

# タクティカル・コンバット・シリーズ

## シリーズルール v4.0

©2009. Multi-Man Publishing, Inc. All Rights Reserved.

### 目次

ページ	項目
1	はじめに
1.0	内容物
2	2.0 プレイの手順
3	3.0 ユニット
4	4.0 モード
5	5.0 スタック
6	6.0 命令
9	7.0 視界と観測
10	8.0 視線 (LOS)
12	9.0 射撃
13	10.0 損害
11.0	地域射撃
15	12.0 ポイント射撃
16	13.0 制圧射撃の手順
14.0	ポイント射撃の手順
15.0	臨機射撃
18	16.0 ATロール
18	17.0 士気
20	18.0 砲兵
22	19.0 煙幕
23	20.0 移動
24	21.0 地雷原
22.0	突撃戦闘
25	23.0 オーバーラン
26	25.0 特殊ユニット
27	26.0 航空機
28	27.0 夜間戦闘
28.0	シナリオ
30	29.0 LOSグリッド表

### はじめに

TCSは、第二次世界大戦における戦術戦闘を扱ったリアルでプレイアブルなシリーズゲームです。このゲームシステムは1～2日間にわたる連隊規模の戦闘を扱うようにデザインされており、指揮系統と諸兵科連合に焦点が置かれています。v4.0は以前のバージョンよりも、歩兵と装甲車輌の違いがより鮮明になっています。歩兵戦闘と比べると、装甲車輌の戦闘はスピーディーでダイナミックになり、より大規模な戦車戦を再現できるようになりました。

さらに、v4.0 シリーズルールはこれまでのTCSゲームにも対応しています。

### 1.0 内容物

#### 1.1 地図盤

地図盤には戦闘が行われた地域が描かれています。ヘクス番号地図盤には、識別番号が存在します(29.17など)。数字の前二桁(29.xx)は縦の列を表し、左から右に並んでいます。後二桁(xx.17)は横の列を表し、下から上に並んでいます。地図盤を見やすくする為に、ヘクスの識別番号は5ヘクスおきに記載されています。29.17のヘクスは、15のヘクスをたどって29の列までいき、そこから上に2ヘクスのところです。複数の地図盤を使用する場合、ヘクスの識別番号の前に地図盤記号が入ります(B29.17)。

#### 1.1b 地図盤端ヘクス

半分以上が地図盤に描かれているヘクスは使用できます。

**1.1c 地図盤外への移動と射撃** 特に規定されていない限り、地図盤外へは移動できません。地図盤外への移動を強制されたユニットは除去されます。砲撃や煙幕弾が地図盤外への誤射となった場合、地図盤上のユニットは影響を受けません。

### 1.2 ルール

TCSシリーズのゲームには、シリーズルールとゲームルールの2冊のルールブックが入っています。シリーズルールには、そのシリーズの全てのゲームに対応するルールが記載されています。ゲームルールには、各ゲーム特有のルールやシナリオ、セットアップ方法等が記載されています。

**1.2a 書き方** ルールは章と項で構成されています。4.2といえ、第4章の第2項を意味します。項がさらに細分化される場合は、4.2aや4.2bと表示されます。

**1.2b 繰り返し** 一度説明されたルールでも、特に明確化する必要がある場合は繰り返し記述されています。

### 1.3 ゲームスケール

各ターンは20分(夜間は1時間)、1ヘクスは125ヤードで、等高線が20m毎に引かれています。ゲームによっては、等高線が10m毎に引かれています。歩兵は基本的に小隊単位で表されています。砲ユニット(対戦車砲、歩兵砲)は基本的に1門、迫撃砲と機関銃ユニットは2～3門の兵器とその操作班を表しています。砲兵ユニットは1門もしくは2～6門の中隊を表しています。車輌(戦車やその他の装甲車輌)は1輌もしくは2～6輌の小隊を表しています。輸送ユニット(トラック、ハーフトラック)は2～3個小隊もしくは2門の大型砲を輸送できる規模の車輌部隊を表しています。多くの兵器には、その兵器の他に操作班や輸送手段が含まれているものと考えて下さい。

### 1.4 端数の扱い

0～.49までは切り捨て、.50～.99は切り上げられます。

四捨五入は全ての修正を適用した後に行います。他の計算よりも前に四捨五入を行うことはありません。

### 1.5 戦場の霧

リアリズムを増加させるため、プレイヤーは敵のOPシート、大隊士気値値、部隊編成表、砲撃能力とその弾薬状況、回復ポイント、変更される可能性のあるOPシート上の計画を見てはいけません。敵スタッフの中身はいつでも確認できます。

### 1.6 ダイス

TCSゲームでは通常、2個のダイスは11～66までの二桁に読みます。赤のダイスを十の桁、白のダイスを一の桁として目を読んで下さい。例えば、赤が3、白が4の場合には34になります。



## 2.0 プレイの手順

1つのゲームターンは以下の手順で進められます。航空爆撃&砲撃フェイズとアクションフェイズのイニシアティブを決定するために、両軍プレイヤーはダイスを1個振ります。大きい目を出した方がイニシアティブを獲得し、先攻か後攻を選べます。ダイスの目が同じ場合は振り直します。

### プレイの手順

#### コマンドフェイズ

両軍は以下の行動を行います。

- 1) OP シートの達成の判定 (6.11 項)
  - 2) 準備時間の加算 (6.9d 項)
  - 3) OP シートの実行の判定 (6.9f 項)
  - 4) 予備兵力・代替ルート／目標の判定 (6.14d 項)
  - 5) OP シートに新しい部隊の追加
  - 6) 新しい OP シートの作成 (6.8 項)
- ※さらに 1 時間毎（毎時 00 分のターン終了時）に以下の行動を行います。
- 7) 大隊と車輌の士気判定 (17.1d 項と 17.8e 項)
  - 8) 天候の決定 (7.0a 項)

#### 航空爆撃&砲撃フェイズ

どちらのプレイヤーが先に航空爆撃するか、ダイスを振って決定します。両軍プレイヤーはダイスを1個振り、大きい目を出した方が、その航空爆撃&砲撃フェイズにおいて先攻か後攻を自由に選べます。

両軍プレイヤーは先攻後攻の順に、以下の6つのサブフェイズを行います。

- 1) 自軍航空機の任務を実行します。  
(必要に応じて、各ゲームの専用ルールを参照—— 25.2 項。SYRに対する臨機射撃が発生するかもしれません (18.10 項) )
- 2) 事前計画された砲撃を実行します（もしあれば）。
- 3) 以前の連続砲撃マーカーを除去し、新しい砲撃マーカーを置きます (18.0 章)。  
照明弾はこの時点で発射され、直ちに影響を及ぼします。
- 4) 砲撃着弾結果表を用いて、砲撃の着弾ヘクスを決定します。
- 5) 全ての新しい砲撃の結果を決定します。  
非フェイズプレイヤーは地図盤上の砲撃に対して臨機射撃を行えます (18.10 項)。
- 6) 連続砲撃以外の砲撃マーカーを除去します。

#### アクションフェイズ

どちらのプレイヤーが先に行動するか、ダイスを振って決定します (2.0 章)。両

軍プレイヤーは、それぞれ自軍のアクションフェイズを実行します。各アクションフェイズは、一方のプレイヤーのアクションフェイズを先に解決してから、もう一方のアクションフェイズを解決します。

#### 1) 自軍ユニットに置かれた全ての砲撃マーカーを除去する。

#### 2) 前ターンに配置された迫撃砲と歩兵砲が発射した煙幕 (Smoke) マーカーと照明弾 (Illum) マーカーの除去する。

#### 3) 増援のユニットを登場させる (27.2 項)。

#### 4) 自軍ユニットのモード変更 (4.1 項)、移動 (20.0 章)、制圧射撃 (13.0 章)、ポイント射撃 (14.0 章)、突撃戦闘 (22.0 章)、オーバーラン (23.0 章)、車輌突撃 (20.2 項)、地雷除去 (21.3 項)、地雷原突破 (21.2 項) を実行させる。

敵のアクションフェイズにおいて、両軍プレイヤーは臨機射撃を行えます (15.0 章)。

5) 全ての制圧状態 (Suppressed) マーカーを除去したり、麻痺状態 (Paralyzed) マーカーを制圧状態マーカーに置き換える。敵プレイヤーは制圧状態マーカーを除去したり、麻痺状態マーカーを制圧状態マーカーに置き換えたスタッカートに対して臨機射撃でできます (17.7 項)。スタッカート制限の超過・違反を解決します。

#### クリーンアップフェイズ

#### (26.2c 項と 19.2 項)

両軍プレイヤーは同時に以下の手順を行います。ただし、順番は厳守して下さい。

- 1) 全ての射撃済 (Fired) マーカー、照明弾 (Illum) マーカーを地図盤上から除去します。
- 2) 全てのレベル 1 煙幕 (Level 1 Smoke) マーカーを地図盤上から除去します。
- 3) 全てのレベル 2 煙幕 (Level 2 Smoke) マーカーを裏返して、レベル 1 煙幕マーカーにします。

## 3.0 ユニット

歩兵や車輌、マーカー等の駒を用います。ユニットとは歩兵や車輌の駒を指し、マーカー類とは区別されます。ユニットには歩兵、兵器、車輌、輸送ユニットがあります。

### 3.1 ユニットの種類

-  **3.1a 步兵** 步兵ユニットには歩兵小隊だけではなく、工兵、憲兵等の他の部隊も含まれます。歩兵ユニットはエリア (A) タイプの目標で、低弾道の地域射撃火力を有します (A タイプ射撃ユニット)。同じヘクスにい

る目標に対する射撃には火力にステップ数と同じ数を加算できます。1 ヘクスの距離にいる目標に対する射撃には火力にステップ数の半分の数を加算できます。歩兵ユニットには士気値が与えられており、士気チェックの対象となります。歩兵ユニットだけが地雷を除去したり、AT ロールを行えます。歩兵は通常 5 ステップを持っていきます。

 **3.1b 兵器** 兵器ユニットは3人以上の操作班を必要とする重火器を表しています。兵器ユニットは通常 1 ステップを有します (対戦車砲、対空砲、歩兵砲、地図盤上の砲兵)。機関銃と迫撃砲ユニットは 2 ステップを有します。兵器ユニットには士気値が与えられており、士気チェックの対象となります。兵器ユニットは地雷除去や AT ロールを行えません。

 **3.1c 車輌** 車輌ユニットは兵員輸送を主目的としない、戦車、突撃砲、駆逐戦車、装甲車、自走砲等の戦闘車輌を表します。車輌ユニットは一般にポイント (P) タイプの目標で、ポイント射撃火力を持つ兵装を有しています。車輌ユニットは車輌部隊用士気値を持っています。車輌ユニットはオーバーランや車輌突撃を行えます。車輌ユニットは特別ルールで、他のユニットを乗車させることができます。

**3.1d 輸送ユニット** 輸送ユニットは、兵員や兵器の輸送を主目的とするトラック、ハーフトラック等の非戦闘車輌を表します。他のユニットを乗車させたり牽引する時に乗車ルールを使用する点を除き、輸送ユニットは車輌と同様に扱います。輸送ユニットは車輌突撃できませんが、他の車輌ユニットと同様にオーバーランできます。車輌ユニットは 2 ステップを有しており、士気値はなく、大隊指揮値や車輌部隊用士気値の影響も受けません。しかし、車輌ユニットが除去されると、大隊指揮値は減少します。

**3.1e** ユニットには火力のクラスとタイプが記載されています。TCS シリーズルール v4.0 が添付されているゲームならば、ユニットの説明を参照すること。TCS シリーズルール v3.1 以前のゲームならば、射程が四角で囲まれているユニットは A タイプの直接射撃火力、射程が丸で囲まれているユニットは A タイプの間接射撃火力を持っています。射程が赤地もしくは黒地に白色の数字で記されていれば、P タイプの通常射撃火力を持っています。

### 3.2 目標と火力の種類

ユニットには、その特徴を表す目標タイプと火力タイプが記されています。

**3.2a** 目標タイプと火力タイプには、A タイプ（地域射撃）と P タイプ（ポイント射撃）、両者の組み合わせた B タイプがあります。

**3.2b** 地域射撃はある一定地域に火力を投入する射撃で、狙いを定める必要はありません。A タイプ射撃は A タイプ目標のみ射撃でき、P タイプ目標は射撃できません。歩兵ユニットは B-1 タイプ目標（軽装甲車輌等の 1 防御力を持つ B タイプ目標）に対して A タイプ射撃できません。A タイプ射撃は低弾道と高弾道の 2 種類があります（11.2 項）。

**3.2c** ポイント射撃はある特定の目標（車輌や大型兵器等）に対する射撃で、目標に直撃弾を与えることによって目標を破壊できます。P タイプ射撃ユニットはその同じ火力で A タイプ射撃できます（対戦車砲は半分の火力）。P タイプ射撃ユニットは B タイプ目標に対して、A タイプ射撃と P タイプ射撃のどちらか好きな方を使って射撃できます（機関銃で掃射したり、HE 弾で射撃したり、徹甲弾で装甲を貫通させる等）。プレイヤーは自軍の P タイプ射撃ユニットが B タイプ目標を射撃する時に、必ず事前に A タイプ射撃と P タイプ射撃のどちらで射撃するのかを宣言しなければなりません。

**3.2d** A タイプ目標とは、ヘクス内にいる歩兵等の兵員です。狙うのは車輌よりも困難ですが、密集しすぎいると射撃側に有利な戦闘修正が適用されます。

**3.2e** P タイプ目標とは、それぞれの装甲に相当する防御力を持った装甲車輌です。  
デザインノート：P-1 目標（1 防御力の P タイプ目標）は重機関銃でも貫通させられる程度の軽戦車で、P-6（6 防御力の P タイプ目標）はタイガー II 等の重戦車を表しています。

**3.2f** B タイプ目標は、A タイプ射撃と P タイプ射撃の両方から射撃されます。ただし、歩兵ユニットの A タイプ射撃で損害を受けることはありません。

デザインノート：B-0 目標は、ジープやトラック、ワゴン等の非装甲車輌や歩兵砲、地図盤上の砲兵、対戦車砲等を表しています。B-1 目標は、ハーフトラックや装甲車等の重機関銃や迫撃砲等の兵器で倒せますが、小火器から射撃には守られている軽装甲車輌を表しています。

**3.2g** 古い TCS ゲームのユニットには、移動モードの面に、A タイプ射撃は “A”、

P タイプ射撃は “P”、B タイプ射撃は “B” と記載されています。射撃タイプのところが “—” になっているユニットは兵器を持っていないか、特別ルールが用意されているユニットです。

### 3.3 複数ステップを持つユニット

ゲームによっては、複数の種類の兵器や車輌を表したユニットが登場します。この場合、兵器毎にステッププロスマーカーを置いて個別に管理します。

### 3.4 駒

**火力** 白色=A タイプ射撃

黄色=P タイプ射撃

**防御力** 白色=A タイプ目標

黄色=P タイプ目標

黒色=B タイプ目標

**射程** 黒色=低弾道

黄色=高弾道

**移動力** 白色=徒歩タイプ

黒色=車輪タイプ

黄色=キャタピラタイプ

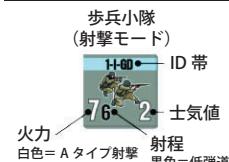
**ID 帯** 大隊別に色分け

グレー色（17.1c 項）=

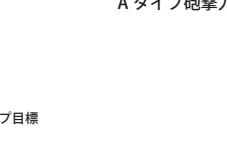
大隊に所属していない独立部隊

## 駒の説明

### ユニット



### マーカー





## 4.0 モード

全てのユニットには2つのモードがあります：射撃モードと移動モード。モードはユニットの行動能力の多くを規定しています。表を向いている面が、そのユニットの現在のモードを表します。

### 4.1 モードの変更

プレイヤーは、自軍アクションフェイズに自軍ユニットのモードを変更できます。モードの変更は自由に行えますが、自発的退却 (SYR) したり、士気チェックで制圧状態または麻痺状態の結果を被ったユニットでは突撃戦闘で移動力を消費しない形でモードの変更を強制されます。

**4.1a** 歩兵ユニットと兵器ユニット、自走ユニット（24.2 項）は移動力を消費せずに移動モードから射撃モードに変更できます。しかし、射撃モードから移動モードに変更する時は、そのユニットの移動力の半分を消費しなければなりません。この場合、移動力を持たない被牽引ユニットは2移動力を持っているものと仮定します。

**4.1b** 車輌ユニットと輸送ユニットが移動モードから射撃モードに変更する時（または車輌突撃を1回する時）は、そのユニットの移動力の3分の1を消費しなければなりません。射撃モードから移動モードに変更する時は移動力を消費しません。

**4.1c** 制圧状態や麻痺状態、射撃済マークが置かれているユニットは、自発的退却 (SYR) する時に限ってモードを変更できます。

### 4.2 モードの影響

射撃モードのユニットは制圧射撃 (SFA) やPタイプ射撃 (PFA)、臨機射撃 (OW)、地雷除去を行えます。移動モードのユニットは移動、突撃戦闘、オーバーラン、輸送ユニットへの乗車と降車、地雷除去を行えます。突撃戦闘とオーバーランではモードにかかわらず射撃できます。

例外：突撃戦闘とオーバーランでは、移動モードの兵器ユニットは射撃できません。迫撃砲の砲撃の観測は移動モードでも射撃モードでも行えますが、砲兵の砲撃の観測は射撃モードのユニットしかできません。

## 5.0 スタック

1つのヘクスに複数のユニットを置くことをスタックと呼びます。スタック制限は各アクションフェイズ終了時と各車輌突撃終了時、そして突撃戦闘とオーバーラン

の実行中に適用されます（突撃戦闘とオーバーランに参加している両軍ユニットにそれぞれ別々のスタック制限を適用します）。スタック制限を超過した場合、自軍プレイヤーが超過している分のユニットを直ちに除去します。

### 5.1 スタック制限

歩兵ユニットと兵器ユニットは1つのヘクスに30ステップまでスタックできます。車輌ユニットと輸送ユニットは1つのヘクスに6ユニットまでスタックできます。輸送ユニットに乗車状態のユニットはスタック制限には数えません。被牽引ユニットはスタック制限に数えます。

### 5.2 スタックの扱い

**5.2a** スタックしたり、離れたりすることで、特別に移動力を消費する必要はありません。

**5.2b** 両軍ユニットは突撃戦闘とオーバーランでのみ同じヘクスに入れます。ただし、敵ユニットと同じヘクスでフェイズを終えることはできません。突撃戦闘とオーバーラン以外で敵ユニットのいるヘクスへ移動を強制されたユニットは除去されます。

**5.2c** 敵スタックの中身は、いつでもどこにいるものでも自由に見てかまいません。

## 6.0 コマンド

コマンドルールによって、プレイヤーは迅速に作戦を変更することが難しくなります。自軍の目的を明確にするためにOPシートを作成します。OPシートで指定されたユニットは命令された作戦を完了するか、新たな命令を受け取るか、あるいは命令がキャンセルされるまで、その作戦を遂行し続けなければなりません。

### 6.1 コマンドルールを使用しない対戦

コマンドルールを使わずに簡単にプレイすることもできます。その場合は第6章のこれらのルールを全て無視して下さい。プレイヤーの嗜好に応じて、史実の再現と遊びやすさのどちらを重視するか選択できるのです。全てのTCSゲームはコマンドルールを使用しなくてもプレイできるようデザインされていますが、コマンドルールはTCSゲームの重要なルールの1つです。

### 6.2 コマンドに影響されない行動

OPシートは上級部隊（大隊、旅団、連隊等）の機能についてのみ言及しています。

上級部隊が遂行する作戦の一部において、各ユニットの行動をOPシートに記入する必要はありません。OPシートに記入不要な行動として、射撃、ユニットの正確な移動、突撃戦闘、オーバーラン、地雷除去、砲撃等があります。ゲームはOPシートで命令されるガイドラインに沿って進められます、プロット方式のゲームとは異なり、各ユニットの行動までOPシートに記入する必要はありません。

### 6.3 命令を受けていないユニット

現在実行中のOPシートの編成表に記載されていないユニットは未発令であり、命令を待っている状態にあります。未発令ユニットは、そのユニットが記載された新しいOPシートが実行されて、初めて作戦遂行中になります。

**6.3a** 未発令ユニットは塹壕の設営や突撃戦闘、オーバーラン、SFA、PFAを行えません。臨機射撃は通常通り行えます。

**6.3b** 未発令の歩兵ユニットと兵器ユニットには+2の士気修正が適用されます。車輌ユニットと輸送ユニットは未発令であっても、不利な士気修正を適用されません。

**6.3c** 再集結ヘクスから5ヘクス以内でアクションフェイズを始めなかった未発令ユニットは、自発的にそのユニットが見えていた敵ユニットに近づくような移動や自発的退却 (SYR) を行えません。さらに、事前命令を受け取っていない場合は、再集結ヘクスから離れて移動を終了することはできません（6.14a項）。

### 6.4 上級指揮官の命令

上級指揮官の命令は戦場におけるプレイヤーの達成すべき目標として与えられており、TCSではこれらはルール化されています。プレイヤーはこの目標を達成すべく、指揮下のユニットを自由に用いることができます。目標を達成は勝利ポイントとして反映され、それを獲得することでゲームの勝敗が決まります。

### 6.5 OPシート

各OPシートには、編成に必要な全ての情報が記載されています。OPシートは実行状態か未実行状態のどちらかの状態にあります。コマンド準備を完了すると、OPシートは実行状態となり、ユニットはOPシートの命令に従わなければなりません。コマンド準備中のOPシートは未実行状態であり、ユニットを行動させられません。

**6.5a 図** OPシートの図は地図盤を縮小

**Op Sheet**

**Time:** 1020

**Type:** Attack

**Size:** 1  
(one infantry Bn plus parts of one Tank Bn less staff modifier)

**Task Organization:**

**Support:**  
A Co, B Co, Bn Wpns

**Assault:**  
1, 2 Tank Plt, C Co

**Security:**  
3 Tank Plt

**Written Notes:**

- Move in three axis.
- Group Security: Move along Carp to Shark.
- Isolate OBJ Tuna.
- Support: Move along Axis Trout to the support position.
- Assault: Move along Axis Bass to seize OBJ Tuna.

**Failure Instructions:**

- Return to LD and await new orders.
- Rally Point: 14.05

**A Complex Fire and Movement Attack Op Sheet with Fish Motif**

したもので、これに作戦命令を記入します。記入後は予備兵力や増援を編成表に追加する以外の変更はできません。図への記入は基本的な米陸軍（NATO）式の方法を用いるとよいでしょう。記入の例がルールブックに記載されています。プレイヤー同士が意味を理解できるのならば、独自のシンボルも使用してもかまいません。ただし、図を見ただけで敵プレイヤーがOPシートの内容を理解できなければなりません。

**6.5b 注釈** 図で示した作戦方針や順序の情報を注釈として付け加えます。注釈は可能な限り簡潔でなければなりません。敵プレイヤーがOPシートを完全に理解できるように注釈で詳細を説明します。

**6.5c 失敗時の命令** OPシートには、その作戦が失敗した場合の命令が記入されていなくてはなりません。作戦失敗の判定は自軍プレイヤーが行います（または車輜部隊用士気値の低下によって）。失敗時の命令には、ユニットが撤退して追加の指示を待つ再集結ヘクスを記入しておかなければなりません。また、敵と遭遇することを避けて再集結ヘクスに迅速に移動することしか命令できません。失敗時の命令を実行したユニットは未発令状態となります。失敗時の命令は新しいOPシートが実行されるか、OPシート上のユニットが事前命令を受け取った時に実行されます。

## 6.6 OPシートの種類

各OPシートは複数の行動を命令できます（移動、攻撃等）。OPシートに含まれる命令の数にも制限はありませんが、特定のユニットのグループに1枚のOPシート上で与えられる命令は1つだけです。すなわち、1枚のOPシート上で、ある中隊に対し「この丘を攻撃せよ。そして奪取後には防御せよ」という指示は与えられません。このような命令は2枚のOPシートを必要とします。

例：プレイヤーは攻撃OPシートと準備防衛OPシートを同時に作成しておき、攻撃OPシートを実行している間に防衛の時間を確保します。しかし、攻撃目標を奪取するまではダイスを振りません。

連隊規模等多くのユニットを扱うOPシートでは、複数のサブミッションが含まれることがあります。この場合、大隊単位で命令を与えます。1枚のOPシートで1つのグループに対して、連続した2つの命令は与えられません。1つのグループに対して、ある丘を攻撃して突破、その後別の丘を攻撃する、という命令は与えられます。これは1つの攻撃命令とみなされます。反対に敵の進攻に対して、ある地域で防衛し、その後また別の地域で防衛する、という命令も与えられます。OPシート上の命令があまり厳密にならないよう注意して下

さい。1枚のOPシートで目標の攻撃した後にそれを防衛する、という命令を出していない限り、書き方に問題はありません。

複数の行動が含まれているOPシートは以下の順番に従って、その中に含まれる最高位のものに分類されます。

- 1) 準備防衛
- 2) 攻撃
- 3) 緊急防衛
- 4) 移動

**6.6a 準備防衛** 塹壕の設営や地雷の敷設に十分な時間がある中で防衛します。

**6.6b 攻撃** 自軍が支配していない目標の奪取を目指して進撃します——敵ユニットがいない地域の占領も含む。予備に編入されているグループも攻撃命令を受けています。

**6.6c 緊急防衛** 緊急的な防衛命令で、塹壕の設営や地雷の敷設に費やす時間がありません。

**6.6d 移動** 戰闘以外の目的を持つ移動です。移動OPシートでは、SFAやPFAの命令を与えられません（オーバーランは可能）。また、敵ユニットのいる地域を通り抜けるような命令も与えられません。コマンド準備表の移動の列は事前命令の実行チェックにも用います。



**Op Sheet**

**Time:** 1020

**Type:** Attack

**Size:** 1  
(one infantry Bn plus part of one Tank Bn less staff modifier)

**Task Organization:**  
1 - 123 Infantry  
A - 58 Tank Bn

**Written Notes:**  
*Advance along Axis Elm to seize OBJ Oak. Use alternate route to Maple to provide support with B-1-123 if needed.*

**Failure Instructions:**  
*Return to LD and await new orders. Rally Point: 12.04*

**A Simpler Attack Op Sheet with Tree Motif**

**デザインノート：**プレイヤーは防御命令で時間を稼いでいる間に目標を攻撃する、という概念に不審を抱くかもしれません。このデザインの主旨は準備防御に費やされた時間の内、実際に塹壕の設営に費やされたのはその一部だけ、というところにあります（準備防御に必要な時間は塹壕の設営に費やす時間だけと思いがちです）。実際には、これらの時間の大部分は防御態勢を整備するために友軍との調整（同じ地域にいる部隊や支援部隊、補給の確保、砲撃支援の要請等）に費やされるのです。ユニットは準備防御に費やす時間を利用して、ずっと塹壕を掘り続けているわけではありませんし、塹壕が完成している必要もないのです——ほとんどの国家のドクトリンでは、地勢の改善は常に進行されるべきものであり完了することはありえない、とされています。準備防御に費やした時間は敵の攻勢に備えて準備していることを表しており、ただ穴を掘っているだけではないのです。

**プレイノート：**上記に関連して、プレイヤーは準備防御のダイスを振る時点で自軍ユニットがいる場所を把握しておく必要があります。ダイスの目によっては、望まない場所で塹壕を設営してしまう可能性があるからです。ユニットがいる場所にかかわらず、判定が成功した瞬間に塹壕ができるってしまうので注意しましょう。

### 6.7 編成表

OPシートで命令を与えるユニットを編成表 (Task Organization) に記載します。編成表にはOPシートに含まれる全てのユニットが記入されなければなりません。編成表にないユニットは、そのOPシートの命令で行動できません。プレイヤーは自軍ユニット（地図盤外のものも含む）を好きなOPシートに自由に割り当てられます。

**6.7a** 命令を受ける全てのユニットをOPシートの編成表に記載します。プレイヤーは、自軍ユニットを自由に分割して命令を与えられます。編成表に「304PG Rgt」と書けば、第304 装甲擲弾兵連隊に所属する全てのユニット（地図盤外のものも含む）がそのOPシートに含まれます。両軍プレイヤーはどのユニットが編成表に含まれるのかを常に明確にしておかなければなりません。

**6.7b OPシート割当の制限** 1つのユニットを3枚以上のOPシートに記載できません（実行中のOPシートと未実行のOPシート1枚ずつや未実行のOPシート2枚には記載できますが、実行中のOPシート2枚には記載できません）。1つのユニットを同じ種類の2枚以上の未実行のOPシートに記載できません（準備防御と緊急防御は同じ種類ではありません）。作戦が成功したOPシートに記載されてい

るユニットはこれらの枚数制限には数えません。

### 6.8 OPシートの作成

OPシートはゲーム開始前とコマンドフェイズ中に作成されます。作成した時点のOPシートは未実行状態にあります（ゲーム開始前に作成したもの除去。27.1f項）。コマンド準備表で判定に成功すれば、そのOPシートは実行状態となります。1ターンに作成できるOPシートの枚数に制限はありません。最初にOPシートを作成する場合は全ての項目を記入して下さい。プレイヤーは自軍ユニットを好きなOPシートに自由に割り当てられます。以前のOPシートが実行中にもかかわらず新しいOPシートに記載された戦力は、新しいOPシートが実行されるまで以前のOPシートの作戦を遂行しているものとみなします。

### 6.9 コマンド準備

OPシートは作成された時点でコマンド準備状態となります。この状態はコマンド準備表でそのOPシートが実行されるまで続きます。

**6.9a** 各国軍にはコマンド準備レーティングが与えられています。これは各国軍の指揮系統に基づく迅速な作戦実行や急な計

**Op Sheet**

Time: 1020

Type: Hasty Defense

Size: 0  
(one infantry Bn less staff modifier)

Task Organization:  
1-123 Infantry

**Written Notes:**

Defend in first Battle position...  
on order fall back to second BP.

A Co: BP 1...BP 6    B Co: BP 2...BP 4  
C Co: BP 3...BP 5

*Delay in BP until withdrawal is ordered..*

**Failure Instructions:**

Withdraw off map  
as shown.  
Rally Point: 11.05

**An Elastic Defense Op Sheet**

画変更能力を表したものです。

**6.9b OP シートのサイズ** OP シートのサイズによってコマンド準備レーティングに修正が適用されます。OP シートのサイズは、その OP シートの編成表に記載された大隊の数によって決まります。連隊所属の対戦車砲、兵器中隊、兵器大隊、斥候小隊等、大隊に所属しないユニットは数えません。所属する大隊が全て異なる 3 個中隊はサイズ 3 と数えます。同じ大隊に所属する 3 個中隊はサイズ 1 です（この場合、スタッフ効果により最終的なサイズは 0 になります。6.9c 項）。1 個歩兵大隊、2 個戦車小隊（同じ大隊に所属）、連隊所属の対戦車砲 1 ユニットのグループはサイズ 2 です（スタッフ効果により最終的なサイズは 1）。

**6.9c スタッフ効果** 1 個大隊に所属する全てのユニット（除去されていないものに限る）が記載されている OP シートはサイズが 1 減少します。

例：1 個歩兵大隊は通常サイズ 1 ですが、その大隊に所属する全てのユニットが同じ OP シートに記載されている場合、スタッフ効果によってサイズ 0 となります。

**6.9d 準備時間** 未実行状態の OP シートは毎ターン、準備時間ポイントを獲得します。コマンドフェイズで OP シートの実行チェックを行う前に各 OP シートに準備時

間ポイントを加算します。加算される準備時間ポイントは、各 OP シートの編成表に記載されたユニットの状態によって決まります。

- 全てのユニットが未発令状態にある：3
- 一部または全てのユニットが命令を与えられた状態、もしくは事前命令を受け取っている、または夜間ターン：2
- 直前のターンにユニットが射撃した、もしくは射撃された：1

\*射撃とは、A タイプ射撃、P タイプ射撃 AT ロールを指します。観測はこの場合の射撃とはみなしません。

**6.9e 車輌部隊用 OP シート** 車輌ユニットのみ（輸送ユニットは含まない）が記載されている攻撃、緊急防御、移動の OP シートは、通常の 3 倍の準備時間ポイントを獲得します。

例：未発令状態で射撃したり射撃されたりしていない戦車大隊の OP シートは毎ターン、準備時間ポイントを 9 ポイント獲得します。

デザインノート：車輌部隊用 OP シートはその機動性を活かして、通常よりも早く実行できるようになっています。無線機等の通信手段によって部隊同士の連携は充実していますし、機械化部隊は歩兵よりも早い作戦行動に慣れているからです。多くのブ

レイヤーは機動力のある機械化部隊を、足の遅い歩兵から切り離して行動させたいと考えます — このような運用は、第二次世界大戦で数々の伝説を残しました。しかし、車輌が塹壕に入るのには、やはり多くの時間が必要です。

**6.9f コマンド準備表** コマンドフェイズに、未実行状態の OP シートの実行チェックできます。この実行チェックは強制ではありません。

OP シート実行チェックにはコマンド準備表を用います。それまでに獲得した準備時間ポイントの合計と OP シートの種類で表の縦の列を決めます。縦の列は準備時間ポイントの合計の数を越えない最も右側にある列を用います。コマンド準備レーティングにサイズ修正を適用して横の列を決めます。ダイスを 2 個振って出た目が縦列と横列の交差する欄の数値以上であれば、OP シートの実行チェックに成功し、OP シートを実行できるようになります（1 個のダイスを 10 の位、もう 1 個のダイスを 1 の位にして 11 ~ 66 の目を読みます）。出た目がこの数値に満たなかった場合、OP シートの実行チェックに失敗します。OP シートの実行チェックは次ターン以降、再び行えます。複数の OP シートの実行チェックを行う場合は OP シート毎にダイスを振ります。



例：コマンド準備表 1個連隊が記載されている未実行の攻撃 OP シートの実行チェックを行います。この OP シートの準備時間は 27 ポイント、サイズは 2 (3 個大隊 - スタッフ効果)、コマンド準備レーティングは 3 です。

コマンド準備表で縦列は 22 の列、横列はコマンド準備レーティング + サイズ修正 = 5 なので、52 以下の目を出せば成功です。しかし、結果は 43 でした。命令は実行されませんでした。

次のターン、彼は再び実行チェックを行います。今回は準備時間ポイントが 30 ポイントに増加しているので、45 以上で成功します。プレイヤーは 2 個のダイスを振って見事 61 の目を出し、OP シートは実行されました。

## 6.10 実行

コマンド準備表で実行チェックに成功すると、OP シートが実行されます。プレイヤーはその OP シートが以下的原因で取り除かれるまで、それに従わなければなりません：作戦成功、作戦失敗、命令変更。

**6.10a** 新しく実行される OP シートに記載されているユニットは、すでに実行中の OP シートから直ちに除去されます。

**6.10b** OP シートの命令に従っていると判断される限り、プレイヤーは自軍ユニットを自由に行動させられます。OP シートの命令に反しない限り、その作戦の進行速度も自由に決められます。

## 6.11 作戦完了

プレイヤーが自軍の OP シートの命令が完了したと判断した時点で、作戦は完了します。作戦完了には作戦成功と作戦失敗の 2 種類があります。

**6.11a 作戦成功** コマンドフェイズ中に、プレイヤーは OP シートの作戦成功を宣言できます。作戦成功した OP シートにそのことを記入して下さい。作戦成功した OP シートに記載されていた全てのユニットは未発令状態 (6.3 項) になります。しかし、プレイヤーは新しい OP シートが実行されるか事前命令が実行されるまで、作戦失敗時の命令と再集結ヘクスを保持していなくてはなりません。作戦成功した OP シートから記載していたユニットを抹消します。作戦成功した OP シートに記載されていたユニットが事前命令を受け取るか、他の実行中の OP シートに記載された時に初めて作戦成功した OP シートを破棄します。

**6.11b 作戦失敗** OP シートには、その

作戦が失敗した場合の命令が記入されていません。作戦失敗の判定は自軍プレイヤーが行います（または車輜部隊用士気値の低下によって）。プレイヤーは自軍フェイズ中のいつでも好きな時に、作戦失敗を宣言できます。作戦失敗した OP シートに記載されているユニットは未発令状態となり、作戦失敗時の命令が実行され、ユニットは再集結ヘクスに向かって移動します。

**6.11c** 作戦失敗時の命令を受け取った全てのユニットは、敵と遭遇することを避けて再集結ヘクスに向かって移動します。ユニットは敵の存在によって再集結ヘクスに向かって移動できなかったり、敵の真ん中で未発令状態になって全く移動できないこともあります。

**6.11d** 編成表に含まれる一部のユニットだけが作戦失敗に該当する場合もあります。防衛中の 1 個大隊の中で 1 個中隊だけが損害を受け、他の中隊は無事な場合等です。この場合、OP シート上で該当するユニットを斜線で消し、そのユニットだけが作戦失敗時の命令に従って行動することになります。

## 6.12 再集結ヘクス

再集結ヘクスとは未発令状態のユニットが集合して再編成される場所です。再集結ヘクスにマーカーはありません——このヘクスは OP シートに記載されていなくてはなりません。

**6.12a** OP シートを作成する時、そこに記載される全てのユニットには作戦失敗時の命令の一部として再集結ヘクスが指示されます。この再集結ヘクスは事前命令や新しい OP シートが実行されると有効になります。1 枚の OP シートに複数の再集結ヘクスが指示できますが、1 個大隊につき 1 個の再集結ヘクスしか指示できません。

**6.12b** 作戦成功した OP シートに記載されたユニットは新しく実行された OP シートによって新たに再集結ヘクスを指示されるか、事前命令を実行されるまで再集結ヘクスを保持します。

**6.12c** 再集結ヘクスは敵から離れた安全なヘクスでなければなりません。再集結ヘクスは自軍ユニットが未発令状態の間に、敵に向かって前進することのないヘクスにすべきです。事前命令を受け取ったユニットの行動は非常に制限されているので、再集結ヘクスはそのことを考えて決定しましょう。

## 6.13 OP シートの作り方

**6.13a** 新しい OP シートを実行したり、事前命令が実行されて以前から実行中の OP シートに記載されているユニットが新しく実行される OP シートに記載されている場合、古い OP シートからそれらのユニットを削除します。コマンドフェイズに、実行中の OP シートを作戦成功、作戦失敗と宣言して、そこに記載されているユニットを自発的に未発令状態にすることもできます。その場合、ユニットは未発令状態になりますが、作戦失敗を宣言した場合は事前命令が実行されます。

**6.13b** コマンドフェイズに未実行の OP シートからユニットを削除できます。ただし、ユニットを削除しても OP シートのサイズ修正は変化しません。

**6.13c** 実行中の OP シートにユニットを追加する場合、図とコメント、そして編成表にユニットを書き加えます。追加されるユニットは実行チェックに成功する必要があります（この場合、サイズ修正と準備時間は追加するユニットだけを対象とし、スタッフ効果はそのユニットが追加される OP シートのものを用います）。複数の行動が含まれている OP シートの場合は、その中に含まれる最も困難な行動の種類で実行チェックします。追加するユニットは実行チェックに成功するか、事前命令が実行されるまで、その OP シートの命令で行動できません。

注意：車輜ユニットだけの場合は実行中の車輜部隊用 OP シートに書き加えられるべきです。

**6.13d** 未実行の OP シートにユニットを追加する場合、追加するユニットのサイズに応じて準備時間が減少します。OP シートに新しいユニットを追加する場合、図とコメントを書き加えます。新しい OP シートのサイズを算出して、それを古い OP シートのサイズとの比率に直します（スタッフ効果は数えません）。その比率を現在の準備時間の数に適用して、新しい OP シートの準備時間を算出します。

例：準備時間が 27 ポイント、サイズ 1 (2 個大隊 - スタッフ効果) の未実行の OP シートにさらに 1 個大隊を追加します (サイズ 1)。新しい OP シートのサイズは 2 になり、古い OP シートとの比率は 2/3 (2 個大隊 / 3 個大隊) で、それを 27 に適用すると 18 と算出されます。新しい OP シートのサイズは 2、準備時間は 18 ポイントです。

**6.13e 増援** 増援部隊は 6.13c 項や 6.13d 項に従うか、増援部隊用に新しい

OP シートを作成して未発令状態で登場させられます。増援部隊用の新しい OP シートは増援部隊が登場する前に作成できます。ゲーム開始前に作成された増援部隊用の OP シートは常に未実行です。増援部隊は実行チェックに成功するか、事前命令が実行されるまで盤上に登場できません。

## 6.14 特殊な事例

以下は特殊な状況を説明するもので、これ以前のルールよりも優先されます。

**6.14a 事前命令** 新しい OP シートを実行する前に、プレイヤーは自軍ユニットを再集結へクスさせるために事前命令を与えられます。新しい OP シートを作成する際、プレイヤーは再集結へクスを記載しなければなりません。事前命令を受け取ったユニットは未発令状態となり、作戦失敗時の命令が実行され、ユニットは再集結へクスに向かって移動します。

OP シートの実行チェックした時、自軍プレイヤーは

### A) OP シートを実行する

### B) 事前命令を実行する

のどちらかを選択します。移動の OP シートの実行チェックに成功しても、その OP シートに記載されたユニットは事前命令を受け取れます。

例：プレイヤー A（コマンド準備レーティング 3）は攻撃準備中の大隊を持っていました。この大隊は位置がずれているため、プレイヤーは再集結へクスを記載し、事前命令を実行しました。次のターン、ユニットは 9 ポイントの準備時間を獲得します。OP シートの実行チェックのダイスの目は 46 でした。成功するためには 3 の列（コマンド準備レーティング 3 + サイズ 0）を使って 55 以上の目が必要なので、実行チェックは失敗しました。しかし、事前命令を実行する場合は 44 以上の目（移動の準備時間が 8 ポイントの列）があるので成功しました。OP シートは十個されませんでしたが、事前命令は実行され、ユニットは再集結へクスに移動します。

**6.14b 予備兵力** 予備兵力を用いると OP シートに柔軟性が与えられます。OP シートの作成時に予備兵力を指定します。OP シートの作成時に、記載される全てのユニットのうち半分までを予備兵力として指定できます。予備兵力は攻撃命令を受けているものとみなされますが、実際に行動命令を受けるまで未発令状態にあります。未実行の OP シートの予備兵力は事前命令を受け取っているものとみなされます。

予備兵力に命令を与えるためには、あら

かじめ OP シートに命令を与えるユニットとその作戦目的を図で明示しておかなければなりません。これらは後から変更できませんが、命令を与えるユニットはいくつでもかまいません（1 個小隊でも）。ユニットが命令を実行するためには実行チェックに成功しなければなりません（6.14d 項）。新しく命令を受けるユニットは成功するまで毎ターン、実行チェックを続けなければなりません。このようなユニットは実行チェックに成功するまで未発令状態とみなされます。予備兵力のユニットはルールで許されていない限り、塹壕を設営を行えません。

予備兵力のユニットには OP シートの範囲内で、移動、攻撃、緊急防御の命令だけを与えられます。プレイヤーはユニットに、このような攻撃や側面防衛、側面攻撃を含んだ命令を与えないなければなりません。命令を与えられたユニットは 1 種類の作戦だしか与えられません。反撃とヘクスの保持という命令には、プレイヤーは 2 つの予備兵力が必要です。

予備兵力は常に OP シートによって管理され、何かに対するような行動はできません。コマンドフェイズに OP シートに記載されている半分以上のユニットが予備兵力に指定されているならば、自軍プレイヤーは半分以下になるようにユニットに命令を与えなければなりません。命令を与えられたユニットは、実行チェックに失敗していくても予備兵力には数えません。

**6.14c 代替の進撃路と目標** OP シートには代替の進撃路と代替の目標を記入できます。代替の進撃路と目標への変更は、予備兵力と同様の手順で行われます。OP シートを作成する際に代替の進撃路と目標を記入します。代替の進撃路と目標に変更してしまったら、本来の進撃路と目標には戻せません。

**6.14d 実行チェック** 予備兵力に命令を与えた後、代替の進撃路と目標に変更するには、各コマンドフェイズに成功するまで実行チェックしなければなりません。実行チェックはダイスを 1 個振り、出た目がコマンド準備レーティング以上であれば成功します。それ以外は失敗となり、次のターンのコマンドフェイズに再び実行チェックしなければなりません。コマンド準備レーティングが 7 以上の場合は、実行チェックに成功することは不可能であり、予備兵力に命令を与えた後、代替の進撃路と目標への変更を行えません。

## 6.15 ラインエントリーコマンド

### (選択ルール)

ラインエントリーコマンドはコマンドシステムの簡易版です。図を用いないので、両軍プレイヤーにはフェアプレーが求められます。

**6.15a ラインエントリーコマンド** 紙に 1 本の線を引いたものを OP シートとします。左に OP シートのサイズと種類、そしてユニットを記載します。ユニットに与える命令も簡潔にメモしておきます（「A 村を占領すべく攻撃せよ」等）。

**6.15b 各コマンドフェイズ** に準備時間を書き込み、通常の実行チェックを行います。実行された命令は線の右端にチェックマークを付けておきます。

**6.15c OP シート** を最初に作成する時に決定した命令には従わなければなりません。途中で状況が変わったとしても、最初の命令に従わなければなりません。

## 6.16 塹壕

新しく実行された準備防衛 OP シートに記載されたユニットは塹壕に入った状態です。それ以外の場合は各ゲームのルールで特に規定されていない限り、塹壕に入っていない状態です。

**6.16a 準備防衛 OP シート** が実行された時点で戦闘モードになっているユニットだけが塹壕に入った状態になります。準備防衛 OP シートが実行された時点で移動モードのユニットは塹壕に入っていない状態で行動を開始します。

**6.16b プレイヤー** は塹壕マーカーを使って、自軍ユニットの塹壕の出入りを管理しなければなりません。

**6.16c 塹壕** に入っているユニットがいかなる理由であっても、移動モードになったユニットの塹壕の効果は失われます。

**6.16d 未発令状態のユニット**、準備防衛以外の命令を与えられているユニット、事前命令を受け取ったユニットの塹壕の効果は自動的に失われます。

**6.16e プレイヤー** は必ずしも塹壕マーカーで各ユニットの塹壕の状態を管理する必要はありません——混乱が予想される地域に限って、塹壕マーカーを使って下さい。以前の TCS ゲームには塹壕マーカーが入っていないものがあります。

## 7.0 視界と観測

視界は視線（LOS）の通る最大範囲を表しています。視界は毎ターンのコマンドフェイズに天候表で決定し、ターン記録ト



ラックで管理されます。視界はユニットがそのターンに LOS を通せる最大ヘクス数を表しています。視界を越える LOS は自動的に妨害されます。視界が決定されていないターンの視界は無制限です。

**7.0a** 天候は各ゲームの特別ルールに定められた、様々な影響をもたらします。天候ルールを使用する場合、天候は毎時間の定時のターンのコマンドフェイズに天候表で決定します。決定した天候は 1 時間にわたって影響を及ぼします。

**7.0b** 夜間ターンは特別な視界ルールが適用されます（26.0 章参照）。

## 7.1 観測範囲

特定の種類の射撃は観測範囲によって制限されます。射撃は観測範囲の他に LOS（8.0 章参照）と兵器の射程によって制限されます。

**7.1a** 観測範囲は、観測範囲表と射撃の種類や目標タイプ、火力タイプ、目標ヘクスの地形に基づいて決定されます。観測範囲がマイナスになった場合は全て 0 と扱います。観測範囲が一番右を越える場合は無制限と扱います。

**7.1b** PFA と臨機射撃は観測範囲外にいる目標に対して行えません。制圧射撃は未観測の目標に対しても行えます。

**7.1c** 追撃砲の砲撃で観測兵を用いる場合、追撃砲からの距離ではなく観測兵からの距離を観測範囲として数えます。

**7.1d** 射撃するユニットもしくは観測兵が目標を観測していない制圧射撃は不利な修正が適用されます。

**7.1e** 観測範囲を決定するためには、最初に観測範囲表で目標タイプの列を見ます。それに該当する修正を適用します（プラスの修正は右に、マイナスの修正は左に列をずらします）。修正には、目標ヘクスの地形（遮蔽地形等）、目標の状態（移動モード、戦闘モード、塹壕内にいる等）、その他の状況（煙幕等）があります。目標タイプが混在している場合は、最大の観測範囲を適用します。

例：3 個小隊を持つ A 中隊は、森ヘクスに設営された塹壕内にいる敵の機関銃ユニットを平地を通して視認しています。両軍のユニットは全て A タイプ目標であり、観測範囲は 3 ヘクスです。A 中隊のユニットは移動モード（+ 1）であり、敵の機関銃ユニットは塹壕内（+ 1）にいるため、敵の機関銃ユニットは A 中隊のユニットを 6 ヘクスの距離から視認できます（3 ヘクス + 2 列の修正）。

歩兵ユニットは敵の機関銃ユニットが森

（- 1）の塹壕内（- 1）にいるため、敵の機関銃ユニットよりも視認が難しくなっています。この場合、敵の機関銃ユニットが射撃（+ 4）しなければ、観測範囲は 1 になってしまいます。平地を通して敵の機関銃ユニットに近づくことは非常に困難です。敵の機関銃ユニットを無力化するためには、煙幕が有効になるでしょう。

デザインノート：現代戦の戦場における最も重要な特徴は、戦場にいる兵士はほとんど何も見えない、という事実です。これは無人の戦場と呼ばれています。平地にいても樹木や茂み、背の高い草、壁、建物、くぼみ、峡谷、排水溝等の視線を遮る障害物が多数存在します。プレイヤーがゲームで容易に思えることでも、実際には不可能なことがたくさんあるのです。観測範囲のルールはプレイヤーの知識を制限するものではなく、その知識の活用を禁じるもので、歩兵が障害物のない丘を駆けのぼる時でも、ゲーム上では無視されている程度の射撃が行われているでしょう。

## 8.0 視線（LOS）

視線は、ユニットが敵ユニットを視認できるかどうかを決定します。

### 8.1 一般ルール

**8.1a** LOS は、ある 1 ヘクスの中心点から別のヘクスの中心点に結ばれます。LOS は視認できるか妨害されているかのどちらかの結果しかありません。LOS は森や建築物、地面の高度によって妨害されます。ユニットが LOS を妨害することはできません。

**8.1b** 煙幕は存在するヘクスとヘクスサイドを全て妨害します。LOS は煙幕のあるヘクスに通したり、煙幕のあるヘクスから通せますが、煙幕のあるヘクスを通過することはできません。

**8.1c** ユニットは常に遮蔽物のあるヘクスに対して、もしくは遮蔽物のあるヘクスから射撃できますが、遮蔽物のあるヘクスを越えて射撃できません。

**8.1d** 隣のヘクスに対する LOS は妨害されません。従って、LOS は隣のヘクスに対する臨機射撃を妨害できません。

**8.1e** 地図盤には等高線が描かれており、各ヘクスの高度がわかるようにヘクス毎に色分けされています。等高線の高さは、その等高線に沿ってメートル単位で記されています。等高線の垂直間隔は 20m です。等高線は森や建築物のと同じ方法で LOS を妨害する地形ではありません。等高線自

体が LOS を妨害することはありませんが、一定の条件下において LOS に影響を与える場合があります。

**8.1f** 海岸線は海拔 0m の等高線です。海ヘクスは 0m の高度とみなされます。

**8.1g** 射撃や観測しているヘクスと目標ヘクスを除く LOS を妨害しているヘクスを妨害ヘクス（PoC）と呼びます。PoC ヘクス（ヘクスサイドを含む）の基本高度は 8.2 項の手順に従って決定されます。

**8.1h** 地形は PoC の基本高度の上に存在します。各地形の高度は各ゲームの地形効果表を参照して下さい。森等の一般的な地形と建築物は LOS が実際のイラストを通過する時だけ LOS を妨害します。村、町、都市ヘクスは LOS が実際のイラストを通過していないくともヘクス全体で LOS を妨害します。

各ゲームのルールで特に規定されていない限り、木（林、森、生け垣、果樹園等）や建築物は PoC ヘクスの基本高度から 20 の高度を持つものとみなします。

### 8.2 基本高度の決定

高度は 1 ~ 3 種類に分類されます。

**8.2a 頂上** 最も高い等高線（及び地図盤端）に囲まれ、内側にそれ以上の等高線を含まない地域を頂上と呼びます。頂上の高度はそれを形成する等高線の高さと同じで、頂上は平坦です。

**8.2b 等高線の間** 高度を判定するヘクスの中心から、最も近くにある低い等高線と最も近くにある高い等高線に向けて線を引きます。この線は最も短く設定しなければなりません。その線を 4 分の 1 ずつに区切り、判定するヘクスがどこに一番近いかを確認します（0/4、1/4、2/4、3/4、4/4）。ヘクスから最も近い等高線の低い方に 4 分の 1 単位で求めた高度（0、5、10、15、20）を加えます。

例：30m 等高線と 50m 等高線の間で、4 分の 1 地点に最も近い地点は 35m になります。

5m 以下の端数は無視します。10m 単位で等高線が引かれている場合は、最も近くにある半分の等高線（5m）の高度になります。判定するヘクスに等高線がある場合は、その等高線の高度がそのヘクスの高度になります。

**8.2c 谷底** 谷底は頂上の逆です。最も低い高度の等高線（及び地図盤端）に囲まれ、内側にそれ以下の等高線を含まない地域を谷底と呼びます。谷底の高度はそれを形成する等高線の高さと同じで、谷底は平坦と考えます。

### 8.3 LOS 判定

以下の手順に従って、LOS が通っているかどうかを判定します。

**8.3a** プレイヤーは自軍ユニットが射撃するいつでも好きな時に LOS を判定できます。

**8.3b** LOS の判定は以下の手順で行われます。

**ステップ 1：射撃するユニット（または観測兵）と目標いるヘクスの中心点を直線で結びます。**

**ステップ 2：8.2 項の手順に従って、射撃するユニット（または観測兵）と目標いるヘクスの高度を決定します。**

**ステップ 3：各 PoC の高度を決定します。**

PoC の高度はそのヘクスの基本高度に LOS が通過している最も高い地形の高度を加えたものです。

**ステップ 4：LOS グリッド表を使って LOS 判定します。低い方のヘクスの高度を左側、高い方のヘクスの高度を低い方のヘクスからの距離（ヘクス数）の縦線上にとります。PoC の距離と高度を決定します。低い方のヘクスの位置と高い方のヘクスの位置を直線で結びます。PoC の高度が 2 つの地点を結んだ線よりも高ければ、LOS は妨害されます。**

注意：LOS の判定にはゴム紐や糸等の道具を用意しておくと便利です。

### 8.4 簡易 LOS 判定

LOS 判定の通常のルールは比較的現実的な方法ですが、より簡単に求めることができます。このルールを使う時は 8.2 項に入れ替えて下さい。

**8.4a** 等高線がヘクスの中心点を通過すれば、そのヘクスは等高線と同じ高度です。等高線がヘクスの中心点を通過していないければ、そのヘクスの高度はもう一つ低い等高線の高度と同じです。

**8.4b 谷底** 最も低い高度の等高線（及び地図盤端）に囲まれ、内側にそれ以下の等高線を含まない地域を谷底と呼びます。谷底の高度はそれを囲んでいる等高線よりももう一つ低い等高線の高度と同じです。

### 8.5 基本高度の決定の選択ルール

プレイヤーはより高度にプレイするために、以下のルールを追加できます。8.5a 項をそれだけ単独で使うか、8.5b 項と 8.5c 項と一緒に使って下さい。

**8.5a 等高線（8.2b 項の修正）** PoC の高度を決定する時、ヘクスの中心ではなく LOS が通過するところを使います。PoC の高度はそのヘクスの LOS が通過する最

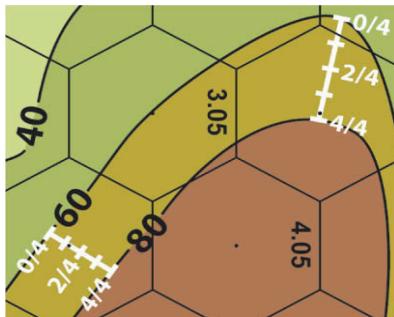
も高い地点とそこに描かれた地形で決定されます。

**8.5b 頂上（8.2a 項の修正）** 頂上は平坦ではありません。地図盤上に頂上のマークがなければ、実際の頂上は最も高い等高線（及び地図盤端）に囲まれた地域の中心にあるとみなします。頂上の高度は最も高い等高線から 10m 高いものと考えます。頂上を含む最も高い等高線（及び地図盤端）に囲まれた地域のいずれかの地点の高度は 8.2b 項に従って決定されます。

**8.5c 谷底（8.2c 項の修正）** 谷底は最も低い等高線（及び地図盤端）に囲まれた地域から等高線間隔の半分の高度だけ低いとみなします。どこが谷底かは地図盤の地形を読み取ってプレイヤーが判断します。小川がある所は谷底であるべきです。

**デザインノート：**LOS の判定は戦術級ウォーゲームにおいて常に面倒なもので、遊びやすさと正確さのバランスを取るのが難しいルールです。LOS の判定には多くの方法がありますが、ウォーゲームの地図盤には高度を正確に表しているものではなく、さらに敵を見つけることは困難であることを忘れてはいけません。プレイヤーは LOS を判定を通常のルール（8.2b 項）を使うのか、簡易ルール（8.4 項）を使うのかを自分で決定しなければなりません。

### LOS の例 — 8.2b 等高線の間



ヘクス 4.04：ヘクスの中心は 60m と 80m の間の 4 分の 1 の地点にあります。このため、このヘクスの中心の高度は 5m を追加して 65m となります。

ヘクス 3.05：ヘクスの中心は 60m の等高線上にあります。このため、このヘクスの中心の高度は 60m となります。

ヘクス 3.06：ヘクスの中心は 60m と 80m の間の 4 分の 4 の地点にあります。このため、このヘクスの中心の高度は 60m に  $5m \times 4$  を追加して 80m となります。

### LOS の例 — 基本ルールの場合

A-G : A は 2 つの等高線の間にあり、その高度は 35m です。ヘクス 4.05 の中心は 80m の等高線で囲まれた頂上なので、G

の高度は 80m です。ヘクス 2.04 の PoC は 50m、ヘクス 3.05 の PoC は 60m です。これらの地点を LOS グリッド表に記入すると A と G を結ぶ LOS は通っていると判明しました。

B-C : B と C は 40m の等高線で囲まれた谷底にあるので、その高度はどちらも 40m です。LOS はヘクス 2.09 の村へクスを通っています。村へクスは 20m の高度をヘクス全体に持っているため、このヘクスの高度は 60m になります。B と C を結ぶ LOS は妨害されていると判明しました。

B-H : B の高度は 40m、H の高度は 80m、ヘクス 3.11 の PoC の高度は 70m です。LOS グリッド表に記入すると B と H を結ぶ LOS は妨害されていると判明しました。

C-D : C と D の高度はどちらも 40m です。LOS はヘクス 2.07 の森へクスを通りますが、実際に森のイラストを通りていないので、C と D を結ぶ LOS は通っていると判明しました。

D-G : D の高度は 40m、G の高度は 80m、ヘクス 4.06 の PoC の高度は 60m です。ヘクス 3.07 の PoC の高度は 40m ですが、森の部分は 20m の高度を加算して 60m になります。LOS グリッド表に記入すると D と G を結ぶ LOS は通っていると判明しました。

E-I : E と I の高度はどちらも 65m です。ヘクス 3.12 と 3.13 が PoC で、ヘクス 3.12 の PoC の高度は 80m です。PoC の高度はヘクスサイドにも及ぶので、E と I を結ぶ LOS は妨害されていると判明しました。

F-G : F の高度は 50m、G の高度は 80m、ヘクス 4.04 の PoC の高度は 65m ですが、建築物の部分は特別ルールで規定された 5m の高度を加算して 70m になります。LOS グリッド表に記入すると F と G を結ぶ LOS は妨害されていると判明しました。しかし、建築物がなければ LOS は通っていました。

G-H : G と H の高度はどちらも 80m です。この間に PoC はないとなすので G と H を結ぶ LOS は通っていると判明しました。

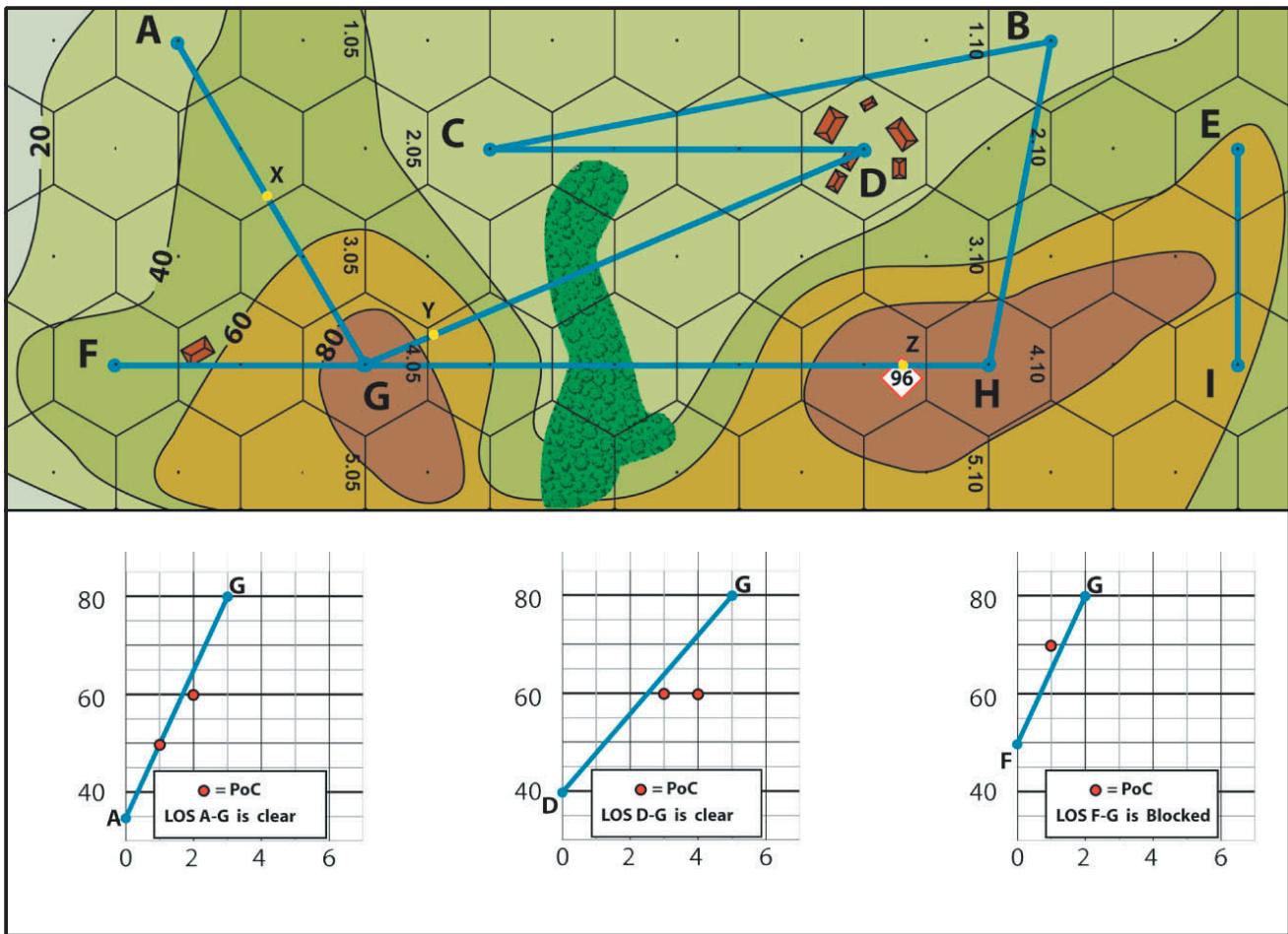
### LOS の例 — 選択ルールの場合

この例は基本ルールに似ていますが、いくつかの新しいルールが適用されます。

● B、C、D の高度は谷底の近くにあるので 35m です。ヘクス 1.08 は谷底とみなされ、高度は 30m です。

● G の高度は 80m の等高線と頂上の半分くらいのところにあるため、85m です。

● H の高度は 80m の等高線と 96m の頂上の間にあるため、90m です。



以上の変更から、前述の LOS の例の結果は以下のように変更されます。

A-G : ヘクス 2.04 の PoC X の高度は 55m になるため、A と G を結ぶ LOS は妨害されていると判明しました。

D-G : ヘクス 4.06 の PoC Y の高度は 75m になるため、D と G を結ぶ LOS は妨害されていると判明しました。

G-H : ヘクス 4.09 の PoC Z の高度は 96m になるため、G と H を結ぶ LOS は妨害されていると判明しました。

#### LOS の例 — 簡易 LOS 判定の場合

A-G : A の高度は 20m、G の高度は 80m です。ヘクス 2.04 と 3.05 の PoC はどちらも 60m です。LOS グリッド表に記入すると A と G を結ぶ LOS は通っていると判明しました。

B-C : B と C は 40m の等高線で囲まれた谷底にあるので、その高度はどちらも 20m です。LOS はヘクス 2.09 の村へクスを通っています。村へクスは 20m の高度をヘクス全体に持っているため、このヘクスの高度は 40m になります。B と C を結ぶ LOS は妨害されていると判明しました。

B-H : B の高度は 20m、H の高度は 80m、ヘクス 3.11 の PoC の高度は 60m、ヘクス

2.10 の PoC の高度は 40m です。LOS グリッド表に記入すると B と H を結ぶ LOS は通っていると判明しました。

C-D : C と D の高度はどちらも 20m です。LOS はヘクス 2.07 の森へクスを通っていますが、実際に森のイラストを通っていないので、C と D を結ぶ LOS は通っていると判明しました。

D-G : D の高度は 20m、G の高度は 80m、ヘクス 4.06 の PoC の高度は 60m です。ヘクス 3.07 の PoC の高度は 20m ですが、森の部分は 20m の高度を加算して 40m になります。LOS グリッド表に記入すると D と G を結ぶ LOS は妨害されていると判明しました。

E-I : E と I の高度はどちらも 60m です。ヘクス 3.12 と 3.13 が PoC で、ヘクス 3.12 の PoC の高度は 80m です。PoC の高度はヘクスサイドにも及ぶので、E と I を結ぶ LOS は妨害されていると判明しました。

F-G : F の高度は 40m、G の高度は 80m、ヘクス 4.04 の PoC の高度は 60m ですが、建築物の部分は特別ルールで規定された 5m の高度を加算して 65m になります。LOS グリッド表に記入すると F と G を結ぶ LOS は妨害されていると判明しました。しかし、建築物がなければ LOS は通っていました。

G-H : G と H の高度はどちらも 80m です。この間に PoC はないと考えるので G と H を結ぶ LOS は通っていると判明しました。



## 9.0 射撃

射撃戦闘には A タイプ（地域射撃）と P タイプ（ポイント射撃）の 2 種類があります。A タイプ射撃は地域射撃だけしかできませんが、P タイプ射撃は地域射撃とポイント射撃の両方できます。全ての射撃戦闘は射撃結果表で解決されますが、射撃のタイプ毎に解決方法は異なります。

射撃戦闘はアクションフェイズに、制圧射撃 (SFA)、ポイント射撃 (PFA)、臨機射撃、突撃戦闘、オーバーランとして実行されます。

### 9.1 射撃の一般的制限

**9.1a** ユニットは 1 つのアクションフェイズに、トリガーがある限り何度でも臨機射撃できます。さらに、PFA と SFA を 1 ターンに 3 回まで行えます。

例外：迫撃砲は 1 つのアクションフェイズに 1 回だけ射撃できます。

**9.1b** 全ての直接射撃は射撃するユニットのいるヘクスから目標ヘクスまで LOS

が通っていないことはなりません。迫撃砲は観測兵から目標ヘクスまで LOS が通っていないことはなりません。

**9.1c** 射撃モードのユニットだけが PFA と SFA できます。

**9.1d** 麻痺状態のユニットは突撃戦闘のみできます。

**9.1e** 乗車状態の歩兵ユニットは突撃戦闘とオーバーランのみ行えます。乗車状態または牽引状態の兵器ユニットは射撃できません。

**9.1f** 対戦車砲ユニットは半分の火力で A タイプ射撃できます。

**9.1g** 各ゲームのルールで特に規定されていない限り、1 個のユニットの火力を複数の目標に分轄して使えません。

## 9.2 目標の種類による制限

ユニットの目標タイプ (A タイプ、P タイプ、B タイプ) によって、射撃の種類が決定されます。

**9.2a** A タイプ射撃で A タイプ目標と B タイプ目標を射撃する場合、射撃結果表の A タイプ射撃の修正が適用されます。歩兵ユニットの A タイプ射撃で B-1 目標に損害を与えることはできません。

**9.2b** P タイプ射撃で A タイプ目標を射撃する場合は射撃結果表の A タイプ射撃の修正が適用されます。P タイプ射撃で P タイプ目標を射撃する場合は射撃結果表の P タイプ射撃の修正が適用されます。

## 9.3 地形の影響

目標ヘクスの地形はビリヤードテーブル (遮蔽するものが全くない)、オープン、部分遮蔽、遮蔽の 4 クラスに大別されます。各ゲームの地形効果表にそれぞれの地形がどのクラスに属しているかが区別されています。

**9.3a** 目標ヘクスとそのヘクスサイドの地形が射撃に影響を及ぼします。目標ヘクスに複数の地形が存在する場合は、最も防御効果の高い地形を適用します。

例：平地に森林（部分遮蔽）が含まれている場合は部分遮蔽として扱います。

**9.3b** 地形は地雷原による攻撃には影響を及ぼしません。

## 10.0 ステップロス

ユニットの損害はステップロスで表されます。ユニットが持つステップ数はユニットの種類によって異なります。ステップロスは、ステップロスマーカーをユニットの下に置くことで表します。

**10.0a** 歩兵小隊は 5 ステップ、迫撃砲小隊、歩兵分隊、機関銃分隊は 2 ステップを持っています。車輜ユニットと地図盤上にある砲兵ユニットは 1 ~ 6 ステップを持っています。これ以外のユニットは各ゲームのルールで特に規定されていない限り、全て 1 ステップを持っています。

**10.0b** 歩兵ユニットと機関銃ユニットのステップロスは、その火力や射撃に影響を及ぼしませんが、近距離での射撃の火力 (11.3d 項) と士気チェック (17.2 項) に影響を及ぼします。

例外：迫撃砲ユニットと輸送ユニットは、それらが持つステップの半分がステップロスすると火力が半減します。

デザインノート：歩兵小隊が損害を被っても火力に減少しないというのは奇妙に思えるかもしれません。実際、旧バージョンでは火力を減少させていました。しかし、その後の論議によって、火力を減少させるのは不適切と結論づけました。歩兵小隊の場合を考えてみましょう。小隊ユニットの火力はほとんどがそのマシンガンによるものです。ユニットが損害を被った場合、マシンガンが破壊されない限り（そんなことはあまりないでしょう）、誰かがマシンガンの操作をとって代わり、最後まで射撃を続けようとするはずです。したがって、小隊の火力は最後のステップが失われ、誰もマシンガンを操作できなくなるまで、ほとんど変化しません。敵の火力を減少させる最も有効な手段は現実でもゲームでも、射撃によって敵を制圧することなのです。

**10.0c** 射撃結果がステップロスの場合、目標ユニットのステップロスマーカーを適切なものに置き換え、最後のステップを失ったユニットは除去します。必要ならば、除去されたユニットは大隊士気値ボックスと車輜部隊士気ボックスに置かれます。

**10.0d** ステップロスはそれを被ったユニットに属します。各ゲームのルールで特に規定されていない限り、ステップロスを他のユニットに移したり、まとめたりすることはできません。

**10.0e** スタックの総ステップ数を上回る過剰なステップロスは無視します。

**10.0f** A タイプ射撃の射撃結果によるステップロスは目標ヘクスにいる全てのユニット（乗車状態のユニットは除く）に自由に割り振ります——ただし、最初のステップロスは必ず最大ステップ数を持つユニット（乗車状態のユニットは除く）に適用しなければなりません。最大ステップ数を持つユニットが複数ある場合は、射撃された側のプレイヤーが自由に決定します。

突撃戦闘では、突撃戦闘したスタックの中で最大ステップ数を持つユニットに最初のステップロスを適用しなければなりません。2 ステップ目以降のステップロスは、最初のステップロスを適用したユニットと同じヘクスにいるどのユニットに適用してもかまいません。最初のステップロスを適用した後、残りのステップロスを 2 で割って四捨五入します。その数だけのステップロスを、射撃された側のプレイヤーは最初のステップロスを適用したユニットと同じヘクスにいるいずれかのユニットに適用します。その後、残りのステップロス (2 で割って四捨五入した数を引いたもの) を、射撃した側のプレイヤーが最初のステップロスを適用したユニットと同じヘクスにいるいずれかのユニットに適用します。

**10.0g** 他のユニットを乗車させているユニットがステップロスする場合、乗車状態のユニットにも同じ割合のステップロスが適用されます。

例：2 ステップのトラックが 1 ステップロスを被った場合、乗車していた 5 ステップの歩兵ユニットは 3 ステップロスします (50% の端数切り上げ)。

例：損害の適用 プレイヤー A がユニットがプレイヤー B のスタックに対して A タイプ射撃した射撃結果は「8 ステップロス」でした。目標ヘクスには、完全戦力の 2 個の歩兵小隊ユニットと対戦車砲ユニットがあります。プレイヤー B は最初のステップロスを歩兵小隊の 1 つに適用しなければなりません。残りの 7 ステップロスを 2 で割り、四捨五入した数、すなわち 4 ステップロスもプレイヤー B が適用します。彼は 4 ステップを 2 個の歩兵小隊に適用しました。残った 3 ステップロス (7 - 4 = 3) をプレイヤー A が適用します。彼は対戦車砲を除去し、残りのステップロスを士気の低い方の歩兵小隊に適用しました。この後の士気チェックは非常に困難なものとなるでしょう。

**10.0h** ポイント射撃の射撃結果によるステップロスは最初のステップロスを適用した後、射撃した側のプレイヤーからステップロスを適用し、最後に射撃された側のプレイヤーがステップロスを適用します。

## 11.0 地域射撃

A タイプ目標に対する A タイプ射撃は、射撃結果表の A タイプ射撃の修正が適用されます。1 回の射撃では、1 つのヘクスにいる全ての A タイプと B タイプの目標を射撃できます。



## 手順：

目標ヘクスと射撃するユニットを決定します。射撃するユニットの火力を合計した後、射撃結果表で使用する列を決定し、該当する修正を適用します（プラスの修正は右に、マイナスの修正は左に列をずらします）。2個のダイスを振り（1個のダイスを10の位、もう1個のダイスを1の位にして11～66の目を読みます）、射撃結果を導き出します。効果なし以外の射撃結果では、士気チェックを行わなければなりません。101+の列を右に越える場合は101+の列を使います。0の列を左に越える射撃は全て自動的に効果なしとなります。

### 11.1 制限

**11.1a** Aタイプ射撃はPタイプ目標に損害を与えることはできません。

**11.1b** B-1目標は、歩兵以外のユニットが行ったAタイプ射撃でのみ損害を被ります。

**11.1c** 射撃結果表の射撃結果はステップロスで表されています。Aタイプ射撃の射撃結果で除去されたユニットは大隊士気値値を増加させることができます。

**11.1d** Aタイプ射撃とPタイプ射撃は、まとめてAタイプ射撃として解決することができます。

**11.1e** Pタイプ射撃は通常の2倍までの射程でAタイプ射撃できます。

**11.1f** 複数のステップを持つ車輌ユニットと砲ユニット、地図盤上にある砲兵ユニットは火力にステップ数を掛けた数と同じ数のAタイプ射撃の火力を持ちます。

例：5ステップを持つパンサー戦車（P-5）は25のAタイプ射撃の火力を持ちます。

例：Aタイプ射撃 プレイヤーAは5ステップを持つ移動モードの歩兵小隊、別の歩兵小隊を乗車させながら対戦車砲を牽引している完全戦力のハーフトラック（B-1）、対戦車砲を牽引している1ステップのハーフトラックのいるヘクスに対してAタイプ射撃します。地形の種類はオープンです。射程4の2個の歩兵小隊と迫撃砲の火力の合計は11です。

射撃結果表は11-13の列を使いますが、目標がオープン地形にいる移動モードのユニットであるために+2、4ヘクスの距離から射撃するために-1の修正を適用します。乗車状態の歩兵小隊はスタックの数には含まず、ハーフトラックはこの射撃によって損害を被りません。牽引されている対戦車砲はスタックの数に數えます。目標ヘクスの合計ステップ数は6となり、ステップによる修正は0です。最終的に+1

の修正が適用されて、14-16の列を使って射撃を解決します。

射撃する側のプレイヤーは2個のダイスを振り、出た目は65でした。射撃結果は-3ステップです。射撃には歩兵ユニットの火力が含まれているので、ハーフトラックと乗車状態の歩兵ユニットにはステップロスを適用しません。しかし、牽引されている対戦車砲ユニットにはステップロスを適用できます。射撃された側のプレイヤーは最初のステップロスを歩兵小隊に適用し、残りの2ステップを2で割り、1ステップロスずつ射撃された側のプレイヤーと射撃した側のプレイヤーが適用します。射撃された側のプレイヤーは歩兵小隊に、射撃した側のプレイヤーは対戦車砲にステップロスを適用しました。射撃された側のプレイヤーはそのヘクスで最も低下した士気値を持つユニットの士気値を使って士気チェックしなければなりません。

### 11.2 弾道

Aタイプ射撃では弾道による修正が適用されることがあります。Aタイプ目標は低弾道の射撃からは遮蔽物に隠れますが、HE弾の高弾道射撃には脆弱です。

**11.2a** 高弾道射撃するユニットは迫撃砲、歩兵砲、地図盤上にある砲兵ユニット、車輌ユニットでいずれも各ゲームのルールで規定されています。高弾道射撃は観測していない目標に対してマイナスの修正を適用されますが、十字砲火に加われません。

**11.2b** 低弾道射撃するユニットは歩兵ユニット、機関銃ユニット、対空砲ユニット、Pタイプ射撃するユニット等、高弾道射撃に含まれない全ての射撃を行うユニットです。低弾道射撃するユニットは十字砲火に加われます。

デザインノート：105mm砲を搭載しているシャーマン戦車の射撃が低弾道なのか高弾道なのかという疑問には、低弾道射撃で地面に這っているAタイプ目標（射撃モードにある）を掃討するのは非常に困難であることが証明しています。低弾道射撃する歩兵砲もありますが、その射撃はその不利を補うだけの大きな弾薬が射撃されます。

### 11.3 Aタイプ射撃の修正

Aタイプ射撃に適用される修正は射撃結果表にまとめられています。

**11.3a 地形** 射撃結果表の目標の地形／状態にある目標ヘクスの地形の修正を適用します。

ヘクスとヘクスサイドに複数の地形が存在する場合は、最も射撃を受けるユニット

に有利な修正を適用します。

例外：臨機射撃のトリガーでは、通っているヘクスサイドの中心に位置する地形を使います——15.2c項。

射撃するユニットが低弾道射撃で目標ヘクスにいるユニットが観測されていなければ、右側の数字を使います。

**11.3b 目標の状態** 目標ヘクスにいる複数のユニットがそれぞれ異なる状態（移動モード、戦闘モード、塹壕に入っている）にある場合は、最も射撃を受けるユニットに有利な修正を適用します。Aタイプ射撃で損害を与えられない場合は全てのPタイプ目標とB-1目標、それに乗車状態のユニットは無視します。

**11.3c 射程** 射撃結果表のAタイプ射撃の射程の修正を適用します。射撃するユニットの射程の修正が異なる場合は、最も射撃を受けるユニットに有利な修正を適用します。

低弾道の欄は歩兵以外の全ての低弾道射撃するユニットに適用します（11.2項）。  
デザインノート：最も遠い距離のユニットをコラム修正の基準にすることは、膨大な数のユニットが同時に攻撃に参加することを防ぐためです（現実にはほとんどありませんが、ウォーゲームではあまりにも一般的です）。

**11.3d 歩兵** 歩兵ユニットは近接戦闘時に戦闘力が増加します。これは小火器と手榴弾等の兵器の火力を表しています。歩兵ユニットは同じヘクスにいる目標に対する射撃には火力にステップ数と同じ数を加算できます。1ヘクスの距離にいる目標に対する射撃には火力にステップ数の半分の数を加算できます。

**11.3e スタック** 射撃結果表のAタイプ射撃のスタックの修正を適用します。目標ヘクスにいるユニットのステップ数の合計を数えます。この時、Aタイプ射撃で損害を与えられない全てのPタイプ目標とB-1目標、それに乗車状態のユニットは無視します。牽引ユニットと被牽引ユニット、B-1目標のユニットは数えません。

**11.3f その他の修正** 射撃結果表にある該当する修正を適用します。夜間、夕暮れ、煙幕、照明弾等。砲撃範囲は射撃結果に影響を及ぼしません。制圧状態と麻痺状態のユニットは同じヘクスにいる目標に対する射撃時に火力が増加しません。低弾道射撃された防御力が2以上のPタイプ目標の車輌ユニットが存在するヘクスにいるユニットには-2の修正が適用されます。道路移動しているユニットが臨機射撃された時は-2の修正が適用されます。砲撃範囲

に進入したユニットにも-2の修正が適用されます。

#### 11.4 十字砲火

1つの目標ヘクスに対して広範囲から低弾道で直接射撃は十字砲火にできます。十字砲火は射撃と士気チェックにおいて射撃する側に有利な修正を適用します。

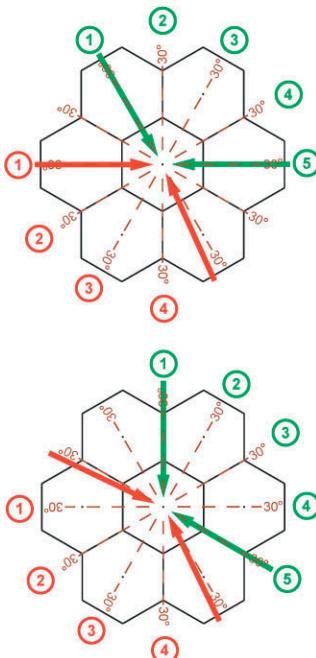
##### 手順：

**目標ヘクスの中心から30度ずつ12方位に分轄します。間隔が少なくとも2つの相互に隣接しないヘクスサイドを通過していることが必要です。30度は1つの射撃がヘクスサイドの中心を通り、もう1つの射撃がヘクスの頂点を通る形です（ヘクス列に沿った射撃とヘクスとヘクスサイドの間を交互に通る形です）。**

**2個の低弾道射撃するユニットを選びます。その間の狭い方の角度を調べます（判定します（「狭い方」という制限がないと、隣同士にいるユニットは360度の角度を持っていると考えることができます）。この間隔が5つ以上（120度以上）あれば、十字砲火できます。**

**11.4a 低弾道射撃だけが十字砲火できます。高弾道射撃は十字放火できません。**

左下の図では、中央のヘクスが目標ヘクスです。4つの矢印が2つの十字砲火を表しています。30度に分轄した方位が5つ以上あれば十字砲火できますが、4つ以下だと十字砲火できません。丸数字は30度に分轄した方位の数です。十字砲火するためにはこれが5つ以上なければなりません。この間隔は常に狭い方を数えます。



**デザインノート：**十字砲火は非常に困難な攻撃です。実践における側面攻撃の重要性を表しています。

## 12.0 ポイント射撃

ポイント射撃は比較的大きな単独目標（車両や対戦車砲等）に対する精密兵器による射撃を表し、直撃弾によって目標を破壊できます。

ポイント射撃は射撃結果表を用いて解決します。

##### 手順：

- ポイント射撃するユニットを選びます。
- 目標を選びます。射撃する側のプレイヤーはPFAと臨機射撃のルールに従って目標ヘクス内に存在するPタイプ目標またはBタイプ目標を選びます。
- 射撃するユニットのステップ数（火力ではない）を合計した後、射撃結果表で使用する列を決定します。
- 該当する修正を適用します（プラスの修正は右に、マイナスの修正は左に列をずらします）。
- 2個のダイスを振り（1個のダイスを10の位、もう1個のダイスを1の位にして11～66の目を読みます）、射撃結果を導き出します。26+の列を右に越える場合は26+の列を使います。1の列を左に越える射撃は全て自動的に効果なしとなります。

### 12.1 ポイント射撃の修正

**12.1a 地形** 射撃結果表の目標の地形／状態にある目標ヘクスの地形の修正を適用します。

ヘクスとヘクスサイドに複数の地形が存在する場合は、最も射撃を受けるユニットに有利な修正を適用します。

目標ヘクスにいる複数のユニットがそれぞれ異なる状態（移動モード、戦闘モード、塹壕に入っている）にある場合は、最も射撃を受けるユニットに有利な修正を適用します。実際に射撃を受けるユニットの修正だけを適用します。

**例：**目標ヘクスに塹壕内の対戦車砲と塹壕の外にいる移動モードの戦車がいる状況で対戦車砲を射撃する場合は塹壕の修正のみを適用します。

**12.1b 射程** 射撃結果表のポイント射撃の射程の修正を適用します。Pタイプ射撃の火力を持つユニットに記載された射程は通常射程です。射程には近距離（通常射程の2分の1以下）、通常射程（通常射程の

2分の1超～通常射程）、長距離（通常射程超～通常射程の2倍以下）の3種類があります。

**例：**射程7のユニットは0～4が近距離、5～7が中距離、8～14が長距離となります。

**12.1c 攻防差** 射撃結果表のPタイプ射撃の攻防差の修正を適用します。射撃するユニットの中で最も低いPタイプ射撃の火力から射撃されるユニットの中から最も高い防御力を引いた数から該当する修正を適用します。

**12.1d その他の修正** 射撃結果表にある該当する修正を適用します。

### 12.2 制限

**12.2a** Aタイプ射撃とは異なり、射撃するユニットと目標のユニットを決定します。目標毎に状態や防御力が異なるので、目標の選定は非常に重要です。

**12.2b** PFAと臨機射撃のルールに従う限り、1つの目標ユニットを射撃できるユニットの数に制限はありません。

**12.2c** ポイント射撃の目標として被牽引ユニットを選べます。ただし、このような射撃では牽引ユニットには損害を与えられません。

**12.2d** Bタイプ目標でユニットに防御力の代わりに士気値が記載されたものは防御力0とみなします。

**12.2e** 射撃結果の数は除去される目標ユニットの数を表しています。ステップロスの適用は10.0h項に従います。

**12.2f** ポイント射撃では士気チェックしません。

**12.2g** ポイント射撃の修正はPタイプ射撃のステップ数の列だけでなく、全ての列を使います。

**例：**ポイント射撃 パンター戦車ユニット（P-5火力）が距離8で平地にいる射撃モードの2個のシャーマン戦車ユニット（P-3目標）を射撃します。適用される修正値は以下の通りです。

地形が平地：+0

長距離射程：+0

攻防差：+2

Aタイプ射撃の4の列から2列右にずらして6の列を使って解決します。ドイツ軍プレイヤーは2個のダイスを振り、65の目を出しました。射撃結果は1ステップロスです。66の目を出していれば、2個とも除去できました。アメリカ軍プレイヤーは1個のシャーマン戦車ユニットを



地図盤上から除去し、車輌部隊用土氣ボックスのマーカーとして用いられます。

生き残ったシャーマン戦車はパンター戦車の射撃を臨機射撃のトリガーに使い、応射します。パンター戦車も平地に射撃モードでいます。シャーマン戦車の火力は4、パンター戦車の防御力は5なので攻防差は-1です（2列左へずらす）。Aタイプ射撃の4の列から2列左にずらして2の列を使って解決します。アメリカ軍プレイヤーは2個のダイスを振り、62の目を出しました。射撃結果は効果なしです。この場合、シャーマン戦車は臨機射撃する代わりに自発的後退（SYR）すべきでした。パンター戦車はまだ2回以上ポイント射撃できるのです。

## 13.0 制圧射撃

制圧射撃（SFA）とは、複数のヘクスのユニットが1つの目標に対して複数のヘクスから射撃することを言います。SFAはAタイプ射撃で1つのヘクスにいる敵ユニットを協同攻撃できる唯一の方法です。制圧射撃するためには、以下の全ての条件を満たした上で射撃するユニットと目標ヘクスを指定します。制圧射撃したユニットには射撃済（Fired）マーカーが置かれます。制圧射撃は1回のアクションフェイズに1回だけ1つの目標ヘクスにのみ行えます。デザインノート：SFAは敵ユニットを制圧し、釘付けにするために完全な1ターンという時間を必要とします。プレイヤーはSFAの意味をよく考えて下さい。SFAは複数のユニットの火力を同時に集中できますが、その代わりユニットに射撃済マーカーが置かれます。射撃済マーカーを置かれたユニットは、そのターンが終わるまで臨機射撃できません。最初のアクションフェイズに多くのユニットが制圧射撃してしまって援護するユニットを残さなかった場合、敵が突撃してきても臨機射撃できなくなるのです。

### 13.1 制圧射撃の制限

**13.1a** SFAは自軍アクションフェイズにのみ行えます。

**13.1b** アクションフェイズ開始時からずっと射撃モードでなければならず、射撃済マーカーが置かれておらず、PFAしていないユニットだけがPFAできます。

**13.1c** 未発令状態のユニットはSFAできません。

**13.1d** 各SFAは敵プレイヤーに対して、SFAに参加しているユニットがいるいずれ

か1ヘクスに対して1回の臨機射撃を与えます。

**13.1e** 制圧射撃では、異なるスタッツにいるユニットの火力を合計できます。

**13.1f** 制圧状態のユニットもSFAに参加できますが、不利な修正が適用されます。

**13.1g** SFAにトリガーは必要ありません。

**13.1h** SFAした後、それに参加した全てのユニットには射撃済マーカーが置かれます。

例：プレイヤーAは、敵の歩兵小隊ユニット（5ステップ）と機関銃ユニット（2ステップ）と対戦車砲ユニットがいるヘクスにSFAします。これらは全て部分遮蔽の地形に戦闘モードでいます。目標ユニットには射撃済みマーカーが置かれています。SFAに参加するのは、2個の歩兵小隊ユニット（各4火力、射程は3と4）と2個の機関銃ユニット（各2火力、射程4）、2個の対戦車砲ユニット（各2火力、射程3）、迫撃砲ユニット（4火力、射程16）です。

2個の歩兵ユニットは通常の火力で射撃します。対戦車砲ユニットはAタイプ射撃なので半分の火力の射撃します。火力の合計は18です。

部分遮蔽の地形にいる戦闘モードのユニットは-2の修正が適用されます。射程は歩兵ユニットの4のものを使うので、-1の修正が適用されます。射撃済マーカーが置かれているため、目標ヘクスは射程8（基本ヘクス3、部分遮蔽で-1、射撃済マーカーで+4）で観測できます。未観測の修正は適用しません。目標ヘクスには8ステップのユニットにいるので、+1の修正が適用されます。最終的に11-13の列を使って解決します。

SFAした後、射撃した全てのユニットに射撃済マーカーを置きます。射撃された側のプレイヤーはSFAに参加したユニットのいるいずれか1ヘクスに対して臨機射撃できます。

## 14.0 ポイント射撃



ポイント射撃（PFA）はターンの多くの時間を費やす必要はありません。射撃が目標に命中するかどうかの判定だけです。

### 14.1 ポイント射撃の制限

**14.1a** PFAは観測されているBタイプ目標またはPタイプ目標にのみ行えます。

**14.1b** PFAには、1つのヘクスにいる少なくとも1個のBタイプ目標またはPタイプ目標に対して1回のポイント射撃す

る1つ以上のヘクスにいる1個以上のユニットが必要です。

**14.1c** ユニットは1回のアクションフェイズに3回までPFAできます。アクションフェイズ中に1回以上PFAするユニットは移動やSFAできません。臨機射撃はできます。

**14.1d** SFAとは異なり、PFAしたユニットには射撃済マーカーは置かれません。

**14.1e** PFAが完了すると、射撃された側のプレイヤーは射撃した1つのヘクスに対して臨機射撃のトリガーを持ちます。

**14.1f** 車輌ユニットは、3回の車輌突撃毎に1回ずつPFAできます。

**14.1g** Pタイプ射撃するユニットがPFAするためには、アクションフェイズ（またはインパルス）を射撃モードで開始しなければなりません。このため、PFAするユニットはアクションフェイズ（またはインパルス）中に戦闘モードに変更できません。

**14.1h** SFAとは異なり、アクションフェイズ中に1つのヘクスにPFAできる回数に制限はありません。

**14.1i** 射撃済マーカーが置かれているユニットはPFAできません。

## 15.0 臨機射撃

Opportunity Fire (OW) と呼ばれる行動を臨機射撃と呼びます。臨機射撃はトリガーに対してLOSが妨害されていないユニットが行う行動です。トリガーとは移動や射撃等の敵からの応射を招く行動のことを言います。ユニットは射撃に必要な条件が満たされれば、1つのフェイズに何回でも臨機射撃できます。

臨機射撃は自発的なもので、トリガーが発生しても強制されません。また、事前に計画されている必要もありません。

重要：トリガーには1つのスタッツだけが反応できます。トリガーが発生した時点で臨機射撃を他の射撃と同様に解決し、ゲームを続ける前に全ての結果を適用します。臨機射撃するプレイヤーがどのスタッツが臨機射撃するか、またはトリガーに反応するかを決定します。

### 15.1 臨機射撃の種類

臨機射撃には4つの種類があります。以下の例はプレイヤーAのアクションフェイズと仮定したものです。

**15.1a 対移動臨機射撃** 対移動臨機射撃はユニットが別のヘクスに移動すると発生します。

注意：対移動臨機射撃は航空爆撃＆砲撃

フェイズやユニットが SYR した時にも発生します。

**対移動臨機射撃のトリガー（プレイヤー A）**

**臨機射撃（プレイヤー B）**

**臨機射撃に対する応射（プレイヤー A）**

**15.1b 対射撃臨機射撃** 対射撃臨機射撃は一方のプレイヤーが制圧射撃を完了すると発生します。

**SFA / PFA / 地図盤上の砲兵による砲撃の実行（プレイヤー A）**

**1 ヘクスに対する臨機射撃（プレイヤー B）**

**15.1c 対回復臨機射撃** 対回復臨機射撃は一方のプレイヤーが制圧状態もしくは麻痺状態のユニットを回復させることを宣言すると発生します。

**回復の実行（プレイヤー A）**

**臨機射撃（プレイヤー B）**

**15.1d 最終臨機射撃** 最終臨機射撃は突撃戦闘もしくはオーバーランが宣言すると発生します。

**攻撃の宣言（プレイヤー A）**

**臨機射撃（プレイヤー B）**

（目標ヘクスだけがこのトリガーに反応できる）

## 15.2 トリガー

臨機射撃は発生したトリガーに対して行われます。トリガーが発生していない限り、トリガーを視認できない場合は臨機射撃できません。

**15.2a トリガーを発生する行動** 臨機射撃のトリガーとなる行動は 4 つあります：(1) 移動（SYR も含む）、(2) 射撃、(3) 制圧状態や麻痺状態からの回復、(4) 突撃戦闘とオーバーラン。

トリガーは敵ユニットの以下の行動で発生します。(A) 新しいヘクスに進入した、(B) SFA / PFA / 地図盤上の砲兵による砲撃の実行、(C) 回復の宣言、(D) 突撃戦闘やオーバーランの宣言。

AT ロールでトリガーは発生しません。

**15.2b LOS とトリガー** 臨機射撃するユニット（迫撃砲の場合は観測兵）はトリガーが発生したヘクスに対して観測範囲内で LOS を通していなくてはなりません。移動によるトリガーはユニットが移動したヘクスの中心で発生します。その他のトリガーは、トリガーを発生させたユニットのいるヘクスの中心で発生します。

**15.2c 移動によるトリガー** 移動によるトリガーは、敵ユニットが新しいヘクスに移動した瞬間に SYR した瞬間に発生します。このようなユニットは砲撃や地雷原の攻撃を受けた後に臨機射撃されます。移動中に臨機射撃されたユニットは、その臨機射撃が完了するまでモードを変更できませ

ん。全ての射撃が解決された後、移動中のユニットは戦闘モードを変更するか移動を続けられます。移動中に臨機射撃されたユニットは、その臨機射撃をトリガーにできません。敵ユニットが新しく移動したヘクスと移動を開始したヘクスの両方に LOS が通っている時のみ、ユニットは隣接していない距離の部分遮蔽と完全遮蔽の地形にいる敵ユニットが発生させたトリガーに対して臨機射撃できます。

トリガーに反応することができ、さらに敵ユニットが新しく移動したヘクスと移動を開始したヘクスの両方に LOS が通っているならば、臨機射撃するユニットはヘクスの地形ではなく敵ユニットが通過したヘクスサイドの中心の地形を観測範囲や射撃、士気チェックの地形修正として使ってもかまいません。

モードの変更や降車／乗車はトリガーを発生しません。オーバーランにおける後退はトリガーを発生させます。

**15.2d 射撃によるトリガー** 射撃によるトリガーは SFA や PFA の直後、航空爆撃 & 砲撃フェイズに地図盤上の砲兵ユニットが砲撃した直後、対移動臨機射撃した直後に発生します。突撃戦闘とオーバーラン中の射撃ではトリガーは発生しません。

**15.2e 回復によるトリガー** 対回復臨機射撃のトリガーはユニットが制圧状態や麻痺状態から回復した直後に発生します。射撃済マークが置かれている場合、トリガーは通常通り発生します。

**15.2f 最終臨機射撃によるトリガー**

突撃戦闘やオーバーランの実行を宣言すると直ちに発生します。突撃戦闘やオーバーランされたユニットだけがこのトリガーに反応できます。トリガーの位置は突撃戦闘やオーバーランしたユニットのいるヘクスの中心ですが、敵ユニットが通過したヘクスサイドの中心の地形を観測範囲や射撃、士気チェックの地形修正として使ってもかまいません。最終臨機射撃の観測範囲は 1 ヘクスだけです。

**15.2g 目標とトリガー** トリガーに反応したユニットは A タイプ射撃とポイント射撃のどちらかを行えます。全ての A タイプ射撃で臨機射撃するユニットは 1 回の A タイプ射撃に参加できます。全てのポイント射撃で臨機射撃するユニットは 1 回のポイント射撃に参加できます。ポイント射撃の臨機射撃ではトリガーを発生させたヘクスにいるトリガーを発生させていないユニットも目標にできます。

**15.2h 車輛の自発的後退** PFA で発生したトリガーに反応した車輛ユニットは臨機

射撃せずに SYR できます。SYR する車輛ユニットに乗車状態のユニットは乗車したままです。退却する車輛ユニットは同じヘクスにいる（臨機射撃する）他のユニットには何の影響も及ぼしません。通常はトリガーに反応した戦闘モードのユニットだけしか SYR できませんが、移動モードの車輛ユニットも SYR できます。

## 15.3 臨機射撃の制限

**15.3a 射撃済マーク、麻痺状態マーク、制圧状態マークが置かれていないユニットだけが全ての種類の臨機射撃できます。**

**15.3b 射撃済マークが置かれているユニットは 2 ヘクス以上離れているトリガーに対して対移動臨機射撃と対射撃臨機射撃できません。対回復臨機射撃と最終臨機射撃は通常通り行えます。**

**15.3c 機関銃ユニットは 15.3b 項の制限を適用されません。すなわち、射撃済マークが置かれしていても全てのトリガーに対して臨機射撃を行えます。**

**デザインノート：** SFA した後でも臨機射撃できる機関銃ユニットの能力は、このユニットがいかに運用しやすい兵器であるかを証明しています。

**15.3d 移動モードのユニットでも迫撃砲による臨機射撃の観測兵になります。**

**15.3e 臨機射撃の A タイプ射撃では、トリガーを発生したユニットだけでなく目標ヘクス内の損害を与えられる全てのユニットが射撃されます。ポイント射撃は目標にした P タイプ目標または B タイプ目標だけが射撃されます。**

**15.3f ユニットはその他の射撃に加えて、トリガーに反応して AT ロールもできます。**

**15.3g トリガーに反応した砲撃はできません。**

**15.3h ユニットはたとえ損害を与えられないとしても臨機射撃できます。車輛ユニットが A タイプ目標のいるヘクスに移動したトリガーで A タイプ射撃してもかまいません。この場合、車輛ユニットに損害を与えることはできませんが、A タイプ目標には損害を与えることができます。**

**15.3i 車輛突撃のトリガー** 車輛突撃する車輛ユニットは通常通りトリガーを発生します。しかし、車輛突撃された側のいずれかのスタックは車輛突撃中の敵車輛ユニットをインパルス毎に 1 回ずつ臨機射撃できます。また、その他のユニットは車輛突撃中の敵の車輛ユニットが発生したトリガーに反応できます。しかし、敵車輛ユニットは各インパルスに 1 回ずつしか射



撃できません。

**15.3j SYR** SYR を実行した車輌ユニットは移動時と同様のトリガーを発生します。SYR は車輌突撃中の車輌ユニットの1回のインパルスの移動とみなされます。

## 16.0 AT ロール

AT ロールは P タイプ目標と B タイプ目標に対する歩兵の小集団による突撃を表しています。通常、この戦闘方法は地形や遮蔽物、物陰を利用して行われます。

ユニットは AT ロールで、1 ヘクス以内にいる P タイプ目標と B タイプ目標を攻撃できます。

**重要:** 1 個の車輌ユニット、輸送ユニット、B タイプ目標のステップに対して、射撃するユニットの 1 ステップ毎に AT ロールを 1 回ずつ行えます。ただし、1 回の攻撃で同じステップを複数回 AT ロールできません。AT ロールしたユニットは、さらに同じ目標を A タイプ射撃できます。

**手順:**

AT ロール結果表で目標ヘクスの地形の横列と AT ロールするユニットからの距離(1 ヘクスか 0 ヘクス)の縦列を交差させ、基本破壊ナンバーを求めます。目標となったユニット毎に 2 個のダイスを振ります(ユニットのステップ数と同じ回数だけ AT ロールできます)。ダイスの出た目に該当する修正を適用し、その結果が基本破壊ナンバー以上であれば、目標となったユニットは破壊されます。修正を適用する前のダイスの目が 3 以下の場合、AT ロールするユニットは 1 ステップを失います。

### 16.1 制限

**16.1a** 歩兵タイプのユニットだけが AT ロールできます。AT ロールはモードに関係なく行えます。

**例外:** 突撃戦闘とオーバーラン。

制圧状態のユニットは AT ロールできます。乗車状態のユニットは AT ロールできません。麻痺状態のユニットは突撃戦闘でのみ AT ロールできます。ユニットは AT ロールを強制されることはありません。

**16.1b** AT ロールは SFA、臨機射撃、突撃戦闘、オーバーランの一部として行えます。AT ロールしたユニットは、通常の射撃も行えます。

**16.1c** AT ロールの目標ヘクスに複数の P タイプ目標と B タイプ目標のステップが存在する場合、AT ロールは個別にダイスを振ります。1 個の歩兵ユニットはそのス

テップ数にかかわらず、1 ヘクスのみを目標にできます。

**16.1d** AT ロールの射程は 1 です。

**16.1e** AT ロールの修正前のダイスの出た目が 3 以下だった場合、ユニットは 1 ステップを失います。この損害は士気チェックを引き起こしません。これは AT ロールした 1 ステップにだけ影響を及ぼします。

**16.1f** AT ロールは A タイプ射撃もしくは P タイプ射撃の前後どちらかで AT ロールするプレイヤーの好きなタイミングで行えます。AT ロールを A タイプ射撃の前に行って、敵歩兵ユニットに損害を与えてから突撃戦闘すると効果的です。

**16.1g** SFA が AT ロールしかしなかったユニットには射撃済マークを置きませんが、そのユニットは SFA したものとして扱われます(同じアクションフェイズ中に移動やさらなる SFA はできませんが、臨機射撃はできます)。

**16.1h** AT ロールはトリガーを発生しません。

**例:** AT ロール プレイヤーは 2 ステップの歩兵ユニットで隣のヘクスにいる敵の戦車 5 ユニットのスタックに AT ロールします。目標ヘクスの地形は完全遮蔽で、さらに前回の迫撃砲射撃で煙幕の中にあります。この AT ロールの基本破壊ナンバーは 8 です。煙幕による +1 の修正が適用されるので 7 以上の目で成功します。プレイヤーは敵戦車ユニットを 1 回ずつ攻撃することにしました。ダイスの目は 9 と 4 で、1 個の戦車ユニットを破壊しました。AT ロールされた側のプレイヤーは車輌部隊用士気チェックが必要です。SFA が AT ロールだけなので臨機射撃はできません。射撃済マークも置かれません。歩兵ユニットは同じアクションフェイズ中に移動やさらなる SFA はできませんが、臨機射撃はできます。

## 17.0 士気

士気は、兵士が危険な任務の遂行するための意志力を表しています。

**17.0a** 歩兵ユニットと兵器ユニットは士気チェックの対象となります。車輌ユニットと輸送ユニットは士気チェックの対象にはなりません。しかし、一緒にスタックしている歩兵ユニットや兵器ユニットの士気チェックの結果は適用されます。さらに、車輌部隊は車輌部隊用士気チェックの対象となります。士気チェックが要求された場合はスタック全体でチェックし、その結果はスタック全体に適用されます。車輌ユ

ニットと輸送ユニットには SYR と降伏の結果だけが適用され、制圧状態と麻痺状態の結果は無視されます。

**17.0b** 歩兵ユニットと兵器ユニットが士気チェックを要求されるのは射撃結果表の結果で士気チェックが要求された時です。

**17.0c** ユニットの士気値は制圧状態マーカーと麻痺状態マーカーで管理されます。士気値マーカーの下に置かれているユニットは全て同じ状況にあるものとみなします。それ以外はスタッツしていても士気値は異なります。

### 17.1 大隊士気値

大隊士気値は損害の累積度を表す指標です。各ゲームのルールで特に規定されていない限り大隊士気値は 0 で始まります。大隊士気値は 0 未満にはなりません。

**17.1a** 大隊士気値ボックスには除去されたユニットを置きます。1 個の歩兵ユニットもしくは 3 個のその他のユニット(機関銃、迫撃砲、対戦車砲、輸送ユニット等)が置かれる毎に大隊士気値は 1 増加します。歩兵以外のユニットは 3 個目のユニットが置かれる毎に大隊士気値は 1 増加します。空挺降下や強襲上陸等の戦闘以外の損害は大隊士気値を増加させません。

**17.1b** 大隊士気値は、その大隊に所属する全てのユニットの士気チェックに影響を及ぼします。しかし、大隊士気値はその大隊に所属する全てのユニットにしか影響を及ぼしません。

**17.1c** 大隊士気値ボックスがない大隊は大隊士気値のルールに従う必要があります。しかし、大隊に所属していない歩兵ユニットや兵器ユニット、輸送ユニットが除去されると、除去されるユニットから最も近くにいるユニットが所属する大隊の大隊士気値ボックスに置かれます。同じ距離に複数の大隊に所属するユニットがいる場合は、敵プレイヤーがどの大隊士気値ボックスに置くかを決定します。このため、除去された車輌以外のユニットは複数の大隊の大隊士気値を増加させることができます。

**17.1d 大隊士気値の減少** 毎時ちょうどのターン(#00 のターン)のコマンドフェイズに、両軍プレイヤーは同時に大隊士気値を回復させます。1 以上の大隊士気値を持つ大隊毎に 1 個のダイスを振り、出た目が現在の大隊士気値以下ならば大隊士気値は 1 減少します(大隊士気値ボックスにある 1 個の歩兵ユニットもしくは 3 個のその他のユニットを除去します)。出た目が大隊士気値より大きい場合は効果なしです。夜間ターンの時は 26.1d 項を参

照して下さい。

**17.1e** 大隊に所属するユニットが実行中の攻撃 OP シート (OP シート内の予備部隊や防御任務に就いていない) の命令を受けている場合は、その大隊の大隊士気値は回復できません。

**17.1f 旧バージョン** 古い大隊士気や中隊士気のルールが用いられている旧バージョンのゲームを遊ぶ時は中隊士気と古い大隊士気のルールを全て使用しません。

## 17.2 士気チェック

ユニットの士気値はユニットに記載された士気値+ステップロス数+大隊士気値+士気チェック結果表の修正で求められます。士気チェック結果表の一番上の横列の中から該当する士気値を見つけ、使用する縦列を決定します。2個のダイスを振って出た目の列の一番右側が士気チェックの結果です。

例：スタッツが敵の A タイプ射撃によってステップロスしたために士気チェックします。ステップロスしたのは歩兵小隊ユニットで士気値は 4、この時点でのステップロス数は 3、大隊士気値は 1 です。夜間 +1 の修正が適用されます。修正後の士気値は 9 ( $4 + 3 + 1 + 1$ ) です。

士気チェック結果表で 9 の列を使用し、2 個のダイスの出た目は 46 で SYR の結果です。

スタッツは SYR しなければなりません。このスタッツは SYR 中に臨機射撃を受けるかもしれません。

**17.2a スタッツの士気チェック** 士気チェックするユニットの選択は非常に重要です。士気チェックするユニットはそのヘクスで最低の士気値を持つユニットです。最低の士気値はユニットの士気値とステップロス数と大隊士気値の合計から算出されます。士気チェックするユニットは士気チェックを要求した敵の射撃によって除去されたユニットでもかまいません。この場合は、そのユニットの総ステップ数を損失ステップ数とみなします。

## 17.3 制圧状態

射撃結果で最もよく発生するのが制圧状態です。制圧状態のユニットは射撃と移動の能力を阻害されます。

**17.3a** 制圧状態のユニットは以下の行動を行えません：

- **自発的なモード変更**
- **地雷除去**
- **自発的な乗車／降車**
- **全ての種類の臨機射撃**

## • 最終臨機射撃の代わりに行う SYR

### • 迫撃砲、砲兵、航空爆撃の観測

**17.3b** 制圧状態のユニットは以下の行動を行えます：

- **SFA と PFA**
- **突撃戦闘とオーバーラン中の射撃**
- **AT ロール**
- **自軍アクションフェイズの自発的な SYR**

**17.3c** 移動モードのユニットが制圧状態になると自動的に射撃モードになります。これは乗車状態のユニットには適用されません。

**17.3d** 制圧状態の結果が重複しても追加の影響はありません。

例外：22.0c 項。



## 17.5 自発的後退 (SYR)

自発的後退 (SYR) は、部隊がより安全な場所に撤退することを表しています。

SYR は 4 つの原因から発生します：

- (1) 士気チェックの結果、(2) トリガーに反応、(3) 自軍アクションフェイズに自発的に、(4) 突撃戦闘の前に退却する時。

車輛ユニットだけのスタッツは 6 ヘクス、車輛以外のユニットが含まれているスタッツは 3 ヘクス SYR で後退します。

SYR は以下の手順で実行します。

- 1) **突撃戦闘で SYR した麻痺状態のユニットの残りのステップの半分を除去します。**
- 2) **制圧状態マーカーと麻痺状態マーカーを除去します。**
- 3) **被牽引ユニットや乗車状態の戦闘モードの対戦車砲ユニット、歩兵砲ユニット、対空砲ユニット、迫撃砲ユニットを除去します。**
- 4) **残っている全ての移動モードのユニットを置きます。**
- 5) **自軍プレイヤーはユニットを SYR させます。**
- 6) **車輛ユニットと輸送ユニット (移動モードで乗車状態のユニットも含む) は SYR を終了します。その他の全てのユニットは戦闘モードになり、自動的に制圧状態になります。**

**17.4a** 各ゲームのルールで特に規定されていない限り、SYR は常にスタッツ全体に適用されます。1 つのヘクスにいる全てのユニットは 1 つのスタッツとして SYR しなければなりません。

**17.4b** 自軍プレイヤーはスタッツを SYR を引き起こした敵ユニットから離れるよう

に退却させなければなりません。最初のヘクスが地形や敵ユニットによって進入できない場合は、なるべく前述の方向に近いヘクスに退却させます。要求された SYR ができないユニットは除去されます。

**17.4c** SYR の後退は移動力ではなくヘクス数で考えます。車輛ユニットと輸送ユニットだけのスタッツが SYR する時は 6 ヘクス後退します。SYR ではそのユニットが移動可能なヘクスで、なおかつ敵ユニットのないヘクスに後退しなくてはなりません。その他のスタッツは 3 ヘクス後退します。要求されたヘクスだけ後退できないユニットは除去されます。

**17.4d** SYR の後退は後方で、なおかつ完全遮蔽もしくは部分遮蔽の地形に向かって行われます。“疑わしい後方”には後退できず、できる限り直線で後退しなくてはなりません。SYR 中のスタッツが完全遮蔽もしくは部分遮蔽の地形のヘクスに後退したならば、自軍プレイヤーはそのヘクスで後退をやめてもかまいません。

**17.4e** SYR するユニットは対移動臨機射撃のトリガーを発生します。

**17.4f** SYR しているユニットが砲撃マーカーの攻撃範囲、またはそれに隣接するヘクスを進入した場合、砲撃を受けます。

**17.4g** SYR で地雷原ヘクスを通過するユニットは除去済のルートがある場合でも、地雷原から攻撃されます。

**17.4h** SYR するユニットは、その SYR 中に降伏以外の他の士気チェックの結果を適用されません。SYR 中にスタッツしたことで発生した新しい士気チェックの結果は他のユニットには通常通り適用されます。

**17.4i 複数の SYR** 通常の臨機射撃は、他のスタッツを追加で SYR させる応射の臨機射撃のトリガーを発生します。このような場合、現在進行中の SYR を中断して、新しく発生した SYR を先に解決します。プレイヤーは以前の SYR が残している後退ヘクス数と同じ数のステップロスマーカーを使って以前の SYR 中のスタッツを記録して下さい。理論上、SYR は無限に続く可能性があります。

**17.4j** 麻痺状態のユニットが SYR でステップロスしたために除去されたユニットは大隊士気値ボックスに置かれます。

## 17.5 麻痺状態

麻痺状態は制圧状態よりも厳しい射撃結果です。

**17.5a** 麻痺状態のユニットは制圧状態の制限に加えて以下の行動を行えません：



- ・SFA と PFA
- ・オーバーラン中の射撃と AT ロール
- ・自発的な SYR

**17.5b** 麻痺状態のユニットは以下の行動を行えます：

- ・突撃戦闘中の射撃と AT ロール

**17.5c** 麻痺状態の移動モードのユニットは乗車状態でなければ自動的に射撃モードになります。乗車状態のユニットは降車されて制圧状態になります。

**17.5d** 突撃戦闘を除いて、麻痺状態のユニットが制圧状態と麻痺状態の結果を適用されても効果なしとなります。士気チェックの結果で SYR する乗車状態でない麻痺状態のユニットは麻痺状態マーカーが除去され、SYR します。突撃戦闘における士気の影響は 22.0c 項を参照して下さい。

**17.5e** 麻痺状態のユニットは回復すると制圧状態になります。

**17.5f** 各ゲームのルールで特に規定されていない限り、麻痺状態のユニットは自発的な SYR をできません。突撃戦闘する前の自発的な SYR もできません。麻痺状態のユニットは士気チェックの結果もしくは乗車状態の時に車輌ユニットが SYR する時しか SYR できません。

## 17.6 降伏

士気チェックの降伏の結果は抵抗が完全に終息したことを表しています。降伏したユニットを含むスタックはゲームから除去されます。これは同じヘクスにいる士気チェックの対象になっていない全てのユニットも含まれます。言い換えると、降伏したユニットと同じヘクスにいる戦車ユニットも除去されます。降伏で除去されたユニットは大隊士気値ボックスや車輌部隊用士気値ボックスに置かれます。

## 17.7 回復

自軍アクションフェイズの終了時に、プレイヤーは（望めば）制圧状態と麻痺状態の自軍ユニットを回復させられます。麻痺状態のユニットは制圧状態になります。制圧状態のユニットは置かれている制圧状態マーカーを除去します。回復は臨機射撃のトリガーを発生させます。

17.7a 以下の手順をスタック単位で適用します。

手順：

- ・プレイヤーは制圧状態マーカーを除去して、麻痺状態マーカーを制圧状態マーカー

に置き換えます。

・敵プレイヤーは回復するユニット毎に臨機射撃できます。回復するユニットは観測されていなくてはなりません。射撃済マークが置かれているユニットでも回復する敵ユニットを臨機射撃できます。臨機射撃によって回復使用としていたユニットが制圧状態や麻痺状態になることがあります。

**17.7b** 砲撃範囲にいるユニットは制圧状態と麻痺状態から回復できません。

**17.7c** 制圧状態と麻痺状態からの回復は決して強制されることはありません。いつまでも同じ状態でいられます。

**17.7d** 1つのスタックは1回のアクションフェイズ一度だけ回復できます。

デザインノート：回復はユニットが銃火の中で釘付けになっていることを表しています。プレイヤーは敵の近くにいるユニットが回復するのは非常に困難であることを知るべきでしょう。

## 17.8 車輌部隊用士気値

車輌ユニットは士気値を持っていませんが、車輌部隊（戦車大隊等）は車輌部隊用士気値を持ち、車輌ユニットが除去されていくと不利な結果を受けます。各部隊の車輌部隊用士気値は 0 で始まります。大隊士気値は 0 未満にはなりません。

**17.8a** 車輌部隊が損害を被る毎に、車輌部隊用士気値ボックスの最初の空いているマス（四角や丸）にマーカーを置いていきます。マーカーが四角のボックスに置かれると毎にボックスの数字（通常は 1 ですが、2 や 3 になりました）を車輌部隊用士気値に加算します。車輌部隊用士気値ボックスの全てのボックスにマーカーが置かれると、プレイヤーはその部隊の車輌部隊用士気値を再計算しなくてはなりません。その後、車輌部隊用士気値ボックスから全てのマーカーを除去します。

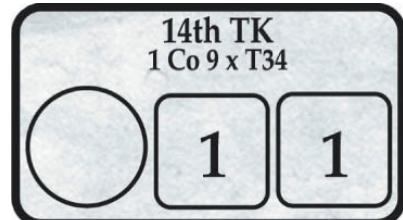
**17.8b** 車輌部隊用士気値が増加する毎に、その車輌部隊は士気チェックしなくてはなりません。1 個のダイスを振って出た目が現在の士気値と以下ならば士気チェックは失敗します。

**17.8c** 士気チェックに失敗した車輌部隊に所属する全てのユニットは、直ちに実行中の OP シートから削除され、未発令状態になり事前計画が実行されます。

**17.8d** 車輌部隊は歩兵大隊と同じ方法で士気値を回復させられます。毎時ちょうどのターンのコマンドフェイズに1個のダイスを振って出た目が現在の士気値以下であれば車輌部隊は士気値は 1 減少します。

その車輌部隊に所属するユニットが実行中の攻撃 OP シート（OP シート内の予備部隊や防御任務に就いていない）の命令を受けている場合は、その士気値は回復できません。

**17.8f** 車輌部隊用士気値に影響を及ぼさないユニット（司令部や偵察ユニット等）の損害は無視します。



例：9 個の T-34 戦車ユニットの車輌部隊は車輌部隊用士気値を持っています。そのスタックが 3 ステップロスの損害を受けました。プレイヤーは最初に除去したユニットと 2 個目に除去したユニットを車輌部隊用士気値ボックスに置きます。2 つ目のボックスは 1 の数字が記載されているので士気値は 1 増加します。プレイヤーは指揮チェックします。出た目は 3 で成功しました。その後、3 つ目のボックスにユニットが置かれました。車輌部隊用士気値を再計算してから、車輌部隊用士気値ボックスに置かれた全てのユニットを除去します。その後、再び士気チェックします。出た目は 2 で失敗しました。車輌部隊は OP シートから削除され、そのことを OP シートに記載します。この車輌部隊（14th TK）の全てのユニットは未発令状態になり、事前計画が実行されます。

デザインノート：車輌部隊の編成規模には大きな幅（3 ~ 30 輛）があるため士気値は編成規模によって様々です。



## 17.0 砲兵

砲兵による砲撃は、自軍アクションフェイズに行われます。適切なサブフェイズに、全ての砲撃を宣言し、続いて着弾判定します。全ての砲撃の着弾判定後、砲撃を 1 つずつ解決していきます。砲撃は 1 つのヘクスを完全に解決してから次の砲撃の解決に移ります。砲撃で各ヘクスは火力をまとめた 1 回の A タイプ射撃と全ての P タイプ目標に対するポイント射撃が行われます。

各ゲームのルールで特に規定されていない限り、砲撃は事前に計画しておく必要はありません。旧バージョンのゲームの砲撃遅延のルールは無視します。

### 18.1 砲撃の制限

**18.1a** 各ゲームのルールで特に規定されていない限り、砲撃は地図盤上の全ての地点に行えます。

**18.1b** 砲兵中隊は1回のHE弾と連続射撃、速射、煙幕弾の砲撃、さらに照明弾を砲撃できます。中隊の砲の数はユニットの能力や弾薬の消費量には関係ありません。例外：地図盤上の砲兵 – 24.6 項。

**18.1c** 宣言した砲撃は中止できません。

### 18.2 弹薬

シナリオには使用可能な弾薬の量が規定されています。増援の形で弾薬の量が増えることもあります。基本的にシナリオ開始時に与えられる弾薬の量がそのシナリオで使える弾薬の量です。弾薬はHE弾(High Explosive)、煙幕弾、照明弾に分かれています。

旧バージョンのゲームではHE弾と煙幕弾は4で割った量を用いて下さい。照明弾はそのままの量です。

**18.2a** プレイヤーは弾薬の残量を種類と口径別に記録しておかなければなりません。弾薬は砲撃した瞬間に残量から差し引きます。プレイヤーは使用可能な弾薬量以上の砲撃を行えません。

**18.2b** 砲撃は1種類の弾薬のみで行われます。

**18.2c** 弹薬の残量は弾薬量(Battery Fires)で表され、1個の砲撃マーカーを置くことで1つの弾薬を消費します。

HE弾または連続射撃の中隊による砲撃は1弾薬を消費します。大隊による砲撃は3弾薬を消費します。速射はこれらの3倍の弾薬を消費します。

### 18.3 砲撃の手順

#### 手順：

**1. 目標ヘクスの決定** 両軍プレイヤーは(攻撃側から)直前のターンから置かれている自軍の連続砲撃マーカーを除去し、その後に砲撃したいヘクスに砲撃マーカーと照明弾マーカーを配置します。1つのヘクスには1個の砲撃マーカーしか置けません。この時点でプレイヤーは砲撃の種類を宣言します。照明弾の砲撃は着弾判定しません——砲撃は自動的に成功し、照明弾マーカーが置かれ、その瞬間から影響を及ぼします。

**2. 着弾の修正** 両軍プレイヤーは(攻撃側から)自軍の各砲撃について着弾判定します。観測兵からLOSが通っていない砲撃は自動的に効果なしになります。

**3. 攻撃の解決** 煙幕弾を砲撃した場合、

砲撃マーカーをレベル2の煙幕砲撃マーカーに置き換えます。その後、砲撃マーカーが置かれているヘクス毎に順番に砲撃を解決していきます。砲撃範囲内またはそれに隣接したヘクスにいるAタイプ目標とBタイプ目標は(両軍の)全ての砲撃の火力を合計した火力で射撃解決表を用いて射撃されます。砲撃範囲内のPタイプ目標は砲撃によってポイント射撃されます。全ての砲撃が解決された後、必要に応じて士気チェックします。両軍プレイヤーはその砲撃がどちらから行われたかに関係なく、無差別に敵スタッフを砲撃します。

**4. 砲撃マーカーの除去** 連続砲撃以外の全ての砲撃マーカーを地図盤上から除去します。

### 18.4 観測兵

照明弾以外の砲撃には、目標ヘクスまでLOSが通っている観測兵が必要です。観測兵はポイントが宣言するだけになります。

**18.4a** 各ゲームのルールで特に規定されていない限り、観測兵になるユニットの種類や所属に制限はありません。

**18.4b** 観測兵は射撃モードでなければならず、目標ヘクスまでLOSが通っていない場合はなりません。制圧状態と麻痺状態のユニットは観測兵にはなれません。視界が届いてLOSが通っていれば近くにいる敵ユニットの存在にかかわらず、観測兵は目標ヘクスを認識できます。

**18.4c** 照明弾は観測兵を必要としません。

### 18.5 砲撃の種類

**18.5a HE弾** これは砲撃で使われる最も一般的な弾薬です。HE弾の火力は砲撃マーカーに記載されている火力の2倍です。中隊によるHE弾の砲撃範囲は砲撃マーカーが置かれた1ヘクスだけです。砲撃範囲に隣接しているヘクスにいるユニットは半分の火力で砲撃されます。HE弾の砲撃マーカーは航空爆撃&砲撃フェイズ終了時に除去されます。

**18.5b 大隊砲撃** 大隊砲撃とは、同じ大隊に所属する3個中隊が協同して行うHE弾による砲撃です。大隊砲撃に参加する中隊は、そのターンを大隊砲撃しかできません。大隊砲撃の砲撃範囲は砲撃マーカーが置かれたヘクスとその周囲6ヘクスです。共通の砲撃マーカーが用意されている古いバージョンでは、大隊砲撃の砲撃範囲の火力を決定する時は参加しているユニットの中で最も小さな口径のものを用います。新しいバージョンでは、大隊毎に専用の砲撃マーカーが用意されています。

**18.5c 煙幕弾** 砲兵中隊(大隊ではない)は煙幕の弾薬を消費することで煙幕を発射できます。煙幕弾の砲撃に特別な条件はなく、HE弾の代わりに煙幕の弾薬を消費して通常の手順で砲撃します。着弾判定して効果なし以外の結果であれば、煙幕弾の砲撃は成功します。着弾判定で着弾ヘクスがずれた場合はその結果に従います。煙幕の効果は19.0章を参照して下さい。

**18.5d 照明弾** 砲兵中隊は夜間の戦場を明るくするために照明弾を砲撃できます。照明弾の砲撃は通常の砲撃には数えません。照明弾を砲撃すると、「1. 目標ヘクスの決定」の時にそのまま目標ヘクスに照明弾マーカーを置きます。

### 18.6 砲撃の修正

中隊と大隊両方のHE弾の砲撃には以下の修正が適用されます。

**18.6a 速射** 口径が122mm以下の砲兵ユニットは速射できます。砲撃の実行する際に速射を宣言します。速射すると砲兵中隊の通常の3倍の弾薬を消費します。速射は火力が2倍になって砲撃ポイント射撃の修正が適用される点を除いて、通常の砲撃と同じように解決します。このため、HE弾の速射では砲撃マーカーに記載されている火力が4倍になります。

**18.6b 連続砲撃** 連続射撃は多くの時間を掛けて数多く砲撃する方法です。砲撃マーカーはターン中は地図盤上に残り、次の航空爆撃&砲撃フェイズに除去されます。連続砲撃に参加する中隊は通常の弾薬を消費、砲撃マーカーに記載された火力で砲撃します。連続射撃は速射や大隊砲撃と組み合わせることができます。大隊砲撃と速射と集中砲撃を組み合わせたHE弾の砲撃では9弾薬を消費して砲撃マーカーに記載された火力の2倍で砲撃します。

**18.6c ロケット砲** ロケット砲の砲撃は常に誤射となります。着弾判定表は使いません。ロケット砲の砲撃は常に単独のHE弾の砲撃とみなされます。連続射撃や速射はできません。ロケット砲の砲撃は砲撃範囲内のヘクスのみ砲撃します。砲撃範囲に隣接するヘクスはロケット砲の砲撃を受けません。

ロケット砲の砲撃の着弾判定は2個のダイスを振り、赤色のダイスで方向、白色のダイスで距離を決定します。赤色のダイスの出た目を地図盤上のスカッター・ダイアグラム(Scatter Diagram)に当てはめて決めた方向に白色のダイスの出た目と同じ数のヘクスだけ砲撃マーカーをずらします。ロケット砲の砲撃は必ずずれます。



ロケット砲の砲撃は HE 弾の砲撃と同じ手順で解決します。旧バージョンのゲームでは、砲撃マーカーに記載された火力を 2 倍にして解決します。シリーズ初期のゲームでは、ロケット砲の砲撃範囲と火力は以下に説明しています。ゲームの中には、ゲームのルールや砲撃マーカーにロケット砲の砲撃範囲と火力が支持されているものがあります。

プラッディ 110：ネーヴェルヴェルファーは半径 5 ヘクスの砲撃範囲と 20 火力を持ちます。

オブジェクトティブ・シュミット：なし。

オマハ：LCT (R) は半径 8 ヘクスの砲撃範囲と 30 火力を持ちます。



### 18.7 着弾判定

砲撃が目標ヘクスに正確に着弾したかどうか、そして砲撃の結果が“良好”か“悪”なのかを着弾修正表を用いて判定します。

両軍プレイヤーが全ての砲撃マーカーを配置した後、プレイヤーは（攻撃側から）自軍の砲撃マーカーの着弾判定します。着弾がずれた砲撃の着弾ヘクスもこの時一緒に決定します。全ての着弾判定した後に、砲撃の結果を決定します。

ロケット砲の砲撃結果は常に良好ですが、必ずずれます。ロケット砲の砲撃では着弾判定表は使いません。

**18.7a 着弾判定表** 最初に着弾判定基本値を決めます。シリーズルール v4.0 のゲームでは、着弾判定基本値は各シナリオで指示されています。その他の場合は、着弾判定表の基本値の欄で該当する国籍のものを見つけて下さい。着弾判定表の一番上の横列の中から該当する着弾判定値を見つけ、使用する縦列を決定します。2 個のダイスを振って出た目（11 ~ 66）の列の一番右側が砲撃の結果です。

**18.7b 効果なし** 地図盤上から砲撃マーカーを除去して、消費した弾薬を戻します。何も起りません。

**18.7c ずれた** 目標ヘクスには着弾しません。着弾するヘクスを決定します。1 個のダイスを振り、出た目が 1 ~ 3 ならば 1 ヘクス（スカッター・ダイアグラムを用いて決定した方向へ）ずれます。4 ~ 5 ならば、2 ヘクス（スカッター・ダイアグラムを用いて決定した方向へ）ずれます。6 ならば、3 ヘクス（敵プレイヤーの好きな方向へ。3 ヘクスはまっすぐでなくてもかまいません）ずれます。着弾がずれた全ての砲撃は砲撃の結果が「悪」となります。

**18.7d 悪** 砲撃マーカーを「悪（Bad

Shoot」の面を上にして置きます。

**18.7e 良好** 砲撃マーカーを「良好（Good Shoot」の面を上にして置きます。

### 18.8 砲撃結果

全ての砲撃マーカーの着弾判定が終了した後、煙幕弾の砲撃を行い、その後に（攻撃側から）砲撃結果を求めます。初期の TCS ゲームには砲撃マーカーが用意されていません——この場合は、他のゲーム的一般的な砲撃マーカーで代用して下さい。

**18.8a** 全ての砲撃が解決された後、両軍プレイヤーは連続射撃中のものを除く砲撃マーカーを地図盤上から除去します。

**18.8b** 地図盤上に置かれている砲撃マーカーは、その砲撃範囲のヘクス及びその隣接ヘクスに進入してきたユニットを自動的に砲撃します。これは移動中のユニットにのみ適用します——すでにそのようなヘクスにいるユニットは砲撃されることなく、影響を及ぼすこともありません（そのヘクスのスタック制限にも数えません）。道路移動しているユニットには修正を適用します。

### 18.9 P タイプ目標に対する砲撃

砲撃マーカーは P タイプ目標を、砲撃ポイント射撃結果表を用いて砲撃します。

**18.9a** 砲撃範囲内のヘクスにいる P タイプ目標のユニットだけが砲撃ポイント射撃結果表を用いて砲撃されます。砲撃範囲の隣接ヘクスにいる P タイプ目標のユニットには砲撃ポイント射撃結果表を用いて砲撃できません。

**18.9b** 砲撃する P タイプ目標（B タイプ目標ではない）のステップ毎に 2 個のダイスを振ります。出た目に該当する修正を適用して、その数値が砲撃ポイント射撃結果表にある破壊ナンバーの数以上であれば、そのステップは除去されます。移動中の P タイプ目標のユニットが砲撃範囲に進入してきた時は、上記と同様の手順で砲撃します。

**18.9c** P タイプ目標に対する砲撃が破壊ナンバーの数未満であれば、その砲撃は効果なしとなります。

### 18.10 航空爆撃＆砲撃フェイズ中の臨機射撃

臨機射撃のトリガーは航空爆撃＆砲撃フェイズ中にも発生します。

**18.10a** 対移動臨機射撃のトリガーは航空爆撃＆砲撃フェイズ中に SYR するユニットが発生させます。この SYR に対する臨機射撃は 15.1a 項に従って、通常通

り解決されます（臨機射撃に対する応射も含む）。

**18.10b** 地図盤上にある砲兵ユニットが砲撃した時、その砲撃に参加したいずれか 1 個の砲兵ユニットが対射撃臨機射撃のトリガーを発生させます。臨機射撃は砲撃が解決された後に行います。地図盤上にある砲を 1 門しか持たない砲兵中隊が連続砲撃している場合は、このような対射撃臨機射撃されると連続砲撃マーカーは除去されます。



### 19.0 煙幕

煙幕は LOS を妨害します。

さらに、各種判定に修正を適用することができます。

#### 19.1 煙幕の効果

**19.1a** 煙幕マーカーはそれが置かれたヘクス全体とヘクスサイドに対して無限の高さで LOS を妨害します。1 つのヘクスに置ける煙幕マーカーの数に制限はありませんが、効果は重複しません。煙幕マーカーの置かれたヘクスから LOS を通したり、煙幕マーカーの置かれたヘクスに LOS を通することはできますが、煙幕マーカーの置かれているヘクスを通過して LOS を通することはできません（観測兵や臨機射撃のトリガーも同様）。

**19.1b** 全面が海ヘクスに煙幕マーカーは置けません。

**19.1c** 煙幕はユニットの移動には影響を及ぼしません。

#### 19.2 煙幕の消滅

クリーンアップフェイズにレベル 1 の煙幕マーカーを除去します。その後、レベル 2 の煙幕マーカーを裏返してレベル 1 の煙幕マーカーにします。自軍アクションフェイズ開始時に、プレイヤーは以前のターンに迫撃砲と歩兵砲の砲撃で置かれた煙幕マーカーを除去します。

#### 19.3 煙幕マーカー

**19.3a** 煙幕弾を消費することで、砲撃で煙幕マーカーを配置できます。

**19.3b** 煙幕弾を砲撃した場合、1 個のレベル 2 の煙幕マーカーが砲撃範囲のヘクスに配置されます。

**19.3c** 迫撃砲と歩兵砲の砲撃で置かれた煙幕マーカーは、その砲撃マーカーがあるヘクスだけ煙幕の影響を及ぼします。

## 20.0 移動

プレイヤーは自軍アクションフェイズに、全てまたは一部の自軍ユニットを移動させられます。移動中のユニットは臨機射撃のトリガーを発生させ、敵ユニットから臨機射撃された場合は直ちに臨機射撃の手順を解決しますが、その終了後は移動を継続できます。

**20.0a** 移動モードで麻痺状態や制圧状態、射撃済マーカーが置かれていないユニットだけが移動できます。プレイヤーは他のユニットを移動させる前に、移動中のユニットの移動を完全に完了させなくてはなりません。ユニットは移動中に、自発的にスタックを分轄できません。しかし、戦闘や士気チェックの結果によって分轄を強制されることがあります。

**20.0c** ユニットは 1 つのヘクス列を通るように、各ゲームの地形効果表に記載されたヘクスやヘクスサイドの移動コストの分の移動力を消費することで移動します。ユニットは移動力より多く移動できません。

例外：移動できるユニットならば、進入禁止地形へ移動しない限り、その移動力にかかるわらずアクションフェイズに 1 ヘクスだけ移動できます。このルールで移動する場合、ユニットはそのアクションフェイズにその 1 ヘクスしか移動できません。

**20.0d** 使わなかった移動力を次のターンに持ち越したり、他のユニットに譲ることはできません。他のユニットの移動に影響を及ぼすのは、輸送ユニットや車輛ユニットで輸送する場合だけです。

**20.0e** プレイヤーは OP シートや事前命令に従っている限り、自由にユニットを移動させられます。

**20.0f** 移動力の代わりに TO (tow only) と記載されたユニットは移動できないユニットで牽引されないと移動できません。このようなユニットが移動を強制された場合は除去されます (SYR など)。被牽引専用ユニットはモード変更と輸送ユニットの乗車と降車のために 2 移動力を持つと仮定します。

**20.0g** 突撃戦闘とオーバーランを除いて敵ユニットと同じヘクスに進入できません。このルールに違反するような移動を強制されたユニットは除去されます。

**20.0h** アクションフェイズ開始時からスタックしているユニットだけが、スタック単位で突撃戦闘やオーバーランできます (車輛突撃は除く)。

### 20.1 移動における地形の影響

ユニットの移動に影響を及ぼすヘクスやヘクスサイドの移動コストは地形効果表に記載されています。各ゲームには専用の地形効果表が用意されています。ヘクスに進入するための移動コストは、そのヘクスの地形の移動コストと通過したヘクスサイドの移動コストを合計したものです。

**20.1a 地形効果表に記載されていない地形**は移動に影響を及ぼしません。

**20.1b 高度変更** 移動を開始するヘクスからヘクス中心部の高度が異なるヘクスに移動する全てのユニットは 1 つの実線の等高線を越える毎に 1 移動力を余分に消費しなくてはなりません (登り、下りにかかるわらず)。移動先のヘクスの中心を等高線が通過している場合も等高線を越えたものとみなします。道路移動ではこの追加の移動コストは適用しません。ゲームによっては、点線の等高線が描かれている場合があります (10 m 単位の等高線)。これらは LOS には影響を及ぼしますが、ユニットの移動については無視します。

**20.1c 車輛ユニットの高度変更** 移動タイプが車輪とキャタピラの車輛ユニットは道路移動を使っていたいければ、2 つ以上の等高線があるヘクスに進入したり通過できません。この場合、進入するヘクスの中心にある等高線は数えますが、ユニットが出て行くヘクスの中心にある等高線は数えません。このルールは車輛ユニットや輸送ユニットの他、自走ユニット (24.2 項) にも適用します。

**20.1d ボトルネック** ボトルネックとは、橋梁のように 1 個ずつユニットが通過しなくてはならないヘクスサイドのことです。橋梁と地雷原はボトルネックです。さらに各ゲームのルールにはボトルネックの地形が規定されています。

ボトルネックのヘクスに進入したり、ヘクスサイドを通過したユニットは通常の移動に対する対移動臨機射撃のトリガーに加えて、追加の対移動臨機射撃のトリガーを発生します。このため、このような輸送ユニットは臨機射撃を 2 回受けることがあります。臨機射撃を 2 回受けるユニットは最初の臨機射撃を完全に完了してから 2 回目の臨機射撃を解決します。

**20.1e 道路及び道路に似た地形を利用して移動するユニット**は道路の移動コストを使用し、そのヘクスとヘクスサイドの地形は無視します。これは 1 本の繋がった道路に沿って移動しているユニットにのみ適用されます。道路移動しているユニットは観測と臨機射撃において不利な修正が適用

されます。この修正を避けるため、ユニットは通常の移動コストを消費して同じヘクスの道路以外の地形を移動することもできます。

例外：移動タイプが車輪とキャタピラの車輛ユニットは道路移動を使っていたいければ、2 つ以上の等高線があるヘクスに進入したり通過できません。

**20.1f** 一部のヘクスやヘクスサイドは進入、通過が禁止されています。ユニットは移動が禁止されたヘクスやヘクスサイドに進入、通過できません。そのような移動を強制されたユニットは除去されます。

**20.1g** ヘクスに複数の地形が存在する場合、最も移動コストの高い地形をそのヘクスの移動コストとして適用します。ヘクスサイド地形の移動コストはそのヘクスの移動コストに加算されます。

**20.1h 遅滞地形とブロック** 遅滞地形とブロックのルールは使用しません。

**20.1i 森林** 一部に森林が描かれているヘクスは移動と戦闘に関して森林ヘクスとみなします。LOS を判定は森林のイラストに基づいて行います。



### 20.2 車輛突撃

ユニットの移動は他のユニットの移動を始める前に完了しておかなくてはならないのですが、車輛ユニットの高い機動力を表したルールが車輛突撃です。

**20.2a 車輛ユニットとそれに乗車しているユニットだけのスタック** は、1 ターンに 3 つのインパルスに分けて移動できます。3 つのインパルスの移動の順番は自軍プレイヤーが自由に決定します。

例：プレイヤーは 1 回目のインパルスとして A ユニットを移動させ、それから B ユニットを移動させ、その後再び A ユニットの 2 回目と 3 回目のインパルスの移動できます。

SFA に参加する車輛ユニットは車輛突撃できません。

**20.2b 車輛突撃** は移動、射撃モードへの変更、PFA の実行で構成されています。車輛突撃するユニットは通常の移動力の 3 分の 1 だけ使って移動できます。残りの (端数を含む) 移動力は続くインパルスに使えます。

例：車輛突撃するユニットは 1 回目のインパルスに移動して、2 回目のインパルスに射撃モードになり、3 回目のインパルスに PFA します。

**20.2c 車輛突撃** するユニットは 2 つの連続したインパルスの移動をまとめて実行し



てもかまいません。この場合はインパルス2回分の移動力を使えますが、1回目のインパルスの移動力を越えた時点から2回目のインパルスとみなされ、新しい対移動臨機射撃のトリガーを発生します。

**20.2d** 移動モードへの変更に移動力は必要なく、どのインパルスでも行えます。射撃モードへの変更には、完全な1つのインパルスが必要です。

**20.2e** 車輌突撃で移動するユニットは、車輌突撃していないユニットと同じスタッフで移動できません。

例外：輸送ユニットと牽引ユニットにはこの制限は適用しません。

一緒に移動する歩兵ユニットと車輌ユニットはアクションフェイズ開始時にスタッフしていなくてはなりませんが、車輌突撃はできません。

**20.2f** インパルスの移動で車輌ユニットは新しいスタッフを作れます。車輌突撃しているユニットが他の車輌ユニットのいるヘクスに移動すれば、次のインパルスからこれらのユニットはスタッフして移動できます。この場合、スタッフの車輌ユニット毎に残っているインパルスを管理しなくてはなりません。



## 21.0 地雷原

地雷原は特定の地域に敵が進入するのを妨害したり、キルゾーンに誘導する場合に使います。

**21.0a** 配置された地雷原は両軍のユニットを区別なく攻撃します。味方の地雷原というものはありません。

**21.0b** 移動タイプが徒歩のユニットが地雷原のあるヘクスに進入すると、18火力のAタイプ射撃を受けます。適用する修正はスタッフのものだけです。車輌ユニットが地雷原のあるヘクスに進入すると、2個のダイスを振り、出た目が8以上なら目標となったステップは除去されます。

**21.0c** 地雷原のあるヘクスにユニットが進入した時だけ地雷原は攻撃します。地雷原のあるヘクスから出る時やそのまま移動しなければ地雷原から攻撃されることはありません。

**21.0d** 旧バージョンのダミー地雷は使いません。

### 21.1 地雷の敷設

地雷は（シナリオのセットアップ時に指示されているならば）ゲーム開始前に敷設されます。また、準備防御OPシートが実行された時にも地雷を敷設できます。セッ

トアップ時に地雷を敷設する場合、先にセットアップする時は敵のセットアップの範囲内に地雷を敷設できません。

準備防御OPシートが実行された場合、OPシート上に記載された2個歩兵小隊ユニット毎に地雷を1ヘクスに敷設できます（端数切り捨て）。準備防御OPシートが実行された時、敷設部隊である2個歩兵小隊から4ヘクス以内、なおかつ敵ユニットから5ヘクス以上離れたヘクスに地雷を敷設します。

### 21.2 強行突破

地雷原のあるヘクスに進入するためには進入時に追加で2移動力を消費しなくてはなりません。地雷原の攻撃は、ユニットの移動や砲撃による臨機射撃を解決した後、21.0b項に従って解決します。地雷原の攻撃を受けたユニットはその後、自由にそのヘクスから出られます。

地雷原のあるヘクスにいる敵ユニットにも通常通り突撃戦闘できます。ただし、突撃戦闘するユニットはそのヘクスに進入した時に地雷原の攻撃を受けなくてはなりません。

### 21.3 地雷除去

地雷を除去すると、ユニットは地雷原の攻撃を受けることなくそのヘクスに進入できます。乗車状態でない歩兵ユニットは地雷除去できます。地雷原のあるヘクスもしくはその隣接ヘクスでターンを開始した乗車状態でない歩兵ユニットだけが地雷除去できます。ただし、地雷原のあるヘクスに敵ユニットがいてはなりません。

**21.3a** 地雷除去できるのは、制圧状態、麻痺状態、乗車状態でない歩兵ユニットだけです。このようなユニットは地雷原のあるヘクスもしくはその隣接ヘクスでターンを開始しなくてはなりません。ユニットは移動モードでも射撃モードでも地雷除去できます。ただし、射撃モードで地雷除去するユニットは、そのアクションフェイズ中にSFA、PFA、臨機射撃できません。

**21.3b** 地雷除去するためには、それを自軍プレイヤーが地雷除去を宣言し、その時点のモードのままユニットを地雷原のあるヘクスに移動させます（地雷原のあるヘクスにいなければ）。この時、このユニットは移動モードでも射撃モードでも対移動臨機射撃のトリガーを発生することに注意して下さい。臨機射撃と砲撃を通常通り解決します。

**21.3c** 臨機射撃や砲撃を受けた後、地雷

除去するユニットが制圧状態や麻痺状態になっていない状態で地雷原のあるヘクスにいれば、地雷除去できます。地雷除去するユニットは9火力で攻撃されます。適用する修正はスタッフのものだけです。ユニットがこの攻撃に生き残って制圧状態や麻痺状態になっていなければ、地雷除去は成功します。地雷除去マーカーをそのヘクスに置きます。

**21.3d** 地雷除去された地雷原ヘクスには、ユニットはどの方向からでも攻撃されることなく進入したり出ることができます。しかし、SYR中のユニットは地雷除去できません（地雷原から通常の攻撃を受けます）。地雷原のあるヘクスはボトルネックの地形です。

## 22.0 突撃戦闘

突撃戦闘は自軍アクションフェイズのいつでも行えます。突撃戦闘するユニットは移動する前に戦闘を完全に解決します。突撃戦闘は目標ヘクスのユニットにのみ影響を与えます。突撃戦闘の終了時には目標ヘクスにはどちらか一方のユニットだけしか残れません。

突撃戦闘は、突撃戦闘するユニットに目標ヘクスに進入する移動力が残っていれば追加の移動力は必要ありません。突撃戦闘を解決する前に、突撃戦闘するユニットに対する全ての砲撃を解決します。

### 手順：

- 1) 攻撃側プレイヤーは突撃戦闘するユニットと目標ヘクスを宣言します。
- 2) 防御側プレイヤーは突撃戦闘してきた敵のスタッフに対して、目標ヘクスに進入する前に1回の最終臨機射撃ができます。目標ヘクスにいるユニットの内、制圧状態や麻痺状態でなく、臨機射撃可能なユニット（射撃済マーカーが置かれているユニットも含む）だけが最終臨機射撃に参加できます。防御側プレイヤーは臨機射撃する代わりに、目標ヘクスにいる制圧状態や麻痺状態になっていない全てのユニットをSYRさせられます。制圧状態や麻痺状態になっているユニットはそのままヘクスに残ります。SYRした場合はステップ7に進みます。
- 3) 攻撃側がステップ2で制圧状態や麻痺状態、SYRの結果を被らなければ、突撃戦闘するユニットは目標ヘクスに進入して、目標ヘクスにいる防御側ユニットから制圧状態マーカーを除去します。麻痺状態マーカーは除去しません。防御側ユニットが退却した場合はステップ7に進みます。

デザインノート：これは突撃戦闘するユニットが最後の 80m を移動する際に制圧射撃の制限を解除するものです。

**4) 目標ヘクスが砲撃範囲内のヘクスもしくはその隣接ヘクスであれば、突撃戦闘するユニットは砲撃されます。目標ヘクスにいる防御側ユニットは砲撃を受けません。この砲撃では、目標ヘクスの地形修正を適用します。**

**5) 目標ヘクスが地雷原であれば、突撃戦闘するユニットは地雷原から攻撃されます。突撃戦闘するユニットは地雷除去できません。地雷原の攻撃には、目標ヘクスの士気修正を適用します。**

**ステップ 4 とステップ 5 で突撃戦闘するユニットが制圧状態や麻痺状態、SYR の結果（または除去）を被った場合、その突撃戦闘は中止されます。攻撃側ユニットは現在のモードのまま、突撃戦闘を開始したヘクスまで戻されます。攻撃側ユニットが SYR する時は目標ヘクスから開始します。**

**6) 射撃の順番を決定します。一方に制圧状態と麻痺状態のユニットがいて、もう一方にはいない場合、制圧状態と麻痺状態のユニットがない側が先に射撃します。それ以外の場合は同時に射撃します。歩兵ユニットは AT ロールできます。P タイプ射撃するユニットは P タイプ射撃か A タイプ射撃のどちらかで射撃できます。射撃による士気チェックや車輌部隊用士気チェックは、次の射撃を解決する前に行います。射撃が同時の場合、士気チェックや車輌部隊用士気チェックは両軍の射撃が終了してから（攻撃側から先に）行います——攻撃側ユニットが除去されるか SYR した場合、防御側ユニットは士気チェックする必要はありません。しかし、車輌部隊用士気チェックはしなくてはなりません。**

**7) 両軍の乗車状態のユニットは降車し、両軍の移動モードのユニットは射撃モードに変更されます。これらは攻撃側ユニットから行います。**

**ステップ 6 とステップ 7 を必要なだけ繰り返し、除去されるか SYR して目標ヘクスからどちらかの側のユニットがいなくなるまで突撃戦闘のラウンドを続けます。**

**22.0a** 防御側ヘクスに進入できるだけの移動力を持っている移動モードのユニットだけが突撃戦闘できます。

**22.0b** 歩兵ユニットと輸送ユニット、車輌ユニットは移動モードでも射撃モードでも突撃戦闘で射撃できます。兵器ユニットは射撃モードではなくては突撃戦闘で射撃できます。迫撃砲ユニットは（モードにかかる

わらず）突撃戦闘で射撃できません。

**22.0c** 突撃戦闘のラウンド中に制圧状態になったユニットと突撃戦闘の直前のラウンドに士気チェックして制圧状態の結果を被ったユニットは、自軍プレイヤーが SYR するか 10.0f 項に従って最大ステップ数を持つユニットにステップロスを適用するかを選びます。突撃戦闘のラウンド中に制圧状態の結果を被った麻痺状態のユニットは SYR しなくてはなりません（半分のステップを失います—17.4 項）麻痺状態のユニットがさらに麻痺状態の結果を被ると降伏します（17.6 項）。

**22.0d** 攻撃側プレイヤーは何度でも突撃戦闘できます。突撃戦闘、その他の射撃や移動は好きな順序で行えます。

**22.0e** 突撃戦闘の A タイプ射撃は敵ユニットだけを攻撃します。スタッツの修正は両軍別々に計算します。

**22.0f** 突撃戦闘では、両軍に等しく適用される射撃結果表のマイナスの修正（夜間、両軍の制圧状態、煙幕等）は適用しません。

**22.0g 地形** 突撃戦闘では、両軍にマイナスの地形修正が適用される時は修正が最も 0 に近くなるように相殺します。

例：完全遮蔽の地形で突撃戦闘するユニットは射撃モード（-3）であり、防御側ユニットは塹壕内（-5）にいます。この場合は -3 の分を相殺して -2 の修正だけを適用します。

**22.0h** 各戦闘ラウンドでは、1 個のユニットが AT ロールと通常の射撃の両方を行えます。全ての A タイプ射撃はまとめて 1 回の射撃とみなされます。

**22.0i** 突撃戦闘を解決した後は、攻撃側ユニットはそれ以上行動できません（移動、PFA、SFA）。ただし、迫撃砲の観測と臨機射撃はできます。

**22.0j** 未発令ユニットは突撃戦闘できません。

**22.0k** 車輌部隊用士気チェックに失敗した車輌ユニットは直ちに SYR しなくてはなりません。しかし、他の自軍ユニットがヘクスに残っている場合、（退却するユニットに対する臨機射撃をした後に）突撃戦闘は続けられます。

## 23.0 オーバーラン

オーバーランは車輌ユニットによる特別な突撃戦闘です。車輌は銃と砲を乱射しながら目標ヘクスに突入し、通過していきます。オーバーランは突撃戦闘とは異なり、1 ラウンドで終了します。

オーバーランと突撃戦闘の違いは以下で

説明されています。

**23.0a** 防御側ヘクスに進入して退出できるだけの移動力を持っている移動モードの車輌ユニットと輸送ユニット（乗車しているユニットも含む）だけがオーバーランできます。

**23.0b** オーバーランするユニットが 3 以上の移動力を消費しなくてはならない防御側ヘクスにはオーバーランできません。車輌ユニットは道路移動を利用してオーバーランできます。移動タイプが車輪もしくはキャタピラの自走ユニットもオーバーランできます。

**23.0c** オーバーランでは目標ヘクスの地形の修正を適用します。突撃戦闘とは異なり、地形修正は通常通り適用します。

**23.0d** 自軍アクションフェイズにユニットは 1 つのヘクスに対して何度でもオーバーランできます。

**23.0e** 麻痺状態のユニットはオーバーランで射撃できません。

**23.0f** 防御側ユニットはステップ 2 で、最終臨機射撃の代わりに自発的に SYR できません。

**23.0g** 防御側ユニットは制圧状態マークを除去しません。

**23.0h** オーバーランを解決した後、ユニットは移動力が残っていれば移動を続けられます。

**23.0i** オーバーランしたヘクスから出る時には対移動臨機射撃のトリガーが発生します。

**23.0j** 車輌突撃のインパルス中のユニットは、1 回のインパルスで移動力が足りなければ連続したインパルスを使ってオーバーランできます（20.2c 項）。

**23.0k** 移動力が残っていれば 1 回目のオーバーラン終了後に隣のヘクスにいる敵ユニットにもオーバーランできます。オーバーランは対移動臨機射撃のトリガーを発生しません。

**23.0l** 未発令ユニットはオーバーランできません。

## 24.0 特殊ユニット

### 24.1 輸送ユニット

輸送ユニットとは、他のユニットを輸送する目的に用いられる車輌ユニットで、トラック、ワゴン、ハーフトラック等が一般的です。輸送ユニットは 1 個小隊規模の部隊を運搬できる数の車輌部隊を表しています。輸送ユニットは 2 ステップを持っています。通常の輸送ユニットは種類が白枠で囲まれています。



乗車状態のユニット（被牽引ユニット）が輸送ユニットの上に置かれている場合、そのユニットは乗車状態（または被牽引状態）とみなします。乗車状態のユニットは輸送ユニットが消費した移動力と同じ比率で移動力を消費します。

例：18 移動力の輸送ユニットが 6 移動力を消費した場合、それに乗車状態の 6 移動力のユニットは 2 移動力を消費します。

**24.1a** 輸送ユニットは 5 ステップまでのユニットを乗車、または 2 個のユニットまでを牽引できます（対戦車砲、砲兵、自走できない迫撃砲、歩兵砲等）。輸送ユニットは A タイプ目標のユニットだけを輸送できます。1 ステップを失った輸送ユニットは 3 ステップまでのユニットを乗車、または 1 個のユニットまでを牽引できます。輸送ユニットは自走ユニットを輸送できません。輸送ユニットはユニットを乗車させた状態で同時に他のユニットを牽引することはできません。

**24.1b** ユニットを乗降させる場合、輸送ユニットは 3 移動力、さらに乗降するユニットは 1 移動力を消費します。乗降するユニットは移動モードでなくてはならず、乗車中は移動モードのままでです。制圧状態、麻痺状態のユニットは自発的に乗降できません。

**24.1c** 乗車状態の歩兵ユニットは突撃戦闘とオーバーランでのみ射撃できます。その他のユニットは乗車状態では射撃できません。

**24.1d** 輸送ユニットが除去された場合、それが乗車、牽引していたユニットは自動的に除去されます。輸送ユニットがステップロスした場合、自軍プレイヤーが選んで同じ比率で乗車状態のユニットをステップロスさせます（10.0g 項）。

**24.1e 車輛ユニットでの輸送** 戦車やその他の車輛ユニットを一時的に輸送ユニットに使えます。3 以上 P タイプ防御力を持つ車輛ユニットのステップ毎に A タイプ目標を 2 ステップ輸送できます——その他は 1 ステップ。車輛ユニットは砲ユニットを牽引できません。スタッキングしている車輛ユニットの輸送能力を合計して 1 個のユニットを輸送できます。

車輛ユニットに輸送されているユニットは移動モードのままでですが、戦闘時は通常通り扱われます。

## 24.2 自走ユニット

多くのユニットが自走ユニットです。

**24.2a** 自走ユニットは射撃モードの時は通常のユニット（通常は B-0 目標）とみな

しますが、移動モードの時は車輛ユニット（ワゴン、トラック、ハーフトラック）とみなします。これは観測と臨機射撃で重要になります。

**24.2b** いくつかのユニット（対戦車砲等）は移動タイプを徒步か車輛かを選べます。このようなユニットには白色の徒步タイプの移動力と車輛ユニット時の移動力（黒色ならば車輪、黄色はキャタピラ）が記載されています。トラックとジープ、ワゴンは B-0 目標でハーフトラックは B-1 目標です。

**24.2c** ユニットが移動モードになる時、プレイヤーはどの移動タイプを使うかを宣言しなくてはなりません。1 回のフェイズに 1 種類の移動タイプしか使えません。一度宣言した移動タイプは射撃モードになるか他の移動タイプになることを宣言するまで、その間ずっとそのままです。

**24.2d** 自走ユニットは乗降に移動力を消費する必要はありません。自走ユニットは移動モードに変更する時に半分の移動力を消費します。

**24.2e** 自走ユニットが移動モードで徒步タイプではなく車輛ユニット時の移動力を使っている時は SYR だけできます。



## 24.3 対戦車砲

対戦車砲小隊ユニットは 2 ステップを持ち、士気チェックの対象となります。これらは、他のユニットに観測してもらって攻撃する間接射撃兵器です。

**24.3a** 対戦車砲は目標ヘクスに対して直接 LOS を引く必要はありません。その代わり、目標ヘクスに対して LOS を引ける観測兵を必要とします。対戦車砲ユニットと観測兵は 1 つ上の同じ上級部隊に所属していないことはありません。中隊所属の対戦車砲小隊とその観測兵は同じ中隊に所属していないことはありません。大隊所属の対戦車砲小隊や重兵器中隊の場合、観測兵は同じ大隊に所属していないことはありません。連隊所属の重兵器中隊や大隊の場合、観測兵は同じ連隊に所属していないことはありません。制圧状態と麻痺状態のユニットは観測兵にはなれません。モードの状態は観測に影響を及ぼしません。

**24.3b** 対戦車砲はアクションフェイズに 1 回だけ射撃できます。さらに、航空爆撃 & 砲撃フェイズに臨機射撃に対する応射として 1 回射撃できます。射撃済マーカーが置かれていない対戦車砲は、観測兵がトリガーを視認できれば臨機射撃できます。対戦車砲はゼロ射程（突撃戦闘やオーバーラン）で射撃できません。

**24.3c** SFA の代わりに、3"/80mm 以上の迫撃砲は通常の射撃の代わりに 1 発の煙幕弾や照明弾を発射できます。照明弾は視界や LOS にかかわらず、射程内のどのヘクスにでも発射できます。煙幕弾を発射する場合は観測兵が目標ヘクスに LOS を引けていなくてはなりません。煙幕を発射する場合、目標ヘクスを決定した後に迫撃砲ユニットに射撃済マーカーを置き、迫撃砲 & 歩兵砲の煙幕射撃結果表を用いて射撃判定します。臨機射撃で煙幕や照明弾は発射できません。

**24.3d** 迫撃砲は通常の移動に加え、輸送ユニットで輸送できます。大型の迫撃砲（Tow Only）は自力で移動できず、牽引されないと移動できません。



## 24.4 対戦車砲 (AT)

対戦車砲は B-0 目標で P タイプ射撃ユニットで 3 の士気値を持ちます。A タイプ射撃する時は火力が半減します。対戦車砲は常に先に射撃します。



## 24.5 歩兵砲 (IG)

歩兵砲は B-0 目標で高弾道の A タイプ射撃ユニットで 3 の士気値を持ちます。100mm 以上の歩兵砲は砲撃ポイント射撃結果表を用いて P タイプ目標を射撃できます（18.9b 項）。

**24.5a** SFA の代わりに、100mm 以上の歩兵砲は通常の射撃の代わりに 1 発の煙幕弾や照明弾を発射できます。照明弾は視界や LOS にかかわらず、射程内のどのヘクスにでも発射できます。煙幕弾を発射する場合は観測兵が目標ヘクスに LOS を引けていなくてはなりません。煙幕を発射する場合、目標ヘクスを決定した後に歩兵砲ユニットに射撃済マーカーを置き、迫撃砲 & 歩兵砲の煙幕射撃結果表を用いて射撃判定します。臨機射撃で煙幕や照明弾は発射できません。歩兵砲が発射した煙幕弾と照明弾は対戦車砲のマーカーを代用します。

**24.5b** 100mm 以上の歩兵砲が P タイプ目標のいるヘクスを砲撃した場合、参加している 100mm 以上の歩兵砲ユニット毎に砲撃ポイント射撃結果表を用いて 1 回ずつ砲撃します。

## 24.6 地図盤上の砲兵

多くの場合、砲兵は地図盤外の存在として扱われていますが、地図盤上の砲兵が登場することもあります。地図盤上の砲兵は以下の点を除いて通常の砲兵と同じように扱います。

**24.6a** 地図盤上の砲兵ユニットは B-0 目

標で6の士気値を持つ高弾道のAタイプ射撃ユニットです。ゲームによって、砲兵中隊は1ステップのユニット（砲1門で1個のユニット）で表されていましたが、複数のステップのユニット（砲1門で1ステップ）で表されています。

**24.6b** 直接射撃する場合、地図盤上の砲兵は歩兵砲として扱われ、SFAや臨機射撃できます。1ステップしかない地図盤上の砲兵は煙幕弾と照明弾を発射できないことを除いて、歩兵砲と全く同様に扱われます。複数のステップを持つ砲兵中隊ユニットはユニットに記載されている火力に比例した残っているステップ数の火力を算出し、それをAタイプ射撃の火力として一緒に砲撃しなくてはなりません。砲兵ユニットに火力等の情報が記載されていない場合は以下を用います。

**100mm 未満** 4火力 [射程 14]

**100-130mm 未満** 6火力 [射程 24]

**131mm 以上** 8火力 [射程 40]

**24.6c** フェイズ中に砲兵中隊の一部の砲だけが砲撃したとしても、弾薬は砲兵中隊と同じだけ消費します。

**24.6d** 地図盤上の砲兵は砲撃でのみ煙幕や照明弾を発射できます。

**24.6e** 地図盤上の砲兵は2門／ステップ以上の砲が残っていなければ通常の砲撃できません。これらの砲／ステップは射撃モードで、なおかつ射撃済マーカーが置かれておらず、制圧状態や麻痺状態であってはいけません。

**24.6f** 地図盤上の砲兵中隊ユニットが砲撃した後は砲撃の結果に関係なく射撃済マーカーが置かれます。砲撃した砲兵ユニットは砲撃の結果に関係なく、アクションフェイズ中でなくても対射撃臨機射撃のトリガーを発生します。砲撃した砲兵ユニットでも臨機射撃できます。地図盤上にある砲を1門しか持たない砲兵中隊が連續砲撃している場合は、臨機射撃されるか制圧状態や麻痺状態であれば連續砲撃マーカーは除去されます（18.10b項）。

## 24.7 対空砲

対空砲はユニットにAAと記載されています。多くの対空砲はAタイプ射撃ユニットですが、一部の対空砲はPタイプ射撃ユニットです。対空砲の射撃は常に低弾道（11.2b項）で航空機を攻撃できます（25.0章）。対戦車砲と歩兵砲、対空砲は3の士気値を持つB-0目標です。



## 25.0 航空機

航空機は単機出撃で登場します。これは1機の航空機による1つの目標または1つのヘクスに対する攻撃です。

### 25.1 任務

自軍の航空攻撃＆砲撃フェイズの最初に自軍航空機の任務を実行します。プレイヤーは全ての任務を航空機マーカーを目標に置いて宣言してから1つずつ解決していきます。順番は自軍プレイヤーが自由に決めます。

**25.1a** 1つのターンに複数の航空機が任務を実行できます。プレイヤーはそれぞれの任務に対して目標ヘクスを宣言します。1つの目標に対して何度も任務を実行できます。

**25.1b** Aタイプ爆撃力をを使った任務は1つのヘクスにAタイプ射撃します。航空爆撃は観測された高弾道射撃とみなされ、射撃結果表の地形と STACK の修正を適用します。ポイント射撃ナンバーを使った任務は Pタイプ目標と Bタイプ目標を Pタイプ射撃します。航空機はこれら両方の攻撃を同時に実行できません。プレイヤーは任務を解決する前にどちらの火力で攻撃するのか宣言しなくてはなりません。

**25.1c** ポイント射撃ナンバーを使った任務では2個のダイスを振って解決します。目標として1個の敵ユニットを選び、ダイスの出た目の合計に航空機によるポイント射撃結果表の該当する修正を適用して破壊ナンバーを決定します。破壊ナンバーが航空機のポイント射撃ナンバー以上であれば、目標の敵ユニットは除去されます。それ以外は効果なしです。

**25.1d** 航空機の任務によって除去された車両ユニットは車両部隊用土気値ボックスに置かれます。

**25.1e 対空射撃** 防御側プレイヤーは対空射撃で航空機から目標ヘクスを防御できます。対空射撃する対空砲は射撃モードではなくてはならず、射撃済マーカーが置かれてはなりません。プレイヤーは対空射撃する対空砲が目標にする航空機を宣言した後、射撃する対空砲ユニットに射撃済マーカーを置きます。対空射撃は対射撃臨機射撃のトリガーを発生します。1回の対空射撃で1個の航空機を対空射撃できます。対空射撃する対空砲は目標の敵航空機のいるヘクスまでLOSが通っていないではなくてはならず、ユニットに記載されている射程のヘクス数（Aタイプ射撃）まで、もしく

は長射程（Pタイプ射撃）まで対空射撃できます。

### 25.2 任務の種類

航空機による攻撃は以下の手順に従って解決します。

●このターンに実行する全ての任務を宣言し、航空機マーカーを置きます。

●各任務を1つずつ、以下の手順で解決します。

●任務の種類を決定します。

●防御側の対空砲は対空射撃します。対空射撃する対空砲ユニットに射撃済マーカーを置き、航空機に対して臨機射撃します。

●対空砲が除去されたリ士気チェックしたとしても、航空任務結果表の該当する修正を適用します。

●観測兵を決定します。目標ヘクスまで6ヘクス以内にいてLOSが通っている自軍ユニットが観測兵になります。ただし、射撃モードで制圧状態や麻痺状態になってはいけません。観測兵は絶対に必要ではありませんが、以内場合は砲撃に不利な修正が適用されます。

●航空任務結果表を用いて1個のダイスを振って任務を解決します。出た目が成功値以上であれば、任務は成功します。それ以外は任務は実行したが、実際の攻撃は行われなかったみになります。

●成功した任務の攻撃を実行します（もしあれば）。複数の任務が同じ目標を攻撃していても、それぞれ個別に解決します。

注意：航空任務結果表の「深い森（Full Wood Hex）」は樹木（果樹園ではない）が密集し、道路も小道もないヘクスを表しています。このようなヘクスは航空機から観測するのは非常に困難です。

## 26.0 夜間戦闘

夜間の軍事活動を正確に再現することは、非常に困難です。

夕暮れのターンと夜明けのターンは夜間ターンの前後の期間です。これらの期間では視界が制限されます。夕暮れのターンと夜明けのターンは、夜間ターン、昼間ターンのどちらでもなく、以下の修正が適用されます。

1) 視界が制限されます（ターン記録トラックに指示されています）

2) 夜戦に関するルールと夜戦の修正は適用されません。

3) 航空機は任務を行えません。

4) 砲兵は照明弾を発射できません。



## 26.1 夜間戦闘の影響

**26.1a** 夜間のターンに獲得できるOPシートの準備時間は毎ターン最大で2です（車輌部隊用OPシートは最大で6）。

**26.1b** 夜間のターンの作戦行動はOPシート上で厳密に規定されていなくてはなりません。OPシートに詳細な進撃路と命令を記入して下さい。

**26.1c** 各ゲームのルールで特に規定されていない限り、夜間のターンの視界は2ヘクスです。

**26.1d** 夜間のターンは1時間で1ターンです。大隊士気値の回復は偶数時間のターンのみ行います（2000、2200、2400等）。

**26.1e** 夜間のターンの士気チェックは追加の修正が適用されます。照明弾で照らされた範囲でも、このルールは適用されます。

**26.1f** Aタイプ射撃、ポイント射撃、ATロールには夜間の修正が適用されます——砲撃にも修正が適用されます。

**26.1g** 夜間のターンに航空機は任務を行えません。



## 26.2 照明弾 (Illum)

照明弾は戦場に照明効果をもたらします。

**26.2a** 砲兵または迫撃砲が照明弾を1回発射すると地図盤上に照明弾マーカーが1個置かれます。

**26.2b** 照明弾マーカーはマーカーがあるヘクスを中心に半径5ヘクスを照らします。この範囲内では射撃結果表の夜間の修正は適用されません（士気チェックを除く）。迫撃砲と歩兵砲の砲撃によって置かれた照明弾マーカーは半径3ヘクスを照らします。照明弾は夜明けのターンと夕暮れのターンの視界に影響を及ぼしません。

**26.2c** 每ターンのクリーンアップフェイズに地図盤上に置かれた照明弾マーカーを全て除去します。両軍プレイヤーはそれぞれ直前のアクションフェイズから置かれていた自軍の迫撃砲と歩兵砲の照明弾マーカーを除去します。

**26.2d** 照らされたヘクスにいるユニットは照らされたヘクスにいる敵ユニットを観測したり、射撃できます。ユニットは隣接ヘクスならば、照らされていなくても観測したり、射撃できます。

## 27.0 シナリオの準備

各ゲームのルールでは、シナリオの情報が説明されています。各ゲームのルールで特に規定されていない限り、以下の手順と制限に従います。

## 27.1 セットアップ

**27.1a** “w/i X” の略語は記載されたヘクスからXヘクス以内のいずれかのヘクスにユニットを配置することを意味します。

**27.1b** ユニットは移動モードでも射撃モードでも、さらには乗車状態でも降車していくても配置できます。

**27.1c** 各ゲームのルールで特に規定されていない限り、スタッカ制限を違反してユニットを配置できません。

**27.1d** 各ゲームのルールで特に規定されていない限り、ユニットは完全戦力状態で配置されます。

**27.1e** 部隊全体でステップロスが指示されている場合は、できるだけ平均してステップロスをユニットに適用します。ステップロスにユニットの指定があれば、それに従います。

**27.1f** 史実の命令はあくまでも参考です。プレイヤーはゲームを始める前に自由にOPシートを作成できます。ゲームが始まる前に作成された全てのOPシートはゲーム開始時に実行されます。各ゲームのルールで特に規定されていない限り、これはどの種類のOPシートでもかまいません。プレイヤーは未実行のOPシートを作成した状態でゲームを始められません——これらは第1ターンより早く作成できません。

## 27.2 増援

**27.2a** 自軍アクションフェイズ開始時に、プレイヤーは指定されたヘクスに増援ユニットを登場させます。登場エリアが敵ユニットや砲撃範囲によって一部でも遮断されていれば、増援ユニットは本来登場すべき登場エリアから地図盤端に沿って10ヘクス以内にある別の登場エリアから登場します。

**27.2b** 各ゲームのルールで特に規定されていない限り、増援ユニットの登場を自発的に遅らせることはできません。

**27.2c** 各ゲームのルールで特に規定されていない限り、増援ユニットは地図盤上に最初に登場するまで移動力を消費することはありません。

**27.2d** ゲーム開始前に作成された増援部隊用のOPシートは常に未実行です。

**27.2e** 増援ユニットはゲーム開始前に未実行のOPシートに記入されていなくてはなりません。他の未実行のOPシートに記入されるか事前命令が実行されなければ、増援ユニットはこのOPシートから削除できません。

## 27.3 一人で遊ぶ

TCSゲームは一人でも簡単に遊べます。一人で遊ぶ場合は敵の計画がわかつてしまい緊張に欠けるものですが、以下のルールを適用することで命令をより硬直したものにすることができます。

一人で遊ぶ場合も命令のルールは使いましょう。敵の計画は“忘れて”下さい。どちらかの側の立場に立って一人で遊ぶこともできます。複数のOPシートを用意して無作為に選ぶのもよいでしょう。ゲーム中は、敵の計画が実際の行動に表れてくるまで先にそれを推測してはいけません。もしできるなら、プレイヤー自身の興味もなくしてしまいましょう。

TCSゲームの命令ルールは情報の取得を制限するためのものです。情報の活用を制限するものではありません。プレイヤーは作成した時点で計画したOPシートを実行する時に一切変更してはいけません。このOPシートの命令を忠実に実行しなくてはなりません。こうすれば戦闘は未知のものとなり、プレイヤーに驚きを提供することでしょう。シナリオで指示された命令を使って一人で遊べば、当時の実際の指揮官がどのように戦ったのかを体験できるはずです。

★★★☆





## LOS グリッド表

