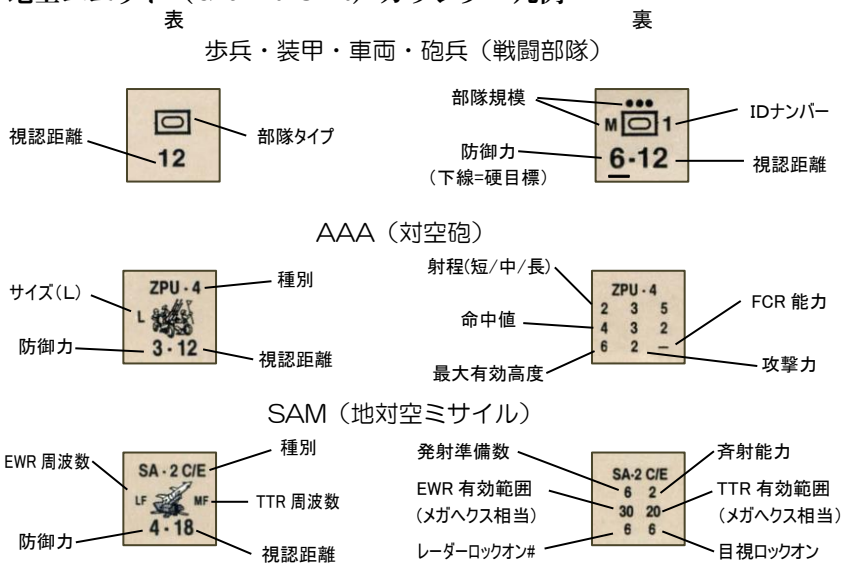


The Speed of Heat Chart

地形効果表 (Terrain Effect Chart)

地形タイプ	防御力	視認距離	TFF 障害	LOS 障害	カムフラージュ効果(Y/N)	地上攻撃修正
平地	NA	NA	NA	NA	NA	NA
森	NA	NA	NA	Yes	すべての地上ユニット: Yes	+2: 地上掃射 +1: その他の攻撃
河	NA	NA	NA	NA	NA	NA
線路/操車場	6/10	24	NA	NA	NA	NA
道路	8	24	NA	NA	道路上のユニットは平地にいとみなす。	
小道	6	12	NA	NA	小道上の車両はカムフラージュ: NA 他の地上ユニットへの視認・攻撃はその他の地形に準ずる。	
滑走路	10	36	NA	NA	NA	NA
大型橋梁	18	48	NA	NA	NA	NA
中型橋梁	12	36	NA	NA	NA	NA
小型橋梁	6	24	NA	NA	NA	NA
市街地	5	48	Yes	Yes	AAA、SAM、レーダー: NA その他の地上ユニット: Yes	+2: すべての攻撃
住宅地	3	36	NA	Yes	歩兵ユニットのみ: Yes	+1: すべての攻撃
ダム	20	24	NA	NA	NA	NA
尾根/丘	NA	NA	Yes	Yes	NA	NA

地上ユニット (Ground Unit) カウンター凡例



地上ユニット・目標 (Target) カウンターリスト

未確認歩兵 6	歩兵小隊 4-6	小型橋梁 6-24	重要建築物 6-24	タワー 3-18
未確認車両 12	トラック 4 2-12	格納庫 5-24	機関車 2-18	列車 2-18
未確認装甲 12	中戦車小隊 M 1 6-12	燃料基地 POL 4-24	サンパン 2-12	
未確認レーダー 12	EWR 2-12	FCR 2-12	AAA ZU-23 3-12	SAM SA-2 C/E 4-18
				CCU 3-12

※エラー: カウンターの中戦車小隊の防御力には下線が付く。

SA-2C/EとSA-2Fの裏面が入れ替わっている。TSOHのCCUにはイラストと異なりレーダー機能はない。

地上目標 VP 表

種別	K	2D	D
目標マーカー			
機関車	12	8	4
列車	5	3	2
燃料基地	15	10	5
小型橋梁	6	3	1
重要建築物	7	5	3
格納庫	8	6	4
タワー	5	3	2
サンパン	4	2	1

AAA ユニット

ZPU-1(14.5mm)	3	2	1
ZPU-4(14.5mm)	5	3	2
ZU-23(23mm)	6	4	2
M-38(37mm)	6	4	2
S-60(57mm)	8	5	3
KS-12(85mm)	9	6	5

戦闘ユニット

歩兵小隊	5	3	2
SA-7 チーム*	9	6	3
中戦車小隊	10	6	2

レーダー他

FCR	6	4	2
EWR	12	8	4
CCU	10	6	4
SA-2*	8	5	3

* 損害により失われたミサイル1本につき2VPを追加で失う。

ヘクス地形

線路	5	3	2
操車場	12	7	2
道路	2	1	0
小道	1	0	0
滑走路	8	6	4
市街地	8	6	4
住宅地	2	1	0
大型橋梁	30	20	10
中型橋梁	18	12	6
ダム	15	10	5

※赤いデータは Air Strike、もしくはシナリオの指示による。緑のポイントは訳者の推測による。

The Speed of Heat Chart

地形凡例 (Terrain Key)



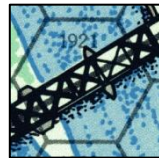
平地(Clear)Lv.0¹



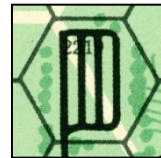
平地(Clear)Lv.1



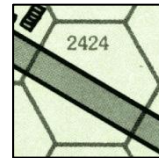
平地(Clear)Lv.2



橋梁(Bridge)²



操車場(Rail Yard)



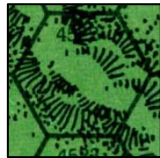
滑走路(Runaway)

※1：平地に点在する緑の意匠は街路樹や水田を表したものであり、ゲーム上の影響はない。平地の高度の境界線を等高線と呼ぶ。

※2：長さ2ヘクス以上のものを大型(Major)橋梁と呼び、1ヘクスのものを中型(Minor)橋梁と呼ぶ。カウンターで表わされるものを、小型(Small)橋梁という。

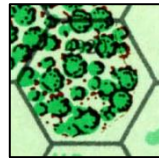


尾根(Ridge)³

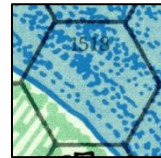


丘(Hill)³

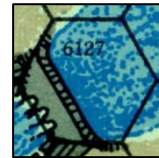
※3：尾根はヘクスサイド地形であり、尾根に囲まれたヘクスが丘である。



森(Woods)



河(River)



ダム(Dam)



線路(Rail Line)⁴

※4：シナリオにより、道路(Road)、小道(Trail)に変化する。



市街地(Urban)⁵

※5：市街地は City とも表記される。シナリオにより、住宅地(Build-Up)に変化する。住宅地には Town、Village といった表記もある。

マーカー類解説



未確認航空機



コントロール

・識別されていない航空機(11.5)として航空機カウンターの代わりに配置する。11.5 を使用していなければ、非視認機を表示するのに利用できる。
・コントロール(30.1)を発している航空機に置く。識別されていない航空機、航空機カウンターの代わりに配置する。



損傷



軽損傷

・損傷(10.1)した航空機に、該当する損傷度(L/2L/H/C)のマーカーを置く。特にルール化されていないが、表面(Hit)を上にして置くことで、情報の隠蔽ができる。



制圧



制圧(回復中)

・対地攻撃(21.2)を受け、制圧(S)された地上目標に置く。そのターンの最後に、裏面の S-REM の面に裏返す。次のターンの最後に、このマーカーは取り除かれる。制圧状態の地上ユニットは、移動、攻撃、その他の能力がすべて機能しなくなっている。



損害



損害×2

・対地攻撃(21.2)を受け、損害(D)を被った地上目標に S マーカーと共に置く。2 回の損害は、裏面の★2つが描かれたマーカーで示す。S マーカーは上記のように取り除かれるが、損害は恒久的である。3 回目の損害を受けた地上目標は完全に破壊される。



レーダー索敵



照射

・レーダー索敵(16.1)を実行する航空機の下に、Radar Search(索敵)マーカーを置く。
・ロックオンした目標に照射(17.4)を行う場合、裏面の ILLUM 面に裏返し、飛行順序が変更されることを示す。



レーダー探知

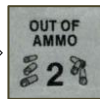


ロックオン

・レーダー索敵(16.1)が成功し、目標が探知された場合、Radar Contact (探知) マーカーを目標機に置く。その際、索敵機のレーダー索敵マーカーに対応する ID のマーカーを用いる。目標機がロックオンされたら、マーカーを裏返す。このマーカーは、必要な数に応じて自作する。



弹幕射撃



弾薬切れ

・弹幕射撃(24.1.2)を行っている AAA の上に乗せ、周囲に 1 以下の目で命中するゾーンを作っていることを示す。
・弹幕射撃を行ったターンの終わりに、弾薬切れの面を上にする。数字の 2 は、管理フェーズに行われる再補給に必要な出目を表している。



計画射撃



集中射撃

・地上ユニット活動フェーズに、計画射撃(24.1.3)の目標ヘクスに計画射撃マーカーを置く。数値の 1 は、攻撃範囲(周囲 1 ヘクス、高度差+2)を示す。
・集中射撃時には裏面を用い、追加の AAA1 ユニットにつき命中判定に-1 の修正が付くことを示す。



爆弾



爆発危険域

・爆撃(23 章)の実行時に爆弾マーカーを航空機の下に置き、その後航空機の FP 消費と連動して目標に近づけていく。
・爆発危険域(23.1.4)が作られたら、裏面の BZ マーカーを置き、そのヘクスが 2 高度レベル以上で弾幕射撃域となることを示す。数値の 1 は攻撃力である。



煙幕指示

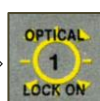


レーザー指示

・FAC(11.6)によって指示された目標上に置く。煙幕は配置した次のターンの最後に、レーザー・スポットは指示したターンの最後に取り除かれる。地上 FAC は AAA 計画フェーズ中に目標を指示する。空中 FAC は移動中に煙幕を撃ちこむか、視認フェーズにレーザーを当てる。

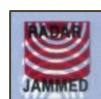


TTR ロックオン

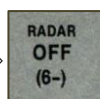


光学ロックオン

・SAM の TTR にロックオン(25.3)された目標に置く。光学/目視ロックオン(25.4)の場合は裏面を用いる。数値は ID ナンバーであるが、SAM ユニットに ID が無いため、運用には工夫が必要である。



ジャミング



シャットダウン

・BJM によってジャミング(19.4.1)されているレーダー上に置く。裏面は ARM 回避のためにシャットダウンしたレーダー上に置く。6-の数値は再作動に必要なダイス目を表す。※AJM と DJM はレーダーサイトをジャミングするのではなく、ジャミングを実行した航空機のみを防御することに注意。

※エラー：TTR ロックオンマーカーの#1 の表記が TRR になっている。