The Last Hundred Yards
COMBAT TABLES

強襲解決表[14.0]

[最終強襲DRMは+/-4に制限]

14	1. 攻撃側は**車両破壊の試み**[14.3.2]を実行 2. 攻撃側と防御側の跨乗兵/輸送兵が降車 3. **防御ユニットは4ヘクス退却。**非車両ユニットは、すでに混乱していない限り、死傷し、混乱。*[EXC:ロシア軍または日本軍の場合、すべての非車両ユニットは再編成とマークし、最良の非車両戦闘ユニットが死傷し、他の全ユニットは結束力チェックし、失敗すると死傷する]* 4. 攻撃側は隣接するヘクスに（1回）**前進**でき、そのヘクスが占有されている場合は直ちに**強襲** 5. **指揮官とFTの損失**[14.3.5]および**昇進ポイント**[オプション、22.2.1]を確認
10 to 13	1. 両プレイヤーが**車両破壊の試み**[14.3.2]を実行 2. 攻撃側と防御側の跨乗兵/輸送兵が降車 3. **防御側は退却。**混乱ユニットが退却すると死傷する。非混乱ユニットが退却すると、混乱して結束力チェックし、失敗すると死傷する。*[EXC:ロシア軍または日本軍の場合、すべての非車両ユニットは再編成とマークし、最良の非車両戦闘ユニットが死傷する[15.2.1]]* 4. **指揮官とFTの損失**[14.3.5]および**昇進ポイント**[オプション、22.2.1]を確認
6 to 9	1. **都市強襲**[14.3.1]で修正前ダイスロールが**6または7**の場合、**攻撃と防御**を行っている最良の非車両戦闘ユニットが**死傷**する 2. 両プレイヤーは**車両破壊の試み**[14.3.2]を実行 3. 攻撃側と防御側の跨乗兵/輸送兵が降車 4. **防御側は退却。**退却する非車両ユニットは結束力チェックを行う。*[EXC:ロシア軍または日本軍の場合、最良の非車両戦闘ユニットのみ結束力チェックを行い、失敗すると死傷する[15.2.1]]* 5. **指揮官とFTの損失**[14.3.5]および**昇進ポイント**[オプション、22.2.1]を確認 6. 非混乱攻撃側/防御側の非車両ユニットをすべて**再編成**とマーク
2 to 5	1. **都市強襲**[14.3.1]で修正前ダイスの目が**4または5**の場合、攻撃側の最良の非車両戦闘ユニットが**死傷**する 2. 両プレイヤーは**車両破壊の試み[14.3.2]を実行** 3. **攻撃側と防御側の跨乗兵/輸送**兵が降車 4. **攻撃側は退却。**退却する非車両ユニットは結束力チェックする。*[EXC:ロシア軍または日本軍の場合、最良の非車両戦闘ユニットのみ結束力チェックし、失敗すると死傷する[15.2.1]]* 5. **指揮官とFTの損失**[14.3.5]および**昇進ポイント**[オプション、22.2.1]を確認 6. 非混乱攻撃側/防御側の非車両ユニットをすべて**再編成**とマーク
–1 to 1	1. 両プレイヤーは**車両破壊の試み**[14.3.2]を実行 2. 攻撃側と防御側の跨乗兵/輸送兵が降車 3. **攻撃側は退却。**混乱ユニットが退却すると死傷する。非混乱ユニットが退却すると混乱し、結束力チェックし、失敗すると死傷する。*[EXC:ロシア軍または日本軍の場合、すべての非車両ユニットに再編成とマークし、最良の非車両戦闘ユニットが死傷する[15.2.1]]* 4. 指揮官とFTの損失[14.3.5]および昇進ポイント[オプション、22.2.1]を確認
< –1	1. 防御側が**車両破壊の試み**[14.3.2]を実行 2. 攻撃側と防御側の跨乗兵/輸送兵が降車 3. **攻撃ユニットは4ヘクス退却。**非車両ユニットは、すでに混乱していない限り、死傷し、混乱する。*[EXC:ロシアまたは日本の場合、すべての非車両ユニットは再編成とマークし、最良の非車両戦闘ユニットは死傷し、他のすべてのユニットは結束力チェックし、失敗すると死傷する]* 4. 防御側は隣接するヘクスに（1回）前進でき、そのヘクスが敵ユニットに占有されている場合は、直ちに強襲 5. **指揮官とFTの損失**[14.3.5]および**昇進ポイント**[オプション、22.2.1]を確認

攻撃値修正[14.2]

AVM:

X	結束力差[最大+3][14.2a]
1	再編成部隊への強襲[14.2b]
1	防御側が農村建物ヘクス、IP、壁の後ろにいる[14.2c]
1	防御側が隠蔽[14.2d]
1/2	LATW/FT対FPを含むヘクス、牽引砲、都市建物または都市建物道路[14.2e]
1	英雄対要塞化陣地[14.2f]
1	防御側が丘ヘクス内[14.2g]
2	包囲[14.2h]
2	防御側が都市建物または都市道路ヘクス内側[14.2i]
–1	分散強襲[14.2j]
–1	参加車両が行動中[14.2k]

車両破壊DRM[14.3.2.1]

すべてのDRMは累積

[許容最大総DRMは8]

DRM	混乱した友軍部隊:
2	a) 任意の分隊または要塞化陣地、***または*** b) 9/43以降のドイツ軍MGまたは歩兵班、***または*** c) 日本軍/ロシア軍の減少戦力分隊または班
1	a) ATV≧0のユニット、***または*** b) 9/43以降のドイツ軍分隊または要塞化陣地
1	a) 英雄ユニット、***または*** b) アメリカ軍/イギリス軍の班、***または*** c) 日本軍/ロシア軍の分隊、***または*** d) 強襲値が3のユニット

DRM	敵車両が以下の場合:
3	支援されていない（つまり、ヘクス内に非混乱または非ショックの他の戦闘ユニットがいない）、および遮蔽地形ヘクス/ヘクスサイド、応急陣地にいるか、隣接
2	輸送車またはショックを受けたAFV
–1	行動中

車両破壊解決[14.3.2.2]

ダイスロールが10以上の場合は破壊

小火器射撃DRM表[11.3.3]

[-4未満の攻撃は不許可]

射撃ユニットの射程

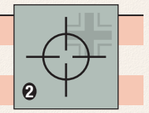
DRM	≤ 4	8	10	12	15
-	1	1-2	1-3	1-3	1-4
–1	2	3	4	4	5-6
–2	3	4	5	5-6	7-8
–3	4	5-8	6-10	7-12	9-15

–2[R]	分割射撃[11.3.3d]
–1/–2[V]	行進間射撃[現在/隣接ヘクスから][11.3.3g]
–1	妨害ごと[11.3.3j]
–1	友軍車両が存在ヘクス[11.3.3l]
–1	制圧射撃（マーカー2個ごとFRU）[11.3.3b]
–1	再編成射撃[11.3.3f]
–1	隠蔽ターゲット[11.3.3i]
–1	地上に伏せる[11.3.3m]
–1	夜間[11.3.3n]
1	側面射撃[11.3.3e]
1	目標密度(4ステップ以上の2ステップごとFRU)[11.3.3k]
1[R]	近接射撃（2ヘクス以内）[11.3.3c]
1	HE対建物またはIP[11.3.3o]
X	TEM[地形表を参照]

[R] リアクション射撃のみ－歩兵、機関銃、火器　[V] 車両のみ

迫撃砲射撃DRM表[11.4.6]

1	エアバースト[11.4.6a]
1	目標密度[11.4.6b]
X	TEM[地形表を参照]



迫撃砲射撃アクション表[11.4.5]

タイプ	迫撃砲値(MV) 第1	第2	弾薬タイプ MDRM	SMK
< 60mm	0	N/A	1	1
60mm Sec.	0	–1	2	3
80-82mm Sec.	2	0	2	5
80-82mm Plt.	2	0	6/8[R]	7

[R]ロシア軍のみ

小火器/迫撃砲射撃解決[13.1]

- **最終射撃結果が**ヘクス内の*最良の*非車両*戦闘*ユニットの**結束力より大きい場合、**そのユニットは混乱するか、すでに混乱している場合は死傷し、ヘクス内の他のすべての非車両ユニットは結束力チェックを実施する
- **最終射撃結果が10以上の場合、***最も高い*結束力の非車両*戦闘*ユニットが死傷し、混乱する(すでに混乱の場合を除去)。また、そのヘクス内の他のすべての非車両ユニットは結束力チェックする。
- **MV≧2かつ最終迫撃砲射撃結果が修正前10の場合、**目標ヘクス内の*停止*車両1台(ランダムに選択)が、輸送車またはFVの場合は破壊され、AFVの場合はショックを受ける

対戦車射撃DRM表[11.5.4]

[-4未満の射撃は不許可]

[ユニットのATVはFPまたは牽引砲に対して常に1[11.5b]]

射撃ユニットの射程

DRM	LATW	4	5	15	18	21	24	30
-	1	1	1	1-5	1-6	1-7	1-8	1-10
–1	2	2	2	6-10	7-12	8-14	9-16	11-20
–2	3	3-4	3-5	11-15	13-18	15-21	17-24	21-30

1	公開されている牽引砲が射撃される[11.5.4l]
1	射撃ユニットがエリート[15.1c]
–3[L]	分割射撃[11.5.4c]
–1[L]/–2[L]	行進間射撃[現在/隣接ヘクス][11.5.4d]
–1	臨機射撃[11.5.4g]
–1	妨害[11.5.4i]
–1	制圧射撃[11.5.4b]
–1	移動中ターゲット[11.5.4e]
–1	隠蔽ターゲット[11.5.4h]
–1	ハルダウン[11.5.4j]
–2	ターゲットが牽引砲[11.5.4k]

[L] LATWユニットには適用しない

対戦車砲火解決表[13.2]

ターゲットが**破壊される**のは…

最終射撃結果＞ターゲットのAVまたはAEV、または

非破壊の場合、AFVは次の場合に**ショックになる**…

a) 最終攻撃結果がターゲットのAVかAEVに等しい、***または***

b) 修正前ダイスロールが10で、最終射撃結果が防御ユニットのAVの2以内

次の場合は**効果なし**…

車両に対して、修正前ダイスロールが2以下

地雷原効果表[19.1]

非車両ユニット：進入プレイヤーは1回修正しないダイスロールする。ダイスロールが10の場合、ランダム選択したユニット1つが死傷する[13.3.3]。

車両ユニット：AFVはダイスロール9以上でショックを受け、FVと輸送車はダイスロール8以上で破壊される。それ以外の場合、効果なし。車両のショックまたは破壊は巻き添えダメージを引き起こす[13.3.7]。

© 2023 GMT Games LLC
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232
www.GMTGames.com

Version 12.01.2023

地形効果表[4.0]

防御側が占有する地形[2]	レベル	MP コスト				TEM[1]	備考
		非車両	AFV	HT	トラック	小火器射撃 & 迫撃砲射撃のみ	
農村/都市 Rural/Urban	*OT*	1	1	1	2/1	0	See 4.1.1, 4.1.2
海岸 Beach	0	1	1	1	2	0	See 4.1.14
林/ジャングル Woods/Jungle	1	1½	3[8]	P	P	–1	See 4.1.3
深い林/深いジャングル HvyWoods/HvyJungle	2	1½	4[8]	P	P	–1	See 4.1.3
並木 Tree Line	1	0	+1[8]	P	P	–1	See 4.1.8
ヤシ林/果樹園/薮[5] Palm Grove/ Orchard/Brush[5]	1/0/0	1	1	1	2	0	See 4.1.15, 4.2.4
丘 Hill	Varies	+½[3]	+1[3]	+1[3]	+1[3]	–1/0[4]	See 4.1.4
石造建物 Stone Bldg.	1	1	1	1	1	–3	See 4.1.6a
木造建物 Wooden Bldg.	0	1	1	1	1	–2	See 4.1.6a
都市建物 Urban Bldg.	1	2	P	P	P	–3	See 4.1.6b
小屋 Hut	0	1	1	1	1	–1/0[4]	See 4.1.6a
壁 Wall	0	0	+1	P	P	–1/0[4]	See 4.1.7
道路/鉄道[7] Road/Railroad[7]	*OT*	1	1	1	1	*OT*	See 4.1.9, 4.1.9.1 – 4.1.9.5
小道[7] Path[7]	*OT*	1	2	P	P	*OT*	See 4.1.9.6
河川 River	–1	1½ /All[6]	P	P	P	0	See 4.1.10
橋 Bridge	*OT*	1	1	1	1	0	See 4.1.11
浅瀬 Fords	*OT*	+½	+1	+1	+2	0	See 4.1.12
湿地 Marsh	0	1½ /All[6]	P	P	P	0/–1[4]	See 4.1.13
溝（バルカス） Gully (Balkas)	–1	1	1	P	P	*OT*	See 4.1.18
応急陣地 要塞化陣地	*OT*	*OT*	*OT*	*OT*	*OT*	–2	See 4.1.16; 2.2.4

P 禁止　　*OT* ヘクス内の他の地形のTEM　　NA 適用しない

脚注:

1 TEMは累積せず、複数のTEMが適用可能な場合は防御側にとって最も有利なものだけ適用
2 **太字の黒**は障害地形ヘクス。**太字の赤**は障害地形 フィーチャ。
3 上り坂を移動中に太い等高線を通過するたびにMPを消費。道路沿いの場合は適用しない。
4 左側のTEMは小火器射撃用、右側のTEMは迫撃砲射撃用
5 ヤシ林/果樹園/薮は、異なるレベルのユニットのLOSを障害し、同じレベルのユニットは妨害する[4.2.4]
6 進入では1½MP。河川/湿地ヘクスから別の河川/湿地ヘクスへ移動する場合は全MP。
7 道路や鉄道のないヘクスから進入する場合は、ヘクス内の他の地形を使用
8 並木を越えるごとに+1、または森林道路ヘクスから接続する道路のないヘクスに出るとき+1[4.1.9.1a]

死角ヘクス表[4.2.3]

最高ヘクスと障害地形ヘクス間のレベル差	*最高*ヘクスから介在する障害地形ヘクスまたは地形フィーチャまでのヘクス数																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	0*	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10
2	0*	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	6	6	6	7
3	0	1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5
4	0	0	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4	4	4
5	0	0	0	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3

* 隣接ヘクスに森林ヘクスが含まれている場合、または建物や並木フィーチャと交差している場合、値は「1」になる

スタック制限[2.3;14.0]

	ヘクス内に配置できるプレイヤーごとのユニット数	強襲に参加できるプレイヤーごとのステップまたはユニット数
分隊	3	非車両戦闘ユニット 最大4ステップ
MG	2	
牽引砲	1	
要塞化陣地	1	
車両	2	1 車両
指揮官、FT 、LATWユニット	いずれか2つ	それぞれ1つ

移動許容量[10.1]

ユニットタイプ	活性化	リアクション	後進
非車両	3 (2)	2 (1)	-
AFV/HT/装軌式FV	5	4	3
装輪式FV/トラック	6	4	3

(x) = MPコストに関係なくユニットが移動できるヘクス数

隠蔽喪失[4.3.1]

4.3.1.1 非車両ユニットは、以下の場合に直ちに隠蔽喪失する

a) 敵ユニットから8ヘクス以内かつLOS内の平地ヘクスに移動するか、そこから射撃する
b) 敵ユニットから3ヘクス以内かつLOS内の遮蔽地形ヘクスに移動する*[EXC:ロシア軍/日本軍の場合は2ヘクス、LATWの場合は1ヘクス]*
c) 敵ユニットから2ヘクス以内かつLOS内の遮蔽地形ヘクスから射撃する[EC:20.9b]
d) 混乱や死傷した場合
e) 最終射撃解決ダイスロールがヘクス内の最良のユニットの結束力に等しい

4.3.1.2 跨乗兵/輸送兵を含む車両は、以下の場合には直ちに隠蔽喪失する

a) あらゆる距離から敵ユニットのLOS内の平地ヘクスで行動開始、そこへ進入、そこから射撃する
b) 敵ユニットから8ヘクス以内かつLOS内の遮蔽地形ヘクスで行動開始、そこへ進入、そこから射撃する
c) 活性化セグメントまたはリアクションセグメントの終了時に敵ユニットに隣接
d) ショックを受ける[12.7]

4.3.1.3 強襲ヘクスから退却するユニットまたは強襲ヘクス内に留まるユニットは、突撃解決の終了時に隠蔽喪失する

戦術目標表[22.2.1]

昇進ポイント獲得 占領または破壊	昇進ポイント獲得 防御	目標 [防御]
1	1	応急陣地 [14.1c]
4	1	要塞化陣地 [14.1e and f]
2	1	丘 [14.1g]
1	1	牽引砲 [14.3.3e]
2	1	車両破壊の試みに成功
1	1	MOP (任務特別ルールごと*)
1		任務で勝利
–1		任務でステップロスごと

* MSRで任務目標ポイントとして指定された地形フィーチャ

混乱/再編成からの回復[12.1]

- **回復：**修正後ダイスロールが**結束力**以下
- **集結：**修正後ダイスロールが「**1**」以下[12.5]
- **英雄化：**修正前ダイスロールが「**10**」に等しい[12.6]

–1	エリート[15.1b]
–1	指揮官[12.2b]
1	制圧[12.2a]
1	日本軍/ロシア軍[12.2c]

ショック回復表[12.7]

1	集結
2 - 4	回復
5 – 7	ショックが残る
8 - 10	ノックアウトと放棄

© 2023 GMT Games LLC
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232
www.GMTGames.com