

The Last HUNDRED YARDS



PLAYBOOK TABLE OF CONTENTS

目次

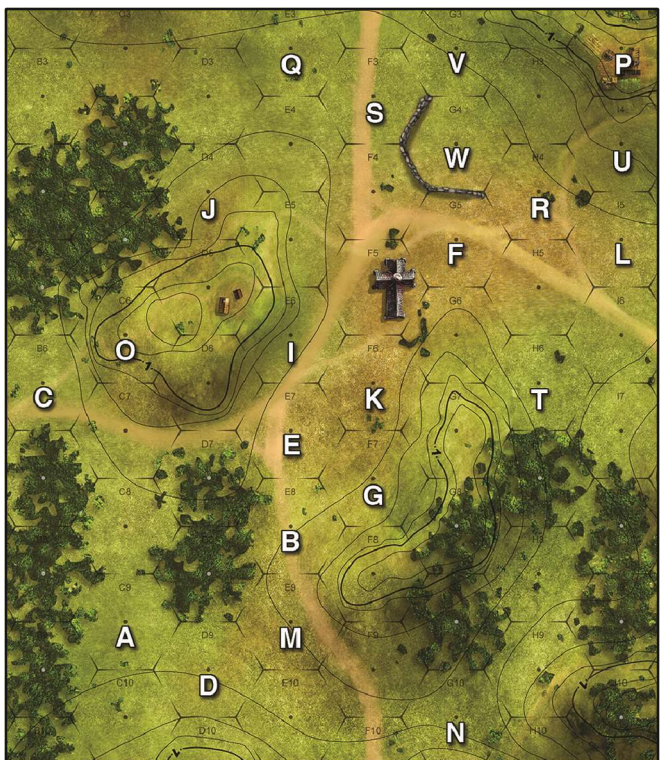
24.0 ルールの例	1	24.8 射撃解決	7
24.1 地形	1	24.9 強襲	8
24.2 小隊活性化	3	24.10 迫撃砲	10
24.3 撤退または退却	4	24.11 ロシア軍の指揮統制	12
24.4 オーバーラン	5	25.0 拡張プレイ例	13
24.5 射撃&移動	5	25.1 歩兵と迫撃砲	13
24.6 停止&射撃	5	25.2 戦車	20
24.7 側面射撃	6	デザイナーズノート	23

24.0 ルールの例

24.1 地形

24.1.1 同じレベルのユニット

A から B へ引いた LOS は、介在するヘクス D8 にある深い林 (heavy woods) のため障害 (Blocked) されます [4. 2. 1a]。B から D へ引いた LOS は障害されません。これは、D8 の深い林である障害地形ヘクスのヘクスサイドまたは頂点に沿って追跡するときに LOS がクリアであるためです [4. 2. 1a]。C から D へ引いた LOS は、LOS を追跡するヘクスサイドの両側に深い林ヘクス (B7 および D8) があるため障害されます [4. 2. 1b]。E から F へ引いた LOS は、ヘクス F5 の教会フィーチャと交差するため障害されます [4. 2. 1d]。G から T へ引いた LOS は、ヘクス G7 に介在するレベル 1 の丘と交差するため障害されます [4. 2. 1c]。I から J へ引いた LOS は、ヘクス E5 に介在する丘によって障害されます [4. 2. 1c]。



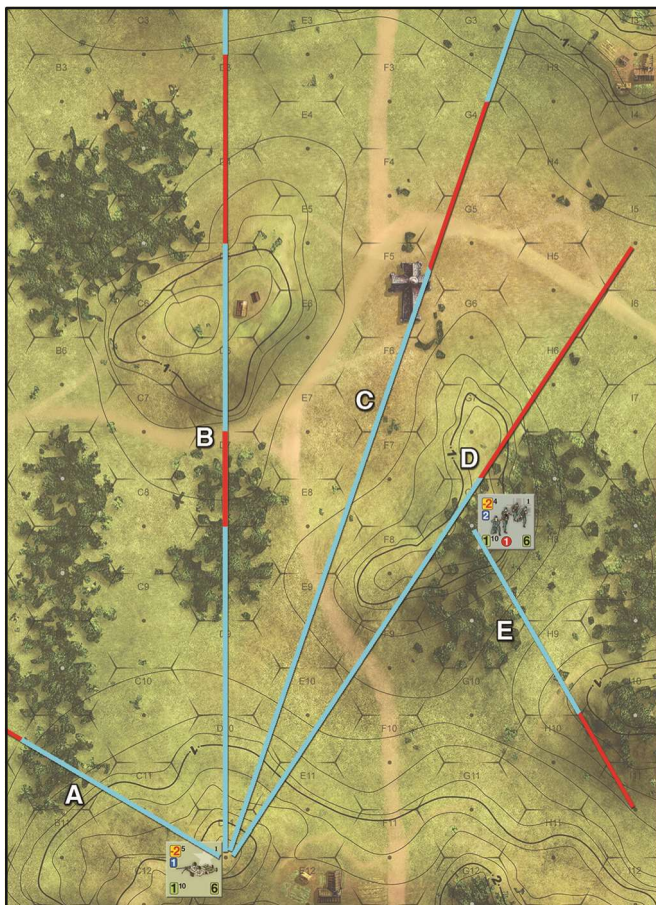
K から L へ引いた LOS は、F6 または I5 の等高線より高い G6 の等高線と交差するため障害されます [4. 2. 1c]。M から N へ引いた LOS は、ヘクス E9 の等高線と等しいヘクス F9 の等高線と交差するため障害されます [4. 2. 1c]。O から P へ引いた LOS は、ヘクス C6 と D5 の間のより高い等高線と交差するため障害されます [4. 2. 1d]。U から V へ引いた LOS は、ヘクス I4 と等しいかより高い介在する等高線と交差しないため障害されません [4. 2. 1c]。Q から R へ引いた LOS は、ヘクス F3 と G4 の間の壁と交差し、E3 も H4 も壁ヘクスサイドまたは頂点に隣接していないため障害されます [4. 2. 1e]。S から R および F または T へ引いた LOS は、F3 (S) のユニットが S から R に追跡する場合は壁ヘクスサイドに隣接し、S から F または T に追跡する場合は壁の頂点に隣接しているため、障害されません [4. 2. 1e]。U から W へ引いた LOS は、4. 2. 1c に従ってクリアです。

24.1.2 異なるレベルのユニット

〔4.2.2〕この例では、緑の線は有効な LOS を表し、赤の線は無効な LOS（つまり、死角または障害されている）を表し、また各レベルは 2 倍です。

ケース A: LOS をレベル 4 の丘ヘクスであるヘクス D11 のアメリカ軍 MG 班から追跡します。ヘクス B10 に介在する深い林（障害地形ヘクス）はレベル 2 です。レベル差は 2 [最高レベルが 4、レベル 2 の森林で -2] で、最高レベルのヘクス（D11）から介在する深い林までのヘクス数の距離は 2 です。死角ヘクス表を参照し、レベル差（行 2）と最高レベルから介在する丘までのヘクス数（列 2）を相互参照すると、死角ヘクスが 1 になり、ヘクス B10 は LOS 内になります。

ケース B: LOS をヘクス D11 のアメリカ軍 MG 班から追跡し、この場合の介在ヘクス (D5) はレベル 2 の丘 (つまり、障害地形ヘクス) です。レベル差は 2 [最高レベルが 4、レベル 2 の丘で -2]、最高レベルのヘクス (D11) から間にある丘までの距離はヘクス単位で 6 です。死角ヘクス表を参照すると、レベル差 (行 2) と最高レベルから中間の丘ヘクスまでのヘクス数 (列 6) を相互参照すると、死角ヘクスが 1 になります。



ケース C: LOS をヘクス D11 のアメリカ軍 MG 班から追跡し、この場合の介在ヘクス (F5) はレベル 1 の石造りの教会 (つまり、障害地形フィーチャ) です。レベル差は 3 [最高レベルが 4、石造りの建物で -1] で、最高レベルのヘクス (D11) から介在する教会フィーチャまでのヘクス数は 7 です。死角ヘクス表を参照し、レベル差 (行 3) と最高レベルから教会建物フィーチャまでのヘクス数 (列 7) を相互参照すると、死角ヘクスが 2 になります。

ケース D: LOS をヘクス D11 のアメリカ軍 MG 班から追跡し、この場合の介在ヘクス (G8) は深い林があるレベル 2 の丘ヘクス (つまり、障害地形地物) です。レベル差はゼロです [最高レベルが 4、レベル 2 の丘で -2、深い林で -2]。LOS はヘクス G8 まではクリアですが、その後のヘクスはすべて死角ヘクスであり、介在するヘクス (G8) が高いヘクス D11 以上であるため、LOS

の対象外となります [4. 2. 2]。

ケース E: LOS をヘクス G8 のドイツ軍第 1 分隊から追跡します。この場合、介在するヘクスはレベル 2 の丘ヘクスです。第 1 分隊の LOS はヘクス H9 までです。LOS は障害地形ヘクスのヘクスサイドまたは頂点に沿って追跡できるためです [4. 2. 1a]。しかし、ヘクス I11 への LOS はありません。これは、LOS を追跡しているヘクスサイドの両側に深い林ヘクスの G8 と I11 が存在するためです [4. 2. 1b]。

24. 1. 3 内部道路—都市建物

24. 1. 3. 1 観測

- a) A が非車両ユニット（牽引砲を除く）でアクションを行った場合、ユニット B、C、D、K は内部道路沿いの 4 ヘクスの観測限界内にいるため、リアクションできます [4. 1. 9. 4a]。ユニット E、F、G、H は A に隣接しているため、リアクションできます [4. 2]。ユニット I、J、L は、障害地形を介して A を観測できないため、リアクションできません [4. 0c]。
- b) A が車両または牽引砲でアクションを行った場合、ユニット B、C、D、K は内部道路沿いの 6 ヘクスの観測限界内にいるため、リアクションできます [4. 1. 9. 4a]。ユニット F は A に隣接しており [4. 2]、A のヘクスには介在する建物がないため、リアクションできます [4. 2. 1f]。ユニット E、G、H は、A のヘクスにある建物を介して A を観測できないため、リアクションできません [4. 2. 1f]。ユニット I、J、L は、障害地形を介して A を観測できないため、リアクションできません [4. 0c]。

24. 1. 3. 2 小火器射撃

- ・ユニット A: ユニット B と C は、内部道路に沿って射撃する場合に許可された 2 ヘクス内にいるため射撃できますが、ユニット K は許可された 2 ヘクスを超えているため射撃できません。しかし、間に内部道路ヘクスがないため、ユニット D を攻撃することができます。
- ・ユニット B: ユニット A、C、K は、内部道路ヘクスに沿って射撃する場合に許可された 2 ヘクス内にいるため、射撃できます。ユニット D は許可された 2 ヘクス内にいないため射撃できません。
- ・ユニット C: ユニット A、B、K、L は内部道路に沿って射撃する場合に許可された 2 ヘクス内にいるため射撃できますが、ユニット D は許可された 2 ヘクスを超えているため射撃できません。

24. 1. 3. 3 対戦車射撃

A、B、C、D、K のユニットはすべて、内部道路に沿って射撃する場合に許可されている 6 ヘクス内にいるため、互いに射撃することができます。

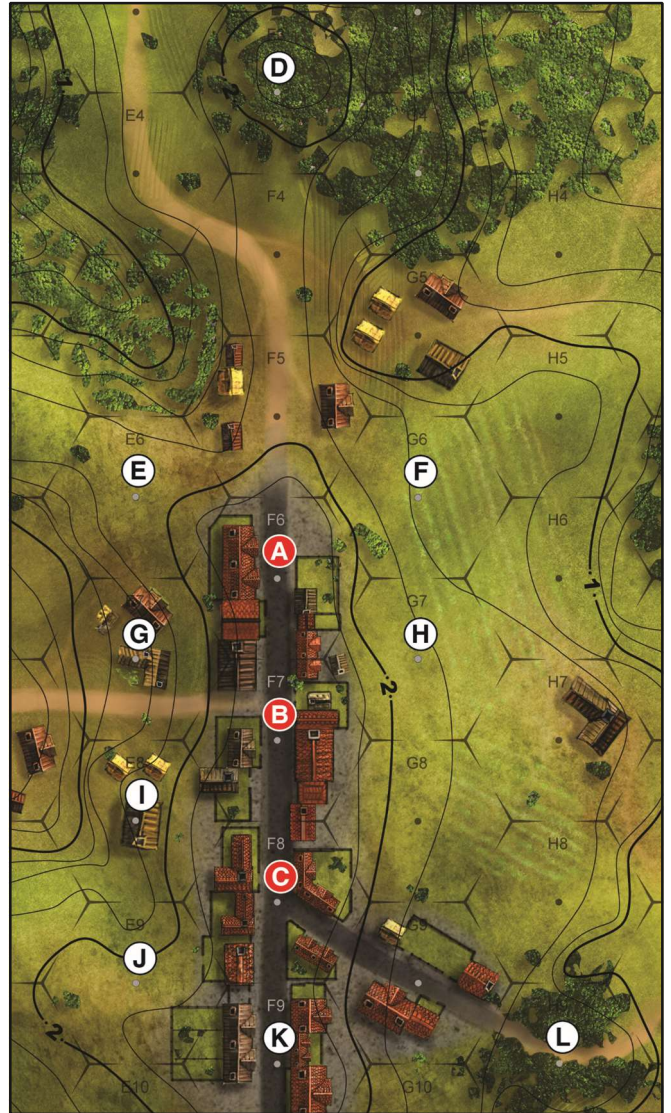
都市道路ヘクスへの、または都市道路ヘクスからの対戦車射撃 [4. 2. 1f] :

- ・ユニット A: ユニット A が占有するヘクス内に介在する建物がないため、ユニット F に射撃できますが、ユニット A が占有するヘクス内に介在する建物によって LOS が障害されているため、ユニット E、G、H に射撃できません。
- ・ユニット B: ユニット B が占有するヘクス内に介在する建物がないため、ユニット G と J に射撃できますが、ユニット B が占有するヘクス内に介在する建物によって LOS が障害されているため、ユニット H

と I に射撃できません。

- ・ユニット C: ユニット C が占有するヘクス内にある建物によって LOS が障害されているため、ユニット G、H、I、J を攻撃できません。

注: ユニット A または B は、それぞれユニット F および G から攻撃を受けた場合、射撃が道路沿いでないため、ハルダウン DRM を受けます。ユニット A、B、C は、ユニット K または D から攻撃を受けた場合、射撃が道路沿いであり、ユニット K または D よりも高いレベルにないため、ハルダウン DRM を受けません [11. 5. 4j]。



24. 1. 3 内部道路—農村建物

24. 1. 4. 1 観測

- a) A が非車両ユニット（牽引砲を除く）であり、アクションを行った場合、ユニット B と C はリアクションできますが、ユニット D と E はリアクションできません。これは、非車両ユニットのアクションにリアクションする際に許可されている 4 ヘクスの観測限界を超えているためです [4. 1. 9. 4a]。
- b) A が車両または牽引砲であり、アクションを行った場合、ユニット B、C、D はリアクションできますが、ユニット E はリアクションできません。これは、E が車両または牽引砲によるアクションにリアクションする際に許可される 6 ヘクスの観測限界を超えているためです [4. 1. 9. 4a]。

24.1.4.2 小火器射撃

ユニット B は、内部道路に沿って射撃する場合に許可された 2 ヘクス以内にユニット A がいるため、ユニット A に対して射撃できますが、ユニット C、D、E は許可された 2 ヘクス内にいないため射撃できません [4.1.9.4b]。

ユニット B がアクションを行った場合、ユニット B と C は 2 ヘクス以内にいますのでユニット B に対して射撃できます [4.1.9.4b]。しかし、ユニット D と E は 2 ヘクスの射撃アクション制限を超えているためリアクションできません。

24.1.4.3 対戦車射撃

ユニット A は、内部道路に沿って射撃する場合に許可された 6 ヘクス内にユニット B、C、D があるため、ユニット B、C、D に対して射撃できますが、ユニット E は許可された 6 ヘクス内にいないため、射撃できません [4.1.9.4b]。

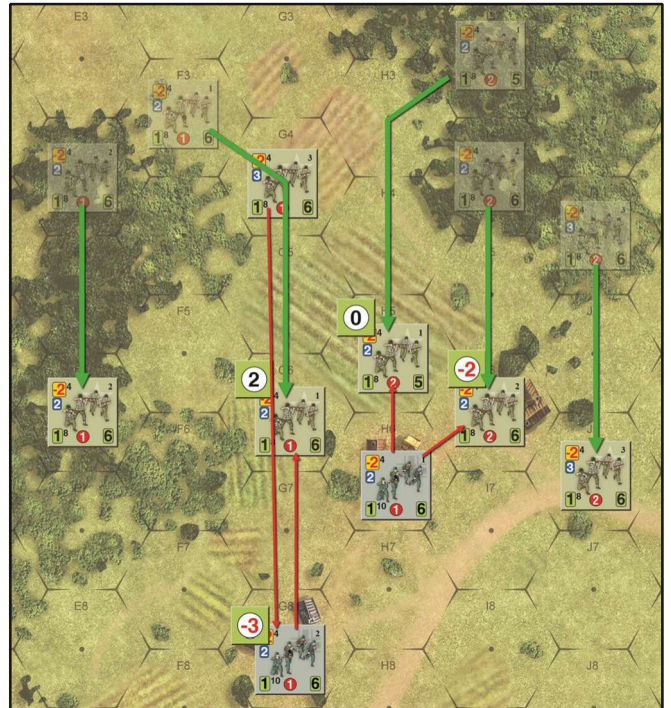
G5 と G6 は農村建物道路であり、都市道路ではないため、A または B のユニットはユニット F に射撃できます [4.2.1f]。

注：ユニット B は、内部道路ヘクス内にいるにもかかわらず、ユニット A、C、D、E からの攻撃が道路沿いである場合はハルダウン DRM を受けません [11.5.4j]。ユニット F から攻撃された場合はハルダウンを受けます。



24.2 小隊活性化

アメリカ軍プレイヤーがイニシアチブを獲得し（つまり、活性化プレイヤー）、この例では第 1 小隊と第 2 小隊を含む Able 中隊を選択します。連携ダイスロールは 6 で、8 未満であったため失敗です。結果として、各小隊を順番に活性化にする必要があります。[注：連携活性化の試みに成功していた場合、リアクションを確認する前に、両方の小隊のすべてのユニットと、適格な臨時編成ユニットのいずれかまたは両方でアクションを実行できました。]



アメリカ軍プレイヤーは最初に第 1 小隊を活性化し、第 1 分隊と第 2 分隊で移動アクションを行います。現時点では第 3 分隊は何もせず、実質的には予備として保持します。アメリカ軍プレイヤーは小隊活性化中に第 3 分隊でアクションを実行しなかったため、第 3 分隊はリアクションのみに制限されます。その後、ドイツ軍プレイヤーにリアクションを確認します。ドイツ軍プレイヤーは、アメリカ軍第 1 小隊のユニットが行ったアクションを観測した自分のユニットでリアクションできます。リアクションには小隊活性化は必要ないことに注意してください。

ドイツ軍プレイヤーは、ドイツ軍第 2 分隊で、LOS 内を移動したアメリカ軍第 1 小隊の第 1 分隊に対して射撃アクションでリアクションします。2SADRM マーカー [SAV で 1、近接射撃で 1] をアメリカ軍第 1 分隊が占有するヘクスに配置します。ドイツ軍プレイヤーはアメリカ軍第 2 小隊による更なるアクションを予想してドイツ軍第 1 分隊はリアクションしないことを選択し、アメリカ軍プレイヤーにリアクションを確認します。アメリカ軍プレイヤーは、ドイツ軍プレイヤーのユニットが行ったリアクションを観測しているアクションを行っていない自分のユニットのいずれかでリアクションすることができます。

アメリカ軍プレイヤーは、小隊活性化時にアクションしなかったアメリカ軍第 1 小隊第 3 分隊で、LOS 内で射撃アクションを行ったドイツ軍第 2 分隊に対して射撃アクションを行うことでリアクションします。アメリカ軍第 1 小隊第 3 分隊は、LOS 内でアクションを行わなかったドイツ軍第 1 分隊に射撃できないことに注意してください。プレイヤーは、リアクションの確認前に LOS 内でアクションを行った敵ユニットにのみ射撃できます。アメリカ軍第 2 小隊第 3 分隊は、ドイツ軍第 2 分隊の射撃アクションを観測

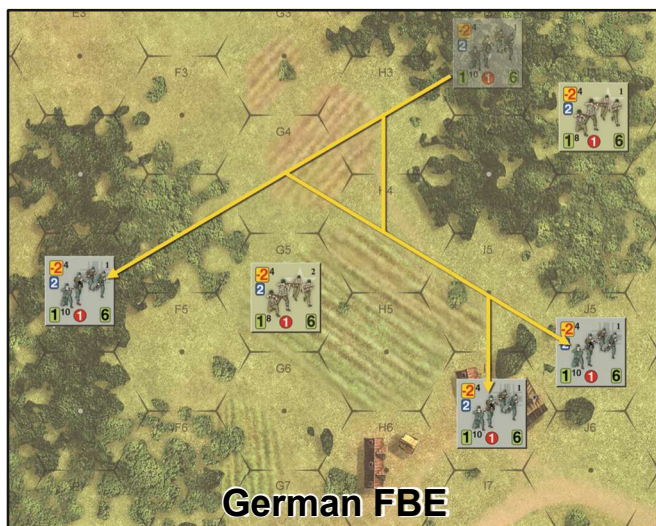
できなかった（LOS なし）ため、リアクションできず、ヘクス J4 に留まります。

プレイは小隊活性化サイクルのステップ 1 に戻ります。活性化プレイヤー（つまりアメリカ軍）は第 2 小隊を活性化し、図に示すように 3 個分隊すべてで移動アクションを実行し、ドイツ軍プレイヤーにリアクションを確認します。ドイツ軍プレイヤーは、アメリカ軍第 2 小隊第 1 分隊と第 2 分隊に対して分割射撃アクションを実行してリアクションします。0SADRM マーカー [SAV で 1、近接射撃で 1、分割射撃で -2] をアメリカ軍第 1 分隊が占有するヘクスに配置し、-2SADRM マーカー [SAV で 1、近接射撃で 1、分割射撃で -2、木造建物で -2] をアメリカ軍第 2 分隊が占有するヘクスに配置します。次に、ドイツ軍プレイヤーはアメリカ軍プレイヤーにリアクションを確認します。アメリカ軍プレイヤーはそれ以上のリアクションを行いません。活性化（アメリカ軍）プレイヤーには、Able 中隊にこれ以上活性化にする小隊がないため、プレイは射撃解決フェーズに進みます。

24.3 撤退または退却

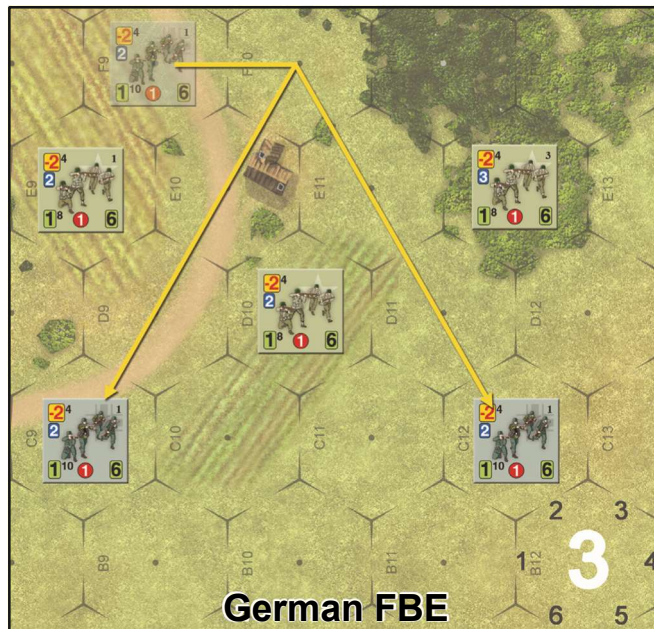
24.3.1 ヘクスサイドが FBE と平行な場合

撤退 [10.3.1.1a] と退却 [14.3.3.1a] の優先順位は同一ではありませんが、十分に類似しているため、この例はどちらにも適しています。ドイツ軍第 1 分隊は 4 ヘクスを撤退することを選択しました。撤退優先順位に基づいて、最初に進入するヘクスはヘクス H3 でなければなりません。これは、このヘクスがドイツ軍第 1 分隊の FBE に向かっており、敵戦闘ユニットが占有している隣接ヘクスがないためです。ヘクス H3 以降、適格なヘクス（つまり、G4、H4、I4）は敵戦闘ユニットに隣接します。ドイツ軍プレイヤーは、ヘクス G4 または H4 をオプションとして検討することを選択しました。



- ヘクス G4 を選択した場合、そこからの唯一のオプションは F4 または H4 になります。F4 を選択した場合、その唯一の選択肢は撤退を終了するヘクス E5 になります。
- H4 を選択した場合、唯一のオプションはヘクス I5 になります。ヘクス I5 からは J5 または I6 に進入し、撤退を終了することができます。

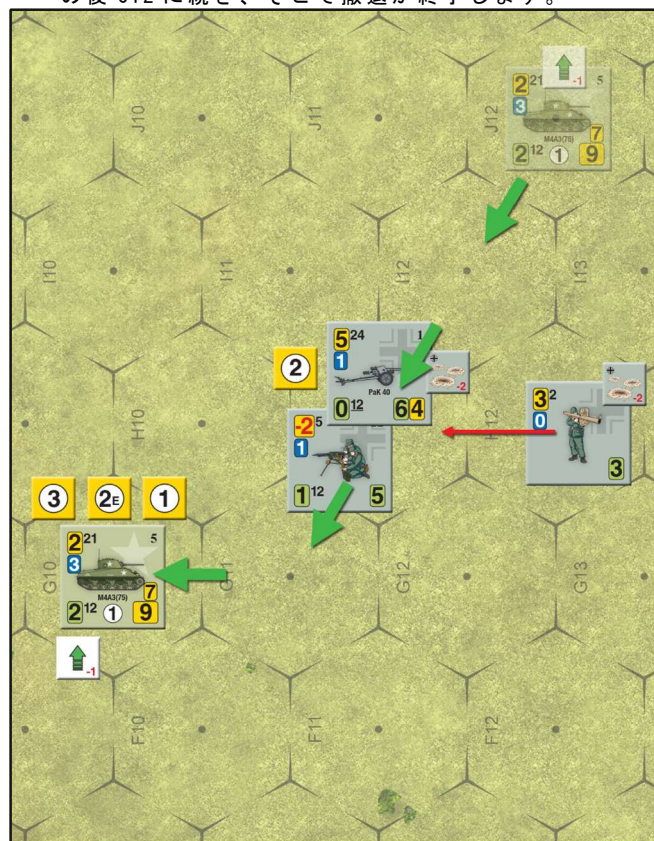
ドイツ軍第 1 分隊は撤退中に敵戦闘ユニットに隣接するヘクスに入ったため、撤退終了時に再編成マーカーを付けます。



24.3.2 ヘクスサイドが FBE と平行ではない場合

撤退 [10.3.1.1b] と退却 [13.6.3.1b] の優先順位は同一ではありませんが、十分に類似しているため、この例はどちらにも適しています。この例では、ドイツ軍第 1 分隊が撤退を選択し、例えば 4 ヘクスすべてを撤退します。撤退優先順位に基づいて、最初に進入するヘクスはヘクス F10 でなければなりません。ヘクス F10 は FBE に向かっていませんが、敵ユニットが占有するヘクスに隣接していないため、マップの方向により、横方向に撤退できます。ヘクス F10 からは、ヘクス E10 と E11 のみが選択肢となります。ヘクス E10、E11、F11 は敵の戦闘ユニットに隣接していますが、FBE に向かっていないのはヘクス E10 と E11 のみです。

- E10 を選択した場合、唯一の選択肢は D9 であり、その後 C9 に続き、そこで撤退が終了します。
- E11 を選択した場合、唯一の選択肢は D11 であり、その後 C12 に続き、そこで撤退が終了します。



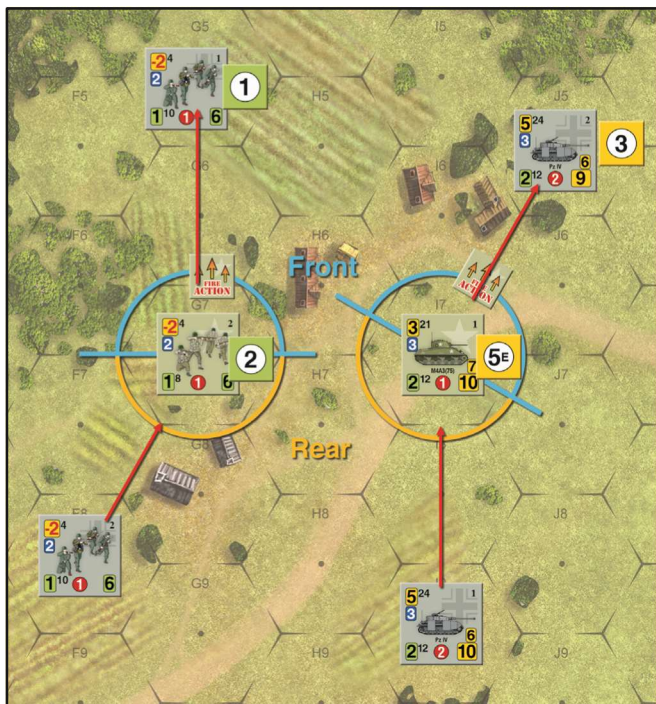
シャーマン#2は隣接するヘクス I11に進入して停止し、緑の行動マーカーを停止（赤）面に反転し、ドイツ軍の Pz IVに向けて射撃します。0ATDRM マーカー [ATVで 3、隣接ヘクスからの射撃で-2、不明目標で-1]をドイツ軍 Pz IVに配置します。アメリカ軍プレイヤーには第2小隊の他のユニットを活性化しないため、ドイツ軍プレイヤーにリアクションを確認します。

ドイツ軍プレイヤーは Pz IVでリアクションし、シャーマン#1に対して射撃アクションを実行します。3ATDRM マーカー [ATVで 5、制圧で-1、シャーマンの行動マーカーで-1]をシャーマン#1に配置します。ドイツ軍プレイヤーはアメリカ軍プレイヤーにリアクションを確認します。この例では他に活性化する小隊がないため、アメリカ軍プレイヤーはパスします。プレイは射撃解決フェイズに進みます。

24.7 側面射撃

24.7.1 射撃ユニットに対する

これら2つの例は、側面射撃の目的でヘクスサイドまたは頂点を通して射撃したり射撃を受けたりする場合の後方円弧を示しています [11.1.1]。活性化またはリアクションの結果としての射撃アクションは、同じ小隊活性化サイクル内で発生します。そうでない場合、側面射撃は発生しません。以下の例では、左側がアメリカ軍第2分隊がヘクスサイドを通して射撃アクションを実行し、ドイツ軍第1分隊に対して前方を確立しています。ドイツ軍第1分隊が占めるヘクスに1SADRM マーカー [SAVで 1]を配置します。注：側面射撃の可能性があるため、射撃アクションマーカーを、射撃したヘクスサイド（例：アメリカ軍分隊）または頂点（例：シャーマン）を示すように配置できます。その後、アメリカ軍プレイヤーはドイツ軍プレイヤーにリアクションを確認します。リアクションとして、ドイツ軍第2分隊はアメリカ軍第2分隊の後方円弧を通して射撃し、2SADRM マーカー [SAVで 1、側面射撃で+1]をアメリカ軍第2分隊が占めるヘクスに配置します。ドイツ軍第1分隊はリアクションすることもできますが、その必要はありませんので、例では行いません。



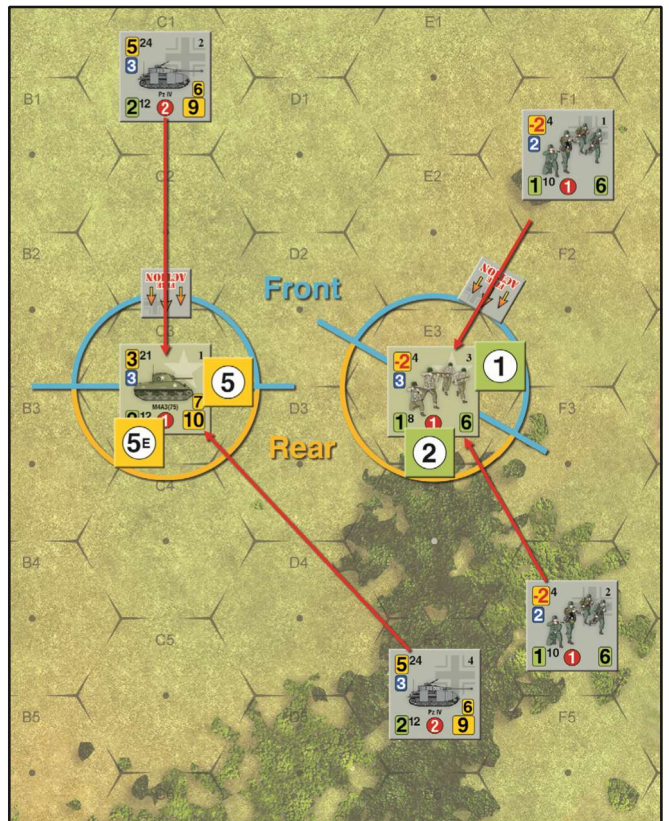
上記の右側の例では、シャーマン#1が頂点を通して射撃アクションを行い、ドイツ軍の Pz IV#2に対して前方を確立し、Pz IVに3ATDRM マーカー [ATVで 3]を配置します。アメリカ軍プレイヤーはドイツ軍プレイヤーにリアクシ

ョンを確認します。リアクションとして、ドイツ軍の Pz IV#1はシャーマン#1の後方円弧を通して射撃し、5eATDRM マーカー [ATVで 5、側面射撃で e]をシャーマンに配置します。ドイツ軍の Pz IV#2はリアクションすることもできますが、その必要はありませんので、例では行いません。

24.7.2 交差射撃 (Crossfire) の結果

これら2つの例は、活性化またはリアクションの開始時に防御側ユニットの後方円弧を示しています。このとき、2つの敵ユニットが、どちらかが射撃すれば、射撃がヘクスサイドまたは頂点 [11.1.2]を介して発生したかどうかにかかわらず、一方が防御側ユニットの側面を獲得するような位置にあります。側面射撃は、敵が活性化またはリアクションの結果として同じ小隊活性化サイクル内で射撃アクションを実行した場合に発生します。そうでなければ側面射撃になりません。

下の右側の例では、ドイツ軍第1および第2分隊は、どちらかが射撃すると、どちらかがアメリカ軍第3分隊に対して側面射撃を獲得する位置にいます。アメリカ軍プレイヤーは、どちらの敵の射撃が側面射撃を獲得するかを選択し、ドイツ軍第1分隊に側面射撃を与えることを選択します。2SADRM マーカー [ドイツ軍第2分隊の SAVで 1、側面射撃で 1]と1SADRM マーカー [ドイツ軍第1分隊の SAVで 1]をアメリカ軍第3分隊が占めるヘクスに配置します。ドイツ軍プレイヤーは、アメリカ軍プレイヤーにリアクションを確認します。リアクションとして、アメリカ軍第3分隊は、射撃した2つのドイツ軍分隊のいずれかに射撃を返すか、移動することができます。移動する場合、2つの SADRM マーカーも一緒に移動します。

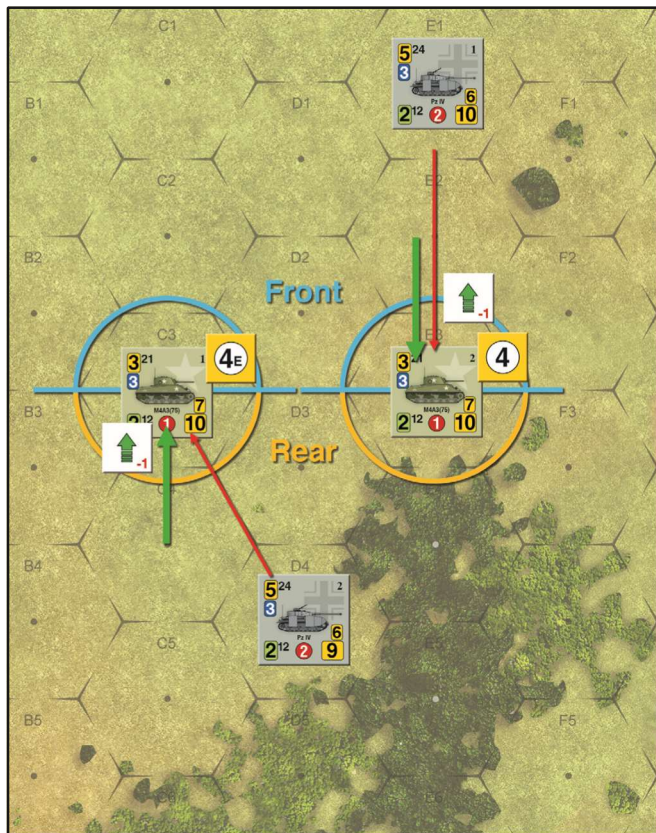


上記の例では、左側はドイツ軍の Pz IV#2と#4も、どちらかが射撃すると、どちらかがシャーマン#1に対して側面射撃を獲得する位置にいます。アメリカ軍プレイヤーは、Pz IV#4に側面射撃を与えることを選択します。5eATDRM マーカー [Pz IV#4の ATVで 5、側面射撃で e]と別の 5ATDRM マーカー [Pz IV#2の ATVで 5]をシャーマン#2に配置します。ドイツ軍プレイヤーは、アメリカ軍プレイ

ヤーにリアクションを確認します。リアクションとして、シャーマン#1 は、射撃した 2 台のドイツ軍戦車のいずれかに反撃するか、移動することができます。移動すると、2 つの ATDRM マーカーも一緒に移動します。

24.7.3 移動する AFV に対して

これらの例は、前進または後進に関わらず、AFV の移動の後方円弧を示しています [11.1.3]。この例では行動マーカーの位置で示しているように、移動した AFV が通過した最後のヘクスサイドが、移動ユニットの後方円弧を決定します。側面射撃は、同じ小隊活性化サイクル内で移動とリアクション射撃した場合にのみ発生します。以下の左側の例では、シャーマン#1 はヘクス C3 で行動中の移動を終了し、最後に通過したヘクスサイドはヘクス C3 と C4 の間のヘクスサイドです。右側の例では、シャーマン#2 が後進移動アクションを実行してヘクス E3 で移動を終了し、最後に横切ったヘクスサイドは E2 と E3 の間のヘクスサイドです。

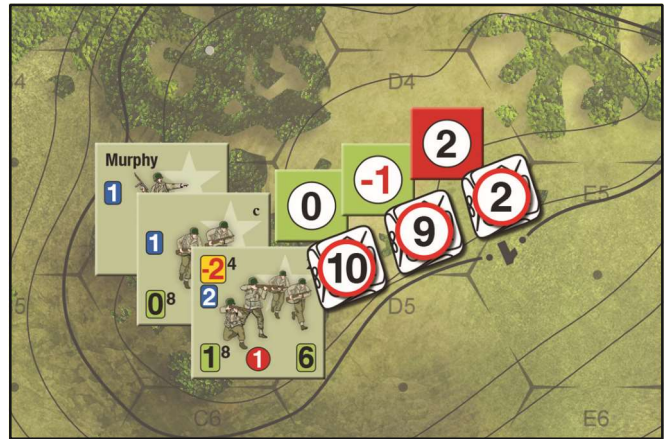


アメリカ軍プレイヤーはドイツ軍プレイヤーのリアクションを確認します。リアクションとして、Pz IV#2 はシャーマン#1 の後方円弧を通して射撃し、4eATDRM マーカー [ドイツ軍の Pz IV#2 の ATV で 5、側面射撃で e、行動中で -1] をシャーマン#1 に配置します。Pz IV#1 はリアクションとして後進中のシャーマン#2 に射撃し 4ATDRM マーカー [Pz IV#1 の ATV で 5、行動中で -1] を配置します。この場合、シャーマン#2 は Pz IV#1 に対して前方を維持しながら後進移動を行ったため、側面射撃はありません。

24.8 射撃解決

24.8.1 単一射撃 (Simple Fire) の解決

この例では、アメリカ軍は迫撃砲射撃 (赤 2MDRM マーカーで表されます) と小火器射撃 (緑 0 および -1SADM マーカーで表されます) の両方の対象となります。



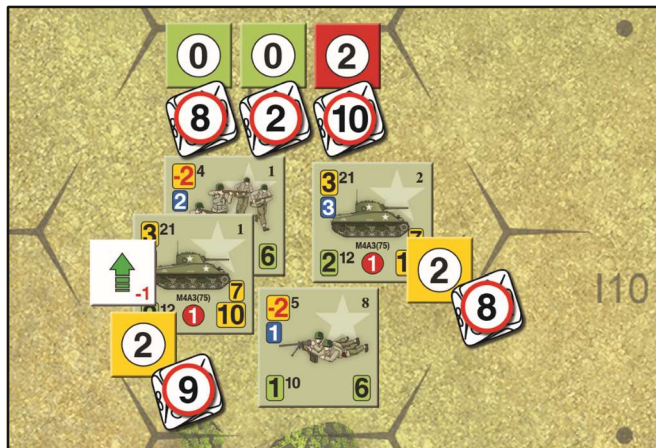
非車両ユニットは、射撃解決時にそのヘクス内のすべての SADM および MDRM マーカーの影響を受けます。[注：両方のプレイヤーが同じヘクスにユニットを持っている場合 (つまり、強襲)、プレイヤーのユニットは自分のユニットの SADM マーカーのみの影響を受ける一方、両プレイヤーのユニットはヘクス内のすべての MDRM マーカーの影響を受けます]。

ヘクス内の各 SADM マーカーと MDRM マーカーに対して 1 回ダイスロールします。この例では、2MDRM マーカーに対して 2 をロールし最終射撃結果は 4 となり、-1SADM マーカーに対して 9 をロールし最終射撃結果は 8 となり、0SADM マーカーに対して 10 をロールし最終射撃結果は 10 となります。[注：ヘクス内に同じ小隊の混乱していない友軍小隊指揮官が含まれていて、その小隊指揮官の結束力がヘクス内の最良の戦闘ユニット (つまり、第 2 小隊) の結束力よりも高ければ、最終射撃結果 10 は 1 減少します。] 最高の最終射撃結果 (必ずしも最高のダイスロールとは限りません) のみを使用し、その他はすべて無視します。この場合、最終射撃結果 10 が最高の結果です。ヘクス内で最良の戦闘ユニットである第 2 小隊は、死傷して混乱し、ヘクス内の他のすべてのユニット (つまり、Murphy 中尉と c 班) は結束力チェックを実行する必要があり、失敗すると混乱します。

24.8.2 複合射撃 (Complex Fire) の解決

この例では、射撃解決フェイズの開始時に、ヘクス H9 にはシャーマン#1 と#2 に乗車しているアメリカ軍第 1 小隊と、乗車していない第 8MG 班が含まれています。シャーマン#1 と#2 は両方とも 2ATDRM マーカーがあります。さらに、これらのユニットが占めるヘクスには、2 つの 0SADM マーカーと 1 つの 2MDRM マーカーがあります。

- ・シャーマン#1 に 2ATDRM マーカーと 2MDRM マーカーを適用します。対戦車最終射撃結果は 11 [2ATDRM、+ダイスロール 9] であり、これは 10 (シャーマン#1 の装甲値) より大きいため、破壊されます。迫撃砲最終射撃結果は 12 [2、+ダイスロール 10] であり、これは 10 (シャーマン#1 の装甲値) より大きいため、戦車が停止している場合はショックになりますが、移動中であるため影響はありません [11.4.7c]。2 つの結果のうち、破壊結果を適用します。これは、最も有害な結果であるためです。
- ・シャーマン#2 に 2ATDRM マーカーと 2MDRM マーカーを適用します。対戦車最終射撃結果は 10 [2ATDRM、+ダイスロール 8]、つまり 10 (シャーマン#2 の装甲値) に等しくなり、ショックになります。迫撃砲の最終射撃結果は 12 [2MV、+ダイスロール 10] で、10 (シャーマン#2 の装甲値) より大きいため、ショックになります。



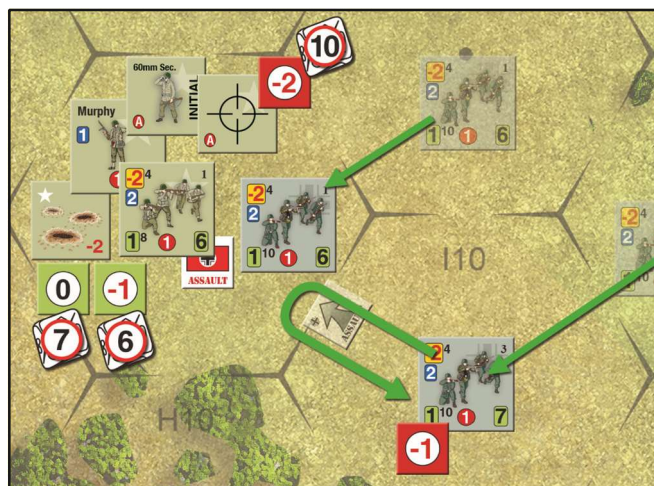
- ・第1分隊は、乗車していたシャーマンが破壊されたため、巻き添えダメージを受けます[13.3.7a]。また、両方の SADM マーカーを適用しますが、MDRM マーカーは適用しません。MDRM マーカーは無視します。なぜなら、跨乗兵/輸送兵は輸送車両が移動中は迫撃砲の攻撃を受けないからです[11.4.8g]。第1分隊を乗せていたシャーマン#1が破壊されたため、第1分隊は巻き添えダメージを受け、降車しなければならず、死傷し、混乱します。2つの SADM マーカーの最終射撃結果は、8[ダイスロール 8、+0SADM]と2[ダイスロール 2、+0SADM]です。これらのうち、最も有害な最終射撃結果は8で、これは第1分隊の結束力6より大きく、ユニットは混乱します。巻き添えダメージの結果が最も有害であるため、小火器射撃の結果は無視し、巻き添えダメージの結果を適用します。
- ・MG班は非跨乗兵であるため、AFVの破壊の巻き添えダメージ[13.3.7b]および SADM と MDRM マーカーの対象となります。2つの SADM マーカーの最終射撃結果は8[ダイスロール 8、+0SADM]および2[ダイスロール 2、+0SADM]です。これらの中で最も有害な最終射撃結果は8です。これはMG班の結束力6を超えているため、混乱します。MDRM マーカーの最終射撃結果は12[ダイスロール 10、+2MDRM]であり、これは10より大きいため、死傷と混乱をもたらします。最後に、巻き添えダメージの結果で混乱します。迫撃砲射撃の結果が最も有害であるため、小火器射撃と巻き添えダメージの結果を無視し、迫撃砲射撃の結果を適用します。

24.8.3 強襲ヘクスにおける射撃解決

ゲームターンの開始時、Murphy 中尉と第1分隊はヘクス H9 の IP にいます。ドイツ軍第1小隊第1分隊はヘクス I9 におり、ドイツ軍第1小隊第3分隊はヘクス J9 にいます。ドイツ軍プレイヤーがイニシアチブを持っており、対一中隊を選択しましたが、連携の試みは失敗しました。

第1中隊の第1小隊を活性化し、まず第1小隊の第2分隊と MG 班（これらのユニットは図示されていません）からヘクス H9 に対して2回の小火器射撃を行い、0と-1それぞれ1つの SADM マーカーをヘクスに配置し、アメリカ軍ユニットを制圧します。次に、ドイツ軍第1分隊で隣接するヘクスからの強襲[10.5.2.1]を宣言し、ヘクス H9 に移動させ、そのヘクスにドイツ軍の強襲国籍マーカーを配置します。次に、第3分隊をヘクス H9 に隣接するヘクス I10 に進入させ、隣接していないヘクスからの強襲[10.5.2.2]を宣言し、第3分隊に強襲するヘクスを指すドイツ軍強襲矢印マーカーを置き、アメリカ軍プレイヤーのリアクションを確認します。[強襲国籍マーカーでマークしたヘクス内のユニットはリアクションできません。唯一の例外は、可能であれば、混乱していない小隊指揮官が、

自分のヘクス内で MFA を要請することです。10.5.3.1a]



Murphy 中尉は、自身のヘクスで Able 中隊の 60mm 迫撃砲班に MFA を要請することに成功しました。対応する F0 とその第1着弾マーカーをヘクス H9 に配置します。-2MDRM マーカー[MV で 0、IP で -2]を第1着弾ヘクスに配置し、第2着弾ヘクスの位置を決定するために1回ダイスロールします。第2着弾ヘクスは I10 で、-1MDRM マーカー[MV で 0、第2着弾ヘクスで -1]を第2着弾ヘクスに配置します。アメリカ軍プレイヤーは、ドイツ軍プレイヤーにリアクションを確認し、ドイツ軍プレイヤーがパスを出した後で、続いてアメリカ軍プレイヤーもパスを出します。次のマーカー調整ステップでは、通常、ドイツ軍第3分隊を強襲ヘクスに配置します。ただし、この場合、第1着弾ヘクスに入ることができず、代わりに現在のヘクスに残り、射撃解決フェイズで射撃（つまり、-1MDRM マーカー）を受けるため、強襲ヘクスには配置しません。強襲ヘクスが第1着弾ヘクスではなかった場合、ドイツ軍第3分隊は第2着弾ヘクスを出て[11.4.8e]、強襲ヘクス（H9）に入ることができることに注意してください。ただし、脱出時に混乱しない限りです。

射撃は任意の順序で解決できます。この例では、アメリカ軍から各ユニットへの影響を調べます。

強襲ヘクスにいるアメリカ軍ユニットは、0および-1の SADM マーカーと-2の MDRM マーカーの両方の影響を受けます。結果はそれぞれ、7[0SADM、+ダイスロール 7]、5[-1SADM、+ダイスロール 6]、および8[-2MDRM、+ダイスロール 10]です。最も有害な結果である最終射撃結果8のみ適用し、他の結果はすべて無視します[13.1、ステップ1]。アメリカ軍第1分隊は混乱し、Murphy 中尉は結束力チェックを実施しなければなりません。

強襲ヘクス内のドイツ軍第1分隊は、-2MDRM マーカーのみの対象となります。迫撃砲射撃のダイスロールは両陣営で同じであることに注意してください。ドイツ軍第1分隊に対する迫撃砲射撃の最終射撃結果は、アメリカ軍ユニットの最終射撃結果8ではなく10[0MDRM、+ダイスロール 10]です。これは、ドイツ軍第1分隊が IP[12.1、ステップ2]の-2を受けていないためです。結果として、最終射撃結果10以上であるため、ドイツ軍第3分隊は死傷し、混乱します。これで、プレイは強襲解決フェイズに進みます。

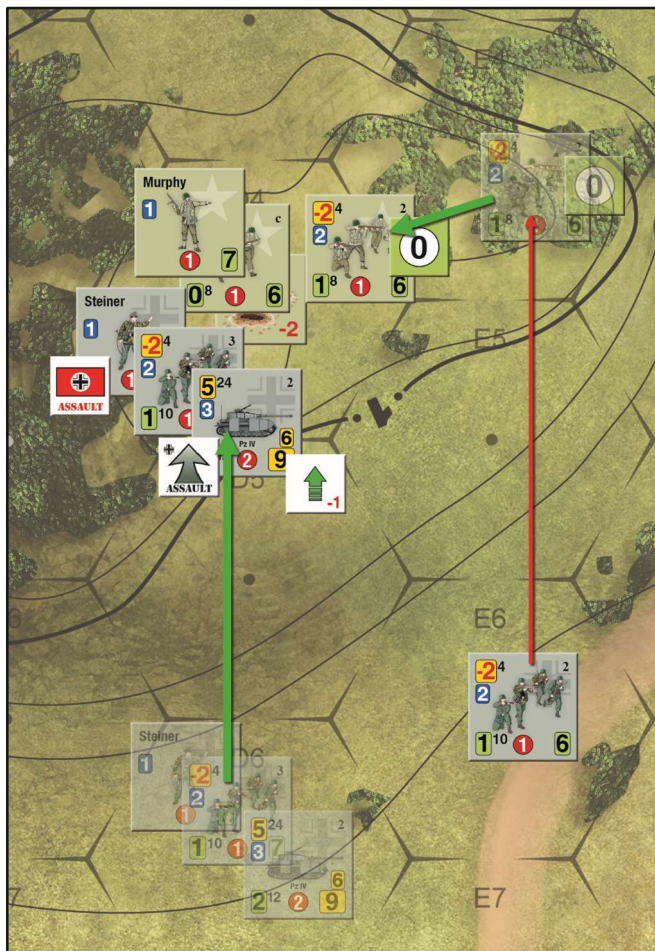
24.9 強襲

24.9.1 攻撃

この例では、活性化（ドイツ軍）プレイヤーがイニシアチブを持ち、ドイツ軍第1小隊を活性化にしています。まず、ヘクス E7 のドイツ軍 MG 班がアメリカ軍歩兵 d 班を制

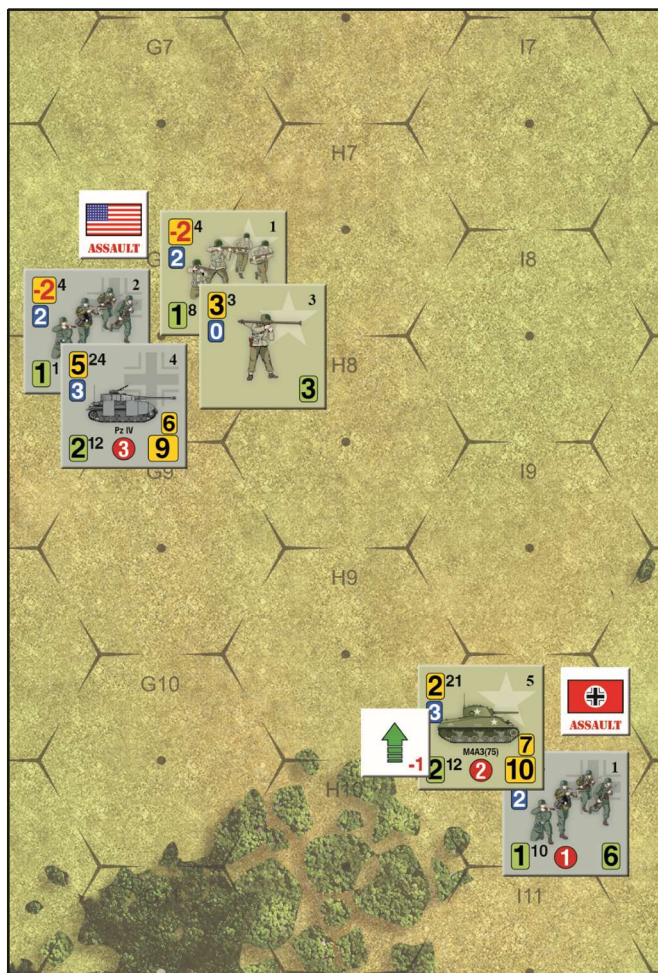
強襲フェイス中、各プレイヤーは自分のユニットの合計強襲値を決定します。ドイツ軍の合計強襲値は **8** [第3分隊の強襲値で **2**、第2分隊の強襲値で **2**、Steiner 中尉で **1**、包囲マーカーで **2**、結束力差 (7対6) で **1**、最良のドイツ軍戦闘ユニット (第3分隊) の結束力と最良のアメリカ軍戦闘ユニット (第2分隊) の結束力の差] です。アメリカ軍プレイヤーの合計強襲値は **6** [第2分隊の強襲値で **2**、c 班で **1**、Murphy 中尉で **1**、IP で **1**、少なくとも1つのドイツ軍戦闘ユニットが下位置レベル (上り坂) から攻撃したため **1**] です。ドイツ軍の最終強襲 DRM は **2** [ドイツ軍

ドイツ軍強襲矢印マーカ―をヘクスに配置し、ドイツ軍がヘクス D4 を強襲していることを示します。ドイツ軍プレイヤーはリアクションを確認します。アメリカ軍 C 班はリアクションして、強襲してきたドイツ軍第 3 分隊に射撃し、ヘクス D5 に ODRM マーカ―〔SAV で 0、近接射撃で +1、ドイツ軍 AFV で -1〕を置き、第 2 分隊をヘクス D4 に移動させ、Murphy 中尉を増援します。



プレイは強襲フェイズに進み、各プレイヤーは自分のユニットの合計強襲値を決定します。ドイツ軍の合計強襲値は **6** [第3分隊の強襲値で **2**、Steiner 中尉で **1**、Pz IV で **2** (**3** から移動の **1** を減算)、結束力差 (7 対 6、つまりドイツ軍最良戦闘ユニット (第3分隊) とアメリカ軍最良戦闘ユニット (第2分隊) の結束力) で **1**] です。アメリカ軍プレイヤーの合計強襲値は **6** [第2分隊の強襲値で **2**、c 班で **1**、Murphy 中尉で **1**、IP で **1**、少なくとも 1 つのドイツ軍戦闘ユニットが下位置レベルから強襲したため **1**] です。ドイツ軍の最終強襲 DRM は **0** [ドイツ軍の合計強襲値 **6** からアメリカ軍の合計強襲値 **6** を引いた値] です。強襲を解決するには、ドイツ軍プレイヤーはダイスロールし **0** (最終強襲 DRM) を加え、強襲解決表の対応する行を参照して、結果を記載された順序で実行します。

以下の例では、ドイツ軍プレイヤーが強襲に勝利しました。アメリカ軍プレイヤーはヘクス内に混乱していない分隊を持っているため、ドイツ軍戦車に対して車両破壊の試み[14.3.2]を行うことができます。アメリカ軍プレイヤーは車両破壊の試み表を参照し、総車両破壊 DRM が 4/[国籍を問わず分隊で 2、LATW 班で+2]であると判断します。アメリカ軍プレイヤーのダイスロール 5+純車両破壊



右下の例では、ドイツ軍プレイヤーが攻撃に勝利し、ヘクス内に混乱していない分隊があるので、アメリカ軍戦車に対する車両破壊の試みを実行できます。ドイツ軍プレイヤーは車両破壊の試み表を参照し、総車両破壊 DRM が **6** / 国籍を問わず分隊で **2**、9/43 以降のドイツ軍分隊（つまり、パンツァーフアウスト）で **+2**、アメリカ軍戦車が遮蔽地形ヘクス内またはその隣接地で支援を受けていないため **+3**、行動マーカーで **-1** であると判断します。ドイツ軍プレイヤーのダイスロールは 7、総車両破壊 DRM は **+6** で、最終結果は **13** です。最終結果が **10** より大きいので、車両破壊の試みは成功し、アメリカ軍戦車は破壊されます。

ロシア軍の MFA: この例では、ロシア軍の目的はドイツ軍を林から追い出すことです。そのためには、激しい射撃の中、150 ヤードの開けた地面を横切らなければなりません。Andreyev 大尉は、敵の射撃を妨害し、前進を援護するために、ドイツ軍の陣地に対して HE 弾を使用した事前集中射撃(MFA)を要請しました。ロシア軍迫撃砲小隊の F0 を Andreyev のいるヘクスに配置し、対応する目標マーカーを目標ヘクスである E9 に配置します。ロシア軍プレイヤーは、**迫撃砲射撃アクション表**の迫撃砲値(MV)と弾薬タイプの列と、80-82mm 小隊の行を参照して適用する迫撃砲値(**第1着弾ヘクスでは2、第2では0**)を確認し、弾薬タイプの列を参照して配置する MDRM マーカーの数(8)を確認します。ロシア軍プレイヤーは、各セクターの右下隅にある散布図を参照します。これはロシア軍の迫撃砲なので、ロシア軍プレイヤーは8つの MDRM マーカーすべてに対して精度ダイスロールを行う必要があります。この例では、8つのダイスロールは1、2、4、6が2つ、8が2つ、9が1つでした。ダイスロールが7以上の場合、対応する MDRM マーカーを第1着弾ヘクスに配置します。ダイスロールが7未満の場合、対応する MDRM マーカーを対応する第2着弾ヘクスに配置します。配置した各 MDRM マーカーは変更できます(**迫撃砲射撃 DRM 表**を参照)。MDRM マーカーを次のように配置します。

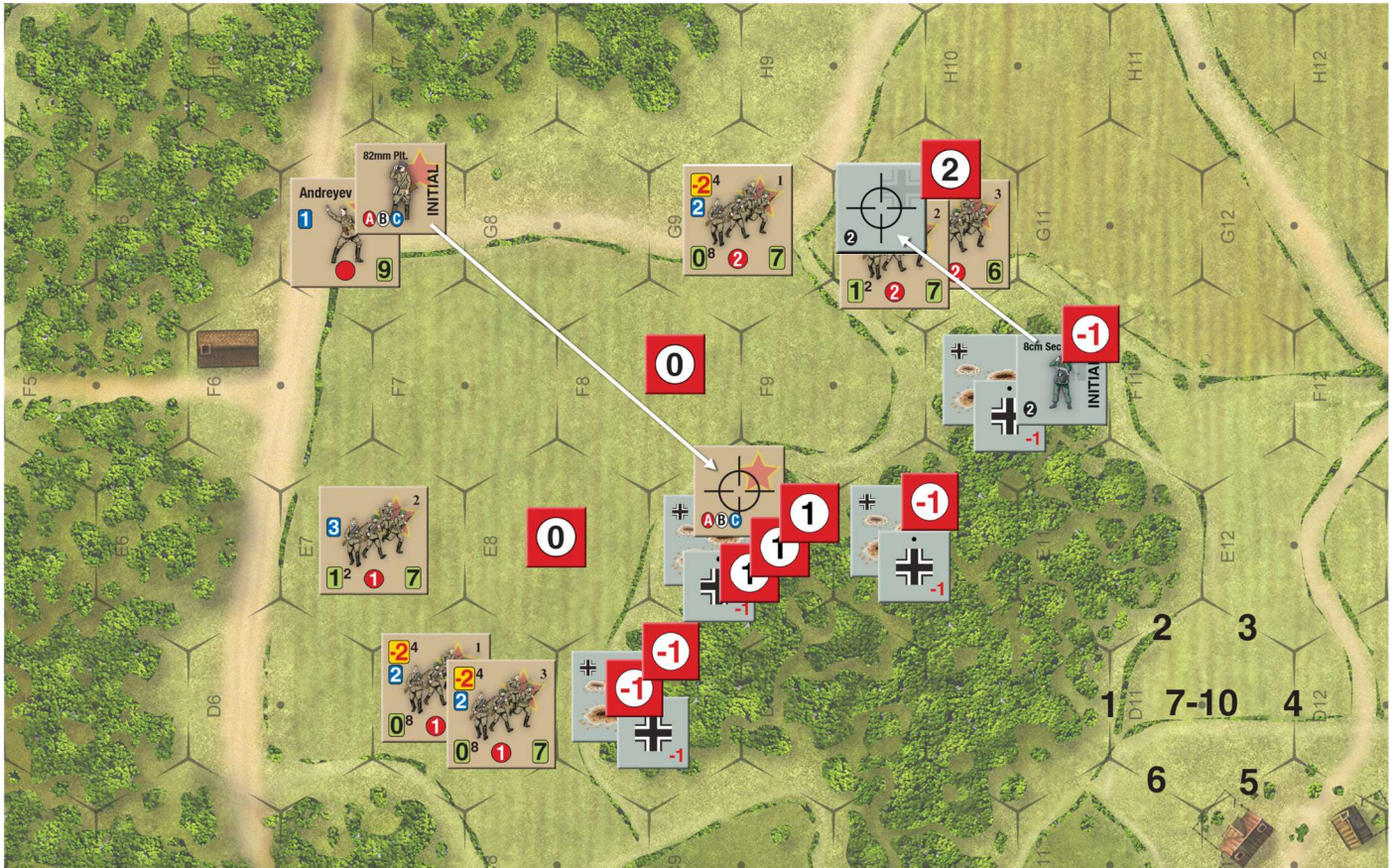
- ドイツ軍 MFA:** ロシア軍の自軍右翼での移動にリアクションして、F10 のドイツ軍ユニットは、利用可能な 8cm 迫

撃砲班に HE 弾を使用した迫撃砲支援を要請します。F0 をヘクス F10 に配置し、要請ユニットと対応する目標マーカーを目標ヘクス G10 に配置します。ドイツ軍プレイヤーは、**迫撃砲射撃アクション表**の迫撃砲値(MV)と弾薬タイプの列を参照し、8cm 迫撃砲班の行で適用する迫撃砲値(第1着弾ヘクスの場合は**2**、第2着弾の場合は**0**)を、弾薬タイプの列で配置に割り当てる MDRM マーカーの数(2)を相互参照します。これはドイツ軍の迫撃砲であり、4.24 の条件はどれも適用されないため、2つの MDRM のうち1つは自動的に第1着弾ヘクスに配置し、

残りの MDRM マーカーに対して精度ダイスロールします。精度ダイスロールは**5**でした。ドイツ軍プレイヤーは散布図を参照して、MDRM マーカーを次のように配置します。

- ・ダイスロールが**5**の場合、**-1**MDRM マーカー[第2着弾ヘクスで**0MV**、エアバーストで**+1**、**IP**で**-2**]を第2着弾ヘクス F10 に配置します。

迫撃砲射撃は次の射撃解決フェイズで解決します。

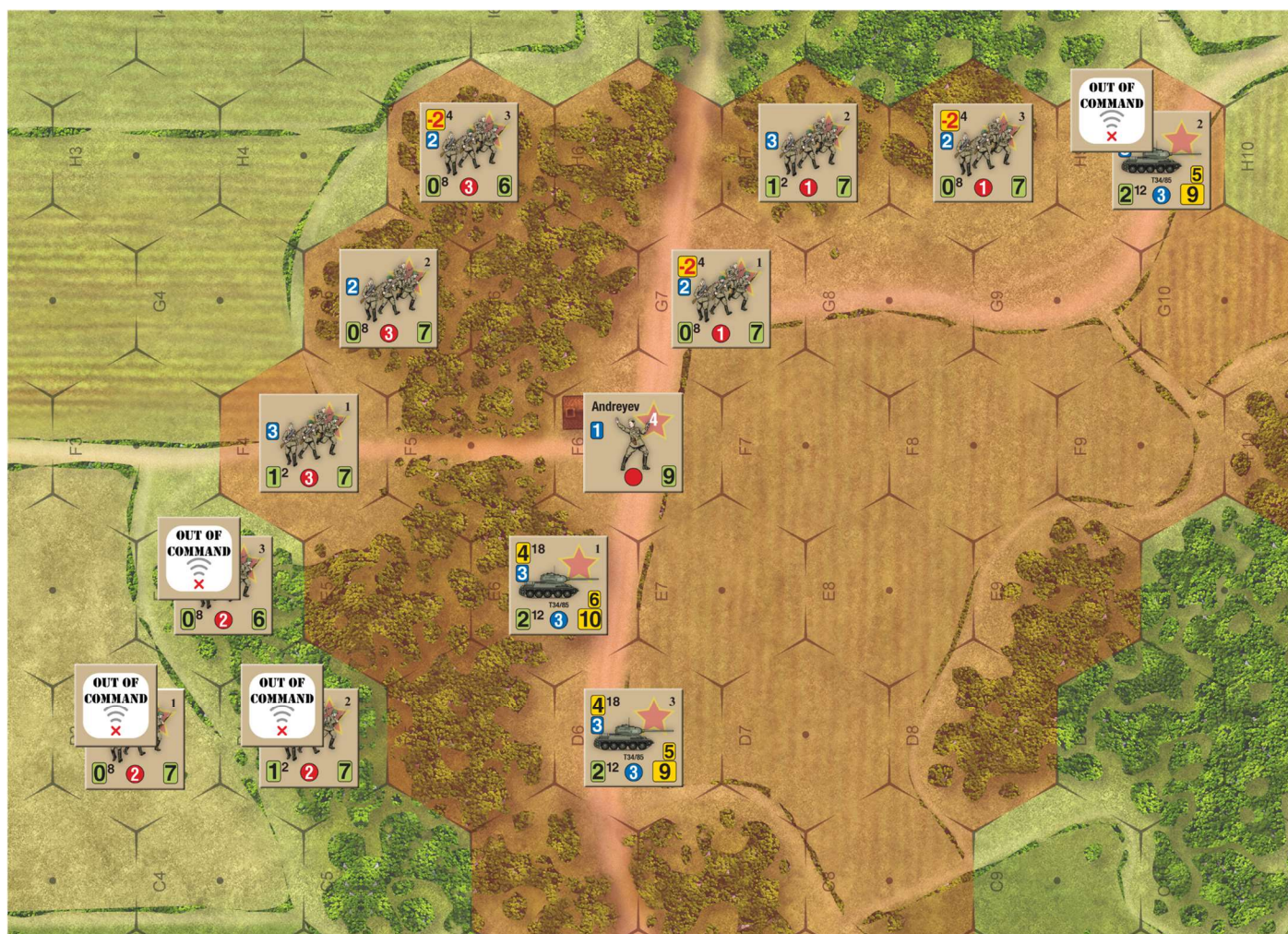


24.11 ロシア軍の指揮統制

ロシア軍ユニットが正常に機能するためには、指揮下にある必要があります。指揮外のユニットは特定のアクションを実行する能力が制限されます[15.2.2.2]。各ゲームターンのクリーンアップフェイズのステップ3中に、ロシア軍プレイヤーは自分のユニットが指揮下にあるかどうかを確認します。非車両ユニットを対象とした以下の例では、第1中隊指揮官 Andreyev はヘクス F6 に位置し、カウンターの右上隅の数値で示すように 4 ヘクスの指揮範囲を持っています。現在、第1小隊のすべてのユニットは、指揮官から 4 ヘクス以内および LOS 以内にいるため、指揮下です。第3小隊のユニットも、Andreyev に LOS が存在しないにもかかわらず、Andreyev の 2 ヘクス以内にいるため、指揮下になります（注：ユニットが指揮官から 2 ヘクス以内にいる場合、LOS は必要ありません[15.2.1.d]）。しか

し、第2小隊のユニットは、Andreyev から 4 ヘクス以内および LOS 以内におらず、2 ヘクス以内にもいないため、指揮外です。第2小隊のユニットはアクションが制限されています。小隊活動セグメント中に行われる小火器射撃は、隣接するヘクスに限定されます[11.3a]。これらは英雄でない限り強襲することができず[10.5.1a]、移動するときは指揮官または FBE に向かって撤退しなければなりません。

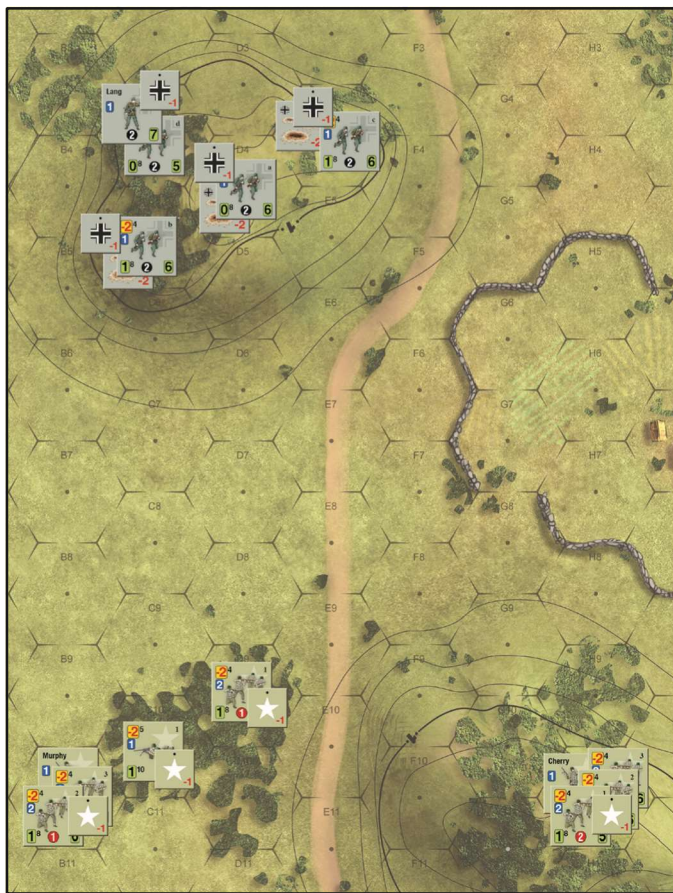
この例では、第3戦車小隊の戦車2は、同じ小隊の別の戦車の2ヘクス以内になく、また指揮官と同じヘクスでもないため、指揮下にありません。移動する場合は、同じ小隊の別のAFVに向かって可能な限り最短のルート（ヘクス単位）をとらなければなりません。たまたまそれが小隊に残っている唯一のAFVである場合、中隊に最も近い小隊に向かって移動します。これらの条件のいずれかがなければ、最も近い FBE に向かって移動する必要があります。



25.0 拡張プレイ例

25.1 歩兵と迫撃砲

状況：1944年10月の早朝、ドイツの Kohlscheid の南西。192高地のドイツ軍前哨基地がアメリカ軍第2大隊の司令部に対して迫撃砲射撃を浴びせています。Shaw 大尉指揮下の Able 中隊第1および第2小隊は、ドイツ軍を高地から追い出す任務を負っています。アメリカ軍が勝利するには、最終スコア 30 以下で任務を完了する必要があります。最終スコアは、時間経過（任務完了までの分数）+/-死傷ポイント（CP）の差によって決まります。最初のステップの損失は 4CP、次のステップは 2CP、その後の死傷はそれぞれ 3CP になります。



開始時のポジション

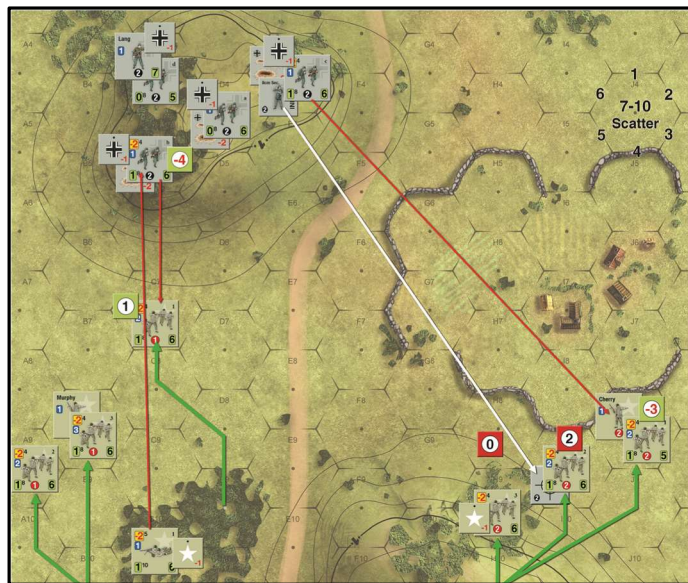
アメリカ軍の計画：夜明け前に、Shaw 大尉はユニットを図のような位置に配置しました。Cherry 中尉指揮の第2小隊に、敵の左翼を脅かして敵の注意を引き、できれば迫撃砲射撃を促すために農場施設内に移動するよう命令しました。第2小隊は敵の迫撃砲射撃の影響を最小限に抑えるために分散しながら前進します。Murphy 中尉指揮の第1小隊は、敵が第2小隊に占領されている間に、できるだけ早く前進し、敵の右翼を強襲します。

ドイツ軍の計画：Feldwebel Lang は、前方の森林での敵の活動に気づいていましたが、敵の戦力や意図については知りませんでした。敵の強襲を想定して、部下たちに敵を見かけたらすぐに交戦し、敵を遠ざけ、計画を妨害するよう指示した。また、早めに迫撃砲を使用することで、アメリカ軍が接近する前に複数回の射撃を与えることを望みました。

ゲームターン1

イニシアチブフェイズ：アメリカ軍プレイヤーはイニシアチブを持って任務を開始し、前のゲームターンでイニシアチブを持っていた場合は、その後のすべてのイニシアチブダイスロールに+2DRMをします。

活性化フェイズ：アメリカ軍プレイヤーは、2個小隊を同時に活性化する**連携活性化**を試みましたが、連携活性化ダイスロールが8未満だったため失敗しました。その結果、アメリカ軍プレイヤーは小隊を個別に活性化しなければならず、Cherry 中尉が指揮する第2小隊を最初に活性化することを選択します。第2小隊第3分隊が1ヘクス前進し、1MPを消費して林(woods)に入りますが、遮蔽地形で敵ユニットから3ヘクス以内にはいないため隠蔽状態を維持します[注：活性化プレイヤーのユニットは3MPまたは2ヘクスのいずれか大きい方の移動許容量を持ちます]。第2小隊第2分隊は石壁(stone wall)に隣接する位置に移動し、敵ユニットから8ヘクス以内かつ LOS 内の平地で移動したため隠蔽状態を失います。Cherry 中尉と第1分隊は3ヘクス移動して石壁の背後の位置に到達しましたが、敵から8ヘクス以内の平地で移動したため、隠蔽状態が失われました。アメリカ軍プレイヤーは、第2小隊のユニットの活性化を完了した後、ドイツ軍プレイヤーにリアクションを確認します。



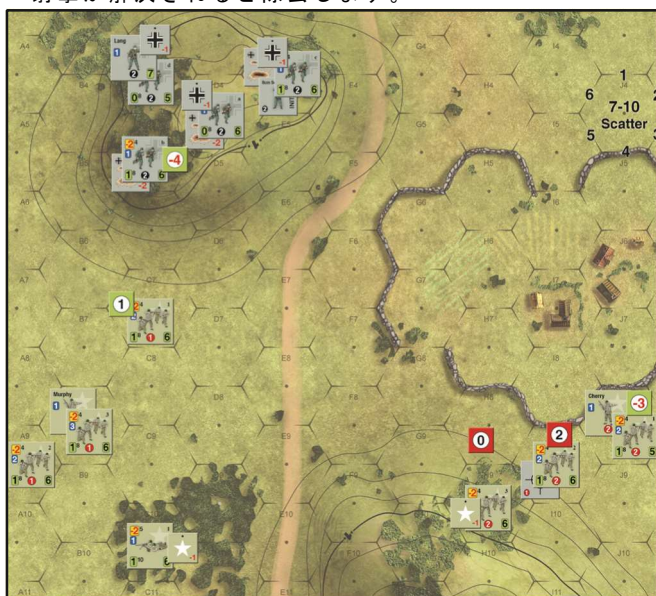
ターン1の活性化

一般に、ユニットは、敵ユニットがLOSでアクションを実行した場合にのみリアクションできます。ドイツ軍プレイヤーは、農場施設に向かって移動したアメリカ軍ユニットに対し射撃でリアクションします。アメリカ軍第2小隊第2分隊にLOSを持ち、まだアクションを行っていないドイツ軍c班は、アメリカ軍第2分隊が占有しているヘクスに対する迫撃砲射撃アクション(MFA)を要請します。ドイツ軍の迫撃砲支援は、単一の8cm迫撃砲班で構成されています。ドイツ軍プレイヤーは、c班がいるヘクスにF0マーカーとそれに対応する第1着弾マーカーを置き、第1着弾ヘクスに2MDRMマーカー[8cmMVで2、平地で+0]を配置し、その後第2着弾ヘクスの位置をダイスロールします。ドイツ軍プレイヤーはセクター上の散布図を参照して6を出し、第2着弾ヘクスH8に0MDRMマーカー[8cmMVで0]を配置します。その後、ドイツ軍c班はアメリカ軍第1分隊とCherry中尉対

して射撃を行い、そのヘクス内に-3SADRM マーカー[射撃ユニットの SAV で 1、射程で-3、石壁で-1]を置きました。ドイツ軍プレイヤーは、まだ活性化していないアメリカ軍第 1 小隊による行動を予測して、a 班と b 班でリアクションしないことを決定し、アメリカ軍プレイヤーにリアクションを確認します。アメリカ軍プレイヤーはリアクションしないことを選択し、したがってアメリカ軍第 2 小隊の活性化は終了します。

アメリカ軍プレイヤーは Murphy 中尉率いる第 1 小隊を活性化します。現在第 1 小隊を支援している MG 班は、ドイツ軍歩兵 b 班を制圧するために射撃し、目標ヘクスに-4SADRM マーカー[SAV で 1、射程で-2、隠蔽で-1、IP で-2]を配置します。第 1 分隊は深い林 (heavy woods) を抜け出し、ドイツ軍 b 班に向けて前進します。Murphy 中尉は第 2 分隊と第 3 分隊とともに左側の林の周り移動します。アメリカ軍プレイヤーは第 1 小隊の活性化を終了し、ドイツ軍プレイヤーにリアクションを確認します。ドイツ軍プレイヤーは未活性化の b 班でリアクションし、アメリカ軍第 1 小隊第 1 分隊に対して射撃し、ヘクス内に 1SADRM マーカー[SAV で 1、制圧で-1、近接射撃で 1]を配置します。b 班の隠蔽マーカーは、アメリカ軍第 1 小隊第 1 分隊の 3 ヘクス以内および LOS 内で射撃したため除去します。ドイツ軍プレイヤーは a 班がリアクションしないことを選択し、アメリカ軍プレイヤーにリアクションを確認します。すべてのアメリカ軍ユニットがアクションを実行したため、活性化フェイズは終了し、プレイは射撃解決フェイズに進みます。

射撃解決フェイズ：プレイヤーは、場に出ているそれぞれの SADRM と MDRM マーカーについてロールし、加算または減算して最終射撃結果を取得します。次に、この数値をヘクス内で最良の戦闘ユニットの結束力と比較します。最終射撃結果が最良のユニットの結束力よりも大きい場合、ユニットは混乱し、その混乱面にひっくり返ります[注：ヘクス内に他のユニットがあり、最良のユニットが混乱した場合、他のユニットは結束力チェックを実行する必要があり、失敗した場合は混乱します]。最終射撃結果のダイスロールが 10 以上の場合、ユニットは死傷し、混乱します。SADRM マーカーは、対応する各射撃が解決されると除去します。



ターン 1 の射撃解決

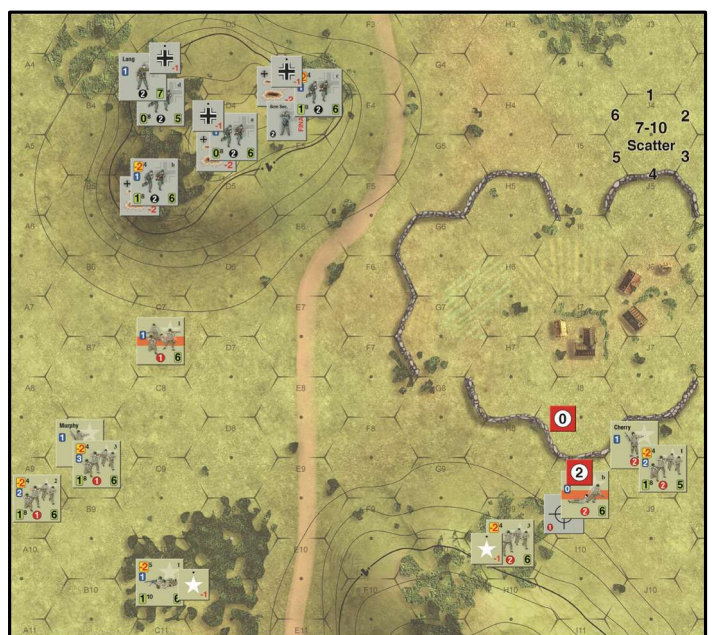
射撃の結果は次のとおりです。

- ・ドイツ軍 b 班：ダイスロールは 9、SADRM マーカーが 5 で-4。最終射撃結果 5 は b 班の結束力 6 より大きくないため、効果はありません。
- ・アメリカ軍第 1 小隊第 1 分隊：ダイスロールは 6、SADRM マーカーが+1 で 7。最終射撃結果の 7 は第 1 分隊の結束力 6 より大きいいため、第 1 分隊は混乱します。
- ・アメリカ軍第 2 小隊第 2 分隊：ダイスロールは 8、MDRM マーカーの+2 で 10。その結果、第 2 分隊は死傷し、最終射撃結果が 10 以上であったため混乱します。第 2 分隊をゲームから除去し、同じ小隊の歩兵班 (b 班) をランダムに選択し、混乱したヘクスに配置します。
- ・アメリカ軍第 2 小隊第 1 分隊：ダイスロールは 8、SADRM マーカーは-3、小隊指揮官で-1 (Cherry 中尉の結束力が第 1 分隊の結束力より大きいため) で 4。結果として、第 1 分隊には影響はありません。

強襲フェイズ：強襲はないため、プレイは迫撃砲射撃調整フェイズに進みます。

迫撃砲射撃調整フェイズ：すべての MDRM マーカーを除去します。ドイツ軍プレイヤーは絶望的に同じ目標ヘクスで MFA を延長しようと決め、F0 を最終面に裏返します。ドイツ軍プレイヤーのダイスロールは 3 で、延長は成功です。ドイツ軍プレイヤーは再び 2MDRM マーカーを第 1 着弾ヘクスに配置し、続いてダイスロールして第 2 着弾ヘクスの位置を決定します。ドイツ軍は 1 をロールし、セクターの散布図を参照して 0MDRM マーカーを第 2 着弾ヘクス I8 に配置します。これでプレイは時間経過フェイズに移行します。

時間経過フェイズ：アメリカ軍プレイヤー (このゲームターンの活性化プレイヤー) がダイスを振って、時間経過表を参照して、ゲームターンの時間経過を分単位で決定します。時間経過ダイスロールは 7 で、結果は 4 分です。時間経過マーカーを、タイムトラックの 4 分ボックスに移動します。



ゲームターン 1 終了時

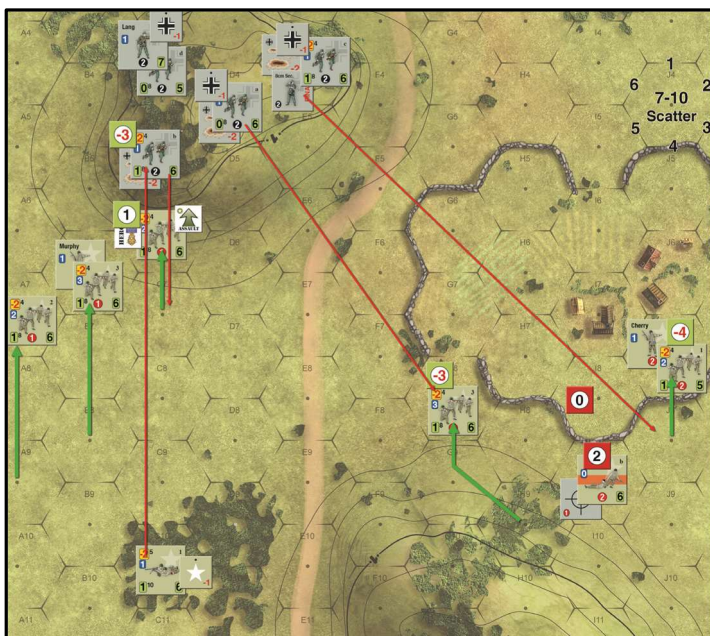
ゲームターン 1 終了時の攻撃側のスコアは 8 です [4 時間の時間経過と、第 2 小隊第 2 分隊が被ったステップ損失による 4 死傷ポイント]。

ゲームターン 2

イニシアチブフェイズ:両方のプレイヤーがイニシアチブダイスロールを行います。アメリカ軍プレイヤーはイニシアチブ DRM で 2 をロールし、+2 で 4 になり、ドイツ軍プレイヤーのダイスロールは 8 です。最高のダイスロールを持つドイツ軍プレイヤーが、ゲームターン 2 のイニシアチブを持ちます。

活性化フェイズ:ドイツ軍プレイヤーは 1 個小隊しか持っていないため、連携活性化ダイスロールを試みる必要はありません。ドイツ軍プレイヤーは複数の射撃アクションを実行することを決定します。ドイツ軍 b 班は混乱したアメリカ軍第 1 小隊第 1 分隊に射撃し、ヘクス内に 1SADRM [平地での SAV で 1] を配置します。c 班は Cherry 中尉と同行の第 1 分隊に射撃し、-4SADRM [SAV で 1、射程で -3、石壁で -1、MDRM マーカーによる妨害で -1] をヘクスに配置します。ドイツ軍プレイヤーはアメリカ軍プレイヤーにリアクションを確認します。

ドイツ軍の b 班および c 班に LOS を持つアメリカ軍プレイヤーのすべてのユニットがリアクションできるようになりました。アメリカ軍第 1 小隊の第 2 分隊と第 3 分隊は、Murphy 中尉とともに丘 192 に向けて 2 ヘクスを移動します [注: リアクションするユニットの移動許容量は 2MP または 1 ヘクスのいずれか大きい方です]。アメリカ軍は第 1 小隊第 1 分隊は混乱の回復を試みます。修正前回復ダイスロールは 10 で、結果として英雄になります (修正前回復ダイスロールが 10 の場合、非車両ユニットは英雄になります)。アメリカ軍プレイヤーは第 1 小隊第 1 分隊を非混乱面に裏返し、そのユニットに英雄マーカーを配置します。



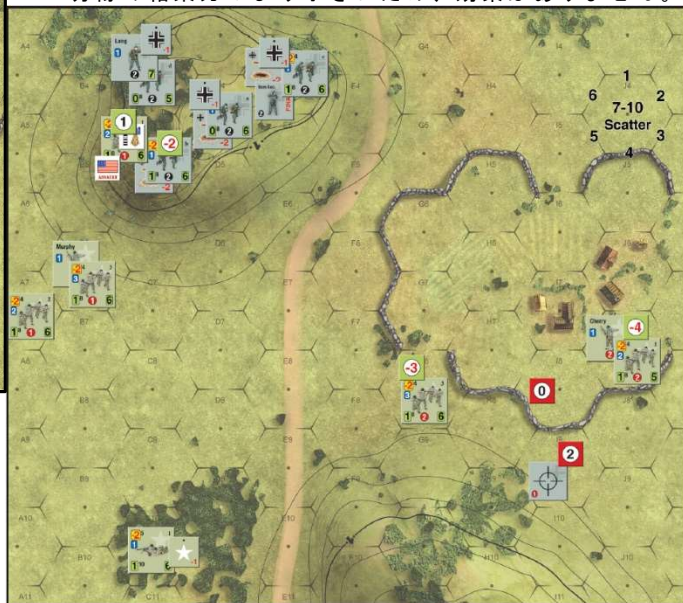
ターン 2 の活性化

英雄になると、英雄ユニットはただちに移動して最も近い敵ユニットを強襲しなければなりません。アメリカ軍第 1 分隊は最も近い敵ユニットであるドイツ軍 b 班を強襲するために移動し、ヘクス C6 で一時的に移動を終了して、ドイツ軍プレイヤーがその後のリアクションの確認に対応できるようにします。アメリカ軍の強襲矢

印マーカーを、一時的にアメリカ軍第 1 小隊第 1 分隊に配置します。すべてのリアクションを終了すると、アメリカ軍第 1 小隊第 1 分隊をドイツ軍 b 班のヘクスに配置し、そのヘクスにアメリカ軍強襲マーカーを置き、アメリカ軍が攻撃側であることを示します。アメリカ軍の MG 班はドイツ軍 b 班に射撃することでリアクションし、-3SADRM マーカー [SAV で 1、射程で -2、IP で -2] をヘクスに配置します。アメリカ軍第 2 小隊第 3 分隊は、農場の敷地の入り口に向かって 2 ヘクス移動します。アメリカ軍第 1 分隊は Cherry 中尉とともに石壁を越えて農家の裏のヘクスに移動します。迫撃砲射撃にさらされ混乱したアメリカ軍 b 班は撤退しようとはしますが、退出時に MFA を受けなければなりません。MFA のダイスロール 5 + 2MDRM で 7 です。最終射撃結果 7 はアメリカ軍の班の結束力である 6 より大きく、別の混乱により死傷し (混乱したユニットがさらに混乱すると死傷します)、そのためゲームから除去します。アメリカ軍プレイヤーはこれで 2 戦闘ステップを失いました。これ以上のリアクションがないため、アメリカ軍プレイヤーはドイツ軍プレイヤーにリアクションを確認します。ドイツ軍プレイヤーは a 班でリアクションし、アメリカ軍第 2 小隊第 3 分隊に対して射撃を行い、-3SADRM [SAV で 0、射程で -3] をそのヘクスに配置します。ドイツ軍プレイヤーはアメリカ軍プレイヤーにリアクションを確認します。どちらの陣営にも追加のリアクションがないため、ドイツ軍の活性化サイクルは終了します。アメリカ軍第 1 小隊第 1 分隊をドイツ軍 b 班と同じヘクスに配置し、そのヘクスにアメリカ軍の強襲マーカーを置き、攻撃側であることを示します。ゲームは射撃解決フェイズに進みます。

射撃解決フェイズ:射撃の結果は次のとおりです。

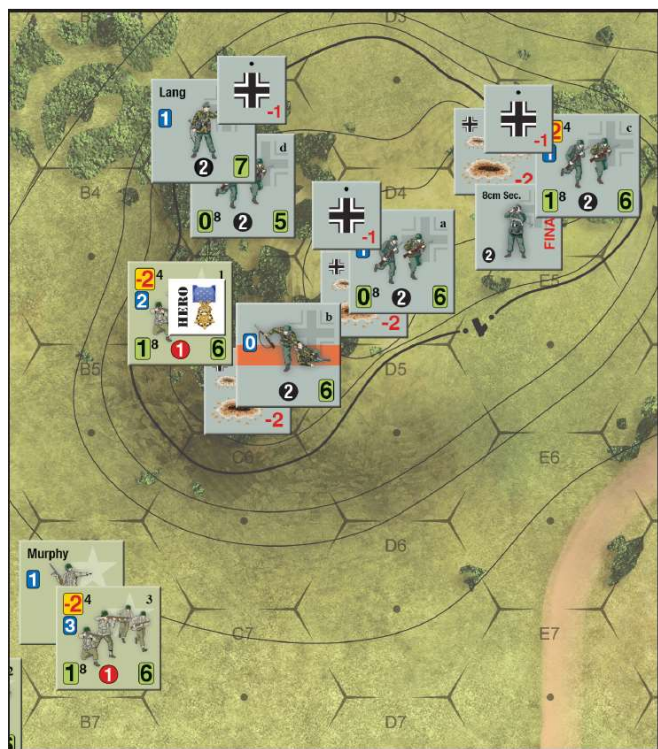
- **アメリカ軍第 1 小隊第 1 分隊:**・・・結束力 8 で英雄になりました。ダイスロールは 7、SADRM マーカーの +1 で 8 です。最終射撃結果は英雄ユニットの結束力 8 と同じですがそれより大きいため、効果はありません。
- **ドイツ軍 b 班:**ダイスロールは 9、SADRM マーカーは 6 のため -3。したがって、最終射撃結果 6 は b 班の結束力 6 より大きいため、b 班は混乱します。
- **アメリカ軍第 2 小隊第 3 分隊:**ダイスロールは 5、SADRM マーカーは -3 のため 2。最終射撃結果 2 は第 3 分隊の結束力 6 より小さいため、効果はありません。



ターン 2 の射撃解決

- ・ Cherry 中尉とアメリカ軍第 1 分隊：ダイスロールは 6、SADRM マーカーは -4 のため 2。最終射撃結果 2 は第 1 分隊の結束力 5 より小さいため、効果はありません。
- ・ すべての射撃を解決したので、プレイは強襲フェイズに移ります。

強襲フェイズ：英雄となったアメリカ軍第 1 小隊第 1 分隊は、混乱したドイツ軍 b 班への強襲における攻撃側です。ドイツ軍の合計強襲値は 2 [b 班の強襲値で 0、IP で +1、アメリカ軍第 1 分隊が通過した太い等高線 (major contour) で +1]。アメリカ軍第 1 分隊の合計強襲値は 4 [第 1 分隊の強襲値で 2、アメリカ軍第 1 分隊と混乱したドイツ軍 b 班間の結束力差 (8-6=2) で +2]。結果として最終強襲 DRM は +2 [4-2=2] です。アメリカ軍の強襲ダイスロールは 5、+2 強襲 DRM で 7。アメリカ軍第 1 分隊が強襲に勝利し、IP のあるヘクスを占有しました。アメリカ軍ユニットの英雄マーカーを除去し、第 1 分隊に再編成マーカーを置きます。ドイツ軍 b 班は 2~4 ヘクス退却し、結束力チェックを実施する必要があります。ドイツ軍の班はヘクス B2 に退却し、ダイスロールで 4 が出たため結束力チェックに成功します。これで、迫撃砲射撃調整フェイズに進みます。

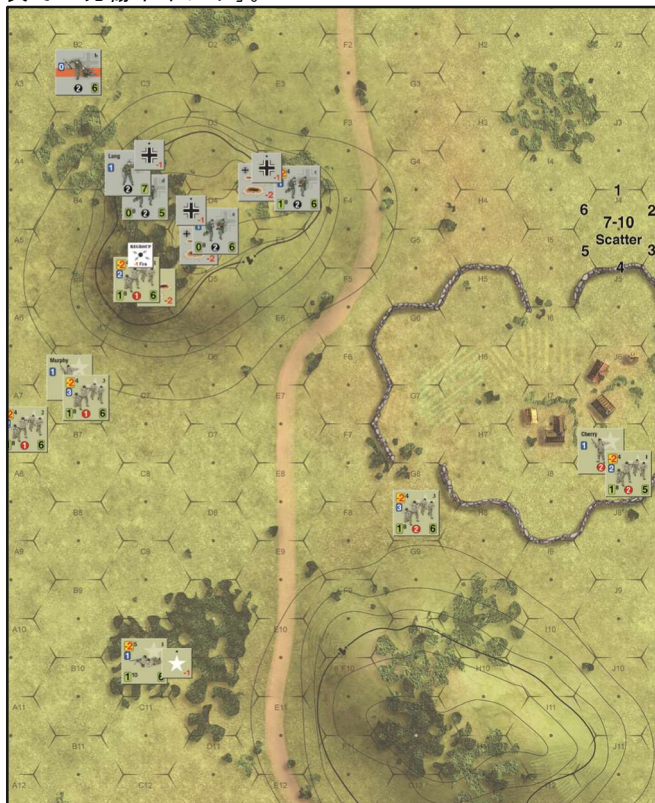


ターン 2 の強襲解決

迫撃砲射撃調整フェイズ：すべての MDRM マーカーを除去します。ドイツ軍プレイヤーは MFA を 2 回延長することはできないため、F0 および第 1 着弾マーカーを除去し、ゲームトラックのプレイヤー補助の迫撃砲支援中断ボックスに配置します。[ドイツ軍プレイヤーは、その後のゲームターンでダイスロール 4 以下で迫撃砲の支援を回復できます。]プレイは時間経過フェイズに進みます。

時間経過フェイズ：アメリカ軍プレイヤーの時間経過ダイスロールは 4 で、結果として 3 分時間経過します。時間経過マーカーを、タイムトラックの 7 分ボックスに移動します [ゲームターン 1 で 4、ゲームターン 2 で 3]。

ゲームターン 2 の終了時点で、攻撃側のスコアは 13 です [7 分 + 除去した第 2 小隊第 2 分隊の 2 戦闘ステップ損失で 6 死傷ポイント]。



ゲームターン 2 終了時

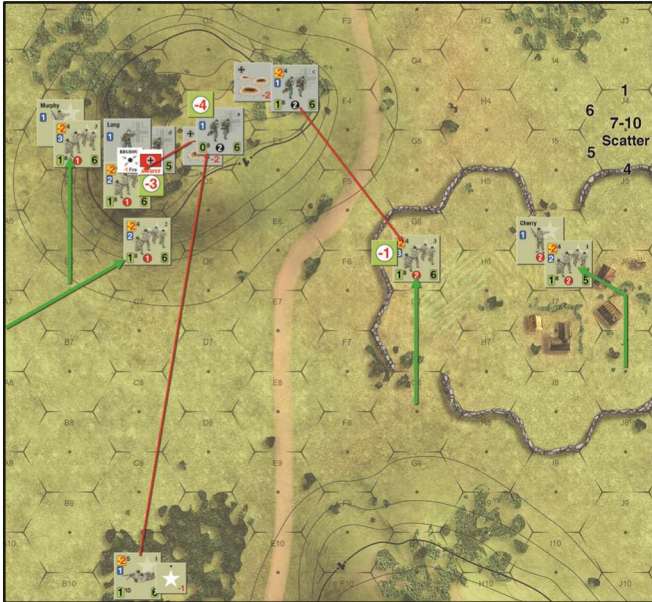
ゲームターン 3

イニシアチブフェイズ：両方のプレイヤーがイニシアチブダイスロールを行います。前のゲームターンにドイツ軍プレイヤーがイニシアチブを持ったため、アメリカ軍プレイヤーは +2 イニシアチブ DRM を持たなくなりました。アメリカ軍プレイヤーのダイスロールは 6 で、ドイツ軍プレイヤーのダイスロールは 5 です [任務セットアップに記載しているように、ドイツ軍プレイヤーにはイニシアチブ DRM がありません]。アメリカ軍プレイヤーが 6 対 5 でイニシアチブに勝ちます。

活性化フェイズ：アメリカ軍プレイヤーの連携活性化 (2 個小隊を同時に活性化できる) の試みは、連携活性化ダイスロールが 8 以上であったため、今回は成功しました。アメリカ軍プレイヤーは、MG 班でドイツ軍 a 班に対して射撃アクションを実行し、-4SADRM [SAV で 1、射程で -3、IP で -2] を配置しました。アメリカ軍第 1 小隊第 1 分隊は再編成を試みましたが失敗しました。アメリカ軍第 1 小隊第 2 分隊は第 1 分隊の背後に移動し、Murphy 中尉と第 3 分隊は第 1 分隊の左側に移動しました。アメリカ軍プレイヤーは、第 2 小隊第 3 分隊を石壁に沿った位置に移動し、Cherry 中尉と第 1 分隊は農家の右側に移動しました。アメリカ軍プレイヤーは、すべてのアクションを完了し、ドイツ軍プレイヤーにリアクションを確認します。

ドイツ軍プレイヤーは、ドイツ軍 a 班でアメリカ軍第 1 小隊第 1 分隊に対して射撃アクションでリアクションし、アメリカ軍分隊に -3SADRM マーカー [SAV で 0、制圧で -1、IP で -2] を配置します。ドイツ軍 c 班は、壁に沿って移動しているアメリカ軍第 2 小隊第 3 分隊に射撃し、-1SADRM マーカー [SAV で 1、射程で -1、壁で -1] をアメリカ軍第 3 分隊に配置します。最後に、Lang 中尉

は d 班とともにアメリカ軍第 1 小隊第 1 分隊を強襲し、IP から追い出します。[注：ドイツ軍 b 班は、LOS 内で敵ユニットがアクションするのを確認していないため、リアクション（回復の試み）ができません]。ここで、ドイツ軍プレイヤーはアメリカ軍プレイヤーにリアクションを確認します。アメリカ軍プレイヤーにはそれ以上のリアクションがないため、活性化フェイズは終了します。



ターン 3 の活性化

射撃解決フェイズ：射撃の結果は次のとおりです。

- ・アメリカ軍第 1 小隊第 1 分隊：ダイスロールは 10、SADRM マーカーは **-3** のため 7。これは第 1 分隊の結束力より大きいので混乱し、再編成マーカーを除去します [13.3.2]。
- ・アメリカ軍第 2 小隊第 3 分隊：ダイスロールは 6、SADRM マーカーは **-1** のため 5。これは分隊の結束力より小さいため効果はありません。
- ・ドイツ軍 a 班：ダイスロールは 9、SADRM マーカーは **-4** のため 5。これは班の結束力より小さいため効果はありません。これで射撃解決フェイズが終了します。

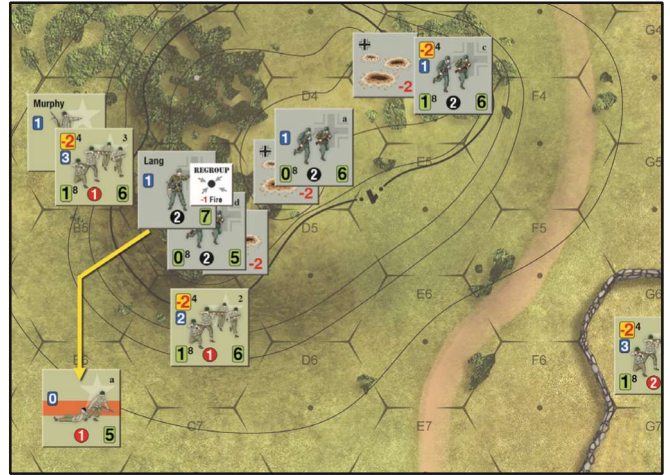


ターン 3 の射撃解決

強襲解決フェイズ：Lang 中尉とドイツ軍 d 班は、混乱したアメリカ軍第 1 小隊第 1 分隊に対する強襲の攻撃側です。

ドイツ軍の合計強襲値は **2** [d 班で +1、Lang 中尉で +1] です。アメリカ軍の合計強襲値は **3** [第 1 分隊の強襲値で +1、結束力差で +1、IP で +1] です。この場合、最終攻撃 DRM は **-1** [2-3] で、これは両軍間の総強襲値です。

ドイツ軍の強襲ダイスロール $8-1=7$ となり、ドイツ軍が再び陣地を奪いました。ドイツ軍ユニットに再編成マーカーを置き、アメリカ軍第 1 分隊は 2~4 ヘクス退却し、結束力チェックを実施する必要があります。アメリカ軍第 1 分隊は退却し、結束力チェックに失敗し、すでに混乱しており、さらに混乱したため死傷しました。同じ小隊の歩兵班 (a 班) をランダムに選び、混乱状態でヘクスに配置します。Lang 中尉は指揮官喪失チェックを実施し、成功しました。



ターン 3 の強襲解決

迫撃砲射撃調整フェイズ：助けを切望するドイツ軍プレイヤーは、迫撃砲支援を受けるために ≤ 4 をロールする必要があります。ドイツ軍プレイヤーのダイスロールは 6 で、迫撃砲支援を受けることができませんでした。

時間経過フェイズ：アメリカ軍プレイヤーの時間経過ダイスロールは 9 で、時間経過は 5 分です。時間経過マーカーを、タイムトラックの 12 分ボックスに移動します (ゲームターン 1 で 4 分、ゲームターン 2 で 3 分、ゲームターン 3 で 5 分)。

ゲームターン 3 終了時の攻撃側のスコアは 21 です [12 分、死傷ポイント +9、このゲームターンで第 1 小隊第 1 分隊が減少戦力になるなど、アメリカ軍の戦闘ステップが合計 3 ステップ失われたため]。アメリカ軍プレイヤーの死傷が増えています。



ゲームターン 3 終了時

ゲームターン 4

イニシアチブフェイズ：両方のプレイヤーがイニシアチブダイスロールを行います。このゲームターンでは、アメ

リカ軍プレイヤーは前のゲームターンにイニシアチブを持っていたため、+2のイニシアチブ DRMを持ちます。アメリカ軍プレイヤーのダイスロールは 6+2 でイニシアチブ DRM が 8、ドイツ軍プレイヤーのダイスロールは 7 です。アメリカ軍プレイヤーが 8 対 7 でイニシアチブを得ます。

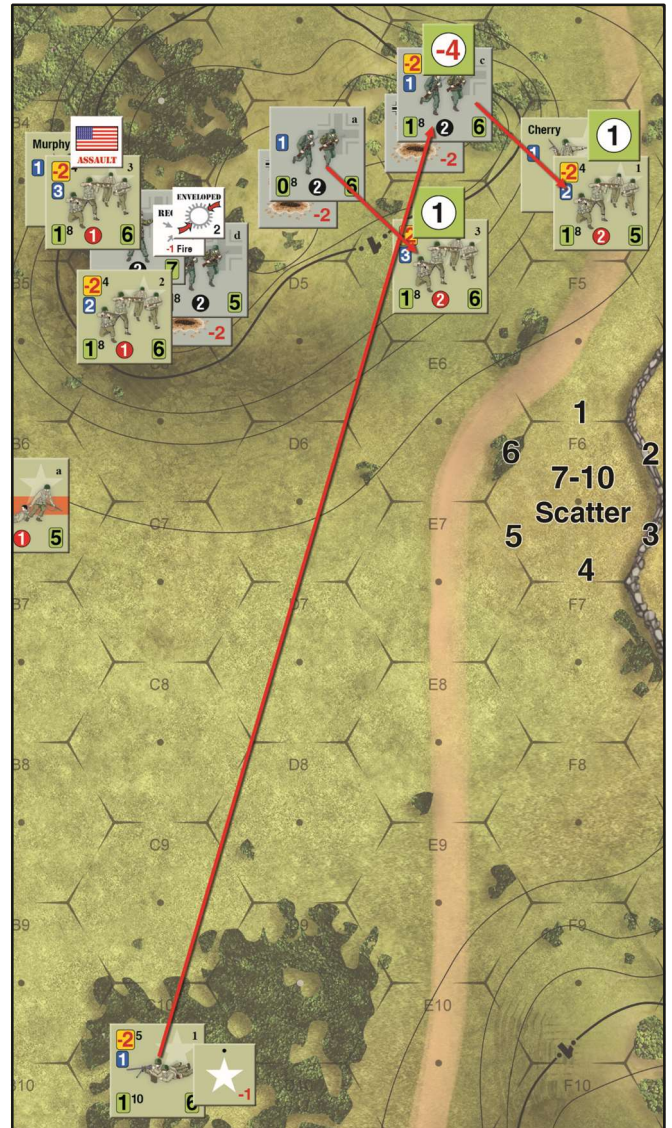
活性化フェイズ:アメリカ軍プレイヤーの連携活性化の試みは、今回はダイスロール ≤ 8 のため失敗しました。したがって、アメリカ軍プレイヤーは小隊を順番に活性化する必要があります。アメリカ軍プレイヤーは、最初に第 1 小隊を活性化にすることを選択します。アメリカ軍プレイヤーはドイツ軍の c 班に対して自分の MG 班で射撃アクションを実行し、-4 SADM [SAV で 1、射程で -3、IP で -2] を配置します。次に第 1 小隊第 2 分隊が Lang 中尉とドイツ軍 d 班の陣地を前方から強襲します。Murphy 中尉と第 3 分隊はドイツ軍陣地を包囲するために後方から強襲します。包囲マーカーとアメリカ軍強襲マーカーをヘクス内に配置します [アメリカ軍ユニットがドイツ軍 d 班が占有するヘクスに隣接しない 2 つのヘクスサイドから進入したため、防御側は包囲攻撃を受けます]。アメリカ軍プレイヤーは、第 1 小隊の a 班を回復しようとしています。回復ダイスロールは 7 で、これは班の結束力 5 を超えています。したがって、試みは失敗し、班は混乱のままになります。他に活性化にする第 1 小隊ユニットがないため、アメリカ軍プレイヤーはドイツ軍プレイヤーにリアクションを確認します。

ドイツ軍プレイヤーは a 班と c 班でリアクションしないことを選択し、アメリカ軍第 2 小隊による保留中の移動や射撃に備えます。[注: ドイツ軍 d 班は強襲ヘクスにいるためリアクションできません。繰り返しになりますが、b 班は敵ユニットが LOS 内でアクションを行っているのを見ていなかったため、リアクションできません。]したがって、ドイツ軍プレイヤーは何もリアクションせず、アメリカ軍プレイヤーにリアクションを確認します。アメリカ軍プレイヤー、次にドイツ軍プレイヤーがそれ以上のリアクションをパスします。

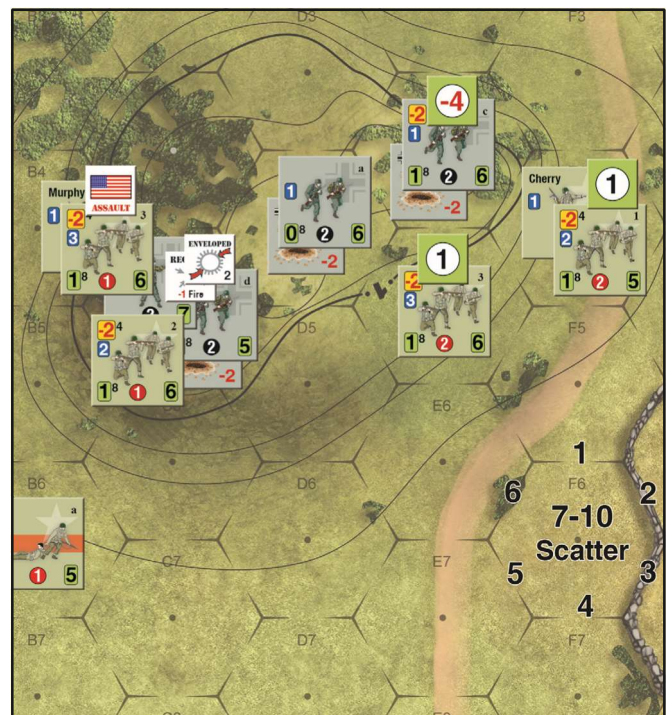
アメリカ軍プレイヤーは第 2 小隊を活性化します。第 3 小隊と、Cherry 中尉と第 1 小隊を丘のふもとまで移動させます。アメリカ軍プレイヤーはドイツ軍プレイヤーにリアクションを確認します。ドイツ軍プレイヤーは a 班でリアクションし、アメリカ軍第 3 小隊に射撃して、アメリカ軍第 3 小隊に 1 SADM マーカー [SAV で 0、近接射撃で +1] を配置します。ドイツ軍プレイヤーは c 班でリアクションし、アメリカ軍第 1 小隊に射撃して、アメリカ軍第 1 小隊に 1 SADM マーカー [SAV で 1、制圧で -1、近接射撃で +1] を配置します。どちらのプレイヤーもそれ以上のリアクションがないため、活性化フェイズは終了します。

射撃解決フェイズ:射撃の結果は次のとおりです。

- ・アメリカ軍第 2 小隊第 1 分隊: ダイスロールは 3、SADM マーカーは +1、-1 [Cherry 中尉の結束力が第 1 分隊の結束力より大きい]ため 3、これは分隊の結束力未満であるため、効果はありません。
- ・アメリカ軍第 2 小隊第 3 分隊: ダイスロールは 6、SADM マーカーは +1 で 7、つまり分隊の結束力より大きい、分隊は混乱します。
- ・ドイツ軍 c 班: ダイスロールは 3、SADM マーカーは -4 で -1。班の結束力未満であるため、効果はありません。これで射撃解決フェイズは終了します。



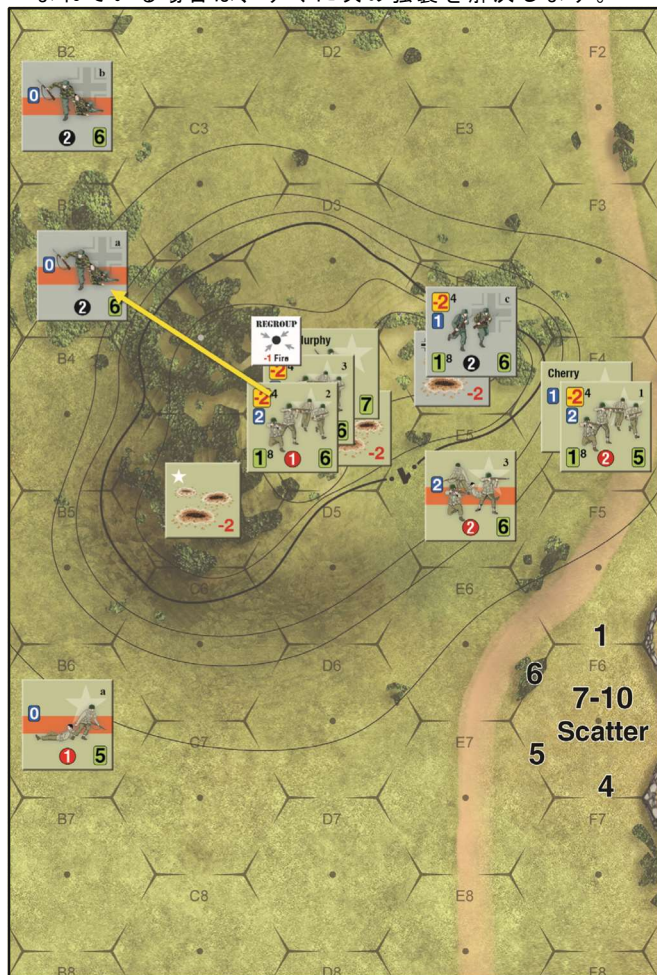
ターン 4 の活性化



ターン 4 の射撃解決

強襲解決フェイズ: アメリカ軍は、Lang 中尉とドイツ軍 d 班に対する強襲の攻撃側です。ドイツ軍の合計強襲値は +4 [d 班の強襲値で 1、Lang 中尉で +1、丘ヘクスで +1、IP で +1] です。アメリカ軍の合計強襲値は +10 [第 2 分隊の強襲値で 2、第 3 分隊の強襲値で +3、小隊指揮官の Murphy 中尉で +1、包囲マーカード +2、結束力差で +1 (6 - 5) ドイツ軍が再編成マーカード +1] です。最終強襲 DRM は 6 [アメリカ軍の総強襲値 10 からドイツ軍の総強襲値 4 を引いたもの] です。アメリカ軍の最終強襲 DRM は 6 ですが、許可される最大値は 4 です。

アメリカ軍の強襲ダイスロールは 10、+4 強襲 DRM で 14 です。ドイツ軍ユニットは 4 ヘクス退却し、死傷しなければなりません。ドイツ軍の d 班は 1 ステップユニットであるため除去し、Lang 中尉は死傷したためプレイから除去し、ボックス内のタイムトラックに 19 分に配置します。[現在の 12 分と 7 分の時間経過で、小隊が新しい小隊指揮官を指名するのに必要な時間を表します。] Murphy 中尉は指揮官喪失チェックに成功しました。最大強襲結果が 14 であるため、アメリカ軍ユニットは 1 ヘクス進むことができ、そのヘクスに敵ユニットが含まれている場合は、すぐに次の強襲を解決します。



ターン 4 の強襲解決

強襲解決フェイズの継続: アメリカ軍プレイヤーはヘクス D4 に進み、ドイツ軍 a 班を強襲することを選択します。ドイツ軍の合計強襲値は 2 [強襲値で 1、IP で +1] です。アメリカ軍の合計強襲値は 6 [第 2 分隊の強襲値で 2、第 3 分隊の強襲値で +3、Murphy 中尉で +1] です。アメリカ軍の強襲 DRM は 4 [6 - 2] です。アメリカ軍の強襲ダイスロールは 4、強襲 DRM +4 で 8 です。ドイツ軍ユニットは 2~4 ヘクス退却し、結束力チェックを実施する必要があります。

あり、失敗して混乱します。アメリカ軍ユニットに再編成マーカードを置きます。これで強襲解決フェイズは終了します。

迫撃砲射撃調整フェイズ: ドイツ軍プレイヤーは最後に迫撃砲による支援を試みます。成功するには、ダイスロールが 4 以下でなければなりません。残念なことに、ダイスロールは 9 であり、したがって再び迫撃砲の支援を受けることができませんでした。

時間経過フェイズ: アメリカ軍プレイヤーの時間経過ダイスロールは 7 で、時間経過は 4 分です。時間経過マーカードを、タイムトラックの 16 分ボックスに移動します [ゲームターン 1 で 4 分、ターン 2 で 3 分、ターン 3 で 5 分、そしてターン 4 で 4 分]。

ゲームターン 4 終了時の攻撃側のスコアは 22 です [16 分、アメリカ軍の死傷ポイント +6]。



ゲームターン 4 終了時

25.2 戦車

次のプレイ例は、LHY の戦車システムがどのように機能するかを示すだけでなく、システムが第二次世界大戦中に使用された実際の戦車戦術をどのようにモデル化しているかについても示しています。これには、敵の射撃を避けるための側面射撃、射撃と移動（つまり、馬跳び (leap frogging)）、停止 & 射撃、射撃 & 移動、および後進移動などの戦術概念が含まれます。

状況：1945 年 1 月 5 日。Stephens 中尉が指揮する第 4 機甲師団の CCB 第 1 戦車小隊は、Lorraine 東部の Saar 川にかかる 2 つの橋を観測するために短時間停止しました。敵の活動を確認できなかったため（白い 4 角のボックスで示しているように、ドイツ軍は秘匿配置しています）、Stephens 中尉は村への接近計画を正式に策定しました。



開始時のポジション

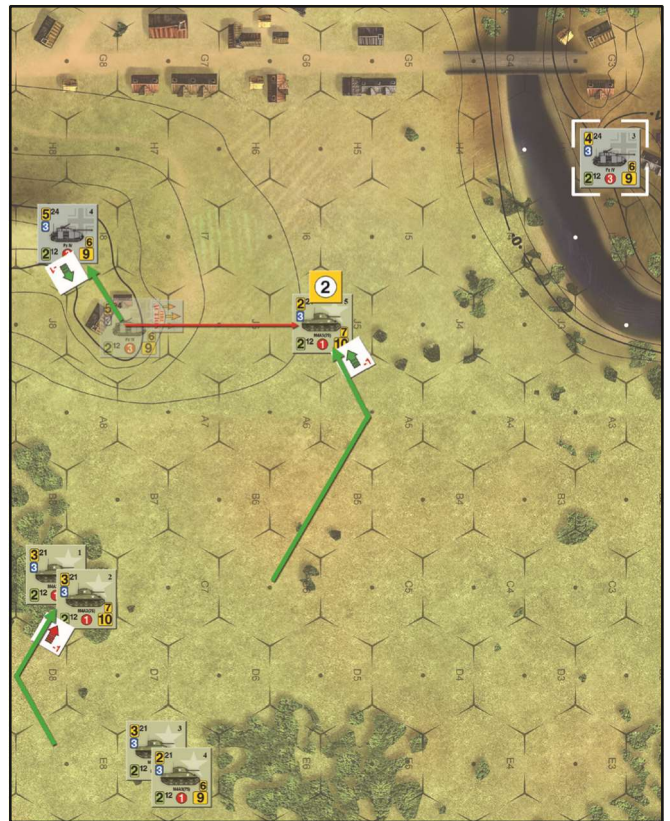
ターン 1

イニシアチブ：開始時にアメリカ軍プレイヤーがイニシアチブを持ちます。

活性化：Stephens 中尉はシャーマン#5 を村の偵察に送り、シャーマン#1 と#2 を移動させて前方の森林に陣取るよう指示します。Stephens のシャーマン#3 と#4 は移動する戦車の監視 (over-watch) を行いながらその場に留まります。アメリカ軍プレイヤーはリアクションを確認します。

ドイツ軍の Pz IV #4 は、占有しているヘクスから 3 ヘクス以内でシャーマン#5 が移動を終了したため、秘匿状態を失います [17. 9b]。そのため、シャーマン#5 に対してリアクションとして射撃 & 移動アクション [10. 4. 2] を実行し、ヘクス 18 に後進してシャーマン#3 と#4 からの射撃を避けることにします。2ATDRM マーカー [ATV で 5、隣接ヘクスへの射撃 & 移動で -2、移動目標で -1] をシャーマン#5 に配置します。ドイツ軍プレイヤーはリアクションを確認します。両プレイヤーがパスし、

射撃解決フェイズに移ります。



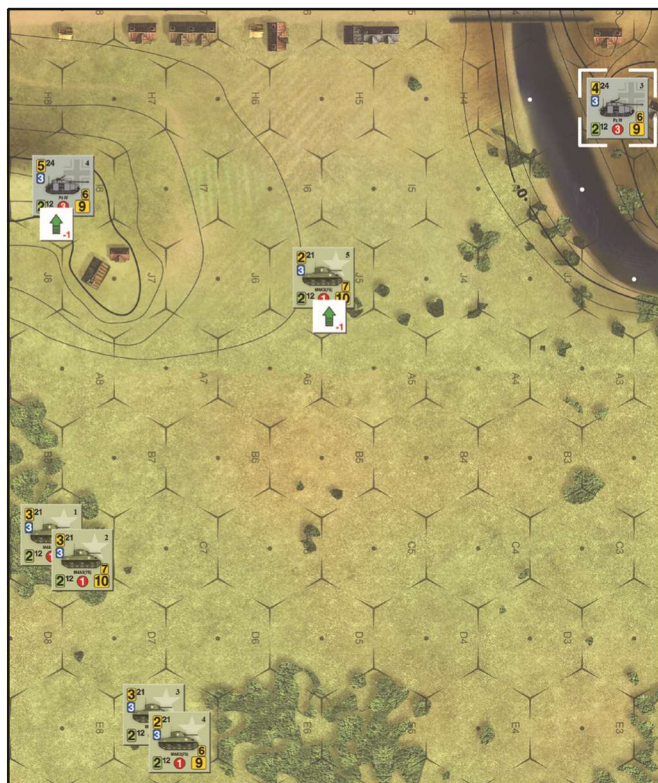
ターン 1 の活性化

射撃の解決：ドイツ軍プレイヤーは、シャーマン#5 に対する射撃を解決するためにダイスロールを行います。ダイスロールは 6、ATDRM マーカーの +2 で、最終射撃結果は 8 になります。結果は効果がありません。シャーマンの AV の 10 以下です。

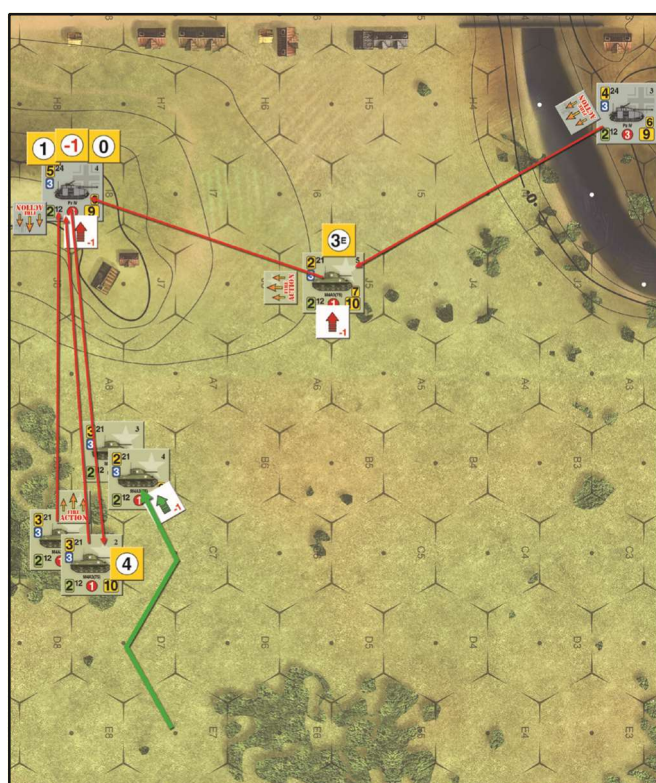


射撃解決

時間経過：アメリカ軍プレイヤーのダイスロールは 4 で、時間経過は 3 分になります。



ゲームターン1終了時の状況



ターン2の活性化

ターン2

イニシアチブ: ドイツ軍プレイヤーがイニシアチブを獲得します。

活性化: ドイツ軍プレイヤーがイニシアチブを持っているため、現在のヘクスで Pz IV#4 がシャーマン#2 に対して停止 & 射撃アクション [10. 4. 3] を実行し、4ATDRM マーカー [ATV で 5、現在のヘクスで停止 & 射撃で -1] をシャーマン#2 に配置します。ドイツ軍プレイヤーはリアクションを確認します。

シャーマン#1 がリアクションで Pz IV#4 に反撃し、1ATDRM マーカー [ATV で 3、高レベルのユニットへの射撃で -1、移動目標で -1] を Pz IV#4 に配置します。シャーマン#2 もリアクションで Pz IV#4 に射撃し、0ATDRM マーカー [ATV で 3、制圧で -1、高レベルのユニットへの射撃で -1、移動目標で -1] を Pz IV#3 に配置します。アメリカ軍プレイヤーはここでドイツ軍プレイヤーのリアクションを確認します。ドイツ軍プレイヤーはリアクションして秘匿 Pz IV#3 を公開し、シャーマン#5 に対して側面射撃 [11. 1. 1] を行い、3eATDRM マーカー [ATV で 4、移動目標で -1] をシャーマン#5 に配置します。ドイツ軍プレイヤーはここでアメリカ軍プレイヤーのリアクションを確認します。Stephens 中尉とシャーマン#3 と#4 がリアクションし、射撃する代わりにヘクス B7 に移動します。

射撃の解決:

- ・シャーマン#2: ダイスロールは 1、ATDRM マーカーは +4、最終射撃結果は 5 です。結果 5 はシャーマンの AV10 以下であるため、効果はありません。
- ・シャーマン#5: ダイスロールは 5、側面射撃 ATDRM マーカーの +3 を加算し、最終射撃結果は 8 になります。結果 8 はシャーマンの AEV7 より大きいため、シャーマンは破壊されます。

・Pz IV#4: 各 ATDRM マーカーに対して 1 回のダイスロールを行います。最初のダイスロールは 5 で、対応する ATDRM マーカーの +1 を加算し、最終射撃結果は 6 になります。2 回目のダイスロールは 8 で、対応する ATDRM マーカーの -1 を加算し、最終射撃結果は 7 になります。3 回目のダイスロールは 3 で、対応する ATDRM の +0 を加算し、最終射撃結果は 3 になります。最も有害な結果（この場合は 7）のみを適用し、他のすべての結果は無視します。有害な結果が Pz IV#4 の AV9 以下であったため、効果はありません。



射撃解決

時間経過: アメリカ軍プレイヤーのダイスロールは 6 で、時間経過は 4 分となり、ゲームターン 2 までの合計時間経過は 7 分になります。



ゲームターン2終了時の状況

ターン3

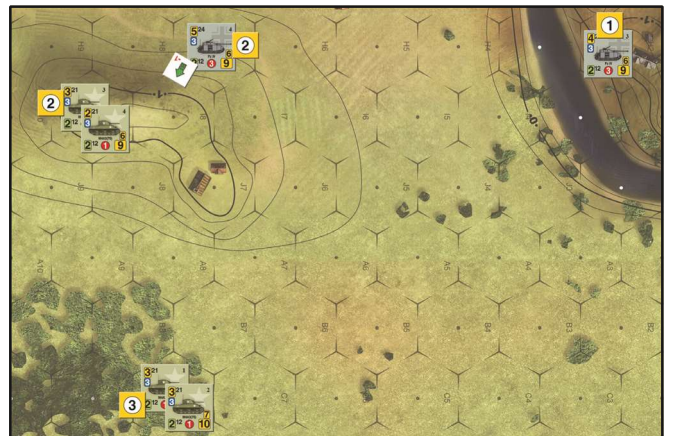
イニシアチブ: アメリカ軍プレイヤーがイニシアチブを獲得します。

活性化: イニシアチブを取り戻した Stephens 中尉は、シャーマン#1と#2に2両のドイツ軍戦車を抑えるよう指示し、その間にシャーマン#3と#4とともに敵の側面に回るように移動します。シャーマン#1は正面の丘のPz IV #4に射撃し、2ATDRM マーカー [ATVで3、より高いレベルの目標に対する射撃で-1]をPz IV #4に配置します。シャーマン#2は右の丘のPz IV #3に射撃し、1ATDRM マーカー [ATVで3、より高いレベルの目標に対する射撃で-1、または農村建物への射撃で-1、TEMは累積しません]をPz IV #3に配置します。シャーマン#3と#4は丘の上の左に移動してPz IV #4に側面攻撃しようとし、アメリカ軍プレイヤーはリアクションを確認します。

-1]をシャーマン#1に配置します。次にドイツ軍プレイヤーはリアクションを確認します。両プレイヤーがパスを出し、射撃解決フェーズに移ります。

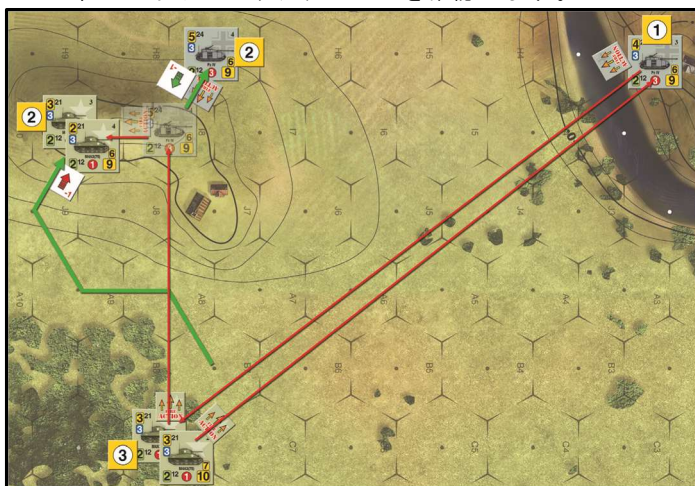
射撃の解決:

- ・シャーマン#1: ダイスロールは8で、ATDRM マーカーは+3で、最終射撃結果11です。結果がシャーマンのAV10より大きいため、シャーマンは破壊されます。
- ・シャーマン#3: ダイスロールは3で、ATDRM マーカーは+2で、最終射撃結果5です。結果はシャーマンのAV10以下であるため、効果はありません。
- ・Pz IV #4: ダイスロールは9で、ATDRM マーカーは+2で、最終射撃結果11です。結果がPz IVのAVの9より大きいため、Pz IVは破壊されます。
- ・Pz IV #3: ダイスロールは7で、ATDRM マーカーは+1で、最終射撃結果8です。結果はPz IVのAVの9より小さいため、効果はありません。



ターン3の射撃解決

時間経過: アメリカ軍プレイヤーのダイスロールは9で、結果として5分間の時間経過となり、ゲームターン3までの合計時間経過は12分となります。



ターン3の活性化

ドイツ軍のPz IV #4は、Stephens 中尉の側面移動とシャーマン#1から前方射撃を避けようとして、これにリアクションし、丘を登ると同時に移動中のシャーマン#3に対して射撃&移動アクションを実行し、丘の裏側へ後進します。2ATDRM マーカー [ATVで5、隣接ヘクスへの射撃&移動で-2、移動目標で-1]をシャーマン#3に配置します。ドイツ軍のPz IV #3がリアクションでシャーマン#1に射撃し、3ATDRM マーカー [ATVで4、制圧で



ゲームターン3終了時の状況

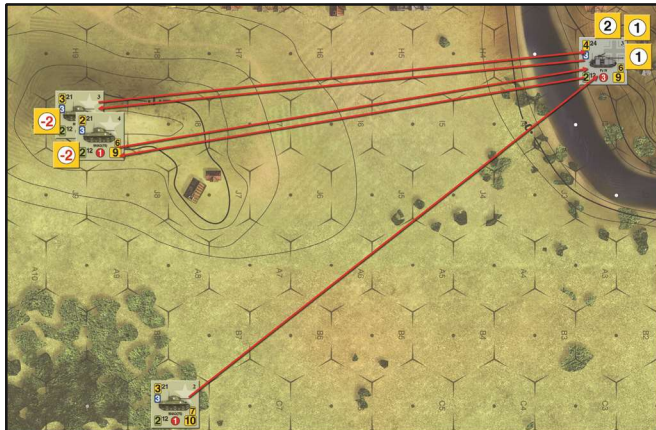
ターン4

イニシアチブ: アメリカ軍プレイヤーがイニシアチブを獲得します。

活性化: Stephens 中尉は、残りのドイツ軍戦車が逃げないようにするため、すべてのユニットにPz IV #3への射撃を指示します。シャーマン#2が射撃し、2ATDRM マーカー [ATVで3、農村建物の遮蔽で-1]をPz IV #3に配置します。シャーマン#4も射撃し、1ATDRM マーカー [ATVで2、農村建物の遮蔽で-1]を戦車に配置します。シャーマン

ン#2 が射撃し、1ATDRM マーカー [ATV で 3、射程で -1、より高いレベルの目標に対する射撃、または農村建物の遮蔽で -1、TEM は累積しません] を Pz IV に配置します。その後、アメリカ軍プレイヤーはドイツ軍プレイヤーにリアクションを確認します。

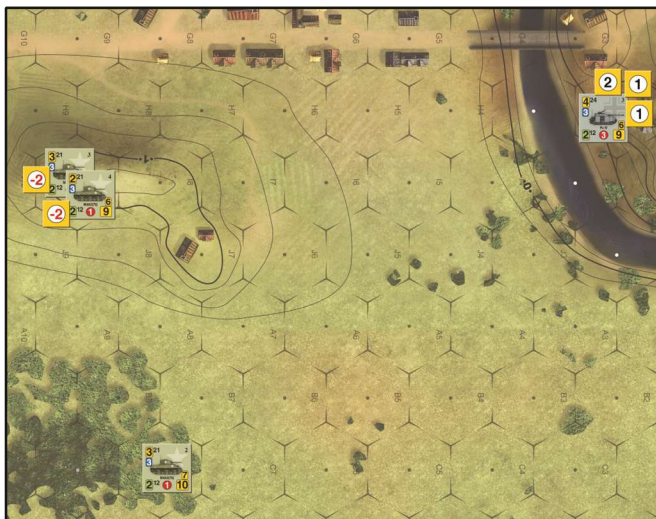
絶望的な窮地に陥った Pz IV #3 は、シャーマン #3 と #4 に対して丘から後進すると同時に射撃を分割して射撃 & 移動アクションを実行します。-2ATDRM マーカー [ATV で 4、隣接ヘクスへの射撃 & 移動で -2、分割射撃で -2、制圧で -2 (DRM マーカー 2 つごとに切り上げ)] を両方のアメリカ軍に配置します。



ターン 4 の活性化

射撃の解決：

- ・シャーマン #3：ダイスロールは 6、ATDRM マーカーは -2 で、最終射撃結果 4 です。結果はシャーマンの AV10 以下であるため、効果はありません。
- ・シャーマン #4：ダイスロールは 10 で、ATDRM マーカーは -2 で最終射撃結果 8 です。結果はシャーマンの AV10 以下であるため、効果はありません。
- ・Pz IV #3：ATDRM マーカーごとにダイスロールします。最初のダイスロールは 8、対応する ATDRM マーカー +2 で、最終射撃結果は 10 になります。2 回目のダイスロールは 10、対応する ATDRM マーカー +1 で、最終射撃結果は 11 になります。3 回目のダイスロールは 3、対応する ATDRM +1 で、最終射撃結果は 4 になります。最も有害な結果（この場合は 11）を適用し、他の結果はすべて無視します。ドイツ軍の Pz IV #3 は、戦果が AV9 を上回ったために破壊されました。



ターン 4 の射撃解決

時間経過：アメリカ軍プレイヤーのダイスロールは 5 で、4 分間の時間経過となり、ゲームターン全体で合計時間経過が 16 分となります。

デザイナーズノート

私たちはここで何をしているのでしょうか？

人類の歴史を通じて、多くの作家が戦争に関する考えを蠟引き板や巻物から書籍や電子メディアに至るまであらゆるものに書き綴ってきました。これらの文書の中には、将軍の頭から発せられたものもあれば、政治的高位の人物から発せられたもの、そして民間人から発せられたものもあります。しかし、個人的な経験に基づいて書いている人もいます。彼らは、戦闘によるまったくの恐怖、混乱、そして際限のない残虐行為に耐え、同様に混乱し恐怖に怯えながらも、自らの生存を脅かす者たちを殺そうとする人々と苦しんだ人々でした。

『The Last Hundred Yards (LHY)』やその他の戦術レベルのゲームが捉え、ボードゲームやコンピュータゲームに表現しようとしているのは、こうした後者の魂の経験です。より正確に言うと、私たちが LHY で捉えようとしたものは、良き友人が推薦してくれた書き手によって最もよく表現されました。John Keegan は、中隊指揮官、小隊指揮官、分隊指揮官、およびその部下レベルでの戦闘の性質について、次のように書いています。「戦闘に共通するのは人間性です。つまり、自己保存本能、名誉心、そして他の人間が彼らを殺そうとする目的の達成を両立させようと苦闘する兵士の行動です。したがって、戦闘の研究は常に恐怖の研究であり、通常は勇氣の研究です。常にリーダーシップの研究であり、通常は服従の研究です。常に強制の研究であり、時には不服従の研究です。常に不安の研究であり、時には高揚感とカタルシスの研究です。常に不確実性を疑い、誤情報と誤解の研究です... 何よりも、それは常に団結の研究であり、通常は崩壊の研究です。戦いは人間集団の崩壊に向けられています。」Keegan, J. (1976) 『The Face of Battle』 Penguin Books

接近戦の性質を同様にうまく捉えている人もいますが、この記事や他の多くの戦闘記述を読んだ後、いくつかのことが私に心に残りました。何よりもまず、戦闘は敵との血なまぐさい接触点で非常に混乱します。混乱させるというのは、目がくらみ、耳鳴りがし、歯がガタガタするような混乱を意味します。戦闘参加者にとっては時間がワープしているように見えます。個々の分隊または小隊レベルでは、情報は非常に限られています。特定された敵グループがユニットの兵士の視界内にいない限り、または実際にそれに向かって射撃または突撃している場合を除き、命令を受けた兵士たちは最後に行うように指示されたあらゆる行動を実行するだけです。それらの軍隊は、命令された任務から逸脱するとしても、徐々にしか逸脱しないでしょう。彼らが任務命令に反して行動する場合、それは通常、指揮官が任務を脅かす出来事を認識し、それにリアクションした結果です。戦闘の混乱と恐怖の中で、個人レベルと部隊レベルの両方で機能し続ける兵士たちは最大限の勇氣を示します。

戦術レベルでは、戦場での出来事は非常に早く起こり、同時に起こることもよくあります。戦闘のレベルが小さいほど、物事が早く起こる傾向があります。たとえば、塹壕にいる二人の兵士は、すっかり目覚めて準備ができているかもしれません。しかし、2 人の敵兵が 30 メートル左側の木々の間を静かに通り過ぎていくとき、彼らは右側の藪の中で鳥が引き起こす動きを見ているのかもしれません。この一連の流れはほんの数秒で簡単に起こったはずですが。同様に、戦車乗員は、発進の直前に前方の木々の間から優

位な戦車の影を確認し、優位な戦車が交戦する前に発見を逃れることがあります。この場合も、発見から脱出までの出来事は 30 秒以内に起こる可能性があります。

戦闘中の兵士も部隊も、ゲームプレイヤーとは異なり、物事がどこにあるのか、何が起きているのかについての優れた「空から見る目」を持っていません。これは戦術レベルのゲームに関して私を常に悩ませてきました。LHY の目標の 1 つは、少なくとも「空の目」に白内障を与えることです。

『*The Last Hundred Yards*』で私たちがなぜやっているのか。次の「私たちがなぜやっているのか (why we do what we do)」セクションでは、LHY で使用するさまざまなシステムと仕組みについて説明します。

時間経過システム

技術的には、LHY はゲームターンを採用していませんが、時間経過と呼ばれるメカニズムを使用しています。このメカニズムは、各「ゲームターン」の終了時に、プレイヤーがダイスを振って時間経過を決定することを指定します。ダイスロールに応じて、時間経過は 2~5 分になります。

「時間は一定ではないのに、どうして時間は変化するのでしょうか？」と疑問に思う人もいかもしれませんが。実際には時間は一定ですが、銃撃戦の最中の兵士にとっては時間は一定ではない、というのが私の主張です。1 ゲームターンでは、分隊は 2 分で最大 150 メートル (1 ヘクスあたり 50 ヤードで 3 移動ポイント (MP) の移動許容量) を移動できますが、別のターンでは同じ距離を移動するのに 5 分かかる場合があります。なぜ？ 射撃を受けながら移動するユニットは、停止や突進 (fits and spurts) を繰り返しながら、ある地点から次の地点へとダッシュし、何度も中断します。兵士にとっては、その瞬間に何が起きているかに応じて、時間が遅くなったり速くなったりするように見えるかもしれません。また、特定の距離を進むのに必要な時間は、敵の抵抗によって異なります。その結果、時間は指揮官が戦闘において戦わなければならない変数となります。

時間経過メカニクスは、LHY でいくつかの機能を果たします。これは、勝利レベルを決定する要素であり、プレイヤーが特定の時点でどれだけうまくやっているかの尺度です。時間経過は、小隊指揮官が死傷した場合に、後任がどのくらい早く任務を引き継ぐかを決定する要素にもなります。戦闘指揮官は、目標を達成しようとしながら、友軍と敵の両方によって引き起こされる絶え間ない中断と遅延に対処しなければなりません。通信の中断、ユニットの喪失、死傷、予期しない敵の射撃などにより、指揮官は任務スケジュールが多かれ少なかれ進んでいるか遅れていると感じることがあります。したがって、銃撃戦が始まると、時間は戦闘指揮官 (したがってプレイヤー) の決定において制御できない要素になります。プレイヤーは、移動する距離だけでなく、戦闘中に発生する可能性のある中断や遅延も考慮する必要があります。したがって、時間経過ダイスロールが高ければ高いほど、経過する時間が多くなり、プレイヤーはスケジュールに遅れているとより深く感じます。プレイヤーは任務の進行状況を継続的に測定し、必要なところより進んでいるか遅れているか、また目標を達成するためにどの程度のリスクを取る必要があるかを判断する必要があります。

イニシアチブシステム

LHY のイニシアチブシステムは、小部隊の戦闘中に発生する可能性のある運動量の変動を表します。この勢いは、大学フットボールなどのチームスポーツで見られる勢い

に似ています。行動するチームは勢いがあり、プレイのペースと方向性を決定しますが、勢いのないチームはリアクションすることしかできません。勢いというのは気まぐれなものかもしれません。ある瞬間、自分のチームがすべて順調に進んでいると、通常はファンプルやインターセプトなどの何らかのイベントやミスが原因で、突然勢いが相手チームに傾きます。それは小部隊の戦闘でもほぼ同じです。攻撃は順調に進んでいますが、指揮官が死傷したり、部隊が失われたり、予期せぬ迫撃砲射撃や敵の突然の反撃など、突然の混乱が発生し、勢いが失われます。最高の戦闘指揮官は、最高のコーチと同様に、勢いが戻るまで、目の前の状況に合わせて計画や行動を調整します。

LHY では、イニシアチブはゲームターンのイニシアチブフェイズ中のダイスロールによって決定します。プレイヤーは、前のゲームターンにイニシアチブ (例: 勢い) を持っていた場合、有益なダイスロール修正を受けることができます。修正後イニシアチブダイスロールが最も高いプレイヤーがイニシアチブを獲得し、そのゲームターンの活性化プレイヤーとなります。

では、勢いのある活性化プレイヤーとはどういう意味でしょうか。まず、活性化プレイヤーは現在のゲームターンでイニシアチブを持っているため、後続のイニシアチブフェイズでイニシアチブダイスロールの修正の利益を受け、次のゲームターンで活性化プレイヤーになる可能性が高くなります。さらに、活性化プレイヤーは自分のすべてのユニットでアクションを実行できますが、非活性化プレイヤーのユニットは、活性化プレイヤーのユニットの射線 (LOS) 内でのアクションにのみアクションできます。たとえば、射撃時には、活性化プレイヤーのユニットは LOS 内の任意の敵ユニットに射撃できますが、非活性化プレイヤーのユニットは LOS 内でアクションを実行した敵ユニットにのみ射撃できます。移動時には、活性化プレイヤーのユニットのいずれかまたはすべてが移動できますが、非活性化プレイヤーのユニットは LOS 内でアクションを実行した敵ユニットにのみアクションして移動できます。

したがって、イニシアチブ (勢い) のある攻撃側は攻撃を行うことができ、そうすべきです。なぜなら、一旦勢いを失うと目的を達成するのが非常に困難になるからです。

活性化サイクル

活性化サイクルはゲームの核心であり、「アクションがあるところにはリアクションがある」という前提に基づいています。これは戦闘においても確かに当てはまり、ほぼすべての小部隊の行動の基礎となります。小部隊レベルでの戦闘は主に射撃と移動に関するものです。ほぼ例外なく、敵ユニットの LOS での射撃または移動アクションは確実に射撃または移動リアクションを引き起こし、さらなるリアクションの連鎖を引き起こします。LHY の活性化サイクルは、イニシアチブを所有するユニットの初期アクションと、その結果として生じる敵ユニットのリアクションをモデル化することを目的としています。

各活性化サイクル中、イニシアチブに勝利した活性化プレイヤーは、1 個小隊、または連携が成功した場合は 2 個小隊、および支援ユニットを選択して活性化します。連携は、活性化サイクルの開始時のダイスロールによって決定します。成功すると、活性化プレイヤーは 2 個小隊と一緒に活性化できるようになり、連携した攻撃をシミュレートできます。その後、手番プレイヤーは自分のユニットの一部またはすべてを使って射撃、移動、または回復アクションを実行します。LHY では、各ユニットはゲームターンごとに 1 つのアクションまたはリアクションに制限されていることに注意することが重要です。

活性化プレイヤーは、活性化した小隊のユニットでアクションを完了したら、非活性化プレイヤーにリアクションを確認します。非活性化プレイヤーは、自分のLOS内でアクションを実行した活性化プレイヤーのユニットにリアクションして、自分のユニットで射撃、移動、または回復のリアクションを行うことができます。非活性化プレイヤーがリアクションを完了したら、活性化プレイヤーにリアクションを確認します。活性化プレイヤーは、自分のLOS内でリアクションを実行した非活性化プレイヤーのユニットに、自分のユニットのいずれかでリアクションすることができます。プレイヤーは、両方のプレイヤーがリアクションを終了するまで、このように交互にリアクションを続けます。その時点で、現在の活性化サイクルが終了します。活性化プレイヤーは、別の小隊を活性化して、別の活性化サイクルを開始できます。このプロセスは、活性化プレイヤーのすべての小隊が活性化するまで繰り返します。

活性化サイクルがどのように機能するかを説明するために、次の物語では、Murphy 中尉（活性化プレイヤーを表す）が第2小隊（活性化した小隊）を指揮します。第2小隊のアクションとそれに続く非活性化（敵）プレイヤーと活性化（友軍）プレイヤーの両方のリアクションが1つの活性化サイクルを構成します。

「Murphy 中尉は重要な道路交差点の安全を確保する任務を負っています。約 200 メートル離れた林道 (wood line) の端に沿った位置まで進み、数分間交差点を監視します。彼は、交差点の周囲がかなり開けていて、主に休耕田で構成されていることに気づきました。交差点近くの農場はフランス東部に見られる典型的な農場で、頑丈な木造の農家と石壁に囲まれたいくつかの別棟で構成されています。どうやら農家には無人のようです。

Murphy 中尉は第1分隊に、慎重に前進して農家を確保するよう指示し（初期の友軍の移動アクション）、その間に小隊の残りを予備として保持し、必要に応じて援護射撃を行うようにしました。農家から 75 メートル以内に移動した後、敵の機関銃射撃が突然離れ家の一つから始まり（敵の射撃リアクション）、第1分隊は地面に伏せました。第2分隊は、まだ林の中にいましたが、敵の機関銃陣地を制圧するために即座に射撃しました（友軍の射撃リアクション）。それに対して、第2分隊は即座に農家からの敵の小火器射撃（敵の射撃リアクション）を受けました。同時に、Murphy 中尉は敵の分隊が石壁に沿った位置に移動しているのに気づきました（敵の移動リアクション）。Murphy 中尉は、農場に対する中隊の迫撃砲支援（友軍の迫撃砲射撃リアクション）を要請して応戦し、第3分隊を左側の樹木沿いに派遣して敵の側面を攻撃しようとしてしました（友軍の移動リアクション）。」

上の例の物語では、どちらのプレイヤーもそれ以上のリアクションを持たないため、Murphy 中尉の第2小隊の活性化サイクルは第3分隊の移動リアクションで終了します。このシナリオに他の小隊が存在する場合、活性化プレイヤーは別の小隊を選択して活性化し、活性化サイクルを繰り返します。

移動

LHY の移動許容量は、同時アクションをより適切にモデル化するために、他の戦術ゲームよりもかなり少なくなっています。これにより、より短くコンパクトなアクションとそれに対応するリアクションサイクルが可能になり、よりリアルな感覚が得られます。移動の仕組みは、ユニットが移動許容量を持ち、MP を消費してヘクスに入るとい

点で、ほとんどの戦術ゲームと同様に一般的です。一般的ではないのは、LHY がプレイヤーに、戦術的状况に応じて使用できるさまざまな移動のツールボックスを提供し、戦闘中の個々の小隊指揮官または戦車指揮官の行動と決定をシミュレートすることです。たとえば、通常の移動アクションに加えて、歩兵ユニットは移動中にいつでも分割（敵を包囲するときに便利）、強襲（敵が占有しているヘクスに侵入）、陽動、または撤退を行うことができます。車両ユニットには、射撃&移動、停止&射撃、後進（側面射撃の回避に便利）、オーバーラン、輸送、撤退など、さらに多くのオプションがあります。私がこれらの戦術ツールボックスを提供したのは、プレイヤーに戦闘指揮官としてしばらく過ごすのがどのような感じかを感じてもらいたかったからです。

LHY で把握すべき移動の最も重要な側面は、**敵があなたの移動に気付かなければ、リアクションできない**ということです。これにより、敵の陣地に近づくときに遮蔽 (cover) を使用するというまったく新しいゲームの側面が生まれます。現実の状況では、敵の陣地を占領する任務を負った小隊指揮官は、敵に発見されることなくできるだけ敵に近づくために、遮蔽の使用を最適化するためにあらゆる努力をします。同様に、LHY では、成功するプレイヤーは敵の陣地に近づくときに遮蔽地形の利点を最大限に活用します。

射撃メカニズム

小隊および中隊レベルでの銃撃戦は決して継続的な射撃の流れではなく、一般に短い休止を挟みながら断片的に暴力が噴出するというものでした。射撃を受けながら移動する部隊は、停止と突進を繰り返し、ある位置から次の位置へダッシュしました。この種の射撃と移動の同時アクションをボードゲームでモデル化することは、ひいき目に見ても困難です。私の目的は、ダイスロールをできるだけ少なくし、プレイヤーの戦術的決定に重点を置いた、シンプルだが現実的なインタラクティブな射撃および移動システムを作成することでした。

LHY は分隊レベルのゲームですが、プレイヤーが主に操作する戦闘フォーメーションは小隊です。私が苦労した最大のデザイン上の問題は、1 ターンで一部の小隊（すべての小隊ではない）に対して同時に射撃と移動アクションが発生するモデルを作成する方法でした。私の解決策は、前のセクションで説明した活性化サイクルでした。1 つ以上の小隊を同時に活性化すると、活性化した小隊のすべてのアクションとその後のリアクション（および敵のリアクション）が、1 つの活性化サイクル内で同時に発生します。たとえば、指揮官が第1小隊に敵を釘付けにして気をそらす位置に移動するよう命令し、第2小隊が援護射撃を行うとします。これは、すべてのアクションとその後のリアクションが同時に発生する単一の活性化サイクルを表します。同様に、同じターンの次の活性化サイクルで、第3小隊が敵の側面または包囲する位置に移動すると、次の活性化のすべてのアクションとリアクションが同時に発生します。

LHY の射撃メカニズムは、ゲームターンで表される数分の短いスパンの間、射撃ユニットの射撃と注意が、射撃ユニットの LOS でアクションを実行している特定の敵ユニットに集中するという前提に基づいています。すべての射撃アクションは活性化フェイズ中に発生しますが、すべての射撃アクションと移動アクションが完了した後、次の射撃解決フェイズまで解決しません。したがって、プレイヤーはすべての射撃と移動が完了するまで、それらの射撃の結果を知りません。これにより、プレイヤーは結果を知る

ことができなくなり、非現実的な方法でプレイを調整できなくなります。

これを反映するために、射撃ダイスロール修正マーカー（DRM マーカー）を使用して、目標に対するユニットの射撃の最終的な効果を表すメカニズムを使用することを選択しました。LHY で使用する DRM マーカーは 3 種類あります。

- ・小火器 DRM (SADRM) マーカーは緑色で、射撃時に特定のヘクス内の非車両ユニットに対する小火器射撃を表します。
- ・対戦車 DRM (ATDRM) マーカーは黄色で、車両または牽引砲に対する対戦車射撃を表します。
- ・迫撃砲 DRM (MDRM) マーカーは赤で、ヘクス内のすべてのユニットに影響します。

敵ユニットが射撃を受けるたびに、適切な (DRM) マーカーを敵ユニットまたはヘクスに配置します。DRM マーカーは、射撃ごとに使用します。射撃時に射撃ユニットまたは防御ユニットに影響を及ぼすさまざまなダイスロール修正値に応じて、DRM マーカーはプラスまたはマイナスになります。

DRM マーカーは、射撃の種類と目標に応じてさまざまな効果を発揮します。SADRM または ATDRM マーカーでマークされたユニットは、通常どおり射撃および移動アクションを実行できますが、射撃ユニットが制圧されるため、有害な DRM の対象となります。第 1 着弾ヘクスで MDRM マーカーが付いている非車両ユニットは足止め (pinned) されているとみなし、射撃や移動はできませんが、車両ユニットは MDRM マーカーにより足止めされているとはみなしません。

LHY での射撃解決は高速かつシンプルです。射撃プレイヤーは防御ユニットの各 DRM マーカーごとに d10 をロールするだけで、小火器が射撃する場合はヘクスに対してロールし、DRM マーカーの DRM をダイスロールに加算または減算します。防御側にとって最も有害な単一の最終結果を適用し、その他はすべて無視します。最終結果が防御側の結束力または装甲値よりも大きい場合、防御側ユニットは、ユニットのタイプと状況に応じて混乱し、死傷し減少戦力になり、または破壊されます。

戦車

私の研究に基づいて、あるベテラン戦車兵は、通常、最初に射撃した方が勝つこと、射撃していない場合は移動すべきであること、そしてあなたを殺すのは常に見えなかった戦車であることを理解するようになりました。

戦車戦闘で勝敗を分けるのは、車両そのものではなく、戦車長とその乗員です。私見では、デザインの観点から、戦車は戦術戦闘のモデル化が最も難しい要素です。ほとんどの戦術ゲームでは、デザイナーは車両自体の性能（主砲の装甲貫通力、装甲の厚さ、速度など）をモデル化する傾向があります。これらの要素はすべて重要ですが、戦車長と乗員の訓練、戦術、経験という重要な側面には対処していません。熟練の戦車長と乗員は、装備が劣っていても、未熟で経験の浅い乗員にほぼ必ず勝ちます。これは東部戦線で何度も証明されており、Kasserine 峠でのアメリカ軍第 1 機甲師団との対戦でも証明されています。これを反映するために、私は戦車の技術的性能だけでなく、戦車長と乗員の質もモデル化しています。これは、戦車のモデルごとに射撃値と防御値を変えることで行います。たとえば、典型的なシャーマン M4A3 の射撃値は 2 から 3 まで、防御値は 9 から 10 までです。これは控えめな動作のように思えるかもしれませんが、これにより、劣った戦車に乗ったベテランの戦車長と乗員が、優れた車両に乗った経験の浅

い戦車長と乗員に挑み、打ち負かす能力が得られます。

武器データの操作による挙動のモデリング: ほとんどの戦術ゲームでは、ゲームに対する私たちの意見は、ゲーム内で武器システムがどの程度現実的に描写されているかという先入観に基づいています（つまり、火力、射程、装甲貫通力、厚さ、装甲の傾斜など）。最良の例は装甲です。私たちはある戦車と別の戦車に偏っていますが、これはすべて戦車の技術的特性に基づいており、乗員の訓練、品質、行動はほとんど、またはまったく考慮されていません。私の意見では、戦車の良さは乗員の良さによって決まります。あなたは、劣った戦車に優れた乗員がいるのと、優れた戦車に劣った乗員がいるどちらを好みますか。ゲームでは、私たちは戦車を単なる機械として考える傾向があり、一般に内部の乗員のことを意識せず、感情移入もほとんどありません。乗員の行動は、歩兵と同じ生存本能を持つ兵士によって実行されているという事実を無視しています。

では、ルールに強制されることなく、プレイヤーがプレイしている国籍のドクトリンと戦術を採用して自然に戦うモデルをどのように作成するのでしょうか？このモジュールと以前のモジュールでは、さまざまな国籍のドクトリン、戦術、行動を反映するために、カウンター値（つまり、射撃、防御、射程など）を頻繁に調整しました。たとえば、歩兵の集中正面攻撃の使用をモデル化するために、平均的な分隊の火力を減らし、ロシア軍と日本軍の分隊の結束力を高めました。これは、ドイツ軍やアメリカ軍の分隊よりも優れていたからではなく、結束力が優れていると、ロシア軍と日本軍の分隊が攻撃時に有利になるからです。ロシア軍や日本軍のプレイヤーは、可能な限り攻撃することがより良い選択肢であることにすぐに気付くでしょう。

ロシア軍の装甲車両にも同じことを行うために、装甲車両の対戦車距離を短くし、ロシア軍プレイヤーが史実どおりできるだけ早く敵に近づくように促します。ロシア軍にとって、これは優れた光学装置、過重な負担の少ない大型砲塔、優れた乗員訓練など、ドイツ軍の装甲車両が「ソフト」装甲システムで通常持っていたいくつかの利点を軽減する最善の方法でした。これらは、1500 メートルでの長距離装甲車両との交戦では決定的な利点となりますが、500 メートルではほとんど違いはありません。変更したユニット値により、ロシア軍プレイヤーは戦闘が同等の場所に接近する（そしてトレードオフする）ように促されます。これは史実で彼らが試みたことでした。

LHY では、機能だけでなく、装甲の限界とそのリアクション能力もモデル化しようとしています。混乱した戦闘状況、特に戦車の近くや周囲での状況認識は信じられないほど低く、戦車は側面射撃や歩兵の攻撃に対して非常に脆弱でした。以下の記述では、戦闘を取り巻く混乱のさなかに、Wolfgang Faust のティーガーや Vasily Bryukhov の T-34 の乗員が、は、側方または後方の位置に進入する敵車両に気づきます。また、フランスの敵占領下の村の通りを歩兵の支援を受けながらもシャーマンで移動する Danby 中尉の恐怖と用心深さがよくわかります。

「敵は猛攻を続け、損失をものともせず前進を続けた。反撃しながら、私の中隊は森林の奥深くへと退却した。視界と移動が極めて限られている状況下で戦車戦が続いた。時には至近距離から撃ち合った。実弾が飛び交い、榴散弾と航空爆弾が周囲で爆発した。戦車、車

両、森林、すべてが炎上した。中隊全体の統制は不可能となり、戦闘は別々に独立した行動で行われた。木陰に身を隠し、空き地、切り通し、開拓地を利用し、中隊は多大な努力で敵を食い止めた。」Bryukhov, V. (2015) 『Red Army Tank Commander: At War in a T-34 on the Eastern Front』Pen and Sword Military

「砲塔の砲手 Wilf が 10 秒間に 3 回射撃し、砲尾手 Stang はうめき声を上げながら毎回驚くべき速さで弾を補充した。我々の砲弾はスターリンの巨大な砲塔で 2 回逸れ、3 回目は装甲板に突き刺さった。ドイツ軍の鋼鉄の塊がロシア軍の鋼鉄の板に突き刺さり、曳光弾はまだ赤く光っていた。スターリンの向こうで、ティーガーがエンジンデッキから炎上しながら地面のくぼみに転がるのが見えた。それからもう一台の戦車が止まっていた。ハッチが開いていて、乗員が制服に火をつけた状態で外に出ていた。突然、正面からスターリンが我々の前面装甲板に命中し、視界のガラスが砕け散った。砲塔にまたショックが走り、上から誰かが長いうめき声をあげ、続いて Helmann が一連の命令を叫んだ。さらに別のショックが車体前部の低いところに当たり、そのショックで私は座席に押し戻された。耳鳴りがして、壊れたガラス越しには赤い夕焼けの空以外何も見えなかった。Helmann が背中を蹴り、磨かれたブーツの先で我に返った。隣の席では、Kurt が「ガラスを押し出せ、Faust」と呼び、Helmann は「Faust、スターリンに体当たりしろ。体当たりしろ！」と叫んでいた。ぼんやりしながら、私は内側の視界障害を外し、装甲ブラケットを持ち上げて、割れたガラスを車体前面に押し出した。凍てつく空気が吹き込み、煙幕と氷のしぶきが上がった。そして、別の砲弾が当たって金属片が飛び散り、車体前面の装甲板のかさぶたが吹き飛んだ。顔に金属片が突き刺さる中、私はティーガーをスターリンにまっすぐ向け、起伏のある地面を車体同士で狙いを定めた。なぜ砲を撃たないのか理解できなかったが、スターリンの砲弾が当たった時に起こった恐ろしいうめき声で、砲塔の誰かが重傷を負ったことがわかった。砲がないので、60 トンの戦車と Maybach を破城槌として使うしかなかった。そうするか、従順に座り込んで撃ち殺されるかのどちらかだった。」Faust, W. (2015) 『Tiger Tracks - The Classic Panzer Memoir』Bayern Classic Publications

「Danby 中尉の戦車は、頭上の木々のそよぐ静かな葉の間から差し込む微妙な太陽光のパターンを乗り越えながら、狭い大通りに沿って前進した。幽霊のようなものはすべて石の壁でちらつき、半分シャッターが閉まった窓の後ろで光り、致命的な危険をあざけた。Danby の戦車は、近くの建物の間で停止や発進を競うダフボーイたちを追い越さないように頻繁にアイドリングを行い、M4A1 のモーターはイライラしたかのようにうなり声を上げた。Danby は砲塔のハッチから、交差点を通過して逃げようとする他のマードラーを監視し、耳を傾けた。内部にいた Vargo 伍長は両手を旋回制御装置に置き、足を射撃スイッチの近くに置き、主砲の準備を整えた。Dishner 上等兵は主砲の反対側に窮屈そうに座って汗をかき、新しい AP 弾が HE 弾を砲身に再装填する準備をしていた。戦車と歩兵のチームは、Mourier の鍛冶屋、郵便局、Martel の家を過ぎて何事もなく進んだ。しかし、彼らが交差点に近づくと、ドイツ軍の小火器の激しい合唱が突然の活力とともにパチパチと音を立て、弾丸がシューシューと音を立

てて熱気の中に飛び出た。戦車の車体に当たる銃弾もあれば、石やアスファルトから乱暴な方向に跳ね返り、悲鳴を上げる銃声もあった。ドイツ軍は戦わずして交差点を放棄するつもりはなかった。パンツァーファウストの攻撃を受けることを懸念した Danby は、歩兵がすぐ近くの地域を一掃できるまで戦車を停止するよう Tikkanen に命令した。軍曹らが大声で命令や激励を発する中、兵士たちは前に向かって射撃し、壁や出入り口に沿って飛び跳ね、M-1 ガーランドや BAR で反撃した。前進は断固としたドイツ軍守備陣を追い出すには遠く及ばず、停止した銃撃戦が続いた。」Danby, J. (2008) 『Day of the Panzer: A Story of American Heroism and Sacrifice in Southern France』Casemate

では、LHY はこれらの問題にどのように対処するのでしょうか？それは状況によります。たとえば、敵戦車が 400 メートルの距離で左側の幅 100 メートルの開口部を通過し、建物の陰に消えます。たとえ敵車両を偶然発見したとしても、リアクションと射撃の効果は大幅に低下するでしょう。

別のケースでは、2 台目の敵 AFV が後方 300 メートルの建物の後ろから慎重に移動しているときに、停止している AFV が正面の敵 AFV に直面しているとします。2 台目の AFV 移動を目撃したと仮定すると、これはありそうもないことですが、LHY ではいくつかの選択肢があるでしょう。あなたは以下のことが出来ます。

- a) 旋回して後ろの 2 台目の敵 AFV に対してリアクション射撃を行います。その際に最初の敵 AFV からの後方射撃にさらされることになります。
- b) 待機し、前方の敵 AFV に対してリアクション射撃を行います。
- c) 敵 AFV の 1 台または 2 台からの LOS を逸らしてより良い位置を探すために移動リアクションを行います。または
- d) 2 台目の敵 AFV に対して射撃 & 移動を実行しますが、最初の AFV に後方から撃たれる可能性があります（ただし、移動中の標的となるため、火力は低下します）。

さらに別のケースでは、敵の AFV が 600 メートル離れたマップの反対側で、明らかに停止している AFV の LOS の外で行動を起こしています。おそらく、友軍の AFV が敵の AFV を LOS 内に捉え、無線で通知しない限り、敵ユニットの存在さえ気づかないでしょう。ほとんどの戦術ゲームでは、敵ユニットの移動を完全に把握していれば、それに応じて対応することができます。しかし、LHY では、敵ユニットがあなたの LOS 内でアクションを実行しなかったため、ゲームターンにおけるあなたのリアクションは、現在占有しているヘクスでの移動に限定されます。次のゲームターンでは、まだ行動中である限り、移動リアクションを行うことができますが、移動許容量は減少します。

車両には、さまざまな戦術状況で利用できる複数の射撃および移動アクションがあります。AFV は、射撃 & 移動アクションを実行して、停止している AFV が現在のヘクスまたは隣接するヘクスで射撃して移動できるようにします。すでに移動中の場合、AFV は停止 & 射撃アクションを実行して、同じアクションで AFV が停止して射撃できるようにします。これらのアクションは、優勢な敵 AFV の LOS 内にある場合に特に便利です。AFV が側面射撃の危険にさらされている場合、後進移動アクション

を実行して、敵の側面射撃または後方射撃を阻止できる可能性があります。AFVは、平地で敵の非車両ユニットをオーバーランすることができます。これは、撤退または退却する非車両ユニットに対して特に効果的です。AFVは、歩兵の支援の有無にかかわらず、敵が占有しているヘクスを攻撃することもできます。さらに、車両は輸送アクションを実行して、非車両ユニットと牽引砲を輸送できます。

迫撃砲

LHYで迫撃砲の支援がどのように表現されているかを議論する前に、第二次世界大戦における迫撃砲の使用と有効性について論じたさまざまな情報源からのさまざまな抜粋を簡単に共有する必要があると感じます。

ノルマンディーでは迫撃砲が他の兵器よりも多くの死傷を出しました。主な理由は、音が聞こえないため、避難するよう警告がないためです。ドイツ軍の迫撃砲射撃は、オーバーロード作戦において連合軍の間で深刻な懸念となっていました。たとえば、第21軍集団では、この問題を調査し、対策を推奨するための特別委員会を設立しました。第21軍集団の作戦研究部隊は、この主題に関する報告書を作成しました。

「ドイツ軍は迫撃砲を大量に使用している…今回の戦役では、迫撃砲による死傷が特に多く、前進を遅くし、費用を高くすることに何よりも貢献している。今回の作戦における迫撃砲による死傷は非常に多く、実際、少なくとも歩兵に関する限り、他のすべての武器を合わせた場合よりも多かった…[しかし]迫撃砲による死傷の正確な数字を入手するのは困難である。医療記録には、死傷の原因となった凶器が記載されているのは数件のみである。多くの歩兵大隊M0は、自軍の死傷総数に対する迫撃砲による死傷の割合を70%以上とすることに全員が同意した。」Copp, T. (2000) 『Montgomery's Scientists: Operational Research in Northwest Europe』Laurier Centre for Military, Strategic and Disarmament Studies

ZetterlingとTamelanderの二人は、著書『D-Day』の中で、ドイツ軍歩兵にとって重要な武器であった迫撃砲の使用に関するドイツ軍歩兵の戦術について論じています。

「ノルマンディーの戦場はある程度限定されていたため、防御エリアは、おそらく進入経路も含めて、砲兵と迫撃砲の観測員によって地図に描かれ、計画されていた。連合軍歩兵がドイツ軍の防御エリアに入ると、数人のドイツ軍ライフル兵の射撃にさらされる。その狙いは、前線観測員が選んだ可能性のある地点に連合軍兵士を伏せて身を隠させることだった。連合軍兵士が身をかがめて身を隠そうとすると、すぐに迫撃砲の集中射撃が始まった。迫撃砲の射撃は素早く届き、非常に正確に命中し、通常は壊滅的な効果があった。これは、彼らが事前にどこを撃つかを知っており、操作班が射撃の準備ができていたからだ。連合軍の将校は、軽度の小火器の射撃を受けた場合、立ち止まるよりも動き続ける方がはるかに危険ではないことを兵士に納得させるのに苦労した。迫撃砲の射撃による損失が70%というのは誇張かもしれないが、ノルマンディー、そしておそらく他の場所でも、迫撃砲はドイツ軍の軽歩兵にとって最も致命的な武器だった。」Zetterling, N.とTamelander, M. (2003) [1995]. 『Avgörandets Ögonblick: Invasionen i Normandie [Determining the Decisive Moments: The

Invasion of Normandy] (スウェーデン語). Stockholm: Norstedts

迫撃砲の役割: 移動部隊は間接射撃能力から大きな利益を受けており、迫撃砲は常に歩兵大隊の単一で最も強力な間接射撃要素でした。迫撃砲の主な役割は、中隊または大隊レベルで目標の攻撃または防御において間接的な火力支援を提供することでした。小部隊の戦闘では、迫撃砲は敵軍の殺人者および制圧者として、また友軍の移動性を高めるものとして機能しました。攻撃では、迫撃砲は主に敵を制圧するために使用し、敵の射撃と移動を阻止しながら友軍が戦術的に有利になるようにしました。

防御的には、迫撃砲は敵の部隊の集中を分断し、敵の移動性を低下させて攻撃部隊を交戦地域に誘導し、敵の連携チームを分断して同期を破壊するために使用しました。

各迫撃砲班は最大100平方ヤードのエリアに効果的な集中射撃を行うことができ、6連装迫撃砲小隊を強力な部隊にしましたが、達成できるものには大きな戦術的制限がありました。おそらく迫撃砲の最大の欠点は、弾薬の消費率が高く、弾薬を用意する必要があることでした。したがって、目標の選択は非常に重要でした。平均的な80mm迫撃砲弾の重量は9~10ポンドで、毎分15~20発の速度で射撃しました。班は、1分間に300~400ポンドの大量の弾薬を簡単に射撃し尽くしてしまいます。これは1個班に限った話です。迫撃砲小隊全体の場合、ほぼ1,000ポンドの弾薬を意味します。

迫撃砲は発煙弾を射撃することもできました。煙幕は重要な戦術ツールでした。彼らの目的は敵を欺くことでした。煙幕の出現は、特定の部隊に対するその隠れた前進の合図だったのか、それとも本当の打撃が他の場所で行われている間、それは単に少数の兵士による陽動を隠しただけだったのか？残念ながら、煙幕が意図したとおりに計画に付着することはほとんどありませんでした。突然の突風により、背後で移動している部隊が明らかになる可能性があり、最悪の場合、煙幕が吹き返されて前進する部隊の目が見えなくなる可能性があります。強制撤退の際、迫撃砲はすぐに煙幕を張って中隊の退却を覆い、敵の射撃による嫌がらせの効果を大幅に軽減することができました。

組織: 迫撃砲は多数で使用した場合に最も破壊的でした。個々の迫撃砲班をライフル中隊の直接制御下に置くと、迫撃砲小隊の火力が枯渇しました。彼らを中隊レベルの部隊に分割すると、大隊指揮官は必要最小限の4つの筒から1回の集中射撃を行う機会が与えられなくなりました。後期のドイツ軍モデルのように、6発以上の砲弾を使用できれば、ライフル中隊にもっと寛大な割り当てを与えることができましたが、最終的に迫撃砲小隊は大隊の資産であり、ライフル部隊の爆発的な火力の不足を補うものではありませんでした。アメリカ軍の迫撃砲小隊は通常6門の81mm迫撃砲で構成されていましたが、ドイツ軍の迫撃砲小隊は6門の8cm迫撃砲で構成され、後に追加の2個8cm迫撃砲または12cm迫撃砲で構成されました。アメリカ軍の各ライフル中隊は、間接射撃支援のために独自の60mm迫撃砲班を備えていました。ドイツ軍のライフル中隊には固有の迫撃砲班はありませんでしたが、単一の8cm迫撃砲班がライフル中隊への直接支援として割り当てられることは珍しいことではありませんでした。

射撃管制：迫撃砲の射撃管制は、迫撃砲部隊と前線観測員との連携に依存していました。射撃管制は、観測所(OP)または移動射撃管制官から行うことができました。OPは防御の役割でよく使用し、迫撃砲陣地の前方に配置し、当時の無線よりも信頼性の高い電話回線で接続していました。移動射撃管制官は攻撃の役割でよく使用し、通常はライフル中隊の本部に同行し、迫撃砲陣地と無線で接続していました。これにより、移動射撃管制官は、狙った標的を攻撃する好機に射撃任務を要請したり、OPの視界外にある頑強な抵抗点を克服するのを手伝ったりすることができました。

迫撃砲の支援は大隊レベルの戦闘において重要な要素でした。そのため、私たちは可能な限り正確にモデル化し、なおかつシンプルに保つよう努めました。迫撃砲小隊と迫撃砲班の両方が LHY で表されています。私は、火器管制システムと迫撃砲の射撃による残忍な戦場の影響の両方を正確に表現するよう努めました。私は、迫撃砲の射撃による殺傷と制圧の効果だけでなく、部隊の移動能力に対するその効果もモデル化しようとしています。歴史的にそうであったように、迫撃砲射撃は LHY で最も強力な要素です。迫撃砲支援のタイミングと使用は、小規模部隊の作戦を成功させる上で非常に重要です。プレイヤーとしてもデザイナーとしても、迫撃砲射撃システムは LHY で最も優れた最も楽しいシステムの 1 つだと思います。

小隊指揮官

LHY のような戦術レベルでの戦闘指揮は、極めて重要かつ名誉ある責任です。George C. Marshall 将軍は、これについて次のように書いています。

「体力の消耗や窮乏を無視しなければならず、[兵士]の命が犠牲になる可能性がある状況下で[兵士]を指揮し、率いているとき、あなたのリーダーシップの効率はあなたの戦術能力にわずかしき依存しない。それは主にあなたの性格、評判によって決まり、勇気についてはそれほど多くはない。当然のこととして受け入れられるが、あなたに課せられた軍事任務を遂行する決意は、公平性、崇高な愛国的目的、揺るぎない資質についてあなたが確立した以前の評判によって決まる。」George C. Marshall 財団(2018 年)George C. Marshall がリーダーシップについて語った言葉。2018 年 6 月 17 日、www.marshallfoundation.org/marshall/george-marshall-said-leadership/から取得。

しかし、小隊指揮官としての生活は極めて危険でした。優秀な小隊指揮官は前線で指揮を執るため、敵は彼の行動から簡単に彼を見つけました。これは当然、高い死傷率につながります。そのため、小隊の下士官たちは、中尉が十分に長く在籍して高いスキルと幸運を発揮するまで、彼についてあまり尋ねないのが普通でした。悲しいことに、ほとんどの小隊指揮官はスキルを磨く時間を持つほど幸運ではありませんでした。

LHY では、小隊指揮官カウンターは、士官(通常は少尉)、小隊軍曹、無線手、および小隊指揮官が小隊の行動を指揮するのを支援する数人の伝令を表します。小隊指揮官の戦闘指導機能は、イニシアチブ、リアクション、迫撃砲射撃の観測、小火器および迫撃砲射撃の解決、強襲、および回復に関するルールで表現されています。

イニシアチブの維持：イニシアチブは、現実世界でも LHY でも、戦闘行動の勢いを可能にし、維持するものです。

戦闘中に敵の抵抗が予想以上に激しくなったり、死傷が出たりして事態が悪化すると、兵士たちはその場に立ち止まり、次に何をすべきか指揮官に指示を求める傾向があります。小隊指揮官が何らかの理由で、たとえ一時的でも無力になった場合、行動は停止し、指揮官が回復するまでイニシアチブは敵に譲り渡されます。LHY では、プレイヤーがイニシアチブを獲得または維持するためにダイスを振れるようにするには、小隊指揮官ユニットがプレイ中である必要があります(死傷の結果としてプレイから除去されていない)。そうでない場合、小隊指揮官がプレイに戻ってイニシアチブを獲得して維持する能力を確立するまで、小隊指揮官の小隊のユニットは敵のアクションにリアクションすることしかできません。

リアクション：戦闘状況において、分隊が分散している場合、小隊指揮官が分隊を制御することは困難です。これは LHY にも当てはまります。特にイニシアチブを持たないプレイヤーの場合、彼のユニットは通常、視界内の敵のアクションに対するリアクションに限定されているためです。実際、敵ユニットのアクションが見えないユニットはまったくリアクションできません。あなたが攻撃の負担を負っているプレイヤーである場合、イニシアチブを失い、ユニットがその場で凍結されると衰弱する可能性があります。攻撃を実行する能力は低下し、防御陣地が側面攻撃や包囲戦術に対して脆弱になるため、効果的な防御が損なわれる可能性があります。

小隊指揮官は、イニシアチブの損失を軽減するのに役立ち、戦闘から切り離されて自らリアクションできないユニットを助けることができます。小隊指揮官と並んでいる、場合によっては隣接しているユニットは、敵ユニットが視界内でアクションを行わなかったとしても、常にリアクションできます。攻撃中で敵ユニットが見えないときは、小隊指揮官を含む小隊のすべてのユニットが隊列を組んで一緒に行動することをお勧めします。小隊が集中すると、小隊指揮官はより効果的にリアクションでき、必要に応じて分隊指揮官に命令(アクション)を発することができます。ただし、小隊が敵と視覚的に接触したら、小隊指揮官が分隊を分散させることが重要です。そうしないと、迫撃砲の射撃を招く危険があります。防御側の場合、敵を視認できないユニットは小隊指揮官とスタックする必要があり、強襲を受けている、または敵の側面移動の脅威にさらされている友軍ユニットを増援することでリアクションできるようにする必要があります。

迫撃砲射撃支援の指示：前線観測員(F0)は中隊および小隊指揮官と緊密に連携して、作戦に対する間接的な射撃支援を調整しました。ほとんどの小隊指揮官は、F0 が不在または戦闘不能になった場合に備えて、間接射撃にも対応できるように訓練を受けていました。LHY で迫撃砲射撃をするために、F0 マーカーを要請している小隊指揮官またはその配下の戦闘ユニット 1 つのヘクスに配置します。迫撃砲射撃要請が成功するためには、要請している戦闘ユニットも小隊指揮官も、迫撃砲射撃や攻撃を受けて混乱したり、再編成したりすることはできません。ただし、「折れた矢(broken arrow)」タイプの発見呼び出しの伝統により、LHY の小隊指揮官は、それが自分が占有している強襲ヘクスである場合に限り、友軍ユニットがいるヘクスへの迫撃砲射撃を請求することができます。

銃火に兵士を導く：銃撃が始まると、優秀な小隊指揮官は身をかがめて逃げ去ろうとはしませんでした。彼らは走り回り、命令を出し、戦いを組織し、部下たちに戦いを続けるよう鼓舞しました。これらの行動により彼らは射撃に対して脆弱になりますが、彼らの存在により激しい射撃の下でも部下の結束力が高まります。これを LHY で表すと、小隊指揮官がいれば、射撃解決フェイズ中に小火器または迫撃砲射撃ダイスロールの結果から 1 減らせます。ただし、その指揮官の結束力がヘクス内で最も優れた戦闘ユニットの結束力より優れていることが条件となります。

前線から指揮する：混乱が極まるとき、誰かが兵士たちを落ち着かせ、近距離で敵と交戦または抵抗するよう駆り立てなければなりません。強襲における小隊指揮官の役割は、地形をうまく利用して敵に接近し、支援射撃を計画し、調整し、兵士たちを指揮することです。一般的に、LHY では、小隊指揮官が戦闘の重荷を担い、兵士たちを前進させます。小隊指揮官は、戦闘の結果に関して、その数に不釣り合いなほどの影響力を持っています。特に平地や困難な地形で攻撃を行う場合、激しい射撃の下で強襲の勢いが失速することがあります。このようなとき、小隊指揮官は通常、自分自身に大きな危険を冒して前線に移動し、兵士たちを突破口に導きます。

回復一部下の集結：戦闘のプレッシャーにさらされた部隊は、実際に何が起きているかだけでなく、起きていると認識したことに応じて行動します。彼らが退却や重大な予期せぬ出来事を認識した場合、事態が解決するまでその位置を保持するか、最後に認識した安定した位置に戻って再編成してさらなる命令を待つ可能性があります。尊敬される小隊指揮官の存在は、状況を安定させるのに役立ちます。1944 年のオランダでのマーケットガーデンの戦いの後、部隊の指揮官についてコメントした匿名の退役軍人の言葉を言い換えると、「彼は私たちを見るというよりも、私たちを見ていると感じました…相互尊重が私たちの規律と士気の核心的な要素でした。」LHY では、混乱していない小隊指揮官は、ヘクス内の部下ユニットの回復を支援するときに有利なダイスロールを提供します。

小隊指揮官の死傷：指揮官はいつでも死傷する可能性があります。強襲中の攻撃時や防御時などの近接戦闘で発生する可能性が高くなります。至近距離では、指揮官は簡単に認識できる目標です。彼は通常、部下を指揮しながら立っている兵士です。そのため、多くの指揮官が接近戦で犠牲となり、小隊に一時的な指導力の空白が生じました。LHY では、これにより、すべてではないにしても、この記事の前のセクションで説明した状況の多くが発生します。つまり、小隊は指揮官の死傷に対応し、新しい指揮官と現在の戦闘状況に対する認識に従って行動することになります。

LHY では、射撃、狙撃兵イベント、または強襲中に小隊指揮官が失われる可能性があります。小隊指揮官の死傷は 7 分間続き、これは 2~3 ゲームターン分に相当する可能性があります。一時的なリーダーシップの空白と、指揮官を効果的に交代させるのに必要な時間を表しています。指揮官の復帰は、元の指揮官（*軽傷*）の復帰、または小隊軍曹または先任分隊指揮官によるリーダーシップの引き継ぎのいずれかを表します。

要約すると、実際の戦闘は前線歩兵によって行われますが、効果的なリーダーシップは、近接戦闘で直面する

大きな個人的な危険にもかかわらず、イニシアチブを獲得して維持し、兵士に目標の追求を続けるよう促すために不可欠です。兵士と指揮官の相互尊重は、目の前の任務を達成するために必要な規律と士気を維持するための重要な要素です。LHY では、小隊指揮官ユニットは、厳しい状況で違いを生み出すことができるカウンターです。一部のユニットは他のユニットよりも優れているため、賢く使用してください！

エリート部隊対通常部隊

LHY シリーズへのエリート部隊の導入により、興味深い疑問が生じました。第二次世界大戦中にエリート部隊をモデル化する上で何が重要でしたか？本質的に、課題は、これらのエリート部隊と LHY で描かれる通常の部隊の違いをどのようにモデル化するかでした。私たちが何人かの軍事専門家に尋ねたところ、重要な違いは、エリート部隊の選抜プロセスで、高いリスク志向と行動志向を持つ人々が特定されることであると彼らは述べました。そのため、彼らは立ち上がって何かをする可能性が高くなります（たとえば、イニシアチブを握る、ストレスから回復する、側面攻撃を行う、分隊や小隊のリーダーシップを発揮するなど）。したがって、エリート部隊の訓練はそのような人々にとってより厳しいものであり、軍団のエスプリを生み出し、リスク耐性と行動の傾向を強化するように意図的にデザインしています。

エリート部隊のこれらの特性をゲームにどのように反映しますか？通常、最初に考えられるのは、部隊はエリートであるため、通常の歩兵よりも優れた小火器（火力）と結束力値を持つはずであるということです。しかし、これは必ずしも真実ではありません。アメリカ軍空挺部隊の場合、同じ武器（つまり M1 ガーランド）を使用していましたが、通常の部隊より射撃が優れていたかどうかは疑わしいです。したがって、小火器値の増加を正当化することは困難です。結束力に関しては、LHY でのユニットの混乱は、パニックや敗走を意味するものではなく、激しい射撃にさらされた場合、ユニットは「地上に伏せ」、回復するまで一時的に行動不能になることを指します（つまり、戦いに戻ります）。通常の部隊もエリート部隊も、自己保存の観点から、射撃を受けると地上に伏せます。この観点から、エリート部隊の小火器値と結束力値を増加させることを正当化するのは困難でした。その結果、プレイヤーはエリート部隊と通常の部隊の両方の小火器値と結束力値が基本的に同じままであることに気づくでしょう。

では、LHY でエリート部隊を「特別」にする違いをどのようにモデル化すればよいのでしょうか。次の許容範囲は、微妙ではありますが、戦闘におけるエリート部隊の個人の選択、訓練、およびパフォーマンスにおける無形の要素をより適切にモデル化しています。

- ・ **リーダーシップ：**エリート小隊指揮官の結束力値は 7 であり、その結果、攻撃を受けている部下の部隊の有効性に大きな影響を与えます。
- ・ **イニシアチブ：**全体的または部分的にエリート部隊を持つ部隊は、イニシアチブの修正値が増加します。
- ・ **分隊レベルでのイニシアチブ：**通常の部隊とは異なり、混乱したエリート部隊は、敵のリアクション確認後に回復するための限定的リアクションを実行できます。これは、敵のアクションを観測しているかどうか、平地や道路上であれば小隊指揮官とスタックしているか隣接しているかに関係なく発生します。[これは分隊レベルでの下士官の優れた訓練と経験を反映しています]
- ・ **連携：**エリート中隊は +3 の有利な連携 DRM を受けら

れます。これは、エリート中隊が連携に成功する確率が 60%であるのに対し、通常の部隊は 30%であることを意味します。これにより、エリート部隊が強襲中に敵を包囲する能力が大幅に向上します。これは、エリート部隊の訓練、連携、チームワークがより重視されていることを反映しています。

- ・ *Esprit De Corps* : エリート部隊は回復を試みる際に有利な回復 DRM を受け取り、部隊の回復のチャンスが増加します。さらに、エリート部隊はダイスロール ≤ 2 、小隊指揮官の支援があれば ≤ 3 で集結します。これは、通常の部隊よりも早く行動に戻ることを意味します。

要約すると、LHY のエリート部隊は非常にタフで、通常は困難な状況で最高のパフォーマンスを発揮することがわかります。

大日本帝国陸軍

最初の 2 つのモジュールの西ヨーロッパからモジュール 3 の太平洋への変更には、The Last Hundred Yards のモデルにおける独自の変更が必要でした。太平洋モジュールには、日本軍の戦術ドクトリン、兵器システム、戦闘における兵士の行動の長所と限界をより適切に反映するための連携が組み込まれています。

日本軍兵は体力的にも強健で、訓練もしっかり受けていたためジャングルでも「慣れ親しんで」おり、カモフラージュの使い方にも長けていました。隠密、潜入、欺瞞が特徴でした。攻撃時も防御態勢が整っているときも容赦なく、死ぬまで粘り強く戦うのが普通でした。

兵器の生産に関しては、大日本帝国海軍のニーズに次いで大日本帝国陸軍のニーズが二の次になることがよくあった。陸軍は歩兵主体の組織であり、他の軍隊が享受していた現代の重火器の点ではほとんど欠けていた。彼らの対戦車能力は非常に限られていた。大砲は不足していることが多く、時代遅れの小型のものに限定されることもあった。そしてその戦車部隊には、敵の戦車よりも大幅に劣る時代遅れの戦車が含まれていた。重火器の不足を補うために、日本陸軍はおそらく当時世界最高の軽歩兵を多数育成することに熱心に取り組んだ。彼らの信条は、迅速な決断を求める容赦ない攻撃的行動を強調し、熱心な献身や闘争心などの精神的な要素を強調した。夜間攻撃は真の専門分野であり、彼らの兵器は彼らの軽量かつ迅速なドクトリンを反映していた。頻繁に発生する大砲の不足を補うために、日本軍は迫撃砲を広範囲に使用することで火力を増強した。迫撃砲は産業集約型の重砲に代わる最良かつ最も費用効果の高い代替品だった。そして、89 式「膝迫撃砲」、つまり手榴弾射撃器¹ほど恐れられ、効果的だったものはほとんどなかった。Robert Cashner 『What Made the Dreaded Type 89 Knee Mortar So Damaging (warfarehistorynetwork.com)』、2010 年 10 月 Warfare History Network

大日本帝国陸軍のこれらのユニークな特徴は、ソロモン諸島作戦中の日本軍部隊の行動を最もよくモデル化するために、LHY シリーズのルールに組み込まれています。敵に向かって移動し、死傷を出しながらも連絡を維持する日本軍の強化された能力は、特に夜間において、アメリカ軍のプレイヤーにとって痛ましい経験につながります。プレイヤーは、その戦役の多くの海兵隊員と陸軍ベテラン軍人が同じように感じていたことを知ることで、冷静に安心することができます。

では、日本軍のユニークな特徴を最大限に生かすには、

どのようにプレイすればよいでしょうか。日本軍プレイヤーは積極的にプレイし、損失を覚悟する必要があります。特に包囲と組み合わせた攻撃で、日本軍は最大限の力を発揮します。日本軍の強みは、ジャングルや夜間での戦闘です。アメリカ軍の火力は優れているため、平地での攻撃は避けるべきです。日中に平地で攻撃せざるを得ない場合、日本軍は地形と MFA (煙幕を含む) を使用して戦力を集中し、敵の LOS を妨害し、歩兵が敵に接近できるようにします。日本軍は、アメリカ軍を追い越すか背後に回るため、目標に向かってできるだけ早く前進/浸透する必要があります。これにより、アメリカ軍は前線を放棄して退却し、孤立を避けるよう圧力をかけられることが多いでしょう。

また、日本軍の戦車は連合軍の戦車に比べて劣っており、積極的に使用すると損失が急速に積み重なり、早期の CDL 損失につながります。これらは火力支援や強襲で歩兵を支援するのに最もよく使用されます。日本軍は可能であれば連合軍の AFV/AT と戦車との直接交戦を避け、代わりに歩兵を使って連合軍の AFV/AT を破壊するか陣地から追い出す必要があります。

追加参考文献

Douglas Ford - Dismantling the “Lesser Men” and “Supermen” myth: US Intelligence on the Imperial Japanese Army after the fall of the Philippines, Winter 1942 to Spring 1943. 2009.

US War Department - “Excerpts from the Handbook on Japanese Military Forces” TM E 30-480, 15 September 1944. www.ibiblio.org/hyperwar/Japan/IJA/HB/HB-7.html.

赤軍

モジュール 1 とモジュール 2 の西ヨーロッパからモジュール 3 の太平洋への変更と同様、モジュール 4 の東部戦線でも東ヨーロッパに対する The Last Hundred Yards モデルの独自の変更が必要でした。このモジュールには、ロシア軍の戦術ドクトリン、兵器システム、小部隊戦闘における兵士の行動の長所と限界を反映する連携が組み込まれています。

戦争がますます技術的かつ複雑になっていった時代、ロシア国民は概して教育を受けておらず、農耕民がほとんどでした。戦争では総動員も求められたため、軍は利用可能なすべての人員を投入しなければなりませんでした。その結果、すべての兵科の人員の募集と訓練が困難になりました。ロシア兵個人は、人生の大半を屋外で生活し、働いてきた可能性が高いため、東部戦線の広大で過酷な環境での厳しい戦闘によく適応しました。身体的に強靱で、隠密行動に優れ、侵入と欺瞞の使い手として知られました。

戦争を通じて人員と装備が大幅に失われたため、ロシア軍兵士の訓練は常に極度のストレスにさらされていました。一般に、訓練はせいぜい基本的なものであり、前線での膨大な人材需要のために短縮されることがよくありました。戦争後期、赤軍の進軍に伴い再征服した土地から兵士を徴兵するのが一般的でした。二人のロシア軍将校の次の発言に反映されているように、ロシア軍兵士は多くの場合「現場で学ぶ」必要がありました。

「私たちには実戦経験はありませんでしたが、士官学校を卒業して知っていること、できることを部下に教えました。2~3 か月の訓練の後、場合によってはそれよりも短い訓練の後、兵士は戦闘部隊に補充として送られることになりました。」Bessonov, Evgeni 『Tank Rider: Into the Reich with the Red Army』 Skyhorse Publishing

「トレーニングは非常に激しいものでした。理論的側面、つまり戦車の技術的特徴と戦車戦術に多くの時間が費やされました。実践的なセッションは1回だけで、砲弾3発と機関銃の弾倉1発を射撃しました。また、BT-5戦車の運転練習も少し行い、発進の仕方や直線での運転の仕方などの基礎を学びました。ほとんどが徒歩ではありますが、戦車のふりをした戦術的な研究もありました。最後にのみ、「攻撃中の戦車小隊」というショーケースの訓練セッションが行われました。以上でした！」
Bryukhov, Vasily 『Red Army Tank Commander』Pen and Sword

ロシア軍の戦術ドクトリン：ロシア軍は、同じ正面を頑固に攻撃する連続波による大規模攻撃を採用する傾向があり、そのたびに新たな火力支援を適用しました。このような「ハンマーの一撃」は、コストに関係なくドイツ軍の防御を突破することを目的としていました。歩兵は主攻撃の前に夜間潜入戦術を利用しましたが、特にドイツ軍が継続的な直線防御ではなく「拠点」を用いた場合にはそうでした。しかし、これらは主攻撃に代わるものではなく、主攻撃の前に戦場を形成する方法でした。ロシア軍の機械化部隊戦術は、梯団戦術を使用することで波状アプローチを変化させました。最初の梯団は敵を発見して修正することが期待されており、次に、2番目の梯団は、大規模なフォーメーションの元の配置に基づいて、現在拘束している防御側の側面または側翼を攻撃することが期待されていました。第三梯団は、あらゆる突破口を利用する準備ができている予備として機能しました。これらの攻撃ドクトリンは、比較的経験の浅い将校でも学習して適用でき、予想される数の優位性を効果的にするのに十分な単純公式であることを意図していました。このような数的優位がなければ、ロシア軍は通常攻撃しませんでした。

指揮統制：一般的に、ソビエト体制は、間違い（失敗）を犯して罰せられることへの恐怖を植え付けることで、国民が独自の行動を避けるように条件付けました。これが、スターリンの悪名高い発言「赤軍で臆病者になるには勇敢な兵士が必要だ」の由来です。この条件付けと、一般的に劣悪な訓練が相まって、当時の西側諸国の軍隊と比較すると、赤軍の下級指揮官とその兵士の自発性が欠如していました。その結果、戦術レベルでのロシア軍は、言われたことだけを実行する傾向がありました。ロシア軍の特定の指揮統制ルールは、この柔軟性と自発性の欠如を反映し、ロシア軍プレイヤーが小隊や個々の分隊レベルで複雑な移動を行う能力を制限することを目的としています。

「私たちが避難した家も射撃を受けていました。友人のVasily、ライフル中隊の兵士、上級中尉、そして私の4人は、窓の壁近くの床に座っていました。予想通り、家の中にいるのは大きな危険でした。いつ砲弾が窓に飛び込んでくるか、屋根で迫撃砲が爆発するかもわかりません。危険と恐怖を感じた私は、家の裏側に避難せざるを得ませんでした。友人とライフル中隊の兵士が後を追ってきました。上級中尉は家の中に残り、黙ったまま何もしていませんでした。私たちは皆、状況は絶望的だと思いました。私たちは皆、指揮系統を責めました。中隊指揮官は大隊指揮官を責め、大隊指揮官は今度は連隊指揮官を責め、というようにクレムリンまで責め続けました。しかし翌日、強襲は反対方向に向かい、原則として兵士または小隊指揮官に限定されました。戦闘が終了し、再検討した

後、有罪者が発見され、処罰されました。

本当の状況は、誰もが非難され、厳しい罰を受けることを恐れていたということでした。部下の将校たちは上からの命令を変えるために独自の行動を取ることは決してありませんでした。ソビエトのシステム全体は、民間および軍事の両方で、下から上への厳格な従属の上に成り立っていました。最高の権威は真実であり、間違いのないものであると考えられていました。戦いに勝てば、それは最高指揮官の個人的な資質のおかげだと誰もが思いました。採用は能力に基づいて行われたのではなく、毎年の大統領令に基づいて行われていました。」Makarov, Ivan 『Born Under a Lucky Star: A Red Army Soldier's Recollections of the Eastern Front of World War II』Anastasia Walker (p.105)

では、ロシア軍でどのようにプレイすべきでしょうか？ロシア軍も日本軍も、目的を達成するためには多大な犠牲を厭わないという点で、彼らは日本軍と非常に似ています。一般にロシア軍は数の面で有利であり、いつでも大量に集めて敵を圧倒する能力を与えられています。ロシア軍プレイヤーは攻撃的であり、部下の命を土地と引き換えにする意欲がなければなりません。MG、迫撃砲、AFVを使用して攻撃地点で敵を制圧し、ゾーンに浸透し、できるだけ早く敵に接近する必要があります。強襲！強襲！強襲！

防御面では、やはり日本軍と同様に、一度奪った目標を放棄することを非常に嫌がりました。したがって、必要がない限り、陣地を放棄しないでください。ドイツ軍にすべてのヘクスで戦わせてください。

ドイツ軍はこれらの攻撃的なロシア軍にどう対処するのでしょうか。巧妙さと力強さのどちらが勝つか考えてみてください。ドイツ軍は、イニシアチブ、連携、火力、射程距離、そして低い死傷率で優位に立っています。攻撃時には、ドイツ軍プレイヤーは射撃と移動においてより正確さを要求し、ロシア軍の主要陣地に集中して局地的な優位性を獲得する必要があります。ドイツ軍は火力と射程距離を利用して、他の部隊がロシア軍を包囲できるように移動する間に、できるだけ多くの死傷を与え、制圧する必要があります。包囲ボーナスを得ることは、ドイツ軍が強襲する際に鍵となります。ドイツ軍はロシア軍歩兵と一ステップずつ交換する余裕がないため、ドイツ軍は可能な限り不必要な死傷を出さないようにする必要があります。

防御においては、ドイツ軍は柔軟な多層防御を駆使した「屈するが折れない」アプローチを採用すべきです。ドイツ軍は、勝てない戦いを避けながら、部隊が相互支援を最大限提供し、火力を使ってできるだけ多くの死傷を与えるように部隊を配置すべきです。ドイツ軍は、ロシア軍歩兵が自軍の戦線に侵入し、退路を断つ可能性があることに注意し、攻撃を受ける重要な陣地を補強するために予備兵力を用意しておくべきです。

戦術

攻撃の原則：攻撃するために移動するときは、地形を戦術的に利用して、敵に見つからずにできるだけ近づくことが非常に重要です。敵があなたを見ることができない場合、敵はリアクションできないため、敵のリアクションは限定されることを覚えておいてください。これがLHYで成功するための鍵です。せっかちで不注意なアクションは避けてください。特に攻撃側がイニシアチブを失った場合、状況がいかに急速に変化するかに注意してください。予期せぬ事態を想定し、進んで適応する準備をしてください。

敵に接近する前に、敵の位置を正確に特定し、秘匿し

ている対戦車ユニットを見つけるために射撃を行います。歩兵班はこれに特に適しています。少なくとも1個班、または敵の3ヘクス以内にある別の戦闘ユニットを、敵の射撃を引き寄せるのに十分な距離に配置するようにしてください。これにより、防御側が隠蔽を失い、秘匿していたユニットが明らかになり、あなたのユニットがリアクションして、明らかになった敵ユニットに対して射撃できるようになります。

努力を集中し、重要でない多数の目標に戦力を無駄にしないようにします。一度に複数の位置を攻撃すると、敵は各攻撃要素に次々に集中して、簡単にあなたを破壊してしまう可能性があります。代わりに、重要な位置を選択し、接触点で集められるすべての戦力で攻撃します。この位置が陥落すると、他の位置が奪われる可能性があります。圧倒的な戦力で倒すことができる孤立したユニットを探します。

前進中の部隊、特に平地を横切る部隊は、敵の攻撃に対して非常に脆弱です。停止した位置から小火器や迫撃砲を射撃して既知の敵の位置を制圧し、前進中の部隊に対する反撃を減らします。迫撃砲は、攻撃前に敵のハードポイントを制圧するのに特に役立ちます。また、前進中の部隊を煙幕で隠すことも検討してください。注意：迫撃砲の入手は変化する可能性があるため、事前に計画を立て、最も必要なときに確実に利用できるように慎重に使用してください。

小火器や迫撃砲の射撃のみを使用して、準備された防御から敵を追い出すことは困難です。LHYでは、現実世界と同様に、準備された陣地を強襲する必要があります。強襲するには、強襲ユニットは敵の2ヘクス（最後の100ヤード）以内でアクションを開始する必要があります。攻撃側が敵に隣接してアクションを開始すると、敵は強襲される前にリアクションできないため、さらに有利です。敵を強襲すると、他の友軍ユニットが強襲に増援できます。可能であれば、さまざまな方向から侵入し、ユニットを操作して敵の退却を阻止する位置に配置することで、敵の陣地を包囲します。

攻撃側がイニシアチブを持っていない場合、勢いを維持するのは困難になります。彼の移動は制限されており、すべての射撃はリアクション射撃に限定されます。イニシアチブがなければ、攻撃側は忍耐強くならなければならず、通常はアクションを制限し、主要な敵陣地に対するリアクション射撃に集中する必要があります。攻撃側がイニシアチブを取り戻したときに、「太陽が輝いているうちに干し草を作る」ように積極的に前進を再開できるような位置に自分を置くことが重要です。

防御の原則：防御しているときは、自分が攻撃側だったかどうかを考えてください。地形を研究して、敵の最も可能性の高いアプローチ方法と、それに対する最善の防御方法を特定します。防御ユニットを、連動した射場ができるような位置に配置します。可能であれば、遮蔽部隊、主抵抗線、予備部隊を用いて徹底的に防御してください。

前哨基地、つまり偵察部隊は、継続的な監視を維持し、敵の偵察と戦い、敵を攻撃し遅延させるために必要な最小限の兵力で占拠されるべきです。迫撃砲の射撃は、嫌がらせや任務の遅延に特に適しています。これらのユニットは、敵がその位置を脅かした場合、主抵抗線に撤退する必要があります。

主抵抗線は、時間の経過とともに敵が消耗する場所です。防御側は小隊エリアの正面と側面の間隔を遮蔽し、隣接する小隊と相互に支援射撃を行うために分隊を配

置する必要があります。これは、割り当てられた正面が狭く、小隊間に隙間がほとんどない、またはまったくない場合にうまく機能します。ただし、正面が広いエリアを占領する場合、攻撃側は側面を守らなければならない、隣接する小隊からの相互火力支援は側面を退却させることで得られます。小火器と迫撃砲の射撃は最大の脅威に集中すべきであり、敵が孤立して単一の防御陣地に対して火力優勢を獲得できる状況は避けるべきです。可能な限り、側面射撃を行ってください。対戦車ユニットは、車両に最適なアプローチをカバーし、歩兵を守り、敵の戦車を待ち伏せするために配備する必要があります。防御側は柔軟に適應しなければなりません。小隊の配置は、その地域の支援兵器と連携する必要があります。

攻撃側は攻撃時点で優位性を得るために戦力を集中する必要があります。迫撃砲が利用可能であれば、保留中の攻撃の前に敵ユニットを混乱させて分散させる絶好の機会となります。また、敵ユニットが隣接していないヘクスから強襲する場合、敵ユニットは強襲するヘクスに隣接するヘクスに一時的に停止しなければなりません。この場合、迫撃砲の射撃は強襲部隊に対して非常に効果的であり、部隊をその場に閉じ込めて死傷の危険を増大させます。

予備部隊は、可能な限り、敵の侵入を制限し、局地的な反撃を実行し、側面を防御できるエリアの主抵抗線の後方に配置する必要があります。戦車と自動車化歩兵は、この役割に特に適しています。歩兵予備部隊は、可能であれば、友軍の最前線部隊から少なくとも2MP以内に配置する必要があります。これにより、前線部隊が強襲を受けたときに、予備部隊がリアクションして友軍部隊を増強できます。可能な限り、予備部隊に小隊指揮官を配置して、リアクション能力を確保します。予備部隊は、前進経路が遮蔽と隠蔽されるように配置します。敵の戦車が活性化する場合のあるエリアは、予備部隊の集合エリアとしては望ましくありません。

前進の負担は攻撃側にあり、時間は攻撃側の勝利レベルを決定する主要な要素です。したがって、防御側は単一の強力な防御線で攻撃側を倒そうとするのではなく、攻撃側の前進を遅らせ、可能であれば追加の死傷を与えるように努めるべきです。防御側は柔軟であり、必要に応じて土地を譲る準備ができている必要があります。したがって、副抵抗線に最適な場所を事前に決定してください。敵が前進するよりも早く撤退できるようにすることを覚えておってください。

その他の原則：小隊指揮官は、攻撃を受けている友軍ユニットを支援し、混乱したユニットの回復を助け、MFAを調整し、強襲を率いることができます。ただし、強襲では小隊指揮官が犠牲になるリスクがあることに注意してください。小隊指揮官がいない小隊は、リアクションのみに制限されます。また、敵ユニットのLOS内にいないときは、小隊のすべてのユニットを小隊指揮官と同じヘクスに保つようにしてください。これは、活性化プレイヤーではないときに重要です。小隊指揮官とスタックしていないユニットや敵がLOS内にいないユニットはリアクションできないためです。

最初の迫撃砲射撃の第1着弾ヘクスにいるときは、撤退するのが最善です。撤退するユニットは退出時に迫撃砲射撃を受けますが、敵プレイヤーが迫撃砲射撃を延長することに成功すれば、その後の迫撃砲射撃を受ける可能性を回避できます。

混乱したユニットがDRMマーカーでマークされたヘクスで射撃を受けている場合、ユニットがより脆弱にな

る可能性がある撤退よりも回復を試みる方が最善です。可能であれば、指揮官をヘクスに移動させてユニットの回復を支援するか、混乱していない別の戦闘ユニットを移動させて混乱したユニットを保護し、射撃を吸収します。射撃を受けていない場合は、混乱したユニットは敵の LOS から撤退し、追加の攻撃を受けないようにする必要があります。

自軍ユニットに隣接する敵ユニットに注意してください。これは、敵だけでなく、自分にとっても、隣接するヘクスから強襲するチャンスとなる可能性があります。そうすることで、どちらのプレイヤーも敵ユニットからの反撃を防ぐことができ、強襲されたヘクスのユニットを実質的に封じ込めて、ゲームから除外することができます。活性化またはリアクションしているプレイヤーは、現在の小隊活性化または次の小隊活性化で、隣接していないヘクスから強襲を行うことで、増援することができます。

高い位置の敵のリアクション射撃にさらされるユニットでのアクションは避けてください。多くの場合、特に敵が自軍の 2 ヘクス以内で移動できる場合は、待つ

て、起こり得る敵の移動に対してリアクション射撃を行う方がよいでしょう。アクションを実行するユニットのみが敵のリアクション射撃の対象となることに注意してください。

戦車の支援が利用できる場合は、まずそれを使って敵の拠点に対する歩兵を支援します。これにより、敵の戦車は歩兵への圧力を軽減するためにリアクションせざるを得なくなり、戦車が先制射撃できる可能性が高まります。少なくとも 3 対 1 の比率で、できればさまざまな角度から側面射撃できる場合を除き、敵の戦車（特に優れた敵の装戦車）に対して移動してはいけません。戦車対戦車の戦闘では、一般的に数よりも戦術の優位性によって決まります。しかし、単独の戦車は破壊を招くというのは依然として真実です。敵の戦車と交戦する場合は、部隊を分割し、戦車部隊の一部を停止させて移動する部隊の監視射撃を行うという、射撃と移動戦術を採用します（つまり、馬跳び）。可能な場合は、停止 & 射撃および射撃 & 移動アクションを使用して先制射撃を獲得します。

Mike Denson