

DEMO RULES OF PLAY V2

**内容****内容**

1.0 一般的な概念

1.1 スケールとカウンター

1.2 ダイス

1.3 スタッキング

1.4 ヘックス

1.5 士気

1.6 支援火器と重火器班

1.6.1 支援火器

1.6.1.01 三脚付き機関銃

1.6.1.1 作動不良

1.6.2 火炎放射器と梱包爆薬

1.6.3 重火器班

1.7 イベントマーカー

2.0 プレイの概要

3.0 回復フェイズ

4.0 作戦フェイズ

4.1 任務完了マーカー

5.0 射撃戦闘

5.01 指揮官の戦闘への影響

5.1 直接射撃表(DFT)の結果

5.2 複数ユニットの攻撃

5.3 臨機射撃

6.0 移動

6.1 襲撃移動

6.2 急速歩移動

6.3 匍匐

6.3.1 重火器班と特別移動

6.4 隠密移動

7.0 煙幕の展張

8.0 混戦戦闘

8.1 混戦の状態

8.15 混戦への増援

8.2 ゼロ火力と「M」レーティングのMMC

9.0 管理フェイズ

10.0 照準線と視認

10.1 視認

10.2 建物と丘

10.3 照準線の引き方

10.4 地形の特徴

11.0 個人カウンター(SMC)

11.1 指揮官

11.11 指揮官と戦闘

11.12 指揮官と技能カード

11.2 ヒーロー

11.3 衛生兵

11.4 狙撃兵

11.5 従軍牧師

11.6 軍事顧問

11.7 偵察兵

11.8 戦車指揮官

12.0 技能カード

13.0 LOCK 'N LOAD における国籍の特徴

13.8 ドイツ軍

13.81 親衛隊

13.82 国防軍半個分隊の登場

13.9 第二次大戦時のアメリカ軍

13.91 良好な補給

13.92 アメリカ軍グライダー歩兵

13.93 アメリカ軍グライダー歩兵半個分隊

**プレイの例:基本的な歩兵戦闘****混戦の例****カウンター損耗表****用語の解説****クレジット****LOCK 'N LOAD CREW****MATRIX GAMES**

## BAND OF HEROES

多くの戦術級ウォーゲームには特別な魅力があります。多分、実際にそこにいる感覚で、その瞬間を再体験できること。それは、勇猛果敢なプレイヤーの視線に触れるものと思われれます。残念ながら、過去の分隊レベルのゲームではルールが多目だったので、その分楽しみが減らされていたと思われれます。「Lock 'n Load」は、それに変化をもたらしました。ここに、人間的魅力に富んでいながら、それ程複雑でないゲームシステムが完成しました。ダイナミックな個性、士気、及び国の特徴がゲームの土台にあります。交互形式の作戦フェイズがあります。あなたは、「Lock 'n Load」が戦術的な部分を強調したロールプレイングゲームのような雰囲気であることに気がつくでしょう。それは意図的なのです。私たちは、あなたが男たちや女たちを自由に操りながら彼らに声援を送り、彼らが失われた時には激しい悲しみを感ずることを望んでいます。手短かに言えば良質の読み物なのです。私たちはあなたの方の不満を払拭したいと考えています。必ずや、あなたを南ベトナムの水田やノルマンディーのポカージュ、フォークランドの丘など様々な場所に連れて行くことができると確信しています。

2001年10月に「Lock 'n Load」のデザインペーパーにペンをつけた瞬間、私は自分の手にタイムマシンを持っていることを実感しました。このゲームは、過去の時代のどんな戦いへも勇猛果敢なプレイヤーを連れて行くことができるのです。その特性を発揮させるために完璧な製品を提示したいという私たちの願望から、このバージョン 2 (V2)ルールは完璧に仕上がったものと考えています。あなたはアップデートされた「LnL」ルールにより、ノルマンディーのポカージュに隠れた国防軍のパンツァーファウストを撃ったり、南ベトナムの水田に第 1 騎兵のヒューイで着陸することを体験できるでしょう。

[訳者注: 「Forgotten Heroes」 Demo と異なる部分は色付きで表示]

### ユニットの説明



SQUAD:分隊  
 HALF SQUAD:半個分隊  
 SCOUT:偵察兵  
 LEADER:指揮官  
 SUPPORT WEAPON:支援火器  
 WEAPON TEAM:重火器班  
 Firepower:火力  
 Range:射程  
 Movement Factor:移動力  
 (赤い四角で囲まれているものは襲撃移動が可能)  
 Morale:士気  
 SHAKEN:動揺状態  
 Self Rally:自己回復  
 Leadership:指揮能力

## 1.0 一般的な概念

### 1.1 スケールとカウンター

各々のヘックスの幅は 50 メートルです。

複数兵カウンター(MMC)は、分隊、半個分隊、車両操作班(以後、操作班と呼称)、重火器班を網羅しています。1 個分隊は 8~12 人の人員で、2 名の人で示される 5/8"カウンターで描写されます。1 個半個分隊又は、操作班は 4~6 人の人員で、1 名の人で示される 5/8"カウンターで描写されます。**重火器班(WT)は 3-5 人の兵員と重火器を表し、兵器のシルエットと 2 人の兵員が描かれた 3/4"カウンターによって描写されます。**

1 個の個人カウンター(SMC)は単独の男性か女性を表し、1 名の人で示されるカウンターによって描写されます。---指揮官の場合は---「肖像」です。

支援火器は分隊、半個分隊、操作班、特定の SMC により射撃される別個の武器です。

重火器班(WT)は支援火器を運搬したり、追加することはできません。

1 ターンは 2~4 分を表します。

### 1.2 ダイス

ゲームでは 1 組の 6 面体ダイスを使います。

「2d6」とは 2 個のダイスを振ることです。特に指示が無い限り値は合計されます。

「1d6」とは 1 個のダイスを振ることです。

### 1.3 スタッキング

**各々の陣営は 3 個までの分隊(あるいは相当数)、2 台の車両、1 台の輸送ヘリコプター(「Forgotten Heroes」モジュール)、及び 2 個の個人カウンター(SMC)を 1 ヘックスに置くことができます。各車両あるいはヘリコプターの残骸マーカーは、スタッキング上は 1 個の車両として数えます。**

**1 個の重火器班、2 個の半個分隊/操作班が 1 個分隊に相当します。**

**幾つかの地形、例えば密ジャングルや複合建物ではスタッキング制限が修正されます。**

**詳細は地形効果表(TEC)を調べてください。**

1 個の複合建物には、3 個分隊(又は、相当数)と 2 個 SMC を同じ階層に置くことができます。1 階レベルでは更に 2 個の車両を含めることができます。同じくヘックスには 1 個の空輸ヘリコプターを含めることができます。

これらのスタッキング制限は「常に」適用されるものとします。

**例:**もし、あるヘックスに於いて移動しているか止まっているユニットの合計数がスタッキング制限を越えてしまうような場合には、そのようなヘックスを通過してユニットを移動させることはできません。

### 1.4 ヘックス

シナリオの特別ルールで指示されない限り、地図盤端沿いの半分のヘックスでもプレーが可能です。完全なヘックスと同じくスタッキング制限と移動コストが適用されます。

地図盤が接続された場合、半ヘックスで形成されたヘックスは完全なものとなされます。

ヘックスのセンタードットを含んでいる地形により、そのヘックスの高度及び、地形タイプが定義されます。

**例:13B7 は地上レベルの森ヘックスです。**

### 1.5 士気

「Lock 'n Load」の各ユニットは士気レーティングを持っています。士気とは、ユニットが戦うための練度及び戦意を表しています。

「Lock 'n Load」には統制状態と動揺状態の 2 つの士気レベルがあります。統制状態のユニットは秩序があり、安定していて、いつでも戦う準備ができている状態にあります。それらは、ユニットカウンターの表側によって描写されています。動揺状態のユニットは怯えており、無秩序で、疲労した状態にあります。カウンターの裏側がそれを描写しています。多くの事項でユニットの信頼性が低下します。直接射撃表(DFT)での乏しい結果がその筆頭です。

2d6 を振ることにより士気チェックを行います。ダイスは合計され修正が適用されます。もし、結果がユニットの士気レーティングより大きければチェックは失敗です。

## 1.6 支援火器と重火器班

幾つかの兵器が描写された 5/8"カウンター、例えば機関銃、バズーカ砲、LAW、火炎放射器、梱包爆薬、あるいは RPG は支援火器(SW)を表しています。一方、兵員が兵器を射撃している描写を持つ 3/4"カウンター、例えばドイツ軍 88mm 対戦車砲、アメリカ軍 60mm 迫撃砲は重火器班(WT)を表します。何れも、兵器と射撃する操作班を含んでいます。

### 1.6.1 支援火器

支援火器は操作班を含まず、複数兵カウンター(MMC)が資格のある個人カウンター(SMC)で運搬、操作、射撃される必要がある 5/8"のカウンターです。

分隊は 2 個まで、半個分隊あるいは操作班は 1 個まで支援火器を運搬できます。個人カウンター(SMC)は 1 個の支援火器を運搬できますが、その場合は移動ポイントが 2 減少します。運搬コストの合計については支援火器運搬・操作表を調べてください。

支援火器のすぐ上にあるユニットが、その兵器を所有しているものとします。

ユニットは敵側の支援火器を捕獲して使用することができます。そのような支援火器は直接射撃表(DFT)を使用した場合、火力が 1/2 で射撃されます。端数は切上げします。もし、捕獲した支援火器が砲撃表(OFT)を使った場合は、命中確認のダイスの目に+1 の修正を受けます(14.0 参照)。

1 個分隊は固有の火力を維持しながら 1 個の支援火器で射撃できます。2 個の支援火器で射撃した場合は固有の火力は失われます。1 個半個分隊か操作班は 1 個の支援火器で射撃できます。その過程では固有の火力は失われません。資格のある SMC は、捕獲されたものか友軍のものかに関わらず SW で射撃できます。但し、支援火器の通常火力(端数切上げ)は半分になります。

例:ドイツ軍降下猟兵のヒーローあるいは指揮官は MG-34 を 1 火力(FP)で射撃できます。同じく指揮官は M1919A4 の三脚付き機関銃では 1 火力(FP)となります。

デザイナーノート:「Lock 'n Load」での SMC は軍隊の精鋭を表しています。それ故に、それらは敵の支援火器

を一般的な前線分隊よりもうまく使いこなせます(あるいは、その他の問題への対処も)。

衛生兵と従軍牧師は SW を運搬したり、射撃することはできません。

SW で射撃した指揮官は全ての指揮能力修正を失います。自身の攻撃に於いてもです。

2 個の支援火器を運んでいた 1 個分隊が半個分隊に損耗した場合、その所有者の選択で 1 個の SW を捨てなければなりません。もし、支援火器を運んでいるユニットが除去されれば、SW はユニットがいたヘックスに放置されます。

何れかの陣営の 1 個の統制状態ユニットが捨てられた SW のあるヘックスに入った場合、回復フェイズ中に拾うことができます。そのヘックスに敵ユニットがいなければ、ユニットは SW を運搬することができます。

#### 1.6.01 三脚付き機関銃

三脚付きで表された機関銃は特別な支援火器です。それらは、三脚付きで描かれた面の状態では移動させることができません。

統制状態の分隊か半個分隊は、回復フェイズでカウンターを裏返すことができます。

三脚付き機関銃の別の面は、二脚付き機関銃か分解状態のどちらからを表しています。これらの状態にあれば他の支援火器のように運搬することができます。

ユニットがシナリオにより盤外から入る場合、それら三脚付き兵器は分解状態か二脚付きの何れかのモードになります。

#### 1.6.1.1 作動不良

Band of Heroes では機関銃の作動不良はありません。このルールは特定のモジュール -例えば Falklands- に適用されるものです。フォークランド諸島に於いて L7A2 及び MAG58 は作動不良をしばしば起こしました。

どちらかの機関銃が攻撃に参加した場合はいつでも(混戦ではない)、相対するダイスの目が同じであれば(例えば両方のプレイヤーのダイス目が「1」)、機関銃は作動不良

を起こします。作動不良を起こした機関銃を裏返して、攻撃からその火力を省いて下さい。

統制状態の個人カウンター(SMC)が複数兵カウンター(MMC)が銃を所有していれば、次の回復フェイズで正常面に戻せます。

もし、1個を超える機関銃が攻撃していれば、1個だけ作動不良となります。

### 1.6.2 火炎放射器と梱包爆薬

火炎放射器は2つの特別な能力を持つ支援火器です:

火炎放射器は混戦で使用できます。

火炎放射器は目標ユニットを退却させることができます。動揺状態の敵ユニットに対して火炎放射器によるか、火炎放射器を含んでいる複数ユニットの攻撃で直接射撃表(DFT)を使い射撃した場合(混戦での使用は除く)、敵ユニットは1ヘックス退却しなければなりません。退却は退却ユニットと火炎放射器攻撃を行っているユニット間の距離が増えるように行わなければなりません。退却は退却ユニットとそれに対して照準線(LOS)が引ける他のどんな敵ユニットとの間の距離を減らさないようにします。退却ユニットは移動マーカーが付けられます。臨機射撃の対象になる可能性があります。もし、ユニットがルールにより退却できるヘックスが無い場合は除去されます。

梱包爆薬はTNTを詰めたリュックサックを表しています。それらは混戦(8.0参照)や、隣接ヘックスに投げ込んだり、あるいは車輛への肉迫攻撃で使用できます。

梱包爆薬は一旦使用されると盤上から取り除きます。

指揮能力修正は、指揮官自身が梱包爆薬を使用する場合に限り梱包爆薬攻撃を修正できます。しかし、梱包爆薬は他の直接射撃表(DFT)を使うユニットのダイスの目修正が適用されません。資格のある個人カウンター(SMC)(指揮官、ヒーロー、偵察兵、そして軍事顧問)が使用する場合、火力は半分になりません。

梱包爆薬は支援火器を使用できる資格を持つユニットならどれでも使うことができます。

他の支援火器と梱包爆薬でどのように組み合わせるかを攻撃するか決めることができます。例えばアメリカ軍 2-5-4 分隊が梱包爆薬を隣接ヘックスに投げ入れ6火力で攻撃

できます。一方で、同じアメリカ軍落下傘兵分隊は固有の火力「及び」梱包爆薬で隣接ヘックスを射撃できます。その攻撃では10火力(固有の火力で2、固有の火力で隣接ヘックスを射撃で+2、梱包爆薬で+6)となります。

### 1.6.3 重火器班

重火器班とは重厚かつ特殊な武器と、その操作班を含んだものを表しています。その班は、これらの武器と中隊の中で最も優秀な兵士たちが配備されていて、故により良い士気を持っています。

自己回復(SR)ができます。民兵が持つ他の利を持ちます。重火器班は他のユニットにより運搬されたり射撃されることはありません。それら自身の移動力と固有の火力を持ちます。

20mmを超える口径が表示されている重火器班は建物(小屋、石造や木造建物)に配置したり入ることはできません。石壁やポカージュヘックスサイドを超えることもできません。

もし、混戦に参加した場合、重火器班は通常火力1で防御します。反撃はできません。

もし、重火器班が除去された場合、その兵器は破壊されたものとみなすので、支援火器のように捕獲したり再び操作することはできません。

カウンターの角に赤い矢を持つ重火器班は、矢印で示された方向の射界にしか射撃できません。砲撃の項目で説明されています(14.0参照)。それらの射界が射撃したい敵から外れていれば、正面を変える必要があります。それらは射撃を行うかわりに2ヘックスあたり1移動ポイント(MP)のコストで正面を変更できます。正面の変更に続いて射撃した場合は砲撃表(OFT)でペナルティーを受けます。しかし、臨機射撃(5.3参照)を行うことができます。あるいは新しいヘックスに入った直後に何れかの方向にも変えることができます。正面を変えた全ての重火器班の上に移動マーカーを置いて下さい。

無反動砲重火器班は建物の中から射撃できません。それらは掩蔽壕の中からは射撃できます。

重火器班は車輛への肉迫攻撃(17.1参照)はできません。ドイツ軍 88mm 対戦車砲は移動することができません。



それは上で述べられるように、その移動力はヘックス内  
 巡回で使用します。

### 1.7 イベントマーカー

殆どのシナリオにはイベントマーカーが含まれています。  
 これらのマーカーが活性化した場合、特別なイベント(例  
 えば、思いがけない増援、ストーリーの要素、などなど)  
 を引き起こします。

**2 タイプのイベントマーカーが「Lock 'n Load」にはあ  
 ります:占拠と照準線。**

占拠されるマーカーとは、シナリオカードで指示された  
 陣営がマーカーのヘックスを占めた時に活性化するもの  
 です。もし、陣営が指示されていなければ何れの陣営も  
 マーカーを活性化できます。照準線によるマーカーとは、  
 シナリオカードで指示された陣営がマーカーのヘックス  
 に照準線を通した時に活性化するものです。

イベントマーカーが活性化したら、シナリオカードで指  
 示されたパラグラフを読んでください。「このまま読み続  
 けてはいけません。---それは楽しみを台無しにします！」

### 2.0 プレーの概略

各々のゲームターンは、回復フェイズ、作戦フェイズ、  
 管理フェイズから成ります。

回復フェイズでは、動揺状態のユニットは回復を行うこ  
 とができます。半個分隊を統合することができます。更  
 に、資格のあるユニットは同じヘックスの SW を拾上げ  
 たり、他のユニットとそれらを交換することができます。  
 統制状態のユニット同士だけで支援火器を交換できます。  
 作戦フェイズ中、プレイヤーは交互にインパルスを行いま  
 す。インパルスでは、1 つのヘックス/建物レベルに存  
 在する全てのユニットが活性化し移動させることができ  
 ます。

指揮官が活性化した場合には、その指揮官がいる所のユ  
 ニットだけでなく、指揮官のヘックスに隣接している全  
 てのヘックスも活性化できます。複合建物では、インパ  
 ルスあたりヘックスの1つのレベルだけ活性化できます。

**例外:**指揮官は自身が占めるレベルと、その上と下のレベ  
 ルの両方を活性化させることを決定できます。

例:15I5の上レベルにいる指揮官は15I6の上レベル、15J5  
 あるいは上レベル、そして15I5の1階のユニットを活性  
 化することができます。

管理フェイズでは、盤上で必要なくなったマーカーの片  
 付けをします。効力射撃、移動、襲撃移動、匍匐、射撃、  
 任務完了、煙幕 2、そして視認を含みます。煙幕 1 マー  
 カーは煙幕 2 マーカーに戻します。

### 3.0 回復フェイズ

各プレイヤーは 1d6 でダイスを振ります。最も高い値を  
 出したプレイヤーがイニシアチブを獲得します。同じ場  
 合には前のターンにイニシアチブを持っていたプレー  
 ーが獲得します。

**イニシアチブプレイヤーは全ての動揺状態の分隊を回復  
 させます。彼が全ての回復を試みた後で、一方のプレー  
 ーが回復を始めます。**

**動揺状態の指揮官を最初に回復させます。統制状態の指  
 揮官と同じヘックス/建物レベルにいる動揺状態の分隊(親  
 衛隊は例外、13.81 参照)は、2d6 して目が士気値以下で  
 あれば回復できます。指揮能力修正をダイスの目から引  
 くことができます。**

**戦車指揮官(11.8 と 15.41 参照)は、それらが操作してい  
 る戦車のみを回復させることができます。**

**プラス指向の目標修正を持つ地形、例えば森、林、及び  
 木造建物にいる部隊はダイスの目から 2 を引くことが  
 できます。(目標修正は地形効果表に列挙されています)。**

**ヘックスに統制状態の指揮官がいない分隊は回復できま  
 せん(例外:ヒーローがいるヘックスの部隊は回復の試みが  
 できます。車輛は常に回復の試みができます。SR 表示の  
 ある部隊は自己回復ができます)。**

**指揮官はカウンターの色と同じユニットだけを回復  
 させることができます。**

**例:親衛隊指揮官は降下猟兵の兵士を回復させることはで  
 きません。**

狙撃兵、重火器班、及びそれらのカウンター上に SR が  
 表示された部隊は統制状態の指揮官がいなくても自己回

復ができます。

統制状態の指揮官は回復の試みで指揮能力修正を与えることができます。

**半個分隊を作ることはできません。それらは戦闘の結果として作られるか、あるいはシナリオ序列(OOB)で提供されます。** 同じ国籍、タイプの 2 個半個分隊(操作班では無い)は、同じヘックスに統制状態の指揮官がいれば完全な分隊に統合することができます。混戦状態にあるユニットはできません。

**統制状態の重火器班(WT)を除く複数兵カウンター(MMC)、あるいは資格のある個人カウンター(SMC)は、そのヘックスの所有されていない支援火器を拾上げることができます。友軍の統制状態のユニット間で支援火器を「交換」することができます。支援火器は所有するユニットの直下に置いて下さい。**

#### 4.0 作戦フェイズ

このフェイズは幾つかのインパルスから成ります。各々のインパルスの間、各プレイヤーは順番に活性化しユニットをコントロールしたりパスを行います。フェイズが完了するまで、イニシアチブプレイヤーと相手側が交互に行います。

**一旦、全ての部隊に移動、射撃、任務完了マーカーが置かれた、あるいはパスが 3 回連続した(即ち、プレイヤーが 1 回目パス、プレイヤーが 2 回目パス、プレイヤーが再び 1 回パス)場合、作戦フェイズは完了し管理フェイズが始まります。**

インパルスの間、アクティブプレイヤーはヘックス内のユニットの全てか、一部を活性化できます。もし、活性化されたヘックスに統制状態の指揮官を含んでいれば、プレイヤーは同様に隣接しているヘックスのどんなユニットも活性化できます。複合建物内では、インパルスあたりヘックスの内の 1 つのレベルで活性化できます。

**例外:**指揮官は彼が占めているレベルの上と下のレベルに対して活性化させることを決められます。

**例:**15I5 の上レベルにいる指揮官は 15I6 の上レベルのユニット、15J6 あるいはその上レベル、そして 15I5 の 1 階で活性化をさせることができます。

各ヘックスで活性化したユニットは移動、発砲の何れもできます(両方では無い。襲撃移動の特別なケースを除く)。ヘックス内の全てのユニットは同じ行動をする必要はありません。しかし、同じヘックスの全ての射撃ユニットは同じインパルスに活性化した場合、同じ目標と交戦しなければなりません。しかし、例外があります。カウンターの裏に命中確認表がある支援火器(例えば**バズーカ砲とパンツァーファウスト(PzF30)**)は、別々に射撃しなければなりません(すなわち、それらの火力は同じヘックスの他のユニットと合わせることはできません。逆に言うとダイスを別に振ります。)又、別の目標に発砲できます。それらは、それらを所有しているユニットと同じインパルスの間に射撃しなければなりません。支援火器は、それらを所有する分隊とは別に活性化されることはありません。

**例:**分隊は分隊の固有の火力の射程外にいる敵を **MG42** で射撃するため活性化させることができます。例え、分隊がこの活性化の間に支援火器(SW)で別々に射撃しないとしても、その後再び次のターンまで活性化させてはなりません。

同じヘックスにいる全てのユニットが移動します。そして、同じインパルスで活性化したユニットは一緒に移動しなければなりません。重要なのはヘックスのユニットが一緒に活性化した時、一部が移動して一部が射撃できることです。しかし、射撃は一緒に行わなければなりません(上記で示した SW の特別ルールが適用されます)。そして、それらは一緒に移動させなければなりません。

ヘックス内全ての分隊が同じインパルスで活性化させなければいけないわけではありません。

**例:**活性化ヘックスに 3 個分隊がいます。しかし、通りの端の **BAR** からの射撃を誘うために 1 個分隊だけ移動させます。残りの 2 個分隊は移動も射撃もさせませんでした。彼は、別のインパルスでそれらを活性化します。

他のユニットによって占められたヘックスを通過しての移動時には、通過するヘックスのユニットに影響はありません。このルールは、それらが活性化したインパルスの間、同じヘックスで開始したユニットに適用されます。



移動したユニットには、移動、匍匐、襲撃移動、隠密移動(移動参照)、そして射撃したのものには射撃マーカーで表示して下さい。それらのユニットは混戦で防御する以外、そのターンでは再び行動できません。(唯一の例外である襲撃移動、6.1 参照願います。)

移動したヘリコプター -射撃していないものを除き- は任務完了マーカーで表示して下さい。

#### 4.1 任務完了マーカー

視認した、煙幕を展開した、あるいは引き続くルールでそれらを置くことと指示された他のアクションを遂行したユニットに任務完了(Ops Complete)マーカーが置かれます。下記で述べられた例を除いて、任務完了マーカー下にあるユニットは視認する、射撃する(狙撃は除く)、移動する、指揮能力を使うことはできません

任務完了マーカー下にある MMC は臨機射撃ができます。しかし、火力は半分になります(端数切捨て)。0 の修正されない火力を持つユニットは-1 火力で射撃します。火力は他のユニットのダイスの目修正を考慮する「前」に修正されます。

例:任務完了マーカー下の 2-6-4 親衛隊分隊が、開放地形で照準線(LOS)が通る 2 ヘックス先で移動中のアメリカ軍分隊を臨機射撃する場合は 2 火力(2 火力×0.5=1 火力、移動又は襲撃移動マーカーで表示されたユニットを射撃で+1)となります。国防軍 0-5-4 半個分隊が、同じアメリカ軍分隊に対する場合は 0 火力(FP)(-1 火力(FP)に移動又は襲撃移動マーカーで表示されたユニットを射撃で+1 なので=0 火力(FP))となります。

任務完了マーカーで表示されている分隊が所有している支援火器(SW)が射撃する場合、分隊の機関銃や火炎放射器は同様に半分になります。砲撃表(OFT)を使う支援火器は+2 のダイスの目修正(DRM)が命中確認のペナルティとして適用されます。

任務完了マーカー下にある車輛/ヘリコプターは臨機射撃ができます。しかし、それらの機関銃は半分の火力になります(端数切捨て)。そして、砲撃表(OFT)を使う砲兵器は+2 のダイスの目修正(DRM)が命中確認のペナルティ

として適用されます。5.3 項の臨機射撃で詳細を参照願います。

任務完了マーカー下にあるユニットは、それが視認したヘックスに対し同じインパルス中に視認したそのヘックスを「全」火力で射撃できます。その上、任務完了マーカー下にある指揮官は彼の指揮能力修正をその射撃の 1d6 の目に加えることができます。しかし、指揮官が現在のインパルスの間に視認したヘックスに対して指揮するのみに限ります。即ち、ユニットは単独で視認したヘックスに対して直ちに射撃できるということです。

デザイナーノート:この意味する所は、ユニットが視認した敵ヘックスに対して射撃することを許すことです。ユニットが特定のエリアに注目していれば、それはその武器を射撃する十分な時間を得られるからです。

一旦、全てのユニットが移動した、射撃した、任務完了マーカーで表示された、パスが 3 回連続した(すなわち、プレイヤーの 1 回目パス、プレイヤーの 2 回目パス、再びプレイヤーが 1 回パス)後に作戦フェイズは終了し管理フェイズに進みます。

#### 5.0 射撃戦闘

敵ユニットに対して射撃するには、射撃する兵器の射程内であり、射撃ユニットの照準線が通り、尚且つ視認されていなければなりません。

射撃するヘックスと目標との間に友軍ユニットが存在していても射撃が可能です。しかし、友軍と敵ユニットが混在するヘックスに対して射撃することはできません。これは、確かに非倫理的ですが。

又、混戦マーカーで表示されたヘックスに対して射撃してはいけません。それは、ターンに基づき時間が連続する事例です。

射程を決定するのは、射撃するヘックスから目標ヘックスまでのヘックスを数えてください。目標ヘックスは含めません。しかし、攻撃側のヘックスは含めません。照準線(LOS)と視認の手順を規定している、照準線(LOS)のセクション(10.0 項)を参照願います。

もし射程、照準線(LOS)、及び視認の必要条件が満たされ

れば、攻撃側はその火力に 1d6 したダイスの目を加えて、該当する指揮能力修正を加えて、そして目標の移動が妨害地形(セクション 10.3 項参照)の修正を加えて下さい。

防御側は 1d6 でダイスを振り、目標とされている部隊が占めているヘックスの地形修正を目標修正として加え、それを攻撃側のダイスの目と比べます。

もし、攻撃側の修正後のダイスの目が防御側の修正後のダイスの目以下であれば、その射撃は効果無しとなります。もし、攻撃側の修正後のダイスの目が防御側の修正後のダイスの目を超えていれば、各々の防御ユニットは 1d6 でダイスを振り損害チェックを行わなければなりません。攻撃側の修正後のダイスの目と、防御側の修正後のダイスの目の差分を加え、DFT で判定します。

もし、統制状態の指揮官がいれば、彼の指揮能力修正をヘックス内の他のユニット(自身はできない)の損害チェックのダイスの目から引くことができます。

指揮官はヘックス内の他のユニットを助ける前に、最初に統制状態を維持できるか損害チェックを行い生き延びなければなりません。

### 5.0.1 指揮官の戦闘への影響

指揮官が移動、匍匐、射撃又は任務完了マーカー下に無い場合には、それらのインパルス中にヘックス内の同じ国籍/部隊によって行われた「全ての」攻撃を助けることができます。

それらの指揮能力修正は直接射撃表(DFT)を使うユニットの火力に加えられます。且つ又、砲撃表(OFT)を使う支援火器か重火器班の命中確認のダイスの目から引かれます。注意点として、指揮官は分隊が行使する固有の火力と支援火器(軽機関銃(LMG)、火炎放射器など)、「そして」同じインパルスに指揮官のヘックスで活性化した砲撃表(OFT)を使う支援火器か重火器班の両方を助けることができます。そのような射撃を助けた指揮官は射撃マーカーの下に置かれます。

### 5.1 直接射撃表(DFT)の結果

**動揺:**動揺状態のユニットは動揺状態の面に返されます。  
**動揺状態のユニットは後の回復フェイズ中に回復に成功**

**すれば統制状態に戻ることができます。動揺状態のユニットは固有の火力や所有する支援火器を使ってはいけません。動揺状態のユニットは照準線(LOS)が通る敵ユニットの方へ近づいてはいけません。動揺状態のユニットは視認できません。同じく敵ユニットが隣接していたとしても視認することはできません。混戦に参加していれば、それらは降伏したとみなされ盤上から除去されます。**

動揺状態の指揮官は部隊を回復させることができません。しかし、自身の回復を試みることはできます。動揺状態の指揮官は少しの機能のためにも指揮能力を使うことができません。

動揺状態の衛生兵は兵士(或いは自身)を治療できません。

動揺状態の狙撃兵は狙撃できません。しかし、自己回復(SR)を試みることはできます。

動揺状態の従軍牧師は兵士を回復できません。

動揺状態の軍事顧問は、顧問とスタックした南ベトナム軍(ARVN)ユニットの士気を増やすことはできません。

動揺状態の車両は閉鎖状態にならなければなりません(セクション 15.0 参照)。それらの移動力は半分になります。そして、射撃ができません。

**ヒーローは決して動揺しません(サラ・ペッツィーニに尋ねて下さい)。**

**損耗:**完全な分隊を動揺状態の半個分隊に交換して下さい。半個分隊、操作班、或いは重火器班の場合では除去されます。

**負傷:**もし、ユニットが移動していれば直ちに止まらなければなりません。動揺状態の面に個人カウンター(SMC)を返して下さい(ヒーローは除く、それらは負傷の面に返します)。そして 負傷マーカーで表示します。

**負傷した指揮官は士気、指揮能力修正、指揮範囲が 1 減少します(即ち、それらは同じヘックスしか活性化できなくなります)。**

**負傷マーカー下にある個人カウンター(SMC)、又は負傷したヒーローは再度負傷すると除去されます。**

**衛生兵は負傷した個人カウンター(SMC)を治療できます(11.3 項参照)。**

**ヒーローの登場:**敵ユニットの射撃での損害チェックで分隊か半個分隊が振った目が 1 ならば(例え、動揺状態にな

ったとしても)、ヒーローが登場する可能性が発生します。1d6を行なって下さい。もし、結果が偶数ならばヒーローがヘックスに登場します。無作為でヒーローと技能カードを選んで下さい(11.2 項以下を参照)。ヒーローは母体となった分隊と同じ状態であるものとします。

例:もし、ヒーローの母体となった分隊が射撃マーカでマークされていれば、ヒーローもそうなります。

## 5.2 複数の攻撃ユニット

同じヘックスのユニットだけが、同じ目標に対して同時に射撃できます。

まず、1 個のユニットが全火力(FP)で射撃を先導します。各々の追加の複数兵カウンター(MMC)は火力の 1/2 を攻撃に加えます。ヒーローは全火力を加えます。ゼロ(0)火力ユニットは何も加えません(それらが支援火器で射撃していない限り)。機関銃と火炎放射器は全火力を加えます。合計火力は総計されます;端数はそのままとし切上げられます。そして、射撃戦闘のセクションに従い戦闘を解決します。

大体それを覚えておいて下さい。同じヘックス、同じインパルスで射撃する全ユニットは、同じヘックスを目標としなければなりません。但し、例外があります。カウンターの裏側に命中確認表を持つ支援火器(例えばバズーカ砲)、重火器班、ヘリコプター、車輛は同じインパルスでの射撃を別個に行わなければなりません。重火器班、ヘリコプター、車輛は異なるインパルスで射撃ができます。ですが、支援火器はそれらを所有する分隊と同じインパルス中に射撃しなければなりません。

## 5.3 臨機射撃

移動、匍匐、隠密、射撃マーカで表示されていないユニットは、明確な照準線(LOS)が引ける敵ユニットが匍匐を除き 1 移動力でも消費した場合、その移動行為に対して射撃することができます。これは臨機射撃と呼ばれ相手プレイヤーのインパルス中に発生します。そして、匍匐しているユニットは視認されたヘックスに入った場合に限り臨機射撃の目標となります。

追加のユニット/ヘックスは同様に射撃しますが、同じヘ

ックスの全ユニットは同じ時、同じ目標を射撃しなければなりません。しかし、覚えていて下さい。カウンターの裏側に命中確認表がある支援火器、重火器班、ヘリコプター、車輛は 5.2 項にあるように別個に射撃しなければなりません。

移動中のユニットは、第一に射撃したユニットがスタックしている、カウンターの裏側に命中確認表がある支援火器、重火器班、ヘリコプター、車輛により攻撃されない限り、ヘックスでの移動ポイント消費につき 1 回ならず攻撃されることはありません。

臨機射撃を行ったユニットに射撃マーカが置かれます。臨機射撃はヘックスからユニットが去る前に宣言しなければなりません。そして、プレイヤーは臨機射撃を明言できる十分な時間を与えるようにしなければなりません。臨機射撃は他と同じように攻撃します。但し、攻撃側には移動ユニットに対する射撃でのダイスの目に+1 のボーナスが与えられます(匍匐しているユニットに対する射撃は除く)。移動中のユニットがマイナス指向の修正を持つ地形にいる状況に限ります。

例:耕作地

もし、目標ヘックスに移動中と移動していないユニットの両方がいた場合、両者は臨機射撃の攻撃に影響されず。但し、移動中のユニットだけに攻撃側のダイスの目修正+1 が適用されます。

例:ドイツ軍 1-6-4 分隊が、移動していない 2-5-4 分隊がいる開放地形を通過中のアメリカ軍 2-5-4 分隊を射撃します。ドイツ軍プレイヤーは 1d6 を 1 回行い移動中の分隊では 2 火力(FP) (基本火力(FP)は 1、移動中のユニットに対してで+1)、静止している分隊に対しては 1 火力(FP)を加えます。

注意点は、移動しているユニットは自動的に視認されるということです。ヘックス内の静止していた分隊は、その攻撃より前に「視認」されていれば、その状態を保ちます。すなわち、もし静止したユニットが臨機射撃攻撃の前に視認されていなければ、移動している分隊がヘックスを去ってしまうと、それは視認されないままとなるのです。これは、「もし、ヘックスの 1 個のユニットが視

認されればヘックス全体が視認されます」と述べるルールの唯一の「例外」です。

**動揺状態となった目標ユニットは移動を終えなければなりません。これは損耗が負傷により動揺状態となったユニットも含まれます。**

## 6.0 移動

ユニットはヘックスからヘックスへ移動します。各々のヘックスに入る毎に移動ポイントコストを消費します。これらのコストは地形効果表(TEC)に要約されています。同じヘックスから、同じインパルスで移動する全てのユニットは、一緒に移動させなければなりません**(例外、移動中のスタックの幾つかのユニットが動揺状態となった場合 -5.3 参照)**。

動揺状態でなく、負傷しておらず、活性化していない指揮官がいるヘックスと、それと隣接しているヘックスの両方のユニットを活性化できます。

同じヘックスのユニットで複合建物の異なるレベルの上のユニットが隣接しているとみなされます。隣接ヘックスのユニットで複合建物の異なるレベルの上のユニットは対象とはなりません。

指揮官に隣接したヘックスで開始したユニットは指揮官とは別個に自由に移動や射撃ができます。個々のヘックスのユニットは、それらはまとめて移動あるいは射撃を一緒にしなければなりません。**例えば、あるヘックスのドイツ軍 1-6-4 分隊 3 個全てが活性化します。幾つかは移動し、幾つかは射撃します。しかし、移動するのであれば「同じインパルス中に」一緒に移動しなければなりません。そして、射撃するのであれば「同じインパルス中に」同じ目標を射撃しなければなりません(例外:砲兵器、14.0 項での個別目標への射撃)。**

ユニットの移動ポイントの数は移動力(MF)と呼ばれ、カウンターに示されています。上で注意しなければならないのは、移動又は襲撃移動マーカー下にある複数兵カウンター(MMC)、重火器班(WT)は、攻撃側の直接射撃表(DFT)のダイスの目に 1 の修正を加えて射撃を受けます。**照準線(LOS)が通る敵ユニットに動揺状態のユニットが近づくような移動でない限り、移動力が 1 以上あるユニッ**

**トはコストに関わらず 1 ヘックスだけは移動できます。又、複合建物でのレベル変更もできます。**

**もしユニットが新たなヘックスに入る際、1 ヘックス移動するためには全移動ポイントを消費しなければならない場合は匍匐することはできません(あるいは襲撃移動.....明らかです)。**

ユニットは自陣営ユニットを含むヘックスを通過できません(スタッキング制限を条件として)。しかし、混戦状態で敵の占めるヘックスに入ると停止しなければなりません(8.0 項参照)。

## 6.1 襲撃移動

移動力が赤い四角で表示されているユニットは襲撃移動ができます。**-例えばヒーローは襲撃移動ができます。**

それらのユニットの意図は、それらのインパルスの初めに宣言します。そして、それらには襲撃移動マーカーが置かれます。

**指揮官は同様にインパルスを共に始めた資格のあるユニットと襲撃移動ができます。**

**襲撃移動するユニットはカウンターに記された移動ポイントの半分まで移動します。もし適用できるのなら急速歩移動で修正されます(端数切上げ)。そして、その後で射撃することができます(又は、臨機射撃)。**

**襲撃移動を行っているユニットは合計の攻撃火力から 2 が引かれます。**

**例えば、2 個のアメリカ軍完全分隊が襲撃移動(AM)を行うと火力は 1(先鋒の分隊で 2、二番目の分隊で+1、襲撃移動(AM)で-2 となり=1)となります。**

**バズーカ砲のような砲兵器は砲撃表(OFT)でペナルティーが適用されます。**

一旦、ユニットが射撃すれば、それらは同様に射撃マーカーが付けられます**(襲撃移動マーカーに加えて)**。襲撃移動あるいは射撃マーカーの何れも管理フェイズで取り除かれます。

ユニットは当初移動したインパルスで射撃する必要はありません。それらが射撃するために後で再活性化させることができます。又、適切な状況が生じれば代わりに臨機射撃を行わせることもできます。しかしながら、それ



らは移動する場合には最初に活性化させなければなりません。

## 6.2 急速歩移動

統制状態の指揮官とともに、それらのインパルスを開始し、そして全インパルスを通して移動したユニットは移動力を 2 ポイント増加させることができます。ユニットは指揮官の印刷された移動力より遠くに移動できません。

**重火器班は急速歩移動ができません。**

## 6.3 匍匐

1 ユニット又は、スタックのユニットはインパルス全体で 1 ヘックス移動できます。

この匍匐ユニットの匍匐では、開放地形にいるか敵ユニットに隣接しない限り自動的に視認はされません。

敵側は匍匐中のユニットを目標にできる場合、それらの火力(FP)への+1 ボーナスを得ることができません。

匍匐ユニットは複合建物でレベル変更ができます。しかし、異なるヘックスへの移動とレベル変更はできません。

**重火器班は匍匐ができません。**

### 6.3.1 重火器班と特別な移動

**重火器班は匍匐と急速歩移動ができません。**

## 6.4 隠密移動

移動力がブライトイエローの四角で困われているユニットは移動力を半分使って(端数切捨て)移動し、その後で射撃することができます。

そのような射撃は襲撃移動の射撃のように修正されます -隠密移動の射撃をするユニットの攻撃火力の合計から 2 を引きます(偵察兵は除く)。

隠密移動能力のあるユニットは自動的に視認されません -例え、それが敵ユニットに隣接していたとしても -敵ユニットは視認の試みに成功しなければなりません(10.0 参照)。

隠密移動能力のあるユニットは可能ならば照準線(LOS)が引ける平地/開放地形にいる統制状態の敵ユニットに対して移動し、射撃しなければなりません。

ユニットは急速歩移動(6.2 参照)と隠密移動を合わせて使うことが「できません」。しかし、隠密移動で混戦に参加することはできます。

ヒーローと指揮官は特に指示されない限り隠密移動を使ってはいけません。

## 7.0 煙幕の展張

移動、匍匐、射撃、任務完了マーカースで表示されていない統制状態の複数兵カウンター(MMC)は、それ自身が隣接ヘックスに煙幕を展張できます。

ヘックスを選んで 1d6 でダイスを振って下さい。

もし、ダイスの目がユニットの煙幕展張指数以下であれば、そのヘックスに「Smoke1」マーカースを置きます。

試みがうまくいったかどうかにかかわらず、煙幕展張を試みているユニットの上に任務完了マーカースを置きます。

**煙幕展張指数:**

- ・ Band of Heroes での全ユニット:2
- ・ ベトナムに於ける合衆国軍:3
- ・ 北ベトナム軍、アンザック、イギリス軍(フォークランド)、アルゼンチン軍:2
- ・ 南ベトナム解放戦線:1
- ・ ベトナム共和国軍:1

煙幕は目標修正+1 の遮断地形となります。この目標修正はヘックス本来の目標修正に加えられます。故に煙幕のある森ヘックスでは目標修正(TM)が+3 になります。

煙幕ヘックスから射撃するユニットはダイスの目から 1 が引かれます。

「Smoke1」が置かれた後の管理フェイズに、マーカースを「Smoke2」マーカースと交換してください。次の管理フェイズに、「Smoke2」マーカースを除いて下さい。

## 8.0 混戦

敵ユニットのいるヘックスに入った場合、混戦を行わなければなりません。ヘックスに進入したユニットを移動マーカースで表示して下さい。

ユニットは混戦に入る際に襲撃移動を使うことはできません。



複合建物にいるユニットは同じレベルで混戦を行えます。混戦戦闘は通常同時に解決します(国籍の特長、イベント、そして技能カードにより手順が変わるかもしれません)。そして、混戦戦闘のラウンドが終了するまでは損害は適用されません。

全ての攻撃ユニットの固有の火力(ヘックスに移動したユニット)と資格のある支援火器(機関銃、榴包爆薬、火炎放射器)は、全ての防御側ユニットの火力と比べられ(そして、彼らの軽機関銃(LMG)、榴包爆薬、火炎放射器)、攻撃側の選択で攻撃側が選んで戦力比が決定されます。例えば、4 火力(FP)で2 火力(FP)を攻撃する場合は2-1.5 火力(FP)で2 火力(FP)を攻撃する場合は2.5-1 となり、結局は2-1。全ての防御側ユニットが攻撃される必要はありませんが、少なくとも1 個は攻撃されなければなりません。

修正前で 1-3 未満となる攻撃は 1-3 として扱われます。しかし、複数ユニットに対して行うことはできません。

2d6 でダイスを振り混戦表(MT)で判定します。

指揮能力修正は攻撃側ユニットに適用されます。そして、それらのダイスの目に加えられます。

もし、攻撃側のダイスの目がキルナンバー以上であれば、防御側ユニットは除去されます。除去となったユニットは直ぐに「取除かないで下さい」。

防御側は攻撃側ユニットの何れかを選び同様の手順で行います。

損害を適用した後で、両方の側から除去となったユニットを取り除いてください。

混戦マーカーでヘックスを表示して下さい。

もし、混戦中の戦闘員にヒーローが含まれていれば、彼らは比率を 1 コラム有利な方へシフトできます。複数のヒーローがいても複数のシフトはありません。

攻撃とは、この章の中ではユニットが混戦で攻撃側となることを意味します。ヘックスに入ったかどうかは関係ありません。防御するという事は、ユニットが混戦の攻撃の目標となることです。

防御しかできないユニットは混戦で攻撃を行うことができません。しかし、自動的に除去されません。

不意打ち(13.1 項)が技能カードにより修正されない限り、混戦中の戦闘員は修正されない固有の火力を使います。

例:2 個 2-5-4 分隊は混戦戦闘では4 火力(FP)と同じです。又、3 個 1-6-4 分隊と二脚付き MG-42 は5 火力(FP)と同じです。

分隊と半個分隊は支援火器と重火器班(1.6 項)に関するセクションで詳細に説明される支援火器の使用制限を守らなければなりません。すなわち、分隊では1 個の支援火器(SW)とその固有の火力(FP)を使う。又は、2 個の支援火器(SW)を使い固有の火力(FP)を失うということです。半個分隊では1 個の支援火器(SW)を使いその固有な火力(FP)を失うということになります。

指揮官/軍事顧問が運搬する混戦で使用できる支援火器(機関銃、火炎放射器)で攻撃が防御する場合、支援火器の火力は半分になります(即ち、1 か 2)。2 個の指揮官/軍事顧問が運搬する1 個の支援火器の場合は除きます。そのようなケースで攻撃/防御をする場合は支援火器に記載された火力が使えます。

榴包爆薬を運搬している指揮官/軍事顧問は完全に6 火力を使うことができます。但し、1 個を使用したら爆薬を取り除くことを忘れないで下さい。はっきりさせるため榴包爆薬は常に使用後に取り除かれます。

ヒーローは支援火器を操作/使用している限り、記載された火力で防御できます。

技能カードの特別ルールがこれらのルールに優先されることに注意して下さい。

### 8.1 混戦の状態

混戦のラウンドに生残ったユニットは混戦のままとなります。明確にするためユニットの上に混戦マーカーを置いて下さい。

固定されたユニットは移動できません(退出しない限り)、射撃もできません。しかし、ターンの残りで混戦を継続するか退出するためにインパルスを使うことができます。混戦マーカーはヘックスに両方のユニットが存在する限り取り外すことはできません。一旦、一方の側のユニットが除去されれば混戦マーカーは続く管理フェイズで取り外します。

退出を望むユニットは次のインパルスの始めに宣言しま

す(相手側プレイヤーによる混戦にもう一度従事する前に)。そして、士気チェックに成功する必要があります(指揮能力修正が適用されます)。失敗してもペナルティーはありません。士気チェックに成功したユニットはヘックスから出ることができます。必要な移動コストを消費して下さい。もし、プレイヤーがヘックスから全ての友軍ユニットを退出させた場合、混戦マーカーは直ちに取り除きます。そして、残った敵ユニットは退出ユニットに対して臨機射撃を行えます。プレイヤーはこれが生じるのを防ぐため後衛ユニットを故意に置くことができます。

混戦で使える支援火器(機関銃、榴包爆薬、火炎放射器)を運搬していない指揮官と軍事顧問、狙撃兵、従軍牧師、衛生兵、そして動揺状態のユニットは攻撃できません。同じく混戦の目標にもされません。それらは混戦の資格のないユニットと考えて下さい。もし、ヘックス内の統制状態の複数兵カウンター(MMC)、ヒーロー、軽機関銃(LMG)が火炎放射器を運搬している指揮官/軍事顧問が全てが除去された場合、混戦の資格のないユニットは取り除かれます。もし、ユニットが混戦の資格のない敵ユニットしかいないヘックスに入ってくれば、全ての敵ユニットは除去されます。新たに入ったユニットは止まらなければなりません。

デザイナーノート:1 人の兵員が火炎放射器を操作していました。射撃を行う際に操作員はしばしば観測員使いました。故に観測員がいない場合、火力(FP)は 2 等分されるのです。

### 8.1 混戦での増援

どちらの側のユニットも混戦に対し増援できます。もし、混戦のラウンドが現在のターンで戦われる前にそうするのならば、それらは通常に混戦に参加できます。もし、混戦が戦われた後にヘックスに増援するのであれば、それらはターンの残りでは混戦に参加できません。もし、増援ユニットに「不意打ち」能力(13.1 項)があれば、それらの 3 倍にされた火力は他の自陣営ユニットの通常火力に加えられます。しかし、混戦戦闘ラウンドは同時に起こるとみなされることに注意して下さい。

### 8.2 ゼロ火力と M レーティングの複数兵カウンター

0(ゼロ)火力の複数兵カウンター(MMC)が混戦で攻撃したり防御する場合は 1 火力となります。攻撃に於いてゼロ火力複数兵カウンター(MMC)が 1 個参加する度に 1 がダイスの目から引かれていきます。防御に於いてゼロ火力ユニットが 1 個参加する度に 1 が攻撃側のダイスの目に加えられます。

例:混戦で 2 個ドイツ軍 0-5-4 半個分隊が 2-5-4 分隊に攻撃をかけます。比率は 2 対 2 で 1-1(0 火力の半個分隊が攻撃するので各 1 火力(FP))。ドイツ軍はダイスの目から 2 を引かなければなりません。故に解放戦線プレイヤーは 2-5-4 分隊を除去するには 10 より良いダイスの目を出す必要があります(10-2=8、1-1 攻撃で除去に必要な最低限なもの)。逆に、2-5-4 分隊が 2 個ドイツ軍半個分隊を攻撃した場合は 2 対 2 で 1-1 になります。しかし、ダイスの目に 2 を加えます。それ故に、2 個解放戦線半個分隊を除去するには 6 より良いダイスの目を出す必要があります(6+2=8)。

「M」の上付き文字のあるユニットは混戦での攻撃が防御で火力に 1 を加えることができます。

### 9.0 管理フェイズ

一旦、全てのユニットが移動したか或いは射撃したか、或いは 3 回パスが連続した(プレイヤーが 1 回パス、プレイヤーが 2 回パス、再びプレイヤーが 1 回パス)場合に、作戦フェイズは終了します。

管理フェイズでは、プレイヤーは全ての移動、襲撃移動、匍匐、射撃、任務完了、そして視認マーカーを取り除きます。効力射撃(FFE)マーカーは観測射撃の側に返されず。煙幕 1 カウンターは煙幕 2 カウンターにします。煙幕 2 カウンターは地図盤から取り除きます。一旦、全てのマーカーが取り除かれれば、ターンマーカーを 1 つ進めて、回復フェイズを始めてください。

### 10.0 照準線と視認

ユニットはもう 1 つのユニットに対し照準線(LOS)が通ると、現実で言えば「そのユニットを見ることができた」

こととなります。ユニットはそうする前にそれらに照準線が通らないと目標にはできません。照準線(LOS)は射撃するユニットのヘックスの中心から目標ヘックスの中心まで引かれます。遮断か妨害地形のシルエットの一部を横切る照準線(LOS)は遮断となるか或いは妨害されているとみなされます。

照準線(LOS)は、射撃ユニット又は目標のヘックスから隣接した平地地形ヘックスに達する地形の小さな断片によって遮断されたり妨害されることはありません。

下記の追加の詳細を参照下さい。

### 10.1 視認

ユニットが目標に照準線(LOS)が引けたとしても攻撃側は敵を見つけられないことがあります。

例:分隊の兵士達が 2 ヘックス離れた建物に隠れているとします。それらは、建物のあなたの分隊の視野を妨げていないかもしれませんが、しかし、それが敵を見つけたことを意味するわけではありません。

敵ヘックスで射撃があると、それは視認されます。

ユニット単位でヘックスは視認されます。つまり、ヘックスで 1 個のユニットが視認されればヘックス全体が視認されたものとします。

同じヘックス内の複合建物の異なるレベルは視認上では異なる位置と考えて下さい。即ち、2 階のユニットを視認するには視認されていない 1 階のユニットが射撃してもだめだということです。

視認は活動状態とみなします。

ヘックス(そして、中の全てのユニット)は、以下の何れかに適合すれば視認となります:視認カウンターで表示されたヘックス、統制状態の敵ユニットが隣接、友軍ユニットが移動又は襲撃移動で通過したヘックス、ヘックス内のユニットが移動/襲撃移動/射撃/混戦マーカーで表示されている、あるいは開放地形ヘックスにいる。

ヘックスの状態はターンが変わることで変化することに注意して下さい。例えば、ヘックスが統制状態の敵ユニットに隣接している場合で、ユニットが動揺状態となるか移動して立ち去れば、それはもはや視認されません。

匍匐しているユニットと隠密移動を使っているユニットは移動中は自動的に視認されないことに注意して下さい。もし、全ユニットがヘックスから立ち去れば、そのの上にある視認カウンターは取り除かれます。

ユニット(開放状態の車輛含む)は照準線(LOS)を持つ視認されていないユニットに対して視認を試みることができます。

遮断地形のユニットは 1d6 で 2 以下なら視認されます。

妨害地形では 1d6 で 3 以下なら視認されます。

例:もし、ユニットが妨害地形の敵を視認しようと試みる場合、成功するために 3 以下を出さなければなりません。

修正値 1 が目標ユニットへの途中でその照準線(LOS)が通過する妨害地形の全てのヘックス毎に、視認側のダイスの目に加えられます。注意点としては、その照準線(LOS)は実際に妨害地形ヘックス内の妨害地形の一部を通過した場合であることを覚えておいて下さい。

もし、部分的にそれ以外に開放ヘックスの一部である妨害地形のシルエットを通過すれば 1 が同様に加えられます。もし、照準線(LOS)が 2 つ以上の妨害地形のヘックスか、開放ヘックス内の妨害地形のシルエットを通過すれば、結果的に遮断となります。

指揮能力修正が適用されダイスの目から引かれます。

LOS は、開放地形ヘックス内の射撃ユニットが目標のいるヘックスに広がる小さな妨害地形の断片は「遮断となりません」。

一旦、ユニット(ヘリコプターは除く)が視認されれば、ヘックス全体が視認されて視認マーカーがそこに置かれます。視認マーカーは各々の管理フェイズ中に取り除かれます。

視認マーカーは各管理フェイズが全ユニットがヘックスを立ち去った場合に取り除かれます。

視認の試みはインパルスの消費とはみなしません。しかし、友軍のインパルスあたり 1 回だけしか試みることはできません。そして、視認を試みたユニットは試みの結果に関係無く任務完了マーカーで表示されます。射撃、移動、匍匐、任務完了、隠密移動、襲撃移動マーカーで表示されているユニットは視認できません。



他の「Lock 'n Load」モジュールに含まれているヘリコプター(19.0 参照)はユニークな状況です。ヘリコプターは常に視認されます。しかし、それらの状態はそれらの下のユニットには影響しません。即ち、ある分隊が占めている密ジャングルの上空でホバーリングしているヘリコプターは視認されます。それが、ジャングルにいる分隊もそうなることを意味するものではありません。

## 10.2 建物と丘

「Mark H. Walker's Lock 'n Load!」の地形のほとんどは地上レベルです。

しかしながら、レベル 1 や 2 の丘があります。僅かに暗い茶色の段々が丘を表します。地上レベルの上の各々のレベルがおよそ 2-5 メートルの上昇を意味します。

そのうえ、1 や 2 の階を持つ建物があります。全ての 3 ヘックス以上の石造建物は 2 階建て(複合)建物と考えられます。階段が各々の建物ヘックスの中にあります。ユニットは 2 移動力(MP)を消費することによって、1 階からそれらのヘックスの上のレベルに移動できます。1 階建物のユニットは地上レベルを占めます。2 階建物の上のレベルのユニットは建物の地形の上の 2 レベルにいます。

**例:**地上レベル(「レベル 0」)に建つ建物の上のレベルのユニットは 2 レベルの丘のユニットと同じ高さです。

隣接ヘックスのユニットは、複合建物の異なるレベルにしている場合は隣接しているとみなされません。

## 10.3 照準線の引き方

「Lock 'n Load」に於いて、照準線(LOS)に影響する 2 つのタイプの地形があります:遮断地形と妨害地形。

**遮断地形の例では建物、森、及びボカージュを含んでいます。遮断地形とは 2-5 メートルの高さの物体で固体(建物)か半固体(森)と考えて下さい。**

**妨害地形の例では藪と林を含んでいます。妨害地形は疎か短い(1 メートルの高さ)地形で照準線(LOS)を妨害します。しかし、遮断はしません(以下を参照)。**

遮断地形を通る照準線(LOS)は攻撃側と目標の両方が同じ高度にあれば目標を遮断します。攻撃側か目標側のいるヘックスの遮断地形は遮断しません。

妨害地形を通る照準線(LOS)は攻撃側と目標が同じ高度にあれば目標を妨害します。攻撃側の照準線(LOS)が通過する各々の妨害地形ヘックスあたり、攻撃側のダイスの目から 1 が引かれます。もし、照準線(LOS)が 2 つの妨害地形ヘックスか、それ以外に開放ヘックスに及んでいる妨害地形のシルエットを通過すれば、それ以降の照準線(LOS)は遮断となり攻撃又は視認の試みはできません。

攻撃側か目標側のヘックスの妨害地形は照準線(LOS)の妨害とはなりません。

注意点としては、照準線(LOS)が実際に障害物のシルエットを横切った場合に遮断が妨害となります。単に障害物のあるヘックス全体ではありません。逆に、LOS が防御の目的のための開放地形と考えられるヘックス内の遮断、妨害地形シルエットを通る場合は、照準線(LOS)は同様に影響されます。しかし、LOS は開放地形ヘックス内の射撃ユニットか目標のいるヘックスに広がる小さな妨害地形の断片は「遮断となりません」。

**例:**1C4 から 1C2 までの LOS は 1C4 から 1C3 からのヘックスまで広がるジャングルの小さい断片によって妨害とは「なりません」。他方では、その同じ断片は LOS を 1B4 から 1D4 で妨害となります。

**デザイナーノート:**僅かにはみ出た断片は LOS に影響しないのか。その理由は・・・?

**2 つの理由:それらは LOS に影響「します」。**それらが興味深い遮蔽物と隠れ場所の数々の例を提供することに影響します。第 2 に僅かなはみ出しの効果は地図上の状況をおおいに増やします。

射撃ユニットとその目標より低い遮断、妨害地形を通してたどられる LOS は、遮断や妨害はされません。攻撃側ユニットとその目標より高い遮断、妨害地形(例えば丘または複合建物)を通してたどられる LOS は、遮断されます。攻撃側のヘックスと同じレベル上にある遮断地形のシルエットを横切る場合、低い地形までたどる LOS は遮断されます。攻撃側のヘックスと同じレベル上にある妨害地形のシルエットを横切る場合、低い地形までたどる LOS は妨害されます。妨害地形のシルエットを 2 つそのようなヘックスを横切れれば遮断となります。

より高い地形上のユニットは低い高度ヘックスの遮断と妨害地形を越えて見ることができ、射撃することができます。しかし、レベル 1 とレベル 2 の遮断、妨害地形ヘックスの背後 1 ヘックスは、直接それら障害の後ろのユニットへの LOS を遮断します。

#### 10.4 地形の特長

各々の部分の地形がユニットのための利点である避難先を捜させます。そして、それを通して移動を試みているユニットのために移動コストが変化します。これらの利点及び移動コストの情報は地形効果表(TEE)で説明されています。

ヘックスのセンタードットを囲んでいる地形が、そのヘックスの高度と、ヘックスの地形タイプを定義します。

例:15F5 は石造建物です。

#### 11.0 個人カウンター(SMC)

個人カウンター(SMC)は戦闘の手段に影響する力を持っている重要な個人を表します!

これらのカウンターは指揮官、軍事顧問、ヒーロー(或いはヒロイン)、狙撃兵、従軍牧師、及び衛生兵、偵察兵を含んでいます。他のタイプの個人カウンター(SMC)は引き続きモジュールで獲得できます。

#### 11.1 指揮官

指揮官は傑出した技能を持つ個人を表しています。彼らは一般的な将校か有能な下士官です。

指揮官は火力を持ちません。加えて敵部隊を射撃したり(支援火器を操作している場合は除く)、自発的に混戦に参加することはできません。

もし、敵ユニットが混戦の資格のある支援火器(機関銃、榴弾爆薬、火炎放射器)を運搬していない単独の指揮官しかいないヘックスに入ってきた場合、その指揮官は除去されます。

指揮官の指揮能力修正は直接射撃を助け、損害チェックを修正し、ユニットを回復させ、混戦で部隊を先導し、これらのルールで言及された他の機能に使われます。

#### 11.11 指揮官の戦闘

移動、匍匐、射撃、任務完了マーカー下でない指揮官は、彼らのインパルス中に彼らのヘックスにいる「全て」の同じ国籍/部隊のユニットの攻撃を指揮し助けます。1 個の指揮官しか各々の攻撃を補助できません。

それらの指揮能力修正は DFT を使うユニットの火力に加えられて、且つ又は OFT を使う支援火器か重火器班の命中確認から減じられます。注意点は、指揮官は同じインパルスで活性化した分隊が使う固有の火力/支援火器(LMG、火炎放射器等)、「そして」OFT を使う支援火器か重火器班の両方を助けます。

そのような射撃を助けた指揮官は射撃マーカーの下に置かれます。

指揮官は盤内火砲の射撃や盤外砲撃を呼び出さなければ、指揮能力修正を同じターンの攻撃で指揮した射撃に於いて加えることができます。

#### 11.12 指揮官と技能カード

シナリオルールで技能カードを指揮官に割り当てることがあります。これらのカードは、高められた士気あるいは観測のような補助の特別な能力です。

#### 11.2 ヒーロー [訳者注:本 Demo にヒーローは 1 個のみ]

ヒーローとは勇氣ある勇敢な行為を行う一般の兵士です。ヒーローはシナリオの初期戦力の一部か、プレイ中に登場します。それらは、分隊か半個分隊の損害チェックで振った目が 1 の場合に登場する可能性があります。再び 1d6 を行なって下さい。もし、数が偶数ならばヒーローが登場します。無作為でヒーローと技能カードを選んで下さい。

新しく登場したヒーローは彼らの母体となったユニットと同じ活性化状態とします。

例:もし、ヒーローの母体となった分隊に移動マーカーが既に付いていればヒーローもそうなり移動マーカーを受け取ります。

もし、母体となった複数兵カウンター(MMC)が移動中であれば、ヒーローも母体となった分隊が消費した移動力



と同じ分だけ消費したものとみなします。

もし、ヒーローの登場でスタッキング制限を越えれば、所有者は敵ユニットがない隣接しているヘックスにヒーローを置きます。

ヒーローは襲撃移動ができます。ヒーローは車両を攻撃できます。

ヒーローは常に彼らの完全な火力を複数ユニットの攻撃に加えることができます。

例えば、指揮官からの提供がなくても、ヒーローと同じヘックスのユニットは回復を試みることができます。

ヒーローは混戦の比率を自軍に有利な方向に 1 コラムシフトすることができます(自身の火力を加えることに加え)。これは攻撃時のみです(防御時はできません)。思い出して頂きたいのは、混戦では攻撃することはヘックスに移動したかどうかとは無関係です。現在、あなたが混戦攻撃を実行していることが重要なのです。

各々のヒーローがプレーの間に登場した場合には、無作為で技能カードを受け取ります。あるいは、シナリオルールにより特定の技能カードが割り当てられる場合があります。盤上でゲームを開始するヒーローが技能カードを割り当てられない場合、1 枚も引くことはできません。

### 11.3 衛生兵

衛生兵は傑出した医療関係者の役を演じます。

それらは武器を運んだり射撃できません。また、敵ユニットを視認することはできません。それらは、しかし興奮したユニットに治療キットを使うことができます。

各々の回復フェイズ中、衛生兵は 1 個の個人カウンター(SMC)から負傷マークを取り除くか、あるいは動揺状態の分隊を統制状態に返す試みができます。どちらのケースでも衛生兵の注意の対象は衛生兵と同じヘックスにいない限りではありません。どちらかの機能を遂行するには衛生兵が 2d6 を振り、最初に士気チェックに成功する必要があります。もし、衛生兵がプラス指向の目標修正がある地形の中にいれば、2 がダイスの目から引かれます。チェックに失敗してもペナルティーはありません。しかし、もし彼(あるいは彼女)がチェックに失敗すれば衛生兵はその回復フェイズで機能を遂行することはできません。

動揺状態の衛生兵は回復するまで個人カウンター(SMC)が複数兵カウンター(MMC)の治療を試みてはいけません。

衛生兵は、混戦では攻撃や防御はできません。もし、衛生兵と同じヘックスの自陣営の全ての MMC、そして混戦の資格のある SMC が除去されると衛生兵はプレーから取り除かれます。

### 11.4 狙撃兵

狙撃兵は移動力を持ちません。最初は地図盤の上に置かれません。

一旦、シナリオが始まれば狙撃兵の所有者は、敵ユニットが現在そのヘックスを占めていないプラス指向の目標修正のあるヘックスにどんな時にも狙撃兵を置くことができます。一旦、置かれれば狙撃兵は動けません。

直接射撃戦闘のルーチンを利用して、狙撃兵は直ちにその LOS 内の視認されている敵ヘックスを攻撃できます。

狙撃兵は、1d6 の代わりに 2d6 をその攻撃で振ることができます。もし、複数のユニットが目標のヘックス内であれば、狙撃兵攻撃の目標を無作為に選択します。狙撃兵の攻撃は 1 個のユニットに影響します。

例:もし、狙撃兵が敵分隊と指揮官を含んでいるヘックスに対する攻撃を宣言すれば、プレーヤーは直ちに狙撃兵がどのユニットを攻撃するかを決定します。

狙撃兵は、他のユニットのように続けて射撃することができます。しかし、火砲/迫撃砲と敵狙撃者を除く全てのユニットから射撃を受ける場合は、目標修正を 2 倍にしてください。

狙撃兵は複数兵カウンター(MMC)とスタックできます。しかし、その場合は特別な地形修正を失ってしまいます。複数兵カウンター(MMC)がスタックしている時、それらは複数兵カウンター(MMC)と同じインパルスで攻撃できますが、インパルスの範囲内で別に射撃することができます。

動揺状態の狙撃兵は自己回復することができます。

狙撃兵は自発的に混戦には参加できません。狙撃兵は混戦に於いて攻撃や防御はできません。混戦中、狙撃兵と同じヘックスにいる全ての友軍の複数兵カウンター

(MMC)と混戦の資格のある個人カウンター(SMC)が除去された場合;狙撃兵はプレイから取り除かれます。

### 11.5 従軍牧師

従軍牧師は「Mark H. Walker's Lock 'n Load: Band of Heroes」には含まれていません。

従軍牧師の勇気は伝説的です。多数が戦い、しばしば負傷した人を救うかあるいは動揺している兵士を慰めるために、自身の生命を危険にさらしながら分隊に同伴しました。

「Lock 'n Load」での従軍牧師は丁度指揮官のような指揮能力レーティングを持っています。それらの価値は部隊の回復にのみ使われます。攻撃での射撃による損害チェックを補助はしません。

従軍牧師は敵ユニットを視認できません。

従軍牧師は混戦では攻撃又は防御はできません。もし、混戦中に従軍牧師と同じヘックスの全ての自陣営 MMC と、混戦の資格のある SMC が除去されれば;従軍牧師はプレーから取り除かれます。

### 11.6 軍事顧問

軍事顧問は「Mark H. Walker's Lock 'n Load: Band of Heroes」には含まれていません。

ベトナム戦争全体に渡りアメリカ軍はベトナム共和国軍に軍事顧問を派遣しました。

軍事顧問は士気と移動力を持っています。

軍事顧問はスタックしているベトナム共和国軍ユニットの士気を 1 高めることができます。

軍事顧問は視認と支援火器の射撃をすることができます。

### 11.7 偵察兵

偵察兵は隠密移動(6.4 項)ができます。そして、視認のダイスの目から 2 を引くことができます。

偵察兵は隠密移動を行った後、火力から 2 を引かれることはありません。

偵察兵は 0 火力を持っています。

それらは支援火器(SW)を操作することを補助します。但し、その場合は全ての偵察兵の能力を失います。

偵察兵は混戦に於いて「0」火力複数兵カウンター(MMC)(8.2 参照)と同様に扱います。

ユニットが移動中(即ち、同じインパルスで共にスタックしている間)、偵察兵は密/疎ジャングル、森、林、麦畑、葦原ヘックスあたり 1 の移動ポイントだけの消費で入ることができます。

偵察兵は砲撃を呼び出すことができます。

### 11.8 戦車指揮官

戦車指揮官は戦車指揮官の描写と士気、指揮能力修正を持つ 5/8"カウンターです。

戦車指揮官は移動力を持っていません。

「Band of Heroes」では、Rindt 中尉と Darius 軍曹の 2 つの戦車指揮官があります。

戦車指揮官は、それらが操る戦車と運命を共にする点がユニークな特徴です。

負傷はしません。動揺した場合は全乗組員の動揺を表すものとします。又、彼らは車輛の放棄を強いられます。彼らはどのケースでも盤から取り除かれます。

戦車指揮官はそれらが操作している戦車だけを回復させることができます。

戦車指揮官がいる戦車は、全ての事例に於いて指揮官の士気を持つものとします。回復や損害チェックでのダイスの目から指揮官の指揮能力修正を引くことができます。指揮官がいる車輛の直接射撃表(DFT)チェックの結果を適用するコラムは:装甲車輛又は非装甲車輛であり、統制状態の個人カウンター(SMC)のコラムではありません。

指揮官の指揮能力修正レーティングは命中確認のダイスの目から引かれます。そして、機関銃での攻撃ダイスの目には加えられます(但し、榴弾に相当する攻撃のダイスの目ではありません)。

彼は同じターンで両方に影響することができます。

戦車の放棄を強制された指揮官は盤上から除去します。

### 12.0 技能カード [訳者注:本 Demo には 1 種類のみ]

技能カードはユニークな特徴をカードを持っている個人カウンター(SMC)や複数兵カウンター(MMC)に与えます。何枚かのカードには効果を一回だけ発揮するものがあり

ます。他は全シナリオ中で効果を発揮するものです。更にユニークな兵器か装備を所有者に与えます。

各々のカードには使用方法と時期、その特性が説明されています。

殆どのシナリオで技能カードは指揮官に前もって割り当てられます。ユニットは技能カードを割り当てられないが、登場時(ヒーロー)に1枚引かれられない限り技能カードを所有することはありません。

理解できましたか? はい..... しかし、私たちがこれらの質問を受けます。

### 13.0 「Lock 'n Load」での国籍の特徴

「Lock 'n Load」には夥しい数の明確な戦闘組織があります。「Band of Heroes」に含まれているのは、シリーズの他のゲームを買うと見られる、多くの軍の戦闘員の幾つかです。「Band of Heroes」で含まれている軍隊は下記にあります。

#### 13.8 ドイツ軍

##### 13.81 親衛隊

狂信:不屈の戦士として知られている親衛隊は強靱でした。これを再現するため、混戦の資格のある動揺状態のユニットのヘックスに混戦の資格のある分隊が入ってきた場合、自動的に除去には「なりません」。その代わりに親衛隊ユニットは回復を試みます。指揮官が最初に、続いてヘックス内の他のユニットが回復を試みます。統制状態の指揮官は 3.0 項で述べられているように指揮能力を用いることができます。但し、統制状態の指揮官は親衛隊ユニットが混戦の前に回復することを試みるのに必要ではないことに注意して下さい。回復することに失敗したユニットは自動的に除去されます;回復したものは混戦で通常通り戦うことができます。注意して下さい。これが意味するのは回復が試みられた後にヘックスで唯一の統制状態のユニットが混戦の資格がない場合(例えば、機関銃を装備していない指揮官)、それらは除去されます。

忠誠:親衛隊は祖国の戦いに完全に専念していました。これを表すため各々の回復フェイズでドイツ軍プレイヤーは回復できる条件にないヘックスの親衛隊ユニット1個

だけについて回復を試みる、あるいは回復の試みが失敗したユニット1個だけについて再びダイスを振ることの何れかを行うことができます。このケースでの資格のあるヘックスとは友軍指揮官が共にいるヘックスかヒーローを含んでいるヘックスを言います。

#### 13.82 国防軍半個分隊の登場

ドイツ国防軍の半個分隊はダイスを1個振ることで登場します。もし、結果が偶数であれば「1」火力分隊、奇数であれば「0」火力分隊になります。

ルールブック巻末の分隊損耗表を参照下さい。

### 13.9 第二次世界大戦時のアメリカ軍

#### 13.91 良好な補給

アメリカ軍に砲撃が与えられる幾つかのシナリオで、シナリオカードで与えられた最後の砲撃任務を使った後にも砲撃を要求することができます。そうするためには 18.2 項で述べられるように追加の任務を要求して下さい。観測射撃マーカーを置いた後、着弾偏差を確認する前にダイスを振ります。1d6 して下さい。もし、振った数字が3以下ならば観測射撃と射撃任務を通常通り続けて下さい。もし、振った数字が3より多ければアメリカ軍は全シナリオを通じて追加の任務は受け取れません。

#### 13.92 アメリカ軍グライダー歩兵

101 と 82 空挺師団の両方にあるグライダー歩兵(1-6-4 分隊)は、徒歩歩兵同様 -M-1 Garand 半自動小銃、M-1 Carbines、指揮官用の Thompson 短機関銃の混成- を装備していました。落下傘兵らに比べグライダー部隊はやや活力に欠けていました。しかし、Browning 自動小銃(BAR)が供与されると、落下傘兵と肩を並べるようになりました。

この特別な長射程火力を再現するために、同じヘックスから射撃している複数のグライダーライフル分隊(あるいは半個分隊)は射撃する時に半分になりません。例えば、3個の1-6-4分隊で合計火力は3となります。

グライダーライフル分隊(半個分隊ではなく)は混戦に於いて攻撃する場合は右に、防御する場合は左に1コラムシ

フトすることができます。これは攻撃あたりのもので、分隊あたりではありません。例えば、混戦にて3個 1-6-4 グライダーライフル分隊が、1個 3-3-4 降下猟兵分隊を1-1で攻撃します。右に1コラムシフトとなりますので3-2となります。もし、グライダーライフル分隊が他の何タイプの分隊と混戦に参加していた場合 -例えば、アメリカ軍落下傘兵- グライダーライフル複数兵カウンター(MMC)が、友軍の混戦ユニットの過半数を構成していれば合衆国プレイヤーは混戦ボーナスを受け取ることができます。例えば、もし2個グライダーライフル分隊(あるいは半個分隊)と1個落下傘兵分隊(2-5-4)が混戦で攻撃した場合、合衆国プレイヤーはコラムシフトを得ることができます。ただ1個のグライダーライフル複数兵カウンター(MMC)が、1個の落下傘兵分隊と攻撃している場合はできません。

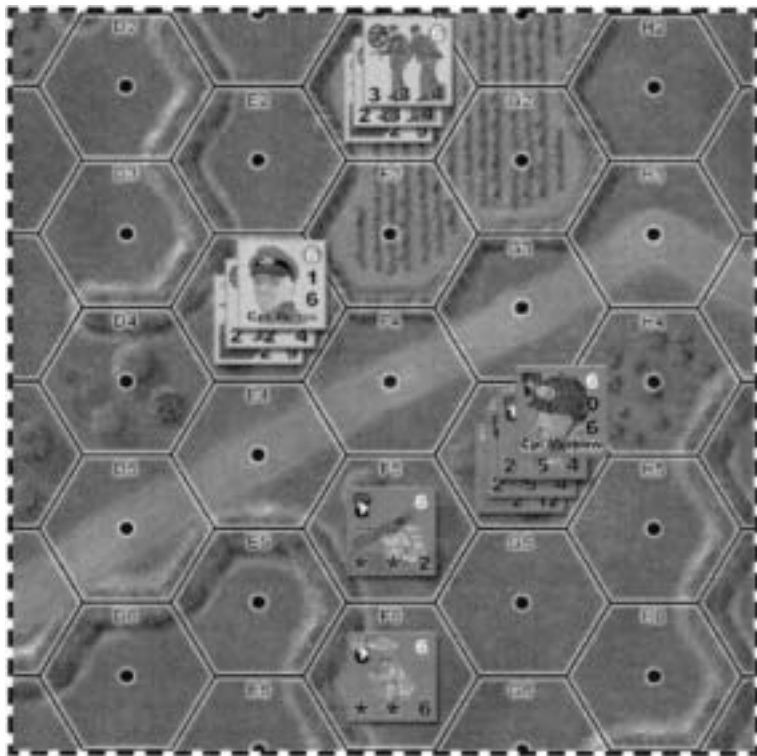
### 13.93 アメリカ軍グライダー歩兵半個分隊

グライダーライフル分隊(1-6-4)が半個分隊に損耗する時にはダイスを1個振ります。もし、結果が偶数ならば盤上に1-5-4半個分隊を置いて下さい。もし、奇数ならば盤上に0-5-4半個分隊を置いて下さい。

ルールブック巻末の分隊損耗表を参照下さい。

### プレイの例:基本的な歩兵戦闘

この小戦闘であなたは「Lock 'n Load Lock」の歩兵戦闘の仕組みを学ぶことができます。実行するステップに従って下さい。視認の方法、火力の計算、損害の決定、士気のチェック、部隊の回復、襲撃移動、混戦など。あるいは、既にあなたがシステムのコツをつかんでいれば、下図のように部隊を配置してみて異なる結果が現れるか見ることもできます。



#### 状況:

米軍空挺部隊の兵士とドイツ軍降下猟兵がいます。各々、小隊規模の戦力です。丁度、接触が始まったところです。前のターンで F5 のアメリカ軍ユニットは、E3 から道路を渡ろうとして損耗しています。今は次ターンの回復フェイズです。

#### 回復フェイズ:

両者はイニシアチブの為にダイスを振り 5 の目を出しました。ドイツ軍プレイヤーが前のターンでイニシアチブを持っていたので、彼はダイスの振りに勝ちました。回復する必要があるユニットはどちらの側にもありません。プレイは作戦フェイズに進みます。

#### 作戦フェイズ:

##### ドイツ軍インパルス:

Weiss 大尉はヘックス G4 の視認を試みます。G4 は妨害地形なので、Weiss は 1d6 を行い 3 以下を出さなければなりません。彼の指揮能力値 1 が視認のダイスの目から引かれますので、必要なダイスの目は 4 以下になります(10.1 項参照)。Weiss は 5 の目を出してしまい、視認に失敗しました。任務完了マーカーを Weiss の上に置きます。ここでドイツ軍プレイヤーはパスをしました。彼は代わりにどんな資格のあるユニットも動かすことができました。又、盤上の資格のある目標に対して戦闘をすることもできました。

##### 米軍インパルス:

Medrow 伍長は Weiss のいるヘックスを視認しようと試みます。「ドイツ軍はどこにいるんだ?!」、彼は指揮能力ボーナスを持っていません。その為、彼は 3 以下を出さなければなりません。Medrow は 1 の目を出せたので視認マーカーを Weiss のいるヘックスに置けます。「嗚呼、胸が痛む」と Weiss は叫びました。Medrow は既に任務完了状態です。しかし、彼がこのインパルスで見つけたヘックスに対して、直接射撃する(あるいは、盤内迫撃砲を呼び出す(18.1 項))ことができま



す。彼は自身のヘックスに隣接している F5 の動揺状態にある分隊を活性化させました。彼がいるヘックスの統制状態にある分隊は Weiss のいるヘックスを射撃します。そして、動揺状態の分隊は F6 の衛生兵のところまで匍匐します。プレイヤーは最初の戦闘での射撃を選択することを決めます。彼の最初の分隊は 2 火力を与えます。追加の分隊は 2 火力の半分で 1。M1919A6 機関銃は完全な火力で 2 となります。これはヘックスで射撃する追加の分隊は、それらの火力(アメリカ軍グライダー部隊は例外)を 2 等分しなければならない為です。しかし、機関銃は常に完全な FP で射撃できます。攻撃の全火力は  $2+1+2$  で 5FP となりました。Medrow は指揮能力ボーナスを持っておらず他の修正もないので、米軍プレイヤーは 1d6 を振り+5 します。ダイスの目は 4 でしたので合計は 9 の目となります。ドイツ軍は林にいるので+1 の目標修正が適用されます。よって、ドイツ軍プレイヤーは 1d6 を振り+1 します。ダイスの目は 4 でしたので合計は 5 となります。攻撃側の修正されたダイスの目は防御側の修正されたダイスの目を超えました。よって、損害チェックを Weiss のヘックスにいる全防御ユニットに対して適用します。修正されたダイスの目の差分は 4 です。よって、ドイツ軍プレイヤーは指揮官から始めて全てのユニットについて 1d6 を振り+4 したもので、直接射撃表(DFT)上での結果をチェックしなければなりません。Weiss については 6 の目を出しました。 $6+4=10$ 。DFT で統制状態の SMC のコラムをみると、修正されたダイスの目は彼の士気を超えていて 2 倍まではいっていないので、動揺の結果を蒙ることになります。Weiss は動揺状態の面に返されます。Weiss 指揮下の半個分隊は 4 の目を出しました。 $4+4=8$ 。そして、指揮官が動揺しているので彼の指揮能力ボーナスは適用されません。半個分隊の士気は 6 なので分隊は同じく動揺となります。米軍プレイヤーは Medrow のスタックの上に射撃マーカーを置きます。動揺状態の半個分隊を D5 から E5 へ匍匐させて彼のインパルスは終了します。これは余り誉められた動きではありません。しかしまあ、これはプレイの一例に過ぎません。トーナメントではありませんから。彼らは残りの小隊による射撃のカバー下で、彼らの負傷者を救出しています。匍匐マーカーをその半個分隊の上に置きます。

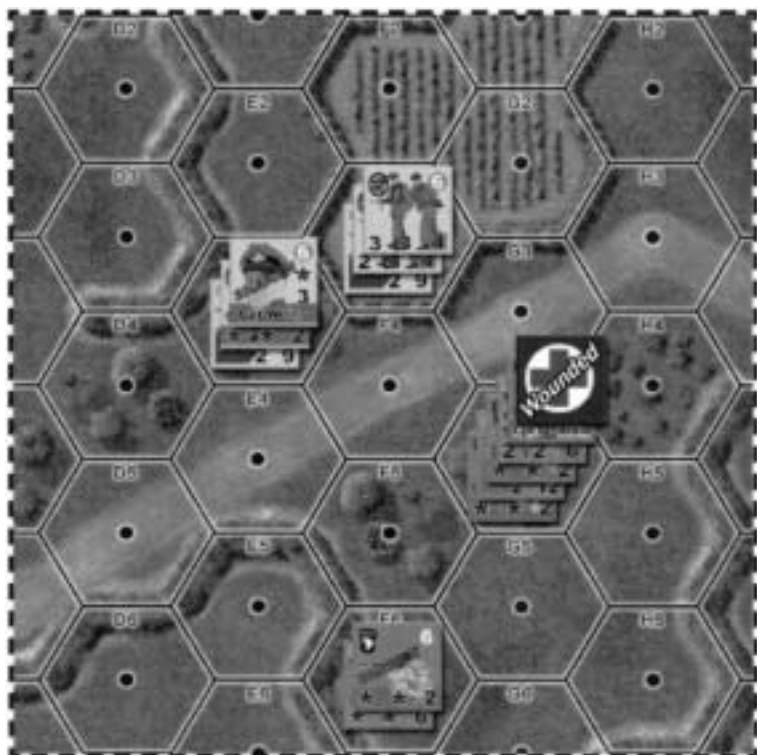
#### ドイツ軍インパルス:

ドイツ軍プレイヤーは F2 から F3 へ 2 個分隊を襲撃移動させることを宣言します。そして、Medrow のいるヘックスに少しでも射撃をかけるようにします。Medrow がいるヘックスの兵士達が射撃しているので、そのヘックスは現在のターンの残りの間は視認されています。降下猟兵分隊は移動力の周りが赤く囲まれているので襲撃移動が可能です。耕作地に降下猟兵が入る為には 1 移動ポイントのコストがかかります。そして、それらは襲撃移動により印刷された移動力 4 の半分まで使うことができます。故に移動に問題はありません。降下猟兵分隊と MG34 は F3 に移動した後、そのスタックに襲撃移動マーカーが置かれます。この時点で、アメリカ軍ユニットが射撃する資格を得ていて LOS を引けていれば、それらは移動目標修正+1 を得て F3 ヘックスに対し臨機射撃が可能でした。しかし、臨機射撃の資格のあるものは一つもありませんでした。ドイツ軍は襲撃による射撃を実行することに着手します。もし、彼が望めばドイツ軍プレイヤーは分隊の一つか両方で、アメリカ軍インパルスの間か後のインパルスに於いて臨機射撃が射撃を行うことができます。MG34 を持つ降下猟兵 2-3-4 分隊は 4 火力を持ちます。追加の降下猟兵分隊の分は 1.5 火力となり端数が切り上げられて 2 火力になります。結局、全火力は  $2+2+2$  で 6 になります。分隊は襲撃移動しているので 2 が火力から引かれます。合計は 4 火力になります。20 人の兵士と MG34 が耕作地を 50m もダッシュして超えてきたのです。そして、ドイツ軍は 1d6 を振り+ 4 します。ダイスの目は 5 でしたので合計は 9 になります。射撃マーカーをスタックの上に置きます。アメリカ軍部隊は林にいますので目標修正は 1 となり、1d6 を振り+1 します。ダイスの目は 2 でしたので合計は 3 となりました。アメリカ軍にツキはなかったようです。それらは DC6 -彼らにとり不利な+6 修正で損害チェックしなければならないからです。指揮官が最初に振ります。目は 6 でしたので合計 12 になります。彼の士気は 6 です。よって、この結果は彼の士気の 2 倍になります。そこで、DFT 上の交差するところを確認すると Medrow は負傷することが分かります。負傷マーカーを彼の上に置きます。指揮能力と士気が 1 減ります。彼を動揺状態の面に返します。次は M1919A4 ・ 30 口径を

運搬している分隊です。目は 6 でしたので合計で 12 になります。それらの士気は 6 でコラムを調べると士気の 2 倍以上です。結果は損耗となります。分隊カウンターは取り除かれ動揺状態の半個分隊と交換されます。最後の分隊の目は 1 でしたので合計は 7 になります。動揺状態の面に返されます。アメリカ軍にとり重々しい雰囲気になってしまいました。しかし、ちょっと待って下さい!! 修正前の損害チェックの目が 1 でした。これは、ヒーローを登場させることができる目を意味します。分隊はダイスの目で偶数を出すことに成功しました。そのヘックスにヒーローカウンターが登場します。彼について無作為に技能カードを引いて下さい。それはヘックスの他の場所に置いておきます。ヒーローは母体となった MMC と同じ状態となります(11.2 項)。彼は射撃マーカー下に置かれることになります。

#### 米軍インパルス:

両方の陣営がパスをしました。作戦フェイズは終了します。



#### 管理フェイズ:

上の図は、管理フェイズ開始時の盤の状況です。必要なくなったマーカー、移動、襲撃移動、匍匐、射撃、視認、任務完了を片付けます。負傷マーカーは取り除きません。ターンカウンターを次に動かして、新しい回復フェイズを始めます。

#### 回復フェイズ:

米軍プレイヤーはイニシアチブを獲得できました。資格のある部隊を回復させることを始めます。最初に彼は Medrow を回復させます。Medrow は負傷していますので動揺状態の士気 6 は 5 になります。彼はプラス指向の目標修正のある地形にいるのでダイスの目から 2 を引くことができます。つまり、回復に必要なのは 7 となります。ヤンキーはボックスカー(即ち 12 の目)を出してしまい失敗しました。従って、彼と同じヘックスにいる分隊は回復できなくなります。ドイツ軍は動揺している部隊を容易に蹂躪し Carentan から空挺隊を追い出して、アメリカ軍をノルマンディー海岸から一掃することになり第二次世界大戦に勝利することでしょう。そして、私はこれをドイツ語で書いているはずですが、しかし、ユニットはヒーローと同じヘックスにいれば回復を試みることができます。動揺状態の半個分隊は 5 の士気を持っています。そして、プラス指向の目標修正があるので 7 以下で成功となります。彼は 2d6 を振り 6 の目を出して成功しました。スタック下側の動揺状態の分隊も同様に 3 の目を出して成功しました。状況は良くなっています、赤、白、そして青へ。衛生兵は彼のヘックスにいる半個分隊を治療する士気チェックに成功すれば、それらを統制状態の面に返すことが

できます。彼は 2d6 を振り 4 の目を出しました。成功です。彼はプラス指向の目標修正のない地形の中にいます。その為、彼は士気 6 に対して振らなければなりませんでした。Medrow 以外の全員が回復できました。次に、ドイツ軍プレイヤーが彼の兵士達を回復させます。指揮官は自己回復を試みる事が常にできることを忘れないでください。E3 の Weiss は動揺状態で士気 6 を持っています。プラス指向の目標修正(TM)がある地形にいますので、彼は有利な 2 の修正が適用できます。彼は 2d6 を振り 8 の目を出す必要があります。Weiss は 3 の目を出して回復しました。カウンターを統制状態の面に返します。同じヘックスの動揺状態にある半個分隊は、同じヘックスに統制状態の指揮官がいるので回復を試みることができます。分隊の士気は 6 です。地形によりプラス 2、Weiss の指揮能力で更に 1 となります。必要なダイスの目は 9 です。うまく 9 の目を出すことができました。成功です。

#### 作戦フェイズ:

##### 米軍インパルス:

ユニットは新しいゲームターンで直接射撃の資格を得る為には、再度視認しなければなりません。G4 の米軍分隊は F3 の視認を試みます。目標ヘックスは妨害地形です。よって、彼は 3 以下を出す必要があります。彼は 4 の目を出してしまいました。視認は失敗です。彼は任務完了となります。気が遠くなりました。米軍プレイヤーはインパルスをパスしました。冷蔵庫の冷たい飲料で頭を冷やします。

##### ドイツ軍インパルス:

Weiss は F6 ヘックスに注目します。そのヘックスには半個分隊と衛生兵がいます。Weiss がいるヘックスの半個分隊は MG34 に人員を配置しています。支援火器運搬・操作表によれば、半個分隊は支援火器に人員を割くことができるが固有の火力を失うとあります(1.6 項参照)。それらは、同様に F5 の妨害地形が 1 つ間に入ります。それらは FP2(MG34)で射撃します。-1(妨害地形が間に入る)と+1(Weiss の指揮能力)により合計で 1d6 を振り+2 します。4 の目を出しました。合計 6 となります。米軍プレイヤーは 1d6 で防御します。平地地形にいますのでプラス指向の目標修正はありません。彼は 3 の目を出しました。ドイツ軍の合計より 3 少ない結果です。よって、DC3(+3 修正付きの損害チェック)となります。衛生兵は 1d6 で目が 4 でしたので合計は 7 となります。彼は動揺状態となります。彼が回復する為には統制状態の指揮官かヒーローがヘックス内にいる必要があります。半個分隊は 1 の目を出しました。4 の結果になります。これは成功しました。ヒーローが登場する判定の目は 5 でした。これは奇数です。ヒーローの登場はありません。

##### 米軍インパルス:

アメリカ軍は M-1 Garands を握り締めながら彼らのインパルスが来るのを待ち構えていました。射撃マーカーが Weiss のヘックスに置いてあります。このヘックスは視認されます。米軍ヒーローと彼のヘックスが活性化されて Weiss のヘックスに射撃をします。給料を返してもらう時がやってきました。アメリカ軍完全分隊にとって残念なのは、異なる目標ヘックスを既に視認しているということです。即ち、それは任務完了となっておりこの攻撃には参加できないのです(この先のインパルスで移動している敵ユニットへの臨機射撃はできますが・・・)。もし、同じヘックス、同じインパルスでの射撃戦闘が逆に、視認を試みる前に行われていれば射撃が可能だったのです。他のユニットだけが参加できます。ヒーローは 1FP を持ちます。そして、半個分隊は M1919A4 に人員を差し向けますので固有の火力を失い 2FP になります。1+2 で合計は 1d6 に対し+3 で行います。1d6 で 6 の目が出て合計 9 となります。今、私達に話し掛けなさい!! Weiss のヘックスは 1d6 を振り+1 して守ります。出た目は 5 でしたので合計 6 になります。降下猟兵は凍り付きました・・・ DC3 です。Weiss は 4 の目を出したので 7 となります。動揺状態になります。彼の半個分隊は 5 の目を出しました。8 の結果です。これは DFT 上で動揺状態の結果となります。射撃マーカーをヒーローがいるヘックスに置きます。しかし、射撃できなかった分隊は任務完了マーカー下であって、射撃マーカー下がないことを心に留めておいて下さい。

**ドイツ軍インパルス:**

F3 の降下猟兵スタックが移動します。G3 から G4 を経て米軍ユニットへ混戦を仕掛ける為です。スタックが G3 に入り G4 に入ろうとした時、米軍プレイヤーは臨機射撃を宣言しました。彼の残りの射撃していない分隊は、任務完了マーカー下であり通常火力の半分で臨機射撃できる権利を持っています。G3 の目標は隣接していますのでアメリカ軍空挺隊は +2 のボーナスを得ます。更に、移動しているので +1 になります。分隊の FP は半分で 1 になります。隣接と目標が移動中のボーナスでプラス 3 になります。合計は 4FP になります。しかし、ダイスは米軍に逆っていました。攻撃は効果なしでした。混戦が始まります。

**混戦の例**

MG34 を所持している 2 個の降下猟兵分隊(2-3-4、3-3-4)が、米軍の Tommy-gun を持つ 2-2-6 ヒーローと M1919A4 機関銃を所持する 1-4-4 半個分隊、2-5-4 分隊、そして動揺状態の指揮官のいるヘックスに飛び込みます。移動マーカーをドイツ軍分隊に置きます。今まさに、それらは混戦に適したユニットかヘックス内のユニットの何れかを攻撃します。それらは、7FP を M1919A4 を持つ 1-4-4 分隊に対して用いることを選択しました。この場合、7-2 なので 3-1 の比率になります(実際には 3.5 に対し 1。しかし、端数切捨てになります)。混戦表でキルナンバーは 5 になります。それらは 2d6 を振り 9 の目が出ました。キルナンバーを超えています。米軍半個分隊は混戦終了時に取り除かれます。しかし、米軍プレイヤーは混戦に戻り逆襲できます。ヒーローは 2 FP を持っています。(運命が決まった)半個分隊は 2 FP を与えます(M1919A4 により 2-支援火器で射撃して固有の火力を失っている(1.6 項))。そして、他の分隊は 2FP を与えます。合計は 6FP になります。全ては MG34 を運搬しているドイツ軍分隊に差し向けます。6-4 で 3-2 の比率になります。しかし、それらはヒーローを含んでいるので、比率は 1 コラムシフトし 2-1 となります。キルナンバーは 6 になります。米軍プレイヤーはギャンブルに出ました。彼は、代わりに MG34 を運搬していない分隊を攻撃することを選ぶことができました。より良い比率を得ることができるからです。彼は 6 の目を出しました。MG34 を持ったドイツ軍分隊は除去されます。両陣営の除去された分隊を取り除きます。MG34 と M1919A4 は所有者がいなくなりヘックスに放置されたことになります。混戦マーカーがヘックスに置かれます。次のターン、混戦は続きます。あるいは、混戦ルール(8.0 項参照)に従い両陣営は退出を試みることができます。

どちらがこの小競り合いに勝つでしょうか? 負傷した Medrow は、愛しい妻である Susan の元に生きて帰れるでしょうか? あるいは捕まってしまうのでしょうか。

Weiss 殿、あなたは降下猟兵達を勝利に導けますか? 私はアメリカ人達に賭けているのですが...

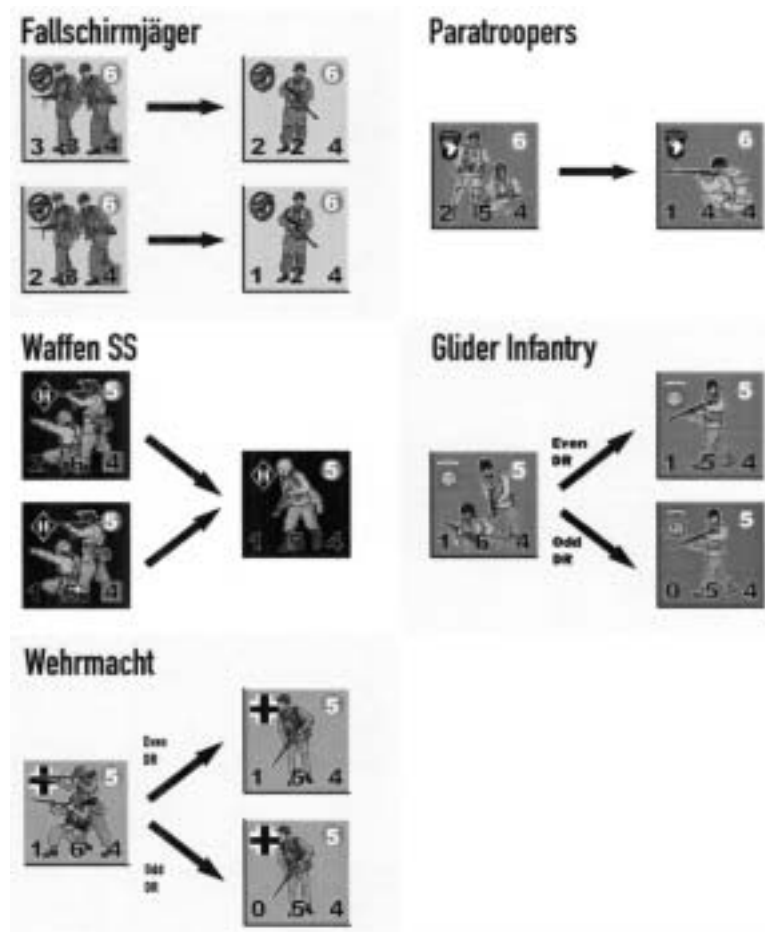


### カウンター損耗表

「Mark H. Walker's Lock 'n Load: Band of Heros」に於ける各々の分隊は、下表の図でどのように減少されるのか説明されています。

### 分隊損耗表

損耗が発生した時には下表に従い分隊を適切な半個分隊に減らして下さい。



**Fallschirmjäger:** 降下猟兵

**Waffen SS:** 武装親衛隊

**Wehrmacht:** 国防軍

**Even DR:** 偶数のダイス目

**Odd DR:** 奇数のダイス目

**Paratroopers:** 落下傘兵

**Glider Infantry:** グライダー歩兵

**用語の解説**

**1d6:**1 個のダイスを振る。

**2d6:**2 個のダイスを振る。

**ARVN:**ベトナム共和国軍。

**APC:**装甲兵員輸送車。分隊を輸送するために使われた降車装甲車;例えば M-113。

**DC:**損害チェック。

**DFT:**直接射撃表。

**FFE:**効力射撃。

**FP:**火力

**HEAT:**高性能爆薬対戦車砲弾。

**INFANTRY:**歩兵。全ての MMC と SMC カウンターを含むものの総称。

**INHERENT FIREPOWER:**固有の火力。カウンターに印刷されている火力。例えば、合衆国空挺分隊の固有の火力は「2」。

**LAW:**軽対戦車兵器。

**LMG:**軽機関銃 –支援火器、機関銃(5/8”カウンター)。MG42、MG34、M1919A6・30 口径、BAR、M60、及び RPD。

**LOS:**照準線。

**ORDNANCE:**砲兵器とはカウンターの裏側に命中確認表を持つ兵器をいう。–バズーカ砲、パンツァーフアウスト(PzF30)、パンツァーシュレック(RPz54)、LAW のような支援火器 –75mm 対戦車砲(ATG)、73mmRR のような重火器班 –M4A 戦車の 75mm 砲やヒューイのロケットのような車輛やヘリコプターに搭載されている兵器。これらの兵器はそれらの命中のダイスの目で修正される砲撃表(OFT)を使う。

**MF:**移動力。

**MG:**機関銃 –軽機関銃(LMG)と基本的に同じだが、機関銃重火器班(3/4”カウンター)を意味することに使われる。例えば、合衆国の 50 口径機関銃のように。

**MMC:**複数兵カウンター(分隊、半個分隊、操作班、重火器班)。

**MP:**移動ポイント。

**MT:**混戦表。

**NVA:**北ベトナム軍。

**OFT:**砲撃表。

**Pnzerfaust:**パンツァーフアウスト(PzF30)。やや正確さに欠けるドイツ軍の対戦車兵器。

**Panzerschreck:**パンツァーシュレック(RPzB54)。ドイツ軍の対戦車兵器。より性能の良い米軍のバズーカ砲にそっくり。

**RPG:**ロケット推進式擲弾。

**SMC:**個人カウンター(軍事顧問、指揮官、ヒーロー、狙撃兵、衛生兵、従軍牧師)。

**SR:**自己回復。

**SSR:**シナリオ特別ルール。

**SW:**支援火器。

**TEC:**地形効果表。

**TM:**地形修正、別名は目標修正。

**Tripod Mounted:**三脚付き。M1919A4 や MG42 は射撃精度出す為、三脚に固定された。MG42 は二脚付き(2-10)がある。

**UNIT:**ユニット。全ての移動ができるユニットを含んでいるものの総称。例えば、戦車、複数兵カウンター(MMC)など。

**USA:**合衆国陸軍

**USMC:**合衆国海兵隊

**VC:**南ベトナム解放戦線

**WT:**重火器班

クレジット

**LOCK 'N LOAD CREW**

省略

**MATRIX GAMES**

省略

**MATRIX PUBLISHING, LLC 限定保証**

省略

**MATRIX PUBLISHING, LLC 許可合意**

省略

**MARK H. WALKER'S LOCK 'N LOAD BAND OF HEROES ゲーム紹介**

省略



