

PLAYER'S REFERENCE

DFT・攻撃ユニットダイス修正

指揮能力修正	ダイスの目に加える
目標が移動、AM マーカー付きか移動中の非車両ユニット(匍匐/隠密を除く)。	ダイスの目+1
目標が移動、AM で示されたか移動中の車両、又はホバーリング中のヘリ。	ダイスの目-1
目標がフライング中のヘリ。	ダイスの目-2
攻撃ユニットがフライング中のヘリ。	ダイスの目-2
夜間シナリオ中、照明弾で照明されておらず隣接していないユニットを射撃。	ダイスの目-2
目標ユニットが隣接している。	ダイスの目+2
LOS が通る妨害地形ヘックスあたり(最大2つ。3つ目からはLOS 遮断)。	ダイスの目-1
攻撃ユニットが移動していない車両の乗員(中にいない)。	ダイスの目-1
攻撃ユニットが移動中の車両の乗員(中にいない)。	ダイスの目-2
AM の後に搭載機関銃で射撃した車両。	ダイスの目-2
新ヘックスに移動し旋回した後、搭載機関銃で射撃した車両。	ダイスの目-1

DFT・防御ユニットダイス修正

目標地形あたり	+/- 地形修正(地形効果表(TEC)を参照)。
---------	--------------------------

支援火器運搬・操作表

ユニット	運搬可能	射撃可能	注釈
分隊	2 個 SW	1 個 SW と固有な火力。 又は、2 個 SW で固有な火力を喪失。	-
半個分隊/ 操作班	1 個 SW	1 個 SW で固有な火力を喪失。	-
SMC	1 個 SW 移動力は 2 減少	1 個 SW で通常火力の半分(端数切捨て)。 2 個 SMC はこの制限が無く SW を操作可。	衛生兵、狙撃兵、従軍牧師は SW の射撃や運搬はできない。 指揮官が射撃を行う場合、指揮能力修正は使用できない。

混戦表

比率	1-3	1-2	1-1	3-2	2-1	3-1	4-1	5-1
キルナンバー	11	10	8	7	6	5	4	3

砲撃表(OFT)

射撃兵器	ダイス修正	目標	ダイス修正
AM をした車両、任務完了の車両/ヘリに搭載。	+2	移動マーカーが付いている。	+1
射界外に射撃した砲塔兵器。即ち、目標に対し砲を向けるように砲塔を旋回させたか?	+1	隣接している。	-2
射界外に射撃する為に旋回した WT か無砲塔車両(臨機射撃が許される)、車体を旋回した砲塔車両。新ヘックスに移動せず。	+2	目標修正のある地形にいる。	地形効果あたり
捕獲された SW で射撃。	+1	ホバーリング中のヘリ。	+1
車両が開放状態。	-1	フライング中のヘリ。	+2
戦車指揮官の指揮能力。	-(指揮能力)	-	-
AM で示された MMC/SMC が SW で射撃。	+1	-	-
SMC(ヒーローは除く)が SW で射撃。	+1	-	-
夜間シナリオ中、照明弾で照明されておらず隣接していないユニットを射撃。	+2	-	-
フライング中のヘリ。	+2	-	-
目標への LOS が通過する妨害地形ヘックスあたり(最大2ヘックス)。	+1	-	-

直接射撃表(DFT)

	統制状態 MMC	動揺状態 MMC	統制状態 SMC (ヒーロー除く)	動揺状態 SMC (ヒーロー除く)	ヒーロー	装甲車両/ 戦車指揮官	非装甲車両	ヘリコプター
DR 士気値	効果無し	効果無し	効果無し	効果無し	効果無し	効果無し	効果無し	効果無し
DR>士気値<士気値 2 倍	動揺	損耗	動揺	負傷	負傷	動揺	動揺	損害
DR 士気値 2 倍<士気値 3 倍	損耗	損耗	負傷	負傷	負傷	動揺	破壊	破壊
DR 士気値 3 倍	除去	除去	除去	除去	除去	放棄	破壊	破壊
<p>動揺: 動揺状態となったユニットは動揺側に返される(例外:車両は動揺マーカースで表示)。動揺状態のユニットは続く回復フェイズで回復を試みるダイスを振り(2d6)、成功すれば統制状態に戻る。全ての車両はSRできる。動揺状態のユニットはそれらの武器と所有するSWで射撃できない。動揺状態のユニットはLOS内の敵ユニットに向かって進むことはできない。混戦に参加した場合、ヘックスに自陣営のユニットがない場合は、自動的に除去される(注釈:車両は混戦できない)。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・動揺状態の指揮官は部隊を回復できない。しかし、自身は除く。動揺状態の指揮官は指揮能力を使えない。 ・動揺状態の衛生兵は兵士(あるいは自身達)を治療できない。 ・動揺状態の狙撃兵は狙撃をしてはいけないが、SRをすることはできる。 ・動揺状態の従軍牧師は部隊を回復できない。 ・ヒーローは決して動揺しない。 ・動揺状態の米軍軍事顧問は、軍事顧問とスタックしたARVNユニットの士気を増やせない。 ・動揺状態の車両は閉鎖状態になる。MFは半分になる(端数切捨て)。そして、それらの兵器で射撃ができなくなる。 ・動揺状態の車両が再度、動揺の結果を受けると放棄される。 								
<p>放棄: 乗捨てられた車両は「放棄」の状態となる。車両の上に放棄マーカースを置く。シナリオ中では移動や射撃ができなくなる...誰の目標にもならない。操作班は車両の下に置かれMCする。失敗すると操作班は動揺状態になる(14.3項と15.4項参照)。放棄車両の乗員は降車してMCする。降車したユニットは移動マーカースで示す。</p>								
<p>損害: 損害を受けたヘリコプターは直ちに盤外に退出する。乗員を降ろしたり、射撃したりできない。</p>								
<p>破壊: 破壊された車両/ヘリコプターは残骸カウンターに交換。操作班と乗員は脱出チェックをする(15.4項、16.1項と16.2項参照)。破壊されたヘリコプターは墜落を起こす。2d6を振りヘリコプターが墜落する方向を決める。色付きダイスは方向を決めるのに使う。ダイスの目が1なら北、2なら北西というように...。白のダイスの数を半分にする(端数切上げ)。これは墜落が起きたヘックスからの距離になる。このヘックスに墜落マーカースを置く。墜落ヘックスの全ユニットは4FPで攻撃を受ける。この攻撃は通常の手順で解決される(即ち、4FPにダイスの目を加えるなど...)。</p>								
<p>損耗: 完全な分隊を動揺状態の半個分隊と交換。半個分隊がWTは除去される。</p>								
<p>負傷: ユニットは移動を停止する。SMCは動揺側に返される(ヒーローは除く)。そして、負傷マーカースで表示。負傷した指揮官はそれらの士気を持っている。指揮能力修正と指揮能力範囲は1減る(即ち、同じヘックスのユニットしか活性化できない)。負傷マーカース下にあるSMCは、再度負傷すると除去。衛生兵は負傷したSMCを治療できる。</p>								
<p>ヒーローの登場: 敵の射撃によるDCのダイスの目が1となった場合、ヒーローが登場する可能性がある。再びダイスを振る。もし偶数ならば、ヒーローがヘックス内に登場する(ARVNは除外(13.4項を参照))。無作為選択でヒーローと技能カードを引く(「SMC」を参照)。</p>								

地形効果表(TEC)

地形	種類	移動コスト(P=禁止)				目標修正	注釈	障害の高さ	例
		T	O	R	Leg				
石造建物	遮断	P	P	P	2	+4	暗灰色/黒色の屋根。3 ヘックス以上は 2 階建て。同ヘックスでのレベル変更は 2 MP 消費。スタッキング制限は各レベルで適用。	1 又は 2	14D2
木造建物	遮断	6	12	P	2	+3	赤茶色の屋根(例外:18I2 建物)。前面装甲が 3 を超える「T」と「O」クラス車両は建物に入れる。そこは廃墟になる。2d6 を振る。数が前面装甲を越えていれば車両は廃墟内で放棄される。目が 12 なら常に放棄。	1	14J3
竹小屋	遮断	4	9	12	2	+1	前面装甲が 1 を超える車両は小屋に入れる。そこは廃墟になる。2d6 を振り-2 する。数が前面装甲を越えていれば車両はヘックス内で放棄される。目が 12 なら常に放棄。	1	1K4
ポカージュ	遮断	*+9	P	P	*+4	+2	ポカージュに隣接するユニットは見ることができ、他の地形で必要とならない限り視認しなくてもよい。ポカージュを横切って射撃されるポカージュに隣接したユニットは TM を受取れる。隣接したユニットからの砲撃でない射撃では-1、砲撃は命中ダイスに+1 が適用。ポカージュに接するユニットは 3.0 項のように回復ダイスから 2 を引ける。これは全ての敵ユニットの直接射撃が周囲のポカージュを横切る場合による。M-79 技能カードと盤内迫撃砲を含む隣接からの間接射撃で修正はない。同じ高さから同じ高さでポカージュヘックスサイドを通り抜ける LOS は遮断される。ポカージュがヘックスサイドを形成するヘックスで LOS は遮断されない(前述)。LOS はポカージュヘックスサイドを通り抜ける場合に遮断される。ポカージュは死角を作らない。車両火砲による臨機射撃ではポカージュを通過した後に車両が入った最初のヘックスで+1 が適用される。*:ヘックスサイド横切るコスト。	1	14D4/14D5
生垣	遮断	+0	*+3	*+4	*+1	0	同じ高さから同じ高さへ生垣を通り抜ける LOS は遮断されるが以下の例外がある:1)生垣がヘックスサイドを形成するヘックスは LOS を遮断しない。2) ヘックスサイドの 1 つの生垣を通して迎える場合。又は 3)射撃ヘックスから目標ヘックスに連なる生垣を通して迎える場合。例:15K1 から 15L3 までの LOS は遮断されない。生垣を通して直接射撃する場合に移動の修正は適用しない。間接射撃で修正はない(M-79 技能カード(「Forgotten Heros」モジュール)含む)。*:ヘックスサイド横切るコスト。	地形による	15K2/15L3
石壁	遮断	*+1	P	P	*+1	+1	同じ高さから同じ高さで石壁を通り抜ける LOS は遮断されるが以下の例外がある:1)石壁がヘックスサイドを形成するヘックスは LOS を遮断しない。2) ヘックスサイドの 1 つの石壁を通して迎える場合。又は 3)射撃ヘックスから目標ヘックスに連なる石壁を通して迎える場合。例:15K5 から 15L7 までの LOS は遮断されない。石壁を通過する直接射撃では+1TM が適用。間接射撃で修正はない(M-79 技能カード(「Forgotten Heros」モジュール)含む)。TM は他の地形に加える。*:ヘックスサイド横切るコスト。	地形による	15F4/15G4
墓地	妨害	P	P	P	1	+2	なし	地形による	15J6
麦畑	遮断	2	2	6	2	0	目標が移動中か移動で示された場合の+1 修正は適用されない。	地形による	15L2

Reference

地形	種類	移動コスト(P=禁止)				目標修正	注釈	障害の高さ	例	
		T	O	R	Leg					
密ジャングル	遮断	P	P	P	2 VC:1	+2 NVA、VC:+3	車両は道路に限る。スタッキング制限:2 個分隊(相当)、2 個 SW、2 個 SMC。但し NVA にこの制約は適用されない。	2	1K8	
疎ジャングル	妨害	4	6	8	2 VC:1	+1 VC:+2	なし	1	1I3	
耕作地	妨害	1	1	3	1	0	目標が移動中か移動で示された場合の+1 修正は適用されない。	地形による	15B3	
森	遮断	P	P	P	2	+2	車両は道路に限る。森は 4 個以上の木が描画。描画は重なっている。	2	14H3	
林	妨害	4	6	8	2	+1	林はヘックスあたり 4 個の木が描画。描画は重なっていない。	1	15K5	
藪/花畑	妨害	1	1	2	1	0	目標が移動中か移動で示された場合の+1 修正は適用されない。	地形による	13M5/18G4	
草原	遮断	1	1	2	2	0	目標が移動中か移動で示された場合の+1 修正は適用されない。	1	1F3	
水田	開放	P	P	P	2	+1	なし	地上	1F2	
平地	開放	1	1	2	1	0	なし	地上	17D7	
廃墟	妨害	4	P	P	3	+3	廃墟ヘックスの何れかの部分を通過すると LOS は妨害される。ヘックスの端を沿って通過する LOS は妨害されない。	1	プレイ中に登場	
道路	開放	1	1	0.5	1	0	道路から道路への移動ではヘックスの地形を無視できる。	地形による	15H6/13F4	
鉄条網	開放	2	4	6	4	0	なし	地形による	プレイ中に登場	
サッカー場	開放	1	1	1	1	0	なし	地形による	3K3/L4	
サッカースタンド	妨害	P	P	P	2	2	スタンドにいるユニットはレベル 1 にあるとみなす。	1	3K4/3L3	
丘	地形、 ルールによる	他の地形による 登る場合は+1MP 「R」が登る場合は+2MP				低いレベルから 射撃+1	なし	なし	地形による	1D5
プール	開放	P				0	なし	地上	2-D4/D5 ヘックス サイド 3H5	
掩蔽壕/タコツボ	開放	他の地形による				+2/+1	掩蔽壕かタコツボのユニットはヘックスの地形のルールで視認される。	地形による	初期配置で配置	
煙幕	遮断	他の地形による				+1	ヘックスを通過したり、その端を沿う LOS は遮断される。	2	プレイ中に登場	
車両又は残骸	妨害	他の地形による				+2	車両/残骸の部分を通過した LOS は妨害される。ヘックスの端を沿って通過する LOS は妨害されない。TM はヘックス内の他のユニットに適用される。車両の上にいるユニットではない。	地形による	N/A	
湿地	妨害	P	P	P	2	+1	WT は進入不可。	地上	17G2	
橋	注釈参照	1	1	0.5	1	注釈参照	LOS が橋の壁の部分を横切れば、TM 及び LOS 制限は石壁と同じ(上述)。橋の長手方向を通過する場合は開放地形とする。	地上	17H4	

技能カードの説明



「ASSAULTER」(襲撃者)

*指揮官のみ。

*6.1 項で定義されるように、この指揮官と同じヘックスにいるユニットは襲撃移動能力が与えられる。