

Demo Rules of Play

MARK H. WALKER'S LOCK 'N LOAD

Forgotten Heroes: Vietnam

デモルールでのプレー

(の表示がある項目はデモシナリオでは使用しません。)

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琴線に触れるものと思われます。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ます。「Lock 'n Load」は、それに变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じ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に連れて行くことができると確信しています。

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。1個重火器班(WT)は4~6人の人員と重火器を表しています。火器のシルエット及び、2名の人で示される3/4"カウンターで描写されます。

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

各陣営は3個までの分隊(或いは、相当数)、2個の車両、1個の空輸ヘリコプター、そして2個のSMCを1ヘックスに置くことができます。

各車両、ヘリコプターの残骸マーカーカウンターは1個の車両に相当するものとします。1個の重火器班又は、2個の半個分隊/操作班は1個分隊に相当するものとします。幾つかの地形には、密ジャングルと複合建物のようにスタッキング制限を変えるものがあります。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のみなされます。

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:1F5 は地上レベルの藪ヘックスです。

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します。

1.6 支援火器と重火器班

幾つかの武器にはシルエット(機関銃、バズーカ砲、LAW、火炎放射器、あるいは RPG のような)を持つ 5/8"カウンターがあります。他方、兵士が武器で射撃をしているシルエットを持つ 3/4"カウンターは重火器班(WT)を表しています。火器とその操作班を含んでいます。

1.6.1 支援火器

支援火器は操作班がおらず、運搬や操作はできません。MMC が資格のある個人カウンター(SMC)によって射撃

されます。

1 個分隊は 2 個の支援火器を運搬できます。1 個の半個分隊が操作班は 1 個を運搬することができます。1 個の SMC は 1 個の支援火器を運搬することができますが、その間は 2 移動ポイントがペナルティーとして失われます。運搬コストの合計については、支援火器運搬・操作表を参照して下さい。

支援火器のすぐ上にあるユニットが、その武器を所有しているものとみなします。

ユニットは敵の支援火器を捕獲し、使用することができます。しかし、そのような支援火器を直接射撃表(DFT)で使用した場合、1/2 火力で射撃します。端数は切上げられます。もし、捕獲された支援火器を砲撃表(OFT)で使用した場合、+1 のダイス修正を受けます。

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 個半個分隊が操作班は 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ず。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:アメリカ海兵隊のヒーローが指揮官は M-60 を 1FP で射撃できます。その同じ指揮官は同様に RPD を 1FP で射撃できます。

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。

1.6.2 火炎放射器

火炎放射器は2つの特別な能力を持つ支援火器です:

火炎放射器は混戦時に使用できます。

火炎放射器は目標としたユニットを退却させることができます。火炎放射器か、火炎放射器を含んでいる複数ユニットの攻撃で、動揺している敵ユニットに対してDFTで射撃(混戦時での使用ではない)した場合、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、退くユニットと火炎放射器で攻撃を行っているユニットの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、退くユニットと他の敵ユニットの間の距離を減らさないように行わなければなりません。退却ユニットは移動済みマーカーで表示されます。そして、臨機射撃の引き金となる可能性があります。もし、ユニットがルール上退却できるヘックスがない場合には除去されます。

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。民兵が持つ他の利点を持ちます。

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。

もし、混戦に巻き込まれた場合に重火器班は仮に与えられる1の火力(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には、その武器は破壊されたとみなされます。支援火器が捕獲されるように再び操作されることはありません。

カウンターの角に赤い矢印が付いている重火器班は、火砲のセクションで説明されるように矢印で指示された方

向にだけ射撃することができます(14.0項)。それらは射界を敵に向けている必要があります。それらは射撃する代わりに1MPを消費して射界を変更することができます。射界を変更して射撃(OFT上でペナルティーを招く)や、新しいヘックスに入った直後に何れかの方向に射界を向けることができます。

無反動砲班は建物の中から射撃してはいけません。それらは、掩蔽壕の中からは射撃することができます。

1.7 イベントマーカー

ほとんどのシナリオではイベントマーカーを含んでいます。これらのマーカーが活性化される時、新たな特別なイベント(ヘリコプターの墜落、市民の暴動、予期せぬ増援)が発生します。

「Lock 'n Load」では2つのタイプのイベントマーカーがあります:それらは占拠と照準線です。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い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を拾ったり、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:3G3・2階レベルの指揮官は、3G3・2階レベル、3G2、3F4か3G3・2階レベルと1階レベル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、地図盤上で必要なくなったマーカー、移動済み、襲撃移動、匍匐、射撃、任務完了、煙幕2、視認マーカーをゲームから取り去ります。煙幕1マーカーを煙幕2マーカーの側にします。効力射撃(FFE)マーカーを観測射撃マーカーの側にします。

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イヤーが獲得します。

イニシアチブプレイヤーは動揺状態の部隊を回復させます。彼が全ての回復の試みを行った後に、もう一方のプレイヤーが回復を行います。

動揺状態の指揮官を先に回復させます。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部隊は2d6でダイスを振り、士気値以下を出せば回復できます。指揮能力修正をダイスの目から引く事が出来ます。プラス指向の目標修正を持つ地形にいる部隊、例えば密ジャングル、疎ジャングル、木造建物では、それらのダイスの目から2を引いてください。(目標修正は地形効果表に列挙されています)。

そのヘックスに統制状態の指揮官がいない部隊は回復ができません(**例外:**ヒーローがいるヘックスの部隊は回復を試みることができます。又、SRが表示されている部隊は自己回復ができます)。

指揮官は、その指揮官と同じ背景色を持つユニットだけを回復させることができます。

例:NVAの指揮官はベトコンの兵士を回復させることはできません。又、アメリカ海兵隊の指揮官はアメリカ陸軍の兵士を回復させることができません。

[訳者注:シンボルが異なるので。]

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。

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。統制状態の指揮官がいるヘックスの統制状態の分隊は、2個の半個分隊に分割できます。

何れの統制状態にあるMMC(WTは除く)か資格のあるSMCは、ヘックス内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。自陣営の統制状態にあるユニット間で支援火器を「交換」できます。支援火器は所有するユニットの下に直接置いて下さい。

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。

インパルスの間、アクティブプレイヤーはヘックスのユニットの全て、又は幾つかを活性化できます。統制状態の指揮官を含むヘックスで活性化がされた場合、プレイヤーは隣接しているヘックスのどんなユニットも同様に活性化できます。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:3G3の2階レベルにいる指揮官は、3G3の2階レベル、3G2、及び3F4に対してか、3G3の2階レベルと1階レベルに対してか何れかで活性化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(LAW や RPG のような)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:活性化した分隊は、その固有の火力の射程外の敵に対し軽機関銃で射撃できます。たとえ、分隊がその活性化の間に支援火器で別々に射撃しない場合、それは次のターンまで再び活性化できません。

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と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。

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。移動したユニットは移動、匍匐、襲撃移動マーカー(「移動」を参照)で、射撃したユニットは射撃マーカーで表示します。それらのユニットが混戦で防御している場合は、そのターンでは再び行動できません(この唯一の例外である 6.1 項の襲撃移動を参照願います。)

移動したヘリコプターを表示する場合 -射撃を除いて- 任務完了マーカーを置いてください。

4.1 任務完了マーカー

ユニットが、視認する、煙幕を展開する、又は後述される他のアクションを遂行した場合 -ルールでは任務完了(Ops Complete)マーカーを置くようになっています。

下で述べられた例を除いて、任務完了マーカー下のユニットは視認、射撃(狙撃も含む)、移動、又は指揮能力の使用ができません。

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:2 ヘックス先に LOS が通る平地を移動するアメリカ軍分隊に対し、任務完了マーカー下にある 2-5-4NVA 分隊が臨機射撃すると 2FP となります($2FP \times 0.5 = 1FP + 1$ 。移動又は襲撃移動マーカーのあるユニットが射撃するため)。0-3-3VC 半個分隊が同じアメリカ軍分隊を狙う場合は 0FP となります($-1FP + 1$ 。移動又は襲撃移動マーカーのあるユニットが射撃するため=0)。

任務完了マーカーで表示された分隊に所有されている支援火器も、同様にその分隊により射撃できます。機関銃は半分となります。OFT を使う支援火器は命中確認で +2DRM のペナルティーを負います。

任務完了マーカー下にある車両/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、それらの OFT を使う砲は命中確認で +2DRM のペナルティーを負います。後述する臨機射撃の詳細は 5.3 項を参照願います。

任務完了マーカー下にあるユニットは、ヘックスを視認した同じインパルス中では、単独で視認した何れかのヘックスを「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その射撃の 1d6 のダイス振りに対し、その指揮能力を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される場合に限りです。すなわち、ユニットはそれが視認に成功した何れかのヘックスに対して直ちに射撃できるのです。

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)を使う支援火器が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)を使う支援火器が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:動揺状態となったユニットは動揺側に返されます。動揺状態となったユニットは、後の回復フェイズ中に回復の試み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、その固有の火力や所有している支援火器を使うことができません。動揺状態のユニットは確認されている敵ユニット(たとえ、動揺状態にあるユニットに対し敵ユニットから照準線(LOS)が通らなくても)に近づくことはできません。動揺状態のユニットは視認できません。もし、混戦状態であれば、それらは降伏して地図盤から取り除かれます。

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(活力についてジョン・ウエインに尋ねて下さい)。

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。個人カウンター(SMC)は動揺側に返されます(ヒーローは除く)。そして、負傷マーカーでマークして下さい。負傷した指揮官が持つ士気、指揮能力修正、そして指揮能力範囲は 1 減ります(すなわち、同じヘックスのユニットに対してだけ活性化できます)。負傷している個人カウンター(SMC)が更に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(セクション 11.3 項を参照)。

ヒーローの登場:敵の射撃で損害チェックを行い 1(1)のダイスの目を出した分隊や半個分隊からヒーローが生まれる可能性があります。1d6 でダイスを振って下さい。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。無作為選択でヒーローと技能カードを引いて下さい(セクション 11.2 項以下を参照)。ヒーローは母体となった分隊の活性化状態と同じ状態になります。

例:もし、ヒーローの母体となった分隊が射撃マーカー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ず;**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。

忘れないで頂きたいのは、殆ど場合は全てのユニットが同じヘックスから、同じインパルスで、同じ目標に対して射撃しなければならないということです。

しかし、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、重火器班、ヘリコプター、装甲された車両は同じインパルスでの射撃を別個に射撃しなければなりません。

重火器班、ヘリコプター、そして車両であっても、異なるインパルスに射撃することが「できます」。但し、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、又は射撃マーカーで表示されていないユニットは、匍匐で移動したものを除き 1 移動力を消費した敵ユニットに対して照準線(LOS)が通れば射撃を行うことができます。匍匐をしたユニットは、視認されているヘックスに入った場合にだけ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できます(カウンターの裏側に命中確認表のある支援火器、重火器班、ヘリコプター、そして車両を除く)。しかし、同じヘックスの全てのユニットは同じ時に同じ目標を射撃しなければなりません。

移動しているユニットは、そのヘックスでの移動力消費につき 1 度ならず攻撃されることはありません。

臨機射撃をしたユニットの上には射撃マーカーが置かれます。

臨機射撃はヘックスに目標ユニットがいる間に宣言しなければなりません。

そして、プレイヤーは相手側が臨機射撃を宣言できるよう十分な時間を与えなければなりません。

臨機射撃での攻撃は他のものと同様に解決されます。但し、移動中のユニットに対する射撃でのダイス振りに於いて、攻撃側が+1 を得るという例外ボーナス(匍匐中のユニットに射撃しない限り)があります。

もし、目標ヘックスに移動したものと移動していないユニットがいれば、どちらも臨機射撃攻撃に影響されます。しかし、移動していたユニットだけが攻撃側のダイス振りに+1の修正を受けます。

例:解放戦線(VC)1-4-3 分隊が、移動していない 2-6-4 分隊が既にいて米軍 2-6-4 分隊が移動してきた開放地形のヘックスに射撃します。解放戦線(VC)プレイヤーは 1d6 でダイスを 1 個振り、2 火力(FP)(基本火力(FP)1、移動しているユニットに射撃で+1)を加えます。そして、止まっている分隊に対しては 1 火力(FP)。

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」と述べるルールの中の唯一の「例外」です。

動揺状態となった目標ユニットは移動を終了しなければなりません。損耗か負傷で動揺となったユニットも同様です。

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。

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。

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。ユニットが動揺状態で敵ユニットに近づくような移動をしない限り、ユニットは 1 以上の移動力を持っていれば、コストに関わらず常に 1 ヘックスの移動や複合建物内でのレベル変更ができます。

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す(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(「Forgotten Heroes」モジュールでは、北ベトナム軍(NVA)、合衆国海兵隊、長距離襲撃隊(LRRP)、及びヒーローだけが含まれる)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。

襲撃移動ユニットは、それらのカウンターに印刷されている移動ポイントの半分まで使用できます。適用可能なら急速歩移動で修正されます(端数切上げ)。続けて半分の火力(端数切捨て)で射撃(又は、臨機射撃)できます。

所有している支援火器の火力は、例えば M-60 では同様に半分にされます。そして支援火砲、LAW のような、砲撃表(OFT)上でのペナルティーを受けてください。

この 2 等分は他の減少に追加されるものです。

例えば、もし 2 個 2-5-4 分隊が襲撃移動すれば、それらはその後合計 2 火力(FP)で射撃できます:最初に射撃する分隊が 1(突撃移動で 2 火力(FP)が半分)、プラス 2 番目の分隊は 1/2(襲撃移動で 2 火力(FP)が半分、そして複数攻撃(5.2 項)で更に半分)、切上げられて「1」。

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。

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。

7.0 煙幕の展張

移動、匍匐、射撃、任務完了マーカー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を置きます。

煙幕展張指数:

- ・合衆国軍:3
- ・北ベトナム軍: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、煙幕のある密ジャングルヘックスでは米軍分隊のために+3 の目標修正を持ちます。

煙幕ヘックスから射撃したユニットは、それらのダイスの目から 1(1)が引かれなければなりません。

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

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(ユニットは移動してヘックスに入ります)と、資格を持つ軽機関銃(LMG)と火炎放射器の固有の火力が、攻撃側が選んだ全ての防御側ユニットの火力と比べられます(それらの LMG と火炎放射器も含む)。

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。

1-3 未満の攻撃は 1-3 として扱われます。しかし、複数のユニットに対して行ってはいけません。

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は「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。

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 個の 2-6-4 分隊は混戦戦闘では 4 火力(FP)の値となります。又、3 個の 3-6-4 分隊と M-60 では 11 火力(FP)の値となります。

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。

混戦のラウンドで生残ったユニットは巻込まれたままになります。注釈を付けるためにユニットの上に混戦マーカーを置いてください。巻込まれているユニットは移動できず(退出は除く)、射撃できません。しかし、残りのインパルスで混戦するか退出を試みるかの何れかを行うことができます。

混戦マーカーは両側のユニットがヘックスにいる限り、外すことができません。一旦、片方の側のユニットがいなくなれば、混戦マーカーは続く管理フェイズで外されます。

退出したいユニットは、それらの次のインパルスの初めに(それらに対してプレイヤーによる混戦にもう一度従事する前)それらの意図を宣言します。そして、士気チェックに成功(指揮能力修正が適用できます)する必要があります。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ます。

もし、プレイヤーがヘックスから全ての自陣営のユニットを退出させたら、混戦マーカーは直ちに外されます。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う資格を得ます。注意点として、プレイヤーはこれが起こるのを防ぐために、後衛としてユニットを故意に残すことができます。

軽機関銃(LMG)(M-60、RPD など)或いは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、及び動揺状態のユニットは攻撃できません。それらは混戦の目標にすることはできません。

もし、ヘックス内の全ての統制状態の複数兵カウンター(MMC)、ヒーロー、そして機関銃(LMG)か火炎放射器を運搬している指揮官/軍事顧問が除去された場合、軽機関銃(LMG)(M-60、RPD など)或いは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、及び動揺状態のユニットは取除かれます。

機関銃(LMG)か火炎放射器を運搬している指揮官/軍事顧問が攻撃されて防御する場合は軽機関銃(LMG)か火炎放射器の火力は半分となります(すなわち、「1」か「2」)。2 個の指揮官/軍事顧問が 1 個の軽機関銃(LMG)か火炎放射器を運搬している限り、このケースでは彼らは軽機関銃(LMG)/火炎放射器の印刷された火力で防御できます。

ヒーローは彼らの印刷された火力で防御します。注意点として、技能カードの特別ルールがこれらのルールに優先することに気を付けて下さい。

もし、ユニットが混戦に適していない敵ユニットだけを含んでいるヘックスに入れば、全ての敵ユニットは除かれて、入ったユニットは停止しなければなりません。

デザイナーノート:1 名の兵員が火炎放射器を操作していました。操作者はしばしば視認者の指示で火炎放射しました。故に、視認者がいないと火力(FP)は 2 等分される訳です。

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の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 ゼロ火力の複数兵カウンター(MMC)

0(ゼロ)火力の複数兵カウンター(MMC)が混戦で攻撃されて防御する場合、1 火力で防御します。攻撃に各々のゼロ火力複数兵カウンター(MMC)が参加する度に、1 がダイスの目から引かれます。防御に参加している各々のゼロ火力ユニットのために、攻撃側のダイスの目に 1 が加えられます。

例:2 個の 0-3-3 解放戦線半個分隊が混戦で 2-6-4 分隊を攻撃する場合。比率は 2 対 2 で 1-1(各々の半個分隊は 0 火力(FP)で攻撃なので 1 火力)。解放戦線は、しかしそれらのダイスの目から 2 を引きます。故に、解放戦線プレイヤーは 10 或いはより良いものをダイスの目で出す必要があります(10-2=8、1-1 攻撃でのキルナンバーで最低限必要)。これにより、2-6-4 分隊は除去されます。逆に、2-6-4 分隊は 2 個の解放戦線半個分隊を攻撃するので 2 対 2 で 1-1。しかし、そのダイスの目に 2 を加えます。それ故に、それは 6 或いはより良いものをダイスの目で出せば 2 個の解放戦線半個分隊を除去できます(6+2=8)。

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ます。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。下記の追加の詳細を参照下さい。

10.1 視認

他方では、ユニットが目標にはっきりした照準線(LOS)を通していても、攻撃側は敵を見つけることができないことがあります。

例:解放戦線の分隊が 2 ヘックス離れたジャングルに隠れています。それらはジャングルにより分隊の視野を妨げて何があるかわかりません。しかし、それは解放戦線を実際に見ていることを意味していないのです。

敵のヘックスを射撃するためには、それは視認されなければなりません。もし、ヘックス内の 1 個のユニットが視認されたならヘックス全体は視認されます。

同じヘックス内の複合建物の異なるレベルでは視認に関しては異なる位置と考えられます。すなわち、2 階で視認されているユニットがいたからといって、1 階にいる視認されていないユニットを射撃することはできない訳です。それ以外にルール又は、技能カードで注意されない限り、ユニットのヘックス(ヘックス内の全てのユニットを意味する)は、視認マーカーで表示(前に成功して視認の試みのために)されている場合、敵ユニットがヘックスに隣接(又は進入)した場合、敵ユニットが照準線(LOS)を持つ目標ユニットが移動した場合、目標ユニット/ヘックスが移動/襲撃移動/射撃/混戦マーカー(匍匐ではない)で表示されていた場合、目標ユニットが平地地形を占めていた場合には自動的に視認されます。

ヘリコプター(19.0)の場合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、それにより下のユニットには影響はありません。すなわち、たとえヘリコ

プターが米海兵隊 3-6-4 分隊がいる密ジャングル上空でホバーリングしていても、下のジャングルの 3-6-4 分隊が視認されるということでは無いのです。

ユニット(開放状態の車両とホバーリング中のヘリコプターを含む)は、それらに対し照準線(LOS)が通った場合に視認されていないユニットを視認する試みができます。

もし、遮断地形(下記参照)にいる目標ユニットに対して視認を行うユニットの場合は、ダイスの目(1d6 します)でその土気の半分(端数切上げ)未満を出せば目標ユニットを視認できます。もし、妨害地形にいる目標ユニットに対して視認を行うユニットの場合は、ダイスの目(1d6 します)でその土気の半分(端数切上げ)以下となります。

例:もし、6 の土気を持つユニットが妨害地形の敵を視認することを試みていれば、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」。

例:1M4 から 1J3 への LOS は 1M4 から 1L4 から広がるジャングルの小さな断片には「妨害されません」。しかしながら、ジャングルの同じ断片は 1L5 から 1M3 の LOS を妨害します。

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。

視認の試みはインパルスを必要としません。しかし、自陣営のインパルスあたり 1 度しか試みることができません。そして、視認を試みたユニットは試みの結果にかかわらず任務完了マーカーで表示します(ヘリコプターは除く -19.3 参照)。

射撃、移動、匍匐、任務完了、又は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。

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。**

遮断地形の例は建物、森、密ジャングル、草原、そして丘を含んでいます。遮断地形とは物体の高さが 2-5 メートルのどちらも完全な固体(建物)か疎な固体(ジャングル)と考えてください。

妨害地形の例は藪、そして疎ジャングルを含みます。妨害地形はどちらも隙間があるか低く(1 メートルの高さ)、照準線(LOS)の通過を妨害する地形です。しかし、それを遮断しません(下記を参照)。

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か妨害となります。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」。

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、直接それらの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

地図盤上の各部分の地形はユニットが避難場所を捜し、利点を得るためにあります。それを通過して移動を行っているユニットに対して移動コストを変えます。これらの利点及び、他の情報と同じく移動コストは地形効果表(TEC)に記載されています。

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:1F5 は地上レベルの藪ヘックスです。

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、及び衛生兵を含んでいます。他のタイプが引き続くモジュールの中にあります。

11.1 指揮官

指揮官は例外的な指揮能力技能を持つ個人を表すユニットです。彼らは一般的な将校か傑出した下士官を表しています。

指揮官は火力を持っていません。そして(支援火器を運搬する限り)個々に敵部隊に射撃するか或いは自発的に単独で混戦に入ることはできません。

もし、敵ユニットが LMG 或いは火炎放射器を持っていない単独の指揮官のヘックスに移動すれば、指揮官は降伏させられます。

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。

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 を使う支援火器が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 を使う支援火器が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。

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。

オプションルール: プラス指向の指揮能力修正を持つ各指揮官は、任務の前に無作為で 1 枚の技能カードを選びます。既にシナリオルールで技能カードの割当てが決まっている指揮官には、もう 1 枚は割り当てられません。0 の指揮能力を持つ指揮官は技能カードを選べませんが、シナリオの特別ルールによってカードを割り当てられることがあります。

11.2 ヒーロー

ヒーローは英雄的な行動を遂行する一般の兵士です。

ヒーローはシナリオ開始時での部隊の一部か或いはプレーの間で登場します。それらは、分隊か半個分隊の損害チェックで 1 のダイスの目が出るとヒーローが登場する可能性があります。再び 1d6 でダイスを振って下さい。

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引いて下さい。

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、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い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、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。

ヒーローは混戦のオッズを自軍側有利に 1 コラムシフトできます(それら自身の火力を加えることに追加で)。

各々のヒーローが登場した時には直ちに技能カードを受け取ります。もし、ヒーローが最初のシナリオ配置の一部となっている場合、彼か彼女は配置中にカードを引きます。もし、シナリオルールによって特定の技能カードが割り当てられれば、追加のカードは選びません。

[訳者注:本 Demo にはヒーローカウンターが無い。]

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、衛生兵は負傷した 1 個 SMC が、動揺状態の MMC を統制状態にすることができます。

どちらのケースでも、衛生兵の注意の対象はどちらの機能も遂行するためにあるので、衛生兵が同じヘックスになければいけません。衛生兵は最初に 2d6 でダイスを振り士気チェックに成功しなければなりません。

もし、衛生兵がプラス指向の目標修正の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、衛生兵がそれに失敗すればその回復フェイズ中では機能を遂行できません。

動揺状態の衛生兵は SMC を治療したり、MMC を回復させることはできません。

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、プレイ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 倍にして下さい。

動揺状態の狙撃兵は、それらのカウンター動揺側の士気以下をダイスの目で出せば自己回復できます。

狙撃兵は自発的に混戦に入ることはできません。狙撃兵は混戦では攻撃又は防御はできません。もし、混戦中に狙撃兵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、狙撃兵はプレーから取り除かれます。

11.5 従軍牧師

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。これらのレーティングは分隊を回復させることに使われます。損害チェックは補助しません。

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

ベトナム戦争全体にわたって、アメリカ軍はベトナム共和国軍 (ARVN) に軍事顧問を派遣しました。

軍事顧問は士気と移動レーティングを持っています。軍事顧問はスタックしている南ベトナム軍 (ARVN) ユニットの士気を 1 高めます。

軍事顧問は視認と支援火器での射撃ができます。

12.0 技能カード

技能カードはユニークな特徴をカードを所有している SMC に与えます。カードの中には一度だけ特性が利点を与えるものがあります。他はシナリオを通して効果が続くものです。そして、更に他の SMC にユニークな武器アイテムを装備します。各カードが特性と時期/方法がテキストで説明されています。

ほとんどのシナリオでは、技能カードは指揮官に前もって割り当てられる場合があります。

ヒーローが登場する時、1 枚の技能カードを選ぶことができます。或いは最初のシナリオ配置中に、彼が彼女が配置される時にカードを引きます。

オプションルール:シナリオの初めにプラス指向の指揮能力修正を持つ各々の指揮官は、直ちに 1 枚の技能カードを選べます。0 の指揮能力修正を持つ指揮官は、技能カードを選んではいけません。シナリオで割り当てられた技能カードを持つ指揮官は、もう 1 枚のカードを引いてはいけません。

[訳者注:本 Demo には 2 種類の技能カードしか無い。]

13.0 「Forgotten Heroes」での国籍の特徴

「Lock 'n Load」の「The Forgotten Heroes」モジュールでは 5 つの明瞭な戦闘組織を扱っています:合衆国海兵隊、合衆国陸軍、北ベトナム軍、南ベトナム解放戦線、及びベトナム共和国軍(ARVN)。

13.1 南ベトナム解放戦線

解放戦線には地元民兵としての地の利を生かして優位性を持っていました。それらは銃撃戦の合衆国軍の圧力に耐えられませんでした。疲れを見せることはありませんでした。解放戦線のカウンターは灰色です。

解放戦線はジャングル、森、及び沼地ヘックスを通して移動する場合、1(2 に対し)移動ポイント消費で済みます。不意打ち! 解放戦線ユニット(或いはユニットのスタック)は、その解放戦線のインパルス之初めに LOS が通らなかったユニットへの混戦襲撃をかけた場合、火力が最初の混戦ラウンドで 3 倍にされます。その上、この最初のラウンドは同時解決にはなりません(例外:混戦への増援、8.1)。つまり、結果により敵側は直ちにプレーから取り除かれることがあります。

解放戦線は密ジャングルで+3 の目標修正(+2 に対し)を、疎ジャングルでは+2 の目標修正(+1 に対し)を得ます。

13.2 北ベトナム軍(NVA)

北ベトナム軍(NVA)は世界の中で最も良好で軽快な歩兵を投入しました。同胞である解放戦線と異なり -合衆国軍が多く航空及び砲撃支援を投入しない限り、それらは銃撃戦で優位に立つことができました。北ベトナム軍(NVA)のカウンターはバターナッツ色です。

密ジャングル地形では、北ベトナム軍(NVA)ユニットは+3 の目標修正(+2 に対し)を受け取ります。

密ジャングル地形ではスタッキング制限を無視できます。

13.3 合衆国陸軍と合衆国海兵隊

合衆国陸軍も合衆国海兵隊もベトナムに幾つかの優れた部隊を投入しました。それらは通常よく訓練されて、だれにも劣らず世界最高の装備を持っていました。戦争の初めの年、それらはジャングルで戦うことに集中することができました。数年の後、それらは自国の支援なしで

どのように戦うか学ばなければなりませんでした。

合衆国分隊は特別な特性を持っていません。しかし、それらのカウンターから表に出ていない特徴を持っていることに気付くでしょう。共産主義のものよりより良い分隊なのです。海兵隊員たちは襲撃移動と高い火力で同胞の軍隊より優位性を持っています。更に、完全な海兵隊分隊(半個分隊では無い)は、統制状態より動揺状態の士気が高くなっています。これは海兵隊員たちの忍耐強さと規律を表します。

損耗を受けた海兵隊 3-6-4 分隊は、海兵隊 2-5-4 半個分隊に減らされます。損耗を受けた海兵隊 2-6-4 分隊は、海兵隊 1-5-4 半個分隊に減らされます。

合衆国陸軍も合衆国海兵隊も、カウンターは緑色です。海兵隊員たちはカウンターのトップの左側に海球及び錨を持っています。

13.4 ベトナム共和国軍(ARVN)

ベトナム共和国陸軍(ARVN)の兵士達は、合衆国の協力者による指導が貧困で訓練も十分ではありませんでした。逆に、装備だけは充実していました(戦争の末期では)。残念ながら、ベトナム共和国軍(ARVN)の兵士達の士気は不十分であって攻撃性が欠けていました。それ故、ヒーロー登場のためにダイスを振る時(分隊か半個分隊の損害チェックで 1 のダイスの目が出た後)、ヒーローは 1 のダイスの目がでた場合にのみ登場します。

ベトナム共和国軍(ARVN)のカウンターはゴールドンブラウン色です。

損耗した ARVN の 2-4-4 分隊は、ARVN の 1-3-4 半個分隊に減らされます。損耗した ARVN の 1-4-4 分隊は、ARVN の 0-3-4 の半個分隊に減らされます。

ユニットの説明



Squad:分隊

Firepower:火力

Range:射程

Movement Factor:移動力(赤い四角表示は襲撃移動可能)

Morale:士気

Half Squad:半個分隊

SHAKEN:動揺状態

Self Rally:自己回復可能

Leader:指揮官

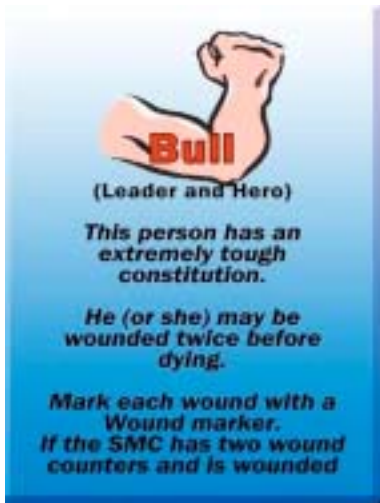
Leadership:指揮能力

Support Weapon:支援火器

Weapon Team:重火器班

技能カードの説明

「Bull」

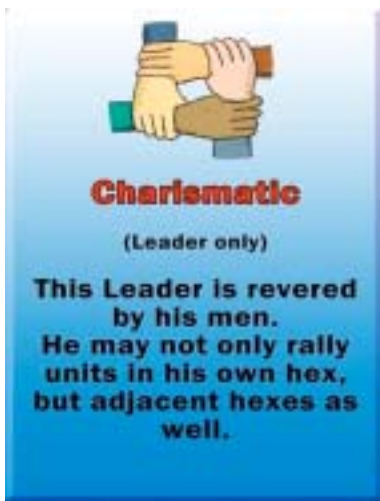


「Bull」

(指揮官とヒーロー)

この人間は非常にタフな体力を持っている。
彼(あるいは彼女)は死ぬ前に2回まで負傷できる。
複数の負傷マーカーで各負傷を表示すること。
既に SMC に2個の負傷カウンターがあって、
更に負傷を受ければ除去となる。

「Charismatic」



「Charismatic」

(指揮官のみ)

この指揮官は部下から崇拜されている。
彼は自身のヘックスだけでなく、隣接ヘックスの
ユニットも回復させることができる。

地形効果表						
地形	種別	移動コスト	目標修正	注釈	障害物の高さ	例
木造建物	遮断	2	+3	無し	レベル1	1L3
竹小屋	遮断	2	+1	無し	レベル1	1K4
密ジャングル	遮断	2	+2 NVA と VC は+3	スタッキングは2個分隊(又は相当)、2個 SW、及び2個 SMC NVA は、この制限を無視できる	レベル2	1K8
疎ジャングル	妨害	2	+1 VC は+2	無し	レベル1	1I3
藪	妨害	1	0	移動中か移動マーカ下のユニットへの+1 修正は無視できる	ゼロ	1G5
草原	遮断	2	0	移動中か移動マーカ下のユニットへの+1 修正は無視できる	レベル1	1F3
水田	開放	2	+1	無し	ゼロ	1F2
平地	開放	1	0	無し	ゼロ	1I6
道路	開放	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	他の地形による	1H5
丘	ヘックスの地形か ルールによる	他の地形による 高度を上げる場合+1MP	低いレベルからの 射撃に対して+1	無し	地形の高さによる	1D5
煙幕	遮断	他の地形による	+1	ヘックスを通過したりエッジをなぞる LOS は遮断される	地形の高さによる	-

P:禁止

直接射撃表(DFT)

	統制状態の MMC	動揺状態の MMC	統制状態の SMC (ヒーロー除く)	動揺状態の SMC (ヒーロー除く)	ヒーロー
DR 士気値	効果無し	効果無し	効果無し	効果無し	効果無し
DR>士気値<士気値 2 倍	動揺	損耗	動揺	負傷	負傷
DR 士気値 2 倍<士気値 3 倍	損耗	損耗	負傷	負傷	負傷
DR 士気値 3 倍	除去	除去	除去	除去	除去

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。
 全ての車両は自己回復できる。
 動揺状態のユニットはそれらの武器と所有する支援火器で射撃できない。
 動揺状態のユニットは確認されている敵ユニットに近づけない(敵がそのユニットの LOS になかったとしても)。
 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)。
 ○ 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、自己回復(SR)をすることはできる。
 ○ ヒーローは決して動揺状態にならない(ジャンクロードバンダムに尋ねて下さい)。

損耗:

完全な分隊を動揺状態の半個分隊と交換する。
 半個分隊が重火器班は除去される。

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、負傷マーカーで表示する。
 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(すなわち、それらは同じヘックスのユニットしか活性化できない)。
 負傷マーカー下にある SMC は、再度負傷すると除去される。
 衛生兵は負傷した SMC を治療する。

ヒーローの登場:

敵の射撃による損害チェックのダイスの目が 1(1)となった場合、ヒーローがプレーの間で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(ベトナム共和国軍は除外(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(個人カウンターを参照)。

DFT ・ 攻撃側ダイス修正

指揮能力修正	dr に加える
目標が移動が襲撃移動マーカー付きの非車両ユニット(匍匐除く)。	dr に+1
目標ユニットが隣接している。	dr に+2
LOS が通過する妨害地形ヘックスあたり(最大で 2-3 つ目の妨害ヘックスは LOS が遮断される)。	dr に-1

DFT ・ 防御側ダイス修正

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

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

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 個支援火器	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 個支援火器	1 個 SW で固有な火力を喪失。	-
SMC	1 個支援火器 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。	衛生兵と狙撃兵は射撃や運搬不可。 指揮官は射撃時に指揮能力修正喪失。

MARK H. WALKER'S

LOCK 'N' LOAD

SQUAD LEVEL COMBAT

www.locknloadgame.com