

LOCK 'N LOAD TACTICAL SYSTEM STARTER KIT

VERSION 4.1

目次

内容

はじめに	3
1.0 共通の概念	3
1.1 スケールとカウンター	3
1.2 ダイス	3
1.3 スタック	3
1.4 ヘクス	4
1.5 士気値	4
1.6 支援火器(SW)	4
1.7 火器チーム	6
1.8 イベント・マーカー	6
2.0 プレイの概要	6
3.0 回復フェーズ	7
4.0 作戦フェーズ	7
4.1 行動完了マーカー(Ops Complete)	9
5.0 戦闘	9
5.1 直接射撃表(DFT)の結果	10
5.2 複数の攻撃ユニット	11
5.3 機会射撃	11
5.4 拡張射程	12
5.5 目標修正値の最大値	12
5.6 火力値の添え字「A」(強襲部隊)	12
6.0 移動	12
6.1 突撃移動	13
6.2 疾走移動	13
6.3 匍匐	13
6.4 ステルス移動	14
6.5 共同移動	14
7.0 煙幕の展開	14
8.0 白兵戦(Melee Combat)	14
8.1 白兵戦後	15
8.2 白兵戦への増援	16
8.3 ゼロ火力のユニット	16
8.4 待ち伏せ	16
8.5 添え字 M を持つユニット	16
9.0 管理フェーズ	16

10.0 視線(LOS)と視認 (SPOT)	17
10.1 視認	17
10.2 建物と丘	18
10.3 LOS の判定	18
10.4 地形の特徴	22
11.0 単独兵カウンター (SMC)	22
11.1 指揮官	22
11.2 英雄	22
11.3 衛生兵	23
11.4 狙撃兵	23
11.5 戦車指揮官	24
11.6 斥候	24
12.0 スキル	24
13.0 国籍による特性	25
プレイの例：基本的な歩兵戦闘	26
用語集	30
WW Era プレイエイド	31
ASSAULT ON VIERVILLE	35
REJOINING THE REGIMENT	36
Modern Era プレイエイド	38
THE WEAPONS CACHE	39
A FRIEND IN NEED	39
Credits	39

LOCK'N LOAD TACTICAL SYSTEM v4.1 STARTER KIT

はじめに

Lock 'n Load Tactical システムのバージョン 4.1 (v4.1) ルールは、ゲームシステムの最新のガイドラインと規制です。これらのルールは、第二次世界大戦期から 1960 年以前に行われた戦いを扱ったモジュールで使用するゲームシステムの基本ルールを提示しています。ルールの以前のバージョン (v3.1 以前) からの注目すべき変更は青字のテキストで表示されます。以前に公開されたモジュールでは、これらのルールを自由に使用してください。

コミュニティとサポート

ゲームについて質問がある場合、またはチャット相手となる他のゲーマーを探しているだけの場合は、フォーラムで簡単に返信を見つけることができます。

<http://forums.lnlpublishing.com>

このゲームの一部が破損している場合、またはその他のサポートが必要な場合は、サポートチケットセクションでサポートチケットを開きます。

<http://support.lnlpublishing.com>

シナリオ、カウンター、特別ルール、その他のコミュニティデザイン・アイデアなどの追加のゲームリソースは、リソースセクションで見つけることもできます。

<http://forums.lnlpublishing.com/resources>

1.0 共通の概念

1.1 スケールとカウンター

各ヘクスは 50 メートル幅です。複数兵カウンター(MMC)には、分隊、半個分隊、操作班、火器チームがあります。

分隊は 8~12 人の兵士を表し、2 人の兵士が描かれた 5/8 インチのカウンターで表されています。半個分隊または操作班は 4~6 人の兵士を表し、1 人の兵士が描かれた 5/8 インチのカウンターで表されています。

火器チーム(WT)は 3~5 人の兵士と重火器を表し、重火器と 2 人の兵士が描かれた 3/4 インチのカウンターで表されています。

単独兵カウンター(SMC)は、単一の男女を表し、個人を表示するカウンター、または指揮官の顔が描かれたカウンターで表されます。

支援火器(SW)は、個々の武器であり、分隊、半個分隊、操作班、適切な SMC によって射撃されなければなりません。

車両および固定翼航空機は 7/8 インチカウンターであり、単一の車両または航空機を表します。

1 ターンは 2~4 分を表します。

1.1.1 分隊の表記



Lock 'n Load Tactical (LnLT) システムが成長するに従い、そのシステムには多くの分隊と半個分隊が存在するようになりました。そのため、シナリオの戦闘序列(OOB)で、分隊と

半個分隊は次の表記で示されます：火力(FP)–射程–移動力–士気値と混乱時の士気値(両社が異なる場合)、例えば、この説明に従えば、アメリカ軍空挺分隊は 2-5-4-6 です。

1.2 ダイス

ゲームは 6 面ダイスのペアを使用します。1d6 は、1 個のダイスがロールされることを意味し、2d6 は、2 個のダイスがロールされること(ダイスロール)を意味します。

1.3 スタック

各陣営は、1 ヘクス内に最大 3 個の分隊(またはそれに相当するもの)、2 台の車両、および 2 人の SMC を置くことができます。各車両残骸/航空機残骸マーカーはスタックにおいて 1 台の車両としてカウントされます。1 個の火器チームまたは 2 個の半個分隊/操作班は 1 個の分隊に相当します。固定翼航空機はスタック制限にはカウントされません。残骸マーカーは 1 ヘクスに 1 つしか置くことはできません。

一部の地形タイプは、ヘクス内のスタック制限を変更します。複数階建物や遮蔽壕などの地形は、ヘクス内にもう 1 個のヘクスを作成するため、独自のスタック制限を持ちます。

すべての車両はどのような建物にも入ることはできません。詳細については、地形効果表(TEC)を参照してください。車両は、明らかに、複数階建物の 2 階に入れることも、建物内に配置することもできません。

シナリオ特別ルールで特に明記されていない限り、これらのスタック制限はすべての時点で適用されます。

LOCK'N LOAD TACTICAL SYSTEM v4.1 STARTER KIT

例：ヘクス内の移動ユニットと静止ユニットの合計がスタック制限を超える場合、ユニットはそのヘクスを通過して移動することはできません。

スタック制限を考えると、車両内のユニットは車両の一部と見なします。そのユニットが降車することでスタック制限を超える場合には降車することはできません；そのようなケースで車輛からの脱出（16.1.1）を要求された場合にはそれらのユニットは除去されます。

訳注：スターターキットでは 1 章から 13 章だけを使用します。

あなたは常に相手のスタックを見ることができます。

1.4 ヘクス

シナリオ特別ルールで特に明記されていない限り、マップの端にある半分のヘクスはプレイ可能なヘクスであり、完全なヘクスと同じスタック制限と移動コストを持ちます。マップを合わせたときにできる 2 つの結合された半分のヘクスは完全なヘクスと見なされます。

ヘクスの中心点を囲む地形が、そのヘクスのレベル（高さ）と地形タイプを決定します。イメージと例については、地形効果表(TEC)を参照してください。

1.5 士気値



LnLT では、各ユニットの右上に士気値があります。ユニットの士気値は、訓練の度合と戦う意欲を表しています。LnLT には 2 つの士気状態があります：統制状態と混乱状態です。

統制状態のユニットは、団結していて、精悍であり、戦う準備ができています。統制状態の部隊はユニット・カウンターの前面に描かれています。



混乱状態のユニットは怯えて、弱気になり、団結力が弱まっています。混乱した部隊はユニット・カウンターの裏面に描かれています。多くのことがユニットを混乱状態にしますが、大体は直接射撃表(DFT)の悪い結果によるものです。

士気チェック(MC)は 2d6 のロールで解決されます。ダイスロールが合計され、修正値が適用されます。歩兵の士気チェックに適用できる唯一の修正値は、指揮官の指揮修正値(LM)と正の目標修正値(TM)を持つヘクスの -2 だけです。結果がユニットの士気値と等しいかそれよりも小さい場合に、チェックは成功します。混乱状態のカウンターを統制状態に戻します。

1.6 支援火器(SW)



支援火器(SW)は、機関銃、バズーカ、火炎放射器または砲爆弾と言った火器のイラストが印刷された 5/8 インチカウンターのものです。それらには（訳注：固有の）操作班がないため、MMC または適切な SMC によって運搬または射撃されなければなりません。分隊は最大 2 個の支援火器を運ぶことができ、半個分隊または操作班は 1 個運ぶことができます。適切な SMC は 1 個の支援火器を運ぶことができますが、その場合は 2MP を失います。支援火器の上にあるユニットが、その支援火器を所持しています。

分隊は、1 個の支援火器を射撃し、その固有火力(IFP)を保持するか、その固有火力(IFP)を失うことで 2 個の支援火器を射撃することができます。半個分隊または操作班は、その固有火力(IFP)を失うことで 1 個の支援火器を射撃することができます。

適切な SMC は、捕獲されたか友軍の物であるかにかかわらず、支援火器の半分（端数は切り上げます）の火力で、または支援火器が砲撃表(OFT)を使用する場合、命中判定に+1DRM がつきます。支援火器を操作／射撃する適切な 2 個の SMC は、ペナルティなしで（完全火力(FP)で、または砲撃表(OFT)の解決に DRM なしで）射撃することができます；この場合、どちらの SMC も統制状態でなければなりません。

支援火器で射撃を行う英雄は固有火力(IFP)を失います。衛生兵／衛生下士官、戦車指揮官、狙撃兵は、支援火器を持ち運ぶことも、射撃することはできません。支援火器を射撃する指揮官は、それが自身の攻撃であっても、すべての指揮修正値を失います。

2 個の支援火器を携行している分隊が半個分隊に損耗した場合、所有プレイヤーの選択で、1 個の支援火器を捨てなければなりません。1 個以上の支援火器を携行するユニットが除去された場合、支援火器はユニットのいたヘクスに残されます。

回復フェーズ（3.0）に統制状態の MMC または SMC は支援火器を捨てるか、または破壊することができます。捨てられた支援火器はヘクスに残し、破壊された支援火器はマップから除去します。作戦フェーズ（4.0）の間、支援火器は何らかの理由でヘクスから離脱する統制状態または混乱したユニットによって放棄されることがあります。放棄された支援火器は組み立てられた面を上にしてヘクスに残します。

LOCK'N LOAD TACTICAL SYSTEM v4.1 STARTER KIT

回復フェーズ中に、白兵戦に拘束されていない統制状態の MMC/SMC は支援火器を交換することができます。回復フェーズ中に、白兵戦に拘束されていない統制状態の MMC/SMC のみ捨てられた、または放棄された支援火器を拾うことができ、あるいは作戦フェーズ中に、移動する MMC/SMC が追加で 2MP を消費することで捨てられた、または放棄された支援火器を拾うことができます。

ユニットは敵の支援火器を鹵獲して使用することができますが、直接射撃表 (DFT) を使った攻撃で損害判定を強いることができなかった場合か、砲撃表 (OFT) で命中の結果を得られなかった場合、攻撃の後で鹵獲した支援火器を除去します。

砲撃表 (OFT) を使用する支援火器は、建物や掩蔽壕から射撃することはできません。対戦車ライフル (ATR) はこのルールの例外です。

1.6.1 三脚付き機関銃



三脚付きの図で示された機関銃は特別な支援火器です。三脚付きの図がある面を上にして置いたときは移動できません。したがって、三脚側を表にした支援火器を持っているユニットは、その支援火器を放棄することなく移動することができます。

ん。



回復フェーズの間、**白兵戦に拘束されていない統制状態**の MMC または SMC は、カウンターを三脚/組立または二脚/解体側に裏返すことができます

三脚付き機関銃の裏面に二脚構成の機械銃または解体されたものが描かれています。その場合、その他の支援火器のように運ぶことができます。シナリオでユニットが盤外から盤上に入場する場合、それらの三脚付き機関銃は解体/二脚の面になります。**混乱した MMC/SMC は三脚付き機関銃を分解することはできませんが、組み立てることはできません。**

1.6.2 装弾不良



一部の支援火器は、射撃時の装弾不良で損傷する可能性があります。これらの支援火器は火力 (FP) の上に「J」の添え字が付いています。これらの支援火器のうちの 1 つが攻撃

(白兵戦ではない) に参加した場合、両プレイヤーのダイロールが同じロール (例えば、両方のプレイヤーが 1 をロールする) が出ると機関銃が装弾不良を起こします。



機関銃を「装弾不良」側に裏返し、攻撃からその機関銃の火力 (FP) を差し引きます。次の回復フェーズ中に、装弾不良を起こした機関銃を統制状態の SMC または MMC が所持している場合、1d6 をロールします：結果が 1 (シナリオが砂地を含むマップ上で行われる場合は 1-2) である場合、機関銃はシナリオの残りの期間、装弾不良のままとなります。結果が 2-6 の場合 (シナリオが砂地を含むマップ上で行われる場合は 3-6)、機関銃を正常側に裏返します。2 個以上の装弾不良を起こす可能性がある機関銃が射撃を行っている場合、所有プレイヤーによって無作為に決定された 1 つだけが装弾不良を起こします。

1.6.3 火炎放射器と砲爆弾



火炎放射器は、3 つの特別な能力を持つユニークな支援火器です。白兵戦 (8.0) では、目標ユニットを退却させることができ、車輛への近接突撃 (17.1) で使用することができます。火炎放射器、または火炎放射器を含む複数ユニットの攻撃の場合、直接射撃表 (DFT) を使った射撃で敵ユニットを混乱させると、混乱した敵ユニットは 1 ヘ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たユニットとの間の距離を増加させるように行わなければなりません。退却ユニットと他の敵ユニットとの間の距離を、退却ユニットの LOS 内で減少させることはできません。退却するユニットには移動済みマーカーを載せるため、機会射撃が発生する可能性があります。ユニットが退却できる妥当なヘクスがない場合、ユニットは除去されます。



砲爆弾は、TNT が詰められた背嚢です。砲爆弾は、白兵戦 (8.0) と隣接ヘクスへの投擲攻撃に使われ、また車輛への近接突撃 (17.1) の際にも使用されます。砲爆弾は一度使用された後、マップから除去されます。砲爆弾は、支援火器を使用することができるすべてのユニットで使用できます。

指揮修正値は、指揮官自身が砲爆弾を使用していない限り、砲爆弾攻撃を修正します。砲爆弾攻撃は、指揮修正値以外の直接射撃表 (DFT) 上の DRM を受けません。砲爆弾攻撃は他の支援火器と同様に解決します。

例：2-6-4-6 分隊が 6 火力の砲爆弾を隣接ヘクスに投げた場合、そのヘクスを 6 火力で攻撃します。一方、同じ分隊が隣接ヘクスに固有火力 (IFP) の射撃と砲爆弾の投擲を行った場合、そのヘクスを 10 火力で攻撃します (隣接するヘクスを固有火力 (IFP) で射撃する場合は固有火力 (IFP) + 2、砲爆弾の火力が 6)。

LOCK'N LOAD TACTICAL SYSTEM v4.1 STARTER KIT

訳注：スターターキットでは 1 章から 13 章だけを使用します。

1.7 火器チーム



火器チーム(WT)は、より重い、あるいはより特殊な火器を操作班と共に表した MMC です。彼らは重機関銃、対戦車ライフルや迫撃砲のような火器を射撃する操作班を示す 3/4 インチのカウンターです。これらの火器に配置されている

操作班は、しばしば中隊の最高の兵士を表し、より良い士気を持ち、自己回復(SR)を行うことができ、他にもユニークな利点を持っています。火器チームは他のユニットが運搬することや射撃することはできませんが、火器の種類に応じた独自の移動力(MF)と固有火力(IFP)または榴弾火力(HE)を持ちます。銃の口径が 13mm を超えている機関銃以外の火器チームは、建物（小屋、石造り／重構造物、木造／軽構築建物）に配置すること、建物に進入すること、ヘクスサイド地形を横切ることができません。火器チームは支援火器を所有することも射撃することもできません。

火器チームは白兵戦ヘクスに入ることができません。白兵戦に参加した場合、機関銃以外の火器チームは名目上の火力は 1 であり、反撃できません。機関銃火器チームは、完全な固有火力(IFP)で防御し、反撃することができます。火器チームが除去された場合、その火器は破壊されたとみなされ、支援火器ではできない鹵獲や拾い上げはできません。

明らかにしておきますが、機関銃火器チームは白兵戦ヘクスに入ることができませんが、完全な固有火力(IFP)で防御して反撃することができます。



カウンターの隅に赤い矢印が付いた火器チームは、砲兵器（14.0）の章で説明されているように、矢印で示される方向にのみ射撃することができます。彼らは射界の外側の敵に射撃を行うためには向きを変える必要があります。火器

チームは彼らがいるヘクス内で、2 個のヘクス頂点につき 1 MP のコストで、その向きを変えることができます。インパルスの間、すべての火器チームは、その移動力まで回転／旋回することができますが、砲撃表(OFT)で +1 ペナルティが発生し、同じ +1 ペナルティで機会射撃(5.3)を行うことができます。彼らは新しいヘクスに進入した後どんな方向にも向きを変えることができます。旋回した火器チームに移動済みマーカーを載せ、射撃または旋回と射撃を行った火器チームには射撃済みマーカーを載せます。

火器を射撃する火器チームが士気値の横に四角で囲まれた値を持つ場合；これは榴弾火力(HE)に相当し、火器チームの火器（砲）が命中した車輛以外

の目標を攻撃するために使用する火力です。「N x」が榴弾火力(HE)相当に先行する場合、「N」は火器チームの火器がそのインパルスで射撃できる回数です。砲を 2 回以上射撃できる火器チームは、同じインパルスで複数のターゲットに砲を射撃することができますが、目標は同じヘクスまたは隣接するヘクスにいない限りはなりません。

火器チームは車輛に近接突撃(17.1)を行うことはできません。

同じインパルスに行われる射撃の場合でも、火器チームはヘクス内の他のユニットとは別に射撃しなければなりません。

一部の火器チーム（各モジュールで示されています）は移動できません。上で示したように、彼らは移動力を使用してそのヘクス内で旋回することはできません。火器チームは疾走移動(6.2)または匍匐(6.3)を使用できません。

訳注：スターターキットでは 1 章から 13 章だけを使用します。

1.8 イベント・マーカー



シナリオには、イベント・マーカーが含まれているものがあります。これらのマーカーは、起動されるとシナリオを生き生きとさせる特別なイベント（予期しない増援、物語を伝える要素など）を開始します。LnLT には、占領と視線という 2 種類のイベント・マーカーがあります。



占領マーカーは、シナリオで示された陣営がマーカーのヘクスを支配するとアクティブになります。陣営が示されていない場合は、両陣営がマーカーをアクティブにすることができます。視認マーカーは、シナリオに示されている陣営がマーカーがあるヘクスに対する視線(LOS)を持つ場合にアクティブになります。

イベント・マーカーが有効になったら、シナリオのパラグラフ・セクションで指示されたパラグラフを読んでください。先読みはダメです、楽しみを損ないますよ！

2.0 プレイの概要

各ゲームターンは、回復フェーズ、作戦フェーズ、および管理フェーズから構成されています。

回復フェーズでは、混乱ユニットを回復させることができ、半個分隊を統合させることができます。さらに、ヘクスに敵ユニットがない場合、妥当な統制状態のユニット

LOCK'N LOAD TACTICAL SYSTEM v4.1 STARTER KIT

は、捨てられた／放棄された支援火器(SW)を拾うことができ、他の妥当な統制状態のユニットと支援火器(SW)を交換することができます。

作戦フェーズでは、プレイヤーはインパルスを交互に繰り返します。インパルスでは、1つのヘクスとその中のすべてのユニットをアクティブにして、射撃、移動、煙幕の展開、またはその他ユニットが取り得る行動を実行できます。指揮官をアクティブにすると、指揮官がいるヘクスにあるユニットだけでなく、指揮官がいるヘクスに隣接するすべてのヘクスにいるユニットをアクティブにすることができます。

管理フェーズでは、効力射、移動済み、突撃移動、匍匐、射撃済み、Ops Complete、煙幕 2、照明弾、視認マーカーなどの不要なマーカーを除去します。煙幕 1 マーカーを裏返して煙幕 2 マーカーにします。

3.0 回復フェーズ

回復フェーズ(RP)の開始時に、各プレイヤーは 1d6 をロールします。最も高いロールを出したプレイヤーがイニシアチブを得ます。ロールが同じだった場合は、前回のターンにイニシアチブを持っていたプレイヤーがイニシアチブを得ます。

イニシアチブを持つプレイヤーが、混乱したユニットの回復を試みます。彼がすべての回復判定を終えると、相手プレイヤーが回復判定を行います。混乱した指揮官から回復判定を行います。統制状態の指揮官または英雄と同じヘクスにいる混乱ユニットは、2d6 をロールして士気値以下のロールを出すと同復することができます。**白兵戦 (8.0) に拘束されている妥当な混乱ユニットは、回復を試みることができます。**

指揮修正値(LM)がダイスロールから引かれます。戦車指揮官 (11.5 と 15.4) は、彼らが搭乗している戦車のみを回復させることができます。**石壁のようなヘクスサイド地形を持つものを含め、正 (訳注：防衛に有効と言う意味です = 遮蔽効果がある) の目標修正値(TM)を持つ地形内のユニットは、自分のダイスロールから 2 を引きます。(目標修正値(TM)は地形効果表(TEC)に記載されています。)**

ヘクスに統制状態の指揮官がない場合、ユニットは回復を試みることはできません。しかし、英雄がいるヘクスにいるユニットは、回復を試みることができます。車両は常に回復を試みることができます。自己回復(SR)が記載されているユニットは**(訳注：指揮官なしで)**自己回復を試みることができます。

指揮官と英雄は、カウンターの背景色と**識別バッジ (IB：カウンターの左上に記**

載されているシンボル) が指揮官または英雄と同じユニットのみを回復させることができます

注：指揮官のルールに関して、「色」、「タイプ」、「国籍」という用語は同義であり、互換性があります。

火器チームと**すべての SMC は、自己回復(SR)が記載されているかどうかにかかわらず、統制状態の指揮官または英雄がいなくても自己回復することができます。**ヘクスにいる統制状態の指揮官は、自分の指揮修正値(LM)を彼らの**(訳注：自己)**回復の試みに適用することができます。各ユニットは回復フェーズごとに 1 回だけ回復を試みることができますが、混乱した MMC/SMC を統制状態にしようとしている衛生兵はこの回復の試みに含まれません。たった今回復したばかりの衛生兵も、同じ回復フェーズに別のユニットの回復を試みることができます。

半個分隊は、戦闘によって生じた場合か、シナリオの戦闘序列(OOB)で提供される場合のみ存在します。

同じタイプ (同じ IB) で統制状態の 2 個の半個分隊 (操作班ではない) が統制状態の指揮官と同じヘクスにいる場合、統合して分隊を編成することができます。これらのユニットは白兵戦で拘束されてはなりません。

そのヘクスに敵ユニットがない場合、火器チームを除く統制状態の MMC、または妥当な SMC は、所有されていない支援火器を拾うことができます。同じヘクス内にいる友軍の統制状態のユニットは支援火器を交換することができます。支援火器はそれを所有するユニットのすぐ下に置きます。また、統制状態の MMC/SMC は、支援火器を三脚/組み立てられた側から二脚/分解された側に反転させること (あるいはその逆) ことができます。

回復フェーズ(RP)に、統制状態の MMC (火器チームではない)、指揮官、または英雄は、支援火器を破壊することができます。破壊された支援火器はマップから除去します。

4.0 作戦フェーズ

作戦フェーズは、多くのインパルスから構成されています。各インパルスの間に、プレイヤーはユニットをアクティブにしたりコントロールしたり、あるいは手番をパスすることもできます。イニシアチブのあるプレイヤーが先に行動し、次に相手プレイヤーが続きます。これをフェーズが完了するまで続けます。

LOCK'N LOAD TACTICAL SYSTEM v4.1 STARTER KIT

すべてのユニットが移動済み、射撃済み、Ops Complete マーカーを載せられた場合、または3回連続してパスした場合（例えば、プレイヤー1がパスし、プレイヤー2がパスし、プレイヤー1が再びパスする）、作戦フェーズが終了し、管理フェーズが開始されます。

インパルス中、アクティブプレイヤーはヘクス内のユニットのすべてまたは一部をアクティブにすることができます。アクティブにされたヘクスに統制状態の指揮官が含まれている場合（11.1 参照）、隣接ヘクス内のすべてのユニットをアクティブにすることができますが、以下の注意点があります。

隣接ヘクスに掩蔽壕または洞窟が含まれている場合、隣接する指揮官は掩蔽壕または洞窟の外にいるユニットのみをアクティブにすることができます。

隣接するヘクスが複数階を持つ建物である場合、指揮官自身がその建物にいて、自分自身の上または下の階（レベル）をアクティブにすることを選択したのであれば、自分と同じ高度レベルにいるユニットのみをアクティブにすることができます。

訳注：複数階建物の各階は多くの場合、異なるヘクスと見なされます。

掩蔽壕または洞窟を含むヘクスで掩蔽壕または洞窟の外にいる指揮官は、そのヘクス、周囲の6つのヘクス、およびそのヘクスにある掩蔽壕または洞窟内のユニットをアクティブにすることができます。掩蔽壕または洞窟内の指揮官は、掩蔽壕または洞窟内のユニットとそれを含むヘクス（つまり、掩蔽壕または洞窟の外側）のみをアクティブにすることができます。

指揮官は、隣接するヘクスにいる車両をアクティブにすることはできません。戦車指揮官（11.5）は隣接するヘクスの MMC/SMC をアクティブにすることはできません。

あるヘクス内のアクティブにされた各ユニットは、移動または射撃のどちらか（突撃移動またはステルス移動と言った特殊な場合を除く）あるいはその他の取り得る行動を行うことができます。ヘクス内のすべてのユニットが同じ機能を実行する必要はありませんが、同じインパルスでアクティブにされているあるヘクス内のすべての射撃ユニットは、同じ目標を射撃しなければなりません。

ただし、例外があります。バズーカ、ATR などのカウンターの上に命中テーブルを持つ支援火器は、別々に射撃しなければなりません（すなわち、同じヘクスを目標にしている他のユニットに自身の火力を加えるのではなく、完全に別の射撃としてダイロールを行います）または全く別の目標に対して射撃を行います。ですが、それらの支援火器(SW)もそれを所有するユニットと同じインパルスの間に射撃を

実行しなければなりません。

支援火器は、それを所有するユニットと別にアクティブにすることはできません。

例：分隊が固有火力(IFP)の射程外にいる敵を射撃するために、所持する支援火器、2 火力(FP)を持つ機関銃をアクティブにすることができます。このアクティベーションの間、分隊は支援火器と別に射撃を行っていませんが、次のターンまで再びアクティブにすることはできません。

同じインパルスでアクティブにされ、同じヘクスで移動を開始したすべての移動ユニットは、一緒に移動する必要があります。ヘクス内のユニットが一緒にアクティブにされる場合、移動するユニットと射撃するユニットが存在する場合がありますが、射撃するユニットと一緒に射撃する必要があります（前述の支援火器の特別ルールに従って）。ただし、ヘクス内のすべてのユニットは、同じインパルスでアクティブにされる必要はありません。

例：プレイヤーは3個の分隊がいるヘクスをアクティブにしますが、通りの突き当りにいる敵ユニットの射撃を誘引したいと考えているため、1個の分隊のみを移動させました。彼は残りの2個の分隊について移動も射撃もしなかったため、別のインパルスでそれらをアクティブすることができます。

他のユニットがいるヘクスを通して移動しても、それらのユニットが通過するユニットに同行することを強制されることはありません。実際には、この状況でその通過ユニットに同行することはできません。このルールは、アクティブになっているインパルス中に同じヘクスで移動を開始するユニットにのみ適用されます。

移動済み(Moved)、匍匐(Low Crawl)、突撃移動(Assault Move)、またはステルス移動(Stealth Move)したユニットにそれぞれに対応したマーカー（6.0 移動ルールを参照）を載せます。また射撃を行ったユニットに射撃済み(Fired)マーカーを載せます。これらのユニットは、白兵戦で防御する以外は、そのターンに再び使用することはできません（6.1 突撃移動、6.4 ステルス移動はこのルールの例外です）。

同じインパルスでアクティブにされたユニット/ヘクスは、4.0 のルールに従って、ヘクスから射撃または移動するすべてのユニットが一緒になっている限り、任意の順序で行動することができます。したがって、多くのヘクスが（指揮官の能力によって）一度にアクティブにされる状況では、ユニット A が最初のヘクスから射撃し、その後でユニット B が2番目のヘクスから射撃し、最後にユニット A と同じヘクスにいるユニット C が移動するということもできます。

LOCK'N LOAD TACTICAL SYSTEM v4.1 STARTER KIT

アクティベーションの連鎖が可能です（ある指揮官が隣接する指揮官をアクティブにして、その指揮官がさらに隣接するヘクスをアクティブにして、と言うアクティベーションを続ける）。隣接するユニットをアクティブにする指揮官がこのインパルスで他に何もしなければ、その指揮官に Ops Complete マーカーを載せます。

ユニットに何かを実行させる前に、現在のインパルスでどのヘクスがアクティブになるのかを宣言しなければなりません。ユニットが何をするのかを指定する必要はなく、すべてのユニットがアクションを実行しなければならないわけではありません。

4.1 行動完了マーカー(Ops Complete)



視認、煙幕の展開、このルールブックの後の部分で記述されているその他の行動を行ったユニットの行動済み状態を表すために Ops Complete マーカーを載せます。

以下に説明する事例を除いて、Ops Complete マーカーの下にあるユニットは、指揮官が指揮修正値(LM)を使用することを含めて、何のアクションも実行できません。

Ops Complete マーカーの下にある MMC は機会射撃(Opportunity Fire)を行えますが、固有火力から 1 を引きます。火力は、攻撃を行うユニットのその他のダイスロール修正値(DRM)を考慮する前に変更され、射撃を行うユニットごとに適用されます。ユニットの火力は負の値になることがあります。

例： Ops Complete マーカーの下にあるアメリカ軍空挺 2-5-4 分隊は視線(LOS)が通る 2 ヘクス離れた開豁地にいるドイツ軍分隊に機会射撃を行います。2-5-4 分隊の火力は $2 (2 \text{ 固有火力} - 1 = 1 \text{ 火力} + 1 \text{ (移動済みまたは突撃移動マーカーが載せられたユニットに対する射撃)})$ になります。0-2-4 半分隊は、 $0 \text{ 火力} (0 \text{ 固有火力} - 1 = -1 \text{ 火力} + 1 \text{ (移動済みまたは突撃移動マーカーが載せられているユニットに対する射撃)})$ で敵の分隊を射撃します。

Ops Complete マーカーが載せられた妥当な MMC が所有している支援火器も MMC と共に（訳注：機会）射撃できます。機関銃や火炎放射器の火力は半分（端数切り上げ）になり、砲撃表(OFT)を使用する支援火器は+2DRM の命中ペナルティを受けます。

Ops Complete マーカーが載せられた車両も機会射撃を行えますが、それらの機関銃は火力が半分（端数は切り上げられます）になり、機会射撃を行う砲

武器は+2DRM の命中ペナルティを受けます。詳細は 5.3 機会射撃に関するセクションを参照してください。

Ops Complete マーカーが載せられたユニットは、同じインパルスで視認したヘクスに対して全火力で射撃することができます。同じように、Ops Complete マーカーが載せられた指揮官は、自身が現在のインパルスで視認したヘクスに対して指揮する場合のみ、この射撃の 1d6 ダイロールに自分の指揮修正値を加えることができます。すなわち、ユニットは、視認したヘクスに即座に射撃することができます。

注： この意図は、ユニットが自身で視認した敵ヘクスに射撃を行うことを許すということです。ユニットが特定のエリアに注意を向けている時だけ、そのエリアに射撃を行う時間があるという考えは理にかなっていません。

視認に成功したユニットと同じヘクスにいるすべてのユニットは、完全な火力で視認したユニットとともに、視認したばかりのヘクスを射撃できます。複数の攻撃ユニットの場合、5.2 も同様に適用されることに注意してください。

5.0 戦闘

敵ユニットに対して射撃を行うには、敵ユニットが射撃ユニットの射程内(Range)にいて、敵ユニットに視線(LOS)が通り、視認(Spot)できなければなりません(10.0)。

あなたは友軍ユニットまたは敵ユニットのいるヘクスを通して射撃を行うことができますが、友軍ユニットと敵ユニットの両方を含むヘクスに射撃することはできません（道義に反するからです）。また、（ターン制に基づいた時間連続体であることを考えると）白兵戦マーカーが置かれたヘクスに射撃することもできません。

射程を決定するには、射撃ヘクスから目標ヘクスまでのヘクス数を数えます。目標ヘクスは含めますが射撃ヘクスは含めません。視線が通るかを確認する手順については視線(10.0)のセクションを参照してください。

射程、視線、および視認の要件が満たされている場合、攻撃側は総火力(FP)を 1d6 に加え、さらに適用可能な指揮修正値(11.1)を加えます。それから、目標の移動、地形の遮蔽効果（セクション 10.3 を参照）またはその他の直接射撃表(DFT)ダイロール修飾値で結果を修正します。防御側は 1d6 をロールし、目標ユニットがいるヘクスの目標修正値(TM)を加え、それを攻撃側のダイロールと比較します。

LOCK'N LOAD TACTICAL SYSTEM v4.1 STARTER KIT

攻撃側の修正後のダイロールが防御側の修正後のダイロール以下である場合、その射撃は効果を持ちません。攻撃側の修正後のダイロールが防御側の修正後のダイロールより大きい場合、防御側の各ユニットは 1d6 をロールし損害判定 (DC)を行います。この時、攻撃側の修正後のダイロールと防御側の修正後のダイロールの差を加えなければなりません。そして、プレイ補助カード(PAC)の直接射撃表(DFT)を参照します。



そのヘクスに同じ国籍/カラー/識別バッジ(IB)の統制状態の指揮官 (11.1) が存在する場合、その指揮修正値(LM)を、他のユニットの損害判定ダイロールから引くことができます

(自身の損害判定には使えません)。指揮官は最初に自身の損害判定を生き残り、自分がいるヘクスの他のユニットを支援する前に、統制状態でいなければなりません。

5.0.1 指揮官の戦闘への影響

移動済み、匍匐、射撃済み、または Ops Complete マーカーが載せられていない指揮官は、そのインパルス中にヘクス内の同じ国籍/軍組織/識別バッジのユニットが行ったすべての攻撃を支援することができます。

具体的には、直接射撃表(DFT)を使用するユニットの火力(FP)に指揮修正値(LM)が加えられ、砲撃表(OFT)を使用する支援火器(SW)と火器チーム(WT)の命中判定から指揮修正値を引きます。支援火器を射撃した指揮官は、自分の指揮修正値をそのヘクスにいる他のユニットの攻撃に加えることはできません。

注：指揮官は、同じインパルスに指揮官がいるヘクスでアクティブになっている、固有火力(IFP)／支援火器を使用した射撃を行うユニットと、支援火器／火器チームの砲撃表(OFT)を使用した射撃を行うユニットの両方を支援することができます。そのような射撃を支援した指揮官には射撃済みマーカーを載せます。戦車指揮官は自分の戦車／車輛の射撃にのみ影響を与えることができます。

5.1 直接射撃表(DFT)の結果

混乱：混乱したユニットを混乱側に裏返します。混乱ユニットは、後の回復フェーズ中に回復判定に成功することによって、統制状態(Good Order)に戻ります。



混乱したユニットは、自身の固有火力と所持している支援火器を使用することはできません。

混乱したユニットは、視線内の敵ユニットに向かって進むことはできません(建物内のレベルの変更を含む)。混乱ユニットは視認できないため、隣接する敵ユニ

ットは隣接によって視認されたとみなされません。混乱ユニットは依然として英雄を誕生させることができます。他に白兵突撃能力がある友軍がない状況で白兵戦(Melee)に巻き込まれた場合、混乱ユニットは降伏シマップから除去されます。

混乱した指揮官はユニットを回復させることはできませんが、自分自身を回復せようとすることはできます。混乱した指揮官は、どのような機能にも指揮修正値(LM)を使用することはできません。混乱した衛生兵は兵士(または自分自身)を癒すことはできず、混乱した狙撃兵は狙撃できませんが、どちらも自己回復(SR)を試みることができます。すべての単独兵カウンター(SMC)は、カウンターの裏面に自己回復(SR)が印刷されているかどうかにかかわらず、自己回復を試みることができます。

混乱した車両はハッチを閉じた状態ではなりません(15.0章参照)、その移動力は半分になり(端数を切り上げます)、射撃することはできません。

英雄はどじったりしねえ。ダリル・ディクソンに聞いてみな。

機会射撃(5.3)によって混乱した移動ユニットは、移動を終了しなければなりません。これには、損耗または負傷によって混乱したユニットが含まれます。スタック内の移動ユニットの一部だけが混乱している場合、残りの統制状態のユニットは移動を続けることができます。

損耗：分隊を混乱した半個分隊に交換します。半個分隊、操作班、火器チームの場合は除去します。

負傷：SMCのみが負傷する可能性があります。ユニットが移動している場合は、直ちに停止しなければなりません。SMCを混乱側(英雄を除く、英雄は負傷した側に裏返す)に裏返し、負傷マーカーを載せます。



そのターン中にまだアクティブにされていない負傷したばかりの SMC は、その後のインパルスにおいて、移動を含めて行動することができます。負傷マーカーが載せられている SMC や負傷した英雄が再び負傷した場合は除去されます。



負傷した指揮官は、彼らの士気、指揮修正値(LM)、指揮範囲(11.1)が1つ(LMがゼロより小さくなることはありません)減少します。また、カリスマスキルを持っている場合その回復範囲が1つ減少しますが、決してゼロより小さくなることはありません。負傷した

LOCK'N LOAD TACTICAL SYSTEM v4.1 STARTER KIT

指揮官も間接射撃（迫撃砲と砲兵）を要請することができ、全移動力で移動することができます。負傷した狙撃兵は、有効性を低減することなく狙撃することができます。負傷した全てのSMC（英雄を除く）は、自身の士気値が1つ減少します。

英雄の誕生：プレイ中、敵の射撃によって引き起こされた損害判定(DC)で、分隊または半個分隊（混乱していても）MMCが1をロールするたびに、英雄が誕生する可能性があります。1d6をロールして結果が偶数の場合、英雄がそのヘクスに出現します。無作為に英雄とスキルを選びます（11.2節と12.0章を参照）。英雄は、それを生み出したMMCのアクティベーション状態を引き継いでいます。

例：英雄を誕生させた分隊が射撃済みマーカ―を載せられている場合、英雄も同様です。

しかし、分隊の移動を終了させた機会射撃（5.3 機会射撃）の結果による混乱で英雄が誕生した場合、英雄は移動を続けることができますが、分隊が混乱する前に消費した移動力は英雄も消費しているものと見なします。したがって、分隊が1移動力を消費し、英雄の移動力が6だった場合、英雄はさらに5移動力を消費するか、あるいは後2回突撃移動（6.1）して射撃することができます。

操作班と火器チームは英雄を誕生させることはありません。

5.2 複数の攻撃ユニット

同じヘクス内のユニットのみが同時に、同じ目標に対してだけ射撃することができます。1個のユニットが射撃を先導し、完全な固有火力(IFP)で射撃します。射撃にMMCを追加すること、固有火力の半分の火力が射撃力に加えられます。英雄は完全な火力を追加します。固有火力0のユニットは何も追加しません（支援火器を射撃しない限り）。直接射撃表(DFT)を使用する支援火器(SW)は、全火力(FP)を追加します。（砲撃表(OFT)を使用する支援火器は別々に射撃します）すべての火力が合計されます。端数は切り上げられ、戦闘は射撃戦闘（5.1）のセクションで解決されます。

ほとんどの場合、同じヘクスから射撃するすべてのユニットは、同じインパルスで同じヘクスを目標にしなければならないことに注意してください。ただし、例外があります。カウンターの裏面に命中テーブルを持つ支援火器カウンター（バズーカなど）、火器チーム、および車両は、同じインパルスでの射撃であっても別々に射撃しなければなりません。火器チームと車両は異なるインパルスで射撃することができます。

ますが、支援火器はそれらを所有する分隊と同じインパルスの間に射撃しなければなりません。

5.3 機会射撃

移動済み、匍匐、射撃済みマーカ―を載せられていないユニットは、敵ユニットが少なくとも1移動ポイント(MP)を消費して匍匐とステルス移動以外のあらゆるタイプの移動を行ったヘクスへ視線(LOS、10.0)を持てる場合、その移動ユニットを射撃することができます。これは機会射撃と呼ばれます。機会射撃は対戦相手のインパルス中に発生し、（訳注：機会射撃を行った側の）インパルスとはみなされません。匍匐（6.3）とステルス移動（6.4）ユニットは、進入したヘクスで視認（10.0）されている場合のみ、機会射撃の目標になります。

MPを消費するユニット（新しいヘクスへの進入、ヘクス内での旋回、降車／乗車）は、消費したMPに等しい数の機会射撃を受ける場合があります（このため、林ヘクスへの進入では2回の機会射撃を受ける場合があります）、たとえ最初の攻撃で移動ユニットが混乱して強制的に停止させられたとしても変わりません。移動ユニットは、裏面に命中テーブルを持つ支援火器、火器チームまたは車両が最初に機会射撃を行ったユニットとスタックしていない限り、そのヘクスで消費したMPより多くの機会射撃を受けることはありません。

注：明確化、この例外は、ユニットがそのヘクス内の他のユニットとは別々に射撃することを示した上記のルールと一致しています。結果的に、他のユニットが機会射撃を行ったときに、また別のユニットが機会射撃を行えば、それは追加の攻撃を許したことになります。

機会射撃を行ったユニットに射撃済みマーカ―を載せます。目標ユニットがヘクスを離れる前に機会射撃を宣言しなければならないため、現在移動中のプレイヤーは、相手が機会射撃を宣言するのに十分な時間を与えなければなりません。

機会射撃は、他の射撃と同様に実行しますが、一つ例外があります。移動ユニットがその修正値を無効にする地形内（例えば草地）にいないければ、射撃側は（匍匐／ステルス移動ユニットへの射撃でない限り）、移動ユニットに対する射撃でダイロールに+1ボーナスを受けることができます。

目標ヘクスに移動ユニットと非移動ユニットの両方が含まれている場合、どちらも同じ機会射撃ダイロールの影響を受けませんが、移動ユニットだけが射撃側のダイロールに対する+1修正値を被ります。

例：1-6-4 分隊が、移動していない敵 1-4-4 半個分隊がいる林ヘクスを通過する敵 2-5-4 分隊を射撃します。機会射撃を実行するプレイヤーは、1d6 をロールし、移動中の分隊に対して 2 (固有火力 1 + 移動ユニットに対する射撃で 1) を追加しますが、移動していない半個分隊に対しては 1 (訳注：固有火力の 1 です。) だけ加えます。移動している分隊と静止している半個分隊の両方が林ヘクスにいるため +1 目標修正値を受け、1d6 + 1 を (訳注：移動側プレイヤーは) ロールします。

移動ユニットによってヘクス内の静止ユニットが自動的に視認されることに注意してください。ただし、移動ユニットが機会射撃を生き残って移動を続け、ヘクスから出ると、ヘクス内の静止 1-6-4 分隊は機会射撃前の非視認状態を保持します。言い換えると、機会射撃前に静止ユニットが視認されなかった場合、移動している分隊がヘクスから出た後、それは非視認状態のままです。さらに、2 個の移動ユニットがあり、1 個が混乱して移動済みマーカーを載せられた状態でヘクスに残っている場合、以前に静止していたユニットも視認されたままになります。

この例では、ユニットは移動ユニットと同じヘクスにいますが、掩蔽壕、洞窟、または複数階建物の 2 階にいるユニットは、移動ユニットが掩蔽壕などに入るまで機会射撃の対象にはなりません。

機会射撃によって混乱しなかった移動ユニットは、移動力が残っていれば、混乱ユニットを残したまま移動を続けることができます。

5.4 拡張射程



射程が黒いボックスで囲まれた MMC/SMC は、印刷された射程の最大 2 倍まで射撃することができます。ただし、印刷された射程を超える射撃では火力が半分になります (端数は切り上げます)。固有火力(IFP)は、他の修正値が適用される前に半分にします。

5.5 目標修正値の最大値

いずれかのヘクスにおける目標修正値(TM)は最大でも +4 までです。この意味するところは、目標修正値(TM)はセットアップやゲームプレイ (煙幕、車両残骸、タコツボ) の結果によってあるヘクスで +4 を超えることはないということです。したがって、森ヘクス (+2 TM) に車両残骸 (+2) と煙幕マーカー

(+1) が存在しても、目標修正値(TM)は +5 ではなく +4 しか生じません。

11.4 によれば、狙撃兵は依然としてヘクスの目標修正値(TM)を 2 倍にします。したがって、狙撃兵の最大目標修正値(TM)は +8 になります。

5.6 火力値の添え字「A」(強襲部隊)



MMC/SMC の固有火力値(IFP)の隣にある「A」の上付き文字は、強襲部隊ユニットを表しています。このようなユニットは、近距離で火力(FP)を集中するのに習熟しています。従って、このようなユニットは、隣接するユニットに射撃するときダイロールに 2 の代わりに 3 を加えます。複数の強襲ユニットがスタックにいても、これはユニットごとではなく、スタックごとに適用されます。

6.0 移動



ユニットはヘクスからヘクスに移動し、進入する各ヘクスの移動ポイント・コストを支払います。これらの移動コストは、地形効果表(TEC)に記載されています。

同じインパルスに同じヘクスから移動するすべてのユニットは一緒に移動する必要があります (例外：移動スタック内のいくつかのユニットが移動中に混乱した場合、そこで停止しなければなりません、他のユニットは移動を続けることができます 5.3 を参照)。

例：あるヘクス内の 3 個の 1-5-4 分隊がアクティブにされた場合、ある分隊は移動し、その他の分隊は射撃することもあります、同じインパルスで移動するユニットは一緒に移動しなければならない、同じインパルスで射撃するユニットは同じ目標 (例外：14.0 砲兵器、別の目標に対して射撃することができます) を射撃しなければなりません。分隊のうち 1 個が機会射撃によって混乱した場合、他の 2 個分隊は移動力が残っていれば移動を続けることができます。

統制状態で負傷していない、まだアクティブにされていない指揮官は、自身のいるヘクスのユニットと隣接するヘクスにいるユニットの両方をアクティブにすることができます。これは指揮官の指揮範囲 (11.1) であり、指揮官が負傷するかシナリオ特別ルール (SSR) で変更されない限り、常に 1 ヘクスです。指揮官に隣接するヘクスで行動を開始するユニットは、指揮官とは別に移動または射撃することができます。しかし、各ヘクス内のユニットは、いずれかの場合にも一緒に移動または射撃する必要があります。

ユニットが各ターンに費やすことができる移動ポイントの数は、移動力(MF)と呼ばれ、カウンターに記載されています。ここまでで述べたように、匍匐やステルス移動以外の移動を行った MMC、火器チームおよび SMC (あるいは移動済みまたは

LOCK'N LOAD TACTICAL SYSTEM v4.1 STARTER KIT

突撃移動マーカーを載せられているユニット) は、攻撃側の直接射撃表(DFT)を使ったダイロールで+1の修正値が適用されます。

混乱ユニットが視線(LOS)内の敵ユニットに近づく移動でない限り、1以上の移動力を持つユニットは、地形の進入コストに関係なく常に1ヘクス移動することができます。また、掩蔽壕や洞窟に出入りすることや、彼らが現在いるヘクス内にある複数階を持つ建物のレベルを1つ変更することができます。ユニットが1ヘクス(または1ヘクス内)を移動するためにすべての移動ポイントを消費しなければならない場合、匍匐や突撃移動で新しいヘクスに移動できません。

ユニットは、友軍ユニットがいるヘクス(スタック制限に従う)を通過することができますが、敵占領ヘクスに入った場合、そこで停止して白兵戦(8.0 白兵戦を参照)を行わなければならない。

移動するユニットがイベントを発生させたり、機会射撃を受けたり、敵ユニットなどに隣接して移動したりするときの手順を次に示します。

1. ユニットが1ヘクスに入ります。
2. 効力射または地雷原の攻撃を解決します。
3. 可能なイベントがあれば発生します。
4. 可能なすべての機会射撃が実施されます。
5. ユニットがまだ統制状態の場合は、次の行動(隣接ユニットの自動的な視認、移動、突撃移動の場合は射撃、など)を続行します。

したがって、敵ユニットの隣接ヘクスへ移動して、(この敵ユニットまたは他のユニットから)機会射撃によって混乱させられたユニットは、隣接する敵ユニットを自動的に視認することはありません。

6.1 突撃移動



移動力が赤い四角で囲まれたユニット(例: 英雄は突撃移動を行えます)は突撃移動を行えます。これらのユニットの突撃移動は、インパルスの開始時に宣言され、突撃移動マーカーが載せられます。同じ国籍/色/識別バッジの指揮官は、突撃移動が可能なユニットと共にインパルスを開始した場合、突撃移動を行うことができます。



突撃移動では、可能であれば、疾走移動(6.2 疾走移動を参照)の修正を適用してから印刷された移動力の半分(端数を切り上げます)までを消費でき、続いて同じまたは後のイ

ンパルス中に射撃、または後の敵インパルスで機会射撃を行えます。疾走移動(DT)による移動力の特典があれば、印刷されたユニットの移動力に追加してから、突撃移動のために半分にします。

突撃移動を行っているユニットの総火力(FP)から2を引きます。

例: 突撃移動を行っている2個のアメリカ軍空挺2-5-4分隊は、1火力(主射撃分隊の火力が2、もう1個の分隊が追加する火力が1で、突撃移動により-2されます)で射撃します。

ユニットが射撃すると、(突撃移動マーカーに加えて)射撃済みマーカーを載せられます。

バズーカのような砲兵器である支援火器の場合、砲撃表(OFT)で+1修正値のペナルティを受けます。

突撃移動マーカーも射撃済みマーカーも、管理フェーズまで除去されません。ユニットは、最初に移動したのと同じインパルスに射撃する必要はありませんが、射撃のために後で再びアクティブにされるか、適切な状況が発生した場合には、機会射撃を行うことができます。しかし、彼らは最初にアクティブにされたときに移動しなければならない。

6.2 疾走移動

同じ国籍/カラー/識別バッジを持つ統制状態の指揮官と共にインパルスを開始し、インパルス全体をその指揮官と共に移動するユニットは、移動力を2増加させることができます。ユニットは指揮官に印刷された移動力よりも遠くに移動することはできません。火器チームは疾走移動できません。混乱したユニットは疾走移動を使用できません。

6.3 匍匐



ユニットまたはユニットのスタックは、その全インパルスを1ヘクス移動するのに費やすことができます。これが匍匐です。匍匐ユニットは、開豁地にいるか、敵ユニットに隣接していない限り、自動的に視認されません。匍匐ユニットを目標とする敵は、火力に+1するボーナスを受けられません。匍匐ユニットは、複数階建物内のレベルを変更することや掩蔽壕または洞窟に出入りすることはできませんが、レベルの変更や掩蔽壕または洞窟の出入りと別ヘクスへの移動を同時に行うことはできません。

火器チームは匍匐できません。

6.4 ステルス移動



移動力が明るい黄色のボックスで囲まれたユニットは、ステルス移動の能力を持ち、敵ユニットに隣接していても自動的に視認されることなく移動できます。敵ユニットは、視認判定

(10.0 視認を参照) に成功するか、ステルス移動能力を持つユニットが射撃しななければならないか、または統制状態の敵ユニットの視線(LOS)内にある開豁地を移動しなければならない場合を除いて視認できません。ユニットは疾走移動

(6.2 疾走移動を参照) 中にステルス移動を使用できませんが、ステルス移動を使用して白兵戦に参加することはできます。英雄と指揮官は、特別に指定されていない限り、ステルス移動を使用できません。ステルス移動を使用しているユニットは、(訳注：機会射撃を受けたとき) 移動による +1 DFT のペナルティを受けることはありません。

訳注：火力に+1 するボーナスと+1DFT のペナルティは同じ意味です。



ステルス移動能力を持つユニットは、移動力の半分(端数は切り上げます)までを消費することができ、続いて同じまたは後のインパルス中に射撃、または後の敵インパルスで機会射撃を行えます。ステルス移動(斥候を除く)を使用しているユニットの射撃では突撃移動による射撃のように総火力から2を引き、砲撃表(OFT)を使用する支援火器の射撃で、命中ロールに+1する修正値が適用されます。

6.5 共同移動

MMC/SMC、および車両は、インパルスを共に開始して共に終了するならば、一緒に移動することができます。MMC/SMCが突撃移動の能力を持つ場合、(訳注：協同移動として) 突撃移動を行うことができます。協同移動を実行するユニットは、自身の移動タイプに応じて、進入するヘクス(と横切るヘクスサイド)の移動ポイントを消費します。

例：林ヘクスに入るとき、分隊(徒歩移動タイプ)と戦車(装軌移動タイプ)は、それぞれ2移動ポイントと4移動ポイントを消費します。このルールは(明らかに)15.1の例外です。

訳注：スターターキットは1章から13章のルールだけを使用します。

7.0 煙幕の展開



移動済み、匍匐、突撃移動、ステルス移動、射撃済みまたは Ops Complete マーカーを載せられていない統制状態の MMC は、自分のいるヘクスが隣接するヘクスに煙幕の展開を試みることができます。

ヘクスを選択し、1d6をロールします。ダイロールがユニットの煙幕展開能力(エジュール特別ルールで示されます)以下であれば、煙幕1マーカーをヘクスに置きます。煙幕の展開が成功したかどうかにかかわらず、煙幕の展開を試みたユニットに Ops Complete マーカーを載せます。

煙幕は目標修正値(TM)+1を持つ阻止地形です。煙幕の目標修正値(TM)は、ヘクス固有の目標修正値(TM)に追加されます。したがって、煙幕が展開されている森ヘクスは目標修正値(TM)+3を持ちます。煙幕ヘクスから射撃したユニットは、直接射撃表(DFT)のダイロールから1を引き(-1)、砲撃表(OFT)の命中ロールに1を加算(+1)します。



煙幕1マーカーが置かれた後の管理フェーズで、煙幕1マーカーを煙幕2マーカーに置き換えます。次の管理フェーズで、煙幕2マーカーを除去します。

8.0 白兵戦(Melee Combat)

ユニットが敵ユニットのいるヘクスに入ったときには、白兵戦(Melee)を行わなければならないなりません。ユニットは突撃移動を使用して白兵戦ヘクスに入ることはできません。白兵突撃能力を持たない(NME)ユニットはたとえそれが白兵突撃能力を持たない敵ユニットだとしても敵ユニットのみがいるヘクスに入ることはできません。白兵戦は同時に行われますが、国籍による特性、イベントおよびスキル(12.0)は白兵戦の手順を変更する可能性があります。白兵戦ラウンドが終了するまで損害は適用されません。

あるターンにあるヘクスで実施される白兵戦ラウンドは1回だけです。白兵戦ラウンドに参加するすべてのユニットは、同時にアクティブにされたとみなされます。白兵戦は、敵ユニットが友軍ユニットを含むヘクスに入ると即座に実行されます。したがって、敵ユニットが白兵戦ヘクスに入るとき、機会射撃は行えません。

すべての攻撃ユニット(ヘクスに入ったユニット)と白兵戦で使用可能な支援火器(SW)(機関銃、砲爆弾、火炎びん、火炎放射器)の固有火力(IPF)を合

LOCK'N LOAD TACTICAL SYSTEM v4.1 STARTER KIT

計し、攻撃側が選択する防御ユニットの固有火力(IFP)と白兵戦で使用可能な支援火器(SW)の火力を合計し、火力の比率を求めます(端数は切り上げ)。

例：4火力(FP)の攻撃側が2火力(FP)の防御側を攻撃する場合は2:1ですが、5火力の攻撃側が2火力の防御側を攻撃する場合は2.5:1ではなく3:1です。全ての防御ユニットを攻撃しなければならないわけではありませんが、少なくとも1つは攻撃しなければなりません。修正前の比率が1:3未満の攻撃は1:3として扱われますが、複数のユニットに対しては実行できません。2d6をロールし、プレイ補助カードの白兵戦表(MT)を参照します。

攻撃側ユニットに適用する指揮修正値(LM)は、攻撃側のダイスロールに加えられます。攻撃側が白兵戦表(MT)の該当する比率のコラムにある撃破ナンバー(KN)以上をロールした場合、防御ユニットは除去されます。

除去となった防御側ユニットはまだ除去しません。防御側が、攻撃側のユニットを選択して同じ手順を実行します。損害を判定した後、両陣営から除去となったユニットを取り除き、そのヘクスに白兵戦(Melee)マーカーを置きます。

白兵戦に参加する部隊に英雄が含まれている場合、彼らが攻撃側のとき白兵戦表(MT)で使用するコラムを自軍に有利な方に1つシフトさせます。比率が英雄に対して1対3より悪い場合でも、比率は1:2にシフトしますが、比率は決して5:1より良くなることはありません。複数の英雄がいても複数のコラムシフトは生じません。

このセクションの文脈では、攻撃側とはあなたのユニットが白兵戦で攻撃を行っていることを意味します。これは、ヘクスに入ってきたかどうかとは関係ありません。防御側とは、あなたのユニットが白兵戦の攻撃対象であることを意味します。唯一防御できるユニットが白兵突撃能力を持たない場合でも、自動的に除去されるわけではありません。

待ち伏せ(8.4)またはスキル(12.0)によって修正されない限り、白兵戦に参加するユニットは修正されていない固有火力を使用します。

例：2個のアメリカ軍空挺2-5-4分隊は、白兵戦では4火力に相当し、2個のドイツ軍1-6-4分隊と2火力のMG-34支援火器は4火力に相当します。

白兵戦においてもMMCは支援火器のセクション(1.6)で記述された支援火器

の使用制限を守らなければなりません。言い換えれば、分隊は1個の支援火器とその固有火力で射撃を行うか、またはその固有火力を失う代わりに2個の支援火器で射撃することができます。半個分隊/操作班はその固有火力を失う代わりに1個の支援火器で射撃することができます。

指揮官と英雄は白兵戦で使用可能な支援火器を使ってその支援火器の半分の火力で攻撃または防御を行えます(端数を切り上げる)。砲爆弾や火炎びんなどの使い捨て支援火器は白兵戦の最初のラウンド(攻撃と防御)の後、取り除きます。英雄は、支援火器を操作/使用していない場合は、固有火力で防御します。スキルの特別ルールはこれらのルールに優先します。鹵獲された支援火器が使用され、敵が除去されなかった場合、鹵獲された支援火器は管理フェーズでゲームから除去されます

例：鹵獲した1火力の機関銃(SW)を持った6-0-6指揮官が1-6-4分隊を指揮して、敵の1-5-4分隊に対して白兵戦を敢行します。いずれの側も敵方を排除できませんでした。鹵獲した1火力の機関銃は管理フェーズに指揮官から除去します。

8.1 白兵戦後



白兵戦ラウンドを生き残ったユニットは白兵戦に拘束されます。そのユニットの上に白兵戦マーカーを載せます。拘束されたユニットは、(離脱しない限り)移動することも、射撃することもできませんが、次のターンにインパルスを使用して白兵戦または撤退を試みることができます。

白兵戦マーカーは、両陣営のユニットが同じヘクスにいる限り、取り除くことができます。一方の陣営のユニットが全て除去されると、その後の管理フェーズで白兵戦マーカーは除去されます。

退却を望むユニットは、次のインパルスの開始時に(敵がもう一度白兵戦を敢行する前に)自分の意図を表明し、士気チェックに成功(士気修正値(LM)が適用されます)しなければなりません。士気チェックに失敗した場合、ペナルティは発生しませんが、直ちに白兵戦ラウンドを戦わなければなりません。士気チェックに成功したユニットは、適切な移動コストを消費してヘクスから出ることができます。

プレイヤーがすべての友軍ユニットを白兵戦ヘクスから退却させると、白兵戦マーカーは除去され、残っている敵ユニットは退却するユニットに対して機会射撃を行うことができます。プレイヤーは、これを防ぐためにユニットを後衛として残しておくことができます。

白兵戦で使用可能な支援火器を携行していない指揮官、狙撃兵、衛生兵／衛生下士官、混乱したユニットは、白兵戦で攻撃を行うことや白兵戦の目標になることはありません。彼らは白兵突撃能力を持たない（NME）ユニットとみなされます。火器チーム(WT)は、白兵戦で個別に目標にすることができます。

白兵突撃能力を持つユニットがすべて除去された場合、白兵突撃能力を持たない（NME）ユニットは除去されます。白兵戦ラウンドの終了時点で、英雄でない SMC が白兵戦で使用可能な支援火器を持たないか、あるいは白兵突撃能力のあるユニットとスタックしていない場合、たとえ敵に白兵突撃能力のあるユニットがない場合でも、その SMC は除去されます。SMC は友軍部隊と共に戦死したものと見なされます。ユニットが白兵突撃能力を持たない（NME）敵ユニットのみにいるヘクスに入った場合、すべての敵ユニットは除去されます。進入したユニットはそこで停止しなければならず、そのヘクスに白兵戦マーカーが置かれます。

8.2 白兵戦への増援

いずれの側からのユニットも白兵戦の増援となることができます。前回の白兵戦ラウンド後、そのヘクスに友軍ユニットが残っていない可能性があるとしても、白兵戦マーカーが置かれたヘクスに進入するユニットは、それに対する増援と見なされません。

ユニットがそのターンの白兵戦ラウンドが戦われる前に増援として進入した場合、直ちに白兵戦が実行されます。白兵戦ラウンドが戦われた後で白兵戦ヘクスに増援として進入した場合、次のターンまで白兵戦に参加することはできません。

増援ユニットが待ち伏せ能力（8.4）を持つ場合、その3倍の火力を他の友軍ユニットの通常の火力に加えることができますが、白兵戦ラウンド自体は同時に実行されるものとみなします。

（訳注：待ち伏せ自体は同時ではありません。待ち伏せ後に生き残った敵側が同じ白兵戦ラウンドで反撃できると言うことです。）

8.3 ゼロ火力のユニット



白兵戦では、固有火力が0のMMCが、白兵戦で使用可能な支援火器を所持していない場合、1火力で攻撃と防御を行います。そうしたユニットが白兵戦で使用可能な支援火器を所持している場合、彼らは支援火器の火力を使用します。攻撃に参加している固有火力0のMMCごとに、ダイスロールから1を引きます。防御に参加している固有火力0のユニットごとに、攻撃側のダイスロールに1が加えられます。

例：2個の0-2-3半個分隊が白兵戦で2-6-4分隊を攻撃します。比率は2対2または1：1です（各固有火力0の半個分隊は攻撃に際して1火力とカウントします）。この比率の撃破ナンバーは8です。しかし、固有火力0半個分隊のペアを持つプレイヤーは、2d6ロールから2を引きます。したがって、彼は2-6-4を除去するために10以上（ $10-2=8$ 、これは1対1の攻撃で敵を除去するために必要な最小値）のロールを必要とします。逆に、2-6-4分隊は、2対2または1対1で2個の半個分隊を攻撃しますが、2d6ロールには2を加えます。従って、彼は6以上のロールで2個の半個分隊を除去できます（ $6+2=8$ ）。

8.4 待ち伏せ

一部の国籍、ユニット、または状況（12.0スキル、またはモジュール特別ルール／シナリオ特別ルール）によって、白兵戦の最初のラウンドが待ち伏せとして解決されることがあります。待ち伏せが可能なユニット（またはユニットのスタック）が、そのインパルスの開始時に待ち伏せ可能なユニットに対してLOSを持っていなかった敵ユニットに対して白兵戦を行うと、白兵戦の第1ラウンドだけユニット／ユニット群の合計火力（固有火力+支援火器）は3倍になります。固有火力0のMMCは1火力と見なされるので3倍して3火力になりますが、ダイスロールからは1が引かれます。さらに、この第1ラウンドは非同期であり、除去した敵は反撃前に直ちにプレイから取り除かれます。

8.5 添え字 M を持つユニット



白兵戦で攻撃または防御を行う場合、「M」の添え字付き火力を持つユニットと支援火器は自身の火力に1を加えることができます。

9.0 管理フェーズ

すべてのユニットが移動または射撃を行うか、または3回連続してパスした場合（プレイヤー1がパス、プレイヤー2がパス、プレイヤー1がパス）、作戦フェーズが終了します。

管理フェーズでは、移動済み、突撃移動、ステルス移動、匍匐、射撃済み、Ops Complete、照明弾、視認マーカーをすべて除去します。効力射マーカーも除去します。煙幕1マーカーを裏返して煙幕2マーカーにし、煙幕2マーカーをマップから除去します。

すべてのマーカーを除去したら、ターンマーカーを1ターン進めて次ターンの回復フェーズを開始します。

10.0 視線(LOS)と視認 (SPOT)

現実世界で、あるユニットが別のユニットを見ることができる場合、あるユニットにはそのユニットへ通る視線(LOS)があります。ユニットは、LOS を持てない目標ユニット、または視認できないヘクスへ射撃を行うことはできません。

LOS と視認に影響を与える地形には、阻止地形と妨害地形の 2 種類があります (特定の地形タイプの一覧については、地形効果表(TEC)を参照してください)。

10.1 視認

たとえユニットが目標まで通る LOS を持っていたとしても、攻撃側が敵を見ることができない場合があります。

例：敵の分隊は 2 ヘクス離れた建物に隠れています。あなたの分隊が建物を見るのを妨げる物は何もないかもしれませんが、それは彼らが敵を見ることを意味しません。

敵がいるヘクスを射撃するためには、それを視認する必要があります。ユニットではなくヘクスが視認されます。したがって、ヘクス内の 1 ユニットが視認された場合、ヘクス内のすべてのユニットが視認されます (例外：掩蔽壕、洞窟、または複数階建物の別レベルは、ヘクス内の 2 番目のヘクスに相当するため、別々に視認されなければなりません)。



視認は状態駆動です。ヘクス (およびその中のすべてのユニット) は、次のいずれかが当てはまる場合に視認されます：ヘクスに視認マーカーが置かれている、統制状態の友軍ユニットがそのヘクスに隣接している、友軍ユニットが現在そのヘクスを通過して移動しているか突撃移動をしている、ヘクス内のユニットに移動済み、突撃移動、射撃済み、または白兵戦マーカーが載せられているか、あるいはそのヘクスが開豁地である。

視認ユニットと目標ヘクスの間にある妨害地形によって LOS が低下した場合でも、開豁地にいるユニットは自動的に視認されます。開豁地にいる車輛を含むユニットを視認する必要はありませんが、防御時の目標修正値(TM)を得ることはできます。2 台の車両が開豁地にいる場合、どちらも視認する必要はありませんが、彼らも防御時の目標修正値(TM)を得られます。

ヘクスの状態はあるターン内でも変化することに注意してください。

例：ヘクスが統制状態の友軍ユニット (潜在的な攻撃者) が隣接していることによって視認されている場合、そのユニットが混乱するか隣接ヘクスから離れた場合、そのヘクスはそれ以上視認されません。

匍匐とステルス移動を使用しているユニットは、開豁地にいるなどの理由で発見されない限り移動中に視認されません。

一度あるヘクスが視認されれば、たとえその時点でそのヘクスへ通る LOS を持たない友軍ユニットであっても、そのターン中すべての友軍ユニットがそのヘクスを視認できます。しかし、すべてのユニットが視認可能なヘクスを離れるか除去された場合、そのヘクスの視認マーカーを除去します。

ユニット (ハッチを開けている車輛を含む) は、彼らが LOS を持っているまだ視認されていないヘクスの視認を試みることができます。阻止地形ヘクスにいるユニットは、1d6 のロールが 2 以下の場合に視認されます。妨害地形ヘクスにいるユニットは、1d6 のロールが 3 以下の場合に視認されます。

例：ユニットが妨害地形ヘクスにいる敵を視認しようとしている場合、それを成功させるには 3 かそれより小さいロールを出さなければなりません。

目標ユニットがいるヘクスに至る経路上で LOS が通過する妨害地形ヘクス 1 つごとに、ユニットの視認ダイロールに 1 が加えられます。これは LOS が実際に妨害地形ヘクス内にある妨害地形そのものを通過する場合だけであることに注意してください。また、開豁地形ヘクス内にある妨害地形シルエットを通過する場合もそのヘクス 1 つにつき 1 が加えられます。

LOS が 2 個より多い妨害地形ヘクス内の妨害地形、または開豁地形ヘクス内の妨害地形シルエットを通過する場合、LOS は阻止されます。LOS は、射撃ユニットがいるヘクスまたは目標ヘクスから隣接ヘクスへ延びる地形の薄片によって阻止されることも妨害されることもありません。指揮修正値(LM)が適用されると、その値が視認ダイロールから引かれます。

一度、ユニットが視認されると、ヘクス全体が視認され、そのヘクスに視認マーカーが置かれます。視認マーカーは、各管理フェーズに、またはすべてのユニットが視認可能なヘクスを離れると除去されます。

視認の試みはインパルスを使用するものではありませんが、友軍インパルス 1 つにつき 1 回しか試みることができず、その結果にかかわらず、視認を試みたユニットに

LOCK'N LOAD TACTICAL SYSTEM v4.1 STARTER KIT

Ops Complete マーカーを載せます。インパルス中にその陣営が行う唯一のアクションが視認の試みの場合、それはパスとみなされます。

射撃済み、移動済み、匍匐、Ops Complete、ステルス移動、突撃移動マーカーを載せられたユニットはまだ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せんが、隣接ユニット、移動しているユニット、移動済み、突撃移動、射撃済み、白兵戦マーカーが載せられたユニットあるいは開豁地にいるユニットは自動的に視認します。混乱したユニットとハッチを閉じた車両ユニットは、隣接する敵ユニットを自動的に視認することはありません。

10.2 建物と丘

LnLT に登場する地形の大部分は地上レベル（レベル 0）です。しかし、レベル 1、2、3 である丘があります。茶色の異なる色合いは、より高い丘を表します。地上レベル（またはレベル 0）より上の各レベルは、約 3~6 メートル（または 10-20 フィート）の上昇を示しています。隣接するヘクスであってレベルが異なる丘は隣接しているものとみなされます。

同様に、1 階建ての建物と 2 階建ての建物があります。3 ヘクス以上の石造り／重構造物である(HC)建物はすべて 2 階建て（複数階建て）建物とみなされます。階段はそれぞれの複数階建物ヘクス内にあります。ユニットは、2MP を支払うことによって、そのヘクスの最下位レベル（レベル 0）から上位レベル（レベル 1）に移動することができ、その逆も可能です。

一階建ての建物内のユニットは、地上レベル（レベル 0）または建物が置かれている地形のレベルにいます。2 階建て建物の上位レベルにあるユニットは、建物が置かれている地形の 1 つ上にいるため、建物自体がレベル 0 にある場合はレベル 1 にいることになります。

例：レベル 0 の建物の上層階にいるユニットは、レベル 1 にいるため、レベル 1 の丘にいるユニットと同じ高さになることになります。

例：レベル 1 の丘にある建物の上位レベルにいるユニットは、レベル 2 にいます。

隣接するヘクスにいても、複数階建ての建物の異なる階にいるユニットは、隣接しているとはみなされず、お互いに LOS を持てません。掩蔽壕または洞窟を含むヘクスに隣接するヘクス内のユニットは、掩蔽壕または洞窟の内側と外側の両方のユニットに隣接していると見なされ、視認と射撃を行うことができます。

10.3 LOS の判定

LOS は、射撃ユニットがいるヘクスの中心から目標ヘクスの中心までたどります。

LOS に影響を与える地形には、阻止地形と妨害地形の 2 種類があります

（TEC 参照）。LOS が阻止地形のシルエットに触れた場合、LOS はブロックされます（特に明記されている場合を除く）。妨害地形は LOS をブロックするのではなく、視認性を低下させます。

LOS が妨害地形シルエットを横切るヘクスごとに、攻撃側の直接射撃表(DFT)ダイロールから 1 を引くか、砲撃表(OFT)の命中ロールに 1 を加えます。LOS が 2 個より多い妨害地形ヘクスを通過した場合、LOS はブロックされ、攻撃または視認を試みることができません。LOS は、ヘクスごとに 1 つの要因による妨害だけを受けます。したがって、林ヘクスに車輛の残骸があり林のシルエットを横切る LOS は、修正値が 2 ではなく 1 となります。

攻撃側または目標ヘクスの阻止地形／妨害地形は、LOS をブロック／妨害することはありません。

LOS は射撃ユニットまたは目標ヘクスから隣接ヘクスに伸びている地形（**訳注：阻止地形／妨害地形**）の小片によってブロックされたり妨害されたりしません。

LOS はいつでも確認できます。LOS は相互的なものです。ユニット A がユニット B を見ることができれば、ユニット B はユニット A を見ることができます。

地形は、あるレベル（高度）または特定の障害物の高さ（TEC ではレベルを単位として表します）に存在します。

例：レベル 1 の丘ヘクスにある森の地形（2 レベル分の高さを持つ障害物）は、レベル 3 の高さまでの LOS を妨害します。

例：レベル 2 の丘ヘクスにある 1 ヘクスの軽構築（LC）建物（1 レベル分の高さを持つ障害物）は、レベル 3 の高さまでの LOS を妨害します。

例：レベル 1 の丘ヘクスにある 3 ヘクスの重構築（HC）建物（2 レベルの高さを持つ障害物）は、レベル 3 の高さまでの LOS を妨害します。

例：レベル 1 の丘ヘクスにある林の地形（1 レベル分の高さを持つ障害物）は、レベル 2 の高さまでの LOS を妨害します。

LOCK'N LOAD TACTICAL SYSTEM v4.1 STARTER KIT

阻止地形／妨害地形の障害物が攻撃側と目標ヘクスの両方のヘクスと（TEC 上で同じ高さである地形）同じ高さにある場合、LOS は阻止／妨害されます。

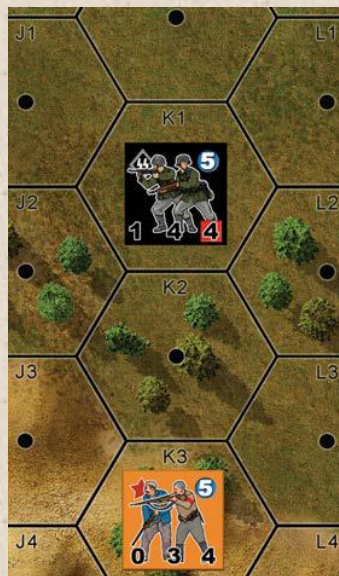
構建造物の2階（同じレベル1）にいるイギリス軍空挺分隊への LOS はレベル0のヘクス H3 にある1レベルの高さを持つ瓦礫によってはブロックされません。



例：左のイメージでは、ヘクス M5 の茂みは、M6 のフランス軍分隊と M4 のドイツ軍分隊（すべてのヘクスはレベル0の高さです）間の LOS を妨害します。

阻止地形／妨害地形にある障害物と等しい高さのヘクスにいるユニットはその阻止地形／妨害地形の障害物の高さより低いヘクスを視認して射撃することができます。しかし、レベル1、2、3の阻止地形／妨害地形の障害物はそれらのすぐ後ろに1ヘクスの死角／影を作ります。

攻撃側ヘクスと目標ヘクスの両方のヘクス・レベルより全体のヘクス・レベルが高い阻止地形／妨害地形を通る LOS はブロック／妨害されます



例：左のイメージでは、レベル1の丘であるヘクス K3 にいるソビエト・パルチザンからレベル0のヘクス K1 にいるドイツ軍 SS 分隊への LOS は、レベル0のヘクス K2 にある1レベルの高さを持つ障害物の林が作る影によって妨害されます。仮に K2 の林が軽構建造物であれば K1 への LOS はブロックされます。どちらの例でも、K3 から K0 への LOS は通ります。

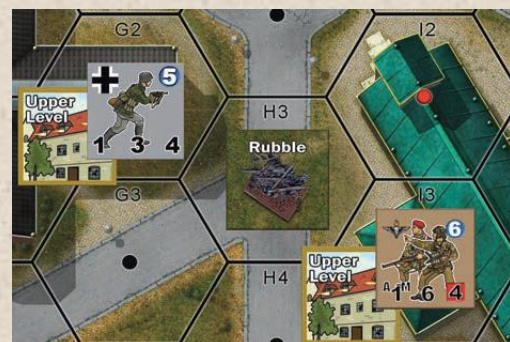


例：左のイメージでは、レベル0のヘクス C6 にいるアメリカ軍空挺分隊は、同じレベル0のヘクス E5 にいるドイツ軍分隊に対して LOS を持つことができません、なぜならレベル0のヘクスにある1レベルの高さを持つ障害物によってレベル1の妨害地形となるヘクス D6 の軽構建造物によって LOS がブロックされるからです。

攻撃側ヘクスと目標ヘクスの両方のヘクス・レベルより全体のヘクス・レベルが低い等しい阻止地形／妨害地形を通る LOS はブロック／妨害されません。



例：左のイメージでは、ヘクス J4 にある重構建造物の2階（レベル1）にいるソビエト軍狙撃兵から、ヘクス J3 にある1レベルの高さを持つ重構建造物の上を通り越した、レベル0のヘクス J1 にいるドイツ軍 SS 半個分隊への LOS は通すことができます。しかし、ヘクス J2 にいるドイツ軍 SS 分隊への LOS は、ヘクス J3 にある1レベルの高さを持つ重構建造物が作る1ヘクスの死角によってブロックされます。



例：左のイメージでは、ヘクス G2 にある重構建造物の2階（レベル1）にいるドイツ軍半個分隊からヘクス I3 にある重

さらに、射撃者がいるヘクスと障害物があるヘクス（それぞれは数えません）の間のヘクス数が、作られる死角／影の長さに加算されます。したがって、前の

LOCK'N LOAD TACTICAL SYSTEM v4.1 STARTER KIT

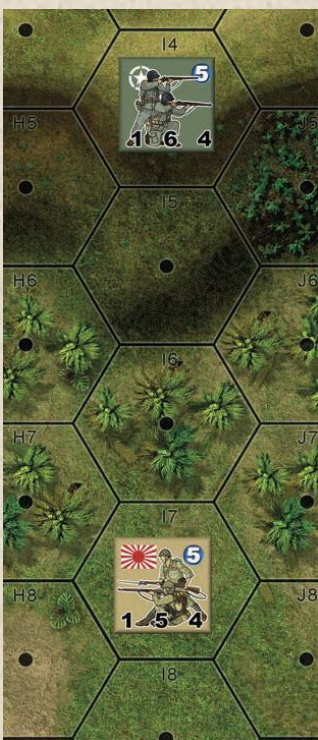
例では、ヘクス J3 の重構造建物が実際にはヘクス J2 にあった場合、ヘクス J1 と J0 への LOS は死角によってブロックされます。

阻止地形／妨害地形ヘクスの全ての障害物の高さよりも高いレベルにあるヘクス内のユニットは、それを見下ろして、より低いレベルのヘクスに射撃することができます。この状況の LOS は、阻止地形／妨害地形の障害物の上を通り越すため、いずれにしろブロック／妨害されません。しかし、レベル 1、2、3 の阻止地形／妨害地形の障害物は、その直後にあるヘクスに 1 ヘクスの死角／影を作るため、その直後にいるユニットへの LOS をブロック／阻止します。

ここで別の例です：



例：左のイメージでは、ヘクス I5 (レベル 2 の丘) のベルギー軍分隊は、斜面の麓にあるヘクス I3 (レベル 0 の道路) の SS 分隊と I2 の SS 英雄兵の両方に LOS を持っています。しかし、もしヘクス I3 が開けたレベル 1 の丘ヘクスであった場合、ベルギー軍分隊はヘクス I2 にいる SS 英雄兵への LOS を持ってません。



例：左のイメージでは、ヘクス I4 (レベル 2 の丘) のアメリカ軍分隊は、ヘクス I7 (レベル 0) の日本軍分隊に LOS を通せますが、レベル 0 のヘクス I6 にある 1 レベルの高さを持つ浅いジャングルによって妨害されます。アメリカ軍分隊は、隣接するレベル 1 の丘であるヘクス I5、ヘクス I6 (10.3.1 参照)、レベル 0 の開豁地ヘクス I8 に対してクリアな LOS を持ちます。ヘクス I8 への LOS は浅いジャングルに妨げられていません。

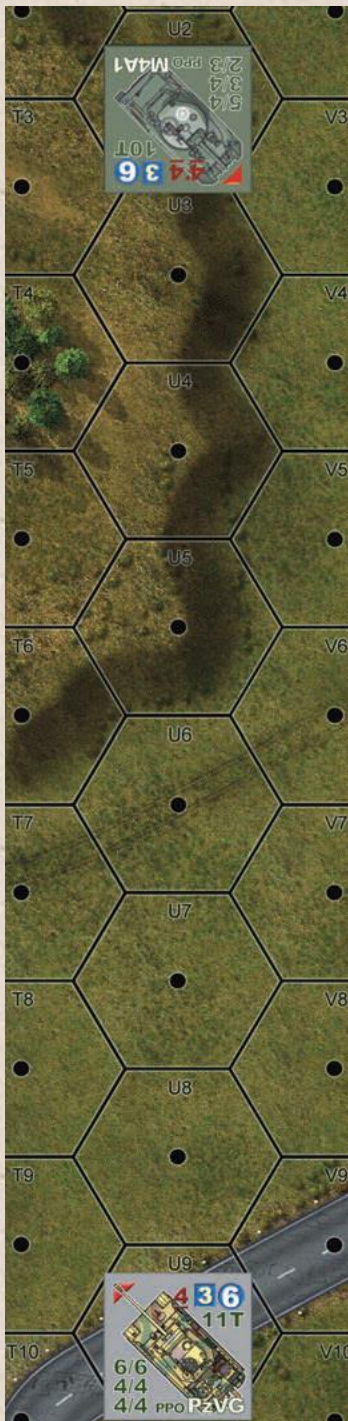
同じレベルの連続する丘ヘクスは、丘の上にある射撃側ヘクスと高度が下がるヘクスの間にあるヘクス数分だけ、より低いレベルのヘクスへの LOS をブロックします。

10.3.1 丘と斜面

前項には例外が 1 つあります：LOS が丘ヘクスからより低いレベルのヘクスまで、階段のようにレベルが連続して減少する開けた丘ヘクスを通るときです。これは明らかに斜面であると考えられ、このような斜面に沿った LOS はブロックされません。

前述の例のイメージでは、I4 (レベル 2 の丘) のアメリカ軍分隊は I5 がレベル 1 の開けた丘ヘクスであるため、I6 (レベル 0 の浅いジャングル) への LOS を持っています。

LOCK'N LOAD TACTICAL SYSTEM v4.1 STARTER KIT



例：このページの上の段にある長いイメージでは、ヘクス U2（レベル 1 の開けた丘）のアメリカ軍 M4A1 シャーマン戦車は、自身の前方にある 3 つの連続する開けたレベル 1 の丘ヘクス（U3-U5）に LOS を持っていますが、レベル 0 に高度が低下する最初のヘクスを含む 3 ヘクス（U6-U8）には LOS がありません：シャーマン戦車は LOS を、ドイツ軍パンター戦車がいるヘクス U9 で再び持つことができます。

10.3.2 ヘクスサイドに沿った LOS

LOS がヘクスサイドをたどるとき、隣接するヘクスの地形はヘクス全体に及んで見なされます。ヘクスサイドの片側の地形が阻止地形／妨害地形ヘクスであるヘクスサイドに沿って迎える LOS は、ブロック／妨害されません。ヘクスサイドの両側の地形が阻止地形／妨害地形ヘクスであるヘクスサイドに沿って迎える LOS は、ブロック／妨害されます。ヘクスサイドの片側の地形が阻止地形でもう一方が妨害地形ヘクスであるヘクスサイドに沿って迎える LOS は、妨害されます。



例：上のイメージでは、ヘクス E2 のドイツ軍分隊からヘクス F4 のオランダ軍分隊への LOS は、ヘクスサイドを共有する両側のヘクス（E3 と F3）が阻止地形（軽構築建物）ヘクスのためブロックされます。

射撃ヘクスから目標ヘクスへの LOS が壁または生垣ヘクスサイドに沿って迎えられる場合、LOS はブロックされません。



例：上のイメージでは、ヘクス K5 のアメリカ軍分隊からヘクス L7 のドイツ軍半個分隊までの LOS は、K6 と L6 の間の壁ヘクスサイドによってブロックされません。

LOCK'N LOAD TACTICAL SYSTEM v4.1 STARTER KIT

ヘクスサイド地形を辿る LOS の詳細については、地形効果図(TEC)を参照してください。

10.4 地形の特徴

地形の各部分は、その中に待避場所を探しているユニットに明確な利点を与えます。そして、そこを通り抜けようとするユニットに異なる移動コストを要求します。

これらの利点と移動コストは、他の情報とともに、TEC に記載されています。

ヘクスの中心点を囲む地形が、そのレベルとヘクス内の地形タイプを決定します。車輛残骸、タコツボ、煙幕（および他のカウンター置くことによって示される性質や野戦構築物）の TM は、他の地形と累積します。任意の地形の目標修正値(TM)の最大値は+4（5.5）です（例外、11.4 狙撃兵）。

11.0 単独兵カウンター（SMC）

単独兵カウンター（Single Man Counter）は、戦闘の趨勢に影響を与える重要な個人を表します。これら SMC の例をあげると、指揮官、英雄、狙撃兵、衛生兵などがあります。

11.1 指揮官



指揮官は、優れたスキルを持つ個人です。彼らは通常、士官または卓越した下士官（NCO）です。

指揮官は固有火力(IFP)を持たず、支援火器を操作しているのではない限り敵ユニットに個別に射撃することも、自発的に単独で白兵戦に参加することもできません。敵ユニットが、白兵戦で使える支援火器を持たない単独でいる指揮官がいるヘクスに移動してくると、指揮官は除去されます。

指揮官の指揮修正値(LM)は、直接射撃による攻撃の支援、損害判定の修正、ユニットの回復、白兵戦の指揮、およびこれらのルールで言及されている他の機能のために使用できます。インパルスまたは回復フェーズで 1 ヘクスにつき 1 個の指揮官のみがユニットをアクティブにし、射撃による攻撃を修正し、回復判定を行い、損害判定に影響を与えるために自分の指揮修正値(LM)を使用することができます。

各指揮官は、固有の指揮範囲(LR) 1 を持ちます。指揮範囲はアクティブーションのために使用されます。指揮官は隣接するヘクスにいるユニットをアクティブにす

ることができます。指揮官が負傷した場合、指揮範囲は 1 つ減少します（指揮官は自分がいるヘクス内のユニットのみをアクティブにできます）。

指揮官は自分のヘクス内のユニットのみを回復させることができます。指揮官は、隣接するヘクスにいる車両をアクティブにすることはできません。戦車指揮官（11.5）は隣接するヘクスにいる MMC/SMC をアクティブにできません。

11.1.1 指揮官と戦闘

移動済み、匍匐、射撃済み、または Ops Complete マーカーを載せられていない指揮官は、指揮官と同じ背景色と識別バッジ（IB：カウンターの左上のシンボル）を持つユニットが行うすべての攻撃を支援することができます。

指揮官の指揮修正値(LM)は直接射撃表(DFT)を使用するユニットの固有火力(IFP)に加えられ、そして/または砲撃表(OFT)を使用する支援火器(SW)と火器チーム(WT)の命中ロールから引かれます。指揮修正値は、アクティブなインパルス中に指揮官のいるヘクスで発生するすべての攻撃（攻撃ユニットではない）に適用されます。

指揮官は、同じインパルスで指揮官のいるヘクスでアクティブになっている固有火力/支援火器を使用するユニットと砲撃表(OFT)を使用する支援火器/火器チームの両方のユニットを支援できることに注意してください。そのような射撃を支援した指揮官には、射撃済みマーカーが載せられます。指揮官は、盤上の迫撃砲射撃/盤外砲兵支援の要請と、直撃射撃に指揮修正値を加えることを同じターンに行うことはできません。

訳注：スターターキットで間接射撃は使用しません。

11.1.2 指揮官とスキル

シナリオの戦闘順序(OOB)で、スキル（12.0）が指揮官に割り当てられます。これらのスキルは、士気高揚や強化された視認能力等の特別な能力を与えます。

11.2 英雄



英雄は、勇敢で驚異的な戦果を達成しますが普通の兵士です。英雄は、シナリオ開始時の部隊の一部であるか、またはプレイ中に誕生する可能性があります。

分隊または半個分隊の損害判定で 1 をロールするたびに、英雄が誕生する可能性があります。再び 1d6 をロールします。数字が偶数の場合は、英雄が誕生します。カップから英雄とスキル・カウンター（12.0）を無作為に選んでください。その

LOCK'N LOAD TACTICAL SYSTEM v4.1 STARTER KIT

スキルは英雄が使用可能でなければなりません、そうでない場合は、再度選択します。新たに誕生した英雄は、彼らを誕生させたユニットのアクティブ・ステータスを引き継ぎます。

例：英雄を誕生させた分隊が既に射撃済みマーカーを載せられている場合、英雄も射撃済みマーカーを載せられます。

移動中の MMC によって誕生した場合、英雄は英雄を誕生させる前に MMC が消費したのと同じ数の移動力(MP)を消費したものとみなされます。たとえ誕生させる MMC が混乱（そして移動済みマーカーが載せられている）していても、英雄は望むならば、彼の合計移動力まで移動することができます。

英雄の誕生によってスタック制限に違反する場合、所有者は隣接する敵ユニットがないヘクスに英雄を置く必要があります（この移動によって移動済みマーカーは載せられません）。

英雄は突撃移動を行うことができます（6.1）。英雄は車輜に対して近接突撃（17.1）を行うことができます。英雄は、常に固有火力(IFP)を複数ユニット攻撃に加えることができます。

英雄と同じヘクス（そして建物内の同じレベル）にいるユニットは、指揮官が存在しなくても回復を試みることができます。

英雄は白兵戦(Melee)の攻撃側の時、白兵戦の比率を自軍に有利な方向に1コラムシフトさせます（さらに自身の固有火力を加えます）。思い出してください。白兵戦では、あなたがヘクスに移動してきたかどうかは関係なく、現在あなたが白兵戦で攻撃を行っているかどうかだけが関係します。

マップ上でゲームを開始する英雄にスキルが割り当てられていない場合、彼はスキル・カウンターを引けません。

マップ上にはいつでもその国籍の英雄は2人しかいません。英雄は常に完全戦力で誕生します（負傷状態で誕生することはありません）。たとえば、損害判定の結果が親ユニットを除去したとしても、英雄は誕生します。

11.3 衛生兵



衛生兵は例外的な医療要員を表しています。彼らは武器を携行したり射撃したり、敵のユニットを視認することはできません。しかし、彼らは医療キットを使ってユニットを癒すことができます。

衛生兵（およびすべての SMC）は、カウンターの上に SR があるかどうかにかかわらず、自己回復を行うことができます。

各回復フェーズ中に、統制状態の衛生兵は1個の SMC（自分自身を含む）から負傷マーカーを取り除くか、混乱した MMC/SMC を統制状態の側に裏返すことを試みることができます。どちらの場合でも、衛生兵の処置の対象は、衛生兵と同じヘクス（そして同じレベル）にいない限りです。いずれかの機能を実行するには、衛生兵は 2d6 でロールした士気チェックに成功しなければなりません。衛生兵が正の目標修正値(TM)を持つ地形にいる場合、ロールから2が引かれます。衛生兵が士気チェック(MC)に成功すると、SMC が1個、または MMC/SMC が1個回復します。1回のロールしか実行されません。同じ回復フェーズで、衛生兵が自己回復した後、別の SMC（自分自身を含む）を癒したり、1個の MMC/SMC を回復させたりすることができます。この場合、2つのロールが実行されます。

士気チェックに失敗した場合のペナルティはありませんが、士気チェックに失敗した場合、衛生兵はその回復フェーズで何の機能も実行できません。負傷した衛生兵は、統制状態にいる間は他のユニット（自分自身）を癒すことができます。

衛生兵は白兵突撃能力を持たない(NME)ユニットです。衛生兵と同じヘクスにいる友軍 MMC と白兵突撃能力を持つ SMC がすべて除去された場合、衛生兵はプレイから除去されます。

11.4 狙撃兵



狙撃兵は移動力を持たず、最初はマップ上に置かれません。一度シナリオが開始されると、狙撃兵の所有者は、敵ユニットが現在そのヘクスを占めていない限り、地形が正の目標修正値(TM)を持つヘクスにいつでも狙撃兵を配置することができます。

一度配置されると、狙撃兵は動かすことができません。狙撃兵は直撃射撃ルーチンを利用して、視線(LOS)内の敵ヘクスを攻撃することができます。しかし、狙撃兵は 1d6 ではなく 2d6 で攻撃します。

LOCK'N LOAD TACTICAL SYSTEM v4.1 STARTER KIT

目標ヘクスに複数のユニットがいる場合、狙撃兵が攻撃する目標は無作為に決定します。狙撃兵の攻撃は1個のユニットにしかなりません。

例：狙撃兵が敵の分隊と指揮官を含むヘクスに対する攻撃を宣言した場合、プレイヤーは狙撃兵が攻撃するユニットを無作為に決定します。

狙撃兵は、他のユニットと同じように射撃されますが、砲兵／迫撃砲射撃と敵狙撃兵による射撃を除くすべてのユニットからの攻撃に対して、ヘクスの目標修正値(TM) **(最大+8、5.5参照)** が2倍になります。狙撃兵は、MMCや他のSMCと積み重ねることができますが、そうしたときに特殊な目標修正値(TM)を失います。MMCや他のSMCと積み重ねると、同じインパルスで攻撃することができますが、インパルス内では別々に射撃します。**狙撃兵は白兵突撃能力を持たない(NME)ユニットです。** 白兵戦の間に、狙撃兵と同じヘクスにいる友軍のMMCと白兵突撃能力があるSMCがすべて除去された場合、狙撃兵はプレイから除去されます。

11.5 戦車指揮官



戦車指揮官は通常の指揮官と同じように士気値と指揮修正値を持っていますが、移動力はありません。

戦車指揮官は、彼らが指揮する戦車と運命を共にする点で独特です。彼らは負傷することはありませんが、混乱することはありません。これは戦車搭乗員の混乱を表しています。**彼らの指揮修正値(LM)は自身の戦車／車輛が行う攻撃にのみ影響します。**

戦車指揮官が自らの車両を捨てなければならない場合、彼はマップから取り除かれます。

戦車指揮官は、彼らが指揮する戦車のみ回復させることができます。戦車指揮官が搭乗する戦車は、すべての目的において指揮官の士気値を持ち、損害判定や回復判定を実行する際に戦車指揮官の指揮修正値を引きます。

指揮官が搭乗する車両は、直接射撃表(DFT)で通常の統制状態のSMCの列ではなく、装甲車両または非装甲車両の適切なコラムを使って結果を判定します。

戦車指揮官の指揮修正値(LM)は、命中ロールから引くことができ、機関銃射撃のダイロールに加えることができます(ただし、HE相当の攻撃ダイロールではありません)。彼は同じターンに両方に影響を与えることができます。

戦車指揮官は、隣接するヘクスにある車両(MMC/SMCではなく)をアクティブにすることができます。

11.6 斥候

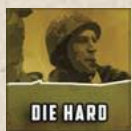


斥候は特殊能力を持つSMCです。彼らはステルス移動(6.4を参照)を使うことができます。彼らは自分の視認ダイロールから2を引くことができます。彼らは移動力の半分を使用した後でも、自身の火力(FP)から2を引くことなく、または砲撃表(OFT)を使用する支援火器(SW)の命中ロールに+1を加えずに射撃することができます。彼らは支援火器(SW)を操作することを支援することができますが、上記の斥候能力をすべて失います。白兵戦では、斥候は固有火力0のMMC(8.3)として戦います。

斥候と一緒に移動するユニット(同じインパルスの間スタックしている)は、深い／浅いジャングル、森、林、麦畑、または高い草地ヘクスを1MPの移動コストで移動できます。

斥候は、照明弾(20.2)を含む、盤外砲兵射撃や盤上の迫撃砲射撃を要請することができます。

12.0 スキル



スキルは、それを所有するSMCまたはMMCに独自の特性を与えます。**スキル・カウンターはそれを所有するユニットの下に置きます。**いくつかのスキルは、一度しか使用できない特性や利点を与えます。他のものは、シナリオ全体を通して利益をもたらす、それ以外にも所有者にユニークな武器や装備を提供するものもあります。**各スキルの特性と使用可能な時間／方法については、スキル・プレイヤー補助カードで説明しています。**

ほとんどのシナリオでは、戦闘順序(OOB)で、スキルを指揮官、英雄、またはMMCにあらかじめ割り当てています。ユニットにスキルが割り当てられていないか、誕生する際にスキルを引けない(11.2英雄)場合、スキルは持ちません。

シナリオの戦闘順序(OOB)で割り当てられていないすべてのスキル・カウンターを不透明なカップに入れ、英雄誕生(11.2)時に選択します。使用済みスキル

(使い捨てのもの、または戦死した SMC/MMC からのもの) がカップに戻されます。

13.0 国籍による特性

各陣営の国籍による特性は、モジュール固有のルールに一覧表示されています。

プレイの例：基本的な歩兵戦闘

以下は、Lock 'n Load Tactical システムにおける歩兵戦闘の例です。これは 1 ターンを構成する 3 つのフェーズすべての基本的な流れを詳細に解説します。この状況では、アメリカ空軍第 82 空挺師団の部隊がドイツ軍の占領地域を奪取しようとしています。コッホ中尉が指揮するドイツ軍小隊の 2 つの分隊は、D6 ヘクスの軽構築物建物(LC)を保持しています。彼らは MG34 支援火器を装備した支援分隊を持っていますし、50mm 迫撃砲火器チームが建物の近くの草地にタコツボを掘ってこもっています。アメリカ軍の指揮官、クラークソン中尉は、4 個の小隊、2 個は BAR 分隊支援火器を装備し、もう 1 個は衛生兵（図 1 参照）です。

図 1



ターン 1 回復フェーズ

ほとんどすべてのシナリオはイニシアチブを持つと指定された陣営から開始しますが、ここではイニシアチブ判定を行うことにします。プレイヤーはそれぞれ 1d6 をロールします。より高い結果を出した方がイニシアチブを取ります。ドイツ軍プレイヤーは 3 を、アメリカ軍プレイヤーは 5 をロールしました。アメリカ軍がイニシアチブを取りました。アメリカ軍が最初に回復を行います。いずれの陣営も回復を必要とするユニットはなく、支援火器(SW)の交換や、拾うことができる位置にいるユニットもありません。

ターン 1 作戦フェーズ

アメリカ軍が最初のインパルスを行います。アメリカ軍プレイヤーはマップ上のドイツ

軍ユニットを見ることができますが、それらのいずれもまだ視認されていないため、射撃できません。アメリカ軍プレイヤーはクラークソン中尉がいるヘクス F7 をアクティブにします。クラークソン中尉は、MG34 を装備したドイツ軍 分隊がいる低い草地ヘクスであるヘクス C6 に対して視認を試みます。間にある 2 つのヘクスはともに開豁地ですが、低い草地は LOS を妨害するので、アメリカ軍プレイヤーはそのヘクスを視認するために 1d6 で 1-3 をロールする必要があります。クラークソン中尉の指揮修正値(LM)を 1d6 のロールから引くことができます。アメリカ軍プレイヤーは $3(3 - 1 = 2)$ をロールしたため、ヘクス C6 は視認されました（視認マーカーを置きます）。クラークソン中尉には Ops Complete マーカーを載せますが、彼はまだ、今視認したばかりのヘクスに対して射撃するために、彼の指揮修正値を適用することができます。そして、彼はこの同じインパルスの間に隣接ヘクスのユニットをアクティブにすることができます。

F7 の空挺分隊のペアは、たった今視認したヘクス C6 のドイツ軍分隊に射撃を行います。1 個の分隊が射撃を先導し、完全な固有火力(IFP)である 2 を、2 個目の分隊が固有火力の半分(2 の $1/2 = 1$)を火力に加えます。クラークソン中尉の指揮修正値(1)も火力に追加され、合計火力は $4(2 + 1 + 1)$ になります。直接射撃表(DFT)上の他のダイロール修正値(DRM)はこの射撃に影響しません。アメリカ軍のプレイヤーは $1d6 + 4$ をロールしました。ドイツ軍プレイヤーは $1d6 +$ 目標修正値をロールしますが、低い草地の目標修正値は 0、タコツボは +1 となります。したがって $1d6 + 1$ をロールします。

アメリカ軍プレイヤーは $5 + 4 = 9$

ドイツ軍プレイヤーは $2 + 1 = 3$

ドイツ軍プレイヤーは、 $1d6$ をロールし、アメリカ軍の修正後ダイロール(9)と自身の修正後ダイロール(3)の差(6)を加えて、直接射撃表(DFT)の適切なコラムで損害判定を行います；この場合、統制状態の MMC 列を使用します（ヘクス内に複数のユニットがある場合は、DC 6 が各ユニットにつきロールされます。）

ドイツ軍プレイヤーは $4 + 6$ の合計 10 をロールします。分隊の士気値は 5 です。ロールの 10 は士気 5 の倍以上ですから、分隊は損耗して、混乱した半個分隊に置き換えられます。クラークソン中尉のヘクス F7 の 3 個のアメリカ軍ユニットはすべて射撃済みマーカーを載せられ、クラークソン中尉に載せられていた Ops Complete マーカーは除去します（図 2 参照）。

LOCK'N LOAD TACTICAL SYSTEM v4.1 STARTER KIT

図 2



クラークソン中尉と彼の 2 個の分隊に載せられた射撃済みマーカーは、彼らがいる妨害ヘクスである林ヘクス F7 が視認されることを意味します。クラークソン中尉と（すべての指揮官）は隣接するヘクスにいるユニットをアクティブにできるため、アメリカ軍のインパルスは続きます。そこにはまだ多くの統制状態のドイツ軍がいることを知っているため、アメリカ軍プレイヤーは代わりにパスすることを選んで、F8 にいる分隊を後のインパルスで使うことにしました。

ドイツ軍プレイヤーは 50mm 迫撃砲火器チーム(WT)をヘクス C7 でアクティブにします。迫撃砲は 2~30 ヘクスの射程を持っているので、3 ヘクス離れたアメリカ軍に射撃することができます。火器チームは、射程(3 ヘクス)と LOS(開豁地)の要求を満たし、妨害地形ヘクス F7 で射撃したばかりのアメリカ軍は射撃済みマーカーのために視認されます。

迫撃砲の攻撃は以前の射撃と全く同様に解決されますが、2d6 をロールし、プレイヤーは最も良いロールを選ぶことができます。迫撃砲の固有火力 2 を良い方のロールに加えます。アメリカ軍のプレイヤーは 1d6 をロールし、林ヘクスの目標修正値 +1 を加えます。

ドイツ軍プレイヤーは 3 と 4 をロールし、彼は 4 を選びました。したがって 6(4 + 2)の修正後ダイロールを得ました。アメリカ軍プレイヤーは、ダイロールで 5 + 1 をロールします。結果は等しいので、迫撃砲射撃は効果がありませんでした。迫撃砲には射撃済みマーカーを載せ、F7 には効力射(FFE)マーカーを置きます。このターンの後のインパルスでこのヘクスに入るユニット(ドイツ軍またはアメリカ軍)が

あれば、それは迫撃砲攻撃の対象となります。

さて、アメリカ軍のインパルスです。彼は賭けに出て、F8 の分隊を迫撃砲チームがいるヘクスへ進めることを決めました。分隊はドイツ軍ユニットの機会射撃(OF)を受けずにヘクス E8 に入りますが、ヘクス D8 に入ると D6 の建物(LC)から射撃を受けます。

ドイツ軍プレイヤーは、射撃を先導する分隊の固有火力に支援分隊の固有火力を 1/2 に切り上げた(1 : 1/2 の切り上げで 1) 火力を加え、さらにコッホ中尉の指揮修正値 1 を追加します。アメリカ軍分隊は現在移動しているのでさらに 1 を加えて、合計火力は 4(1 + 1 + 1 + 1)です。アメリカ軍は開豁地で補足されたため、目標修正値は付かず、従ってダイロールは修正されません。

ドイツ軍プレイヤーは $6 + 4 = 10$

アメリカ軍プレイヤーは $2 + 0 = 2$

損害判定 8 (10 - 2) です！

ああ。

アメリカ軍プレイヤーは $1 + 8 = 9$ をロールします。9 は分隊の士気値 6 以上(かつ 2 倍未満)であり、直接射撃表の結果で分隊は混乱となりました。彼らは移動を継続できず、移動済みマーカーを載せられます。

ちょっと待って！ アメリカ軍プレイヤーは MMC の損害判定で 1 をロールしたので、英雄が混乱分隊から誕生する可能性があります。プレイヤーは再び 1d6 をロールし、結果が偶数の場合は、英雄が誕生します。

プレイヤーは 4 をロールし、英雄が誕生しました。第 82 番空挺師団の英雄とカップからスキル・カウンターが無作為に選ばれます。



英雄レイヤーと破壊的スキル・カウンターが選ばれ、混乱した分隊がいるヘクス(D8)に置かれます。英雄を誕生させた混乱分隊

は 2 移動力(MP)を使っただけなので、レイヤーは分隊を後に残して彼の移動力 6 まで移動を続けることができます。英雄は英雄のように行動する必要があり、レイヤーはドイツの迫撃砲火器チームが隣接するタコツボに突っ込みます。

白兵戦は比率ベースです。攻撃側と防御側の火力が決定され、比率で比較します。英雄レイヤーは固有火力 2 で、破壊的スキルがあるため、彼は自分の火

LOCK'N LOAD TACTICAL SYSTEM v4.1 STARTER KIT

力に 1 を加えることができます。したがって、彼は合計 3 火力を持っています。ドイツ軍の迫撃砲は、機関銃でない火器チームであり、名目上の火力 1 で防御しますが反撃はできません。しかし、白兵戦では、もしその陣営に英雄がいれば、攻撃時に比率が 1 コラム有利にシフトする（防御側の反撃ではなく）ので、比率は 4 : 1 にシフトします。アメリカ軍プレイヤーは 4 : 1 の撃破ナンバー 4 以上を 2d6 でロールする必要があります。プレイヤーは 7 をロール、ドイツ軍の火器チームは除去されます。ドイツ軍の火器チームが機関銃火器チーム、MMC または白兵突撃能力のある SMC であった場合、彼は反撃を受けたでしょう。実際には、迫撃砲火器チームは反撃できないので、火器チームはマップから除去され、英雄レイヤーはそのヘクスの白兵戦マーカーの下に残ります（図 3 参照）。

図 3



ドイツ軍プレイヤーのインパルスで、彼はパスします。

その後、アメリカ軍プレイヤーは、F5 の BAR 分隊支援火器を所持した分隊をヘクス E5 に突撃移動させ、突撃で使える 2 移動力のうち 1 移動力だけを費やします（移動力の半分）。分隊に突撃移動マーカーを載せます。空挺分隊に機会射撃を行えるドイツ軍はいないので、アメリカ軍は D6 の建物(LC)にいるドイツ軍に射撃します。分隊の固有火力は 2、BAR の火力は 1 です。目標に隣接することで得る +2 DRM を追加して合計 5(2 + 1 + 2)になりますが、突撃移動を使用した後の射撃ではユニット（またはスタック、適用できるとき）の火力から 2 を引くため合計火力は 3 となります。アメリカ軍プレイヤーは 1d6 + 3 をロールします。ドイツ軍は、+3 の目標修正値を持つ建物(LC)で、1d6 + 3 をロールします。

アメリカ軍プレイヤーは 5 + 3 = 8

ドイツ軍プレイヤーは 4 + 3 = 7

損害判定 1(8-7 = 1)。すべてのドイツ軍ユニットは、先に述べたように損害判定 1 をロールしなければなりません。コッホ中尉が最初に判定します。モラルが 7 の場合、彼は損害判定 1 によって混乱することはありません。彼の指揮修正値は、2 つの分隊の損害判定から引くことができます。1 個目の分隊は 3 をロールし成功しますが、2 個目の分隊は 6 をロールしました。6 は分隊の士気 5 よりも大きいため混乱となります。カウンターを混乱側に裏返します。アメリカ軍分隊には、射撃済みマーカーが載せられ、突撃移動マーカーは残ります。

ユニットの活性化が残っていない場合、ドイツ軍プレイヤーはパスする。その後、アメリカ軍プレイヤーは次のターンの開始時に回復フェーズ中に混乱 分隊を支援するために、メディックを F8 から D8 に移動させます（図 4 を参照）。すべてのユニットが起動しているので、操作フェーズが終了します。

図 4



ターン 1 管理フェーズ

すべて射撃済み、移動済み、突撃移動、視認、効力射、白兵戦マーカーを取り除きます。

ターン 2 回復フェーズ

イニシアチブ判定ロールを行います。両陣営のプレイヤーは 5 をロールしたので、前回のターンにイニシアチブを持っていた側にイニシアチブが残ります。アメリカ軍がイニシアチブを取りました。ヘクス F8 の衛生兵は混乱した分隊の回復を試みるこ

LOCK'N LOAD TACTICAL SYSTEM v4.1 STARTER KIT

とができます。そのためは、分隊ではなく衛生兵が士気チェック(MC)に成功しなければなりません。衛生兵は目標修正値を提供しない開豁地形にいるので、DRMはありません。彼は 2d6 で 6 以下（彼の士気）をロールしなければなりません。彼は 8 をロールし、分隊は混乱したままで、開豁地に残されます。

ドイツ軍プレイヤーが回復を試みます。彼の 2 つの混乱 MMC のうち、コッホ中尉がいるヘクスの分隊だけが回復を試みることができます。混乱した分隊は 5 の士気値を持ちますが、コッホ中尉の指揮修正値を適用してロールから 1 を引くことができ、+TM を持つ建物(LC)にいるためさらに 2 を引くことができます。したがって、混乱した分隊は 8 以下のロールで回復しますが、ドイツ軍プレイヤーは 10 をロールし、分隊は混乱したままです。

ターン 2 作戦フェーズ

アメリカ軍プレイヤーのインパルスであり、彼は重要な決定をしています。彼の分隊のうちの 2 個は開豁地にいますが、ドイツ軍はマップ上に統制状態の火力をそれほど保持していません。この基本的な歩兵の例はここで終わりますが、それ（訳注：アメリカ軍プレイヤーの重要な決定のこと）を試してみて、アメリカ軍が D6 の建物（LC）を奪取できるかどうかを見てください。

LOCK'N LOAD TACTICAL SYSTEM v4.1 STARTER KIT

用語集

1d6: Roll of one die
2d6: Roll of two dice
AP: Administrative Phase
APC: Armored Personnel Carrier.
AM: Assault Move
ATG: Anti-Tank Gun
ATR: Anti-Tank Rifle
BC: Bailout Check
CA: Close Assault
DC: Damage Check
DFT: Direct Fire Table
DRM: Die-Roll Modification
DT: Double-time
FFE: Fire For Effect
FP: Firepower
GO: Good Order
HC: Heavy Construction (Building)
HEAT: High Explosive Anti-Tank
HE: High Explosive
IB: Identification Badge
INFANTRY: Generic term that includes all MMC and SMC counters.
IFP: Inherent Firepower; the FP printed on a counter. Example: a U.S. Army Squad's IFP is 2.
KN: Kill Number (Melee)
LC: Light Construction (Building)
LC: Low Crawl (Movement)
LM: Leadership Modifier
LOS: Line of Sight
LR: Leadership Range
MAV: Modified Armor Value
MF: Movement Factor
MG: Machine Gun—normally interchangeable with LMG, but also used to denote machine-gun Weapon Teams (3/4" counters).
MMC: Multi-Man Counter (Squad, Halfsquad, Crew, Weapon Team)
MC: Morale Check
MP: Movement Point(s)
MPV: Modified Penetration Value
MT: Melee Table
NME: Non-Melee Eligible
O: Denotes an Off-road vehicle.

OC: Operations (Ops) Complete
OF: Opportunity Fire
OFT: Ordnance Fire Table
OP: Operations Phase
ORDNANCE: Ordnance is a weapon that has a to-hit table on the back of the counter. They include Support Weapons (Bazooka or Panzerfaust), Weapon Teams (75mm ATG), and vehiclemounted weapons (M4A1 tank's 75mm cannon). These weapons use the OFT to determine modifications to their To Hit die rolls.
P: Denotes a vehicle that can carry passengers inside—up to one Half-squad, one SW, and one SMC.
PO: Denotes a vehicle that can carry passengers outside—up to one Halfsquad, one SW, and one SMC.
PP: Denotes a vehicle that can carry passengers inside—up to one Squad, two SWs, and two SMCs.
PPO: Denotes a vehicle that can carry passengers outside—up to one Squad, two SWs, and two SMCs.
R: Denotes a Road vehicle.
RP: Rally Phase
RPG: Rocket-Propelled Grenade
RR: Recoilless Rifle
SMC: Single-Man Counter (Leader, Hero, Sniper, Medic)
SR: Self-Rally
SSR: Special Scenario Rule
SM: Stealth Movement
SW: Support Weapon
T: Denotes a Tracked vehicle.
TEC: Terrain Effects Chart
TM: Terrain Modifier, also known as terrain Target Modifier
UNIT: Generic term that includes all moveable units—tanks, MMCs, etc.
VP(s): Victory Point(s)
WT: Weapon Team

WW Era プレイエイド

直接射撃表(DFT) ダイロール修正値(DRM)

状況	ダイロール修正値
指揮修正値(5.0.1)	+士気修正値
目標ユニットが隣接ヘクスにいる(5.0)	+2
目標ユニットが移動済みまたは突撃移動マーカーを載せられた車輛以外のユニットであるか、現に移動中の車輛以外のユニット(匍匐、ステルス移動を除く)(6.0)	+1
射撃側から目標へのLOSが妨害地形を通る毎に(最大2ヘクス;3個目の妨害地形ヘクスはLOSをブロックします。10.0)	-1
目標ユニットが現に移動中の車輛であるか、移動済みまたは突撃移動マーカーを載せられている(15.1, 15.2, 19.1)	-1
攻撃ユニットが移動していない車輛の(車内ではなく)上に乗っているか(16.2)、煙幕マーカーがあるヘクスから外へ向かって射撃している(7.0)。	-1
新しいヘクスへの進入ではなくヘクス内で旋回した車輛の車載機関銃の射撃である。	-1
攻撃ユニットが移動している車輛の(車内ではなく)上に乗っている(16.2)。	-2
突撃移動後の車載機関銃の射撃である(15.2)。突撃移動を行った妥当MMC/SMC(スタック毎)(6.1)である。	-2
夜間シナリオで、2ヘクス以内でないか、照明弾によって照らされていないユニットを射撃する。	-3
防御ユニットがいる地形の目標修正値(5.0)。地形効果表(TEC)を参照。目標修正値の最大値は+4である。	+/- TM

合同射撃: 同じヘクス内のユニットだけが、1ヘクス内の敵ユニットに対して同時に火力を合わせることができます。射撃を先導するユニットは全固有火力で射撃でき、追加のMMCは1/2固有火力で射撃できます(例外: 砲爆弾、機関銃、火炎放射器、英雄、アメリカ軍のグライダー歩兵分隊)。

機会射撃: 移動済み、匍匐、または射撃済みマーカーを載せられていないユニットは、ブロックされていないLOS内を移動する敵ユニットに対して機会射撃を行うことができます。匍匐している目標は視認する必要があります。移動コストが1より大きいヘクスに移動するユニットは、ヘクスの移動コストに等しい数の機会射撃を受けます。

Ops Complete マーカーが載せられたMMC、支援火器、車載機関銃は火力-1のペナルティで射撃できます(例外: 同じインパルスで視認されたヘクス)。

突撃移動 & 射撃: 赤色のボックスで囲まれた移動力を持つユニット(および車両/指揮官)は、1/2移動力で移動し、その後、火力-2(スタックごと)のペナルティで射撃することができます。突撃移動を使って白兵戦にはいることはできません。

砲撃表(OFT) ダイロール修正値(DRM)

射撃火器	ダイロール修正値	目標	ダイロール修正値
戦車指揮官の指揮修正値(11.5)	-士気修正値	隣接ヘクス(5.0)	-2
車輛がリッチを開けている(15.0)。	-1	移動済み、突撃移動マーカーが載せられている(6.0, 6.1)	+1
射界外へ旋回して射撃した火器、砲を目標に向けるために旋回させた?	+1	目標修正値を持つ地形(5.0)	TECを参照 (最大+4)
突撃移動マーカーを載せられたMMC/SMCが射撃する支援火器(6.1)。	+1	支援火器の運搬と射撃(1.6)* 衛生兵、戦車指揮官、狙撃兵は支援火器の運搬と射撃はできません。	
煙幕マーカーがあるヘクスから外へ向かって射撃する(7.0)。	+1	ユニット	運搬
射撃側から目標へのLOSが妨害地形を通る毎に(最大2ヘクス)(10.3)。	+1	分隊	2個の支援火器
英雄でないSMCが支援火器を射撃する(1.6)。	+1	半個分隊/操作班	1個の支援火器
火器チームまたは無砲塔車輛が射界外へ射撃するために旋回(機会射撃などで)、または砲塔付き車両が車体旋回を行った。新しいヘクスへの移動は行っていない。	+1	SMC	1個の支援火器、移動力が2減少する
突撃移動(15.2)を行っての車輛/Ops Complete マーカーが載せられた車輛の車載砲の射撃である。	+2		1個の支援火器(固有火力は失う)
飛行中の航空機を射撃する対空砲である(19.0)。	+2		1個の支援火器(固有火力は失う)
夜間シナリオで、2ヘクス以内でないか、照明弾によって照らされていないユニットを射撃する。	+3		*補足: 2人のSMCは固有火力を失う代わりに支援火器を全火力で射撃できます。
			* 支援火器の補足: OFTを使用する射撃で命中に失敗、またはDFTを使用する射撃で損害判定の結果を出すことに失敗した鹵獲支援武器(MMC, SMC、または2つのSMC)による最初の攻撃の終了時に支援兵器を除去します。上記の場合を除き、2人のSMCがペナルティなしで支援火器を射撃することができます。

LOCK'N LOAD TACTICAL SYSTEM v4.1 STARTER KIT

直接射撃表(DFT)

	統制状態の MMC	混乱した MMC	統制状態の SMC (英雄以外)	英雄または 混乱した SMC	装甲車両 戦車指揮官	非装甲車両
ダイロール ≤ 士気値	効果なし	効果なし	効果なし	効果なし	効果なし	効果なし
士気値 < ダイロール < 2×士気値	混乱	損耗	混乱	損耗	混乱	混乱
2×士気値 ≤ ダイロール < 3×士気値	損耗	損耗	負傷	負傷	混乱	破壊
3×士気値 ≤ ダイロール	除去	除去	除去	除去	車輛を放棄	破壊

混乱：混乱したユニットを混乱側に裏返します（ただし、ほとんどの車両は混乱マーカで混乱状態を表しますが、混乱側がある場合は裏返します）。混乱ユニットは、その後の回復フェーズで回復の試み（3.0）に成功することで、統制状態に戻すことができます。すべての車両と SMC は自己回復することができます。混乱したユニットは、固有火力（IFP）や支援火器を射撃できません。混乱したユニットは、敵のユニットに向かって彼らの LOS 内を進むことはできません。白兵戦に参加していて、他の白兵突撃能力がある友軍ユニットがヘクスに存在しない場合、それらは自動的に除去されます（注：車両は白兵戦をおこないません）。

混乱した指揮官は部隊を回復させることはできませんが、自分自身の回復を試みることはできます。混乱した指揮官は、指揮修正値をどのような機能にも使用できません。混乱した衛生兵はユニット（または自分自身）を癒すことはできません。混乱した狙撃兵は狙撃することはできません、しかし、彼らは自己回復を試みることはできます。英雄は決して混乱しません。混乱した車両はハッチを閉じなければならず、移動力が半分（端数を切り上げます）になり、火器を射撃することはできません。

混乱した車両が別の混乱結果を受けたら車両は放棄されます。

放棄：放棄された車両はまさにソレです。放棄されました。放棄マーカを車両に載せます。放棄された車両はシナリオの残りの期間については移動することも、射撃することもできません。放棄された車両があるヘクスに移動済みマーカを置きその下に混乱した操作班を置きます。放棄された車両の操作班は降車して士気チェックを行います。降車した操作班に移動済みマーカを載せます。

Destroyed：破壊された車両は車輛残骸マーカに置き換えられます。搭乗者と操作班の双方は、脱出判定をしなければなりません（セクション 15.4,16.1.1 および 16.2 を参照）

損耗：分隊を混乱した半個分隊に置き換えます。半個分隊または武器チームの場合は除去します。

負傷：ユニットは移動を停止する必要があります。SMC を混乱側（英雄を除く、英雄は負傷側）に裏返し、負傷マーカを載せます。指揮官は、自分の士気、指揮修正値、指揮修正範囲が 1 減少します（つまり、SMC のヘクス内のユニットのみをアクティブにすることができます）。負傷マーカを載せられたユニットが、再び負傷すると除去されます。衛生兵は負傷したユニットを癒すことができます。

英雄の誕生：プレイ中に英雄が誕生するのは、敵の射撃によって発生した分隊または半個分隊（武器チームは英雄を誕生させません）の損害判定中に 1 がロールされたときです。ダイをもう一度ロールし偶数が出た場合、英雄がヘクスに誕生します。無作為に英雄とスキルを選びます（英雄 11.2 を参照）

英雄は、白兵戦で攻撃側（防御側ではない）のときに白兵戦比率を 1 列右（固有火力に加えて）にシフトさせます。

白兵戦表(8.0)

比率	1:3	1:2	2:3	1:1	3:2	2:1	3:1	4:1	5:1
撃破ナンバー	11	10	9	8	7	6	5	4	3

LOCK'N LOAD TACTICAL SYSTEM v4.1 STARTER KIT

地形効果表(TEC)

イメージ	地形	タイプ	移動コスト				目標修正値	障害物としての高さ
			T	O	R	徒歩		
	ボカージュ	阻止	+9	禁止	禁止	+4*	+3	レベル 1
	橋	注釈を参照	1	1	1/2	1	ノート参照	レベル 0
	茂み/花園	妨害	1	1	2	1	0	ヘクス地形の高さによる
	墓地	妨害	禁止	禁止	禁止	1	+2	ヘクス地形の高さによる
	開豁地	オープン	1	1	2	1	0	レベル 0
	森	阻止	禁止	禁止	禁止	2	+2	レベル 2
	生垣	阻止	+0	+3*	+4*	+1*	0	ヘクス地形の高さによる
	丘	ヘクス地形とルールによる		ヘクスの地形による +1 丘に登る時 +2 R タイプが丘に登る時			+1 より低いレベルから直接射撃を受けた時	ヘクス地形の高さによる
	林	妨害	4	6	8	2	+1	レベル 1
	低い草地	妨害	1	1	3	1	0	ヘクス地形の高さによる
	湿地	妨害	禁止	禁止	禁止	2	+1	レベル 0
	河川	オープン	禁止	禁止	禁止	禁止	0	ヘクス地形の高さによる
	道路	オープン	1	1	1/2	1	0	ヘクス地形の高さによる
	石造建物 (重構築物)	阻止	禁止	禁止	禁止	2	+4	レベル 1 または 2
	石壁	阻止	+1*	禁止	禁止	+1*	+1	ヘクス地形の高さによる
	麦畑	阻止	2	2	6	2	0	ヘクス地形の高さによる
	木造建物 (軽構築物)	阻止	6	12	禁止	2	+3	レベル 1

イメージ	ユニット カウンター	タイプ	移動コスト				目標修正値	障害物としての高さ
			T	O	R	徒歩		
	掩蔽壕/ タコソボ	ヘクス地形による		ヘクス内の地形による			カウンターによる	ヘクス地形の高さによる
	地雷原	ヘクス地形による		ヘクス内の地形による			カウンターによる	ヘクス地形の高さによる
	瓦礫	妨害	4	禁止	禁止	3	+3	レベル 1
	煙幕	阻止		ヘクス内の他の地形による			+1	レベル 2
	鉄条網	オープン	2	4	6	4	0	ヘクス地形の高さによる
	車輛/ 車輛残骸	妨害		ヘクス内の他の地形による			+2	ヘクス地形の高さによる



LOCK'N LOAD TACTICAL SYSTEM v4.1 STARTER KIT

地形効果表(TEC)の続き

イメージ	地形	備考
	ボカージュ	Heroes of Normandy モジュールルールの 10.5 を参照。*ヘクスサイドを超える時の移動コストに言及。
	橋	LOS が橋の側壁にかかる時、TM と LOS に関して石壁と同様です、かからない時は開豁地として扱います。
	茂み/花園	移動ユニットが射撃された時に被る+1 ペナルティを無効にします。
	墓地	なし
	開豁地	なし
	森	車輛は道路以外では進入出来ない。5 本以上の木のイラストがある時に森とみなします。
	生垣	生垣を横切る、または生垣に沿う同じレベル間の LOS をブロックしますが、次に述べる例外があります：1) 生垣をヘクスサイドに持つヘクスへの LOS、2) 生垣をヘクスサイドに持つヘクスからの LOS、3) 射撃ヘクスから目標ヘクスへ生垣に沿ってつながっている LOS はブロックしません。例：マップ 15 ヘクス K1 から L3 への LOS はブロックされません。生垣を横切る射撃では移動ユニットが射撃された時に被る+1 ペナルティを無効にします。間接射撃に対して目標修正値は付きません。*ヘクスサイドを超える場合。
	丘	移動コストはヘクス内の地形によります。1 レベル上るために 1MP が、(1 ヘクスで) 2 レベル上るために 2MP が追加が必要です。(1 ヘクスで) 2 レベル下るために 1MP が追加が必要です。1 ヘクスの移動で 3 レベル以上の上り下りはできず、これは崖と呼ばれます。間接射撃に対して目標修正値は付きません。“Band of Heroes”に崖は登場しませんが、拡張モジュールには含まれるかもしれません。
	林	4 本の木のイラストがある時に林と見なします。
	低い草地	移動ユニットが射撃された時に被る+1 ペナルティを無効にします。
	湿地	火器チームは進入できません。
	河川	橋以外で渡ることができません。
	道路	道路に沿って進む場合は地形の移動コストを無効にします。
	石造建物 (重構築物)	濃い灰色または黒い屋根を持つ重構築(HC)の建物で、赤いセンタードットを持ちます。3 ヘクス以上の HC 建物は 2 階建てです。2 階にいるユニットは+1 レベルにおり屋根は+2 レベルです。同じヘクスでレベルを変更する時には 2MP が必要です。スタック制限は各階ごとに適用されます。
	石壁	石壁を横切る、または石壁に沿う同じレベル間の LOS をブロックします。石壁をヘクスサイドに持つヘクスへの LOS、石壁をヘクスサイドに持つヘクスからの LOS、射撃ヘクスから目標ヘクスへ壁に沿ってつながっている LOS はブロックしません。例：マップ 15 ヘクス K5 から L7 への LOS はブロックされません。間接射撃に対して目標修正値は付きません。目標修正値はヘクス地形のものに加えて付きませ。*ヘクスサイドを超える場合、回復ダイロールから 2 を引きませ。*射撃を行うすべての敵ユニットが壁の向こう側にいる場合。
	麦畑	移動ユニットが射撃された時に被る+1 ペナルティを無効にします。
	木造建物 (軽構築物)	赤茶色の屋根(例外：マップ 18 ヘクス I2)を持つ軽構築(LC)の建物で、黒いセンタードットを持ちます。移動クラス T と O で前面装甲値が 3 以上の車輛は LC 建物に進入できます。これによって瓦礫が生じます。2d6 をロールします；もし車輛の前面装甲値より大きいロールを出したら車輛は瓦礫ヘクスに放棄されます。ロール 12 の時は常に車輛は放棄されます。
イメージ	ユニット カウンター	備考
	掩蔽壕/ タコツボ	タコツボ内にいるユニットはヘクス内の地形によるルールで視認されます。掩蔽壕はそれがあるヘクスとは別のヘクスとして扱います。視認に関して、掩蔽壕が実際には LOS をブロックしないとしても、掩蔽壕は阻止地形です。掩蔽壕への出入りには 2MP が必要です。
	地雷原	地雷はハッチを開いた車輛と閉じた車輛の両方を、その火力+1d6 で攻撃します。攻撃を受ける車輛は最も小さい装甲値+1d6 で防御します。カウンター上に火力が一覧されていない地雷の火力は 1 です。
	瓦礫	ヘクス内の瓦礫の一部にでも LOS が触れる場合は LOS を妨害します。ヘクス端を通る LOS は妨害しません。
	煙幕	ヘクスを通る LOS とヘクス端を通る LOS をブロックします。
	鉄条網	なし
	車輛/ 車輛残骸	ヘクス内の車輛/残骸の一部にでも LOS が触れる場合は LOS を妨害します。ヘクス端を通る LOS は妨害しません。ヘクス内の車輛の上にいるユニット以外のユニットに TM を与えます。1 ヘクスに置ける残骸は 1 個だけ。

ASSAULT ON VIERVILLE



ヴィエルヴィル、フランス; 1944年6月7日

フランスのヴィエルヴィル村は、ユタ海岸からサン＝コム＝デュ＝モンへの道を跨いでいました。アメリカ軍とドイツ軍の両方にとって重要な場所です。ヤンキーは1944年6月6日にヴィエルヴィルを占領しましたが、6月7日、第506落下傘歩兵連隊第2大隊の大部分が町を退去し、第1大隊から抽出した村を守るための小さな戦力しか残しませんでした。その後、ドイツ軍は反撃を行うことに決めました。戦闘は激しく混乱したもので最初に一方が増援を送り、続いて他方が増援を送りました。そしてドイツ軍はヴィエルヴィルのほとんどを一時的に奪還しましたが、その日の終わりには、アメリカ軍の落下傘兵が彼らを追い払いました。

- マーク ウォーカー

戦闘序列 (ORDER OF BATTLE)

アメリカ軍

第101空挺師団第506落下傘歩兵連隊第1大隊の一部：マップ15ヘクスH6内かそこから3ヘクス以内に先に配置します。

- 2 x 2-5-4
- 1 x 1-5-4
- 1 x M1919A4
- メドロー伍長 (Cpl Medrow)
- 狙撃兵 (Sniper) (11.4 参照)



ドイツ軍

第1058擲弾兵連隊の一部：シナリオ特別ルール3に従って第1ターンに進入します。

- 3 x 1-6-4
- 1 x 1-5-4
- 1 x MG-42
- 2 x MG-34
- プラズマン中尉 (Lt. Plassmann)
- コッホ中尉 (Lt. Koch)
- 衛生兵 (Medic)



シナリオ基本情報



プレイエリア：

マップ15を使用します。ヘクス行xx1が北端です。

シナリオの長さ：

6ターン。ドイツ軍が1ターンのイニシアチブを得ます。

勝利条件：

勝つためには、シナリオ終了時にマップ15ヘクスH7の3ヘクス以内にある4つの建物ヘクスを支配しなければなりません (22.1)。その他の結果は引き分けです。アメリカ軍は、シナリオの開始時にすべての建物ヘクスを支配しています。

シナリオ特別ルール

1. すべての建物はレベル1です。
2. ドイツ軍の第1058擲弾兵連隊の進入地点は無作為に決定されます。1ターンの最初のドイツ軍インパルスの前に、1d6をロールし結果が1-2の場合、ドイツ軍はマップ東端から進入します。3-4の場合は北端、5-6の場合は西端となります。ドイツ軍プレイヤーは南端から進入できません。

イベント・マーカー



イベント・マーカーA (Occupation) をマップ15ヘクスJ5に置きます。ドイツ軍のみアクティブにできます。有効になったら、イベント・マーカーAとBの両方を取り除き、パラグラフ1を読んでください。



イベント・マーカーB (Occupation) をマップ15ヘクスF5に置きます。ドイツ軍のみアクティブにできます。有効になったら、イベント・マーカーAとBの両方を取り除き、パラグラフ1を読んでください。

パラグラフ

やめるんだ！ 先読みするんじゃない！
シナリオで指示されるまで、これらの文章を読んではいけません！

パラグラフ1

都市の郊外で、あなたの斥候が国防軍の緑灰色の軍服を目撃しています。増援！ 次の友軍インパルスの始めに、ドイツ軍プレイヤーは4 x 1-6-4、1 x MG34、1 x MG 42、およびパウマン軍曹 (Sgt. Baumann, 強襲部隊スキルを持つ) を、マップ南端を除いた任意の盤端から進入させることができます。すべてのユニットは、同じ盤端から進入し、進入時には通常のアクティブ化のルールに従わなければなりません。これは良い方の知らせです。悪い方は、斥候がドイツ軍部隊についての詳細な報告をアメリカ軍部隊に報告しているということです。最初のドイツ軍増援ユニットがマップに進入した後、友軍のインパルスで、アメリカ軍プレイヤーは、トム少佐、1x2-5-4、英雄 Hird (スキルなし)、1個のBARを、ドイツ軍ユニットが進入した盤端の隣接盤端 (南側を含む) から進入させます。すべてのユニットは、同じ盤端から進入し、進入時には通常のアクティブ化のルールに従わなければなりません。

REJOINING THE REGIMENT



フランス; 1944年6月6日

連合軍の侵攻から数時間の間、広く散らばったドイツ軍は混乱しながらも集結し主要な地域を守りました。多くの場合、彼らは移動の途中で、進軍する連合軍部隊や空挺部隊に遭遇しました。しばしば、これらの「ドイツの」軍隊はドイツ人ではなく、軍務についてロシア人やその他の捕虜たちから成っていました。このシナリオでは、潰走する第 795 東方大隊の残存歩兵小隊は、アメリカ軍の援軍が到着する前に、所属連隊と合流するために 506 落下傘歩兵連隊の分遣隊によって設置された道路障害物を突破しなければなりません。

- ダグ ミラー

戦闘序列 (ORDER OF BATTLE)

アメリカ軍

道路障害物の守備のために分遣された部隊： G6 から G8、H6 から H8、I6 から I8 の間にある任意のヘクスに配置します。



- 1x2-5-4-6
- 1x1-4-46
- 1xBAR
- 1xM1919A4
- 1x 英雄 - Hird
- メドロー伍長 (Cpl. Medrow)

ドイツ軍

残存歩兵小隊： 第 1 ターンにヘクス H1 から進入します。



- 2x1-6-4-5
- 3x1-5-4-5
- バウマン軍曹 (Sgt. Baumann)
- プラズマン中尉 (Lt. Plassmann)
- 1xMG34

シナリオ基本情報



プレイエリア

マップ 15 を使用します。ヘクス行 xx1 が北端です。

シナリオの長さ

5 ターン。ドイツ軍が 1 ターンのイニシアチブを得ます。

勝利条件

ドイツ軍プレイヤーは、4 ターンの終わりまでにヘクス H8 を経由して、地図の南端から少なくとも 1 個分隊、2 個の半個分隊、1 人の指揮官、可能であれば支援火器を脱出させなければなりません。ドイツ軍プレイヤーは、可能であれば、混乱ユニットだけ残すことができます。それ以外の結果の場合アメリカの勝利です。

シナリオ特別ルール

1. すべての建物はレベル 1 です。
2. ドイツ軍の第 1058 擲弾兵連隊の進入地点は無作為に決定されます。1 ターンの最初のドイツ軍インパルスの前に、1d6 をロールし結果が 1-2 の場合、ドイツ軍はマップ東端から進入します。3-4 の場合は北端、5-6 の場合は西端となります。ドイツ軍プレイヤーは南端から進入できません。

イベント・マーカー

パラグラフ

第 2 次大戦期のスキル



襲撃者(Assaulter)

指揮官

この指揮官と同じヘクスにいるユニットは 6.1 で規定する突撃移動を行うことができます。

線色 : 226,217,202

分隊



固有火力 射程 移動力

赤いボックスは突撃移動能力があることを示す

半個分隊



斥候



自己回復能力 士気値

指揮官



指揮修正値 移動力

支援火器



射程 火力

火器チーム



射程 移動力

Modern Era プレイエイド

直接射撃表(DFT) ダイロール修正値(DRM)

状況	ダイロール修正値
指揮修正値(5.0.1)	+指揮修正値
目標ユニットが移動済みまたは突撃移動マーカを載せられた車輛以外のユニットであるか、現に移動中の車輛以外のユニット(匍匐、ステルス移動を除く)(6.0)	+1
目標ユニットが現に移動中の車輛であるか、移動済みまたは突撃移動マーカを載せられている(15.1, 15.2, 19.2)	-1
目標が飛行モードのヘリコプター(19.2)。	-2
攻撃ユニットが飛行モードのヘリコプターである(19.2)。	-2
夜間シナリオで、2ヘクス以内でないか、照明弾によって照らされていないユニットを射撃する(20.2)。	-3
目標ユニットが隣接ヘクスにいる(5.0)	+2
射撃側から目標へのLOSが妨害地形を通る毎に(最大2ヘクス; 3個目の妨害地形ヘクスはLOSをブロックします。10.3)	-1
攻撃ユニットが移動していない車輛の(車内ではなく)上に乗っているか(16.2)、煙幕マーカがあるヘクスから外へ向かって射撃している(7.0)。	-1
攻撃ユニットが移動している車輛の(車内ではなく)上に乗っている(16.2)。	-2
突撃移動後の車載機関銃の射撃である(15.2)。突撃移動を行った妥当なMMC/SMC(スタック毎)(6.1)である。	-2
新しいヘクスへの進入ではなくヘクス内で旋回した車輛の車載機関銃の射撃である。	-1
防御ユニットがいる地形の目標修正値(5.0)。地形効果表(TEC)を参照。	+/- TM

砲撃表(OFT) ダイロール修正値(DRM)

射撃火器	ダイロール修正値	目標	ダイロール修正値
突撃移動(15.2)を行っての車輛/Ops Complete マーカが載せられた車輛/ヘリコプター搭載砲の射撃である。	+2	移動済み、突撃移動マーカが載せられている(6.0, 6.1)	+1
砲塔付き車輛が射界外へ射撃するために旋回させる。	+1	隣接ヘクス(5.0)	-2
火器チームまたは無砲塔車輛が射界外へ射撃するために旋回(機会射撃などで)、または砲塔付き車両が車体旋回を行う。新しいヘクスへの移動は行っていない。	+1	目標修正値を持つ地形(5.0)	TECを参照
鹵獲した支援火器で射撃する(1.6)	+1	ホバリングモードのヘリコプター(19.2)	+1
車輛がハッチを開けている(15.0)。	-1	飛行モードのヘリコプター(19.2)	+2
戦車指揮官の指揮修正値(11.5)。	-LM	支援火器の運搬と射撃(1.6)	
突撃移動マーカを載せられたMMC/SMCが射撃する支援火器(6.1)。	+1	ユニット	携行可能数
英雄でないSMCが支援火器を射撃する(1.6)。	+1	分隊	2個の支援火器
夜間シナリオで、2ヘクス以内でないか、照明弾によって照らされていないユニットを射撃する。	+3	半個分隊/操作班	1個の支援火器
射撃側から目標へのLOSが妨害地形を通る毎に(最大2ヘクス)(10.3)。	+1	SMC	1個の支援火器、移動力が2減少します。
飛行モードのヘリコプターの射撃、(19.2)または対空ユニットが飛行中の航空機を射撃する(19.1)。	+2		1個の支援火器を半分の火力で射撃(端数は切り上げます)
支援火器の補足: 2人のSMCは支援火器を全火力で射撃できます。衛生兵、衛生下士官、従軍牧師、看護婦と狙撃兵は支援火器の運搬と射撃ができません。OFTを使用する射撃で命中に失敗、またはDFTを使用する射撃で損害判定の結果を出すことに失敗した鹵獲支援武器(MMC, SMC、または2つのSMC)による最初の攻撃の終了時に支援兵器を除去します。			

白兵戦表(8.0)

比率	1:3	1:2	2:3	1:1	3:2	2:1	3:1	4:1	5:1
撃破ナンバー	11	10	9	8	7	6	5	4	3

直接射撃表(DFT)

	統制状態の MMC	混乱した MMC	統制状態の SMC (英雄以外)	英雄または 混乱した SMC	装甲車両/ 戦車指揮官	非装甲車両	ヘリコプター
ダイロール ≤ 士気値	効果なし	効果なし	効果なし	効果なし	効果なし	効果なし	効果なし
士気値 < ダイロール < 2×士気値	混乱	損耗	混乱	負傷	混乱	混乱	損耗
2×士気値 ≤ ダイロール < 3×士気値	損耗	損耗	負傷	負傷	混乱	破壊	破壊
3×士気値 ≤ ダイロール	除去	除去	除去	除去	車両を放棄	破壊	破壊

混乱：混乱したユニットを混乱側に裏返します（ただし、ほとんどの車両は混乱マーカーで混乱状態を表しますが、混乱側がある場合は裏返します）。混乱ユニットは、その後の回復フェーズで回復の試み（3.0）に成功することで、統制状態に戻すことができます。すべての車両と SMC は自己回復することができます。混乱したユニットは、固有火力（IFP）や支援火器を射撃できません。混乱したユニットは、敵のユニットに向かって彼らの LOS 内を進むことはできません。白兵戦に参加して、他の白兵突撃能力がある友軍ユニットがヘクスに存在しない場合、それらは自動的に除去されます（注：車両は白兵戦をおこないません）。

- ・混乱した指揮官は部隊を回復させることはできませんが、自分自身の回復を試みることはできます。混乱した指揮官は、指揮修正値をどのような機能にも使用できません。
- ・混乱した衛生兵・衛生下士官、看護婦はユニット（または自分自身）を癒すことはできません。
- ・混乱した狙撃兵は狙撃することはできません、しかし、彼らは自己回復を試みることはできます。
- ・英雄は決して混乱しません。
- ・混乱した車両はハッチを閉じなければならず、移動力が半分（端数を切り上げます）になり、火器を射撃することはできません。
- ・混乱した車両が別の混乱結果を受けたら車両は放棄されます。

放棄：放棄された車両はまさにソレです。放棄されました。放棄マーカーを車両に載せます。放棄された車両はシナリオの残りの期間については動かすことも、射撃することもできません。誰も目標になりたくはありません。1d6 をロールし、結果が 1 なら、統制状態の操作班を車両の下に置きます。他の結果の時は何もしないでください。放棄された車両の搭乗者は降車して士気チェックを行います。降車したユニットに移動済みマーカーを載せます。

破壊：破壊された車両は車輛残骸マーカーに置き換えられます。搭乗者と操作班の双方は、脱出判定をしなければなりません（セクション 15.4,16.1.1 および 16.2 を参照）

損耗：分隊を混乱した半個分隊に置き換えます。半個分隊または武器チームの場合は除去します。

負傷：ユニットは移動を停止する必要があります。SMC を混乱側（英雄を除く、英雄は負傷側）に裏返し、負傷マーカーを載せます。指揮官は、自分の士気、指揮修正値、指揮修正範囲が 1 減少します（つまり、SMC のヘクス内のユニットのみをアクティブにすることができます）。負傷マーカーを載せられたユニットが再び負傷すると除去されます。衛生兵、衛生下士官、看護婦は負傷した SMC を癒すことができます。

英雄の誕生：プレイ中に英雄が誕生するのは、敵の射撃によって発生した分隊または半個分隊（武器チームは英雄を誕生させません）の損害判定中に 1 がロールされたときです。ダイをもう一度ロールし偶数（例外：ARVN は 1 または 2 のときだけ）が出た場合、英雄がヘクスに誕生します。無作為に英雄とスキルを選びます（英雄 11.2 を参照）

LOCK'N LOAD TACTICAL SYSTEM v4.1 STARTER KIT

地形効果表(TEC)

地形	タイプ	移動コスト				目標修正値	障害物としての高さ
		T	O	R	徒歩		
石造/重構造 (HC)建物	阻止	禁止	禁止	禁止	2	+4	LV1 または 2
木造/軽構築 (LC)建物	阻止	6	12	禁止	2	+3	LV1 または 2
竹小屋	阻止	4	9	12	2	+1	LV1
石壁	阻止	*+1	禁止	禁止	*+1	+1	地形の高さによる
稲畑	阻止	1	1	2	2	0	LV1
水田	オープン	禁止	禁止	禁止	2	+1	地形の高さによる
深いジャングル	阻止	禁止	禁止	禁止	2/1(VC)	2/+3(NVA/VC)	LV2
浅いジャングル	妨害	4	6	8	2/1(VC)	+1/+2(VC)	LV1
茂み	妨害	1	1	2	1	0	地形の高さによる
開豁地	オープン	1	1	2	1	0	LV0
瓦礫	妨害	4	禁止	禁止	3	+3	LV1
サッカー場	オープン	1	1	1	1	0	LV0
サッカースタンド	妨害	禁止	禁止	禁止	2	2	LV1
道路	オープン	1	1	5	1	0	地形の高さによる
鉄条網	オープン	2	4	6	4	0	地形の高さによる
丘	地形とルールによる					より低いレベルかの射撃に対して+1	LV1 地形の高さによる LV2
掩蔽壕/ タコツボ	オープン					+2(or+3)/+1	地形の高さによる
煙幕	阻止					+1	LV0
車輜/残骸	妨害					+2	LV1 または 2
貯水池	オープン	禁止	禁止	禁止	禁止	0	LV1 または 2



重構造(HC)建物



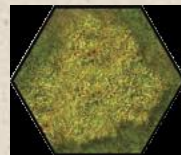
軽構築(LC)建物



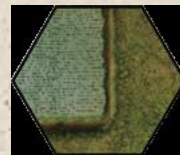
石壁



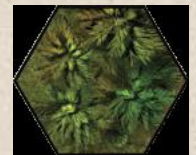
竹造りの小屋



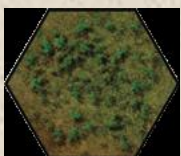
稲畑



水田



ジャングル



茂み/花園



開豁地



サッカースタンド



サッカー場



道路



丘



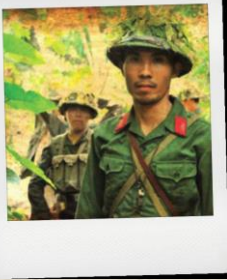
貯水池

LOCK'N LOAD TACTICAL SYSTEM v4.1 STARTER KIT

地形効果表(TEC)

地形	備考	例
石造/重構造(HC)建物	赤いセンタードットを持つ建物です。重構造(HC)の建物で、3ヘクス以上のHC建物は2階建てです。2階にいるユニットは+1レベルにおり屋根は+2レベルです。同じヘクスでレベルを変更する時には2MPが必要です。スタック制限は各階ごとに適用されます。以前のモジュールとの互換性のために、重構造(HC)建物と石造建物は同一とします。	2D2
木造/軽構築(LC)建物	黒のセンタードットを持つ建物です。正面装甲 > 3の移動クラスTまたはOを持つ車両は、LC建物に入ることができます。これによって瓦礫が生じます。2d6をロールします：もし車輛の前面装甲値より大きいロールを出したら車輛は瓦礫ヘクスに放棄されます。ロール12の時は常に車輛は放棄されます。以前のモジュールとの互換性のために、軽構築(LC)建物と木造建物は同一とします。	1L3
竹小屋	複数の小さな建物があるヘクスで、少なくとも1つに円形の屋根があります。正面装甲 > 1の車輛は竹小屋に入ることができます。これによって瓦礫が生じます。2d6をロールし-2します。もし、車輛の前面装甲値より大きいロールを出したら車輛は瓦礫ヘクスに放棄されます。ロール12の時は常に車輛は放棄されます。	1K4
石壁	石壁を横切る、または石壁に沿う同じレベル間のLOSをブロックします。石壁をヘクスサイドに持つヘクスへのLOS、石壁をヘクスサイドに持つヘクスからのLOS、射撃ヘクスから目標ヘクスへ壁に沿ってつながっているLOSはブロックしません。例：マップ2ヘクスE3からG3へのLOSはブロックされません。間接射撃に対して目標修正値は付きません。目標修正値はヘクス地形のものに加えて付きませす。*ヘクスサイドを超える場合、回復ダイロールから2を引きませす。*射撃を行うすべての敵ユニットが壁の向こう側にいる場合。	2D4/D5 ヘクスサイド
稲畑	移動ユニットが射撃された時に被る+1ペナルティを無効にします。	1F3
水田	なし。	1F2
深いジャングル	車輛は道路以外では進入出来ない。5本以上の木のイラストがある時に深いジャングルとみなします。スタック制限は2個分隊(またはそれに相当するもの)、2個の支援火器、2人のSMC、NVAはこの特別なスタック制限を受けませす。	1K7
浅いジャングル	4本の木のイラストがある時に浅いジャングルと見なします。	1I3
茂み	移動ユニットが射撃された時に被る+1ペナルティを無効にします。	1F5
開豁地	なし。	1I6
瓦礫	ヘクス内の瓦礫の一部にでもLOSが触れる場合はLOSを妨害します。ヘクス端を通るLOSは妨害ませす。	プレイ中に生じる
サッカー場	なし。	3K3
サッカースタンド	スタンドにいるユニットはレベル1の高さにいるものと見なします。	3K4/3L3
道路	道路に沿って進む場合は地形の移動コストを無効にします。	1H5
鉄条網	なし。	プレイ中に生じる
丘	より引くレベルからの直接射撃に対して+1目標修正値が付きませす。間接射撃に対して目標修正値は付きませす。(18.0)	1D5
掩蔽壕/タコツボ	タコツボ内にあるユニットはヘクス内の地形によるルールで視認されます。視認とスタック制限に関して掩蔽壕はそれがああるヘクスとは別のヘクスとして扱います。	初期配置
煙幕	ヘクスを通るLOSとヘクス端を通るLOSをブロックします。	プレイ中に生じる
車輛/残骸	ヘクス内の車輛/残骸の一部にでもLOSが触れる場合はLOSを妨害します。ヘクス端を通るLOSは妨害ませす。ヘクス内の車輛の上にいるユニット以外のユニットにTMを与えませす。1ヘクスに置ける残骸は1個だけませす。	N/A
貯水池	なし	3H5

THE WEAPONS CACHE



ニャチャンの近く; 1965年8月20日

Operation Cutlass は、カインホア省のニャチャンの近傍で第101旅団の第1旅団によって行われた索敵殲滅任務でした。この仮想シナリオでは、村の近くにある隠し兵器貯蔵庫を破壊するため、作戦の2日目に第327歩兵連隊第1大隊A中隊から小隊が派遣されました。アメリカ人に知られていないこの村は、地元のベトコン部隊の兵站と再補給ポイントでした。

- ダグ ミラー

戦闘序列 (ORDER OF BATTLE)

アメリカ軍 (US ARMY)

米軍部隊：マップ1のヘクスH7か、マップ周辺部の任意の6ヘクスに配置します。(マップ端)



- ・2 x M-60
- ・1 x 衛生兵 (Medic)
- ・3 x 2-6-4-5
- ・ジェンソン中尉 (Lt. Jensen)

ベトコン(VC)

VC 部隊：シナリオ特別ルール1に従って配置します。



- ・3 x 1-4-3-4
- ・1 x 狙撃兵 (Sniper)
- ・ジエム中尉 (Lt. Diem)

シナリオ基本情報

プレイエリア

マップ1を使用します。ヘクス行xx1が北端です。

シナリオの長さ

6ターン。アメリカ軍が1ターンのイニシアチブを得ます。

勝利条件

6ターンの終わりまでに隠し武器貯蔵庫を破壊し、ヘクスL3とM3を占領できれば、アメリカの勝利です。



シナリオ特別ルール

1. ベトコン・ユニットはマップ上でゲームを開始しません。ベトコン部隊の展開については、イベント・マーカの結果を参照してください。

イベント・マーカ

イベント・マーカ-A (Line of Sight) をヘクスK4に置きます。米軍ユニットがヘクスK4のLOS内にあるときは、パラグラフ1を読んでください。

イベント・マーカ-B (Occupation) をヘクスM3に置きます。米軍ユニットがヘクスM3を占領したときは、パラグラフ2を読んでください。

イベント・マーカ-D (Occupation) をヘクスL3に置きます。米軍ユニットがヘクスL3を占領したときは、パラグラフ3を読んでください。

パラグラフ

やめるんだ！ 先読みするんじゃない！
シナリオで指示されるまで、これらの文章を読んではいけない！

パラグラフ1

アメリカ軍の歩兵たちに村が見えてくると、警報を知らせる声が響きました。ベトコンの戦闘員は瞬間に、前進してくるアメリカ軍の周囲のジャングルと村から射撃を始めました。ベトコン・ユニットは、現在、ヘクスK4、M3、L3、J5、I5、I3、J3、K2、L2、またはM2のいずれかに配置されています。

パラグラフ2

アメリカ兵が建物の1つに入ると、彼らは少なくともベトコン・ゲリラ1個中隊を装備するのに十分な爆薬と武器を見つけました。統制状態のアメリカ軍ユニットとジェンソン中尉が1ターンの間ヘクスを占領した場合、武器貯蔵庫は破壊されます。

パラグラフ3

建物内を掃討した後、アメリカ軍は無傷で動作する無線機を見つけました。ベトナム語の緊急通信が、今は死んでいる無線通信兵に呼び掛けています。次のターンに、2x2-5-4-5、2x RPD、およびヴァンデュー中尉で構成される北ベトナム軍増援部隊は、ベトコン・プレイヤーの支配下でヘクスH1からマップに進入します。

A FRIEND IN NEED



南ベトナム; 1969年5月

米軍部隊は、後にハンバーガー・ヒルと呼ばれることになる、エイショウ・バレーに入りました。ここでは、2つの小隊が、ベトコンをかくまっている疑いのある小さな村に前進しました。ベトコンはアメリカ軍がその地域にいることを知り、アメリカ軍はベトコンがいることを知っていましたが、いずれの側も抵抗を予想していませんでした。しかし、どちらの側も正しくありませんでした。

- マーク ウォーカー

戦闘序列 (ORDER OF BATTLE)

アメリカ軍 (US ARMY)

第3大隊B中隊の一部：1ターンにマップ1の西端から進入します。



- ・6 x 2-6-4
- ・2 x M-60

- ・ジェンソン中尉 (Lt. Jensen) / Bull Skill
- ・衛生兵 (Medic)

ベトコン (VC)

エイショウ・バレー守備隊の一部：マップ1のヘクスH 8-G3-H1を通る道路の東側にある任意のヘクスに先に配置します。



- ・3 x 1-4-3-4
- ・1 x RPD

- ・ジェム中尉 (Lt. Diem) / Charismatic Skill
- ・1 x 狙撃兵 (Sniper)

シナリオ基本情報

プレイエリア

マップ1を使用します。ヘクス行 xx1 が北端です。

シナリオの長さ

8ターン。アメリカ軍が1ターンのイニシアチブを得ます。

勝利条件

シナリオ終了時に最も多くの勝利点 (VP) を得た側が勝利します。VPは、以下のよう獲得されます。

- ・シナリオ終了時に各木造 (LC) 建物または竹小屋ヘクスを支配 (22.1) することに1 VPを得ます。
- ・ベトコンはアメリカン軍分隊または SMC を除去する毎に2 VPを得ます。
- ・アメリカ軍は、各 VC/NVA 分隊または SMC を除去する毎に1 VPを得ます。

シナリオの開始時に、ベトコンは彼らが配置できるすべてのヘクスを支配してします。分隊を半個分隊に損耗させると、分隊を除去する場合に得る VP の半分の VPを得ます。



シナリオ特別ルール

2. ベトコン・ユニットはマップ上でゲームを開始しません。ベトコン部隊の展開については、イベント・マーカの結果を参照してください。

イベント・マーカ

イベント・マーカ-A (Line of Sight) をヘクス G1 に置きます。米軍だけがアクティブにできます。アクティブになったらイベント・マーカ-A を除去して、パラグラフ1を読んでください。

イベント・マーカ-B (Occupation) をヘクス F3 に置きます。米軍だけがアクティブにできます。アクティブになったらイベント・マーカ-B を除去して、パラグラフ4を読んでください。

イベント・マーカ-D (Occupation) をヘクス F6 に置きます。米軍だけがアクティブにできます。アクティブになったらイベント・マーカ-D を除去して、パラグラフ4を読んでください。

パラグラフ

やめるんだ！ 先読みするんじゃない！
シナリオで指示されるまで、これらの文章を読んではいけません！

パラグラフ1

米軍プレイヤーは、イベント・マーカ-A に LOS を通せる衛生兵以外のユニットを1つ選び、修正値なしで士気チェックをしなければなりません。ユニットが士気チェックに成功した場合は、パラグラフ2を読んでください。ユニットが士気チェックに失敗した場合は、パラグラフ3を読んでください。士気チェックに失敗してもユニットは混乱しません。

パラグラフ

パラグラフ 2

金属の立てる音が、1 人の兵士の注意を道路の近くに隣接して建つ小屋の群れに向けさせました。北ベトナム軍だ！ 彼は接近する北ベトナム軍部隊を掃射し、北ベトナム軍部隊は地面に伏せました。Van Du 中尉、1 x 2-5-4、1 x RPD に移動済みマーカーを載せてヘクス G1 に配置します。ヘクス H1 に移動済みマーカーを載せた 1 x 2-5-4 を配置します。 イベント A を引き起こしたアメリカ軍ユニットは、それ以上に移動することはできません。 彼らのインパルスは終わりました。

パラグラフ 3

ヴァン・ドゥー中尉は、彼の小隊を小屋と並行に進ませているとき、不注意なアメリカ兵を見つけました。「早く、早く RPD を持ってこい！」と、彼の小隊を配置につかせながら身振りで見せました。ヴァン・ドゥー中尉、1 x 2-5-4、1 x RPD をヘクス G1 に配置して、突撃移動マーカーを載せます。ヘクス H1 に 1x2-5-4 を配置して、突撃移動マーカーを載せます。 イベント A を引き起こしたアメリカ軍部隊は、それ以上の移動はできず、そのインパルスは終わりです。 突撃移動(6.1)マーカーの下にあることからわかるように、NVA はその後の VC/NVA インパルスで射撃のためにアクティブにすることができます。

パラグラフ 4

「ホワイト・ルーク、こちらはキャッスル。どうぞ」 午前中は調子が悪かった PRC-77 携帯無線機が、突然、ひどく騒がしくなりました。「よこせ」あなたは怒鳴って、通信兵から無線機を奪いました。あなたは耳に黒いハンドセットを当てて交信を始めました。"砲兵支援を要請します、座標は. . .」。 イベント・マーカー B と D を取り除きます。

あなたには 1 個の砲兵支援があります。指揮官(もし生きていれば)だけが砲兵隊を呼び出すことができます。支援要請の方法は次のとおりです。

指揮官はインパルスを使用して、着弾観測マーカーを LOS 内の任意のヘクスに置きます。マーカーを置いた後、2d6 をロールします：白いダイの数字を 2 で割って、結果の端数を切り上げます。この値は、着弾が望むヘクスからどれだけ離れているかを表しています。色がついたダイは、方向のズレを表しています。1 は北であり、2 は北東です。

方向偏差ロールによって決定したヘクスに着弾観測マーカーを置きます。アメリカ軍指揮官はマーカーをいずれかの方向に 1 ヘクスずらすことができます。マーカーを移動させた後、着弾観測マーカーを効力射(FFE)マーカーに置き換えます。FFE マーカーは、砲撃ヘクス内のすべてのユニットと、それに隣接する 6 個のヘクスを火力 5 で即座に攻撃します。攻撃を受けたユニットは、通常の防御 TM を受け取ります。FFE マーカーは、次の管理フェーズまでヘクスに残ります。そのヘクスまたは隣接ヘクスに入ったユニット、は上記の攻撃を受けます。

アメリカ軍指揮官が戦死した場合、いずれの分隊も砲兵支援を呼び出すことができます。手順は同じですが、分隊は着弾観測マーカーの位置を変更することはできません。

現代戦のスキル



BULL

この人は非常に頑丈な体を持っています。彼は除去される前に 2 回負傷することができます。指揮官には、負傷のたびに負傷マーカーを載せます。英雄の場合、2 回目の負傷のときに負傷マーカーを載せます。負傷のペナルティは累積されません。3 回目の負傷で SMC は戦死します。



CHARISMATIC

この指揮官は兵士たちの尊敬を集めています。この指揮官は、自分がいるヘクスにいるユニットだけでなく、隣接するヘクスにいるユニットも回復させることができます。

分隊



固有火力 射程 移動力

赤いボックスは突撃移動能力があることを示す

半個分隊



移動力

狙撃兵



自己回復能力 士気値

指揮官



指揮修正値 移動力

支援火器



火力 射程

Credits

Executive Producer

David Heath

Associate Producer

Jeff Lewis

Manual Author & Editor

Jeff Lewis

Counter Art

David Julien

Map Art

Marc von Martial

Game Reference Tables

Steve Pultorak

Associate Editors

Ralph Ferrari, Stéphane
Tanguay

Graphic Design and Layout

Blackwell Hird, Christia
Murray

Administration

Ava Marie Heath

Customer Support

Jason Church

Logistic Manager

Darren White

Rule Reference Tables

Steve Dennis

Lead System Developer

Jeff Lewis

Why We Do What We Do

We love designing, developing and, most of all, playing games. We thank God for blessing us so we can follow our passions, and our family, friends and, of course, our customers.

Inl Starter Kit Sheet 01 of 01 front







