

# ジャブロー戦役 JABRO

機動戦士ガンダムの陸上戦闘

## 簡易版ルール Version 0.9

このルール集は「ジャブロー戦役(ツクダホビー)」をより平易で明快なルールでプレイするためのヴァリエントルールです。元ルールの一部を差し替えて使用します。

言及されていない部分は元ルールをそのまま使用します。

### 1E ■ 地図盤補足

川岸の黒い部分は陸地とみなします。

### 7E ■ 簡易版 LOS

このルールは「ジャブロー戦役」のルール 7 項を置き換えます。元ルールでの「視線」は LOS と読み替えてください。

#### 7E-1 LOS 判定

7E-1-1 LOS (Line of Sight、視認線)とは射手のいるヘックスの中心点と目標のいるヘックスの中心点を結ぶ直線で、敵を射撃できるか判定する際の基準です。LOS が視認を妨げる地形を通らない状態を「LOS が通る」と呼び、射手は目標を視認でき射撃が可能です。LOS は常に双方向で、射手から目標が視認できるなら、目標からも射手を視認できます。

7E-1-2 LOS が妨害地形を横切るなら LOS は妨げられます。簡易 LOS ルールでは、射手か目標のいるヘックスを除く、ヘックスの中心点が森林、建物、丘のいずれかであるヘックス全体が妨害地形です。LOS が妨害地形ヘックスの辺に沿って通る場合は、辺の両側が妨害地形である場合のみ LOS は妨げられます。敵や味方のユニットは LOS を妨げることはありません。

例 1: 射手と目標が同じヘックスまたは隣接するヘックスにいる場合は常に LOS は通ります。

例 2: ヘックスの中心点が森であるとき、LOS がそのヘックスの平地部分だけを横切ったとしても、LOS は妨害されます。

7E-1-3 プレイヤーはゲーム中いつでも LOS を確認できま

す。射撃を宣言した後であっても LOS が通らない場合には別の目標を射撃するか射撃を取りやめることができます。

#### 7E-2 高度と LOS

7E-2-1 ユニットが異なる高さの地形にいる場合、両者の位置関係によっては例外が適用されます。平地にある妨害地形(7E-1-2)はレベル 1 の高さ、丘の上にある二段目の丘はレベル 2 の高さとしなします。

7E-2-2 目標と射手が同じ高さの地形にいる場合、それより低い高さにある地形は LOS を妨害しません。

例: 目標と射手が両方とも丘の上(レベル 1)にいる場合、両者の間にある(レベル 0 の)森林は LOS を妨害しません。

7E-2-3 射手が目標より高い高度にいる場合、原則として射手と同じ高度の地形のみが LOS を妨害します。ただし、LOS が目標ユニットのいるヘックスに入る直前のヘックスが妨害地形であるとき、車両・火砲ユニットは完全遮蔽(7E-2-4)となり、もピルスーツ・ユニットは部分遮蔽(7E-2-5)となります。

7E-2-4 2つのユニットの一方が完全遮蔽になるとき、両者の間の LOS は妨げられ、互いに視認できません。

7E-2-5 2つのユニットの一方が部分遮蔽になるとき、LOS は妨げられませんが、部分遮蔽のユニットが目標になるときは命中判定表の使用欄と被害判定表のサイコロの出目修整で恩恵を受けます。部分遮蔽のユニットが射手になるときは恩恵も罰則もありません。

### 23E ■ 簡易版防御射撃

このルールは「ジャブロー戦役」のルール 23 項を置き換えます。

23E-1 非手番側は、相手の移動フェイズの完了後に敵ユニットを射撃できる。初級ルールでプレイするときは、移動終了後の位置でのみ射撃できる。