



O Red Factories

目次:

- 1. 破片 (Debris)
- 2. 鉄道線路 (Railway Embankment & GLRR)
- 3. 印刷された瓦礫 (Printed Rubble)
- 4. 大通り (Wide City Boulevards)
- 5. RF工場 (RB Factories)
- 6. RF地下室 (RB Cellars)
- 7. 排水トンネル (Culvert)
- 8. 小峡谷進入路 (Gully Entrance Hexside)
- 9. 貯蔵タンク (Storage Tanks)
- 10. 仮設倉庫と廃墟 (Temporary Warehouse & Gutted Buildings)
- 11. RFキャンペーンゲーム (RF Campaign Games)

O.1 RFの地図: Red Factories (RF) には、2つの工場—Red Barricades (RB) とRed October (RO)—の両方が含まれている。一般に、シナリオやCGはRBマップかROマップのどちらかで行われる。RF モジュールに含まれる4つのマップセクションは、2つのマップグループ—Red Barricades (RB) とRed October (RO)—に編成される。マップセクションは重なり合って1つの連続したプレイエリアを形成する。マップグループが特に指定されていない場合、各RFマップヘクスは、2文字のマップグループの略称と、それに続くヘクス座標で特定される (例: RBH14やRBI15はレッドバリケードのヘクスである)。

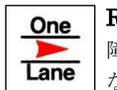
O.2 RFシナリオ特別ルール (RF SSR): 特記事項のない限り、O章のルールと以下のRF SSRが、CGであるか否かを問わず、全てのRBおよびROのシナリオに適用される。

RF1 ECと風: ECは湿潤(Moist)、無風で開始 [例外: SSR CG3 (11.4)]。放火(B25.11)は不可。

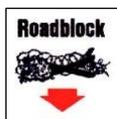


RF2 地下道: 地下道移動(B8.4)が適用される。ソ連軍は自由に使用できるが、ドイツ軍は4TCに成功(B8.4)した指揮官が必要である。ユニットが地下道を使って小峡谷を越えるためには、一度小峡谷マンホールヘクス (ヘクスRO K42など) で自身のMPを終わらねばならない。マンホールヘクスの中で壕に入っているユニットは (SSR RF5参照) 地下道に入れない。なぜなら地下道に入るのは、そのユニットのMPの最初の行動でなければならないからである(B8.4)。

RF3 屋上: 屋上(B23.8)が存在する。屋上や地下道区域の支配は、建物の区域を支配している数には数えない。



RF4 河川と橋: 河川(ROマップの東端、およびRFマップ北東の水障害)は増水(Flooded; B21.122)しており、北から南に急流(B21.121)となっていて流れている。ヘクスRO T3、RO Y5、RB CC31にある橋は1車線(B6.43D)の木造橋であり、ヘクスRO AA45-AA46にある橋は1車線の石造線路橋である。他の橋は全て2車線の石造橋である。



RF5 舗装道路と道路障害: 隠匿された地雷/壕(A-T壕も含む; B27.56)は、弾痕が含まれているなら、舗装道路/大通り(4)/線路(2.4)ヘクスにも配置できる。地雷は、そこに進入してきたユニットが道路移動率/ボーナスを使用しているか否かにかかわらず攻撃する。道路障害は小峡谷や排水トンネルの底にも置くことができ、それらのヘクスサイドを封鎖する。歩兵は、小峡谷や排水トンネルの底に置かれた道路障害を乗り越えるために全力移動(A4.134)を必要とする。そのような道路障害は隣接するレベル1の迂回には影響しない。LOSに関しては、レベル0 (RB/ROマップにおける小峡谷の底にいるユニットのレベル) にある石垣とみなす。



RF6 塹壕: 塹壕(A-T壕も含む)は、『隣接』する全ての建物/瓦礫区域[例外: そのヘクスにRF地下室があるなら、その区域とのみ連結される; シナリオプレイ中に生じた瓦礫とは連結されない]、および全ての隣接するRF地下室区域[例外: 地下室の上の区域が瓦礫化した場合]と『連結 (貫通ではない; B30.8参照)』している (O6.21&O6.6の最後の文も参照)。歩兵は、連結している塹壕から建物/瓦礫へ移動する場合、塹壕からの退出に要する追加のMPは消費せず、通常の建物/瓦礫のCOTを支払えばよい。逆に歩兵が建物/瓦礫区域から連結している塹壕に入る時にも、塹壕に入るための追加のMP

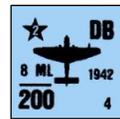


RF18

は消費されない。塹壕に連結している建物区域で迂回している歩兵は、迂回中にその塹壕の中に入れない。塹壕の中にいる歩兵は、塹壕に入ったままで連結している建物区域を迂回できない。また、建物の迂回区域で塹壕から出て直接迂回することもできない。連結を利用して建物/瓦礫区域と塹壕の間を移動している歩兵は、即応射撃の対象にならない。また、連結を利用してRF地下室区域と塹壕の間を移動するユニットは、あらゆる点で高度を変更しているとはみなされない。歩兵は要塞化された建物に連結した塹壕からなら、普通の建物のようにその区域に進入できる。車両が塹壕と連結している建物のヘクスサイドをVBMする場合、塹壕による追加のMPを消費する; 塹壕を越えられない車両タイプであれば、VBMそのものができないことになる。

RF7 壕と鉄条網: ドイツ軍の航空偵察の効果により、ソ連軍の壕と鉄条網は隠匿配置できない。

RF8 瓦礫区域: 瓦礫は潰走(A10.51)、回復(A10.61)、不意打ち(A11.4)、および街路戦闘(A11.8)に関して建物とみなす。



RF9 ドイツ軍航空支援: ドイツ軍が航空支援を受けるときは、常に機種はM42スズカ (爆装) である。登場ターンはE7.2項に従い、受領する機数はE7.21に従って決定した数に1加えた数となる。

RF10 狙撃兵: 全ての区域[例外: 地下道、排水トンネル、および空中]は、狙撃対象区域である。5.82項も参照。



RF11 格闘戦: 格闘戦CC(J2.31)が全てのRFシナリオで適用される。加えて、非フェイズプレイヤーは、全てのフェイズプレイヤーユニットが不意打ちを受けている、もしくは睡眠を試みている/釘付けである場合、格闘戦を宣言できる。PRC/車両/トーチカ内のユニットは格闘戦の対象にならない。

RF12 OBA: どちらの陣営も、150mm+のOBAとロケットOBAでは煙幕を射撃できない。どのOBAでもWPは射撃できない。迫撃砲OBAとドイツの100mm+ OBAのみがIR弾を射撃できる。

RF13 ATMM: ドイツ軍のエリート歩兵のみがAT MM(C13.7)を使用できる。しかし、使用判定で修正前drが1だったときのみ (あらゆるdrmが適用されない) 使用可能となり、修正前dr6だった場合のペナルティはそのままである。

RF14 無慈悲: 両陣営に無慈悲(A20.3)が適用される。

RF15 ブービートラップ: ソ連軍は常にレベルCのブービートラップ能力をもつ[例外: CGでは購入によってレベルBやAに上昇させることができる]。RBもしくはROマップの全域で効果があり、ドイツ軍のTCでのみ効力を発揮する。通常の地雷戦力をブービートラップに転用することはできない。また、ドイツ軍には一切ブービートラップの能力がない¹⁾。

RF16 トンネル: トンネルの出入口は崖を挟んで存在することもできる。出入口のどちらかは崖ヘクスサイドを挟んだ低い方のヘクスに存在し、その基本高度レベルはトンネルのもう一方の端のヘクスの基本高度レベルより1低いレベルであることが条件である。

RF17 盤上および盤外地形: RFマップ上でシナリオプレイに用いられていない全ての地形は、使用するように指定されていないRFマップセクション上の地形も含めて、移動と進入に関して影響を及ぼす。RFマップ上でシナリオプレイに用いられていない地形も、全てのゲームプレイ—街路戦闘(A11.8)、RF地下室(6)、RF屋上(SSR RF3)、塹壕(SSR RF6)など; これに限定されない—に影響をおよぼす。マップ外の全ての地形は、開豁地とみなす[例外: 半ヘクス; A2.51]。RFマップの端の道路はA2.51のように、その外に続いているものと見なし、同じアルファベット、もしくは同じ数字のヘクス列 (盤端ヘクスの構成による) につながっている。盤外の道路は、地図所のそれとつながっている道路と同じ種類 (舗装/未舗装) と考える。例えば、北端のD、V、そしてYから盤外に延びる道路は舗装されており、東端の#38、40、そして43から盤外に延びる道路は未舗装である。

RF18 静粛: 全ての統制状態のソ連軍エリート/1線級歩兵ユニットは静粛(A11.17)である。



RF19



RF19 突撃工兵と工兵：以下のMMCは、エリート(A1.25)であり、突撃工兵(H1.22)かつ工兵(B28.8)である：ソ連軍G-2-8分隊およびその3-2-8HS。ドイツ軍の8-3-8分隊およびその3-3-8HS。これらのMMCは、プレイヤーが識別しやすいようにカウンター上にDCのシンボルが描かれている。突撃工兵であることによる煙幕手榴弾配置指数の上昇は、すでに印刷された数値に反映されており、その数値をさらに上昇させる必要はない。ソ連軍の突撃工兵が置き換えられた場合、たとえその直後にクラス上昇したとしても、その全ての特殊能力は、シナリオ/CGの残りの期間を通じて失われる。



1. 破片 (Debris)

1.1 破片¹(例：RB K3)は全域地形(B.6)であり【例外：工場内部(5.41)】、かつ隠蔽地形(A12.12)である。+1TEMを持ち、1/2レベルのLOS妨害である(工場内にある場合には、工場のTEMとLOS妨害に加算される【例外：5.41】)。破片に放火することはできず、延焼もしない。ただし、屋根のない工場内の破片(例：RBS13)は、建物区域として火災を生じる可能性がある【例外：廃墟；5.51】。破片がゲーム中に生じることはない。

1.2 MF/MP：歩兵は破片区域へ進入するために、1MF+COTを消費する(例：RO O21への進入には2MF、O21からRO O22への進入には3MF消費する)。破片のある区域へ進入できる車両は完全装軌式AF Vのみであり、全MPの1/4(切り上げ)を消費し、+1DRMを加えて(工場内にある破片の場合にはさらに+1DRMが加えられる)ボグ判定を行わなければならない【例外：破片のある工場区域を迂回移動した場合；工場の“外から”通常の建物のように進入した場合】。破片のある道路は、そこにTBが無い限りダッシュ(A4.63)や道路ボーナス(B3.4)、および1/2MPの道路移動率を用いることはできない(O.1)。

1.3 野戦構築物：野戦構築物に対して破片は何も影響せず、そのヘクス内の他の地形/野戦構築物に従う。

例：破片ヘクスRB K3には、鉄条網・地雷・壕・トーチカを配置できる。破片道路ヘクスRB D15には、鉄条網・道路障害・隠匿されていない地雷・トーチカを配置できる。破片のある工場ヘクスRB R12には、野戦構築物を置くことはできないが、要塞化することは可能である。

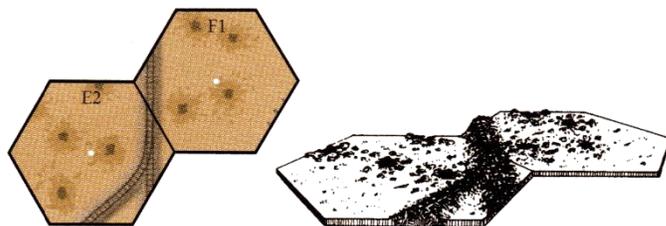
1.4 瓦礫：瓦礫が生じたか、瓦礫が落下してきた(B24.12)場合、その破片区域は瓦礫(破片ではない)区域に変化する。

1.5 撤去：破片は、落下した瓦礫と同じ方法(3.2；B24.71)で撤去できる【例外：工場内の破片は不可；5.41】。ただし、TBを全てのヘクスサイドにつなげること(B24.71の最後の文章)による撤去はできない。

1.6 マンホール：破片区域内の印刷された/固有のマンホールは、通常どおり使用できる。

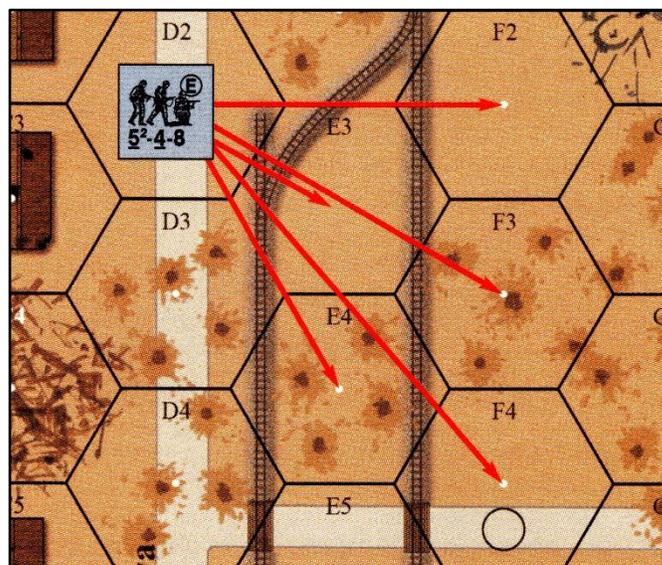
1.7 航空機：破片内のユニットに対する、空中ユニットからの視認TCには+1DRMがある【例外：屋根のない工場；5.47】。

1.8 CAの変更：CAの変更に関して、破片内にいることによってTH DRMのA項(C5.41)が2倍になることはない【例外：工場区域内；5.41】。



2. 鉄道線路 (Railway Embankment & GLRR)

2.1 鉄道築堤：鉄道築堤ヘクスサイド²(例：RB E2-F1、RO K26-L26のヘクスサイド)は、盛り上がった築堤上に敷設された鉄道線路を表している。灰色と黒の線路のイラストが通過しているヘクスサイド(イラストそのものではない)及びヘクス頂点は全ての面で石垣ヘクスサイドと見なす【例外：全てのタイプのユニットは、COT+1MP/MFの消費をすることでボグDRを行わずに線路ヘクスサイドを通り抜ける】。

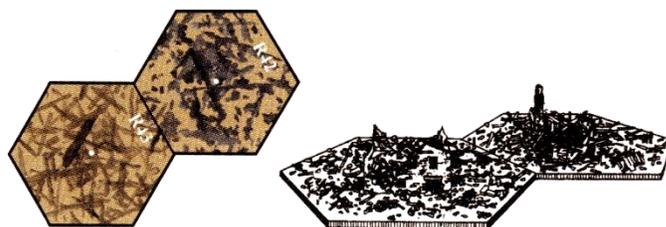


例：D2のユニットは、D2-E3ヘクスサイドを通過して、F2、F3、F4、E3、E4の各地上レベルにLOSを引ける。

2.2 道路障害：道路障害は線路ヘクスサイドに沿って置くことはできない。

2.3 迷走 (Straying)：ユニット/スタックは、夜間に移動する際に線路を移動の助けとすることができる。線路ヘクスサイドを含むヘクスを移動しているなら、移動DRに関して道路/小道のある、あるいは道路/小道に隣接したヘクスを移動したものと見なす(E1.531)。

2.4 GLRR：ROマップ上にある、鉄道築堤(2.1)ではない全ての線路は、地上レベル線路(GLRR)である。



3. 印刷された瓦礫 (Printed Rubble)

3.1 RFマップ上に印刷された瓦礫区域(例：RBR42には石造瓦礫、RBR43には木造瓦礫が印刷されている)は、全ての点で通常の瓦礫カウンターを含む区域と同様に扱う【例外：3.2】。隣接する非瓦礫区域にわずかにみえているイラストは、



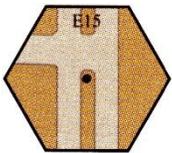
0

全域地形のイメージを確かにするだけの意味しかない。瓦礫は、瓦礫ヘクスサイド沿いの全ての同一レベルLOSを遮断する。

3.2 撤去: 撤去(B24.71)に関して、印刷された瓦礫のうち、落下したものと考えられるのは、道路、大通り、あるいは小峡谷区域にあるものだけである。RFの全てのシナリオにおいて、全てのヘクスサイドにTBをつなげること (B24.71の最後の文章) による撤去はできない。

3.3 地下室: 印刷された瓦礫区域の下には、RB地下室区域(6.6)は存在しない。

3.4 瓦礫 - 大通りヘクス: 瓦礫に覆われた大通り(4.)は、存在していないものとみなす(B3.43)。すなわち、TBに沿った場合を除き、道路ボーナス(B3.4)や 1/2 MPの道路移動率は適用されない。瓦礫に配置可能な砲(B23.423; C2.7)は、そのようなヘクスに設置状態(C11.2)でかつHIP(A12.34)を用いて配置できる。ダッシュユ(A4.63)と街路戦闘(A11.8)は不可である。



4. 大通り (Wide City Boulevards)

4.1 ROマップ上にある黒の中心点を持つ舗装道路 (例: RO E15) は大通り(B7.)である。これらのヘクスにはすべての大通りのルールが適用される [例外: 瓦礫 (B24.1:34) で覆われた場合]。道路が規定通り交差していれば、そこにはマンホール区域(B8.1)が存在する (例: RO E13, Z9)。

4.2 TEM: 大通り内にいるすべての非装甲ユニットは、どの射撃フェイズにおいてもIFT射撃に対する -1 TEMが適用される。 [例外: この -1 TEMは、瓦礫 (B24.1:34) が存在する場合、目標がTBを利用して移動中でない限り適用されない]。



5. RF工場 (RF Factories)

5.1 RFマップで、1つ以上の道路とつながっている建物は全て工場であるとみなす。 他は工場ではない。RF工場には、以下の点を除き通常の工場ルール(B23.74)が適用される。

例: RO40の建物は、O41から道路が進入しているので工場である。RBL27の建物も、M27およびM29から道路が進入しているので工場である。

5.2 車両サイズの出入口: 瓦礫になっていないRF工場区域のうち、道路/線路がつながっている区域 (例: RB M29) は、車両サイズの出入口(B23.742; B23.87-88)³である。階段シンボルだけを含む区域は、(工場屋上接続ポイントを有するが) 車両サイズの出入口とはみなされない。

5.3 工場内の内壁: いくつかのRF工場には、その内部のヘクスサイドが黒い太線で覆われているもの (例: RB K13-L13) や一部が覆われているもの (例: RB J13-K13)がある。これらは工場内部の頑丈な内壁を現しており、連続住宅の太線(B23.71)と同様に扱う。この壁は地上レベルから屋根の高さまで (たとえ屋上が存在しなくとも) 伸びているとみなされる [例外: 5.7]。

例: 1レベルの工場の内壁の高さは、屋根がなくとも1レベルである。

5.4

5.31 LOS: 黒い太線は、そのイラストそのものとそれが覆う工場内部のヘクスサイド (およびその頂点) が効果を持つ。視認側/被視認側のユニットが内壁の最大高度以上レベルにいるときを除き、この壁はそれを通過する、あるいはそれにそったLOSを遮断する [例外: 突破口(5.33); 瓦礫化 (5.34)]。屋根のない工場における内壁は、より高い位置からのLOSに対してその直後のヘクスに1つ以上の死角ヘクスを作る。

例: ページO5の5.34の例2を参照。地上レベルにおいて、K15からL16へのLOSはL15-K16のヘクスサイドに遮断される。L15からK17へのLOSも同様に遮断される。しかし、J18からK20への地上レベルのLOSは、J18-J19-K19のヘクス頂点が黒い太線に覆われていないため遮断されない。A分隊、C分隊、F分隊の例も参照せよ。

5.311 工場内のNVR: 夜間シナリオにおいて、工場内 (屋上や地下道内ではない) のユニットが完全に工場のイラスト内を通過するLOSによって、その工場内の屋根のある工場区域を見ようとする場合、そのNVRは最初の屋根のある工場区域までの距離に制限される [例外: 照明されている(E1.9)/より低いNVR(E1.1)]。

5.32 移動: 地上レベルのユニットは、工場内壁ヘクスサイドを通過して移動/潰走/突撃/混戦からの離脱をする場合、屋外のヘクス頂点(すなわち、工場のイラストの外の頂点)を迂回する(B23.71)か、突破口(5.33)を通らねばならない。

例: ページO5の5.34の例2を参照。K19のJ分隊が直接J18に移動するためには、J18-J19-K19の頂点を迂回するか、ヘクスサイドJ18-K19に空いた突破口を利用するしかない。



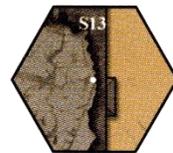
5.33 突破口: 工場の内壁は、例えそこが要塞化区域の一部であったとしても、B23.711に従ってDCを用いての突破口生成が可能である。あるいはB9.541の手順に従って、いかなるAFVによっても突破口を開くことができる。

5.311 突破口の効果: 工場内壁に突破口が開いたら、以下の変更が生じる:

- ユニットは、突破口を通過しての移動/潰走/突撃/混戦からの離脱が (要塞化建物区域へも) 可能となる。地上レベル同士 (のみ) のLOS通過が、石垣と同様に可能となる (ヘクス頂点は依然としてLOSを遮断する)。
- 突破口ヘクスサイドを通過して射撃するユニット/FGのUS#の合計が3以上の場合、その固有FP (のみ) が地域射撃として半減される。
- 1ゲームターンにつき1つの砲 (車載であるか否かにかかわらず) だけが突破口を通して射撃できる
- 突破口を通過できるユニットは、1フェイズにつき合計US#5以下に限られる。

例: ページO5の5.34の例2を参照。L15-K16のヘクスサイドに突破口が開いているものとする。C分隊は、この突破口を通じてK16にしかLOSを引くことができない (J16へのLOSはK16で工場のイラスト外を通るため遮断される)。K17-J17にも突破口が開いていたとする。C分隊は、J17の地上レベル (のみ) のユニットに対して射撃が可能である。その火力は8FP (固有火力2FP [US#が3以上のため、4FPが半減されている] + SWの火力6 FP [SWは突破口を通じての射撃で地域射撃のペナルティを受けない]) となり、工場 +1 TEMと工場 - 破片の+3 妨害DRMを被る。

5.34 瓦礫: 内壁の両側が瓦礫になった場合、内壁は消滅する。それ以外の場合、瓦礫の生成は内壁に影響しない。

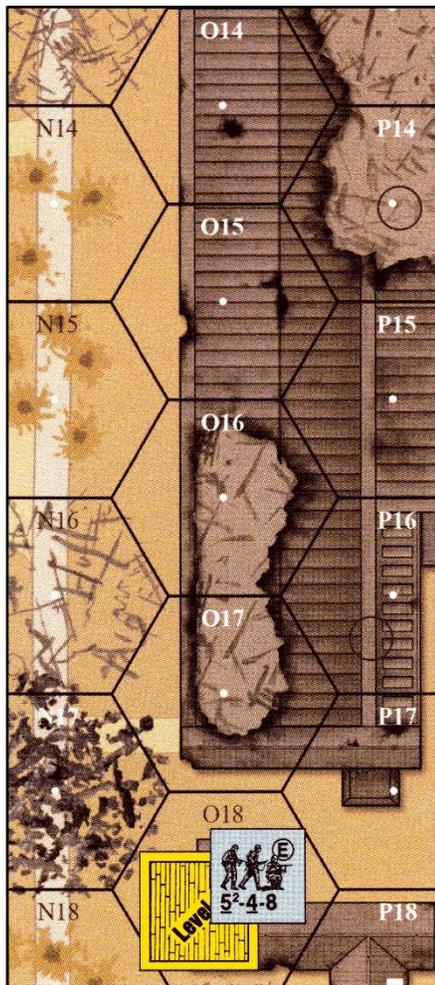


5.4 屋根のない工場ヘクス: 屋根のない工場ヘクス (例: S13) は、屋根が崩壊した工場を表している。RFマップでは暗灰色の破片のある床が見えており、その部分には屋根が描かれていない建物がそれである。屋根のない工場ヘクスでは、ユニットは決して屋上に位置できない。



5.41

5.43の例1 : O18の第2レベルにいる5-4-8分隊は、O15、O16、O17の工場ヘクスの地上レベルに対してLOSを引ける(これらのヘクスは、全て1½レベルの工場である)。O15に対する射撃は+1工場TEMのみをこむ。O16に対する射撃は+2工場 - 破片TEMをこむ。O17に対する射撃は+3石造建物TEMをこむ。O14の地上レベルにはLOSを引けない。なぜなら、『高所からのLOSがぶつかる最初の屋根のある工場ヘクス』ではないからである。



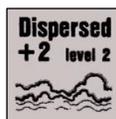
5.41 工場内の破片 : 瓦礫化していない屋根のない工場ヘクスは全て破片(1)を含んでいる。工場内の破片は全域地形ではなく(すなわち、建物のイラスト内のみ存在している)、撤去できない。工場の外から行われた直接射撃には、通常の建物TEM(工場でも破片でもない)が適用される(5.43の例2のイラストにおけるJ分隊の例を参照せよ)【例外:射撃側のLOSが、目標となる屋根のない工場ヘクスにその建物のイラストを通して引かれている場合(5.43の例その1を参照せよ)】。間接射撃、および工場の内側を通るLOSによる直接射撃には+2(工場TEMと破片TEMが累積する)のTEMが適用される。同様に、屋根のない工場ヘクスをLOS(間接射撃に関しても)が通過する場合には、その1ヘクスごとに+2(工場の妨害と破片の妨害が累積する)の妨害DRMを受ける(A6.7の射程距離との関係に注意せよ)。5.43の例2におけるE分隊を参照。

例: 5.43の例2のイラストを見よ。M分隊からK20の地上レベルへのLOSはL19の+2工場 - 破片妨害DRMを受けない(なぜなら工場 - 破片は全域地形ではないからである; L20の破片の妨害は全域地形ゆえこむ)。J分隊がL分隊に射撃された場合、通常の+3建物TEMのみを適用する(工場 - 破片TEMではない)。H分隊がC分隊に射撃された場合、適用されるDRMは+6(L16の+2工場 - 破片妨害、K17の+2工場 - 破片妨害、およびK18の+2工場 - 破片TEM)である。逆にC分隊がH分隊に固有の火力で射撃された場合のDRMは+5(K17の+2工場 - 破片妨害、L16の+2工場 - 破片妨害、およびL15の+1工場TEM)である。H分隊がD分隊に射撃された場合のDRMは、K18の+2工場 - 破片TEMのみである。

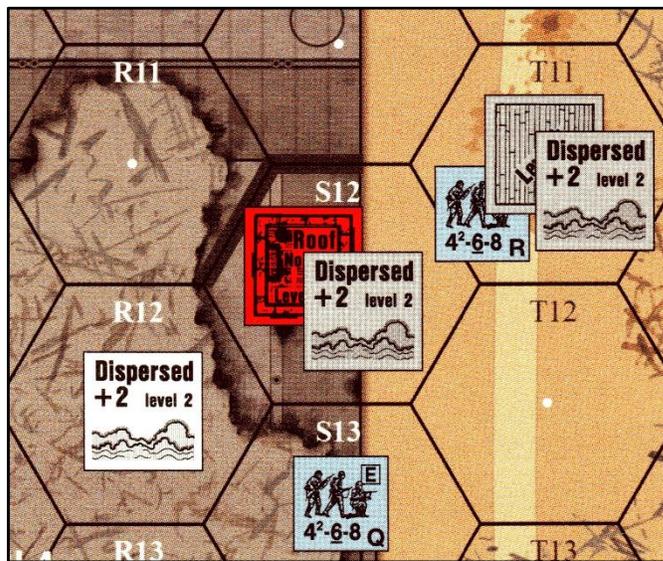
5.42 MF/MPコスト : ユニットが屋根のない工場(言い換えれば、工場 - 破片)ヘクスに進入する際のMF/MPコストは、たとえ車両サイズの出入口であっても1.2項に従う。迂回に関して、工場 - 破片は何の影響も及ぼさない。

5.43 屋上のLOS : 屋根のない工場内のユニットは、屋根が欠けているために高い位置からの攻撃を受けやすい(逆も同様)。ゲーム上、屋根が欠けたイラストの縁のラインは、丘の稜線(B10.2)と同様に扱われる。ただし、そのようなヘクスサイドにちょうど沿って引かれたLOSに関しては、崖のヘクスサイド(B11.2)に沿ったLOSと同様に扱う⁴。すなわち、屋根のない工場ヘクスにはみでて描かれている屋根の縁のイラストは、LOSを遮断しないのである。屋根の高さと同じかそれ以上の高度にいるユニットは、他にLOS障害物が無ければ、LOSが最初にぶつかる屋根のある工場の地上区域にLOSを引ける場合があるが、さらにそこを通過してLOSを伸ばすことはできない。5.43の例2におけるD分隊とF分隊を参照せよ。

5.44 ECと天候 : ECと天候の影響は、建物であるにもかかわらず屋根のない工場ヘクスにも影響する。また、霧と霏は、屋根のない工場ヘクスを含む工場の、屋根のあるヘクスにも影響する【例外: 雨(E3.52)と降雪(E3.711)に伴う霏】。



5.441 風と煙幕 : 屋根のない工場ヘクスの中は、その工場の屋根の高さまでは常に無風状態であるとみなす。屋根のない工場ヘクス内に白い煙幕カウンターがあり、その煙の高さが工場の高さ(端数レベル切捨て)よりも上に伸びている場合、微風のとときに漂流の対象となる。漂流した煙幕はその工場の高さ(1½レベルの工場であればレベル1、2½レベルの工場であればレベル2)のレベルカウンターの上に乗せて漂流先のヘクスに置かれる。漂流した煙幕は置かれたレベル/屋上カウンターから、元の煙幕の高さまで存在する。



例: 風(微風)が北東にむけて吹いている。白い煙幕カウンター(レベル2)が1½レベルの工場内のR12に置かれており、S12(屋上レベル)とT11(レベル1)に漂流している。屋根のない工場ヘクスから漂流した煙幕は、全て地上レベルよりも高い位置から上に伸びている。よって、R分隊とQ分隊の間にLOS妨害はない。もしR分隊がS12の屋上レベルを射撃するなら、その妨害DRMは+4となる(S12に存在する煙幕+2と、T11のレベル1の煙幕をLOSが通過することによる。T11の煙幕は自身と同じ区域に無いため、A24.8は適用されない)。この工場が2½レベルの工場だったとすると、この煙幕は漂流しない。なぜなら煙幕の高さよりも工場の高さのほうが上回っているためである。

5.45 間接射撃 : 屋根のない工場ヘクスから間接射撃を行うことは可能だが、空中のユニットに対する対空射撃はできない。屋上にいるユニットは、LOSの通る隣接する屋根のない工場ヘクスの地上レベルにある迫撃砲の視認兵(C9.3)になれる(5.43の例2におけるH分隊を参照せよ)。屋根のない工場ヘクスが間接射撃を受けたら、たとえ要塞化されていたとしても+2の工場 - 破片TEM(各+1)が適用される。

5.46 瓦礫 : 屋根のない工場ヘクスも、瓦礫化する可能性がある(5.34も参照)。



5.43の例その2：一部屋根が欠けている工場における、さまざまなLOSの可能性を以下に示す。

A分隊：C分隊にのみLOSがある。E、およびH分隊へのLOSはL15-M15-M16の工場内壁のヘクス頂点によって遮断されている。

B分隊：屋上にあるユニットにのみLOSがある。O分隊は ½レベル低い位置にあり、他の工場ヘクスの屋根が丘の稜線のようにLOSを遮断している。

C分隊：A、E、G、およびH分隊にのみLOSがある。N分隊へのLOSはK18-K19の工場内壁によって遮断される。

D分隊：屋上にあるユニットと、EおよびH分隊にLOSがある。L16ヘクスの欠けた屋根のイラストの上を通過するが、これはLOSを遮断しない (5.43)。

E分隊：C、D、F、G、H、I、およびN分隊にLOSがある。K分隊へのLOSは工場 - 破片妨害が累積して+6 になるために遮断される。

F分隊：屋上にあるユニットと、E、G、H、およびM分隊にLOSがある。G、およびM分隊へのLOSは、それがぶつかる最初の屋根のある工場ヘクスであるため、遮断されない。H分隊に対するLOSは、工場内壁以上の高さからのLOSであるために遮断されない。

G分隊：C、E、F、H、I、J、M、およびN分隊にLOSがある。

H分隊：C、D、E、F、G、I、およびM分隊にLOSがある。I分隊はH分隊の迫撃砲の視認兵 (C9.3) になれる (5.45)。

I分隊：AおよびC分隊以外の全ての分隊にLOSがある。AへのLOSは、高所からのLOSがぶつかる最初の屋根のある工場ヘクスではないために遮断される。

J分隊：G、I、K、L、M、N、およびO分隊にLOSがある。J分隊がL分隊に射撃を受けた場合、+3 石造建物TEM (要塞化なら+4 ; B23.9) をこえる。+2 工場 - 破片TEMではない (5.41)。

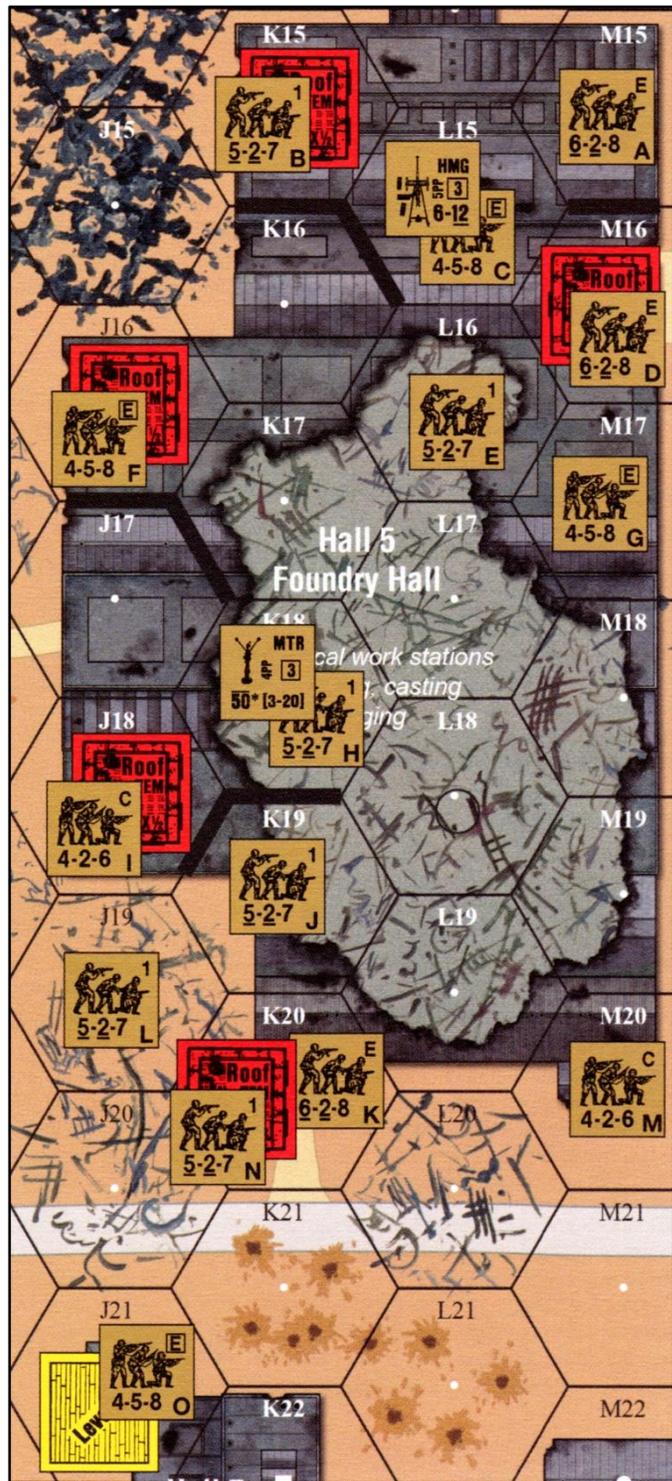
K分隊：I、J、L、M、N、およびO分隊にLOSがある。N分隊とは、工場屋上接続ポイントであるがゆえに『隣接』している (B23.87)。N分隊がK分隊から射撃を受けた場合、火力はPBFで2倍となり、+1 高度優位性TEMが適用される (B 23.88)。

L分隊：I、J、K、N、およびO分隊にのみLOSがある。

M分隊：F、G、H、I、J、K、N、およびO分隊にのみLOSがある。N分隊からM分隊に射撃が行われた場合、通常の+3 石造建物TEMを適用する。LOSが工場のイラストを通過していない (B23.741) からである。

N分隊：屋上にあるユニットと、E、G、J、K、L、M、およびO分隊にLOSがある。

O分隊：I、J、K、L、M、およびN分隊にLOSがある。B、D、およびF分隊はO分隊よりも ½レベル高い位置にあるためにLOSが遮断されている。もしこの工場が ½レベルの工場であったなら (印刷された階段を持たなかったら) 屋上の全てのユニットとC、E、G分隊にもLOSを引けるようになる。



5.47 航空機：屋根のない工場ヘクスに対する視認TC (E7.3) に対するDRMは+2である—通常の+3ではない。航空攻撃に対しては、たとえ要塞化されていたとしても+2の工場 - 破片TEMが適用される。

5.48 NVR/照明：夜間シナリオにおいて、屋根のない工場ヘクスに対しては通常のNVRが適用される [例外：屋根のある工場に対してのLOS ; 5.43]。星弾/IRによる照明は、屋根のない工場ヘクスにも効果がある。星弾は屋根の無い工場からなら、完全建物ヘクスからも射撃できる。

5.5 廃墟化した工場 (Gutted Factory)：廃墟化した工場 (例：RO R38) は以前の戦闘で炎上した建物を表す。廃墟はシナリオ中に生じることは無い。SSRか、RFキャンペーンゲームのRePhにのみ登場し、工場ヘクスのいずれかにGuttedカウンターを置いて表す。瓦礫化(5.34)しないかぎり、工場の内壁も外壁も存在する。

5.51 放火：廃墟は火災を起こすことはない (つまり、可燃地形ではない) [例外：瓦礫化した場合]。

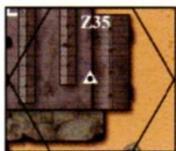
5.52 屋根：廃墟になった工場ヘクスは全て屋根のない工場ヘクスと見なす。ただし、その障害物 (および妨害 ; 1.1およびB23.741) としての高さに変化はない [例外：瓦礫化した場合]。



5.6 砲：RF工場には全ての種別の砲(C2.22)を配置できる。RF工場での砲の進入/退出は、車両サイズの出入口 (出入口の移動ルールに従う) か、あるいは他の完全建物ヘクスではない工場ヘクス [例外：要塞化] において行える。しかしながら、車両サイズの出入口を用いない場合、工場への進入/退出は人力移動を用いてのみ行うことができ、その際の人力移動DRMは、工場から退出する場合であっても、通常の建物のMFコスト+工場TEMを合わせたものになる。



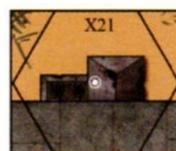
5.7



5.7 複数レベル工場 (Split-Level Factory) : 三角形の階段シンボル内に黒い中点がある工場ヘクス (例: RO Z35) は、複数レベル工場ヘクスを表している。このようなヘクスはそれぞれ2¹/₂レベルのLOS障害物であり、工場の一部ではあるが、その他の全ての点【例外: SSR CG11 (11.4)】で、多層階の建物(B23.23)ヘクスであるとみなされる (すなわち、地下室、地上、レベル1、レベル2の各区域を有し、+3 TEMであり、かつ廃墟[10.2]になり得る)。その工場の他の全てのヘクスには地上レベル区域のみがあり【例外: 屋上区域は通常と同じく存在する】、1¹/₂レベルの障害物である。複数レベル工場ヘクスと共有される工場内壁(5.3)は、1レベルの障害物である(例: RO W14 - W15)。

5.8 製鉄炉 (Martinofen)

5.81 間接射撃 TEM ; RO S22の工場 (ホール4、製鉄炉; Martinofen) の全てのヘクスは、間接射撃に対して+6 TEMを持つ【例外: 瓦礫化/屋根がない場合】。このTEMは、要塞化によって増加しない。



5.82 煙突の狙撃兵⁵ (Smokestack Sniper) : ヘクス ROT21、V21、X21、Z21、およびV23 は「煙突」ヘクスであり、中点の周りが白い円囲まれていることで示されている。ソ連軍が、いずれかの瓦礫化/火災(Blaze)を起こしていない煙突ヘクスの地上区域を1ヵ所以上支配している場合、ソ連軍の狙撃兵攻撃dr (A14.2) 「3」が効果を及ぼす可能性がある。さらに続けてdrを実施し、それが2未満の場合、通常の狙撃兵攻撃dr 「1」として扱う。3-4の場合は、通常の狙撃兵攻撃dr 「2」として扱う。5以上の場合は効果なしとする。上記要件に該当する煙突ヘクスから無作為に1つを選び出し、無作為区域DR (A14.2) の基準ヘクスとする。狙撃兵攻撃dr 「3」の場合、狙撃兵カウンター的位置変更および対狙撃兵チェック(A14.4)は不可能である。

6. RF地下室 (RF Cellars)



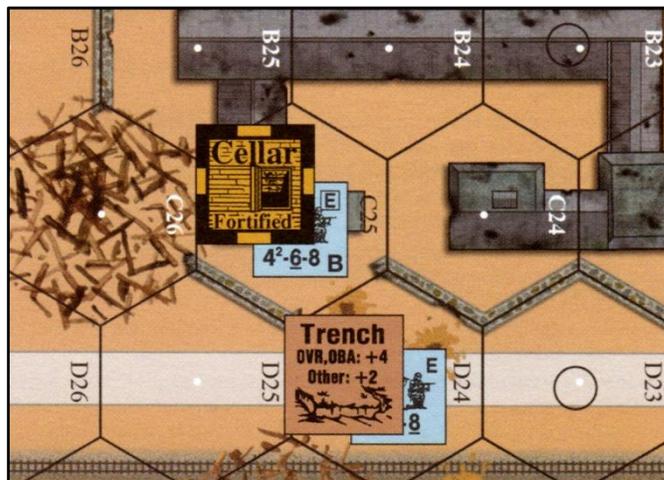
6.1 RF地図において、工場ではない全ての複数ヘクス建物は、地上レベル区域の下に (言い換えれば、建物のあるレベル-1レベルに) RF地下室レベルを有している (もしそのヘクスに地下道があるなら、その下に地下道区域がある) 。 RF地下室区域は、特に規定のない限りそのヘクスの屋根以外の区域と同様に (瓦礫の落下[B24.12]および勝利条件に関しても) 扱う。地下室のレベルはその建物の基本レベルと考えない。

6.11 要塞化 : RB地下室区域は常に要塞化建物区域とみなし、+4 TEM【例外: 木造の場合+3】を持つ。特に規定のない限り、全ての要塞化建物のルールに従う。RF地下室区域に対する突破口(B23.922D)は、『隣接』している他のRB地下室区域との間にのみ穿つことができる。

6.2 進入 : RF地下室区域には歩兵とSWのみが配置/進入できる。それらのカウンターは、地下室カウンターの下に置いて示すこと。地下室レベルへの出入りは、階段、マンホール、接続された塹壕かトンネル、及びB23.922に従ってのみ可能である【例外: B8.6とSSR RF6を参照】。すでにRF地下室にいる歩兵は、建物の絵が描かれた共有するヘクスサイドを通じて、『隣接』したRF地下室区域に直接進入できる【例外: 連続住宅】。

6.21 全ての塹壕との「連結(SSR RF6)」、マンホール、およびトンネルの出入口がRF地下室の存在するヘクスにある場合、RF地下室区域にのみその出入口を設けることができる【例外: RF地下室の上の地上レベルが瓦礫化していた場合; 6.6】; その他の点で、地下道/トンネル(B8.)と塹壕(B27.5)のルールに変更はない【例外: トンネルの出入口を、異なる高度レベルに作っても良い】。

例: 6.2の例図を参照。D24の塹壕内にいる分隊は、直接C25 (もしくはC24) のRF地下室区域に2MFの消費 (SSR RF6を参照) で進入できる。その他にC25のRF地下室区域に直接進入できるのは、『隣接』した2つの区域 (B25のRF地下室区域とC25の地上レベル) か、地下道 (C25にはマンホールがある)、もしくは接続されたトンネルからのみである。



6.2の例: RB C25のRF地下室区域に『隣接』しているのはB25のRF地下室区域とC25の地上レベル、およびD24の塹壕の下だけである(6.21)。B24とC24のRF地下室区域は、共通の建物ヘクスサイドを有していないので『隣接』していない。

6.3 LOS : RF地下室の歩兵が、自身のいる建物の絵の外にあり、かつ『隣接』していない区域にLOSを引く場合、地上レベルの壕内にあるものとして判定する (B9.21)。『隣接』している区域へのLOSは通常と変更ない (B23.25 ; B8.2)。連続住宅の壁 (黒い太線) を通して、『隣接』する他のRF地下室区域にLOSを通すことはできない【例外: 突破口(B23.711)】。RF地下室にいるユニットは、決して石垣の確保を主張できない。

例: 6.2の例図を参照。C25のRF地下室にいる分隊は、『隣接』するB25のRF地下室区域に (実際のLOSが建物の絵の外側か否かは関係なく) LOSを持つ。しかし、分隊Bは、D23に対して (C24-D24の石垣のために) LOSがない。なぜなら、建物の絵の外で、かつ『隣接』していない区域へのLOS判定は、地上レベルで壕内にあるものとして考えるからである。D25にいるユニットがC25のRF地下室から攻撃を受ける際に、高度優位性を得ることは決してあり得ない。

6.4 射撃への影響 : RF地下室のユニット/FGが、建物の絵の外を通るLOFで、かつ『隣接』したRF地下室以外の区域に向けて固有火力を用いて射撃する場合、その固有の火力を用いるユニットのUS# (FGの場合はその合計; 射撃を指揮する指揮官は含まない) が3以上なら、その固有の火力は地域射撃として半分になる。それ以外の場合、SW/固有火力の使用に関して、RF地下室は通常の建物区域と同じ制限しかない。RF地下室内からDCの投げ込みの目標にできるのは、『隣接』した区域だけである。



6.5 延焼 : 火災はRF地下室にも (あるいはRF地下室から)、『隣接』区域間で延焼する。



6.6 瓦礫 : RF地下室は他の建物区域と同じく、瓦礫に成り得る。もしRF地下室が瓦礫になったら、そのヘクスの全ての建物区域が瓦礫になり、そのヘクスの地上レベルに瓦礫カウンターを置いてこれを表す。RF地下室を占有者、兵器、マンホール、トンネルの出入口は消滅し、(あれば) 要塞化の効果もなくなる。また、AFVはそのヘクスに進入しても床を踏み抜く(6.62 ; B24.4)ことはなくなる。地下室が無事で、その上の区域が瓦礫になったときは地下室カウンターの上に瓦礫を置いて表す。瓦礫の下にRF地下室は存在し続けるが、その場合、RF地下室から建物ヘクスサイドを通らないで引かれるLOSは全て遮断される。地上レベルが瓦礫化した場合、その下のRF地下室と接続していた塹壕との接続も途切れるが、マンホールとトンネルの出入口には影響はない。

例: RB M6の地上、およびレベル1が瓦礫化した場合、地下室 (Cellar) カウンターの上に石造瓦礫カウンターを置く。L5のRF地下室区域からM6のRF地下室区域へ (およびその



0

逆)の移動とLOSはいまだに維持されている。しかし、瓦礫カウンターが地下室カウンターなしで直接地上レベルにおかれた場合(それはすなわち、そのヘクスの全ての建物区域が地上の瓦礫と化したことを示している)、そのヘクスにRF地下室区域は存在しなくなる。L5とN5のRF地下室同士の行き来は、M6のRF地下室が無くなってしまったために、一度地上に出る必要が生じる。

6.61 階段: 地上の区域が瓦礫になった場合、地上レベルとRF地下室とを結ぶ階段は、B24.4と同様の影響を受ける。

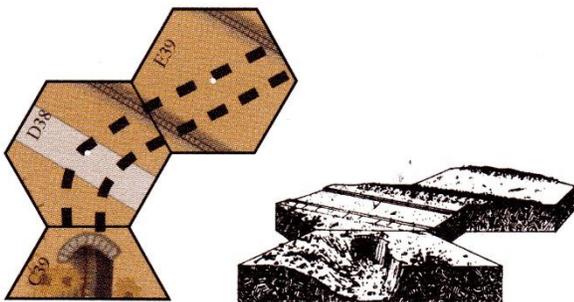
6.62 地下室への落下: B23.41のルールは、RF地下室にも適用される[例外: RF地下室ではボグチェックの色付きdrが4以上のときに落下が起こる。生き残った操作班は、可能であればAFVから武装の徴発(Scrounge:D10.5)を自動的に試み、その後地上ではなくRF地下室のレベルにおく。どちらにしてもAFVは除去され、残骸は残らない。AFVが落下したRF地下室に歩兵がいたら、直ちにNMCを行う。NMCに失敗した歩兵がSWをもっていたらdrを行い、6で除去、4・5で故障する]。1ヘクス建物の床をB23.41にしたがってAFVが踏み抜いたとしても、そこにRF地下室が生まれることはない。



6.7 包囲: A7.72による包囲(地上より高位のレベルの包囲)は、RF地下室には適用されない。即ち、RF地下室にいるユニットは地上に出る方法が無くとも、包囲状態にはならないのである⁷。



6.8 煙幕: 地上レベルにおかれた煙幕は、RF地下室内部まで降りてこない。RF地下室の真上の地上レベルに煙幕がある場合、RF地下室から地上レベル(およびそれ以上の高さの)区域に対するLOSに影響を及ぼすが、同一区域の『煙幕』から外に対しての+1の追加妨害DRM(A24.8)は適用されない。



7. 排水トンネル (Culvert)



7.1 RB D38とRB E39には小峡谷につながる排水トンネル⁸が存在し、基本的に開路地として扱う。RF地図上ではレベル0(地上レベルより1レベル低い)に存在し、黒い点線によって、地下にあることを示している。排水トンネル内のユニットは排水トンネルカウンターの下におかれ、そのLOSは『隣接』する小峡谷か排水トンネルにのみ引くことができる。排水トンネル内でオーバースタックしてはいけない。地下の区域/地下に存在するユニット)に関するルール(例: E1.923)が全て適用される。

7.2 進入: 歩兵は小峡谷の底と同様に排水トンネルへ進入できるが、『隣接』した小峡谷の底か排水トンネルからしか進入できない。車両・騎兵・馬・人の乗った二輪車は排水トンネル内に進入できない。二輪車は運搬によって排水トンネル内に運び入れることはできるが、そこで乗ってはならない。砲は歩兵砲(INF)と対戦車砲(AT)のうち目標サイズの小さいもの(C2.271)と、迫撃砲(MTR)だけが排水トンネル内に初期配置、あるいは人力移動で運び込むことができる。

7.3 間接射撃: 迫撃砲は排水トンネル内からは射撃できない。排水トンネル内のユニットには間接射撃は効果がない。

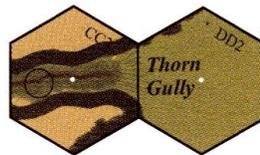
7.4 クレスト状態: 排水トンネル内のユニットはクレスト状態に成れない。排水トンネルと小峡谷を結ぶヘクスサイド(RB C39-D38とRB E39-F39)は、クレスト状態の対象にならない。

10.1

7.5 狙撃: 排水トンネル内のユニットは狙撃に対して非目標(14.22)となる。



7.6 地雷: 対人(A-P)地雷を非隠匿状態で排水トンネル内に置くことができるが、舗装道路上の非隠匿状態の対戦車地雷と同様の方法(B28.53)で除去される。その他の野戦構築物[例外: 道路障害; SSRB5]は排水トンネル内には置けない。



8. 小峡谷進入路 (Gully Entrance Hexside)

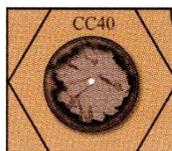
8.1 ほんの僅かに小峡谷のイラストがはみでているヘクス(例: RB DD2, RO GG28)は小峡谷ヘクスではない。しかしそのイラストの通過しているヘクスサイド(例: RB CC3-DD2, RO HH27-GG28, RO HH28-GG28)は小峡谷ヘクスサイドである。したがって、そのヘクスサイドを通過の小峡谷への出入りは高度の変更を伴わない。



9. 貯蔵タンク (Storage Tanks)

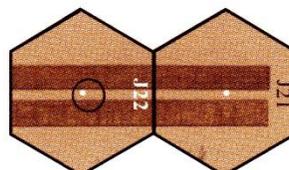
9.1 円形の構築物(例: RB GG28, RB DD29)は貯蔵タンクを表している⁹。高さ1½レベルのLOS障害物で、+1TEMをもつ隠蔽地形である。しかし、この区域が包囲(A7.7)された場合にはTEMも隠蔽地形の特典もなくなる。この地形はあらゆる点で建物ではなく(例: 屋上区域もなく、瓦礫化もしない)、火災も起こさない(すなわち、非可燃地形である)。

9.2 初期配置/進入: 歩兵は1MFの消費で貯蔵タンクヘクスに進入できる。車両はVBMでのみ進入できる。砲はそこに初期配置/進入することもできないし、分解状態の76・82mm迫撃砲を組み立てることもできない。いかなるユニットもこの構築物そのものの中に入ったり、(建物の)登攀によって登ったりできない。



9.3 廃墟化した貯蔵タンク (Gutted Storage Tanks): 円形の後続物の内側に、グレイの実線でギザギザの縁取りが描かれているヘクス(例: RO CC40)は廃墟化した貯蔵タンクを表しており、以下の点を除いて貯蔵タンクと同等とみなす。この地形は1レベルのLOS障害物であり、+3TEMをもつ。包囲されても個のTEMは減少しない(隠蔽地形の特典もなくなる)。

9.31 初期配置/進入: 歩兵は3MFの消費で廃墟化した貯蔵タンク区域に進入でき、建物のように迂回もできる²。砲はそこに初期配置したり、人力移動で進入したりでき、CAも変更できる。その場合、廃墟化した貯蔵タンクは石造瓦礫と同様に考える。



10. 仮設倉庫と廃墟 (Temporary Warehouse & Gutted Buildings)

10.1 仮設倉庫 (Temporary Warehouse): ROマップ上にある2つの茶色い平行に並んだ建造物を含むヘクス(例: J21, J22)は、仮設倉庫ヘクスである。



10.1

仮設倉庫は、木造の複数ヘクス建物で地上レベルしかなく、1レベルのLOS障害物である。

10.11 地下室と屋上: 仮設倉庫には地下室(6 ; B23.41)が存在しないが、レベル1の高さの屋上区域が存在する。

10.12 瓦礫化: 仮設倉庫は、瓦礫の生成(B24.11)に関して -1 drmが適用される。



10.2 廃墟化した建物 (Gutted Buildings): 廃墟化した工場ではない建物 (例: オーバーレイGF21上の、ヘクスROW14) は以前の戦闘で炎上した建物を表す¹⁰。RFキャンペーンゲームのRePhの手順11.6094か、SSRによってのみ登場し、シナリオ中に廃墟が生じることは無い。廃墟化した工場(5.5)を参照。

10.21 屋根: 廃墟化した建物には屋根がない。しかし元の障害物としての高さ(すなわち、1、1^{1/2}、2^{1/2}レベルのいずれか)は維持される【例外: 瓦礫化】。以下に修正される内容を除き、その建物の各ヘクスに現存する最上階の区域には、屋根のない工場ヘクスのルール(5.4)が全て適用される【例外: 瓦礫化】。

10.22 TEM/LOS: 建物内のLOSに関するルール(B23.25)はそのまま適用される;すなわち、廃墟化した建物区域は、それぞれが依然としてLOS障害物である。廃墟化した建物区域のTEMは、+3 (要塞化+4) である【例外: 航空攻撃(10.25)と間接射撃(10.26)】。

10.23 進入: 歩兵は、瓦礫化した建物区域への進入に、通常の建物への進入コスト+1 MFを消費する。AFVは、通常の建物への進入ルール(B23.4.41)に従う。

10.24 放火: 廃墟化した建物は、いかなる状況でも火災を起こさない (つまり、可燃地形ではない)【例外: 瓦礫化】。

10.25 航空: 廃墟化した建物の、屋根のない区域にいるユニットに対する航空機の視認TC(E7.3)へのDRMは+2である;天井のある区域にいるユニットに対しては+3である。廃墟化した建物の、屋根のない区域にいるユニットに対する航空機からの射撃に適用されるTEMは+2 (要塞化されていても同様) である;天井のある区域に対しては+3 (要塞化されていれれば+4) である。

10.26 間接射撃: 廃墟化した建物の、屋根のない区域にいるユニットに対する間接射撃に適用されるTEMは+2 (要塞化されていても同様) である。廃墟化した建物の、屋根のない区域からは間接射撃 (要塞化[B23.93]されていない) が可能である (しかし、航空ユニットに対する対空射撃は不可である)。廃墟化した建物の、天井のある区域に対する間接射撃には、より上にある天井のある区域につき+1DRMが追加される。

11. RED FACTORIES キャンペーンゲーム

11.1 序: Red Factories キャンペーンゲームは、1942年10月中旬から11月中旬にかけて行われた、“バリケード”大砲工場と“赤い10月”製鉄所、およびその周辺地域をめぐる血を流す戦闘を題材にしたシナリオを、2人以上のプレイヤーが連続してプレイするものである。各シナリオはこの戦役の期間に起こった実際の戦闘の縮図であり、以下に述べるシステムを使って、不特定回数のシナリオをプレイすることとなる¹¹。

11.11 シナリオの接続: キャンペーンゲーム(CG)シナリオと次のCGシナリオは、再装備フェイズ(RePh)とよばれる特別なCG用フェイズを使って接続される。各陣営は、このフェイズにおいて今回のシナリオの戦闘で生じた出来事を処理し、次のCGシナリオの戦闘に備える。RePhでは、歩兵中隊、AFV小隊、OBA、砲兵中隊などといった形で増援グループ(RG)を選び、キャンペーン購入ポイント(CPP)を消費して購入する。プレイヤーはすぐに、通常のシナリオではよくある瀬戸際での自滅的な突撃が、キャンペーン全体での勝利の公算から見れば不必要に高くつくということを理解するだろう。

11.12 損害: CGシナリオ、およびそれに続くRePhに生じた損害は、0章ダイバダ(11.15)のCasualtiesボックスに置く。これは、総CVP(A26.2)が、CPP補充表(11.616)DRM決定や初回シナリオを除く全CGシナリオの勝利条件に使用されるためである。除去できないユニット (例: AFVの残骸) のVP値は、紙に書き留めておく (あるいは、CGシナリオとそれに続くRePhに被ったCVPを、野戦構築物購入記録表上のCVP Tally Boxに記録しておくという方法がある)。

11.13 チームプレイ: 用意された8つのCG (11.51-58) は、簡単にチームプレイで—実際に試してみることをお勧めする—楽しむことができる。各プレイヤーが特定の種類のユニットを指揮する (例: ある陣営を二人で受け持つとして、一人は車両と砲、もう一人はそれ以外の歩兵を指揮する、など) か、地図の特定の区域を担当する (例: 一人のプレイヤーがヘクス#20以北を担当し、もう一人が#21以南を担当するなど) といった方法がある。チームプレイを行うなら、全体を統括する指揮官プレイヤーがRGを購入し、それを各指揮下プレイヤーに割り当てるといった方法もある。

11.14 CG記録表と購入記録紙: 同梱のRFのCG記録表 (CG Roster) とRG購入記録紙 (RG Purchase Record)、および野戦構築物購入記録用紙 (Fortification Purchase Record) は、CGプレイヤーがCGに関する重要な情報を記録するのにコピーして使用してよい。CG記録表の更新に関する情報については、RePh手順11.617-619と11.622を、RG購入記録紙の詳細については11.6197を参照する。

11.15 0章ダイバダ: 0章ダイバダには、次のシナリオに向けて、各陣営の除去ユニット、進入可能な増援 (1個RGにつき1ボックスを使用)、残存ユニットを記録する欄がある。各陣営の増援 (や残存ユニット) は相手に秘密にしておくため、このダイバダを2枚コピーして、各陣営が1枚所持し、自軍戦力が相手側から見られないようにしておくことをお勧めする (RePhの手順11.6066のため、ダイバダ裏面の縮小サイズのRBもしくはROマップのコピーも必要となる)。ダイバダは、RePhから盤上に配置するまでの間、購入した野戦構築物を野戦構築物カウンターボックスに置いておくのにも使える。また、負傷指揮官、捕獲や故障した兵器を、それぞれのフェイズに解決するまで分けておくのにも使える。

11.2 定義と略語: 以下の用語集で、RF キャンペーンゲームシステムでよく使われる、略語や重要な用語を説明する。

CG: キャンペーンゲーム

CG日(CG day): CGの1日 (シナリオがプレイされるか否かに関係しない)。例: 10月17日はCG-1(11.51)の最初のCG日である。10月18日は2番目のCG日である等 (各CGの初日を除き) それぞれのCG日は、RePhの手順11.6121を経て開始される (“新たなCG日”の開始)。

CG記録表(CG Roster): 各CG日の情報を記録する用紙。1CG日につき1行書きこむ。コピーしておくのが望ましい。

中隊(Coy): CGでの歩兵RG編成タイプ

CPP(キャンペーン購入ポイント):RePhの手順11.619でRGを購入するのに使う。



O

減少戦力(Depleted) : RGの戦力のうち、完全戦力で受理されなかったもの。

除去(Eliminated) : CGにおいて“除去”されたユニット/装備は、その陣営のOBから除かれる。

装備(Equipment) : その陣営のOBの一部となるSW/砲/車両/連鎖地雷。地図盤上で、運搬/運転/人力移動できるカウンター。

離脱(Escape) : ユニットが、“孤立地域(11.6063)”を離れる試み。

野戦構築物購入記録表(Fortification Purchase Record) : 野戦構築物の購入とCVPの記録に用いる用紙。同梱された用紙をコピーして使うこと。

FPP(野戦構築物購入ポイント) : RePhの手順11.621で野戦構築物を購入するのに使う。

前線区域(Front Line Location) : RePhの手順11.605で標示される境界線となる(頂点方向)ヘクス列に属する各区域。各前線区域は、隣接する前線区域の“ループ(Loop)”の一部となっている。

完全戦力(Full Strength) : 額面どおりの数を受領した歩兵中隊/AFV小隊RG。

戦闘休止日(Idle Day) : 両陣営が戦闘休止(Idle)チットを選択したCG日(その日、CGシナリオはプレイしない)。

初回シナリオ : CGの最初のシナリオ(11.51-53参照)。CGの初回シナリオでは、両陣営に初期配置/進入制限、初回シナリオの勝利条件、開始時OB(前もって決められたRGと、追加RG購入のために消費可能なCPP)、初回シナリオだけに適用するSSRが与えられる。

孤立エリア(Isolated Area) : 隣接する孤立区域の集まり。

孤立区域(Isolated Location) : 両陣営の境界エリアの内側に存在する区域。

無人地帯(No Man's Land) : 両陣営の境界エリアの外側にある、ないしはタイプA(=占拠されていない)の孤立エリア(11.606)の一部となっている区域。

OB(戦闘序列) : 次のCGに参加する資格のある、どちらかの陣営のユニット、装備、野戦構築物の全て。これには、残存ユニットと装備の全てに加え、前回のCGシナリオ以降に購入したRG全てが含まれる。

境界線(Perimeter) : 地図の一部を取り囲むように配置された境界線マーカーにより形成された(頂点方向)ヘクス列の全て。RePhの手順11.605で定めた(頂点方向)ヘクス列は、1つ以上の“ループ”(1つまたは複数の主要ループと、1つまたは複数のポケット)を形成するかもしれないが、それでも各陣営の境界線はただ一つのみとみなす。

境界エリア(Perimeter Area) : 一方の陣営の前線区域によって囲まれたヘクス全て(前線区域を含む)(11.605)。

小隊(Pltn) : CGでの歩兵またはAFVのRG編成タイプ。

ポケット(Pocket) : RePhの手順11.6056-6058で形成された境界エリアの孤立した部分。ポケットは決して盤端ヘクスを含まない。

RePh(再装備フェイズ) : 各CGシナリオの間に行われる一連の手順。11.6ではじまるO章のルールは全て、RB CGのRePhのルール/手順である。

残存(Retained) : 次回のCGシナリオで盤外/盤上初期配置に使用できる、一方の陣営のOBに含まれる全ユニット/装備。つまり、現在のCG日より前のもので、前回のCGシナリオから引き続き使用できる全ユニット/装備および、現在のCG日で購入されたRGで、盤上初期配置が特別に許されたもの全て。残存したユニット/装備(重要: FT/DCについては11.6134参照)は、盤上に置かない時はO章ダイバダ(11.15)の“Retained”ボックスに置く。

RB : Red Barricades ASLモジュール

RF(Red Factories) : Red BarricadesとRed Octoberの両方を含むASLモジュール。

RG(増援グループ) : 通常は、一方の陣営のOBに加えてCGで使用するために購入されたユニット/装備の1グループを指す。これには、FPP、MOL能力(A22.6)、SAN増強、OBA(C1)、事前指定砲撃ヘクス(C1.73)、盤外観測員(C1.63)、観測機(E7.6)を含む。

RG購入記録表(RG Purchase Record) : CG RGの種類ごとのユニット/情報の記録に使う用紙。購入したRGごとに1行記入する。同梱された用紙をコピーして使うこと。

RO : Red October ASLモジュール。

河岸ヘクス(Shore Hex) : RFマップの水障害ヘクスと隣接するレベル0地上ヘクス。

石造区域(Stone Location) : RFマップの石造建物(例外: 屋上と地下道区域)と石造瓦礫、および廃墟化した貯蔵タンクの区域のこと。これらの区域は、全キャンペーンシナリオと全勝利条件(11.51-58 : 11.6235)で使用される。RBマップでは、総計で570の石造区域が存在する(以下のように分類できる: 工場=171、非工場の地上レベル=134、第1レベル=109、第2レベル=13、RF地下室レベル=98、瓦礫=45)。ROマップでは、総計で491の石造区域が存在する(以下のように分類できる: 工場=160、非工場の地上レベル=110、第1レベル=81、第2レベル=31、RF地下室レベル=75、廃墟化した貯蔵タンク=13、瓦礫=21)当然ながら、CGの期間中で生じた瓦礫によって総区域数は変化しうる。

戦略区域(Strategic Location) : 建物区域(例外: 屋上と地下道区域)、瓦礫、トーチカ、壕、水障害を除く盤端ヘクス、河岸ヘクスは戦略区域(11.6052)である。11.6052-6054も参照¹²。

戦力(Strength) : 歩兵中隊やAFV小隊は、完全ないしは減少戦力で受領する。

兵器(Weapon) : 敵に損害を与えるため、IFT/TH表を使用するSW/砲/車載兵器/連鎖地雷。

11.3 CGシナリオ : 各CGの初回シナリオの条件は11.51-58に記されている。CGに追加されるその後のシナリオ(とそれぞれの勝利条件)は、再装備フェイズ(RePh)とよぶ、CGシナリオとシナリオの間にある特別な手順からつくられる(11.6)。CGは、どちらかの陣営が特定のCG勝利条件を満たすか、最後のCG日が終了するまで続けられる。CGシナリオでの「開始位置」(CG用語では前線区域)は、直前に完了したシナリオ終了時の両陣営が支配する区域によって決定される。

11.31 CGバランス規定 : 両陣営のプレイヤーの合意に基づき(A26.4)、CG全体に以下のバランス規定を適用してもよい。

✚ ドイツ軍 : FTもしくはDCを所有している各ドイツ軍兵士カウンターは戦意高揚状態となる。

★ ソ連軍 : 要塞化建物区域に存在する各ソ連軍のエリート歩兵ユニットは戦意高揚状態となる。

11.32 CGシナリオバランス規定 : 以下のCGシナリオバランス規定は、対戦陣営の勝敗記録に応じて自動的に適用することができる¹³。

- 3回以上のCGシナリオが完了しているという条件で、シナリオの勝利が1/3以下の陣営は、CPP補充DR(11.616)とRG戦力DR(11.6201-6204)の全てに-1DRMを適用する。あるいは

- 4回以上のCGシナリオが完了しているという条件で、シナリオの勝利が1/4以下の陣営は、CPP補充DR(11.616)とRG戦力DR(11.6201-6204)の全てに-2DRMを適用する。

11.4 キャンペーンゲーム特別ルール : 全CGシナリオにおいて、以下のRF CG SSRを全て適用する。

CG1.地図 : 全RB CGシナリオでは、RBマップの全面を使用する。全RO CGシナリオでは、ROマップの全面を使用する。

CG2.RF SSR : 以下の修正点を除き、全てのRF SSRが適用される。

CG3.天候 : 各CGシナリオのEC(B25.5)と天候(E3.1)は、RePhの手順11.618で判定する(例外: 初回シナリオについては、そのシナリオ固有のSSRで述べている)。風力(必要に応じて方向)は、RePhの手順11.6241で判定する。

CG4.ゲーム終了 : 全CGシナリオ用のターン記録表は、RBマップとROマップの両方に印刷されている。どのCGシナリオもゲームの長さは定まっていない。**5ゲーム**ターン終了時、および以降の各**ゲーム**ターン終了時に、ソ連軍プレイヤーはゲーム終了drを行う。それがRB/RO CGターン記録表の現在のターンボックスの円で囲んだ数字以下であれば、シナリオは即座に終了する(例: 6ゲームターン終了時では、ゲーム終了drが3以下の場合、シナリオが終了する)。





CG5

CG5.砲/AFV：照準区域はすべての兵器について許されていない。トーチカや要塞化された建物区域内に初期配置された砲/AFVは、CG期間中移動することはできない【例外：除去された場合】。このようなAFV/砲は、いったん露呈すれば、再びHIPで初期配置することはできない。しかし、可能であれば隠蔽状態で初期配置は許可される。それ以外では、A12.34の規定に即した砲は、CGシナリオにおいて常にHIPで初期配置することが可能である。



CG6.OBA：各CGシナリオでのOBAの使用は各陣営とも最大2つに制限される；OBAの「使用」とは、CGシナリオのどの時点においても無線機、野戦電話、観測員（盤外や航空機を含む）をプレイに投入させることである（SSR CG10も参照）。1つのOBAをRGとして選んだら、1個の無線機か野戦電話を自由に選べる【例外：11.51, SSR I.2】。ソ連軍保全エリアは（C1.23に従い）、いずれかの自軍の支配する東端ヘクスに引かれなくてはならない（水障害の保全エリアは、「切断」を免れる）。ドイツ軍保全エリアは（C1.23に従い）、いずれかの自軍の支配する北端または西端ヘクスに引かれなくてはならない。各保全エリアヘクスの地上レベル区域は、シナリオ開始時には自軍が支配してはいなくてはならない。

CG7.地形の変化：CG中に生じた地図上に印刷された地形の変化は、全てそのCG期間中「永続的」なものである（例外として、後に行われる撤去/除去や起爆装置解除[11.6123]がある）。野戦構築物、瓦礫、突破口、轍、弾痕、残骸は、次のシナリオにおいても盤上に残される。シナリオ終了時の地形火災はRePh11.609に従い解決される。地形火災内の残骸はプレイから除去されない。代わりに地図盤に残り（なおもLOS妨害とみなす）、次のRePhに手順11.609により「燃え尽きた残骸」となる¹⁴。燃え尽きた残骸が再度炎上することはなく、武装の微発や、D10.4による除去もできない。燃え尽きた残骸は、通常の残骸と同じくLOS妨害となる。



CG8.狙撃兵：広いプレイエリアと広域の狙撃活動を反映して、両陣営は各CGシナリオの開始時に地図盤上に2個の狙撃兵カウンターを置く。自軍狙撃兵はどちらもA14.2の最初の2文に従い初期配置を行うが、両者間の距離が15ヘクス以上とる（15ヘクス離れて配置できなければ、できるだけ離れて配置）。狙撃が起きた場合、どちらカウンターの狙撃なのかをdrで判定する。3以下でより北側にあるカウンターの狙撃が行われる（どちらも等しく北側にあれば、目標位置決定DRをする前に所有プレイヤーがどちらを活性化するかを決める；A14.2）。同時に2個の自軍狙撃兵が存在するからといって、SANが変わることはない。1個の狙撃兵カウンターへの何らかの結果（例：PIN）は、両方の自軍狙撃兵へ同時に適用する。5.82と11.6122も参照。

CG9.増援：増援として自発的に盤外に控置した残存ユニットに加え、現在のCG日に購入した全歩兵/AFV RG【例外：11.6194】は、今回のシナリオの1ターン目かそれ以降に盤外から進入する【例外：SSR I.5, 11.51】。そうした増援部隊は、各ターンに、一部ないしは全部を進入させることも、全く進入させないことも（RG全体ではなく個々のユニットにおいて）可能である。盤外に配置されたユニットが、そのターンに盤上へ進入しなかった場合、それらは残存する（SSR CG10）が、そのCG日には登場できなくなる。

RB CGにおける各増援のRBマップへの登場制限は、以下に規定されている：

- ・ソ連軍AFV RG：（シナリオ開始時点で）自軍が支配する任意の東端/南端地上ヘクスから進入させる。そのようなヘクスが存在しない場合、AFVはヘクス列JJの任意の東端地上ヘクスから進入できる。同じターンに進入する、同一RG所属のAFVは、すべて同じ盤端から進入させること。
- ・ソ連軍歩兵RG：シナリオ開始時点で自軍が支配していて、現在も自軍支配下にあるヘクス列JJの任意の東端ヘクスから進入させる¹⁵。そのようなヘクスが存在しない場合、ソ連軍RGはJJ36およびその南の東端から進入できる。
- ・ソ連軍/ドイツ軍砲中隊RG：地図上に初期配置可能。他の自軍歩兵が進入できる区域へ牽引（ドイツ軍であれば）や人力移動で盤外から進入することもできる。
- ・ドイツ軍歩兵/AFV RG：現在のCG日にに基づき、以下に示された北端/東端の地上ヘクスから進入する【例外：進入ヘクスは、シナリオ開始時点で自軍が支配していて、現在も自軍支配下にある任意の東端以外の盤端ヘクスに加え、A9とN0およびその間では常に可能である】：

- 10月 17 - 19日 : A9とU1およびその間
- 10月 20 - 22日 : A22とU1およびその間
- 10月 23日以降 : A45とU1およびその間¹⁶

RO CGにおける各増援のROマップへの登場制限は、以下に規定されている：

- ・ソ連軍AFV RG：（シナリオ開始時点で）自軍が支配する任意のレベル0の東端/南端地上ヘクス（例：HH48, JJ12）から進入させる。そのようなヘクスが存在しない場合、そのRGは現在のCGシナリオに登場できない。同じターンに進入する、同一RG所属のAFVは、すべて同じ盤端から進入させること。
- ・ソ連軍歩兵RG：シナリオ開始時点で自軍が支配していて、現在も自軍支配下にあるヘクス列JJの任意の東端ヘクス、および/もしくはヘクスHH48/II48から進入させる。そのようなヘクスが存在しない場合、ソ連軍RGはヘクス列Mおよびその東の南端から進入できる【例外：JJ48】。
- ・ドイツ軍歩兵/AFV RG：シナリオ開始時点で自軍が支配していて、現在も自軍支配下にある任意の北端/西端ヘクスから進入させる。

それがドイツ軍の進入可能ヘクスであっても、ソ連軍は自軍支配区域であれば、そこに初期配置できる【例外：11.51による10月17日におけるソ連軍初期配置制限】。

CG10.残存RG：あるCGシナリオで進入/使用されなかった各RGやその一部は、なおも次のCGシナリオで使用できる【例外：撤収したAFV小隊(11.6142)；ドイツ軍航空支援】。さらに、購入したRGやその一部は（OBA RGに割り当てた事前指定ヘクス/盤外観測員も含め）、CGシナリオもしくはは続くRePhで除去/帰還となるまで残存する。このルールにおいて、OBA RGは、直前のシナリオで1つでもFFE：1カウンターが置かれたら“使用された”ものとする。残存した各OBA RGは、元のままのチットの山と（たとえプレイ中に除去されていたとしても）無線機もしくは野戦電話も含めて次のシナリオで使用できる。野戦電話/盤外観測員/事前指定ヘクスは、適正な場所であれば、新しい位置から次のシナリオを開始できる。



CG11.ソ連軍の戦意高揚：工場ヘクス【例外：地下道区域内や迂回中】にいる、捕虜でないソ連軍兵士ユニットは戦意高揚状態(A10.8)であるとみなす¹⁷。工場の外から中に進入した時点で、防衛臨機射撃を受ける前に戦意高揚状態となる。AFVへCCを仕掛けるために工場の外へ突撃する場合でも、PAATCを要求される時点で戦意高揚状態であるためTCの必要はない。既に戦意高揚状態であるソ連軍ユニットは、それ以上の利点は生じない。本来工場ヘクスであった所が瓦礫と化しても、このルールに関しては、なおも工場の一部であると考える。



CG12.コミッサール：RB CG IIIにおいて、ソ連軍OBに含まれる各コミッサールは、10月31日のシナリオ終了時に適切な(A25.22)負傷していない通常指揮官へと置き換えられる（例えば、負傷した9-0コミッサールは、負傷していない8-0「通常」指揮官に置き換えられる）¹⁸。この後、ソ連軍OBにコミッサールが登場することはあり得ない。

CG13.盤外退出：兵士（および所持する兵器）や走行可能なAFVはプレイ中に盤外へ退出できるが、シナリオ開始時点で自軍が支配していて、現在も自軍支配下にあるヘクスからしか退出できない。退出したユニットは、そのシナリオの間は再び進入することはできないが、次のCG日の自陣営のOBに残存する【例外：混乱状態の歩兵ユニットは退出した時点でNMCを行い、それに失敗すれば所有する兵器ともども即座に除去となる】。残存したカウンターはO章ディバイダ(11.15)の自軍“Retained”ボックスに置く。（現在および）シナリオ開始時点で自軍が支配していないヘクスから退出したカウンターは全て除去となり、CVPとしてカウントする（ただし、11.616のCVP DRMにはカウントしない）。

CG14.虐殺：虐殺(A20.4)がCGシナリオで行われた場合、そのシナリオの間だけ影響が及ぶ。ただし、11.608も参照。



CG15.隠蔽：隠蔽地形に初期配置する歩兵（および所有兵器）は全て、LOSに関係なく隠蔽状態で配置できる。これについての“?”は購入する必要はない。つまり、この隠蔽のための“?”は無料である。これ以外では、A12.12とA12.34が適用される。最初に初期配置する側は、相手が



O

11.51

その初期配置を見る前に、資格のあるユニット全部を隠蔽状態にしておける。同様に、次に初期配置をする側も、相手はその初期配置を見る前に、資格のあるユニット全部を隠蔽状態にしておける。RePhに購入する“?” (11.621)は、主としてダミーとしての使用を意図したものである。

CG16.雑則: 捕獲したものでなく、ハーフトラックでもない走行可能なAFVは自発的に放棄(D5.4)できない。(B27.51に従い) 塹壕カウンターの下に初期配置した5/8インチカウンターは、翌日以降のCG日にその塹壕カウンターの下から取り除ける【例外: 走行不能/残骸】。

CG17.自己回復: 各陣営は、戦意喪失状態でない混乱状態のMMCを(1個だけではなく)2個まで自己回復する試みができる。ただし、(A18.11に従い) どちらの試みも、他の自軍MMCの回復の試みの前に行う。



CG18.地下道の制限: 各CGの最後のCG日において、4ゲームターンの後からは地下道移動は行えない。5ゲームターン開始時に、地下区域にいる全ユニット/SWIは除去となる(ただし、CVPにカウントしない)。

CG19.RB CG IV OBA: 陣地が蹂躪される直前に、自らの頭上に砲撃を誘導した絶望的な状況のソ連軍将校を表現するため、RB CG IVでのみ、現在のCGシナリオ中に初期配置から位置を変更していないソ連軍の無線/野戦電話の観測員は、自分のいるヘクスがあたかも事前指定ヘクス(C1.73)であるかのようにFFE:1を置くことができる【例外: 「チットの山」に黒チットは追加されない。FFE:1は着弾drが1の場合にのみ正確に着弾し、正確に着弾しなかった場合の着弾誤差の距離drは半減されない】。この事前指定ヘクスは、初期配置前に購入したり記録したりする必要はない【例外: 無線/野戦電話を所有するSMCが隠匿位置を記録する場合】。この方法でFFE:1を配置する場合、(C1.21の2文目による)追加の砲撃権獲得は決して必要ではない。

11.5 初回シナリオ (Initial Scenario): 初めに、以下のCGリストの中から1つを選ぶ(RB CG II “Operation Hubertus”とRO CG II “Oktyabr's Hubertus”が、5CG日と一番短いものになっている)。リストにはそのCGの初回シナリオをプレイするために必要な情報が含まれている。初回シナリオはRePhの手順11.619(増援グループの購入)から、RePhの手順11.620-622(すなわち、RePhの手順一覧で付のついた手順全て; 11.6)を完了させるところから始まる。初回シナリオでも、OBで与えられたRGと購入したRG(RePhの手順11.619)の実際の戦力は、通常どおり(RePhの手順11.620)確定する必要がある。受け取る指揮官は、RePhの手順11.6205-6207で決める。

RF CGの初回シナリオでは、ソ連軍が先に初期配置をし、ドイツ軍が先攻となる【例外: RO CG III】。さらに、CPP補充(11.616)とELR変更(11.617)に関して、ドイツ軍は、“攻撃(Attack)”チットを選び、ソ連軍は“戦闘休止(Idler)”チットを選んだものとする(11.623)。

11.51 RB CG I: 工場への突入 [Into The Factory]

CG日: 1942年10月17 - 29日 (13CG日)

ジェルジンスキー・トラクター工場の陥落を受けて、ドイツ軍は南方の“赤いバリケード”大砲工場へと向かった。バリケード工場の西側にある工具住宅地とケイ酸塩プラントでは10月の頭から激戦が続いていた。しかし今や、ドイツ軍はトラクター工場を粉砕した部隊を投入できるのである。第24装甲師団の一部と第305歩兵師団および第100猟兵師団が西からやってくる間に、第14装甲師団の一部と第389歩兵師団が北から攻撃を加えた。西、もしくは北からの工場への接近路では、ソ連軍第84戦車旅団と、第308狙撃兵師団が苦戦していた。10月15日、ペチニョク少佐の第650狙撃兵連隊(第138狙撃兵師団)はボルガ河を渡河し、工場のミスジンスク区域で奮戦していた。翌日、ドイツ軍は歩兵と戦車の混成部隊にスツーカーの支援をつけてトランパナヤ通り沿いに南に進撃し、第84戦車旅団を攻撃した。埋設されたソ連戦車は至近距離でドイツ戦車十数両を撃破し、歩兵を立ち往生させた。ドイツ軍は再度攻撃を仕掛けたが、首尾よく配置されたカチューシャの弾幕によって甚大な被害を受けた。第84戦車旅団と第

308狙撃兵師団の苦闘は、ルドニコフ大佐の第138狙撃兵師団の2個連隊(第344及び第768)が火線を潜り抜けて渡河するための貴重な時間を稼いだのだ。10月17日の早朝、到着した兵士たちは、いかなる犠牲を払ってもバリケード工場を死守するように命令を受けた。その朝遅く、新たに到着したソ連兵がすべて陣地に入り込む前に、ドイツ軍の攻撃が再開された。

CG I 勝利条件: ドイツ軍は、いずれかのCGシナリオにおいて、ヘクス列Uおよびその西と、A39-JJ36の小峡谷の北にある石造区域を、いずれか3つを除いて全て支配すれば勝利。

初回シナリオ勝利条件: ドイツ軍は、シナリオ終了時に15以上の石造区域を支配すれば勝利。

★ ソ連軍初回シナリオOB:
 第138狙撃兵師団の一部 [ELR: 3] 全てのドイツ軍進入可能ヘクスから2ヘクス以上離して初期配置する(ドイツ軍進入制限参照) : {SAN: 4}

RG: 狙撃兵中隊×2	RG: SMG中隊×1
45LLAT×2	2・2・8×2
CPP×8	FPP×50
要塞化された建物区域×5	

✚ ドイツ軍初回シナリオOB:
 第389歩兵師団の一部 [ELR: 4] A9とU1およびその間の北端/西端から1ターン目およびそれ以降に進入(SSR I.4も参照) : {SAN: 3}

RG: ライフル中隊×1	RG: 突撃兵中隊×1
RG: PzKw III L 小隊×1	
RG: 迫撃砲大隊OBA×1	RG: 盤外観測員×1 (SSR I.3も参照)
CPP×15	

初回シナリオ特別ルール:

以下のSSRは、CG IとCG IIIにおける10月17日の初回シナリオと、その事前RePhにのみ適用される。

- I.1** ECは普通、無風で開始。天候は晴天。
- I.2** ドイツ軍は以下のRGを購入できない。AT(対戦車砲)中隊、INF(歩兵砲)中隊、SAN増強。ドイツ軍が購入できる野戦構築物も追加の“?”のみである。ドイツ軍は野戦電話を選べない。ドイツ軍のRGは、“盤上配置”もしくは“予備”(11.6194)として購入できない。
- I.3** ドイツ軍のOBで与えられた迫撃砲大隊RGには、OBで与えられた盤外観測員RG(ドイツ軍RG表の注“o”を参照)を使用し、ソ連軍の初期配置の前に2ヘクスまでの事前指定ヘクス(C1.73; E12.1)を記録してよい。
- I.4** ドイツ軍進入エリアの全盤端ヘクスは、初回シナリオ開始時はドイツ軍の支配下にあるものとする。それ以外の全ヘクスはソ連軍の支配下にある。初期配置開始前に、ドイツ軍プレイヤーは、自軍境界線マーカーをA9とU1に置く。矢印は、盤端の(頂点方向)ヘクス列から地図盤の北西の隅へ向けておく。これは、初回シナリオ開始時のドイツ軍支配下にある地図盤ヘクスを示す。同様に、ソ連軍プレイヤーは、A10とV0に自軍境界線マーカーを置いて(それぞれ南端と東端に向けて)、CG開始時の自軍支配下にある地図盤ヘクスを示す。
- I.5** ドイツ軍の増援のうち、RG歩兵/AFVユニットは、ゲームターン2およびそれ以降に進入させる。その他のRGはいずれもシナリオ開始時から使用できる。

結末: 17日の終わりに、右翼の第138狙撃兵師団と第308狙撃兵師団とのつなぎ目は崩壊寸前であり、ドイツ軍は工場の北西の角で戦い続けていた。10月18日、ドイツ軍の決定的な攻撃はトランパナヤ通りを突破し、鉄道線路を越えた。防衛線を支えるために、工場の工具による部隊が編成され、直ちに前線に送られた。10月22日にはドイツ軍の複数の突撃部隊がソ連軍戦線を工場の西側から突破し、工場の大作業ホー



11.51

ルのいくつかに突入した。ソ連軍は死に物狂いで戦い、彼らの火器は要塞化された建物の隙間から火を噴いた。煙が戦闘区域を覆い尽くし、視界は低下していった。建物の一部の小さな区域でさえ、毎日支配権が移り変わった。これは、スターリングラード全域でみられた死闘の縮図といえる。すさまじい戦闘が続いたため、あるドイツ軍士官によると、犬でさえボルガ河を泳いで逃げたという。

最後に、凶暴な軍隊はソ連軍を工場の大ホールの外へと圧迫していった。10月24日、ドイツ軍は工場群に深く突入し、中央及び南西の組み立て作業ホールに足場を築いた。互いが触れ合うほどの近接戦は、倒壊した建物群、ひしゃげた鉄道車両、諸々のものが溶けた塊や弾痕などの風景を越え、ゆっくりと東へ移っていった。ソ連軍の兵士は、靴音を消すために靴に布を巻きつけ、静かに、闇にまぎれて失われた拠点に浸透していった。夜明けになると、ドイツ軍はこれらの敵と戦うために後戻りせねばならなかった。ドイツ軍が制空権を掌握していたため、ソ連軍の開けた場所での部隊移動は夜間に限られた。これを相殺するために、ソ連軍の工兵は拠点同士を細長い壕とトンネルで結んだ。ドイツ軍砲兵は、敵の狙撃兵を抹殺すべく建物を手当たり次第に平らにしていった。ソ連軍砲兵は、集結したドイツ軍に混乱を引き起こすために使用された。

10月の終わりには、第138狙撃兵師団の残余は、ボルガ河から数百メートルの地点まで押し込まれていたが、なおも工場の焼け跡に頑強にしがみついていた。これ以上の敵の突破を防ぐため、10月26日には、Sokolov中佐の第45狙撃兵師団から第10狙撃兵連隊が派遣され、パン工場の区域の前線へと浸透していった。

11.52 RB CG II : フーベルトゥス作戦 [Operation Hubertus]

CG日 : 1942年11月11~15日 (5CG日)

ハウルスが懸念していたとおり、スターリングラードの支配をめぐる戦いは恐ろべき消耗戦となった。ヴァシリ・チュイコフの不屈の第62軍は10月を終えてもまだ荒廃した市街の一部を維持しており、ハウルスの第6軍がそこを確保するために残された時間は多くなかった。11月の初めに第6軍が再編成を行う中、ハウルスは立ちを募らせていた。ドイツ軍は冬季用の装備を有しておらず、第6軍の側面からソ連軍の活動が活発化しているという情報であったのである。彼は瓦礫と化した市街を掃討するための乾坤一擲の攻勢一暗号名“フーベルトゥス作戦”のために部隊を集結させた。新たなドイツの戦闘部隊として、わずかに4個大隊の戦闘工兵(各大隊が約600名の要塞爆破の特殊訓練を受けた専門兵を擁していた)が攻撃の先陣を務めた。また、12両の実験的突撃砲(Sturminfanteriegeschütz: 突撃歩兵砲、もしくはStuIG33)も、その他の戦闘車両とともに市街戦に投入された。だが、部隊の集結と時を同じくして、特別救護所と戦死者記録班も戦線後方にやってきていたのである。

ドイツ軍の工兵部隊は、工場の後方に位置する、よく知られた2つのソ連軍拠点に突撃するよう命令を受けた。1つは“化学者の店”、もう1つは“政治委員の家(赤い家としても知られる)”であった。ドイツ士官の一人、ヨーゼフ・リンデン少佐は、大砲工場の風景を憂鬱な口調でこのように評している:「ぶら下がった波型鉄板が風に吹かれて不気味にざんざんしている。鋼鉄の塊、砲身、T型ビーム、巨大な弾痕…そこは完全な混沌だ。」すべての瓦礫の山には、たとえそこにソ連兵がいなくてもビービートラップの恐れがあった。

ソ連軍の防御部隊(新規に到着した第45狙撃兵師団の兵士たちと、戦闘で鍛えあげられた第138狙撃兵師団の生き残りたち)は、間もなくドイツ軍の攻撃が始まることを承知していた。今や凍結したボルガ河を背後に、10Kmほどの狭い区域に押し込まれたソ連軍の屈強な兵士たちは、瓦礫の下に深く身をひそめ、多くの機関銃と対戦車砲を駆使して防御陣地を整えた。鉄板に穿たれた穴から銃口が覗き、放棄された場所には地雷とビービートラップが仕掛けられていた。来るべき反攻のために、ソ連軍の前線指揮所から重砲の弾薬が引き上げられていったが、チュイコフ将軍は彼の前線将兵に可能な限り弾薬と食料を配給した。

11月11日0300時、ついにドイツ軍の猛砲撃によって“フーベルトゥス”作戦が開始された。0630時の砲撃終了とともに、戦車と工兵に支援されたドイツ歩兵10個大隊が、ソ連軍の防衛線に向けて突撃していった。

O

CG II 勝利条件: ドイツ軍は、いずれかのCGシナリオにおいて、地図上の石造区域をいずれか5つ除いて全て支配すれば勝利。

初回シナリオ勝利条件: ドイツ軍は、シナリオ終了時に失った数(失った区域がなければ開始時に支配していた区域)よりも26以上多い石造区域を支配すれば勝利。



ソ連軍初回シナリオOB:

第138、および第45狙撃兵師団の一部 [ELR: 3] 境界線 (SSR II.2参照) よりも東に配置: {SAN: 4}

RG: 狙撃兵中隊×3 RG: SMG中隊×1 RG: 親衛SMG中隊×1

76L ART×2 45LL AT×2 2-2-8×4

CPP×14 FPP×80

要塞化された建物区域×20



ドイツ軍初回シナリオOB:

第305歩兵師団と第50戦闘工兵大隊の一部 [ELR: 4] 境界線 (SSR II.2参照) 以西に配置: {SAN: 3}

RG: ライフル中隊×2 RG: 突撃兵中隊×1 RG: 戦闘工兵中隊×2

CPP×17 FPP×50

要塞化された建物区域×5

初回シナリオ特別ルール:

以下のSSRは、CG IIにおける11月11日の初回シナリオと、その事前RePhにのみ適用される。

II.1 ECは多湿 (Wet)、無風で開始。天候は晴天。

II.2 初回シナリオ開始時点の境界線は以下のヘクスを結ぶヘクス列である。W1 - W5 - U6 - U25 - Q27 - Q29 - M31 - S40 - S45 (盤端ヘクスW1とS45を含む)。ソ連軍の境界エリアは、ドイツ軍境界線の東側の区域全てである。無人地帯は存在しない。各陣営は盤端支配マーカーを規定通りに配置すること(11.6053)。

II.3 以下のヘクスに、地上レベルの石造瓦礫カウンターを配置すること: O9, P7, P8, P9, Q9, X9, S11, S12, T11, R16, S16, R29, R30, R31, S31, U33, U34, U35, T35。また、S18、およびU23の工場は廃墟(5.5)である。

結末: チュイコフの部隊はドイツ軍と正面からぶつかり合った。スターリングラードであれば当然のことだが、戦闘は激戦となった。両軍ともに降伏は請わず、与えられなかった。巨大な作業ホール内の渦巻く乱戦の中で、重装備の兵士たちは互いに近接射撃を浴びせあった。“化学者の店”は11日に即日陥落したが、“政治委員の家”はドイツ軍の最初の突撃を撃退した。一方、第305及び第389歩兵師団の一部はボルガ河河畔近くの石油集積所まで到達し、これによってルドニコフ大佐の第138狙撃兵師団の残余は、工場の背後に押し込まれることになった。

損害は両陣営ともに恐ろべき数に達した。ソ連軍もドイツ軍も、前線からの報告は上級司令部に対してさらなる兵員の増強を求めるものであったが、そのほとんどは却下された。完全編成の連隊が、この大釜の中でただ溶けて消えていった。12日の朝、ドイツ軍は断固たる攻撃を再開した。戦闘工兵が“政治委員の家”に突入し、生き残りの防御部隊は地下室に逃げ込んでさらに戦闘を継続しようとした。ドイツ軍は床板を引きはがして中にガソリンの入った缶を投げ込み、銃火で発火させた。さらに砲型爆薬を投げ込んで爆破させ、ついにこの要塞を制圧した。

しかし、そうした消耗は長く受け入れられるものではなく、瓦礫と化した街そのものがドイツ軍の統制された作戦行動を妨害した。2度目の夜までに、戦闘工兵の攻勢能力は鋭さを失い、戦闘は以前の市街戦と同様の、小規模で残忍なものになった。その後3日間、互いの兵員の損耗によって停止するまで、ボルガ河の堤防に沿って何度となく押しついたり引いたりする衝突が繰り返された。しかし、何も変化はなかった。ソ連軍は損耗していたものの、河岸の一角にしがみついていた。よって荒れ果てた市街地に向けて強



O

かな増援部隊を陸揚げさせることが可能であった。11月19日の夜明け、チュイコフ、パウルス、そして彼らの疲弊した兵士たちは、廃墟の中で、遙か北西の方角から風に乗ってきた重砲の砲撃音を聞いた。その音は、ソ連軍の反攻、“ウラヌス”作戦の開始を告げるものであった。そしてそれは、叩きのめされたドイツ第6軍の、死の鐘の音でもあった。

11.53 RB CG III : バリケード工場 [The Barrikady]

CG日 : 1942年10月17日～11月15日 (30CG日)

CGIIIは、CGIとCGIIを、10月30日から11月10日までのCG日を追加することによって統合したものである。この時期、ドイツ軍の工場群に対する激しい攻撃は停止しており、11月の“最終”攻勢へ向けて再編成と増強がなされていた。ソ連軍は小康状態が続いている事を利用して、第45狙撃兵師団の残余(第61、および253狙撃兵連隊)を渡河させ、第2パン工場の前線近くに投入した。同様に、第241狙撃兵連隊とGorishny大佐の第95狙撃兵師団も前線へと向かった。ドイツ軍の疲弊を感じ取ったソ連軍は、10月31日に活動可能な新規の部隊によって反撃を行った。結果は数百ヤードの土地を獲得したにすぎなかったが、この攻撃はドイツ軍に彼らの敵がまだ打ち負かされてはいない事実を突き付けるものとなった。

ソ連軍は昼夜を問わず、小規模の突撃グループを用いて限定的な攻撃を行い、個々の家屋や工場の一部を襲撃して彼らの貧弱な橋頭堡を拡大しようとした。そうこうする間に気温は急激に下がり、ボルガ河には氷塊が現れ、ソ連軍の増援の渡河が一層危険なものとなった。この時期はドイツ軍が“フーベルトウス”作戦を立案中の決定的な時期でもあった。

CG III 勝利条件 : ドイツ軍は、いずれかのCGシナリオにおいて、地図上の石造区域をいずれか一つ除いて全て支配すれば勝利。

初回シナリオ各種情報 : 初回シナリオに関する全ての情報は、CGI、Into The Factory (11.51)と同様である。

11.54 RB CG IV : 大失血 [Bled White]*

CG日 : 1942年10月25日～10月31日 (7CG日)

10月17日から22日の間に、ドイツ軍は線路に沿って南に進み、24日には東の工場群に突入し始めた。24日の早朝、ドイツ軍は工場地帯に入る前に撃退されたが、夕方までに新たなドイツ軍予備兵力と師団の第二線部隊が戦闘に投入された。これらはソ連軍守備隊にとって手に余る敵となり、ドイツ軍の攻撃隊は西から中央にかけての作業場への進入に成功した。戦闘は熾烈を極め、ドイツ軍は出血を強いられた。24日まで、第389歩兵師団は昼夜を問わずバリケード工場へ攻撃を行っていたが、スターリングラードの夜の支配者はドイツ軍ではなくソ連軍であることは明らかだった。この日の夜間攻撃命令は取り消された。これ以降、ドイツ軍は翌日の戦いに備えて夜を過ごすことになるのだった。25日の朝、ドイツ軍はさらに兵力をつぎ込み、工場を完全に掌握することを計画していた。パウルスは追加の新規の歩兵戦力を送り込んだが、彼らに接近戦は困難だった。加えて、戦いに飢えた第14装甲師団が、第2パン工場の西に到着していた。

*bled white は、「肌の色が白くなるほどの出血⇒すべてを失う、出し尽くす、搾り取られる」の意味。

CG IV 勝利条件 : ドイツ軍は、いずれかのCGシナリオにおいて、地図上の17の工場を全て支配するか、CGの終了時に14以上の工場を支配していれば勝利。

初回シナリオ勝利条件 : ドイツ軍は、シナリオ終了時に失った数(失った区域がなければ開始時に支配していた区域)よりも15以上多い工場ヘクスを支配すれば勝利。

11.54

★ ソ連軍初回シナリオOB :		
第138狙撃兵師団の一部 [ELR : 3] 境界線よりも東/南に配置 (SSR IV.2とIV.3参照) : {SAN : 4}		
RG : 親衛狙撃兵中隊×1	RG : 狙撃兵中隊×1	RG : SMG中隊×1
HW小隊×1		
45LL AT×2	45L AT×1	2-2-8×3
CPP×12	FPP×60	
要塞化された建物区域×20		

✚ ドイツ軍初回シナリオOB :	
第389歩兵師団の一部 [ELR : 4] 境界線以西/以南に配置 (SSR IV.2とIV.4参照) : {SAN : 3}	
RG : ライフル中隊×1	RG : 戦闘工兵中隊×1
RG : StuG B小隊×1	
RG : 中砲兵OBA×1	
CPP×16	FPP×40

初回シナリオ特別ルール :

以下のSSRは、CG IVにおける10月25日の初回シナリオと、その事前RePhにのみ適用される。

IV.1 ECは多湿 (Wet)、無風で開始。天候は荒天 (Overcast : E3.5)。

IV.2 初回シナリオ開始時点での境界線は以下のヘクスを結ぶヘクス列である。A22 - G19 - H19 - I19 - K20 - L19 - M20 - M18 - S15 - S13 - U12 - U1。

IV.3 予備として購入されたソ連軍RGは、全てドイツ軍の進入可能盤端ヘクス (SSR CG9[11.4])から6ヘクス以上話して配置せねばならない。

IV.4 ドイツ軍の増援歩兵/AFV RGは、第1ターンもしくはそれ以降にSSR CG9(11.4)に従って盤外から進入する。あるいは、盤上配置(11.6194a)/予備(11.6194b)として購入することができる。

IV.5 ドイツ軍進入エリア(SSR CG9[11.4])の全盤端ヘクスは、初回シナリオ開始時はドイツ軍の支配下にあるものとする。ドイツ軍の初期配置/進入エリア外の全ヘクスはソ連軍の支配下にある。

IV.6 以下のヘクスに、地上レベルの石造瓦礫カウンターを配置すること : O9, P7, P8, P9, Q9, S11, S12, T11, R16, およびS16。また、S18, S24, U23, およびL27の工場は廃墟(5.5)である。

結末 : 10月25日の夜明け、ドイツ軍がスターリングラード戦線全体に沿って攻撃を再開したことが明らかになった。第14装甲師団の主要部隊がパン工場に突入したが、すぐに攻撃は頓挫した。エッサー軍曹と彼の第64オートバイ大隊の英雄的な行為のみが、この日の窮地を救った。彼らの突撃は守備隊を驚愕させ、白兵戦で圧倒し、パン工場への貴重な足場を築いたのだった。ソ連軍は作業場の鉄塊の一つ一つにしがみついたため、工場への攻撃は激しさを増した。そこでの突撃部隊はメゼンスカヤ通りまで東に進み、さらに東のトラビンスカヤ通りまで到達した。この時点で、彼らはボルガ川の西岸に残る最後の陸地点へのフェリー移送を阻止することができるようになった。ソ連軍は、ドイツの短機関銃部隊がマシンナヤ通りに到達するのを15時まで阻止し続けた。

26日早朝、高名なソ連第45狙撃兵師団がボルガ川を渡り始め、チュイコフはマシンナヤ通りの数百ヤード後方にある渡船場を守るため、彼らを前線に投入した。疲弊したドイツ軍は、35台の戦車の支援を受けた歩兵による攻撃で反撃を開始し、最終的に3回の突撃を実施した。ソ連軍は持ちこたえたが、チュイコフには予備兵力がなかった。彼は訓練大隊(下士官になるために訓練されている兵士たち)を救出していたが、彼らはすでに工場に送られていた。27日、第45師団は依然としてボルガ川を痛ましくほど遅いペースで五月雨式に渡河しており、全部隊が渡り終えるには2～3日かかろう



11.54

だった。チュイコフは時間を費やして12人の兵士を見つけ出し、自身の参謀の一人の指揮下に置いた。幸いなことに、30人の兵士が病院から退院したばかりで、チュイコフは彼らも指揮下に置いた。素晴らしいことに、火炎放射戦車1両を含む3両の戦車が到着し、疲弊した敵への攻撃を命じられた。夜明け前、カチューシャの弾幕がドイツ軍に向かう戦車の進撃路を作ると、ドイツ兵たちは信じがたいほどの不幸に見舞われた。2両の小型戦車が2つの塹壕を乗り越え、中にいた兵士たちを蹂躪し、火炎放射戦車が3両のドイツ戦車を破壊した。その後、後続の歩兵たちが第2パン工場付近で失われた陣地を取り戻した。

29日には戦闘は静まり、30日には散発的な銃声が聞こえるだけになった。ドイツ軍は力を使い果たし、それ以上の攻撃は不可能だった。この時までに、チュイコフの元には完全な第45師団が到着していた。すぐに反撃の計画が立てられた。31日、太陽が昇ると、赤い10月工場とマリケード工場間のドイツ軍陣地に弾幕砲撃が近づいて行っていた。ソ連軍の第一線部隊は弾幕に沿って前進し、予備兵力はドイツ軍陣地を蹂躪し、掃討した。前進はノボセルスカヤ通りの南側に沿って数百ヤードにおよんだ。しかし、本当の成功は、一連の戦いの最後の攻撃がソ連軍によって行われたという事実だった。ドイツ軍はすべてを出し尽くしたが、赤軍の流れを止めることはできなかった。パウルスはその日が終わりを告げてもおお、部隊の再編制に追われていた。

* * * * *

11.55 RO CG I : 作戦開始日 [X-Tag]

CG日 : 1942年10月23日～10月31日 (9CG日 ; SSR 1.6参照)

赤いマリケード工場とその周囲で激しい戦闘が繰り広げられているさなか、約1キロ南ではドイツ軍の大部隊が赤い10月製鉄所を攻撃する準備を整えていた。この厳しい任務を課せられた部隊は、第14装甲師団 (北部、比較的疲弊の少ない第79歩兵師団 (中央)、さらに南の第100猟兵師団、および2つの突撃砲分隊 (244および245)であった。ドイツ軍は10月23日を作戦開始の「Xデー」と定めていた。ドイツ軍が占領を渴望する弾痕だらけの土地を守るという気乗りしない任務は、ステファン・サヴェリエヴィッチ・グリエフ将軍の第39親衛狙撃兵師団、第100火炎放射器中隊、第84戦車旅団と第54戦車旅団、そして徴集された工場労働者部隊に与えられた。いつものように、両軍とも絶え間なく大量の砲撃支援を行っており、ドイツ軍は急降下爆撃機の波状攻撃を行っていた。

CG I 勝利条件 : ドイツ軍は、CGの終了時に全ての地上レベルの工場区域を支配している場合は勝利。

初回シナリオ勝利条件 : ドイツ軍は、シナリオ終了時にJ32とH19の建物、およびその他の複数ヘクス石造建物を4つ以上支配している場合は勝利。

**ソ連軍初回シナリオOB :**

第39親衛狙撃兵師団の一部 [ELR: 3] ヘクス列C以東に配置 (SSR I.3参照) : {SAN : 4}

RG : 親衛狙撃兵中隊×2	RG : 親衛SMG兵中隊×1	2-2-8×5
76* INF×2	45LL×2	.50-cal HMG×1
CPP×10	FPP×60	

**ドイツ軍初回シナリオOB :**

第79歩兵師団と第100猟兵師団の一部 [ELR : 4] 第1ターン、もしくはそれ以降に、ヘクス番号40以上の西端から登場 (SSR I.4参照) : {SAN : 3}

RG : ライフル中隊×2	RG : 突撃兵中隊×2	RG : 戦闘工兵中隊×1
RG : StuG B小隊×1	RG : StuG G小隊×1	
RG : ネーベルベルファー-OBA×1	CPP×18	

初回シナリオ特別ルール :

以下のSSRは、CG IIにおける10月23日の初回シナリオと、その事前RePhにのみ適用される。

I.1 ECは普通、無風で開始。天候は晴天。

I.2 ドイツ軍進入エリアの全盤端ヘクスは、初回シナリオ開始時はドイツ軍の支配下にあるものとする。それ以外の全ヘクスはソ連軍の支配下にある。

I.3 ソ連軍は、ヘクス列Bに5以下のMMC (およびそれらとスタックするSMC/SW) を配置してもよい。また、全ての野戦構築物はヘクス列B以東に配置できる。

I.4 ソ連軍の初期配置前に、ドイツ軍プレイヤーはOBで与えられた2個のライフル中隊の進入ヘクスを秘密裏に記録しておく。各中隊の進入ヘクスは、相互に16ヘクス以上離れていなければならない。ライフル中隊は、記録された進入ヘクスから3ヘクス以内の盤端から進入せねばならない。

I.5 ゲーム終了dr (SSR CG4[11.4]参照) には+1drmmが適用される。

I.6 10月23日に実施されたドイツ軍の2回目の突撃を反映して、最初のCG日には自動的に2回目のシナリオが実施される。第1シナリオと第2シナリオの間には、あたかも第2シナリオが次のCG日であるかのように、通常のRePhが完全に実施される。CG記録表には、第1シナリオに関する内容は暫定的に記録しておく。第2シナリオにおいて、ドイツ軍は“攻撃”、ソ連軍は“休止”チットを選択したとみなす (11.623)。

結末 : 24日の夜までに、ドイツ軍は荒れ果てた工場の南部の大部分を奪うことに成功したが、頑強なソ連軍守備隊は依然として嚴重に要塞化されたホール3と4を保持し続けていた。ドイツ軍の一部は、「指」とあだ名された小峡谷と焼け落ちた石油貯蔵庫の間の川岸にまで到達した。しかしながら、最終的には包囲壊滅を逃げるために、10月26日までにホール6と10に引き戻された。第208歩兵連隊の士官リチャード・ウォルト中尉によれば、「戦闘の最初の数日、我々に対峙していたのは特別に選ばれた部隊だった。彼らは、これまでの戦闘で「衛兵」の栄誉を獲得したソ連軍親衛部隊であった。」10月25日日曜日、ドイツ軍はすでにソ連防衛の要石として知られていた巨大な製鉄炉 (ホール4) の、よく強化された極めて頑強な防御陣地に対して集中攻撃を開始した。ほぼ毎日攻撃を繰り返したにもかかわらず、ドイツ軍はグリエフの親衛兵から洞窟のような建造物の支配権を奪うことに失敗した。10月末までに、ドイツ軍はホール4を除いて作業ホール1~10のほとんどを占領したが、ホール4ではソ連軍の守備隊が崩壊した廃墟にしがみつき続けていた。赤い10月工場をめぐる戦いは、まだ終わっていない。

11.56 RO CG II : 10月工場のフーベルトゥス [Oktyabr's Hubertus]

CG日 : 1942年11月11日～11月15日 (5CG日)

赤い10月工場での11月11日のドイツ軍の作戦は、ソ連軍が保持する工場の最後の拠点を占領し確保することを目的としていた。攻撃側にとって不幸なことに、これは洞窟のような製鉄炉 (ホール4) に潜り込んだ守備隊を一掃することを意味していた——彼らは、10月23日の工場への攻撃開始以来、国防軍を阻み続けていたのである。ドイツの理屈では、そのホールを占領すれば赤い10月工場は確保され、それによりスターリングラードは陥落するはずだった。しかし、これまでは、その崩れかけた建造物の熱狂的な守備兵たちは、それを奪おうとするドイツ軍のあらゆる試みを血まみれにして押し返し続けてきた。だが、この日は状況が異なるはずだった——少なくとも、ドイツ軍の突撃部隊はそう望んでいた。まず、砲兵による集中的な弾幕砲火が建物にあびせられる。続いて前夜に事前設置された強力な破壊爆薬が爆発し、壁を吹き飛ばしてドイツ兵が侵入できるほどの大きな破孔を穿ち、守備隊を混乱に陥れる。その後、4つの強力な攻撃グループが歩兵砲と対空砲の支援を受けて、さまざまな方向からホールに突入する手はずになっていた。占領した区画を確保するため、付近には第369歩兵連隊 (第100猟兵師団) の百戦錬磨のクオアチア人中隊が待機していた。



O

CG II 勝利条件: ドイツ軍は、いずれかのCGシナリオの終了時に、いずれか10カ所を除く地図上の全ての石造区域を支配していれば勝利。

初回シナリオ勝利条件: ドイツ軍は、シナリオ終了時に失った数(失った区域がなければ開始時に支配していた区域)よりも20以上多い石造区域(うち10以上はV22の工場の区域でなければならない)を支配していれば勝利。

★ ソ連軍初回シナリオOB:
第39親衛狙撃兵師団の一部 [ELR: 3] 境界線よりも東に配置 (SSR II.2参照) : {SAN: 5}

RG: 親衛狙撃兵中隊×2	RG: 親衛SMG兵中隊×1	RG: 重火器小隊×1
76L ART×2	76* INF×2	2-2-8×4
CPP×12	FPP×85	

要塞化された建物区域×18

✚ ドイツ軍初回シナリオOB:
第79歩兵師団と第100猟兵師団の一部 [ELR: 4] 境界線以西に配置 (SSR II.2参照) : {SAN: 4}

RG: ライフル中隊×2	RG: 突撃兵中隊×2	RG: 戦闘工兵中隊×1
RG: 2線級中隊×2	RG: StuG B小隊×1	RG: 歩兵砲中隊×1

要塞化された建物区域×15 CPP×17

初回シナリオ特別ルール:

以下のSSRは、CG IIIにおける11月11日の初回シナリオと、その事前RePhにのみ適用される。

- II.1** ECは多湿 (Wet)、無風で開始。天候は晴天。
- II.2** 初回シナリオ開始時点での境界線は以下のヘクスを結ぶヘクス列である。S0 - S5 - X7 - X18 - (W18) - P18 - K21 - K24 - (L23) - U24 - V24 - W24 - (W25) - X25 - X33 - (W34) - V36 - (U36) - R36 - K40 - K45 - D48 (盤端ヘクスS0とD48を含む)。各陣営は盤端支配マーカーを規定通りに配置すること(11.6053)。
- II.3** 以下のヘクスに、適切なタイプの瓦礫カウンターを配置すること: I24, I35, J21, J22, J23, J38, P39, U36, Y9, Y10, Y33, Y34, Z8, AA8, AA31, DD33, EE34, およびGG23。以下のヘクスに、弾痕カウンターを配置すること: I21, I22, I23, J24, J25, およびJ26 (仮設倉庫は存在しなくなる)。また、Z21, S29, P35, およびS38の工場は廃墟(5.5)である。

結末: ドイツ軍の野砲は計画通り、ホール4を正確に砲撃した。しかしその数秒後にソ連軍の反撃砲火が始まり、陣地へむけて移動していた2つの攻撃グループに死と混乱をもたらした。ドイツ軍の弾幕砲撃が西に移動すると、爆薬が点火され、ホール4の一角を破壊することに成功した。生き残った突撃部隊は——ソ連軍の砲撃にまだ茫然自失していた者もいたが——全力で突進し、まだ煙が立ち込めている幅10メートルほどの突破口から大釜の中へ飛び込んでいった。移動するドイツ兵のほとんどは、ほぼ即座に至近距離から集中射撃を浴びた。狙撃兵もよくその役目を果たした。3時間の激しい戦闘の後、ドイツ軍はわずか70メートルの地歩しか獲得できなかったことに衝撃を受けた。

さらに数日間、ドイツ軍はさらに多くの人的資源と軍需物資を製鉄炉の口に容赦なく注ぎ込んだが、それらはすべて無慈悲な怪物に噛み砕かれ吐き出されただけだった。ホール4はソ連の支配下にあり、スターリングラードも陥落を拒んだ。ほどなくして、ソ連軍は攻勢に転じた。彼らの獲物は、かつて名をはせた第6軍の、血まみれで無残に戦いに疲れたドイツ兵たちであった。

11.57

11.57 RO CG III: お祝い我が街角で (我が街路上の部隊) [A Party in Our Street] CG日: 1942年12月15日~12月30日 (16CG日)

12月に入る前から、ドイツ軍はスターリングラードの廃墟で朽ち、血を流して渴き死んでいた。赤い10月工場では、グリエフ將軍率いる第39親衛師団の生き残りの古参兵たちが、依然としてホール4に立てこもっていた。工場の残骸を制圧せんとするドイツ軍の試みは、どうの昔に諦められていた: 彼らは今や、自分たちが現在得ているものを保持することを目標にしていた——しかし、ソ連軍はファシストの敵対者に、穏やかに楽しいクリスマスを過ごさせるつもりなど毛頭なかった。

12月13日、ソ連軍はボルガ川の氷がついに、100メートルずつ慎重に進むのであれば、川を渡って大砲を移送できるほど十分に固くなったと判断した。こうして、赤い10月工場周辺とハリケード工場背後の守備隊を支援するために、切望されていた76mm連隊砲数門が牽引されることになった。そうした新しい機材と、一回分ではあるが豊富な弾薬を用いた反撃が計画された。瓦礫の山を一つずつ組織的に奪い、最終的に赤い10月工場奪還を目指すその作戦の開始日は、12月15日と決定された。

CG III 勝利条件: ソ連軍は、いずれかのCGシナリオの終了時に、全ての工場区域とヘクス列K以东にある全ての複数ヘクス石造建物を支配していれば勝利。

初回シナリオ勝利条件: ソ連軍は、シナリオ終了時に5つ以上の工場を支配していれば勝利。

✚ ドイツ軍初回シナリオOB:
第79歩兵師団の一部 [ELR: 4] 境界線以西に配置 (SSR III.2およびIII.4参照) : {SAN: 3}

RG: ライフル中隊×3	RG: 突撃兵中隊×1	RG: 重火器小隊×1
RG: 2線級中隊×2	2-2-8×5	RG: 大隊自撃砲OBA×1
75L AT×1	75* INF×2	20L(6) AA×2

CPP×10 FPP×30

★ ソ連軍初回シナリオOB:
第39親衛狙撃兵師団および第45歩兵師団の一部 [ELR: 3] 境界線よりも東に配置 (SSR III.2参照) : {SAN: 5}

RG: 親衛狙撃兵中隊×3	RG: SMG兵中隊×1	RG: 重火器小隊×1
RG: 親衛SMG兵中隊×1	76L ART×2	2-2-8×4

CPP×18 FPP×30

要塞化された建物区域×20

初回シナリオ特別ルール:

以下のSSRは、CG IIIにおける12月15日の初回シナリオと、その事前RePhにのみ適用される。

- III.1** ECは多湿 (Wet)、無風で開始。天候は晴天。積雪(E3.72)が影響する。
- III.2** 初回シナリオ開始時点での境界線は以下のヘクスを結ぶヘクス列である。EE0 - EE9 - (DD9) - X19 - (W19) - L19 - K20 - K24 - P26 - (Q27) - T26 - U26 - (V26) - Y26 - Y31 - X31 - X37 - T39 - (S39) - L39 - E36 - A38 (盤端ヘクスEE0とA38を含む)。各陣営は盤端支配マーカーを規定通りに配置すること(11.6053)。
- III.3** 以下のヘクスに、適切なタイプの瓦礫カウンターを配置すること: A39, C38, D37, F37, I35, J38, M22, M23, N24, P39, T20, T25, U20, U36, V20, X17, X35, Y9, Y10, Y33, Y34, Z8, Z27, AA8, AA27, AA31, AA32, DD33, EE34, およびGG23。以下のヘクスに、弾痕カウンターを配置すること: I21, I22, I23, I24, I25, I26, I29, I30, J21, J22, K23, J24, J25, およびJ26 (仮設倉庫は存在しなくなる)。また、全ての工場(複数レベル工場ヘクス: 5.7を含む)は廃墟(5.5)である。
- III.4** ドイツ軍OBに与えられた2線級中隊RGの戦力判定DR(11.6021)には、それぞれ+1DRMが適用される。



11.57

結末: 進撃はソ連軍司令部が期待していたほど簡単ではなかった。ドイツ軍は、冬の日々を過ごすために、暖かいとは言わないまでもしっかりとした宿舎を確保するため、苦勞して勝ち取った土地を保持するという断固とした決意を持っていた。ドイツ軍の激しい防御は、前進を高くつものにした。動くソ連軍部隊は、ありとあらゆる種類の射撃と砲撃に見舞われた。ブービートラップを備えた仕掛け罠は、一見放棄された建物に入ってきたソ連兵を「歓迎」した。ドイツ軍の素早い反撃は、ソ連軍の襲撃部隊によって再占領されたばかりの建物を脅かすことになった。ドイツ軍は明らかに、敵から多くの有益な防御の戦訓を学んでいたのである！

しかし、今やドイツ軍の弾薬は不足しており、廃墟での激戦に慣れた古参兵の減少は顕著だった。多くの勇敢な男たちが斃れ、代わりに到着したわずかなドイツの補充兵は、彼らの若い顔とまだ階級章が識別できる清潔な軍服によって容易にそれと知れた。射撃戦が始まると、経験不足と反応の鈍さにより、ほぼ必然的に彼らが最初の犠牲者となった。

連日のソ連軍の攻撃は、着実に効果を上げていた。最初は、かつて小さな家だった瓦礫の山が奪還された。次に、2階建ての学校だった廃墟が奪い返され、最後には、壊れた設備と資材の山、倒れてねじれた梁が絡み合うだけとなった工場のホール全体を取り戻した。

1943年になると、ロシアの多くの通りで祝賀行事が行われた。それは、侵略者がスターリングラードの街で全面降伏したという知らせによるものだった。

11.58 RF CGI: 赤い工場 [Red Factories]

CG日: 1942年11月11日～11月15日 (5CG日)

RO CG II Oktyabr's Hubertus と **RB CG II Operation Hubertus** は、どちらも同じ範囲のCG日が設定されているため、組み合わせでプレイ可能である。この「ダブル」CGをプレイする方法として、以下を推奨する。各側に2つのチーム（各チームのプレイヤー数に関係なく）をつくる。一方のチームがRBマップ上の自陣営ユニットを動かし、もう一つのチームがROマップ上の自陣営ユニットを担当するのである。

以下に記載されるCGルールとCG SSRに対する**変更点**は、RF CGI をプレイする場合にのみ適用される。

結合CG勝利判定: RF CGIの勝利判定は、それぞれのマップグループ(O.1)ごとに行われる。ある陣営が一方のマップでCG勝利条件を満たし、もう一方では相手陣営が勝利していた場合、引き分けとなる。

O

初回シナリオSAN: 初回シナリオのSANは、ソ連軍が4、ドイツ軍が3とする。

11.616 CPP補充: ある陣営のCPP補充DRは、マップグループごとに行われる。言い換えれば、RBマップで1回、ROマップで1回のDRが行われる。

11.619 増援グループの購入: 各RGは、マップグループを特定して購入される。RGが**最初に**配置/進入するマップグループは、購入時に特定されたマップグループに限定される。その後、そのRG（もしくはそれに属するユニット）が残存した場合、上記のマップグループ制限は、まだそれらが一度も配置/進入していない場合に**限られる**。

CG1.地図: RBとROのマップを結合して、1つの『マップ』にする（『』でくくられた『マップ』は、RBとROを結合したマップを表す）。『マップ』は、以下の記述で修正のない限り、CGにおいて1枚のマップと考える（例；境界線の画定等）。ただし、いくつかのCG関連事項（例；CPP補充、RGの購入/進入/残存）においては、以前として各マップグループの区別が重要とされる。

CG6.OBA: 各陣営がCGシナリオで利用できるOBAモジュールの数は、4つを上限とする。

CG8.狙撃兵: プレイエリアが拡張されたことにより、各陣営はCGシナリオ毎に『マップ』上に4つの狙撃兵カウンターを置かねばならない（各マップグループに2個ずつ）。自軍の各狙撃兵カウンターは、A14.2項の最初の2文に従って配置せねばならず、各々15ヘクス以上離さねばならない（不可能な場合は、可能な限り距離を開けて配置する）。狙撃兵攻撃が生じた場合、どの狙撃兵カウンターを基準にするか無作為に決定する。

CG9.増援: RBマップに登場するものとして購入されたソ連軍AFV RGは、いかなる南端地上ヘクスからも登場してはならない。

CG10.残存RG: 盤上に進入しなかった/使用されなかった各RG（もしくはその一部）は、購入時に特定されたマップグループに残存し、**最初に**配置/進入するマップグループの制限が依然として適用される（上記11.619の修正内容を参照）。

CG17.自己回復: (A18.11に従った) 他の友軍MMCの回復に先立つ非戦史喪失状態の混乱MMCの自己回復の試みは、各陣営4個まで許される。



Red October



Red Barricades



O

11.6051

11.6 再装備フェイズ(RePh)：以下の手順(11.601-11.625)は、RePhに各陣営が同時に実施する。これはCGシナリオとCGシナリオの間になされる。各手順(と付随する手順)は、数字/アルファベット順に行うこと。現状に適合しない手順は省く(例：盤上に火災がない場合、RePhの手順11.609はとばす)。以下の手順で“*”がついたものは、RePhの手順11.623で新規のCGシナリオができるまで繰り返し行う。“#”がついたものは、CGシナリオが、現在のCG日にプレイされる場合のみ行う。CG初回シナリオをプレイする前には、“†”がついた手順のみを完了させる必要がある。

RePhの順序

- 11.601 混戦の完了
- 11.602 マーカー除去
- 11.603 勝利確定、回復
- 11.604 包囲&地雷原
- 11.605 境界線の画定
- 11.606 孤立
- 11.607 盤上整理
- 11.608 捕虜
- 11.609 鎮火
- 11.610 負傷指揮官
- 11.611 クラス上昇&昇進
- * 11.612 新たなCG日&SAN調整
- * 11.613 装備修理&補充
- * 11.614 装甲車両の撤収
- * 11.615 野戦構築物の撤去
- * 11.616 CPP補充
- * 11.617 ELR増減
- * 11.618 天候&ECの判定
- †* 11.619 増援グループの購入
- †* 11.620 RG戦力・兵器&指揮官
- †* 11.621 野戦構築物の購入
- †* 11.622 偵察
- * 11.623 主導権の決定
- # 11.624 風&ユニット初期配置
- # 11.625 シナリオ開始



11.601 混戦の完了：最初に、現在登攀マーカーの上にある各ユニットを、所有者の任意で、たどり着こうとした区域か登攀開始時に去った区域に置く。ユニットの置いた区域に敵ユニットが存在すれば、(CCでなく)混戦マーカーを置く。混戦中の全ユニットは、混戦マーカーがなくなるまで、CCの解決(無制限に)を繰り返す。これらのユニットは、混戦に伴う通常のCCPhに行われる行動を自由にできる(捕獲の試み、離脱、攻撃など)。ソ連軍の側をフェイズプレイヤーと考える。RePhの混戦では、最初のラウンドが完了したら、そこでまた隠匿状態にあるユニットは“?”を失い、機動状態にあるAFVからMOTIONカウンターを取り除く。

11.6011 解決の順序：混戦は(ヘクスの)英数字の若い順で解決する(例：A1の次にB16、その次にB35、その次にC19というふう)。

11.602 マーカー除去：ここで、以下のマーカー/カウンターを除去する。

- a) FFE, SR, 弾幕(Barrage)砲火マーカー
- b) 煙幕
- c) 目標捕捉マーカー
- d) 無線機と野戦電話【例外：残存；SSR CG10(11.4)】
- e) DM, Disrupted, Fanatic, Berserk, Wall Advan, HDマーカー, ダミースタック, ダミー秘匿カウンター
- f) CX, Motion, CE, BU, Stun
- g) 現状で隠匿/秘匿されているユニットと装備は、初期配置時の位置で隠匿状態にして盤上配置する【例外：隠匿した完全設置DC(11.621)は、

手順11.6073まで隠匿しておいて構わない¹⁹。現状で隠匿状態となっている野戦構築物は、この時点で暴露する必要はない。

- b) 地下道マーカー。そのマーカーの下にいるユニット/SWは残存する。
- i) 狙撃兵
- j) ドイツ軍航空支援(SSR RF9)カウンター(SSR CG10も参照[11.4])

11.603 勝利確定、回復

11.6031 CGシナリオの勝利確定：今終了したCGシナリオの勝者を確定する(11.6235: 初回シナリオの勝利条件は11.51-.58を参照) RePhで、この手順(11.6031)の後に除去されたユニット/装備はCGシナリオの勝利確定(11.6235)にはカウントせず、またMMC戦渦DRM(11.6112)にもカウントしないが、CPP DRMの判定(11.616)には適用する。また、この手順(11.6031)以降に新たに獲得/喪失した石造区域は、CGシナリオの勝利確定に関係しない。

11.6032 回復：今回のシナリオ勝利者が確定した後で、現在混乱状態となっている両陣営の全ユニットは、戦意喪失していても自動的に回復する。DRは不要である。乗車兵/跨乗兵は、その車両のいる区域に降ろされる(A-P地雷原に降りたユニットは、即座に攻撃されず、11.6042が適用される)。

11.604 包囲&地雷原²⁰



11.6041 包囲：包囲されている各ユニット【例外：捕虜】はITCを行う(指揮官DRM適用)。ITCに成功したユニットは、現在の区域に残される(包囲マーカーは11.607まで残しておく)。ITCに失敗すれば即座に除去となる【例外：包囲されている走行不能車両の露出状態にあるPRCは除去され、そのAFVは走行不能かつ放棄状態となる】。これにより監視兵が除去となった捕虜は、可能であれば、同一区域にいる除去された監視兵の友軍ユニットが受け取らねばならない。捕虜が受け取られない場合、捕虜は自動的に除去された監視兵が落とした装備を所有し、かつ再武装(A20.551)したものとす。それ以外の場合、除去となった被包囲ユニットが所有していた装備は、誰も所有しないままその区域に残される。



11.6042 地雷原：地雷原にいるAFVは、その種類に応じた地雷原攻撃を受ける。これは、地雷原区域退出を試みる場合と同様に、通常の方法で解決する。A-P地雷原ヘクスにいる各歩兵ユニット(地雷原攻撃により降車したばかりの車両操作班も含む)はNTCを行う(戦車指揮官除く|指揮能力修正を適用)。このTCに失敗すれば損耗となる【両方についての例外：地雷原の攻撃を受けず、かつ地雷原ヘクス/敵の支配するヘクスに入らずに、理論的に地雷原から退出できる(地下道移動も含む)ユニットはNTCをする必要はない】。どの場合でも、生き残ったユニットは、RePhの手順11.607に取り除かれるまで、地雷原ヘクスの各自のいる区域に置いたままにしておく。

11.605 境界線の画定：ここでドイツ軍とソ連軍の前線を画定する。両陣営は連続したヘクス列(や頂点方向ヘクス列[E12.11の図を参照]；『ヘクス列』の表記は両方を含む)に印をつけていき、地図盤の一部に複数の隣接区域からなる、閉じた“ループ”を描く。このようにして囲まれた部分が、境界エリアとなる。これが手順11.6066の終了時に完了したら、境界エリアには全自軍ユニットと、場合によっては敵ユニットが含まれているはずである。各陣営とも、ルールを守りつつ、自身の境界エリア内の区域をできるだけ多く囲む試みを自由に行える。“ループ”が正しく画定されていれば、各陣営は、任意の前線区域から始めて隣接する前線区域をつたっていくと、同じ前線区域に2回以上入ることなく、最初の前線区域に戻るようになる。

11.6051 無人地帯：各陣営の境界線の画定により、双方の境界エリアに入らない部分や、双方の境界エリアが重なり合う部分がしばしばできる。双方の境界エリアに入らないヘクスは無人地帯となる。また、両陣営の境界エリアが重なりあったヘクスで、ユニットのいないヘクスは無人地帯となり(11.6062)、ユニットのいるヘクスは孤立エリアとなる。戦略区域は決して無人地帯の区域とはならない。これは、どちらかの陣営が常に戦略区域を支配



11.6051

しているからである（以下のRF CGの開始時には、ソ連軍がドイツ軍進入ヘクス以外の全区域を支配している：RB CG I/III [11.51, SSR I.4]、RB CG IV [11.54, IV.5]、RO CG I [11.55, I.2]）。



11.6052 支配マーカー：各陣営は、(CGシナリオの間/終了後のいつでも) 現在支配している(あるいはA26.16によって支配権が与えられている) 戦略区域(定義は11.2参照)に自軍の区域支配マーカー(RBのカウンターに含まれている)を置く。支配マーカーの配置は、その区域の支配が勝利判定やどちらかの境界線の調整に影響する可能性がある場合だけでよい。支配マーカーは、支配する側が当該区域の支配を失った時に取り除く(あるいは裏返す)。非戦略区域も(A26.11-12に従い) 支配の対象だが、支配マーカーが置かれることはない。

11.6053 盤端マーカー：まず、敵が支配する盤端ヘクスに隣接した自軍支配の非水障害盤端ヘクスのそれぞれに、境界線マーカーを置く。次に、これらのマーカーを、別の自軍境界線マーカーへ向ける。この向きは、敵の支配ヘクスの無い盤端『ヘクス列』に沿ったものとする[例外：盤端ヘクスの両隣が敵の支配する盤端ヘクスであれば、当該ヘクスへマーカーを1個置き、向きは盤外とする]。必要に応じて、この盤端『ヘクス列』は、盤の「隅を回りこむ」ことがあったり、河岸ヘクス沿いになることもある(そのため、ヘクス列沿いが頂点方向ヘクス列沿いになったり、その逆となることもある)。盤端区域の支配は特に重要であるため、プレイ中は盤端境界線マーカーを置いたままにすることを勧める(任意で初期配置後に取り除いてもよい)。盤端境界線マーカーは通常 2つで、互いを向き合う点に留意する。



11.6054 境界線マーカー：ここで各陣営は境界線マーカーを、1度に1個ずつ、自軍歩兵MMC/支配マーカーのある地上レベル区域へ置いてゆく。片方が先に配置しても、双方同時に配置しても違いは生じない。配置した各境界線マーカーは、地上レベルに非SMCの敵ユニット/支配マーカーのない『ヘクス列』に沿って別の自軍境界線マーカーのある区域へ向けておく。また、新たな『ヘクス列』は、(盤端上であっても) 別の自軍『ヘクス列』と重なってはならない[例外：既に自軍境界線マーカーのあるヘクス]。この境界線マーカーの配置は、各陣営が繋がった『ヘクス列』(盤端『ヘクス列』を含む)からなる閉じた“ループ”を形成し、ルール上可能な範囲で一番広い境界エリアを囲むまで続けなくてはならない(ただし、この時点では自軍ユニットを残らず囲んでいるとは限らない)。こうしてできた“ループ”は、1つ以上となることもある。この手順で置かれたマーカーは、前の手順で置かれた盤端マーカーを「足がかり」としている。境界線の例として11.6066を参照。

11.6055 再調整：マーカーをルールに従って置いている限り、納得ゆく境界線ができるまで、配置済みの境界線マーカーを再調整するのは自由である。最初からやり直すのも構わないが、手順11.6053から始めること。

11.6056 ポケット：ここでまだ自身の境界線エリアの外にいる自軍ユニットは、ポケットの中にいる[例外：SMC単独では、ポケットを形成しない;11.6059を参照]。ユニットが地上レベルにいない場合、11.6057を参照。地上レベルのユニットがいる複数のポケットを連結するには、(可能であれば) 2個の境界線マーカーを、そのような自軍非SMCユニット/支配マーカーのある別々のヘクスに同時に置く²¹。この2個のマーカーは、敵の非SMCユニット/支配マーカーのない『ヘクス列』に沿って互いに向き合わせる。このように2個のマーカーを配置した後で、(可能であれば) 追加の境界線マーカーを(11.6054に従い) 配置できる。これは、ポケットを広げ、他の自軍ユニットを収めるためである。ただし、1つのポケットは、手順11.6054の間に自軍境界線エリアで囲まれた区域をいっさい含んではならないし、いかなる盤端ヘクスも含んではならない(後者が起きた場合、11.6058を参照)。ポケットが1ヘクスだけからなる場合、境界線マーカーは不要である。収まったユニットは、地図盤上に残り、次のシナリオでそのヘクスに初期配置するからである[例外：脱出; 11.6063]。主たる境界線エリアから物理的に分かれていたとしても、全ポケットエリアは孤立エリアであり、自軍の境界線エリアの一部である。

O

11.6057 非地上レベルのポケット：建物区域の上階やRF地下室もポケットを形成しうる。これは、MMCがそうした区域におり、敵の支配区域や火災が生じている区域を通らずに地上レベルへ行けない場合に生じる。また、利用できる階段がない場合も同様のポケットが生じる。このようなポケットは境界線マーカーで示さない。境界線マーカーは常に地上レベルに置くものからである。したがって、この種のポケットは、縮小サイズのRB/ROマップのコピーに直接書きこむのが一番よい(丸で囲んだレベル数を書けば十分である)。同じ建物内で、上階/RF地下室のポケット区域(どちらの陣営の支配かに関わらず) 同士が『隣接』したら、まとめて1つのポケットとなり、建物内や建物外の隣接ヘクスの孤立エリアと区別する。

例：ある建物で一方が地上レベル区域を支配しており、他方が第1レベルと第2レベルを支配して(そこにMMCがいる) いるものとする。この場合、第1レベルと第2レベルを合わせて1つのポケットとなる。このような“上の階”のポケットは、(もしあれば) 地上レベルを含んでいる孤立エリアとは別々のものである。

11.6058 ポケットを広げる過程で盤端ヘクスを含んだら、境界線エリアのその部分はポケットでなくなり、(手順11.6054で区画されたかのように) 境界線エリアの「通常の」部分とみなす。その部分の区域内の孤立状態は変化しない。ドイツ軍の境界線エリアには、北/西端ヘクスが含まれねばならない。同様にソ連軍の境界線エリアには、南/東端ヘクスが含まれねばならない。

11.6059 この時点で、各陣営は自身の境界線エリア内の全ての非孤立エリアの支配を獲得し、そのような区域から敵の支配マーカーを全部取り除く。まだ自軍境界線エリアの外にいる自軍SMCは除去される²²。孤立エリア内の各区域は、今の支配状態を保つ。無人地帯ヘクスは全て非支配状態となる。11.6066の例を参照。

11.606 孤立：中にあるユニットによって、孤立エリアは(AからDの) 4タイプに分けられる。

- A) ユニットなし。
- B) 片方の陣営ないしは両陣営のSMCのみ
- C) 片方の陣営のMMC/車両*
- D) 両陣営のMMC/車両*

* (どちらかの陣営の) SMCが存在しても種別は変化しない。

11.6061 ユニットへの影響：²³ Bタイプの孤立エリア内にいる各SMCは離脱(11.6063)を試みなくてはならない。Cタイプの孤立エリア内にいる敵SMCは離脱を試みなくてはならない。C/Dタイプの孤立エリア内にいる各ユニットや兵器は、弾薬減少状態(A19.131)で次のシナリオを開始する[例外：離脱(11.6063)；除去(11.6094-6095, 11.610, 11.6132, 11.6134-6136)]。同じペナルティを被っていないものと区別するため、識別番号を記録する必要があるかもしれない。孤立エリア内の初期配置制限については11.6242を参照。

11.6062 ヘクス支配への影響：タイプA、Bの各孤立エリアは、無人地帯となる[例外：タイプAまたはBポケット(のみ)に『隣接』する支配区域(すなわち無人地帯を無視して)の全てが、一方の側によって支配されている場合は、そのエリアの全区域が非孤立エリアとなり、その側に支配が移る。これが生じた場合、そのポケットを描いていた敵前線区域は、もはや敵側にとって境界線区域とはみなされない]。タイプCの孤立エリアの各区域は、その区域を占めている側によって支配される。タイプDの各孤立エリアは、各陣営によって支配される区域が混在する。

11.6063 孤立からの離脱：孤立エリアの区域にいるユニットは、離脱判定表でDRを行って、離脱を試みることができる。同一区域内にいる複数の歩兵ユニットが離脱を望む場合、1つないしは複数のスタックを組むことができる。それから各スタックは自身の離脱DRを行う。指揮官とスタックするドイツ軍1個分隊は自由に展開できる。離脱の試みに先だち、所有するSW/砲を放棄したり、受け渡したり、(可能であれば) 分解することができる。砲とともに離脱することはできない[例外：dm状態]。



O

11.6066

離脱判定表 (Escape Table)

修正後DR	歩兵	走行可能AFV
≤8	離脱 ¹	離脱
9	離脱、置き換え ^{2,3}	離脱
10	離脱、損耗 ³	放棄 ⁴ (車両操作班は離脱)
11	離脱、置き換えてから損耗 ^{2,3}	放棄 ⁴ (車両操作班は除去)
≥12	除去	破壊 ⁴ (車両操作班は除去)

¹ 修正前DR2は、常に離脱と戦渦(A15.)の両方が生じる；結果が狂暴化や降伏であれば除去となる。

² 戦意喪失となるのであれば、代わりに除去となる。

³ スタックについては無作為選択を適用する。

⁴ 現在のヘクスと向きが維持される。

DRM :

+x (戦車) 指揮官の修正/ヒーローDRM (単独SMCでは不可)
-1 ソ連軍*
-1 単独の負傷していないSMC
-1 自軍が支配する非孤立ヘクスから2ヘクス以内
-1 自軍が支配する非孤立ヘクスに隣接
+1 同じ離脱DRを行う1個HSを超える1個HS相当につき*
+1 IPCを超える1 IPCにつき (スタックについては最もPPを超過しているものに；スタックする1個指揮官は1個MMCのIPCを増加することに注意) *
+2 包囲されている*
+2 捕獲AFV

*AFVには適用しない。

11.6064 離脱の結果: ユニットの離脱の試みで生き残れば、そのユニットと所有していたSWは残存し、さもなければSWは除去される。修正前DR2は戦渦となる。スタックであれば戦渦となるユニットを無作為選択で決める。この時点で包囲マーカ―を全部取り除く。地雷原ヘクスから離脱(11.6042)したAFVは、TBを生成しない。

11.6065 ユニットの離脱によって孤立エリアのタイプが変われば、11.6061-6062を再度参照して、残ったユニットとヘクス支配への影響を確定する。

11.6066 境界線の画定: この時点で、境界線画定の手順が完了する。両陣営は、0章ディバイダの裏にある縮小サイズのRB/RFマップのコピーに各自の境界線を描く(両陣営は同じコピーに各自の境界線を、色の違うマーカ―を使って引く)。自軍の前線区域と、無人地帯または非孤立の敵が支配する区域が接する各ヘクスサイドにマーカ―を引く。この手順により、つながった『ヘクス列』が、縮小サイズの地図盤の上でより分かりやすいものとなる²⁴。孤立エリアのタイプ(A, B, C, D)も記入しておく。

11.6066の例

ここで扱う例は、境界線画定の手順と孤立ユニットへの影響を説明するものである。様々な手順(11.6055-6066)において各陣営が行う作業を詳述する。次ページの図は、RBマップの南西の端の部分を示している。この例では、それ以外のヘクスは存在しない点に留意すること(ここで示す盤の端を、「実際の」盤端とみなす)。境界線マーカ―を、以下に太字で示されたヘクスの地上レベルに配置する。“A38→C39”とは、A38に境界線マーカ―を置き、ヘクス列A38 - B38 - C39に沿ってC39にある別の境界線マーカ―へ向けることを意味する。“B38 - C39→D38”とは、B38に境界線マーカ―を置き、(E12.1にある頂点方向ヘクス列の図に従い)頂点方向ヘクス列B38 - C39-D38に沿ってD38へ向けることを意味する。

RePh手順11.6052 支配マーカ―において、各陣営は戦略区域に自軍の区域支配マーカ―を置いてゆく。図ではマーカ―が置かれた戦略区域が示されている。その資格がある区域の全てにマーカ―を置かれるわけではない。マーカ―を置く

必要があるのは、境界線の調整に影響しうる戦略区域だけである。次に手順11.6053 盤端マーカ―に従い、ドイツ軍プレイヤーは自軍の境界線マーカ―をA41とM44に置く。これらは、A41→A45、A45 - B45→M45、M45→M44盤端『ヘクス列』に沿って互いに向き合わせる(SMCはヘクスを支配できないため[A26.11]、I45の9-0コミッサールはA45 - B45→M45頂点方向ヘクス列を妨害しない)。ソ連軍プレイヤーも同様にA40とM43に境界線マーカ―を置き、A40→A38、A38-B37→M38、M38→M43盤端『ヘクス列』に沿って互いに向き合わせる。

次に、手順11.6054 境界線マーカ―に従い、ドイツ軍プレイヤーは境界線マーカ―をL43から置き始める。これはM44の盤端マーカ―に向ける(ヘクス列L43→M44)。そして以下の順にマーカ―を置いてゆく。J41 - K42→L43、G42 - H41→J41、F42→G42、B42 - C43→F42、B42 - B41→A41。これで、以下のヘクスを含むつながった『ヘクス列』の「ループ」ができあがる：M44、L43、K43、K42、J41、I42、H41、G42、F42、E43、D42、C43、B42、B41、A42、A43、A44、A45、B45、C45、D45、E45、F45、G45、H45、I45、J45、K45、L45、M45。以上のヘクスは、全てドイツ軍の前線区域であり、ドイツ軍の境界エリアをとり囲んでいる。

ドイツ軍の側が境界線を描いている間に、ソ連軍も同じことを行える。まず、ソ連軍プレイヤーは、境界線マーカ―をK41に配置し、頂点方向ヘクス列K41 - L41→M43に沿ってM43にある自軍盤端境界線マーカ―へ向ける。そして以下の順にマーカ―を置いてゆく。G41 - H40→K41、C41 - D41→G41、C42→C41、C42 - B41→A40(盤端境界線マーカ―)。ソ連軍の境界線(前線区域)「ループ」には以下ヘクスが含まれる。M43、L42、L41、K41、J40、I41、H40、G41、F41、E41、D41、C41、C42、B41、B40、A40、および残りの盤端境界線ヘクス。これらのヘクスはソ連軍の前線区域の大部分であるが、「切り離された」ユニットを囲む、以後の手順で、さらに数ヘクスが加えられることになる。

手順11.6056 ポケットで、ドイツ軍プレイヤーは、全自軍ユニットが既にドイツ軍の境界エリア内/上に入っていることを確認する。そのため、ドイツ軍のポケットは存在しない。一方、ソ連軍プレイヤーは、残念ながら現時点でまだ5個自軍ユニット(T-70、分隊C、D、T、9-0コミッサール)がソ連軍境界線の外にいることを確認する。ソ連軍プレイヤーは手順11.6054でT-70のヘクスにマーカ―を置きたいところだが、それはできない。そのヘクスに自軍MMC/支配マーカ―が存在しないからである。代わりに、H42とI44に境界線マーカ―を置き、頂点方向ヘクス列H42 - H43→I44に沿って互いに向き合わせる。次にマーカ―をH44→I44に置きポケット#1を広げ、ソ連軍分隊Cを収める。H44→H42は、H42 - H43→I44頂点方向ヘクス列のH43で重なり合うため、適正な配置とならない。I41が既にソ連軍境界線内にあるので、I41 - I42→H42でポケットを広げるのも適正ではない。H42、H43、H44、I44のヘクスは、孤立したソ連軍境界線ヘクスとなる。

ソ連軍プレイヤーは、手順11.6057 非地上レベルのポケットより、自軍分隊DとTがそれぞれ上階レベルのポケット#2と#3にいることを確認する。境界線マーカ―は置かれていない。ポケット#2と#3がポケット#1に隣接していても、#1ポケットから独立している点に留意する。H41とG43はソ連軍境界エリアヘクスとなり、いまや双方の境界エリアの一部となったこれらのヘクスの地上レベルは孤立する(第1レベルはポケットであるため、既に孤立している)。E42ヘクスは無人地帯で非支配状態となる(双方の境界線の外側にあるので)一方で、J38ヘクスはソ連軍の支配に移る(ドイツ軍プレイヤーは、J38に自軍支配マーカ―があるということだけではポケットは形成できない。自軍ユニットが存在する必要があるためである)。9-0コミッサールは除去となる(指揮官はAFV/MMC/支配マーカ―ではないので、ソ連軍プレイヤーはコミッサールを含むようにポケット#1を広げられない)。

ここでRePh手順11.606 孤立へ進む。ドイツ軍唯一の孤立ユニットはH41の分隊Aである。対して、以下のソ連軍ユニットが孤立している：T70(H42)、分隊C(H44)、分隊D(G43)、分隊T(H41)。ドイツ軍分隊Aとソ連軍分隊Tは、ポケット#3を含む(がその全体を含んではいない)1ヘクスのタイプD孤立エリアにいる。ソ連軍ポケット#2とG43の地上レベルは、1ヘクスのタイプC孤立エリアにいる。ソ連軍ポケット#1はタイプC孤立エリアである。ヘクスB41はタイプA孤立エリア



11.607

である。11.6061 に従い、以上の孤立ユニットは次のCGシナリオの開始時には弾薬減少を被っている（離脱しない限り；11.6063 孤立からの離脱）。B41とE42のヘクスは無人地帯(11.6062 ヘクス支配への影響)となる。

手順11.6063でソ連軍5-2-7分隊Dが離脱を試みる。離脱判定表のDRMは-1（-1[ソ連軍]+1[追加のHS]-1[自軍支配の非孤立ヘクスG41から2ヘクス以内]=-1）である。修正前DRは12で、これは修正後に11となる。結果、分隊は4-2-6徴集兵へ置き換わり、2-2-6HSへと損耗する。これは離脱して、ソ連軍OBIに残存する。手順11.6065でドイツ軍側は（離脱ソ連軍分隊が明け渡した）G43の第1レベルのポケットの支配を獲得する。これは、唯一の『隣接』区域（G43の地上レベル）がドイツ軍に支配されているからである。ヘクスG43はもはやソ連軍境界エリアの一部でなく、孤立状態でもない。

境界線の線引き：

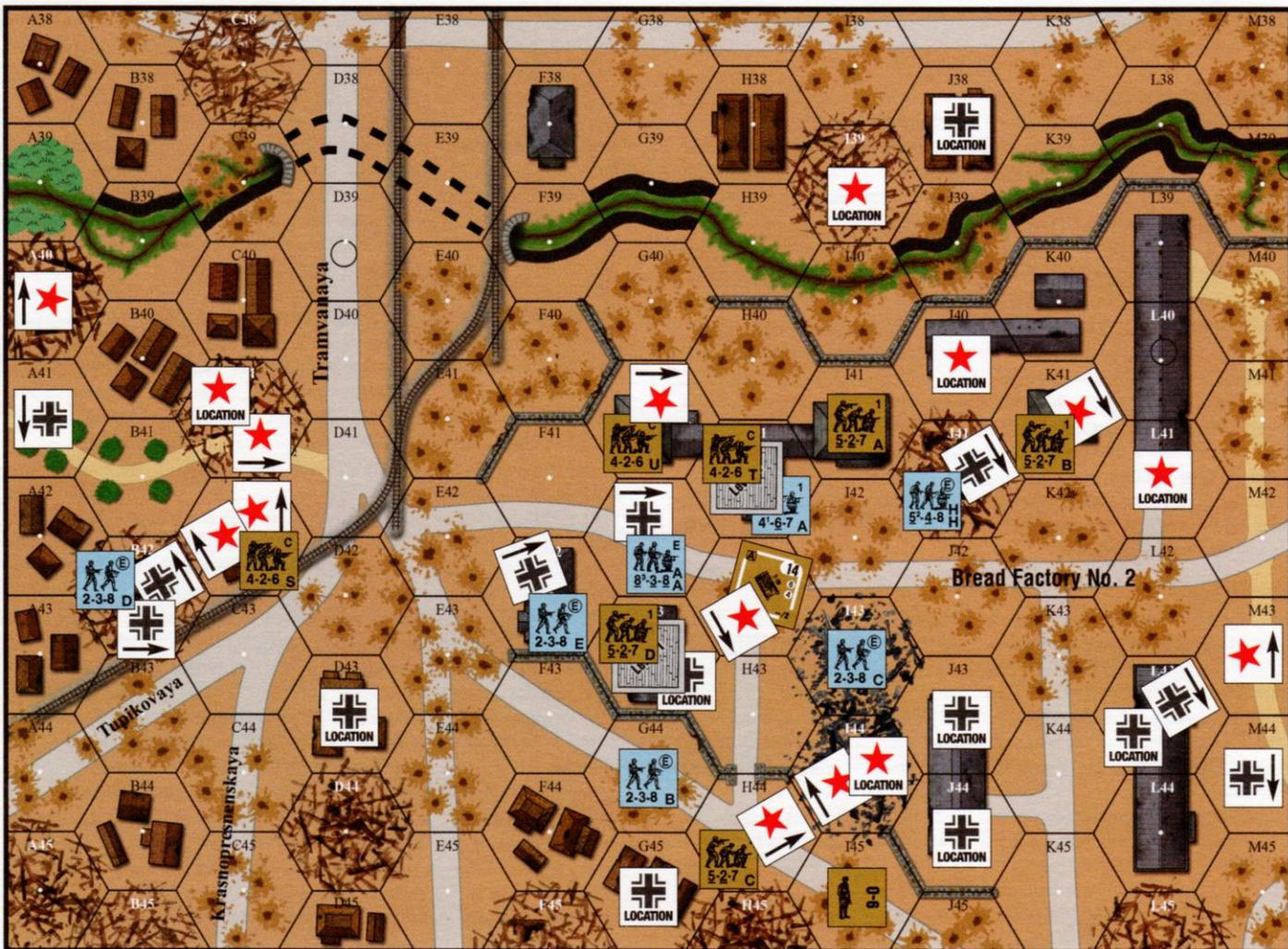
右の図で、縮小サイズのRB地図盤の拡大図に境界線がどのように引かれているかを示す(11.6066)。ソ連軍の境界線は赤で、ドイツ軍の境界線は青である。双方の境界線が1枚の縮小地図盤に引かれている点に注意。

11.607 盤上整理：ここで各プレイヤーは、自軍の支配する区域から非孤立ユニット/装備を全部撤収させ、O章ディバイダ(11.15)のコピーの適正なボックスに置く【例外：要塞化された建物やトーチカ(SSR CG5; 11.4)内の砲/AFV、走行不能(ボグやUK/Shockも含む)のAFVは、盤から除かず現在の位置にとどめておく】。

11.6071 孤立エリア：孤立エリアにいるユニット/装備は、盤から撤収させず現在の位置にとどめておく



11.6072 残存装備&徴発：盤上に残された全装備と同様に、撤収したものは全て、その区域を支配する側に残存する【例外：隠匿状態の完全設置DC; 11.6073参照】。保有する側が望めば、装備を除去してもよい【例外：AFVは残骸ないしは燃え尽きた残骸となる】。AFVであれば、任意で武装挑発の試み(D10.5)を行った後で除去(残骸化)を選択できる。





0

11.6112



11.6073 隠匿された野戦構築物:要塞化された建物の全区域や、現時点で購入者の敵が支配している区域にあるトンネルの出入口を含め、また隠匿状態の野戦構築物は盤上に置かれる[例外:トンネルは入り口と出口の両方が敵の支配下にある場合にのみ暴露される]。敵の支配区域にある各地雷原は、確認状態地雷原カウンターを置いて暴露する(その存在を明かすが、地雷原の戦力/種類までは明かさず) 25。盤上の各野戦構築物(つまり、以前のCGシナリオからあるもの)は、それがある区域を支配する側が支配する。以前までどちらが支配していたかは関係ない。自軍が支配する区域にある、**自軍**が完全設置した隠匿状態のDCは、隠匿状態のままにしておくか、“撤収させて”残存させることができる。これが敵の支配する区域にあれば、代わりに除去となる。



11.608 捕虜:非孤立ユニットに監視されている捕虜は除去される 26。孤立している監視兵は、自分の捕虜を監視し続けるか、処刑するか、あるいは解放することも自由である。処刑すれば、次のCGシナリオでは虐殺(A20.4)の影響が出る。解放すれば、捕虜は自動的に捕虜側の陣営が残存保有する。非武装MMCは、同一規模の自軍徴収兵MMCと置き換わる。解放されたSMCは、もとの種類のSMCと置き換わる。



11.609 鎮火: BLAZE (Flameではない) カウンターのある各区域は、完全に焼き尽くされたものとする。各BLAZEカウンターを取り除き、以下の副次手順(11.6091-6097)により適切な地形変化の処理をする。



11.6091 炎上する残骸:(炎上する埋設されたAFV [D9.54]も含め) 炎上する残骸のBLAZEカウンターは、(もしあれば)残骸のある位置の可燃地形へと**移す**(新たになできた地形火災には以下の副次手順を適用する)。可燃地形がなければ、BLAZEカウンターは取り除く。残骸自体は燃え尽きた残骸カウンター(SSR CG7[11.4]を参照)と交換する[例外:炎上した埋設AFVは除去する]。

11.6092 繁み、果樹園、木造瓦礫:その区域に弾痕カウンターを置く。それまであった地形は存在しなくなる。

11.6093 石造瓦礫:石造瓦礫はそのまま存在し、以降のシナリオで再び燃える可能性がある。

11.6094 工場以外の建物:棟内の区域に1つでもBLAZEカウンターがある工場以外の石造建物[例外:複数レベル工場ヘクス; 5.7]は、drを工場以外の建物表に当てはめ、その建物が廃墟(10.2)になるか瓦礫になるかを決めなければならない。棟内の区域に1つでもBLAZEカウンターがある工場以外の木造建物の全地上レベルには、木造瓦礫カウンターを置く。火災により瓦礫化/廃墟化した建物内に、再度初期配置が強制されていた孤立ユニット/装備は除去となり、孤立していた建物/瓦礫ヘクスは敵の支配となる。

工場以外の建物表 (Non-Factory Building Table)

修正後dr	結果
≤4	建物は廃墟(10.2)になる; 建物にGuttedカウンターを置く。
≥5	建物は瓦礫になる; その建物の地上レベル区域の全てに瓦礫カウンターを置く。

drm:

+2	建物が1ヘクス建物である。
----	---------------

11.6095 工場:工場(複数レベル工場ヘクスを含む; 5.7)は瓦礫とならず、代わりに廃墟となる; 工場内にGuttedマーカー(5.5)を置くか、オーバーレイをのせて表す 27。その工場内に、再度初期配置が強制されていた孤立ユニット/装備は除去となり、孤立していた工場ヘクスは敵の支配となる。



11.6096 延焼: 28ここで各FlameカウンターをBLAZE面に裏返し[例外:廃墟となったばかりの非瓦礫工場区域のFlameは除去]、さらに別のBLAZEカウンターを、隣接してBLAZE/Flameカウンターの無い各可燃地形ヘクスに置く[例外:積雪の場合、建物、森、繁みのイラストでヘクスサイドがつながっている場合にのみ延焼する(E3.721)]。これらのBLAZEカウンターは、次のCGシナリオの開始時から影響し、それらのヘクスに存在する全可燃地形レベルを占めるものとする。ここで孤立ユニット/装備のうち、BLAZEカウンターを含んだ区域に初期配置せねばならないものは除去となる(AFVは燃え尽きた残骸と交換する)。

例:シナリオ終了時に、RB W10の地上レベルにBLAZEカウンターがあり、X10の第1レベルにFlameカウンターがある(どちらもW10建物にある)。RePhの手順11.6094で、W10のBLAZEカウンターは除去して、建物3ヘクスは全部地上レベルの石造瓦礫となる。第1レベルのFlameカウンターは、地上レベルの瓦礫へ移る。RePhの手順11.6096で、このFlameカウンターはBLAZEカウンターとなり、隣接ヘクスのW10、X9、X11には追加のBLAZEカウンターが置かれる。

11.6097 野戦構築物:工場を除く地形火災区域(11.6094により瓦礫となったばかりの建物も含む)内にある野戦構築物/装備(要塞化された建物も含む)は除去となる[例外:壕とトーチカ。ただし、中の装備は全て除去]。新たに廃墟になった工場内(11.6095)にある装備(野戦構築物は含まない)は除去となる。



11.610 負傷指揮官:各陣営は、負傷している指揮官につきdrを行う。修正後drが2以下で負傷のまま残存する。3以上ならば、後送を要するほど深刻な負傷とみなして除去となる(孤立していれば、負傷がもとで死亡する)。孤立エリア(11.6061; 11.6242)で初期配置することになる指揮官には+1 drmが適用される。

11.611 クラス上昇&昇進

11.6111 統合:同一戦力値の同一クラスの残存HSは全て統合(A1.32)し、各タイプのHSが複数個残存しないようにする[例外:孤立したHSは、同一の孤立区域に初期配置が許された適正タイプの孤立HSとだけ統合できる; 11.6242]。



11.6112 ヒーロー、MMC:両陣営とも残存したヒーローは除去する[例外:ヒーロー指揮官; 11.6113]。ただし、除去するごとに、その陣営の所有者の選択により、1個MMCをクラス上昇させることができる(該当する場合、ヒーローと同一の孤立エリアにいるMMC)。また各陣営は、クラス上昇の資格がある残存歩兵MMC(操作班は不可)の個数を1回の秘密裏DRで判定する。どの場合でも、エリートMMCは戦意高揚となる(ただし、次のシナリオの間だけである; 11.602e)。1回のRePhで、MMCは複数回のクラス上昇を起こさない。

MMCクラス上昇表 (MMC Battle Hardening Table)

修正後DR	対象MMC数
≤ -1	5
0	4
1	3
2-3	2
4-5	1
≥6	-

DRM:

-3	今回のCG日のシナリオに勝利したのが自軍陣営である。
-1	ソ連軍
-1	現在完了させているCG日のシナリオにおける、自軍の損害20 CVPごとに(切り下げ)。



11.6113



11.6113 指揮官：両陣営とも、残存したヒーロー指揮官はクラス上昇し、ヒーローではなくなる[例外：ヒーロー-10-3や10-0はヒーローでなくなるが、それ以上の影響は生じない]。さらに、各陣営は1回の**秘密裏DR**を行い、次の表の各陣営の列に基づいて1残存歩兵指揮官のクラス上昇を判定する[例外：11.6114]。決定した指揮官が現在残存していない場合、(もしあれば)残存している非負傷指揮官の中で一番能力の低いものをクラス上昇させる。

指揮官クラス上昇表 (Leader Battle Hardening Table)

対象指揮官	ドイツ軍修正後DR	対象指揮官	ソ連軍修正後DR
10-2	≤2	10-2	≤2
9-2	3	9-2	3
9-1	4	9-1	4
8-1	5	9-0*	5
8-0	6-7	8-1†	6
7-0	8-9	8-0	7-8
6+1	≥10	7-0	9-10

6+1 ≥11
* 常に10-0にクラス上昇する
† 常に9-1にクラス上昇する

DRM :

今回のCG日のシナリオに勝利したのが自軍陣営である (DRの後 -2 で、このDRMを無視するか、-1 DRMのみを適用することができる)。

11.6114 非指揮官の昇進：11.6113の表でDRをする代わりに、以下のどちらかを選ぶ。

- 孤立していない非負傷8-0指揮官1個を、2個の7-0と交換する。または、
 - 孤立していない非負傷8-1指揮官1個を、1個の8-0と1個の7-0に交換する。
- ただし、現在の残存ユニットで、4個分隊相当 (ドイツ軍) または8個分隊相当 (ソ連軍) につき1個を超える指揮官が存在するのであれば、この選択(a/b)はどちらも行えない。))

11.6112 新たなCG日&SAN調整

11.6121 新たなCG日：ここからのRePhの手順は、新たなCG日の開始に関するものである。シナリオが生成されなければ(RePhの手順11.623)、この手順に戻り、シナリオが生成されるまでRePhの手順11.612-623を繰り返す。



11.6122 SAN調整：現在のSANが4以上の陣営はdrを行う。現在のSANから4を引いた数値を+drmとする。修正後drが5以上でその陣営のSANが1減る。SANが0の陣営は、自動的に2に上がる (CPP消費は不要)。

例：ソ連軍のSANは現在6である。ソ連軍のSAN調整には+2drmが課せられる(6-4=2)。したがって、修正前drが3、4、5、6であればソ連軍のSANは5に下がる。

11.6123 ブービートラップの活性レベル低減：レベルAまたはBのブービートラップがあれば、ソ連軍プレイヤーはdrを行う。drが6の目でレベルは1段階低下する (レベルAはBへ、レベルBはレベルCになる)。それ以外の目では影響はない。

11.613 装備修理&補充

11.6131 AFV：自軍が支配する区域にいるAFVにつき、以下の該当する手順を踏む。

- 非孤立状態の放棄されたAFVは放棄したままでもよいし、あるいは自陣営の残存ユニットを (A21.22に従い) 乗り込ませて操作させてもよい。乗り込んだユニットは、そのAFVを操作した状態で次のシナリオを開始する。

- 衝撃/UKのAFVは、衝撃/UKでなくなるまでdrを行う(C7.42)。
- 放棄されていないボグ状態のAFVは、ボグでなくなるまで走行不能となるまで、ボグ解消を試みる(D8.3)。MP消費については無視する。非孤立状態であれば、ボグ解消時にマップ上から撤収する。
- 放棄されていない走行不能AFVは、下表でdrを行い、走行不能が修理できたかを判定する。

走行不能解消表 (Immobilization Removal Table)

修正後dr	結果
≤2	走行可能となる*
≥3	変化なし

* 残存する。孤立してなければマップ上から撤収する。

drm :

+2 戦車指揮官の修正
+1 不正規使用 (A21.13)
+1 孤立している
+1 未熟操作班 (D3.45 ; 11.6207)

11.6132 兵器の修理：捕獲したものでない残存故障兵器それぞれについて下表でdrを行う[例外：使用不能のOT-34のSA-FTは、孤立していなければ自動系に使用可能になる]。

兵器修理表 (Weapon Repair Table)

修正後dr	結果
≤2	修理成功
≥3	除去*

* 車載兵器であれば使用不能となる。これがMAであれば、RECALLカウンターを置く(11.6141)。

drm :

-2 車載兵器
-1 ソ連軍のMG/ATR²⁹
+1 不正規使用 (A21.13)
+1 孤立している

11.6133 AFVのMG交換：孤立していない非捕獲AFVの使用不能MG1個は (11.6132の手順で使用不能となったものでも)、自軍の孤立していない残存LMG1個を除去することで自動的に修理できる。



11.6134 FT/DC：(理由は何であれ) 直前のシナリオでプレイから除かれた各FT/DCは、除去をもたらした修正前効果DRが10以下の場合には、もとの所有者のもとで残存保有される。それ以外の場合では、除去となる。残存FT/DCは、O章ディバイダの“Retained”ボックスに置く。ただし、この規定によって残存させることのできる自軍FT/DCの数は、RePhのこの段階で孤立していない突撃工兵 (のみ) の分隊数以下に限られる³⁰。

11.6135 捕獲兵器：機能している残存捕獲兵器につきdrを行い、3以上で除去となる (車載兵器であれば使用不能)。既に故障している捕獲兵器は除去 (または使用不能) となる。いずれかの方法でMAが使用不能となっても捕獲AFVは帰還にならない。

11.6136 捕獲したAFV：捕獲したAFVは、何らかの機能している兵器があればプレイにとどまる (MAが使用不能であっても)。そうでなければ残骸となる。11.6072も参照。

11.6137 特殊弾薬：残存している孤立していない非捕獲砲は (車載砲も含め)、すべての特殊弾薬の使用可能性が元に戻る。

11.6138 弾薬欠乏の解消：孤立していないユニットのLow Ammoカウンターは取り除く。

11.6139 弾薬減少の解消：弾薬減少状態(11.6061)にある孤立していない歩兵ユニット/兵器は、それによる制限を解かれる。



11.614 装甲車両の撤収



11.6141 帰還: RECALLカウンターのある、走行可能で孤立していない残存AFVは除去となる。走行可能で、RECALLカウンターがあり、孤立していれば、次のシナリオでRECALLカウンターを乗せた状態で開始する(弾薬減少状態にもなっている; 11.6061)。

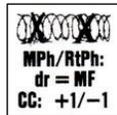
11.6142 AFV小隊の撤収: 各陣営は、(捕獲したものを含め)自軍の孤立しておらず、埋められていないAFV小隊(ないしはその一部)ごとに下表で秘密裏drを行う[例外: ドイツ軍のSPW小隊]。AFV小隊は、少なくとも1CGシナリオにおいて、小隊の1両でも地区盤にいたものが対象となる。これは、その小隊(か一部)が撤収するかどうかを判定するものである。撤収の結果であれば、その小隊の生き残りの孤立していない各AFVは(放棄/走行不能であっても)除去となる。(もしあれば)その小隊とともに進入してきた各戦車指揮官も除去となる³¹。

AFV撤収表 (AFV Platoon Withdrawal Table)

Table with 2 columns: 修正後dr, 結果. Rows: ≤5 (残存), 6 (撤収)

drm: -1 自陣営の勝敗比率が、勝:負=1:2以下(2つ以上のCGシナリオが完了するまで適用しない)

11.6143 孤立AFV: 撤収するAFV小隊に属する走行可能なAFVでも、孤立している場合は除去されない。その代わりに、次のシナリオの各自軍RPhにdrを行う。現在のターン数以下のdrであれば、ただちにRECALLカウンターを乗せる。シナリオ終了時に、そのAFVが孤立せずに盤上にいければ、除去となる(すなわち、孤立していない限り、次のシナリオまで残存しない)。



11.615 野戦構築物の撤去: ³²自軍の支配する非孤立区域内にある確認状態の鉄条網/地雷原/壕(対戦車壕含む)を撤去する試みが行える。道路障害は、道路障害のヘクスサイドを共有する地上レベルの両区域を支配している陣営だけが撤去drを行える。1区域に上記の野戦構築物のタイプが複数あれば(全ての地雷原は同一「タイプ」とみなす)、各々について1回のdrを行える。ただし、今から振るdrがどれに対してのものかを宣言すること[例外: その区域にある全A-P地雷原を撤去してからでなければ、同一区域にある他の野戦構築物の撤去の試みは行えない]。各RePhのこの手順の作業において、各区域内の野戦構築物1個につき1回しか撤去の試みが行えない。既存のLABORカウンターdrmは適用せず、また撤去判定drでLABORカウンターは置かれず、LABORカウンターdrmを増すこともない。

野戦構築物撤去表 (Fortification Removal Table)

Table with 2 columns: 修正後dr, 結果. Rows: ≤3 (撤去*), ≥4 (影響なし)

* 確認状態の地雷原の場合、その区域内の全地雷原(A-PおよびA-T)が撤去される。

† 修正前drが6の場合、孤立していないエリートMMCが1個損耗する(可能であれば突撃工兵が対象となり、無ければ所有者が選択する; エリートMMCが存在していなければ、1線級MMCが対象となる)。

drm: +2 鉄条網/地雷原/壕が前線区域上にある。 +2 道路障害が前線区域の1つ以上のヘクスサイドに沿って存在する。 +1 鉄条網/地雷原/壕が前線区域に『隣接』している(前線区域上でない)。 +1 道路障害が、前線区域のヘクスサイドに沿って存在していないが、前線区域に『隣接』するヘクスのヘクスサイドに沿って存在する。 -1 自陣営に、3個分隊以上の孤立していない突撃工兵が残存している。

11.616 CPP補充: 各陣営は、CPP補充の秘密裏DRを行う。

CPP補充表 (CPP Replenishment Table)

Table with 2 columns: 修正後DR, CPP増加量. Rows: ≤2 (+18), 3-4 (+17), 5-6 (+16), 7-8 (+15), 9-10 (+14), 11-12 (+13), ≥13 (+12)

DRM: -y CGシナリオバランス規定(11.32) ±x 現在のCG日での自軍の史的DRM(11.6161) +1 直前のCG日で、自陣営が「攻撃」主導権チットを使用(11.5参照) 直前のCG日で、自陣営が被ったCVP20ポイントにつき(最後のシナリオが終わって、現在のCG日のRePhの間に除去された自軍ユニットを含む。例: 帰還や撤収したAFV; 11.614等)

11.6161 史的DRM表: ³³次の表のDRMは、以下に述べる判定のDRに適用する: CPP補充(11.616)、ELR増減(11.617)、RG戦力判定(11.6201、11.6204)。また、1CG日に購入できる最大歩兵中隊数に正負逆の修正として使われる(11.6195)。CG記録表の「史的DRM(Hist DRM)」の列に、自陣営の該当するDRMを記入するとよいだろう。両陣営とも、現在のCG日における自陣営のDRMしか使えない。

史的DRM表 (Historical DRM Chart)

Large table with columns: 日付, RB CG, RO CG, 日付, RB CG, RO CG. Rows: 10/17 to 11/1, 2 to 30.



11.6162

11.6162 CG記録表の更新:CG記録表の、“補充(Repl)”列の現在のCG日の行に、CPP補充DRの結果を記録する (CG日10/17[RB]と10/23[RO]の「補充」欄は灰色となっているが、これはその日のCPP補充ができないためである)。現在のCG日の“補充”値と“開始(Start)”値 (直前のCG日で使用されていなかったCPP値) を足して、同じ行の“総計(Total)”欄に記入する。これが、RG/偵察の購入に使用できる総CPPである。

例: 10月17日のRB CG 初回シナリオが終わった。これはソ連軍の勝利に終わり、獲得CVPIは44である。RePhの手順11.6121において、CG日は10月18日に変わる。RePhの手順11.6161において、各陣営はCPP補充のDRを行う。ドイツ軍の修正前DRは10である。修正後DRは6となり (- 2DRM [史的DRM] - 2DRM [44CVPIの損失] = - 4)、ドイツ軍は追加の16CPPを得る。ドイツ軍には、直前のCG日で使用されていない2CPPがあったので (ドイツ軍のCG記録表の10月18日の“開始(Start)”欄に「2」と記入されている)、使えるのは18CPPとなる。ドイツ軍プレイヤーは、10月18日のCG日の“総計(Total)”欄に「18」と記入する。

11.617 ELR増減: 両陣営は、現在のELRが変化するかを判定するためにDRを行う。修正後DRが2以下で、その陣営の現在のELRが1増加する (最大4)。修正後DRが13以上で、その陣営の現在のELRが1低下する (最小0)。CG記録表の“ELR”列のその日の欄にELR変更の更新を行う。ELRは、その陣営の操作班を除く全歩兵[例外: ドイツ軍8-3-8/3-3-8HSのELRは常に5である]に適用する。戦闘継続能力(A16.)のルールは、RF CGでは使用しない。ELR増減判定DRには、以下のDRMが累積適用される。

DRM:

- 1	CGシナリオバランス規定(11.32)
- 2	最後に完了したCGシナリオ以降の戦闘休止日につき
- 2	直前のCG日に購入した自軍のエリート歩兵中隊につき
- 1	直前のCG日に購入した自軍の1線級歩兵中隊/AFV小隊[例外: SPW小隊]につき
+ 1	直前のCG日で、自陣営が「攻撃」主導権チットを使用(11.5参照)
+ 2	CG開始以降ないし最後の戦闘休止日以降、シナリオが完了するごとに(どちらか少ない方) ³⁴
± x	現在のCG日での自軍の史的DRM(11.6161)

11.618 天候&ECの判定: ソ連軍プレイヤーはRF天候表でDRを行い、現在のCG日の天候を決める。次にdrによってECを決める。風力と風向については、RePhの手順11.6241で決める。CG記録表各列の現在のCG日にあたる行に結果を記入する。

RF天候表 (Red Factory Weather Table)*

修正後DR	結果
≤2	霞 (Mist)†
3-6	曇天 (Overcast)©
7-9	晴天 (Clear)
≥10	突風性の晴天 (Clear & Gusty)

*12月は常に積雪(Ground Snow ; E3.72)が影響する。

†12月には降雪(E3.71)を伴う曇天とみなされる。

©12月は (雨ではなく) 降雪(E3.71)の可能性がある。

DRM:

- 1	12月である。
- 1	直前のCG日が曇天。
- 1	直前のCG日に降雪があった。

RF EC 表 (Red Factory EC Table)*

修正後dr	結果	drm :
≤1	多湿 (Wet)	- 3 直前のCG日が曇天。
2-3	湿潤 (Moist)	- 1 直前のCG日が霞。
4-5	普通 (Moderate)	- 1 11月である。
≥6	乾燥 (Dry)	+1 直前のCG日が乾燥。

*12月は常に多湿 (Wet)となる。

11.619 増援グループの購入: 両陣営は、RG購入にCPPを秘密裏に振り分ける。使われたCPPは全て、その陣営の現在の総CPPから引く。使ったCPP、残ったCPP、購入したRGは相手には伝えない。各陣営は、各自のRG表を参照する。それには、使用可能な様々な種類のRG、各RGのコスト、CG期間中に購入できる各RGの個数、それぞれに関する特記事項が記載されている。

RGを選定するごとに、CG記録表の“購入RG(RG Purchased)”の列の現在のCG日の行に、そのID (と購入に使ったCPP) を記入する。全RGを選定し終わったら、CG記録表の“CPP 使用(Spent)”の列の現在のCG日の行に、使用した総CPPを記入する。次に、“CPP 残余(Left)”の列の現在のCG日の行に、残ったCPP値を (0であっても) 記入する。残余のCPPは、偵察 (RePhの手順11.622) や、次回以降のRePhの手順11.619-.6197でさらにRGを購入するのに使用できる。

各RGには以下の列がもうけられている。

11.6191 ID:各RGは英数字の識別記号がある。全てのAFV RGのIDは“AF#”で、全ての歩兵RGのIDは“IF#”などとなっている。

11.6192 グループ種別:RGの名称が記載されている。名称とIDは購入者のRG購入記録 (RePhの手順11.6197) に秘密裏に記録する。

11.6193 完全/減少、ユニット種別:各RGのユニット種別が記載されている。/の左右にある数字 (歩兵中隊RGとAFV小隊RGのみ) は、それぞれそのユニット種別が、完全戦力/減少戦力で受領した場合の個数である (RePhの手順11.6201)。重火器やMOL-P小隊についての減少戦力判定は11.6203で行い、OBAと砲中隊については11.6204で行う。スツーカーの機数は、SSR RF9にしたがって決定する。

11.6194 CPPコスト:RGのCPPコストが記載されている。このコストはのちに決定する戦力とは関係ない。このRGを受領するために、購入者の現在の総CPPから引かれるCPP値である。AFVや大半の歩兵については、CG日当日に購入した場合、CGシナリオの間に増援として盤外からプレイに登場する (SSR CG9 ; 11.4参照)。各増援RGの全カウンターは、進入配置の時までCG部隊管理チャートの“RG”ボックスに置いておく。歩兵/AFV RGの記載のコストは、次の3通りの購入方法により変化する可能性がある。

a) 盤上初期配置: AFVや歩兵のRG (増援グループ表のIDが“A”や“I”のRG) は、追加のCPPを支払えば、購入した日と同じCG日のシナリオで通常どおり盤上初期配置できる。こうしたRGは、CPPを+2 (ソ連軍) または+3 (ドイツ軍) 増加させて支払う[例外: ソ連軍のRG15、17、18とドイツ軍の14は、購入当日のCG日でも追加コストなしで常に盤上初期配置できる]。

例: RB CGIの10月17日が終わった。続くRePh (手順11.612) でCG日は10月18日に変わる。その後のRePhの手順11.619で、ドイツ軍は通常のコスト(5CPP)でA6 RG(Pz IVF小隊)を購入する。そのため、このRGは10月18日には、盤外からの進入しかできない。このCG日にシナリオがプレイされない (かドイツ軍はこれをプレイに出さないことにする) 場合、このRGは18日 (RG購入日) より後のいずれのシナリオでも盤上初期配置できる。もしくは、10月18日シナリオで盤上初期配置できるように望むのであれば、同日に8PP(5+3=8)で購入せねばならない。



O

11.6197

b) **予備:**歩兵RG (増援グループ表のIDが“T”で始まるもの)は、通常のCPPより1小さいコストで“予備RG”として購入できる。予備RGは、秘匿(E1.4)のルールに従って、購入したCG日に(シナリオがそのCG日にプレイされるものとして)盤上初期配置しなければならぬ [例外:以下の規定により盤上に初期配置できなかった予備RG(ないしはその一部)は、購入したCG日には盤外に残存保有しなければならず、その後のシナリオで使用すべく他の自軍残存ユニットに加えることになる]。購入した予備RGごとに(購入者の任意で)、自動的に5個までのダミー秘匿カウンターを加えることができる。このRGは、自身の全秘匿カウンターを、一番近い敵の前線区域から6ヘクス以上離して地上レベルに初期配置する(CG日が10/17[RB CG-I/III]、10/25[RB CG-IV]、もしくは10/23[RO CG-I]であれば、ドイツ軍の進入可能ヘクスは、このルールに関しては前線区域とみなす)。秘匿状態の予備ユニット/スタックは、以下のことが起きるまで隠匿状態を保ち、いかなる行動も行っていない。敵ユニットが3ヘクス以内におり、その敵にLOSが通っている(または、敵航空支援[SSR RF9]カウンターが1ヘクス以内にいる)。もしくは、隠匿ユニット/スタックの隠匿状態が失われるような攻撃を敵から受ける。その時点で、所有者は(もしあれば)秘匿カウンターの陣容を盤上に置いてもよい(攻撃を受けたのであれば強制的に置かねばならない)。基本的に、(もしあれば)予備秘匿カウンターとなっているカウンターは、盤上に登場するまでは存在しないものとみなされるが、以下の例外がある。

- 予備秘匿カウンターは、敵の狙撃に関しては非目標となる(A14.22)。
- 予備秘匿カウンターは、OBA砲撃権(C1.21)の追加チットの要不要に関して、確認済みユニットとスタックしていない限り隠匿ユニットとみなす。
- 予備秘匿カウンター内の指揮官は、いかなる目的であっても指揮修正を使えない。
- 予備秘匿カウンターは、夜間CG日における、シナリオ防御側の盤上分隊相当数(E1.2)のカウントに関して無視する。
- 自軍ユニットの放火によるものでない炎/火災が、予備秘匿カウンター(ダミーも含む)のいる区域に生じた場合、そのカウンターは非火災区域の『隣接』区域に1回だけ移動/突撃できる。ただし、LOSに関わらず敵ユニットに近づいてはならない。それができない場合、所有者は現在のヘクスから3ヘクス以内の任意の区域に移せる。ただし、敵ユニットに近づいてはならず、予備秘匿カウンターの初期配置のルールを遵守しなくてはならない。

秘匿ユニットがシナリオ終了時にも存在していたり、そのCG日にはシナリオがプレイされなかったりした場合は、これらのダミーでない秘匿予備ユニットは通常どおり残存するが、もはや予備とはみなされない。秘匿予備ユニットは通常のルールに従って孤立の影響を受ける。

例: 10/18のCG日のRePhの間に、ソ連軍プレイヤーはI2 RG (親衛SMG中隊)を、通常の7CPPでなく6CPPのコストで予備として購入する。そのCG日の終わりまで秘匿状態を維持したこのRGのユニットは自動的に残存する(つまり、予備とならずに次のシナリオでは通常どおり盤上初期配置できるようになる)。



c) **埋設:**ソ連軍のAFV小隊は、埋設状態(D9.54)で盤上初期配置することで、通常のCPPの50%(FRU)で購入できる。埋設AFVは、通常の砲のHIPルール(A12.34)に基づき、(瓦礫を含め)隠蔽地形にHIPで初期配置できるが、兵器の射撃やTCA変更は、隠蔽喪失につながる行動とみなされる(A12.141)。HIPは別に購入する必要がある(RePh手順11.621)。埋設AFVのBMGは使用不能である(ソ連軍はBMGを取り外しており、埋設AFV小隊のAFVと同数のソ連軍LMGをOBに加える)。埋設AFVは決して走行可能にはならない。さらに、残存したソ連軍AFVはその後のシナリオで任意に埋設することができる。

例:ソ連軍プレイヤーは、ソ連軍A3 RG (T-34 M41小隊)を埋設AFV RGとして、3CPP(5 × ½ = 2 ½(FRU)=3)で購入する(通常であれば5CPP)。

11.6195 日最大:1CG日で購入できる最大RG数を示す。さらに、1CG日で歩兵中隊RGは2個中隊までしか購入できない [例外:この“2個中隊まで”という最大数は、その陣営の史的DRM(11.6161)を正負逆にして修正する]。

例: 11/12に、ドイツ軍は最大3個歩兵中隊を購入できる(-1史的DRM)。11/13には2個中隊(±0史的DRM)購入できるが、11/14は1個中隊しか購入できない(+1史的DRM)。

11.6196 CG最大:CGの期間中に購入できるRGの最大数を示す。まだこの種類のRGが購入できるかを確認する目的で、CG期間中に購入した各RGを(RG購入記録に:11.6197)メモしておくこと。初回シナリオOB(11.51-58)で与えられているRGは、最大数にはカウントしない。

例: RB CG IIIにおいて、ドイツ軍は中砲兵(100mm+)OBA中隊を合計7つまでしか購入できない。

11.6197 RG購入記録:現在のCG日のRGの選定とCPPの消費が終わったら、RG購入記録を更新する。購入した(あるいは初回シナリオOBで与えられる)各RGで受領する全ユニット/装備の記録には用紙の1行を使う。これは、CG期間中のそれまでの購入数を記録するためでもある(11.6196)。以下は、RG購入記録の各列の説明である。

CG日(CG Day):RGを購入したCG日(例: 10/17は10月17日)。

RG ID:RGの英数字ID(例: ドイツ軍ライフル中隊は“I1”)。

種別(Group Type):RGの名称(例: ドイツ軍RG IIは“ライフル中隊”)。

購入#(#P):CG期間中における、当該RGのこれまでの購入総数。

残余#(#R):今後の購入可能数。その陣営のRG表の“CG最大”列(の当該RG行)の数字から購入#の数字(購入総数)を引いた値のことである。

戦力(Str):RePhの手順11.6201-6204で確定したRG戦力を記入する。AFV/歩兵/砲中隊のRGについては、完全(Full)戦力であれば“F”、減少(Depleted)戦力であれば“D”と記入し、OBA RGについては、“P”(Plentiful 弾薬は豊富)、“N”(Normal 弾薬は普通)、“S”(Scarced 弾薬は不足)のどれかを記入する。

ユニット#(#Units):RG表に記載の当該RGの受領ユニット数(例: 完全戦力のドイツ軍ライフル中隊であれば“12”)。

受領SW/砲(SW/Gun Received):当該RGのSW/砲が確定したら(RePhの手順11.6202-6204)、受領した各兵器の個数を記録する。砲中隊については、口径と砲身長を記入しておけばよい。

受領指揮官(Leaders Received):指揮官の受領資格のあるRGの指揮官が確定したら(RePhの手順11.6205-6207)、各指揮官の指揮能力値(A10.7)を記入する。

その他(Other):この欄には、(盤外)観測員の区域、事前指定ヘクス、そのCG日のMOL能力といった、雑多な情報を記録する。

配置(Onboard):盤上(On-Map)初期配置RGと購入したRGであれば、“O”と記入する。予備(Reserve)RGとして購入したのであれば“R”と記入する。(ソ連軍の)埋設(Dug-in)AFVとして購入したのであれば“D”と記入する。

詳細については11.6194を参照。



ドイツ軍増援グループ(RG)表

0



ドイツ軍増援グループ(RG)表



ID	グループ種別	完全/減少	ユニット種別	CPP コスト	日最大	RB CG Max.				日最大	RO CG Max.		
						I	II	III	IV		I	II	III
S1	スツーカ	1-3	DB(SSR RB9 参照)	1 ^b	1	6	3	9	3	1	5	3	0
A1	StuG B 小隊	3/2	StuG III d ⁰ rw	4	2	2	1	3	1	1	3	2	0
A2	StuG G 小隊	3/2	StuG III d ⁰ rw	5	1	1	1	2	1	1	1	1	0
A3	StuIG 小隊 ³⁵	3/2	StuIG33B d ⁰ rw	5	1	0	2 ⁿ	2 ⁿ	0	2	0	2	0
A4	Pz III H 小隊	3/2	Pz III H d ⁰ rw	3	2	2	1	3	2	1	1	0	1
A5	Pz III L 小隊	3/2	Pz III L d ⁰ rw	4	2	2	1	3	2	1	1	0	0
A6	Pz IV F1 小隊	3/2	Pz IV F1 d ⁰ rw	5	2	2	1	3	1	1	1	1	1
A7	Pz IV F2 小隊	3/2	Pz IV F2 d ⁰ rw	6	1	1	1	2	1	-	-	-	-
A8	PSW 小隊	4/3	PSW 222(L) d ⁰ rw	3	1	2	1	3	2	-	-	-	-
A9	SPW 小隊	4/3	SPW 251/1 ^{dgr}	2	2	3	1	4	2	-	-	-	-
I1	ライフル中隊	12/9	4-6-7 d ^{lr}	7	2	9	4	14	6	2	8	4	4
I2	2線級ライフル中隊	12/9	4-4-7 d ^{lr}	5	-	-	-	-	-	2	2	0	4
I3	突撃兵中隊	12/9	5-4-8 d ^{lr}	9	2	5	3	9	4	2	5	3	2
I4	戦闘工兵中隊	8/6	8-3-8 AE ^{dgr}	14	2	3	3	7 ^y	1	2	2	3	0
I5	重火器小隊	HMG×2 & MMG×2 & 81 mm MTR×2 ^{acd}		6	1	3	2	5	2	1	3	2	2
O1	大隊迫撃砲	80+mm大隊迫撃砲 OBA ^{adp} (HE/Smoke/IR)		2	2	7	3	12	5	2	6	3	4
O2	中砲兵	100+mm OBA ^{adp} (HE/Smoke/IR)		4	2	4	2	7	2	2	4	2	1
O3	重砲兵	150+mm OBA ^{adp} (HE のみ)		6	2	3	2	5	2	2	3	2	1
O4	ネーベルベルファー	150+mmロケット OBA ^{adp} (HE のみ)		2	2	2	2	4	2	2	3	2	0
O5	盤外観測員	盤外観測員 ^o		1	2	5	2	7	3	2	5	2	2
O6	観測機	観測機(E7.6) ^s		1	1	2	1	4	2	1	2	1	0
G1	AT 砲中隊 I	50L PaK 38×3 ^{acd}		3	1	2	1	3	2	1	2	1	1
G2	AT 砲中隊 II	75L PaK 40×3 ^{acd}		4	1	2	1	3	1	1	2	1	1
G3	歩兵砲中隊	75 mm INF×3, 150 mm INF ^{acd}		4	1	1	1	2	1	1	2	1	1
G4	AA 砲中隊	20LAA Flak 38×4 ^{acd}		3	-	-	-	-	-	1	2	2	1
M1	野戦構築物	20 FPP ^a		1	2	26	10	60	14	2	18	10	25
M2	狙撃兵	SAN 増加+1		1	1	13	5	30	7	1	9	5	12

- a 購入したCG日に盤上初期配置できる。
- b 2CPPで購入すれば、登場dr(E7.2)に-2drmを適用する。各スツーカRGは購入したCG日に使わねばならず、さもなければ喪失する(したがって、曇天時やドイツ軍が戦闘休止(11.623)を望む場合は購入すべきではない)。
- c 各MGにつき1個の1-2-7操作班がつく。各砲には1個の2-2-8操作班がつく。
- d 減少戦力の判定にはRePhの手順11.620を参照する。
- e 突撃工兵(A11.5; H1.22)かつ工兵(B28.8; B24.7)である。
- g 戦力確定後(11.620)、ドイツ軍は今購入したSPW251/1の1両を、1両のSPW251/10と交換できる。
- l SWと(戦車)指揮官の受領判定については、それぞれRePhの手順11.620と11.6205-6207を参照。
- n 11月5日より購入可能。
- o 盤外観測員は、西端または北端でN列以西(N列含む)の自軍支配ヘクスのレベル3(河岸のレベルを0として数える)にいる。そのヘクスはソ連軍初期配置前に秘密裏にメモしておく。コストはOBA1つごとである。割り当てられたOBAが残存している限り、各盤外観測員も残存する(SSR CG10; 11.4)。

- p OBAとともに事前指定ヘクス(C1.73)を購入するたびに、CPPコストは1増える(OBA1につき3ヘクス以上の事前指定は不可)。割り当てられたOBAが残存している限り、各事前指定ヘクスも残存する(SSR CG10; 11.4)。RB CGで事前指定ヘクスを購入すれば、通常の弾幕砲火(のみ)を行える(E12.11-2)。弾幕砲火の方向は南北方向のみ可能である³⁶。SSR CG6も参照(11.4)。
- r 購入したCG日には**必ず**増援として盤外から進入せねばならない[例外: 11.6194]。以前のCG日に購入していれば、RGは盤上初期配置ができる。歩兵/AFVの進入制限についてはSSR CG9(11.4)を参照。
- s 口径100mm以上の非ロケットOBAで使用できる。割り当てられたOBAが残存している限り、観測機も残存する(SSR CG10; 11.4)。
- w 11.6142に従いAFV小隊の撤収が起きる。一陣営に同一種のAFV小隊が複数存在する場合、1個小隊が後になって撤収する場合に備え、各小隊に所属するAFVの識別記号を書きとめておく。
- y 11月7日までは最大3。11月8日から最大7となる。



0

ソ連軍増援グループ(RG)表

ソ連軍増援グループ(RG)表

ID	グループ種別	完全/減少	ユニット種別	CPP コスト	日最大	RB CG Max.				日最大	RO CG Max.		
						I	II	III	IV		I	II	III
A1	T-60 小隊	3/2	T-60 M42 ^{d0rw}	3	1	2	1	3	1	1	2	1	3
A2	T-70 小隊	3/2	T-70 ^{d0rw}	3	2	3	1	3	1	1	2	1	2
A3	T-34 M41 小隊	3/2	T-34 M41 ^{d0rw}	5	1	1	1	1	1	1	2	1	1
A4	T-34 M43 小隊	3/2	T-34 M43 ^{d0rw}	6	1	1	0	1	1	1	1 ⁿ	1	1
A5	KV-1 M42 小隊	2/1	KV-1 M42 ^{d0rw}	4	1	1	0	1	1	1	0	1	1
A6	OT-34 小隊	3/2 ^z	T-70×2, OT-34 ^{d0rw}	5	1	—	—	—	1	—	—	—	—
I1	親衛狙撃兵中隊	12/9	4-5-8 ^{d1r}	9	2	2	1	6	2	2	4	5	8
I2	親衛SMG中隊	9/7	6-2-8 ^{d1r}	7	2	4	3	8	2	2	6	7	12
I3	狙撃兵中隊	12/9	4-4-7 ^{d1r}	5	2	8	4	14	6 ^{aa}	2	10	4	9
I4	SMG中隊	9/7	5-2-7 ^{d1r}	4	2	7	4	12	3	2	6	4	7
I5	市民兵中隊	12/9	4-2-6 ^{ad1}	4	2	4	0	4 ^f	1	2	4	0	0
I6	工兵中隊	9/7	6-2-8AE ^{d1r}	12	1	2	1	4	1	1	1	1	2
I7	重火器小隊	HMG×2, MMG×2, 82 mm MTR×2, .50cal HMG	6	1	4	3	6	4 ^{bb}	1	1	3	3	2
I8	MOL-P 小隊	MOL-P×3 ^{acd}	2	1	3	2	6	3	1	1	3	2	2
O1	軽砲兵	70+mm OBA ^{adp} (HE/Smoke)	1	2	4	2	8	3	2	2	4	2	5
O2	大隊迫撃砲	80+mm大隊迫撃砲 OBA ^{adp} (HE/Smoke/IR)	1	2	6	3	10	4	2	2	6	3	6
O3	中砲兵	120+mm OBA ^{adp} (HE/Smoke)	3	2	4	2	7	2	2	2	4	2	7
O4	重砲兵	150+mm OBA ^{adp} (HEのみ)	5	2	4	1	6	1	2	2	4	1	6
O5	カチューシャ	200+mmロケット OBA ^{ap} (HEのみ)	3	2	3	2	6	2	2	2	4	2	8
G1	AT 砲中隊	45LAT PTP 32×2, 45LLAT PTP 42×2 ^{acd}	4	1	3	1	4	2	1	1	3	1	2
G2	ART 砲中隊	76LART PTP 39×4 ^{acd}	5	1	1	0	2	1	1	1	2	1	2
G3	歩兵砲中隊	76* INF PP 27×3 ^{acd}	4	1	3	1	4	2	1	1	2	1	1
G4	中ART 砲中隊	122* ART G 10/30×4 ^{acd}	3	—	—	—	—	—	1	1	0	0	1
M1	野戦構築物	40 FPP ^a	1	4	39	15	90	21	4	4	27	15	15
M2	狙撃兵	SAN 増加+1	1	1	13	5	30	7	1	1	9	5	16
M3	MOL 能力	MOL 能力 ^{am}	2	1	13	5	30	7	1	1	9	5	16

- a 購入したCG日に盤上初期配置できる。
- c 各MGにつき1個の1-2-7操作班がつく。各砲には1個の2-2-8操作班がつく。
- d 減少戦力の判定にはRePhの手順11.620を参照する。
- e 突撃工兵(A11.5; H1.22)かつ工兵(B28.8; B24.7)である。
- f 10月にのみ購入可能
- l SWと(戦車)指揮官の受領判定については、それぞれRePhの手順11.6202と11.6205-6207を参照。
- m 次にプレイされるCGシナリオの間のみ、ソ連軍の全兵士にMOL能力(A22.6)が付与される(孤立していても)。
- n 10月30日より購入可能。
- p OBAとともに事前指定ヘクス(C1.73)を購入するたびに、CPPコストは1増える(OBA1につき3ヘクス以上の事前指定は不可)。割り当てられたOBAが残存している限り、各事前指定ヘクスも残存する(SSR CG10; 11.4)。RB CGで事前指定ヘクスを購入すれば、通常の弾幕砲火(のみ)を行える(E12.11-2)。弾幕砲火の方向は南北方向のみ可能である³⁶。SSR CG6も参照(11.4)。

- r 購入したCG日には必ず増援として盤外から進入せねばならない[例外: 11.6194]。以前のCG日に購入していれば、RGは盤上初期配置ができる。歩兵/AFVの進入制限についてはSSR CG9(11.4)を参照。
- w 11.6142に従いAFV小隊の撤収が起きる。一陣営に同一種のAFV小隊が複数存在する場合、1個小隊が後になって撤収する場合に備え、各小隊に所属するAFVの識別記号を書きとめておく。
- z このRGが減少戦力になる場合、T-70を1両取り除く。
- aa 10月26日まで購入できない。26日、27日にはそれぞれ1個RGが購入可能になる。28日、29日にはそれぞれ2個RGが購入可能となる。
- bb 10月28日までは、総計で2個RGしか購入できない。28日、29日にはそれぞれ1個RGが購入可能となる。



11.620

11.620 RG戦力、兵器&指揮官



11.6201 歩兵およびAFVのRG戦力：RG戦力表で、歩兵中隊、重火器小隊、MOL-P小隊、AFV小隊を購入するたびに**秘密裏DR**を行う(初回シナリオOBで与えられた自軍歩兵中隊RGも含む；11.5)。完全戦力RGであれば、RG表の対応する行の“/”の左側の数字の個数だけ(指定のユニットを)受領する。減少戦力RGであれば、“/”の右側の数字の個数だけ受領する(11.6193)。

RG戦力表 (RG Strength Table)

修正後DR	RG戦力
≤8	完全戦力
≥9	減少戦力

DRM :

- ±x 現在のCG日の自軍の史的DRM(11.6161)
- y CGシナリオバランス規定(11.32)により



11.6202 歩兵中隊SW：各歩兵中隊RGが受領するSWの数を確定するために、下表を使う。完全戦力の歩兵中隊RGであれば、表に記載の定数を額面どおり受領する。減少戦力の歩兵中隊RGであれば、同種の完全戦力の中隊が使用できるSWにつき**秘密裏dr**を行う。このdrに適用される修正は一切ない。drが4以下で、このSWは中隊のOBに含まれる。5以上なら受領されない。RG購入記録の該当する列の当該RGの行に受領SWを記入する。

歩兵中隊 SW 表*

“/”の左右に数値がある場合、左がRB CG、右がRO CG用の数値である。

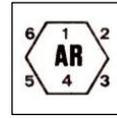
国籍	中隊種別	HMG	MMG	LMG	ATR	LtMTR	FT	DC
ドイツ	ライフル	1/-	1	1/2	1	1		
ドイツ	2線級ライフル			-/2	-/1	-/1		
ドイツ	突撃兵		1	2				2
ドイツ	戦闘工兵			2			3	5
ソ連	親衛狙撃兵	1/-	1	2/3	2	2		
ソ連	親衛SMG							1
ソ連	狙撃兵	1/-	1	1/2	1	1		
ソ連	SMG							
ソ連	市民兵		1	1	1	1		
ソ連	突撃工兵			2			2	4

*受領したSWは、当該RGが参加する最初のCGシナリオに限り、SWを受領したRGのユニットが所有して初期配置/進入させる[例外：シナリオを通じて盤外にいて残存した場合]。



11.6203 重火器小隊およびMOL-P小隊の兵器：完全戦力の重火器小隊/MOL-P小隊は、各RG表に記載の兵器と操作班を額面どおり受領する。小隊が減少戦力であれば、兵器1個につき**秘密裏dr**を行う。このdrに適用される修正は一切ない。3以下で受領となる(これに1個の操作班がつく[SWは1-2-7、MTRは2-2-8])。4以上で兵器と操作班は受領されない[例外：重火器小隊/MOL-P小隊RGは、常に少なくとも2個の兵器を受領する。小隊の兵器合計が2個に満たなければ、小隊の各兵器につき再度drを行う。これは最終的な合計が2個以上となるまで行う]。受領した兵器は、当該RGが参加する最初のCGシナリオに限り、兵器を受領したRGのユニットが所有して初期配置/進入させる。RG購入記録の該当する列の当該RGの行に受領兵器を記入する。

O



11.6204 砲中隊およびOBAのRG：各砲中隊と各OBAの戦力を確定するため、下の該当する表で**秘密裏DR**を行う。これには、史的DRM表(11.6161)に記載のDRMを適用する。RG購入記録の“戦力(Str.)”列の当該RGの行に確定した戦力を記入する。

ドイツ軍OBA表		ソ連軍OBA表	
修正後DR	弾薬量	修正後DR	弾薬量
≤4	豊富 (P)	≤2	豊富 (P)
5-8	普通 (N)	3-7	普通 (N)
≥9	不足 (S)	≥8	不足 (S)

砲中隊表 (Gun Battery Table)

修正後DR	RG戦力
≤7	完全戦力
≥8	減少戦力*

*減少戦力となった砲中隊は、RG表に示された各タイプの砲から1門ずつ減少させる。

OBA&砲中隊表 DRM :

- ±x 現在のCG日の自軍の史的DRM(11.6161)
- y CGシナリオバランス規定(11.32)により

例：CG日は10/18である。この日にドイツ軍は突撃兵中隊、重火器小隊、大隊迫撃砲OBAを購入した。これらのRGは戦力判定のために、それぞれについて**秘密裏DR**を行う。このCG日の史的DRM(11.6161)として-2が適用される。修正後DRはそれぞれ10、9、4で、減少戦力の突撃兵中隊、減少戦力の重火器小隊、砲弾量が豊富にあるOBAとなる。

突撃兵中隊は減少しているため、9個の5-4-8を受領するが、さらにSWの種類と数も決めねばならない。完全戦力の突撃兵中隊に割り当てられるSW(1個のMMG、2個のLMG、2個のDC)1個につき1回のdrを行うので、5回の**秘密裏dr**が必要となる。MMGについては3、LMGについては6と4、DCについては2と5であった。減少戦力の歩兵中隊ではdrが4以下でSWが与えられるので、この突撃兵中隊は、1個のMMG、1個のLMG、1個のDCを受領する。

続いて、減少戦力の重火器小隊のユニットと兵器を確定する。ドイツ軍は完全戦力の重火器小隊に割り当てられる各兵器(2個のHMG、2個のMMG、2個の81mmMTR)につき**秘密裏dr**を行う。HMGについては2と5、MMGについては4と6、81mmMTRについては5と5であった。減少戦力の歩兵中隊ではdrが3以下で兵器が与えられるので、このRGが受領する唯一の兵器はHMGである。重火器小隊は、最低でも2個の兵器を受領せねばならないため(11.6203)、ドイツ軍は各兵器についてdrをやりなおす。今度振った6回のdrは、3、2、6、3、1、5となった。結果としてこの重火器小隊は、2個のHMG、1個のMMG、1個のMTRに加え、(ドイツ軍RG表の注“c”と11.6203にしたがい)3個の1-2-7、1個の2-2-8を受領する。

この方法により、減少戦力RGでも全兵器を受領することもありうる(非重火器小隊/MOL-P小隊RGのSWがゼロのこともありうる)。



11.6205 指揮官確定：購入した(あるいはOBで与えられた)歩兵中隊RGごとに、下の該当する表で**秘密裏DR**を行い、その中隊が受領する指揮官の数や種類を確定する。各歩兵指揮官は、当該指揮官が参加する最初のCGシナリオに限り、所属するRGのMMCとスタックして初期配置/進入させる[例外：シナリオを通じて、指揮官が盤外で控置されている場合]。



11.6206 コミッサール：シナリオにつきコミッサールは2人まで(A25.22)という通常の制限は適用しない。10月のソ連軍であれば、歩兵中隊RGを購入し終わり、指揮官も全て確定したら、現在のCG日のRePhに購入した歩兵中隊RGの個数以下の新規指揮官を、コミッサールに交換することができる。ただし、こうして受領するコミッサールの数は、ソ連軍全OB内の12個分隊(HS相当含む；FRDにつき1個の割合を超えてはならない)。



O

11.621

ドイツ軍指揮官確定表

修正後 DR	RB CG 受領指揮官	ROCG 受領指揮官
≤1	10-3、9-1、8-0	9-2、9-1、8-0
2	10-2、8-1、8-0	9-2、8-1、8-0
3	10-2、8-1、7-0	9-2、9-1、7-0
4	9-2、9-1、8-0	9-2、8-1、7-0
5	9-2、8-1、7-0	9-1、8-1、7-0
6	9-1、8-1、8-0	9-1、8-1、6+1
7	9-1、8-1、7-0	9-1、8-0、7-0
8	8-1、8-0、7-0	9-1、8-0
9	9-1、8-0	9-1、7-0
10	8-1、8-0	8-1、8-0
11	8-1、7-0	8-1、7-0
12	8-0、7-0	8-0、7-0
≥13	8-0、6+1	8-0、6+1

DRM:

-2	突撃兵中隊
-1	戦闘工兵中隊
+x	ライフル中隊*
+1	2線級中隊
+1	減少戦力
+1	RB CG II/IV シナリオ

*これがドイツ軍の購入する6~8個目のライフル中隊であれば+1、9個目以降のライフル中隊であれば+2 DRM³⁷。

ソ連軍指揮官確定表

修正後 DR	RB CG 受領指揮官	ROCG 受領指揮官
≤1	10-3、9-1、8-0	9-2、9-1、8-0
2	10-2、8-1	9-2、8-1
3	9-2、9-1	9-1、9-1
4	9-2、8-1	9-1、8-1
5	9-1、8-0	9-1、8-0
6	9-1、7-0	9-1、7-0
7	8-1、8-0	8-1、8-0
8	8-0、7-0	8-0、7-0
9	9-1	9-1
10	8-1	8-1
11	8-0	8-0
12	7-0	7-0
≥13	6+1	6+1

DRM:

-2	突撃工兵中隊
-1	親衛中隊
+1	1線級 SMG 中隊
+1	RB CG IV シナリオ
+2	減少戦力
+3	市民兵中隊

例：日付は10/19である。ソ連軍は、1個狙撃兵中隊（減少戦力）と1個親衛SMG中隊（完全戦力）を購入し、ついで各中隊にあてがわれる指揮官を確定する。狙撃兵中隊のDRは5で、減少戦力による修正を加えると7になり、1個の8-1指揮官と1個の8-0指揮官を受領する。親衛SMG中隊のDRは6で、親衛中隊による-1修正により5となつて、1個の9-1指揮官と1個の8-0指揮官を受領する。10月なので、ソ連軍は新たに受領した8-1指揮官を10-0コミッサールと交換することにした。



11.6207 戦車指揮官：AFV小隊例外：SPW小隊は除く購入するたびに、(減少戦力であっても)次の表で秘密裏DRを行い、戦車操作班の質を確定する。受領した戦車指揮官は、可能であるなら当該小隊のいずれかのAFVに乗ってシナリオを開始しなくてはならない(撤収となれば、戦車指揮官も一緒に除去される；11.6142)。

戦車指揮官表 (Armor Leader Table)

修正後DR	戦車指揮官
≤2	10-2
3	9-2
4	9-1
5	8-1
6-11	—
≥12	未熟操作班*

DRM:

-1	ドイツ軍
+1	ソ連軍

*その小隊の全AFVは未熟戦車操作班となる(D3.45)。



11.621 野戦構築物の購入：FPPの使用によって受領する野戦構築物は、必要なFPPがあれば各CG日に購入することができる(FPPはRePhの手順11.619で購入する)。購入手順の完了とともに、今回使用されなかった全残余FPPは喪失する。

野戦構築物を選定したら、野戦構築物記録表にその種類(地雷原であれば戦力も)を記入する。しかし、野戦構築物の実際の盤上の位置は、次のCGシナリオの初期配置まで決めておかなくてよい。

例：ソ連軍プレイヤーは、野戦構築物に40FPPを使用できる。要塞化された建物を1区域購入する(10FPP；要塞化建物欄の一番下にある灰色の「総計#」欄にただ“1”と記入する。これには柔らかい鉛筆の使用をすすめる。地図上の位置を決めたら、購入総計は消されるためである)。次に18FPPを使用して、6戦力のA-P地雷原を1個購入する(地雷原欄の一番下にある灰色の総戦力#の、“A-P”に続いて“6”と記入する)。最後に残った12FPPで、2個分隊(6FPP)、2個HS(4FPP)、1個操作班(1FPP)、1個SMC(1FPP)をHIPとする(HIP区域の欄の一番下にある灰色の分隊欄に2、HS欄に2、操作班欄に1、SMC欄に1と記入する)。この時点では、盤上の配置区域は記入しない。その陣営の初期配置時まで、盤上配置を行わないからである。この後の、初期配置の間(RePhの手順11.6242)に、野戦構築物の各列の下に書いた記録から「野戦構築物」の数を知ることができ、またこの際に野戦構築物の位置を記入し、以降の野戦構築物の購入時にまた使えるよう「総戦力#」各欄の記録は消す。



11.621 野戦構築物購入表

O

野戦構築物購入表 (Fortification Purchase Table)

野戦構築物の種別	FPP コスト
単独壕 ^I	3/2/1 ¹
塹壕 ^I	7
A-T 壕 ^R	21
A-P 地雷原	1 戦力につき 1/3 ²
A-T 地雷原	1 戦力につき 3/9 ^{2,3}
道路障害 ^I	12
鉄条網	15
トーチカ ^R	(a+b+c) × 3 ⁴
要塞化された建物 ^{FI}	10 ⁵
トンネル	30
HIP ^{FI}	5/3/2/1/1 ⁶
? ^{FI}	1 ⁷
ブービートラップ ^R	40 ⁸
完全設置 DC(A23.7) ^F	15 ⁹

- それぞれ3、2、1個分隊の容量。
- 左がドイツ軍、右がソ連軍のFPPコスト。各陣営で1CG日に90FPPを超えて購入してはならない。初期配置の間に、自軍が支配する既存の地雷原にA-P/A-T地雷原戦力を加えて(規定戦力値と上限の範囲内で)戦力を増すことができる。このやり方で地雷原の戦力を減らすことはできない。上の表で購入した地雷原は、ブービートラップ能力やその増強(B28.9)と替えることはできない。
- 連鎖地雷含む。
- (容量+CA DRM+NCA DRM) × 3
- 1建物区域のコスト。RBCGの要塞化された建物はトンネルと交換することはできない。
- それぞれAFV/分隊/HS/操作班/SMCのコスト。1シナリオで、予備でない歩兵分隊の10%(FRU)を超えるMMC (に加えて同一区域に初期配置する全SW/SMC) はHIPできない。夜間(E1.2)のシナリオ防御側の25%HIP配置にはFPPのコストはかからない。ソ連軍だけがAFVをHIPにして初期配置でき、D9.5に従う必要がある。ソ連軍RG表の“w”も参照。砲とその操作班は、A12.34に従って自由にHIPにして初期配置できる。どちらの陣営も秘匿予備ユニット/“?”のHIPを購入できない。
- ダミーの予備秘匿カウンターとして使用できる(11.6194)。SSR CG15(11.4)も参照。
- 現在のレベルを次のレベルに向上させる(レベルC→B、レベルB→A)。ブービートラップは、RB地図盤の全非空中区域に影響が及び、ドイツ軍TCIによってのみ起爆する。
- プレイ開始前に、残存保有DC (または盤上配置する歩兵中隊に与えられたDC) 1個をHIPにして自軍の支配する建物/瓦礫/橋梁/トーチカ/塹壕区域に完全設置DCとして初期配置できる。この時に設置区域を記録し、「起爆させる」歩兵ユニットのIDも記録しておく。設置DCは索敵で暴露され、無作為のSW破壊で除去される。
- “F”のついた野戦構築物だけが、前線区域に初期配置できる。前線区域で行われたTCでも通常どおりブービートラップを起爆させる。
- “T”のついた野戦構築物だけが孤立区域に配置可能である。
- ソ連軍のみが購入できる。

11.622 偵察: この目的のために所要CPPを消費していれば、偵察drを行える。偵察が可能であれば、その陣営は現在のCPP総計 (CG記録表の“残余(Left)”欄から1 (偵察drで有利なdrmを得るなら2) を引き、次のCG日の“開始(Start)”欄に新たな総計を記入する。偵察できない、または偵察しないのであれば、次のCG日に現在のCPP総計をそのまま書き写す。“開始(Start)”欄の数字は常にそのCG日開始時のCPP総計を示す。

修正後drは、偵察可能な区域数であり、対戦相手はそこに実際に初期配置されたユニットや野戦構築物 (要塞化された建物を含む) を明かさねばならない。偵察する陣営の主要分隊タイプに応じて以下の修正がある。

偵察 dm :

+3	2CPP消費
+1	ソ連軍
+1	静粛
-1	鈍兵

各CG日に偵察できる区域数は、CG記録表の現在のCG日の“偵察(Recon)”列に記入する。次のCGシナリオで全盤上ユニットを初期配置するまで、視察はないからである。偵察の効果についての詳細は11.6245を参照。

11.623 主導権の決定: 各陣営は、現在のCG日の主導権について、“攻撃(Attack)”か“戦闘休止(Idle)”のいずれかを選択する。これはその陣営が望む戦術計画を表している。

11.6231 攻撃制限: CG[例外: RO CG III]において、ソ連軍は4CG日 (切上げ) につき攻撃チットを1回までしか選べない。この計算から、各CGでソ連軍が攻撃チットを選択できる最大の回数は以下のようになる—RB CG I : 4回、CG II : 2回、CG III : 8回、CG IV : 2回。ROでは、RO CG I : 3回、CG II : 2回。RO CG IIIにおいて、ドイツ軍が攻撃チットを使用できる最大回数は4回までである。

例: RB CG Iで、10/18 (2日目) にソ連軍は攻撃チットを選んだ。10/21 (5日目) まで、再び攻撃チットを選ぶことはできない。しかし、仮に10/22 (6日目) まで最初の攻撃チットを引くの待ったとすると、次のCG日 (10/23=7日目) でも攻撃チットを選べる。同様に、10/26まで1回も攻撃チットを選ばなければ、最後の4CG日の各日に攻撃チットを選択できる。



11.6232 手順: 各陣営は、自身の主導権チットを選び、相手から見えなように盤上に置く。次のCGシナリオで選択した主導権を表面にしておく。これを同時に見せ合い、以下の表で新規CGシナリオが生成されるか否か、また生成された場合どの種類になるかを確定する。

主導権決定表 (Initiative Matrix)

チット選択	ソ連軍攻撃	ソ連軍戦闘休止
ドイツ軍攻撃	双方攻撃 ¹	ドイツ軍強襲 ¹
ドイツ軍戦闘休止	ソ連軍強襲 ¹	戦闘休止日 ²

¹ シナリオが生成される。以下の情報から該当するシナリオ種別を確認する。

² この日のシナリオは生成されない。次のシナリオが生成されるまでRePhの手順11.612-6231を繰り返す。

11.6233 シナリオ種別

双方攻撃: このCG日は、両陣営が攻勢を計画している。drを行い、先に初期配置する側を決める。3以下でソ連軍が先に初期配置をする。ただし、両陣営の初期配置が完了するまで、先攻は決めない (RePhの手順11.625)。



O

ドイツ軍強襲：このCG日は、防衛を整えたソ連軍に対してドイツ軍が漸固たる攻勢を行う。ソ連軍が先に初期配置を行い、ドイツ軍が先攻となる。

ソ連軍強襲：このCG日は、再編中のドイツ軍にソ連軍が反撃を行う。ドイツ軍が先に初期配置を行い、ソ連軍が先攻となる。ソ連軍の選択により、このCGシナリオを夜間シナリオとすることができる。11.6234参照。

戦闘休止日：両陣営とも比較的戦闘行動は行わず、次の攻撃に向けて戦力を蓄積し、再編成を行うことに決める。次のシナリオが生成されるまで、RePhの手順11.612-6233を繰り返す。

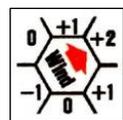
11.6234 ソ連軍の夜襲：「ソ連軍強襲」のCGシナリオが生成されたら、ソ連軍は夜間シナリオ(E1.)にすると宣言できる[例外：RO CG IIIでは4回まで可能]。このシナリオでは、両陣営の盤上/盤外配置に関係なく、ソ連軍は常にシナリオ攻撃側となり、ドイツ軍は常にシナリオ防衛側となる。攻撃側のソ連軍は、盤外からの進入部隊と同様に、盤上にも秘匿カウンターを使用できる。秘匿カウンターの総数は、ソ連軍の開始時のOBに含まれる分隊相当数と同じである(E1.411)。盤外から進入する増援は常に移動の自由を得ている(E1.21)。E1.11に従い、雲量と基本NVRを決める[例外：CG記録表の月齢の列にある史実上の月齢を使用]。NVR表で曇天の結果となってもE3.5は生じない。また、曇天と月齢は無関係である。

11.6235 RB CGシナリオの勝利条件：(11.6233で確定した) CGシナリオの種類に応じて、以下の勝利条件を適用する。ただし、初回シナリオとCG全体の勝利条件は、CGと初回シナリオに関する情報に書かれている(11.51-58)。

双方攻撃：ドイツ軍は、シナリオ終了時にソ連軍よりもVPが多ければ勝利。双方ともCVPを得る。また、シナリオ開始時に敵が支配していた石造区域を自軍が支配している場合、1区域につき1VPを得る。

ドイツ(ソ連)軍強襲：どちらの「強襲」シナリオでも、ソ連軍はシナリオ終了時に全石造区域を支配していれば勝利となる。それ以外では、シナリオ終了時に失った石造区域よりも支配した石造区域が(まったく失っていないか、シナリオ開始時の支配数より)ドイツ軍は24個以上、ソ連軍は12個以上多い[例外：RO CG IIIでは、ドイツ軍12個、ソ連軍24個となる]、もしくは相手陣営よりも2倍以上のCVPを得ていれば、攻撃側の勝利となる。

11.624 風&ユニット初期配置



11.6241 風：初期配置の前に、風力/風向を判定する(B25.63-64)。弱風となり、盤上に1箇所でも火災(11.6096)があれば、即座に漂流した煙幕カウンターを置く。

11.6242 孤立ユニット初期配置：先に初期配置する側(RePhの手順11.6233)は、(もしあれば)孤立状態の全残存ユニット/装備を初期配置する。その後で相手も同様に配置する(11.4、CG 15も参照)。孤立エリア(11.606)では、各ユニットは(11.6071により)直前のシナリオ終了時にいた区域か、それに『隣接』する自軍が支配する戦術各区域にのみ初期配置できる[例外：要塞化された建物/トーチカ内の砲/AFVや、走行不能/放棄された車両は動かさない]。所有していない装備は、ユニットがその区域に初期配置されていれば、プレイ開始前に回収を試みることができる。孤立エリアに置ける野戦構築物については、野戦構築物購入表(11.621)の注“T”を参照する。無線機/野戦電話は孤立区域に初期配置できない。孤立したユニットと兵器は弾薬減少(A19.131)状態となっている[例外：捕獲兵器、A21.11]。

11.6243 弾薬減少の解消：弾薬減少状態となっている統制状態の孤立歩兵が、(弾薬減少状態でない)統制状態の武装した(孤立歩兵以上のUS#を有

脚注4

する)自軍歩兵MMCと同一区域で自軍プレイヤーターンを開始すれば、双方がTIとなり統制状態を維持することで、そのプレイヤーターン終了時に弾薬減少状態が解消する。MGの弾薬減少状態は、弾薬減少状態となっていない統制状態の武装した自軍歩兵MMCが所有した時点で解消する³⁸。その他の兵器の弾薬減少については、孤立していない状態で1CGシナリオを終えた場合にのみ解消できる(11.6139)。捕獲兵器の使用には、弾薬減少状態は適用されない(A21.11)。

11.6244 非孤立ユニット初期配置：先に初期配置する側は、残りの残存ユニット、装備、購入した野戦構築物、盤上初期配置RGを孤立していない自軍境界エリア内の区域に初期配置できる[例外：野戦構築物購入表(11.621)の注“F”のついた野戦構築物のみが自軍の前線区域に配置できる]。盤上に初期配置しなかった残存ユニット/RGはSSR CG9(11.4)に従って盤外から進入させられる。最後まで全くプレイに参加しなかったものは、次のCGシナリオでも残存する[例外：AFV小隊RGについては、どのCGシナリオであれ、いずれかのユニットが盤上にいたのであれば撤収(11.6142)の対象となる]。ユニット/装備を初期配置する一方で、野戦構築物(RePhの手順11.621)の初期配置区域を決め、RG記録表の「野戦構築物」下の各欄に区域を記入する。先に初期配置する側が初期配置を終えたら、相手側が同じ手順を踏む。

11.6245 偵察区域の視察：初期配置が全部完了したら、(もしあれば)各陣営は偵察(11.622)する区域を宣言する。各偵察区域は、一番近い自軍支配ヘクスから4ヘクス以内でなくてはならない。ソ連軍から始めて、交互に1区域ずつ偵察区域を宣言する。「偵察された」隠匿ユニットは初期配置した区域に隠蔽状態で配置する。対戦相手は、それらのユニットの視察の権利(A12.16)も有する。これは敵へのLOSは関係ない。偵察区域に野戦構築物があれば、それは暴露され盤上に置かれる[例外：トンネルや地雷原のタイプ/戦力は暴露されない(11.6073とその脚注を参照)]。隠蔽地形のスタックが視察を受けた後は、敵へのLOSに関係なく、それまでであった“?”を戻す。

11.625 シナリオ開始：これで次のCGシナリオのプレイ準備が整った。両陣営は現在のELRとSANを伝え合う。双方攻撃シナリオの場合(のみ)、drで先攻を決める(強襲シナリオでは、後に初期配置した方が常に先攻；11.6233)。3以下ならソ連軍が先攻で、4以上ならドイツ軍先攻となる。

脚注

1. 1.1 破片：“破片”は、砲爆撃によって生じた建物の破片と同様に、散らばった大砲の砲身、パイプ、鋼材、機械の残骸といった、工場周辺に巻き散らかされた諸々の物を表している。

2. 2.1 鉄道線路：史実では、ドイツ軍の最初の突撃は線路に沿って南の方向へ行われた。そこには、工場から散発的に浴びせられるソ連軍の威嚇射撃に対し、遮蔽となる地形が線路の築堤以外ほとんどなかったのである。バリケード工場の南の線路は、遮蔽効果の低さから地上レベルの線路となっている。

3. 5.2 車両サイズの出入口：道路ヘクスサイドを含む工場ヘクスに階段があることにしたのは、単に便利さを考えてのことである。そのようなヘクスはプレイヤーが簡単に見分けることができるからだ。もちろん、道路そのものが工場の屋上へとつながる魔法のルートを表しているわけではない。工場区域内に固有に備えられた階段の存在を表しているだけである。加えて、テストプレイ中に広範囲の屋上の使用で最も目についたのが、1^{1/2}レベルの工場の全てのヘクスに階段があるのはあまりに非現実的であるという点であった。ゆえに、工場の屋上に到達できるのは工場屋上接続ポイントだけであることがB23.87で規定されることになった。

4. 5.43 屋上のLOS：屋上のユニットがより下のレベルを見るためには、屋上の端まで這って行かなければならないだろう。屋根が落ちた工場ヘクスにはみ出している屋根のイラストは、LOSを遮断しない。ちょうど崖ヘクスのギザギザにはみ出しているヘクスサイドのイラストのようなものである。



脚注5

O

5. 5.82 煙突の狙撃兵：ホール4 (マルタン製鉄所) のレンガとコンクリートでできた強固な煙突は複数のレベルに設置されており、特徴的だが目立たないアートワークで地図上に表示されている。煙突そのものは小さな2~3の (1つは大きい) 黒い輪で描かれており、中心点が白い緑で囲まれていることによって特定化されている。ソ連軍の狙撃兵たちは、これらの有利な地点を利用して、眼下の工場敷地内を移動するドイツ軍に大きな損害を与えた。

6. 6.1 RF地下室：スターリングラードの死闘に関する多くの記録が、最終的な防御手段として地下室が広範囲に使用されたと述べている。ゆえに、RFにはこの特別な建物区域を含めることにした。RF地下室区域が要塞化されている(6.11)とみなされるのは限られた開口部しかないためであり、高いTEMも同様の理由による。逆に、区域のほとんどが地下にあるがゆえの (それでも射撃可能な限定的な開口部はあるものとしている) 限られた射撃位置を反映し、分隊の固有火力は非『隣接』区域に対する射撃の際には半減(6.4) される。SWの火力が半減されないのは、通常、それらの特別な火器は優先的に良好な射撃位置に置かれるためである。両プレイヤーの合意により、DYOシナリオにこのRF地下室のルールを導入してもよい。

7. 6.7 包囲：RF地下室区域内の歩兵は、そこが要塞と類似した効果を持つために包囲の影響を受けない。双方が無慈悲な戦いを続ける中であっては、そのような最後の砦ともいべき場所が取り囲まれた場合、常に最後の一人まで戦い続けるであろう。

8. 7.1 排水トンネル：排水トンネルは、地下の小峡谷ともいべき幅12~15mほどのコンクリート製の排水設備を表しており、街路の下を通過して通常の小峡谷をつないでいる。排水トンネルは床までコンクリート製であるため、地雷を埋設することができない。

9. 9.1 貯蔵タンク：これらは、石油や溶媒などの様々な工業用の液体や化学薬品を貯蔵するための巨大な人工の構造物を表している。当然ことながら、RF地図上のこれらの地形は、戦闘開始時には空になっているものとする。

10. 10.2 廃墟：工場内の全ての建物が消失するのは歴史的でもなく、ゲームとしても面白くないため、我々はValor of the Guardsから廃墟のルールを借用し、加えて「放火を不可とする」SSRを追加した。

11. 11.1 CG序文：各CGシナリオはバリケード工場をめぐる戦役のある一日における、最も決定的な戦闘をシミュレートしており、突破の可能性が高かった瞬間を切り取っている。プレイヤーは盤上で起こった出来事 (ゲーム上の時間を2分というゲームターンのタイムスケールに当てはめると、10~15分程度になる) が、実際にはもっと長い時間の中で起こったということを理解すべきであろう。スターリングラードのような近接戦闘では、すべてがより慎重に進むのである。

12. 11.2 “戦略区域”：テストプレイ初期の取り決めでは、RF地図上のすべての区域について、その支配の足取りを追うことになっていた。が、これはほとんど不可能な作業である。したがって、境界線決定目的のためには、TEM+2以上の地形 (すべての工場と盤端/河岸ヘクスを含む) の支配のみを考慮するようにした (それでもなお、この支配の記録の作業が煩瑣なものであることは認める)。

13. 11.32 CGバランス規定：このルールは、CGのプレイバランスを整えるだけでなく、史実のシミュレーションの意味もある。両陣営にとって極めて重要な戦役において、一方が不利な状況に陥ったならば、その陣営はより多くの、あるいはより強力な増援をその部隊に送り、勝利の機会を増そうとするであろう。

14. 11.4 SSR CG7：D10.41とは異なり、RF CGでは地形火災内の残骸は除去されない。しかし、地形火災はその地形そのものを変化させうる。11.6092を参照。

15. 11.4 SSR CG9；ソ連軍歩兵RG：ほとんどのソ連軍の増援は、夜間にボルガ河を西岸へと渡可して来たものである。ゆえに、ドイツ軍の阻止によって被る損害は無視できない。バリケード工場区域の渡船場は、およそ赤いバリケード工場と赤い10月工場の中間の位置にあった (この地図に含めるとすれば、ヘクスLL41-LL47あたりの地点となる)。東端からプレイに登場する増援は、師団、もしくは連隊予備から派遣された部隊である。

16. 11.4 SSR CG9：ドイツ軍歩兵/AFV RG：史実では、バリケード工場への攻撃は北および北西の方向 (トラクター工場のある方向) から開始された。が、ドイツ軍は遠く盤外の西方向には存在しておらず、バリケード工場の住宅街とその周辺に展開していた。10月23~25日から、第79歩兵師団と第14装甲師団は、バリケード工場と赤い10月工場の両方を西から攻撃した。

17. 11.4 SSR CG11：赤いバリケード大砲工場は、ソ連軍にとってこの街の防御における重要な戦略拠点とみなされていた。工場の巨大な作業ホールは、分厚い壁とコンクリートブロックで構築されており、戦闘継続が可能のように容易に要塞化可能な理想的な場所だったのである。ソ連軍歩兵はよく知られた恐るべき熱狂ぶりで、実際に工場の数平方メートルをめぐって戦ったのだ。

18. 11.4 SSR CG12：1942年11月1日をもって、スターリンの直々の命令により、すべてのコミッサールは前線任務から退くことになった。コミッサールの除去の代わりに、“無傷の”ソ連軍指揮官 (8-0、もしくは8-1) が登場するのは、彼らがコミッサールの撤収を受けて新たに指揮官任務に就いた別の人物だからである。

19. 11.602g マーカーの除去：テストプレイの途中から、シナリオの最後でいまだ隠匿されている各ユニットは、隠蔽状態で盤上に置かれる (それぞれの初期配置場所) にしたこと。この方法だと、そうしたユニットが“魔法のように”孤立エリアから離脱することもなく、必要ならば境界線の画定にも用いることができる。孤立の危険、あるいは境界線の画定に用いることができないというリスクを負うならば、そうした隠匿ユニットを盤外に隠したまま維持することを選択できるハウスルールを用いてもよい。その場合、その隠匿ユニットが孤立区域に入ることになったなら、直ちに隠蔽状態で盤上に置かれるものとする。

20. 11.604 包囲&地雷原：CGシナリオの最後に包囲下/地雷原にいるユニットが被るペナルティは、その状況からの脱出を試みる中で増加するであろう損害を抽象的に表している。

21. 11.6056 ポケット：ポケットを形成するのは、友軍AFVもしくはMMCのみであることに注意すること。友軍SMCや支配マーカーだけでは形成できない。

22. 11.6059：孤立した単独のSMCは、当然ながら (敵の境界エリアと重なった) 自軍境界エリア内の区域にしか存在し得ない。なぜなら、自軍境界エリアの外にいる単独のSMCはこのステップで除去されるからである。このことから、SMCがポケット形成には不十分であることがわかるだろう。

23. 11.6061 ユニットへの影響：孤立ユニットは完全に友軍ユニットから切り離されているわけではない。単に友軍からの補給線を通すことが、敵の阻止によって困難な位置にいることを表している。

24. 11.6066 境界線の画定：縮小サイズのRB地図に、両陣営が慎重に境界線を描き込めば、孤立エリアが一目瞭然となるだろう。この理由だけでも、我々は各CGシナリオごとに『境界線用縮小地図』を使用することを強く勧める。このステップが完了したなら、両陣営の次のCGシナリオの“スタートライン”と初期配置エリアが明確になっているだろう。

25. 11.6073 野戦構築物：両プレイヤーがCG開始前に同意していない限り、ここで用いられる以外の“確認済み地雷原”のルール (B28.45-47) は使用しない。

26. 11.608 捕虜：捕虜の“除去”は処刑とは異なり、後方の捕虜拘置地区への連行を表している。

27. 11.6095 工場：CGシナリオ終了時に炎上している工場が瓦礫化しないのは、焼き尽くされた後でもなお堅立し続ける強固なコンクリート製の壁でできているからである。そのような建築物の写真は、スターリングラードの戦場写真に数多く残されている。それらは砲撃で屋根が吹き飛ばされた後も、壁だけになってなお建ち続けているのである。

28. 11.6096 火災の延焼：いくつかの地形火災は、戦闘の継続性を表すために、次のシナリオの間も燃え続けることで“持ち越される”。こうした火災は次のシナリオが夜間になった場合に特に重要である。チュイコフによると、ソ連軍の夜間攻撃は、しばしば炎上する建物と瓦礫を照明として行われたからである。



O

29. 11.6132 兵器の修理: この修理の試みに関する大雑把な相関表は、CGのテストプレイにおいて、特にドイツ軍のSWの総計を整える必要が認められたために生まれた単純なゲームシステムである。ドイツ軍は通常、多くのソ連軍SW（特にMMGとHMG）を捕獲するのである。ソ連軍が彼らのSWの修理に - 1drmを受けるのは、彼らの兵器が修理しやすかったからではない。潰走時に放棄しなければならぬ重いMMGというハンデのために、シナリオ中にSWを失いやすいことを補填するためのものなのである。

30. 11.6134 FT/DC: FTやDCのような特殊な兵器は、ASLの通常のシナリオでは簡単に失われてしまう。そのため、戦闘が小康状態の時にその所有者に再装備が可能にした。

31. 11.6142 AFV小隊の撤収: AFV小隊/中隊の歩兵部隊への配属は、ほとんどの場合ある任務の終了まで（あるいは他の戦区でより必要とされるまで）の一時的なものにすぎなかった。

32. 11.615 野戦構築物の撤去: これは戦闘が小康状態の間、もしくは夜間における工兵（もしくは占領部隊）の働きを表している。

33. 11.6161 史的DRM: これらのDRMは、史実における増援（例えば、10月の終わりから11月の頭にかけてソ連軍の第45狙撃兵師団が到着している）、もしくは戦役中の史実での小康状態を反映させようという試みである。このDRMはCPPの増加だけでなく、RGの戦力決定やELRの増減にも用いられる。新しい戦力の到着や欠乏していた物資の到来は、その部隊の士気や戦闘継続の意思に大いに影響があるためである。

34. 11.617 ELR増減: 毎CG日に繰り返し攻撃を行うプレイヤーは、彼の部隊のELRがすぐに1や0になるのに気がつき、次には目の前で部隊が溶けてなくなるのを目の当たりにするだろう。したがって、攻勢を続けようとする陣営は数日ごとに、あるいは史実と照らし合わせてその部隊が必要とする時に“息継ぎのために顔を上げる”必要がある。

35. 11.619 ドイツ軍のRG: 実験的な車両であるStuIG33Bは、戦車の車台にsIG33B 150mm歩兵砲を搭載しようとする3番目の試みであった。前の2車種とは異なり、この車両は完全密閉の戦闘室をIII号突撃砲E型の車台に組み合わせていた。1942年11月のフーベルトゥス作戦に、支援として12両編成の中隊がスターリングラードに送られた。2つ目の12両編成の中隊（第23装甲師団201装甲連隊の第9中隊）は、その年の12月、包囲下の“スターリングラード要塞”救出のためにソ連軍を突破しようとする部隊に配属されていた。これら24両が製造されたStuIG33Bの全てである。

36. 11.619 RG表“P”: 両陣営ともに弾幕砲撃の方向が南北に限定されるのは、砲兵陣地がそれぞれバリエード工場の東（ソ連軍）と西（ドイツ軍）に布陣していたからである。

37. 11.6205 指揮官確定DRM: このDRMは、ドイツ軍の優秀な指揮官が戦闘初期の部隊に多かったことを反映している。

38. 11.6243 弾薬減少の解消: このルールは、孤立した部隊が戦闘中に“再補給”を受ける可能性をシミュレートしている。友軍MGのみがこうした補給の対象となるSWなのは、ATRやLtMTRの弾薬と異なり、多くの分隊がMGの弾薬を保有しているからである。

訳注

1. RF15: RO CG IIIの歴史的背景には、防御側となったドイツ軍がブービートラップでソ連軍を「歓迎した」とある。RFシナリオ14（12月31日）では、SSRにてドイツ軍にブービートラップが与えられている。RO CG IIIでは、ソ連軍のように自動的にレベルCを与えるか、単に購入を許可するなど、何らかの形でドイツ軍にブービートラップ能力を許可すべきだろう。

2. 9.31: 貯蔵タンクは建物ではないが、車両は（廃墟化しているか否かにかかわらず）迂回可能である。歩兵は、廃墟化している場合に迂回できることが明記されている。ルールの整合性からいうと、歩兵も廃墟化していない貯蔵タンクを迂回できると考えるべきであろう。