



A

る。すべての漂流する煙幕はそれぞれがある区域より2 レベルの高さまで妨害し、漂流するWPはそれぞれがある区域より4 レベルの高さまで妨害する。ただし、発生源となった『煙幕』が存在する区域より低いレベルに妨害が及ぶことはない。漂流する『煙幕』は、発生源となった『煙幕』が除去された時、または風の方向や風力が変化した時、直ちに除去される。発生源となった『煙幕』が拡散した『煙幕』になる時、そこから漂流している灰色の拡散した『煙幕』カウンターの数も減少させるが、そこから発生した最も遠くにある拡散した『煙幕』カウンターを除去する(これによって、漂流する『煙幕』カウンターの数は、発生源となった『煙幕』の妨害DRMに等しくなるように維持する)。残骸/建物の火災から漂流する煙幕は、発生源となる白色の煙幕カウンターから漂流する場合と同様に扱われる。

24.62 突風: 突風(B25.651)が吹いている間、拡散した『煙幕』は除去され、残りの『煙幕』カウンターは拡散側に裏返される。これはRPhの開始時に行われるが、続くAFPhの開始時にも同様に『煙幕』の効果は低下する。

24.7 移動: MPh/RtPhの間に、『煙幕』(拡散した『煙幕』も含む)のある区域に進入するためには、追加の1MF/MPがかかる(B.2 参照)。

24.8 煙幕からのLOS妨害: 展張された『煙幕』の種類や配置時の方法に関係なく、『煙幕』による視界/射撃への影響は、『煙幕』区域の外側にいるユニットからその中に対して行う場合よりも、『煙幕』区域の中にいるユニットから外へ行う場合の方が大きい。よって、『煙幕』区域から外へ、あるいは『煙幕』区域の範囲内(通過した場合や中へ向けた場合ではない)で引かれるLOS/残留以外の射撃には、(射撃による攻撃ならばIFT やTH DR に対して)その『煙幕』の通常の効果に加えて+1 妨害DRM を追加しなければならない。

25. 国籍による特徴(Nationality Distinctions)³⁰

[A/G. 章の国籍別能力表(National Capabilities Chart)には、A 章とG章の両方にある全国籍に関して、すべての異なるMMCタイプ(およびそれらの国別能力)が記述されている。]

25.1 ドイツ軍(German): 通常、地上部隊のエリートユニットは、1944 年より前だと4-6-8 分隊で、1944-45年または降下兵だと5-4-8 分隊で表される。未熟兵状態になるまで、4-6-8 分隊は3 段階、5-4-8 分隊は2段階のELR 超過による置き換えがある。

25.11 SS: SS分隊/HS(6-5-8 /3-4-8)はエリートクラスのユニットであり、カウンターにあるSS の記事と混乱状態側の士気値が増加していることで識別できる³¹。戦争初期のSS 分隊/HS(4-6-8/2-4-8)も同様にSS の記事と混乱状態側の士気値が増加している。SS の操作班と指揮官は、混乱状態側の士気値が増加していないので、通常のドイツ軍操作班とSMC カウンターで表わされる。SS は、1944-1945 年のシナリオにおいて自動火器ボーナスの能力を持つ。SS は、RtPhルール(20.21)によってソ連軍に降伏せず、相手がソ連軍の場合には戦意喪失状態にもならない。また、SSは虐殺(20.4)を実行することができる。シナリオOBで指定されたSS 部隊の兵器/AFVは、エリート部隊であるため欠乏ナンバーが1 増加する(C8.2)。

25.12 戦闘工兵(Combat Engineers): 8-3-8 分隊は、工兵大隊の戦闘工兵のような特殊部隊を表しており、シナリオに登場する他のドイツ軍MMCのELR に関係なく5のELRを持つ。ただし、8-3-8が自動的に突撃工兵と見なされるわけではない;DYOシナリオ(H1.22)ならばどのエリートユニットでも突撃工兵に

25.23

することができる。SSの戦闘工兵はSSの記事と混乱状態の士気値が上昇していることで識別できる;SS のルール(25.11)もまた適用される。

25.2 ソ連軍(Russian): エリートクラスのユニットは、親衛赤軍(GUARDS)やそれと同等の質を持つ部隊を表現するのに用いられる。シナリオOBでこの親衛赤軍部隊に属している兵器/AFV はエリート部隊であるため、欠乏ナンバーが1 増加する(C8.2)。ソ連軍分隊は展開できない【例外: 20.5 及び21.22】が、HSを喪失することは可能であり、統合して再び分隊となることもできる。4-2-6分隊はクラス上昇によって5-2-7 に; HS の2-2-7 は3-2-8 になる。

25.21 築壕: ソ連軍ユニットは築壕を試みる際に-1 DRMが与えられる。このDRM は、他の国の捕虜となったソ連軍ユニットには適用されない。

25.22 コミッサール(Commissar): コミッサールは、特別な能力を持った9-0 や10-0 指揮官である。1942 年10 月およびそれ以前のシナリオ(DYO/ソ連のバルチザンも含める)の開始時に、ソ連軍プレイヤーは1 個8-0 指揮官を9-0 コミッサールに置き換えることができ、また/ さらに1 個8-1 指揮官を10-0 コミッサールに交換することができる。ただし、そのシナリオOBにあるコミッサール以外の指揮官の数よりもコミッサールの方が多い状態でシナリオを開始することはできない。コミッサールへの交換にSSR による指示は必要ない。

25.221 コミッサールは、士気値に関係なくすべての指揮官より上位にあり、IFTの結果で被ったMCを、同じ区域の中で最初に解決するユニットとなる(10.2)。またコミッサールはLLMC/LLTCを被らず、自身より高い士気を持つ指揮官にLLMC/LLTC を引き起こす要因となる。非釘付け状態で非混乱状態のコミッサールは、同じ区域にいる自身以外のすべての歩兵/騎兵ユニットの士気値を上昇させる【例外: コミッサールと士気値が10のユニット】。ただしこの場合、他の指揮官が持つDRMの適用が禁止される。他の指揮官と一緒にいる場合でさえ、混乱状態のコミッサールは自己回復を常に試みなければならぬ。コミッサールは、どんな行動をとる時でも(MC/TC を含む)、他の指揮官の指揮DRMを受けることができず、ユニットの置き換え(19)を被ることもない。

25.222 回復: コミッサールは、自身と同じ区域にいる混乱状態のユニットの回復を必ず試みなければならない。コミッサールによる回復が試みられる場合、そのユニットのDM 状態は無視し、さらにその士気値が1 上昇する(25.221)。コミッサールによる指導の下で回復の試みに失敗したMMCは、同じサイズで1 段階質の劣ったユニットに交換される;すでに最低レベルの質であった場合、分隊は損耗を被る。混乱状態の操作班、SMC、交換することのできないHS は除去される。

25.223 狂暴兵: コミッサールが狂暴化した場合、同じ区域にいるすべての自軍歩兵は、自動的に狂暴兵となる【例外: 戦渦を免除されているユニット】。

25.23 人海戦術(Human Wave - HW): 人海戦術(HW)は、ソ連軍と中国軍(G18.5)だけが行える。なおこのルールは、騎兵による一斉突撃(13.62)やバンザイ突撃(G1.5)のルールの基礎ともなる。フェイズプレイヤーは自軍のMPh の間にHWによる攻撃を宣言でき、そうするには、連続して隣接している3ヘクス以上からなる連鎖ヘクスから1 個以上のMMC(ただし、各ヘクス当たりの平均が2 個MMC以上になること)が参加している必要がある。また、その連鎖の各ヘクスのどこかに1人以上の指揮官も参加している必要がある。HWに参加するすべてのユニットは、『隣接』区域の連鎖の中にいなければならない、統制状態でなければならない、移動が制限されておらず、まだ自身のMPh を開始していない必要がある。監視兵、PRC【例外: 騎兵による一斉突撃(13.62)】、敵ユニットと『隣接』している/同じヘクス内にいるユニットはHWの連鎖に参加できない【例外: G1.5】。HWの連鎖に参加している少なくとも1 ユニットが8 ヘクス以内にいる敵ユニット(「目標」)に対してLOSを持っていないければならず、連鎖に参加するユニットはMPhにその「目標」に向かって移動することになる。HWに参加するユニットはHWユニットと呼ぶ;それらは、HWの一部として参加している間、隠蔽状態を失い、戦渦、



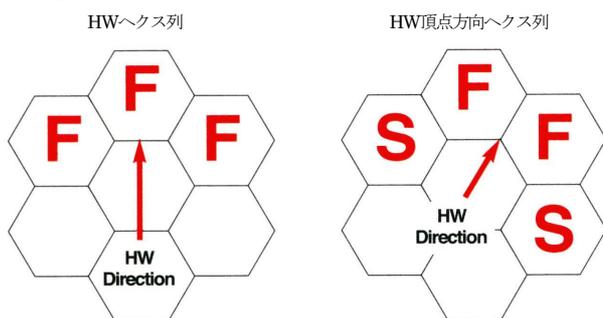
25.23

PAATC、釘付け状態の結果を免除される【例外：全力移動(4.134)、負傷したSMC(17.2)、小屋の倒壊(G5.5)】；そのプレイヤーターンの間は士気値が1増加し【例外：混乱状態になった場合】、鈍兵(11.18)になる。



25.231 進行方向(Direction)：フェイズプレイヤーは、目標となる敵ユニットを含むヘクス列または頂点方向ヘクス列を選ばなければならない。目標となる敵ユニットは、それへのLOSを持つHWユニットから8ヘクス以内で、できるだけ近くにいるものである。このHW(頂点方向)ヘクス列にHW進行方向(HW Direction)カウンターを2個置く。HW(頂点方向)ヘクス列に沿って、手前側と、目標となった敵ユニットの向こう側にHW進行方向を置く【例外：同一ヘクス内にいる敵ユニットに対するパンザイ突撃(G1.5)を行うユニットはHW進行方向を設定できない；HW進行方向を設定できる自軍ユニットが他にいない場合、そのヘクス内のユニットのみがパンザイ突撃に参加できる】。

25.2311 前方区域と側面区域(Forward and Side Locations)：HWを実行している間、HWユニットに隣接する2個または3個のヘクスを前方ヘクスとする。HWヘクス列の場合、HW進行方向に向かってHWユニットに隣接したヘクスが前方ヘクスとなる。このヘクスとHWユニット両方に隣接する2個のヘクスも前方ヘクスとなる。HW頂点方向ヘクス列の場合、HW進行方向に沿って隣接する2個のヘクスが前方ヘクスであり、この前方ヘクスの片方とHWユニットに隣接している2個のヘクスが側面ヘクスとなる。HWユニットに『隣接』する前方ヘクスの区域を前方区域とし、HWユニットに『隣接』する側面ヘクスの区域を側面区域とする。



● **25.232 移動：**すべてのHWユニットは8MFを持ち（絶対にそれ以上増加しない）、敵が占有している区域へ進入することができる。ただし、警戒移動、ダッシュ、索敵、自身のIPCを超える運搬、および縦隊移動は不可能である。HWユニットは、インパルス移動(D14.3)を用いなければならない【例外：負傷したSMCは3MFを有し、他のHWユニットの移動を制約しない；負傷したSMCのMFが次の行動を行うだけは残っているが、そのHWインパルスのMF消費には不足している場合、たとえそのSMCがこのMPHにすでに他の区域へ進入済みだったとしても、あたかも全力移動(4.134)したかのように次の行動で残りの全MFを消費する—そして釘付け状態になると同時にCX状態になる】。各インパルスに、各HWユニットは以下の行動の中から（可能なものを）1つを実行しなければならない；どのような理由があってもそれ以外の理由でMFを消費してはならない；前方区域への移動；敵ユニットが存在する側面区域への移動；地上レベル/もしくはそのヘクス内の敵ユニットに近づぐための階段の昇降；パンジ鉄条網の下への移動（退却は個々のHWユニットごとに行う）；壕/トーチカカウンターの上に退却する；敵ユニットを含む壕カウンターの下に進入する；新たな区域への進入にMFが不足するならば、壕カウンターの下に進入するか、クレスト状態になる。加えて、D14.31に従ってMF消費をとまなわぬ行動が可能である。



25.2321 距離：HWユニットがHW(頂点方向)ヘクス列(25.231)から自身までの距離—すなわち、そのヘクス列の中で最も近いヘクスまでの距離—を増加させた場合、距離(Range)カウンターを乗せてそれを示さなければならない。そのカウンターが乗っている場合、再びそれ以上HW(頂点方向)ヘクス列からの距離を増加させることはできない。距離カウンターを乗せたHWユニットがその後のインパルス(またはMPH 終了時)にその距離を減少させた場合、直ちにそのカウンターを取り除く。

A

25.2322 HWユニットは、MPHにおいて前のインパルス開始時にいた区域に再度進入してはならない。また前のインパルス開始時にいた区域に隣接する区域へも進入してはならない。HWユニットが新しい区域へ移動できない場合、現在の区域でインパルスの残りを過ぎさなければならない。

25.233 敵ユニット：HWユニットにとって進入可能な前方区域に武装した自軍ユニットがおらず、かつ非戦意喪失状態で確認状態の武装した敵ユニットがいる場合、そのHWユニットは、その区域、もしくは確認状態の敵ユニットまたはそのようなユニットが入っているトーチカのある突撃可能な区域へ移動しなければならない。インパルス間に一度でもそのような区域へHWユニットが進入した場合、その区域にはすでに自軍ユニットが存在するため、そのインパルスにおけるその区域への進入要求から他のHWユニットは解放される。さらに、敵が存在する区域へ進入した際にはすべてのユニットの上にCCカウンターを置く。1人の敵SMCだけしかいない区域に進入した場合、歩兵OVR(4.15)が自動的に発生するが、その際NTCは不要であり、移動コストは通常のみである(2倍にはならない)。さらに、そのSMCは、他の区域へ移動することができない。戦意喪失状態の/非武装の敵ユニットがいる区域に進入した場合、インパルス終了時に19.12 及び/または20.54 を適用する。

● **25.234 人海戦術の終了：**ユニットは、以下の状態になるまで（例え他のHWユニットに隣接していない状態になっても）HWユニットであり続ける；除去される；混乱する；インパルス終了時にMFを使い切る；武装した確認された敵ユニットと同じ区域（もしくはそのような敵を含むトーチカと同じヘクス）でインパルスを開始する【例外：そのインパルスで、敵が存在する壕カウンターの下に進入する場合】；SMC/非武装戦意喪失状態のユニットを捕獲して監視兵になる(25.233)。残されたHWユニットがないか、もしくは新たな区域へ進入できるHWユニットがない場合、HWは終了する。HWの一部であったユニットは可能であれば、前射撃および/もしくは突撃を行っても構わない【例外：確認された敵ユニットのいる区域内にいる場合にはCCカウンター(場合によっては混戦(Melee)カウンター；4.152、20.54)が置かれるため、CC/混戦が続いているならば、その区域を離れて移動/突撃を行うことができない】。

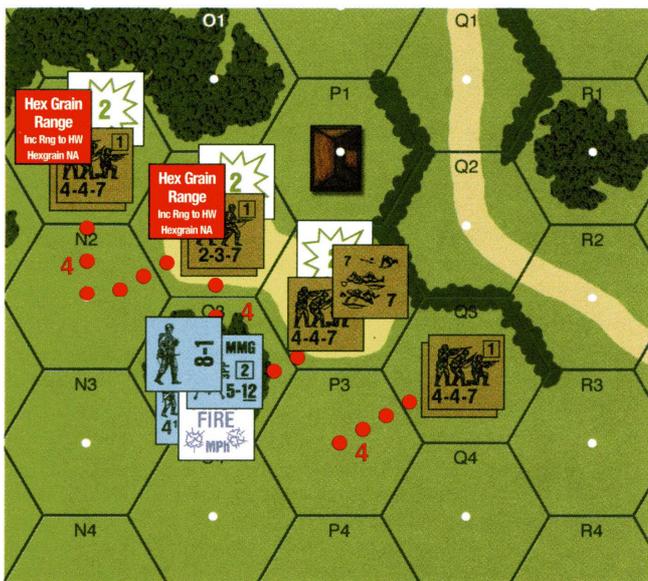


例：ソ連軍は人海戦術を宣言し、進行方向を決定するためにO3にいる敵ユニットを攻撃することとした。ソ連軍は、HWユニットから最も近くにあつてO3を含む(頂点方向)ヘクス列を選択しなければならない。利用可能な(頂点方向)ヘクス列は以下の通りである：O1-O2-O3-O4...；P1-P2-O3-N3...；P1-P2-O3-O4...；Q2-P2-O3-N3...；及びR2-Q3-P2-O3... であり、このすべてがHWユニットに対して0の距離を持っている。ソ連軍はP1-P2-O3-O4...を選び、HW進行方向カウンターを置いて明示した。人海戦術を行っている間中、ユニットの前方ヘクスとは、ユニットが今いるヘクスから見て4及び6の方向狙撃兵カウンターを参照のヘクスサイドを共有するヘクスとなる。側面ヘクスとは、今いるヘクスから見て3及び6の方向のヘクスサイドを共有するヘクスとなる(すなわち、P2のHWユニットにとって、O3とP3が前方ヘクスであり、O2とQ3が側面ヘクスとなる)。代わりに、Q2-P2-O3-N3...が選ばれていた場合、ユニットの前方ヘクスは4、5、6のヘクスサイドを共有するヘクスとなり、側面ヘクスは存在しない(すなわち、P2にいるHWユニットの前方ヘクスはO2、O3、P3となる)。



A

ソ連軍は、最初のインパルスに、連鎖をなすすべての部隊を図に示した通りに前方へ1ヘクス移動させて、2MFを消費した(2MFなのは、Q2とR2のユニットが生け垣を横切ったためである)。N1とO2に進入したユニットは、HW頂点方向へス列からの距離が増加しているため距離(Range)カウンターを置き(25.232)、再度増加させる前にその距離を縮めなければならぬ。ドイツ軍の4-6-7分隊は、FFMO/FFNAMIによる2DRMが適用される固有の4FPでN1に攻撃を行い、修整前DR9を出した。修整後がPTCの結果だったが、PTCは人海戦術に効果がない。4-6-7には臨機射撃カウンターが置かれる。さらにこの分隊が、8-1指揮官の指揮(7.53)の下にMMGで、O2とP2に対してPBFの散布射撃を行った。その攻撃は3DRM(麦畑が存在しない季節とする)が適用される5FP(地域射撃とPBFにより)で行われる。修整前DRが8(色付きdrは2)となり、両ヘクス共にIMCの結果となる。指揮官の士気チェックDR9を出して混乱状態となったため、その指揮官は指揮値上昇の特典を失う。残りの4個分隊はすべてDRで7以下を出したので何の影響もない。混乱した指揮官と同一区域にいる分隊は人海戦術の一部であるため釘付けの結果を免れるためLLTCを行う必要がない。しかしながら、MMGはその複数ROFを保持しているの—このインパルスでソ連軍は2MFを消費した—再び臨機射撃を行い、先ほどと同じ攻撃を繰り返すことにした。今回の攻撃は修整前DRが8(色付きdrは2)となり、K2の結果となる。O2での無作為選択DRが同じ値だったため、両分隊とも半分分隊犠牲してから2MCを被る(7.302)が、両方も6以下を出して成功した。P2の無作為選択DRでは混乱状態の指揮官が選ばれたため、指揮官は負傷し、負傷程度dr(17.11)で5を出して除去される。ここで指揮官が生き残っていたならば、この指揮官は続けて2MCを行う必要がない。残りの2個分隊は2MCでそれぞれ6と7を出して1個が混乱状態となったが、混乱した分隊は7を出してLLMCに成功した。MGが複数ROFを保持しているのドイツ軍は再び射撃を行いたかったが、それはできない。なぜならば2回の射撃は、その区域内で2MFを消費して移動したユニットに対して許される射撃回数すべてだからである。このMGは他の目標を選ぶことができない。MGのLOS内にいるすべてのユニットが同じインパルスの一部として同時に移動したからである(さらに追加すれば、他の目標はすべて、固定されてしまったMGのOCA外にいる:9.21)。



2回目のインパルスにおいて、O2とP2にいるHWユニットの内、少なくとも1個は直ちにO3へ進入しなければならぬ(25.234)。ソ連軍は図に示したようにすべての非混乱状態ユニットを前方へ動かした。P2の4-4-7がO3へ進入したため、O2の2個2-3-7は25.234の制限から解放され、代わりにN2へ移動できるので、1個がそこへ進入して、もう1個がO3へ進入した。最初のインパルスに距離カウンターを置かれたユニットであるN1にいた2個4-4-7とO3に進入した2-3-7は、今その距離を縮めたため距離カウンターを取り除くことができる。一方、N2に進入した2-3-7は距離を縮めなかったため、距離カウンターが置かれたままとなる。ドイツ軍は自分たちのいるヘクスに進入してきた1個4-4-7と1個2-3-7に対して連鎖臨機射撃を行わなければならない(8.312)。なぜなら、同じインパルスの一部として双方ともO3へ進入したのであり、これに対して同時に射撃を行うためである。

次に、ソ連軍の3回目のインパルスである。現在O3にいるソ連軍ユニットはその時点で自身のMPHを終え、さらに移動することはできない(25.235)。しかしP3とN2にいるソ連軍は人海戦術を継続しななければならない。P3にいるユニットは、O3でそこが敵ユニットを含んでいる側面区域であるためか、前方区域であるO4かP4に進入することができる。N2にいる2個4-4-7は側面区域であるO3か、前方区域であるM3かN3へ進入することができるが、M3に進入した場合には距離カウンターが置かれる。N2にいる2-3-7はN3に進入できるが、M3に進入することはできずすでに距離カウンターが置かれているため、O3に進入することもできない(25.232)にしたがって、このMPH中に、2-3-7が以前いた区域であるO2に隣接しているため、N3からだと、M4かN4に進入することができる。インパルス終了時にドイツ軍分隊は、そのインパルスに新たにO3へ進入してきたユニットに対して

25.35

13 1/2 FP(9FP)×3(TPBF)=27×1/2(地域射撃)=13 1/2)でFPFを行わなければならない。ただし、そのインパルスの間に進入してきたユニットだけがその射撃の影響を受ける。



25.24 パルチザン(Partisans)³³: パルチザンは、どの国籍にも所属しうが、おもに東部戦線で広く活動していたため、ソ連軍と同じ色のカウンターで示し、ここでその特徴を説明する。パルチザンは、混乱状態の士気値が6の3-3-7分隊で表され、統制状態である間は静粛と見なされる。パルチザンは、国籍を理由とした特別ルールが適用されない; ソ連軍のパルチザンユニットは、ソ連軍ユニットではなく、パルチザンユニットとして扱われる[例外: ソ連軍パルチザンはコミッサールを使用できる; 25.22]。いかなる場合でも、パルチザン指揮官は非パルチザンユニットに対して指揮能力の影響を与えることができない(逆も同様)。別に指定されない限り、同じシナリオに登場する連合国側非パルチザン部隊のELRに関係なく、パルチザンは常に5のELRを持つ。パルチザンはRtPhの手順では降伏せず、どのような状態になってもエリート(SMCを含む)や未熟兵とは見なされず、戦意喪失状態にもならない。

25.241 移動: パルチザンは、SSRによって一般的に、森林地帯や市街地において有利な移動が特別に認められている。パルチザンは、非パルチザンユニットと1つのスタックとして移動することで、SSRで与えられた有利な移動をその正規兵にも与えることができる。

25.242 パルチザンによって使用される砲兵器は常に赤の命中ナンバーを用いる[例外: ATR/MG]。



25.3 アメリカ軍(American): 1線級部隊を除いて、アメリカ軍の歩兵分隊は統制状態よりも混乱状態の士気値が高い。また、1線級部隊の場合は統制状態よりも混乱状態の士気値が2高い。2線級部隊は、一般に、まだ戦闘を経験したことのないアメリカ軍部隊を表している。アメリカ海兵隊(U.S. Marine Corps)に関してはG17.1を参照し、1942年6月より前のアメリカ陸軍とフィリピン陸軍の兵士についてはG17.2を参照。



25.31 空挺部隊: 7-4-7分隊は、シナリオに登場する他のアメリカ軍MMCのELRに関係なく、常に5のELRを持つ。

25.32 砲兵器: すべてのアメリカ製AFV/砲兵器[例外: ATR/MG]は、それが他の国籍の部隊が装備している場合も含めて、1944年より前ならば赤の命中ナンバーを、1944年以降は黒の命中ナンバーを常に使用する³⁴。

25.33 弾薬: アメリカ軍は兵站に優れており、これほど補給状態のよい軍隊はなかった。アメリカ軍のOBA砲兵中隊は、特別な指定がない限り、弾薬豊富であると見なされる。

25.34 煙幕: アメリカ軍分隊は、通常の発煙手榴弾かWPのどちらかを選択して展開できる。ただし、WPの展開はより難しい(24.3参照)。



25.35 アメリカ製のイギリス国籍色SW: WEST OFALAMEIN には、イギリス軍国籍色のアメリカ製MMG、HMG、50口径HMG、M2 60mm迫撃砲、BAZ 44が付属している。それらは名称部分の最後に“(a)”と印刷されており、25.55にしたがって自由フランス軍でも使用される。BAZ44(a)は、アメリカ製の車両/残骸から自由フランス軍(だけ)が武装を徴発(D10.5)して確保したBAZ44も含める[その名称部分の最後に“(a)”と印刷されている]; 他の国籍の部隊が武装の徴発で得たBAZ44はアメリカ軍国籍色のものを用いる。また、MG(a)は、イギリス軍(25.4で定義されている)ユニットによってアメリカ製車両から撤去(D6.631)されたものを表すのにも使用される。いずれかの国籍の軍隊によって、アメリカ製ないしイギリス製の車両/残骸から武装の徴発によって得られたMGは標準のイギリス軍LMGのカウンターとして得られ、アメリカ軍またはイギリス軍(25.4)ユニットがそのMGを使用する際には捕獲によるペナルティを受けない。捕獲のペナルティは、イギリス軍(25.4)ユニットがアメリカ軍国籍色のMGを使用する際にも適用されないし、アメリカ軍/イギリス軍(25.4)がイギリス軍国籍色である“(a)”タイプのSWを使用する際にも適用されない[例外: 自由フランス軍以外のイギリス軍は、アメリカ軍のMTR/BAZの全タイプを捕獲兵器として扱うが、自由フランス軍はそれらを捕獲兵器と見なさない]。



25.4



25.4 イギリス軍(British) : イギリス軍兵士とは、“英連邦”軍、自由フランス軍、そのほかの自由主義勢力のすべてを含む。

近衛兵、グルカ兵、ANZAC(Australian and New Zealand)軍、自由フランス軍、自由ポーランド軍の各部隊は、カナダ軍部隊と同じく被徴兵者よりも義勇兵で編成されていたため、一般的にエリート兵と見なす。1944年より前のインドとビルマ戦線におけるインド兵や、王立アフリカライフルズ(King's African Rifles)などの植民地兵は、4-4-7分隊で表される2線級部隊と見なす。自由フランス軍については25.53を参照。



25.41 新兵 : イギリス軍の4-3-6分隊(およびそのHS)は新兵部隊である。このユニットは、仮想シナリオで登場するイギリス本土防衛隊か、質の劣った植民地兵の場合だけ、徴集兵と見なされる。



25.42 空挺部隊 : 6-4-8 分隊は空挺兵を表わしており、シナリオにおいて同時に登場する他のイギリス軍MMCのELRに関係なく、常に5のELRを持つ。

25.43 グルカ兵(Gurkha) : グルカ兵は、有名なクリナイフ(ナイフ、手斧、剣の3つを合わせたようなもの)の扱いに熟練していたため、白兵戦では恐れられていた。非混乱状態にある1 個以上のグルカ歩兵ユニットがCC/混戦においてフェイズプレイヤーであるか、CCにおいて敵ユニットの不意打ちに成功した場合、そのCC/混戦は、グルカ兵プレイヤーの判断で格闘戦(J2.31)にしても構わない。ただしCC/混戦に参加しているすべてのグルカ兵ユニットが、離脱する/釘付け状態であるか/かつ、そのフェイズに不意打ちを受けている場合には選択できない。また、車両/PRC/トーチカを占有しているユニットから/に対しては格闘戦を用いることができない。各グルカ兵の格闘戦による攻撃には追加の-1 DRMを受けるが、攻撃に参加するすべてのグルカ歩兵ユニットが釘付け状態/非武装である場合には受けとることが出来ない。格闘戦(Hand-to-Hand Melee)カウンターはCode of Bushidoに付いている。グルカ兵は新兵の場合を除いて、コマンドウ(H1.24)である。グルカ兵は、RtPhの手順による降伏(20.21)はせず、戦意喪失状態にもならない。

25.44 ANZAC : 統制状態のANZAC(Australian and New Zealand)は、新兵でないかぎり静粛である。

25.45 萎縮 : イギリス兵は、彼等の射撃技量と敵の射撃下での冷静さ(彼らが言うところの“道義心(Moral Fibre)”)で名高い。そのため、イギリス軍のエリートと1 線級部隊は萎縮の影響を被らない【例外 : 自由フランス軍 ; 25.53】。

25.46 WP : イギリス軍分隊は、1944年より前ならば通常の(すなわちWP以外)発煙手榴弾しか展張できないが、1944年からはWPも展張できる(24.3)。この制限は、砲兵器用のWP 弾には適用されない。



25.5 フランス軍(French) : フランス軍ユニットとそれに関連するルール(25.51-52)は、フランスが降伏するまでと、それ以降のヴィシーフランス軍にだけ適用される³⁵。自由フランス軍部隊はイギリス軍のユニットとルール(25.53)を使う。



25.51 新兵 : フランス軍4-3-7 分隊は予備役の新兵部隊(徴集兵ではない)と見なされ、通常ならば、ELRによる置き換えによってゲームに登場する。

25.52 砲兵器 : フランス軍車両は赤の命中ナンバーを使用する【例外 : MA であるMG】 ; 他のフランス軍砲兵器は黒の命中ナンバーを使用する。

25.53 自由フランス軍(Free French) : 自由フランス軍の兵士については、イギリス軍のカウンターとルールを使用する【例外 : 自由フランス軍分隊は1943年12月とそれ以降より自動火器ボーナス(7.36)を有している ; 25.45にある萎縮の免除は、自由フランス軍には適用しない】。自由フランス軍のOBA(着弾精度とチット枚数も含めて)は、常にイギリス軍として扱われる【例外 : DYO購入 ; 25.57】。H章にあるフランス軍に関する記述、および25.35、25.54-57も参照。

25.54 1943年12月より前の装備 : 1943年12月より前に設定されているシナリオの場合、自由フランス軍は、そのほとんどがイギリス軍[もしくはイギリス軍国籍色の“(a)” ; 25.56]のSW、車両、砲、およびそれらに関するルールを使用する(捕獲によるペナルティは適用されない)。

A

25.55 1943年12月~1945年5月の装備 : 1943年12月とそれ以降に設定されているシナリオの場合、自由フランス軍は、イギリス軍国籍色の“(a)” /“(0)”のSW(25.35と25.56を参照)と、アメリカ軍[およびアメリカ軍国籍色の“(0)” ; 25.35]の車両、砲、およびそれらに関するルールを使用する(捕獲によるペナルティは適用されない)【例外 : 自由フランス軍の固有操作班はD5.1にしたがって士気値を決定する際、イギリス軍と見なされる】。

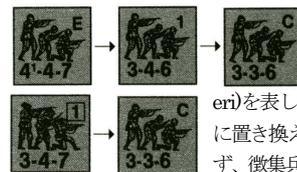
25.56 フランス製の装備 : 自由フランス軍の使用に関して、たいいていフランス製SW/車両/砲はCROIX DE GUERRE で提供されている。それらはアメリカ軍/イギリス軍国籍色をしており、名称部分の最後に“(0)”と明記されている。“(0)”タイプおよびフランス軍国籍色のSW/車両/砲を、(ヴィシー/自由)フランス軍以外が使用する際、捕獲によるペナルティを被る。

25.57 DYO : 自由フランス軍はDYOシナリオに関して、自軍のSW割り当て、使用可能OBA、稀少度値表を使用する。自由フランス軍の着弾観測(OP)戦車についてはH1.463を参照。自由フランス軍ならびにヴィシーフランス軍と同じ陣営が購入することはできない。

25.6 イタリア軍(Italian) : イタリア軍の砲兵器は赤の命中ナンバーを使用する【例外 : ATR/MG】。³⁶



25.61 エリート : 4-4-7 分隊とその2-4-7 HS、および2-2-7操作班だけがイタリア軍のエリートMMCである。エリートのイタリア軍分隊だけが展開を行うことができる【例外 : 20.5、21.22】。ELRを超過した4-4-7 は3-4-6 に置き換えられる。



25.62 1線級部隊 : 3-4-7分隊は、トラック、オートバイ、自転車などで移動する軽歩兵であるベルサグリエリ(Bersaglieri)を表している。ELRを超過した3-4-7は徴集兵分隊に置き換えられる。1線級部隊より低級の部隊は存在せず、徴集兵分隊がクラス上昇しても3-4-6 分隊になる。

25.63 降伏 : 捕獲の試みに対する+1 CC DRMは、エリート以外のイタリア軍防衛側に対してCCが行われた場合、適用されない。一度捕獲されたイタリア軍ユニット兵は脱走を試みることができない(20.55)。

25.64 鈍兵 : エリート以外のイタリア軍ユニットは鈍兵(11.18)である。

25.65 PAATC : エリート以外のイタリア軍兵(未熟兵も含める)は、PAATCを要求された場合はいつでも、通常のPAATC の代わりに1 PAATC に成功しななければならない。



25.7 フィンランド軍(Finnish) : フィンランド軍歩兵はRPPhに自己回復を試みられ、萎縮の効果も被らない。さらに、新兵でないかぎり統制状態ならば静粛である。フィンランド軍は、指揮官がいなくてもNTC(1.31)の代わりに1TCを成功すれば展開できる。また、指揮官がいなくても統合を行える(1.32)【すべてに対する例外 : 25.72】³⁷。第1版のBeyond Valorからの青色のフィンランド軍カウンターを使用する場合は、ドイツ軍の操作班、ヒーロー、SW を使用する。



25.71 指揮官 : フィンランド軍の部隊は、その指揮官が10-1、10-0、9-1、9-0、8-0 という特有な階級構造を持っているため、通常、LLTC/LLMCがあまり過酷にならない(最高でも1MC/1TCである)。フィンランド軍は昇進を適用しない。指揮官がいれば、フィンランド軍も通常通り展開できる(1.31)。

25.72 フィンランドは、回復できた歴史上の国境を越えて作戦を行うようドイツから求められたが、それを拒んだ。したがって、1939年のフィンランド国境を越えた場所で行われるシナリオ(SSRに明記されている)の場合、フィンランド軍は5-4-8 分隊で表し、25.7も適用されない。



25.73 シッシ(Sissi) : 8-3-8 分隊と3-3-8HS はエリートのシッシ部隊を表している。この部隊はスキーの訓練を受けており、特別な装備を持っている。



A

25.74 クラス上昇:フィンランド軍指揮官がクラス上昇を行う場合、特有なフィンランド軍の階級構造(25.71)にしたがって置き換えられる。フィンランド軍の1線級部隊がクラス上昇の結果を受けたら、戦意高揚状態となる。



25.8 枢軸側中小国(Axis Minors):

ドイツ軍側の中小国であるルーマニア、ハンガリー、スロバキア、クロアチア、ブルガリアの兵士たちは装備が不十分であり、特にヒトラーの戦争を熱烈に支持しているわけでもなかった³⁸。そのため、これらの国の非エリート分隊の混乱状態側の士気値は表側の士気値よりも1低い。いかなる枢軸側中小国軍も、自国領内で戦うシナリオでは一般的にエリート部隊と見なされ、SSRにおいて1線級部隊の混乱状態側の士気値が1増加する指定がなされる【例外:パルチザン、もしくはドイツ軍と戦う時】。ハンガリーとルーマニアの歴史的憎悪を考慮し、ハンガリーとルーマニアが戦う場合にはそれらのMMCの混乱状態側の士気値は1増加し、無慈悲(20.3)が両軍に影響する³⁹。

25.81 PATTC:非エリートの枢軸側中小国兵(徴収兵も含む)⁴⁰は、通常のPATTCが要求された場合にはかわりに1PATTCにパスしなければならない【例外:1943年7月以降のルーマニア軍1線級MMC】。

25.82 脱走:枢軸側中小国兵は脱走を試みることができない【例外:自国領内でソ連軍と戦う場合】。枢軸側中小国兵はHoBの修整後DRが10以上で降伏する【例外:ハンガリーとルーマニアが戦っている場合、両軍とも修整後HoB DRが9-11で狂暴化する】。

25.83 砲兵器:枢軸側中小国軍は、赤いTH#を用いる【例外:ルーマニア、ハンガリー、そしてスロバキア軍は、ドイツやチェコで生産された装備を有していた。これらのカウンターには(g)や(h)が表示されており、黒いTH#を用いる】。1943年1月以降、H章の特記事項にしたがってHEATが使用可能となる。



25.84 SMG分隊:

1線級の5-3-7分隊とその2-2-7HSは、1943年1月以降のルーマニア軍SMG分隊(機甲部隊に所属する歩兵や空軍保安部隊など)および1944年10月以降のブルガリア軍機甲部隊の歩兵を表わしている。5-3-7/2-2-7がELRを超過した場合には徴収兵となり、クラス上昇した場合には戦意高揚状態となる。徴収兵がクラス上昇した場合には、通常の3-4-7/1-3-7になる。

25.85 パンツァーファウスト(PF):ルーマニアとハンガリーの操作班ではないMMCは、他の特記事項がなければドイツ軍と同様に(C13.3)PFを使用できる。ルーマニア軍は1944年3月から、ハンガリー軍は1944年6月から使用可能となる。ユニットは最終PFチェックdrで2以下を出した場合、PF射撃の機会を得る。1944年6月以前の射程は1ヘクスであり、7月以降は2ヘクスとなる。PFチェック修整は、時期による修整以外すべて適用される。加えて、徴収兵は+1drm、エリートのルーマニア兵がAFVに対して使用するなら-1drm、1945年のすべてのルーマニア兵は+1drmを適用する。シナリオを通じての使用制限数は、1944-45年のハンガリー軍と1945年のルーマニア軍は分隊相当数と同数であり、1944年のルーマニア軍は分隊相当数の1.5倍である。



25.86 ハンガリー軍:ハンガリー軍は独特の2色のカウンターで表わされている⁴¹。すべての枢軸側中小国に関するルールが適用される。

25.87 ルーマニア軍のATMM:1943年7月以降、統制状態で釘付けになっていないルーマニア軍のエリート/1線級の非操作班MMC⁴²は、CC攻撃を解決する前にATMMの使用判定dr(C13.7)を行うことができる【例外:このATMMのCC攻撃DRMは-2である】。このATMM使用判定drに適用されるdrmは以下のものだけである。CX状態+1、非装甲車両に対して+1、HS+1、1線級+1、1943年+1。

26.12



25.9 連合国中小国(Allied Minors)

:すべての中小国軍分隊は、その混乱状態の士気値が非混乱状態の士気値より1低くなっている【例外:すべてのイタリア軍OBと対戦するギリシャ軍とユーゴスラビア軍は、MMCの混乱状態側の士気値が1増加する】。一般的に、ポーランド軍およびベルギー軍のエリートと1線級部隊の歩兵分隊は、SSRによって自動火器ボーナスを与えられているはずである⁴³。

25.91 PAATC:エリート以外の連合国側中小国軍の部隊は、PAATCを要求された場合、通常のPAATCの代わりに1PAATCをパスしなければならない。

25.92 自分の国が占領された後、連合国側中小国軍は、彼らを組織して装備を与えたイギリス軍やソ連軍として表されることが時々ある。その場合にはイギリス軍やソ連軍の国籍ルールを適用する。

26. 勝利条件(Victory Conditions)

26.1 支配による勝利条件(Control Victory Conditions):シナリオの勝利条件として、区域、ヘクス、建物の支配が指定されていることがある。区域/ヘクス/建物の支配は、ゲームのプレイ中および/またはシナリオの開始時に、それらを支配することによって成立する。あるプレイヤー側が区域/ヘクス/建物の支配を一度獲得した場合、相手プレイヤー側が能動的にその支配を獲得するまで、(支配を獲得することができた出来事がもはや適用されないとしても【例外:26.12】)その支配が保持される。

26.11 支配の獲得:シナリオ開始時に、あるプレイヤー側が初期配置できる地域【例外:両軍が初期配置できる地域】に存在するすべての区域/ヘクス/建物は、そのプレイヤー側が支配を獲得している。同様に、あるプレイヤー側だけが、シナリオ開始時に盤上に初期配置できる場合、盤上にあるすべての区域/ヘクス/建物の支配をそのプレイヤー側が獲得する。

プレイ中、武装した統制状態の歩兵MMCによって区域/ヘクス/建物を占有することで、そのプレイヤー側がその支配を獲得できる。ただし、武装した敵地上ユニット【例外:地下にいるユニット】が同じ区域/ヘクス/建物内に存在してはならない(ヘクス/建物の支配については26.13.14も参照)。移動している最中に支配を獲得することもできる;そのユニットは、区域/ヘクス/建物の支配を獲得するためにその場所でフェイズを終了する(あるいはそこで防衛砲撃に生き残る)必要がある。ただし、迂回することで支配を獲得することはできない。

車両(またはそのPRC)は建物の支配を獲得することができない。ただし、26.12にしたがってその区域/ヘクスの支配を獲得することはできる。迂回していない武装した車両(または武装したPRC)は、自身が占有している区域/ヘクス/建物の支配を獲得しようとする対戦相手から、それを防ぐことができる。建物を迂回している武装した車両は、自身がいる区域/ヘクスの支配を獲得しようとしている対戦相手から、それを防ぐことができる。ただし建物の支配を獲得しようとしている対戦相手からその建物を防ぐことができない。

プレイヤーは、掃討(12.153)によって建物の確保に成功した後で、その建物と、その建物にあるすべてのヘクスと区域の支配を獲得する【例外:迂回している武装した敵の車両(または武装したPRC)を含む区域/ヘクス】。洞窟の支配についてはG11.94を参照。

26.12 車両による支配:迂回していない武装した車両は、現在占有している区域に武装した敵ユニットが存在しない場合、その区域の支配を一時的に獲得できる。その区域から車両が離れた場合、支配は直ちに前の状態(支配されていない状態か、敵に支配された状態のどちらか)に戻る。ヘクス内にある唯一の区域を支配している車両は、そのヘクスをも支配することになる。

例:13CC5の橋ヘクスと橋区域はだれも占有していないが、ソ連軍の支配下にある。PzIII Gが橋に進入して、一時的に橋区域の支配を獲得した。しかしヘクスは支配されない。そのAFVのいる区域にソ連軍4-5-8が突撃した場合、ドイツ軍プレイヤーは橋区域をまだ支配したままでいられる。PzIII Gが橋から離れたと、ソ連軍ユニットの存在に関係なく橋区域の支配はソ連軍プレイヤーの元に戻る。



26.13

26.13 ヘクスの支配: 地上レベルにいる統制状態の歩兵MMCだけが、自身の占有するヘクスの支配を獲得できる【例外：掃討(12.153)；橋ヘクス(B6)；ヘクス内の唯一の区域を車両に支配されている(26.12)】。

26.131 橋のあるヘクス: 橋区域、もしくは橋のあるヘクスの峡谷地区域のどちらかにいる統制状態の歩兵MMCは、そのヘクスの支配を獲得できる。

26.132 トーチカのあるヘクス: トーチカのあるヘクスの支配は、武装した敵地上ユニットがそのヘクスにいない間に、武装した統制状態の歩兵MMCによってトーチカ区域を支配し、かつそのヘクスを占有することによって獲得される(B30.91)。

26.14 建物の支配: 建物のいずれかのヘクスで屋根や地下道以外に存在する武装した統制状態の歩兵MMCはその建物の支配を獲得することができる；26.11の状況が満たされてさえいずば、どちらのプレイヤー側もその建物の支配を獲得するために、その建物にある全てのヘクスと全てのレベルにユニットを実際に進入させる必要はない。建物の支配に関して、連続住宅(B23.71)を構成しているそれぞれのヘクスは、合わせて1つの建物とみなされる。

26.15 隠蔽: ダミーユニットが支配を獲得することはできないが、隠蔽状態のスタックの中に本物のユニットが含まれている場合は獲得できる。同様に、対戦相手が支配を獲得しようとしてもダミーユニットがそれを防ぐことはできないが、隠蔽もしくはHIPされた武装したユニットならば防ぐことができる。すべての事例において、隠蔽もしくはHIPされた武装したユニットによる区域／ヘクス／建物の支配をゲーム終了時まで宣言する必要はない。区域／ヘクス／建物の支配は、索敵や掃討、あるいは建物／ヘクス内にあるすべての区域を(G.4が適用されるならばCCPhの開始時刻)物理的に占有することで、立証することもできる。ただし、そうすることが必要条件ではない。



例：22U3の建物3個ヘクスと6個区域からなるはドイツ軍プレイヤーによって支配されている。ソ連軍のMPHにおいてV2の地上レベルに4-4-7が進入したため、その場でソ連軍は、V2の地上レベル区域、ヘクスV2、さらにその建物の支配を獲得した。続けてV2のレベル1へ移動してこの区域の支配を獲得し、さらにV3のレベル1へ移動した。V3のレベル1の区域を支配することになるが、ヘクスの支配を獲得するためにはその地上レベルにいる必要がある(26.13)ため、ヘクスV3の支配を獲得したことはならない。V3へ進入した際に消費したMFを基にして、ドイツ軍8-3-8が4-4-7に対して射撃を行い混乱状態にさせた。だが、4-4-7は統制状態でその区域に進入したので、その支配には何の影響もない。RtPhにおいて、4-4-7はV2のレベル1に潰走する。次のドイツ軍MPHに、隠蔽状態の5-4-8がV3の地上レベルに進入する。ドイツ軍プレイヤーは、その地上レベル区域とそのヘクスを以前から支配していたが、そうでなかった場合は、今初めてそれらの支配を獲得したことになる。混乱状態の4-4-7はまだ武装した敵ユニットであり、ドイツ軍プレイヤーによる建物の支配の獲得を防ぐため、ドイツ軍プレイヤーは建物の支配を獲得したことになる。5-4-8は引き続きV2の地上レベルへ移動を行ってその区域の支配を獲得する(隠蔽ユニットによるこの支配をこの時点で宣言する必要はない。ただし、レベル1に4-4-7がいるため、このヘクスを支配したことにはならない。4-4-7が除去された場合、ドイツ軍プレイヤーはヘクスV2とその建物の支配を直ちに獲得する。その時、ソ連軍はV2とV3のレベル1区域を支配しているが、ドイツ軍は、その建物とすべてのヘクス、そしてソ連軍が支配している以外のすべての区域を支配したこととなる。この建物ヘクスが連続住宅の境を示す黒い太線でお互い区切られていたとしても、区域／ヘクス／建物の支配は上述したものと同様の結果になる(ただし、移動できない部分もある)。

連続住宅でない22U3の建物をドイツ軍5-4-8が掃討した場合、4-4-7は生き残っているならば捕虜になり、ドイツ軍プレイヤーはこの建物とすべてのヘクス、すべての区域を支配することになる。22U3の建物が連続住宅であり、5-4-8が掃討を行う場合、4-4-7(5-4-8と同じヘクスにいる)は先ほどと同様に捕虜となり、ドイツ軍プレイヤーはV2のレベル1区域とその

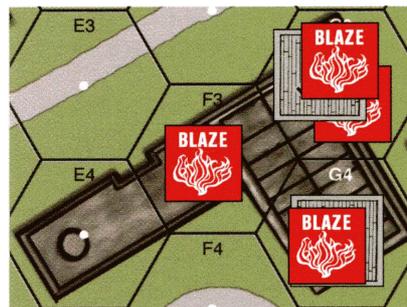
A

建物の支配(掃討の効果により獲得する。だが、V3のレベル1区域はソ連軍に支配されたままである(なぜならば連続住宅は、掃討について別々な建物として扱われるからである；B23.71)。

26.16 支配の喪失: 放火(B25.11)によってプレイヤーが故意に火事を起こした区域／ヘクス／建物は、その火事(すなわち炎や火災)が延焼によるものであっても、その支配を対戦相手であるプレイヤー側に奪われる。プレイヤーが故意に放火してできた火事のために、武装した敵ユニットにとってプレイエリアの一部が完全に進入不可能となった場合、そのエリアが別の要因(例えば瓦礫、放火以外による火災など)によって部分的に進入不可能となっていたとしても、対戦相手のプレイヤー側がそのエリア内にあるすべての区域／ヘクス／建物の支配を獲得する。敵ユニットの存在にかかわらず、そのエリアに自軍ユニットがまったく存在しなくても、故意に起こした火事によってプレイヤーが獲得した支配も対戦相手の側のもとなる。このルールによって支配を奪われたプレイヤーは、その支配の喪失を引き起こした火事が消火されるか、もしくはその火事が両陣営によって発生した火事が合わさったもの(26.162)であるため後で偶然に発生したものと思なされるまで、支配を取り戻すことはできない。

26.161 プレイの開始時から存在していた火事、または射撃(例えば、HE、FT、MOL、WP、または小屋に対して[G5.6]、もしくは炎上する残骸が原因となって)によって偶然に生じた火事について、プレイヤーは責任を問われない。偶然に生じた炎カウンターはその発生要因を問わず支配に影響しないが、同じ火災カウンターは影響を及ぼす可能性がある；地上レベル区域の火災によって両陣営共に進入不可能になったヘクス、あるいはそのような火災ヘクスが重なってできたエリアが生じた場合、その火災エリアに隣接するヘクスの過半数を支配している陣営が、その火災エリアを構成する全てのヘクスの支配を獲得する。このルールを適用するのは、その区域建物ヘクス建物が、両陣営の全ての地上ユニットにとって進入不可能な場合だけである。

26.162 ヘクスや隣接ヘクスのひと続きが両陣営のプレイヤーによって故意に起こした火事(すなわち炎／火災)を含んでいる場合、その火事は偶然に生じたものとみなして、26.161を適用する。ヘクスや隣接ヘクスのひと続きが偶然に生じた火事(26.161)と一方のプレイヤーが故意に起こした火事とを含んでいる場合、そのすべての火事がそのプレイヤーによって故意に起こされた火事とみなされる。



例：偶然に生じた火災がF3とG3の地上レベル、およびG3とG4のレベル1にある。この火災により、F3とG3にある全区域と同様に、G4とE4にあるすべての上部レベル区域も進入不可能である。火災が置かれる前に、ドイツ軍プレイヤーが建物とそのヘクス／区域を獲得していた。ソ連軍プレイヤーが8個ある隣接ヘクスの過半数を確保するまで、ドイツ軍プレイヤーはヘクスF3とG3の支配を保持する。ただし、ソ連軍プレイヤーが、それらのヘクスの全ての区域を支配するのと同様に、ヘクスF3とG3の支配を獲得した場合も、直ちにソ連軍プレイヤーは支配を獲得する(F3とG3にあるすべての区域は進入不可能であるがゆえに)。ドイツ軍プレイヤーが8個ある隣接ヘクスの過半数を確保するまで、ソ連軍プレイヤーがヘクスF3とG3の支配を保持する。ヘクスG4とE4の支配は、その地上レベル区域に進入することが可能なため通常どおり獲得できるが、レベル1区域とレベル2区域(どちらも進入不可能)はそのヘクスを支配したプレイヤー側によって支配される。

ここで、これらの火災が、ドイツ軍の放火によって生じたものとしたと仮定する。ソ連軍プレイヤーは以下のエリアの支配を自動的に獲得する：炎／火災カウンターが置かれたすべての区域と、それらの火事カウンターのために進入不可能となったすべての区域(すなわちG4とE4の地上レベルを除くすべての区域)；炎／火災カウンターが置かれている3個のヘクス；建物(炎／火災カウンターを含んでいるため)。その建物の炎／火災が、直接その建物に放火したものでなく延焼によるものであったとしても、その延焼の大元の火事が放火によるものであるならば、前述の事例が適用される。



A

ALLIED
VP

AXIS
VP

26.2 勝利得点(Victory Points) : 勝利条件は、しばしば、除去、捕獲、またはユニット/装備の盤外退出によって与えられた得点を基準に決定される場合がある。それらの得点は勝利得点(VP : Victory Points)と呼ばれる。

26.21 勝利得点の価値 : プレイ中において、あるプレイヤー側のOBの合計VPは除去/捕獲/盤外退出の他に生じた事情(例えば、指揮官登場、指揮官の能力値の変更、MAの故障など)によって変更される可能性がある; そのようなユニット/装備のVP値は、その後で除去/捕獲/盤外退出を行った場合、それに対応した新たなVP値を与えられる。

26.211 歩兵とPRC : 各分隊や各操作班は2VPの価値がある[例外: LCの操作班は1VPの価値がある; G12.114]。各HSは1VPの価値がある。指揮官(戦車指揮官を含む)は基本値として1VP、さらにそれが有するマイナスの指揮能力修整毎に1VPの価値が追加される(指揮能力修整が0またはプラスの指揮官は1VPの価値となる); 負傷した指揮官は、負傷していない場合と全く同じVPの価値がある[例外: 日本軍指揮官; G1.65]。ヒーローは1VPの価値があるが、盤外退出の場合、海上撤退(G14.42)に限り1VPの価値がある。

26.212 車両と装備 : 各航空機[例外: グライダー]および非車載の砲は2VPの価値がある。各車両(ワゴン/そりを含むが、オートバイ/ゴリアテ/ポート/グライダーは除く)は基本値として1VPの価値を持つが、さらに以下のVPが追加される: その車両に故障していない/無力化していないMAがあれば1VP; AFVが持つ一番高いAFIに対してその5AF毎(FRU; AFが0ならば1VP)に1VP(PRCのVPは26.211にしたがって決定される)。LCのVP値についてはG12.84を、砂漠でのシナリオにおける砲/車両のVP値についてはF.3をそれぞれ参照。

例: ソ連軍車両のVP値は以下になる(ただし、戦車指揮官/他のPRCは存在せず固有操作班のみとする); T-70は6VP、KV-1Eは7VP、T-37は5VP、IS-3は10VP、非武装トラックもしくはワゴン/そりは1VP(操作班は無い)、そしてIAG-10-AAは4VPの価値がある。

26.213 すべてのSMC/MMC/砲は、それがカウンターになっているか、何らかの固有の装備や乗車兵となっているかに関わらず、一般のものと同じCVPの価値がある[例外: キャリアーのHSがキャリアー固有であった(D6.82)場合、2VPの価値がある; 砲は、車両のMAであるならば1VPの価値がある(26.212)]。

26.22 損害による勝利得点(Casualty Victory Points) : シナリオにおいて損害による勝利得点(CVP)を使用している時には、各プレイヤーが除去/捕獲した敵ユニット/装備に応じてCVPを得られる。よって、プレイから取り去られる度にそのVPに相当する数だけ斜線で記して簡単に記録するだけでも良いし、もしくはシナリオ補助カードの勝利得点記録表(Victory Point Track)に沿ってVPマーカーを適宜動かすなどして、自軍のCVPを記録しておくこと。

26.221 プレイヤーは、除去されたすべての敵ユニット/装備のVP値に等しい分のCVPを得る。地図盤を離脱したユニット/装備は、CVPに関して除去されたものとみなされる[例外: 帰還を被ったり、捕虜を護衛する監視兵(20.53)、盤外に着地したグライダー/降下兵、そのような盤外への退出が勝利条件やSSRで要求されている場合]。単に、混乱状態、負傷、戦意喪失状態、故障、衝撃、移動不能となっただけのユニット/装備はCVPとして認められず、無力化したMAについてもやはりCVPとして認められない。

26.222 捕獲 : 現在捕虜となっている指揮官/MMCは勝利条件に関して捕獲されたものである。また対戦相手が、最後にその火器を回収したか車両を捕獲した(21.2)場合、その砲/車両/LCを操作する者が現在いないとしても、その砲/車両/LCは捕獲されたものとみなされる。プレイヤーは敵ユニット/装備を捕獲した時にそれについてのCVPを得る。もしそれが捕獲されている状態でなくなった場合、それらのCVPは直ちに失われる。プレイ進行中(即時の勝利条件の判定である場合を含む)に捕獲されたユニット/装備は通常のVPの価値がある。シナリオが終了した後ですぐに、ユニット/装備を捕獲した側に与えるVPを通常の2倍とする[例外: ゲーム終了時、捕獲した中国軍のユニット/装備のVP価値は4倍になる; G18.44]。捕獲したユニット/装備が除去された場合、

脚注4

もう捕獲されたものとはみなされない。ただし、そのユニット/装備の除去は、捕獲時のCVPの代わりに、捕獲側に通常のCVP(26.221)を与える[例外: 捕虜側のプレイヤーの攻撃によって捕虜が除去された場合、それによって捕獲していた側は除去によって直ちに2倍のCVPを受け取る]。

例: ソ連軍KV-1EのMAが故障しても、ドイツ軍プレイヤーはCVPを獲得できない(26.221)。そのKV-1Eがドイツ軍HSに捕獲される前に、すでに放棄されていた場合、ドイツ軍プレイヤーは4CVPを得る: 車両であることに対する1CVPと11AFIによる3CVPは得られるが、MAが故障し、固有操作班もこのKV-1Eには存在していないので、これ以上CVPは得られない。捕獲後にソ連軍プレイヤーはこのKV-1Eを攻撃し、除去した。その場合、ソ連軍は捕獲AFVを操作していたHSの1CVPを獲得するが、ドイツ軍は、KV-1Eを除去されても依然として4CVPを保持する。KV-1Eが除去されていなかった場合、捕獲されたユニット/装備のCVPは2倍となるので、ドイツ軍プレイヤーはシナリオ終了時に追加の4CVPを受け取る。

26.23 退出による勝利条件(Exit Victory Conditions) : 勝利条件によっては、指定された退出エリアを抜けて指定のVPを地図盤外へ退出(26.21)させることを求めている。プレイヤーは、勝利条件にしたがって退出させたユニット/装備が退出した時点で有しているVPに等しい退出VPを受け取る[例外: 帰還を被った車両や混乱状態の兵士(海上撤退での退出については除く; G14.42)については退出VPを得られない]。勝利条件にしたがって退出させた捕獲した敵ユニット/装備は、プレイ中は通常VPとしてカウントし、シナリオ終了時には2倍の退出VPとして数える(26.222)。

26.3 阻止(Avoidance) : シナリオの勝利条件が一方のプレイヤー側だけ記述されている場合、その相手プレイヤー側は、その勝利条件を阻止すれば勝利できる。

26.4 バランス(Balance) : 各シナリオには“バランス(Balance)”という項目があり、特定の陣営を有利にすることで基本シナリオにバリエーションを与えている。両プレイヤーが同じ陣営をプレイしたいと主張した場合、お互いにdrを行ない、それに負けたプレイヤーがその代償に、そのシナリオにある自分の側に有利なバランス条項を適用できる。

A 章脚注(Chapter A Footnotes)

1. A.2 誤り : 悪意を持って解釈すれば、誤りに対するこのような取り扱いが不正を許可しているように映るかもしれない。しかし我々は、いかにそれを認めるとほめかしているわけではない; 忘れてしまったルールやユニットを適用し直すためにゲームを元の状態に戻すということは、プレイをだらだらと長引かせてしまうのである。本質的に、プレイヤーのシステムに関する知識や好機を生かす場面的に捉えて適用する事は、経験豊かな野戦指揮官の能力をよく反映しており、技量の要素に加えられるにふさわしいものである。究極的な詐欺師への対処は、その人とプレイしないことである。

2. 1.22 射程 : 射程は、部隊が持っている火器で射撃できる距離を単純に表しているわけではない。それは、部隊の規律、射撃教養、訓練、敵との交戦に慣れているかどうか、ということをもとめて表現している。自分の部隊ならば視界に入った敵をすべて射撃するはずだとプレイヤーは思っているかもしれないが、その部隊は、極めて英雄的な勇気があり、かなり好戦的だといえる。射撃するということは応射されるということであり、ほとんどの部隊は、敵を探し出そうとするよりも、交戦から身を隠そうとするものだ。

3. 4.15 歩兵OVR : 歩兵OVRのルールが含まれたことで、テストプレイヤーの間に白熱の議論が繰り広げられることになった。多くのテストプレイヤーが不必要な複雑化だとして反対したのである。他のテストプレイヤーは、ゲーム終盤において勝利条件に指定されたヘクスへの移動を“妨害”するためにSMCを利用するという、非現実的な問題があると指摘した。最終的なルールは、ゲームターンの人工的な時間的拘束をうまく処理しつつ、単独のSMCに、確実な死や捕虜になる危険よりも圧倒的な敵に道を譲ることができるようにしようとしている。

4. 4.2 移動の手順 : どれが移動済みのユニットなのかを覚えておくことが難しいと感じたプレイヤーは、移動を終えたユニットを偶数ターンならば北に、奇数ターンならば南にすべて向けておく(向きは重要でない)ので習慣をつけるのも良いだろう。MPhの終了時には、移動を終えたユニットすべてが同じ方向を向いているはずだ。



脚注5

5. 4.42 IPC : 分隊の半分の兵員数で操作班やHSのIPCよりも、分隊のIPCが低いことに疑問を持つプレイヤーもいるだろう。だが、分隊をHSに展開させることで運搬能力が2倍になるとわかれば、分隊のIPCはHSのIPCの2倍あることに気付くだろう。分隊をHSに展開させることで戦闘能力は低下するが、その代わりにユニットのIPCは増加する。展開によってIPCを増加させてFPや射程を犠牲にした分隊は、実際には、運搬可能な量を超えているため負担が効かっているのである。

6. 4.43 所有 : 実際の戦場で指揮官が狙撃兵に対して影響を与えることができない。ところが、プレイヤーの全知全能さ(すなわち、多くの情報を利用でき、「戦場の霧」という概念が不足している)に対して不平をいう人々が、プレイヤーが管理できない狙撃兵ルールのようなルールに文句をいう。これは、私からすると滑稽に思える。この事例もそれに該当するルールである。混乱状態にあるユニットは、自分が持っている武器を受け渡したり、放棄したりすることができない。なぜならば、混乱状態にあるユニットはまったく管理下にないため、全知全能なるプレイヤーにとって管理できないものと考えることができる。幅40mのヘクス内にある動くことのないSWを自動的に探知する能力をユニットに与えたら、とんでもないことになるだろう。そのユニットは、SWがどこにあるのか、射撃しないのはなぜかを知っているのだろうか? そのSWを操作しようとして今いる場所を離れるだろうか? 混乱状態のユニットがそのSWを渡してくれるだろうか? 明らかに恐慌状態にある潰走した混乱ユニットが、どこにSWを落としてきたかを味方の部隊が回収できる程度に覚えているという事態に関しても、私もおどろくと思わない。

7. 5.5 相当 : 砲を操作している歩兵操作班/HSは、複数の砲が同一区域に集められた場合、適切な分散配置、砲の隠蔽と操作が困難であることを表すために、非車両スタックの制限に関して分隊として扱われる。オーバースタックのルールにある攻撃と防御へのペナルティは、重火器を分散配置するという現実的な戦術を採用することをプレイヤーに薦めているのである。

8. 7.21 PBF : 隣接するヘクスと同一ヘクスへの射撃の場合、FPを2倍や3倍にするというのは、近距離だからという理由以外にも、手榴弾の要素が考慮されている。これは、敵の区域よりも2レベル以上低い場所にいるユニットの射撃にはPBFが適用されず、逆に、高いレベルにいるユニットが下へ射撃する場合には適用されるという、主な理由にもなっている; 手榴弾を上へ放り投げるよりも下へ落としたほうが簡単だからだ。投げつけるのに失敗したとしても、落とした手榴弾が自分のところに戻ってくることはない。また、隣接してきた敵に対する防衛機銃射撃は、実際に敵が40m以内近くまで射撃を待っているのではないということプレイヤー諸氏は理解するであろう。そのような攻撃は、MPHに移動している間にユニットが受けた射撃の効果も累積し、隣接したヘクスでその効果が最高潮に達したことを表現しているのである。

9. 7.24 AFPh射撃 : AFPh射撃は、そのプレイヤーターンに移動しなかったユニットにもペナルティが課せられる。これに対する根拠は2つある。まず、そのユニットが移動したのかしていないのかを2フェイズ後まで覚えておかなければならない、というプレイヤーの負担をなくすことで、プレイアビリティを増加させる明白な利点がある。さらに、後になって行なわれる射撃であるため、準備射撃に適用される完全なFPを使用することができない、という事実を反映させた現実的な観点がある。FPが減少することによって、それによる損害も同様に減少する。この“時間”というテーマは、ルールの至るところで一貫して適用され、AFPhに複数ROFが許されない主な理由にもなっている。

10. 7.25 待機射撃 : 待機射撃はAFPhに実行されるのだが、準備射撃の一形態と見なされるため、AFPhのペナルティを被らない。待機射撃として指定されたユニットが、そのPPPhから、“射撃し続けている”か、射撃の機会をうかがっているのである。待機射撃は、新たに発見された敵ユニットに対してより効果的な射撃ができるように、AFPhの間に目標を選べるようになっていく。車両による待機射撃は許されていない。これは、視界が制約されており、自身のMPHに移動と射撃(移動中射撃)の両方を実行できる唯一のユニットであるためである。

10A. 7.37 追加歩兵射撃表 : 追加歩兵射撃表とそれに付随するルール(“1/2 FP”)は、ASL Annual '89で初めて登場した。(1998年に、このIIFTと付随ルールはClassic ASLに再掲載されている)。それ以降、のちのAnnualに様々な論評が掲載された。ひとことなど、ASL界は、このIIFTを公式のIFFTと宣言すべきか、それとも屑かご送りにすべきかで、真っ二つに割れていたように見うけられた。けれども、ある時期以来、他の追加ルールとまったく同様にIIFTも扱うということで決着し、この第2版でもそのような形で掲載する運びとなった。

IIFTへの反対論評のひとつとして、修整後DRが大きかった場合、IIFTで数多くの中間FPにおいて追加PTCが加えられたことにより、IIFTが標準のIFFTよりも容易に隠蔽を剥いでしまうということが挙げられた。この論評への反論として、そのような追加PTCすべてを非隠蔽状態のユニットに対してのみ適用する条件付PTCとする事で隠蔽がおかされやすくなるはずだ、という示唆があった。我々は、この考えに同意する方向に向い、その考えに沿ってIIFTを変更することを真剣に考えた。けれ

A

ども、最終的に、我々は1989年に公表された元来のIIFTを、その本質を変更しないままにしておくことに決めた。ただし、IIFT上のそのような追加PTCに青色を付けて強調することにした。隠蔽が簡単に剥がれてしまうと心配する者は誰であれ、それによって内輪のルールでこの“追加”PTCを無視することができる。

11. 7.83 釘付け状態 : 混乱状態のユニットは、必ずしも最善の行動をとるわけではない(また、プレイヤーの望む行動を確実に反映させることもできない)ことを思い出し、混乱ユニットは規律を失い、パニックになっているだろう。そのため、防衛機銃射撃や連続機銃射撃の際、FFMO/FFNAMのペナルティを被るのである。

12. 8.21 残留FP : 残留FPが通常のFPよりも効果が低下するのは、それが主要な射撃ではないからである。言いかえれば、それは狙った射撃ではない。残留FPが存在する場所へユニットが移動してきたら、命中し、影響を及ぼすかもしれないが、その確率は低い。それでも、残留FPを発生させたユニットと目標ヘクスに後から入ってきたユニットとの間に、LOSを遮断する障害物が存在していた(迂回してきたユニットに射撃する際は、たびたび発生する)としても、被射撃地域のそばにいたために、その激しい弾音で逃げ出すという効果がある。これは、もっと移動させようとしているフェイズプレイヤーの指揮を拒み、部隊がくじける要因として申し分ない。このことは、残留FPを置く原因となった元々の射撃ユニットのLOSに関わらず、そのヘクスを移動中に占めたものに対して全ての残留火力の攻撃が行われることや、迂回移動中であってもその障害物のTEMを適用できることにも反映されている。

13. 8.31 PPF : 最終射撃カウンターがすでに置かれている射撃ユニットがPPFを行う場合、そのユニット自身にも悪い影響がある。これは、そのユニットの忍耐の限界を試しているようなものだからだ。防衛機銃射撃が最終射撃をしたユニットは、それらの攻撃が射撃量の限界内にあるため、まだ制圧される危険性がないものと考えられる。ところがPPFを行うユニットは、銃を再装填する前に制圧されるというわけだけでなく、通常の限界を超えたプレッシャーを受け、そのプレッシャーに押しつぶされるかもしれないのである。

14. 9.8 分解状態のSW : 運用方法も含めて、軽機銃と中・重機銃がまったく異なる火器だった国と異なり、ドイツ軍のMG34(後継のMG42も含めて)は、汎用性のある初めてのMGであった。つまり、LMGとして使うことも適切な付属品で組立てて用い、ドラム弾倉を主に用いていた。これのHMGバージョンは、安定した3脚架にLMGを取り付け、照準器を装備しただけのもの、主にベルト弾倉を用いていた(これによってMGの射程、正確さ、火力が向上する)。そのため、分解して3脚架照準器を取り外したドイツ軍のMMG/HMGは、そのまま2脚架を備えたLMGとなる。なお、ゲームに登場するMMGは、弾薬が少なく照準器を装備していないHMGを表している。

15. 11.15 混戦 : 混戦とは、ナイフを手にした兵士が死に物狂いで、生きるか死ぬかのレスリングをしているというような、ありがちな光景だけを表しているわけではない。混戦は、両軍が効なり近接して互いを認識しているが、必ずしも視認しているわけではなく、お互いが先に動くことを嫌がっている(自利心のテストのように)という状況も描写しているのである。最も顕著な事例としてスターリングラードの戦いがある。別の寝床へ移るときに出してしまう音を警戒したため、同じ建物の隣の部屋にいる敵小隊と何時間も対峙していたのである。戦いは格闘戦もあったが、手榴弾の投擲やSMGの掃射で解決することもある。加えて、実際の戦闘で生じることを完全に表現しているわけではない。すべてを反映させようとしたら行き詰まってしまうだろう。

16. 11.622 近接防衛兵器 : 92mm 擲弾発射器の使用をCCで攻撃された後に制限することで、CCにおける防衛のメカニズムをより現実的なものにしていく。これは、戦車の方からわざわざCCを仕掛けさせるような攻撃的な火器というのではない。実際の戦車指揮官はCCを避けようと苦労したものである。先に攻撃を受けた戦車か、それに同行していた護衛の要求によって使用されるものであり、襲撃してきた兵士に向かってこの発射器を使用するのである。決して、塹壕に隠れている防衛側を見つけてすためではない。

17. 11.8 街路戦闘 : ヨーロッパの狭い街路での接近戦では、明らかにAFVが不利である。このゲームシステムのために抽象化した地図盤では、街路戦闘の息詰まるような状況の再現は不十分である。そのため、このような特別なルールを設けた。

18. 12.1 隠蔽 : ゲームのスピードを犠牲にしてもよいというプレイヤーにとって最も現実的な選択は、それぞれの“?”の“中身”を秘密裏に記録して、それが明らかにされるまで盤外の見えないところにその中身を隠しておくことだ。この方法を採用した場合は各“?”には識別記号を印刷してある。このシステムを採用した場合、1ヘクスには“?”が1個だけ存在する。もちろん、中立的な第三者を審判として用いるような“戦場の霧”や隠蔽ルールが理想的である。プレイヤーは同じ盤を別々の部屋でプレイし、審判はそれぞれの動きを監視する。そして、対戦相手が見ることができ



A

脚注31

たと審判が判断した移動や攻撃のみを対戦相手に報告すればよい。電話によるプレイでは、審判が、各行動を展開するため自分の盤上に全てのカウンターを配置しながら判定を下すような仕組みを考えている。審判の盤上には、対戦相手の非混乱ユニットのLOSに入ったかどうかを判定するためだけに移動だけを行なうことになる。

19. 13.1 騎兵: 騎兵は、第2次世界大戦において比較的小さな役割を演じていたが、それにもかかわらず、この戦争に参加したほとんどの国で一時的に、あるいは頻りに騎兵が活動している。ドイツ軍、ソ連軍、ポーランド軍騎兵の活躍は比較的良好に知られているが、イタリア軍、ハンガリー軍、ルーマニア軍、フィンランド軍、ギリシャ軍、日本軍の騎兵が関わった戦闘を記載した資料は少ない。騎兵を使用した交戦国がわかるぐらいである。もちろん、優れた場所に配置された自動火器によって馬とその兵士が虐殺される危険性が高いため、戦争が進むにつれて騎兵による集団突撃はますます少なくなった。それでも適切な状況下で、なおかつ適切な戦術を用いることで、バルカン半島や東部戦線で騎兵部隊が終戦まで戦ったのである。よって騎兵は、第2次世界大戦における歩兵戦線に付随して存在していた。馬カウンターに乗ることで歩兵ユニットが騎兵になるというこのルールは、専用ルールを別に作ることを避けるために簡略化したものとなっている。より現実的に近づけるならば、騎兵となる能力を持つユニットを特定してその識別記号を記録するか、ASLの基本となったSquad Leader ゲームシステムの歩兵カウンターを用いて、ASLのカウンターと区別できるようにするとよい。なお、シナリオデザイナーは、片方の軍だけが騎兵能力を持つように限定した方がよい。

20. 14.01 狙撃兵: 狙撃兵は、平均的な兵士とは別に訓練を受けている。静粛性と忍耐力は射撃技術と同じくらい重要であった。無人の地帯や敵前線の後方でたびたび行動し、“生き残る”という唯一の任務を与えられた。敵に発見されずに遂行できると判断できたときにだけ射撃し、適した目標が表れるまで攻撃機会を何度も見送ったのである。そのようなことから、狙撃兵は、生き残ることと申し分ない殺人を遂行することに関係ない出来事を無視し、感情を捨て去らなければならなかった。その結果として、狙撃兵が行動するのは前線ではなく、その後方だった。狙撃兵は最初に確認した目標を攻撃しない。実際、狙撃兵は、周りを敵が動き回っていたとしても、“安全”な目標を捉えるまで何時間も待つのである。そのためまったく友軍のいない“前線の後方”で行動していた。狙撃兵の攻撃をコントロールできなかったため、この狙撃兵のルールに異義を唱えるプレイヤーもいるだろう。だが、戦場にいる指揮官が狙撃兵の攻撃を指揮できることなど、実際にはなかったのである。そのような攻撃はまさに無作為であり、攻撃が生じた時にプレイヤーがその場所を指定できるような形で狙撃を表現することは、極めて非歴史的といえるだろう。各プレイヤーは互いのDRを良く見て、SANを宣言することになる。このルールの利点の一つはバランスを取るしくみとして機能することである。良いDRに恵まれたプレイヤーは、必然的により多くの狙撃を被りやすくなる。また、失うものが無いかと、思い付く限りのIFP攻撃でダイスを振るプレイヤーに“手当たり次第の射撃”を思いとどまらせるはたらきもある。もう1つの利点は、狙撃兵をランダムにすることでソリテアプレイを容易にしていることである。これは、プレイヤーは狙撃兵が“どこに”いるのかわからないため、非現実的な対策を打ち出せないからである。最後に、複数の目標がいる区域で指揮官が必ずしも目標にならないことが、おかしな意見もあるだろう。その場合、狙撃兵は指揮官を目標とするよう訓練されていることが引き合いに出される。私は、分隊と同じボックスにいる指揮官が狙撃目標になる確率は、その分隊が表している10人のうちの誰か1人と比べると1000%なのだとすることを指摘するだけである。効果のなかった狙撃兵攻撃の後に対狙撃兵チェックが許されていないのは、プレイをスピードアップさせるためである；効果のなかった狙撃兵攻撃の後でもこれが行なわれると、対狙撃兵チェックの致命度が増してしまうからである。

21. 15.431 狂暴化ユニットの襲撃: 狂暴化ユニットにAPhの能力が与えられていないのは、各ターンの行動のために与えられている“時間”をMPhで8MFを用いるためにすべて消費しているからである。また、APhの能力によって与えられるより慎重な前進を行う能力よりも、MPhの進入を強制することで生じる防御側の恐慌した対応（ゲームではTPBFやFPFで表される）の方が、より良く狂暴兵をシミュレートしている。

22. 15.5 降伏: MCや回復の試みで2のDRを出したのに、続けて行なわれた戦闘の修整後DRが12以上となって降伏したことに憤慨するプレイヤーもいるだろう。そのプレイヤーはだまされたと思うだろうが、それは、低いDRほど良いはずという概念に執着しているためだ。彼らは現実的ではないと言うかもしれないが、2のDRは、ルールに登録された手頃な活性剤に過ぎない。良い結果を与えてくれる保証ではなく、一般的に有利な結果となっているだけである。国籍、クラス、混乱状態などによって不十分なDRMしかユニットに適用されなかった場合に戦渦DRで良い結果となる確率は、最初にMCが回復の試みで2のDRを出して良い結果が得られる確率よりも、さらに低くなるのである。このような場合の選択肢には、追加DRを適用するとか、撤退が困難な状況にあるユニットのようにある一定条件のMCにのみ、戦渦を適用する方法もあるが、あまり“代案”といえるほどのものではない。

23. 16. 部隊の戦闘継続能力: ほとんどのウォーゲームでは、同じ所属部隊が被る損害に関係なく、最後のカウンターまで戦おうとする。だがそれは現実的にはあり得ないことである。戦闘体制が完全にいられるのは、傷付いた兵士達がバニックになる直前の損害までである。この効果は特に指揮官の損害が多い時に高まる。

24. 16.11 BPVの喪失: ユニットの置き換えによるBPVの喪失は、クラス上昇によって部分的に埋め合わされる。だが、2度続けて混乱したことで除去されたユニットは、それによる損耗を表しているというより戦闘に対する結束性を失った部隊を表している。ゲーム的な観点からすれば無意味であるが、それらの兵士は全て死んだのではない。彼らは落伍、負傷、捕虜となったのであり、あるいはまだ生き残っている。これらの兵士は敵を探し出そうとするよりも敵を避けようとしているのである。

25. 19.13 ユニットの置き換え: MCに失敗した時に被る損耗による能力の低下を表しているMMCの置き換えとは異なり、指揮官の置き換えは、射撃下で取り乱したことによって仲間からの尊敬を失ってしまったことを表している。

26. 19.2 新兵と徴集兵: これらの兵士が完全装備をしていたとしても(実際に不足していたこともあった)、たびたび、初めて敵に遭遇したとき装備を放棄したり、あるいは効果的な火器の使用を躊躇したのである。徴集兵であるユニットは、能力値を低下させることでのみそれを出しているわけではなく、特定の制限ルールも適用される。時期や状況によってそのような部隊を戦場に出す必要がなかった国であっても、新しく集められ、また戦闘を経験していない部隊をしばしば戦場に投入し、あるいはベテラン兵を基幹とした部隊の再編に組み入れた。敵の射撃の圧力を受けることで、訓練や装備で得ることのできない能力を向上させることができた。新兵として分類される部隊は、何をしてもかかわらない存在である。ある日は石壁のような守りを見せたかと思えば、次の日は羊のように追いつかれるのである。ベテランの部隊でさえ、十分に気力を削ぐだけの火力の目標となれば、以前の彼らの情けない姿に戻ってしまうかもしれない。したがって、新兵部隊や徴集兵部隊は、シナリオの開始時にたびたび前線の歩兵部隊として表わされているが、敵の射撃下に連れてこられるとただの新兵に戻ってしまう。これらの部隊は、質の高い兵士としてシナリオを開始するが、カギとなるベテランを失ってしまうと、シナリオの途中でレベルの低い部隊に置き換わってしまうものである。そのため、戦闘が開始され、ある部隊が損害を被ったり士気をくじく射撃にさらされたりしたなら、彼らの質は低下し、プレイヤーの命令に対する反応も鈍くなる。

27. 20.55 脱走: フィンランド軍以外の枢軸側小国軍と、イタリア軍の兵士は、ほとんどの場合、戦闘から逃れたいと思っていた。とりわけ、西側連合国軍の捕虜になりたがっていた。日本軍の兵士が捕虜になるのはまれで、撤退することは恥だとも考えていた。その恥を回避するために、自身の身を危険にさらすことが多かった。

28. 22.6 MOL: 高性能な兵器類がないため、バルチザンや貧弱な装備しかない部隊は、火炎瓶(モロトフカクテル)として知られる原始的だが単純効果的な手製の武器に頼っていた。“歩兵用対戦車ガソリン爆弾”のおもな長所はその入手しやすさにある。ピンと少量のガソリンに適切な芯があって、製造経験と勇敢さがあれば強力な兵器に様変わりさせることができる。MOLの使用方は、芯に火をつけて目標にそのピンを投げつけるだけである。さらに洗練されたタイプは、内容物の薬品が空気と接触することで着火するため、火をつける必要もなかった。うまくいけば、衝撃でピンが壊れ、内容物が炎の海を作り出すのである。手榴弾ほど安全に素早く簡単に使用できないが、MOLの方が装甲に対してより効果があった。

29. 24.11 発煙手榴弾: 発煙手榴弾(OBA)による砲弾、砲、AFVの砲弾によって散布される5/8インチの『煙幕』カウンターとは対照的に、中に含まれる化学薬品も非常に少なく、30秒間程度しか煙幕を生成できない。よって煙幕のスクリーンは小さく、持続時間も短かった。

30. 25. 国籍による特徴: 『国籍による特徴』は各国軍隊の能力に変化を与えているが、ある国の部隊全てに例外無しに、これらの定型的な、単純化しすぎた特徴を適用するのは明らかに不適當である。それは十分熟知の上で、ゲームに対する味付けとして導入されている。基本ゲームシステムにあるすべてのバリエーションは、国籍別能力表にわかりやすい書式で記述してある。また、解説する必要のある特別な事例についてのみ、ルールの第25項で言及している。この表にある指揮官生成係数(LG)の欄はDYOシナリオを作成するときだけに使用されるものであり、H1.7でその説明をしている。

31. 25.11 SS: 休息と再編を必要としていた1944年より前のSS部隊は、4-6/2-4/8のSS分隊/HSのクラスによって表現できる。



脚注32

32. 25.231 人海戦術：人海戦術の攻撃にはSMFの使用が認められているが、これは、敵に向かって全速力で走っていることを反映させているわけではない。東部戦線の参加者によると、ソ連軍による初期の人海戦術は、圧倒的な火力の支援を受けて、火器と連携した兵士の集団が着実に前進してきた、と言っている。SMFを認めているのは、プレイやすさを向上させるため(プレイヤーは、個々のヘクスで消費したMFでなく、人海戦術に参加したユニット全体で消費したMFだけを覚えておけばよい)と、地形に関係なく、列になって一斉に前進しつづけることを可能にするためである。以前の人海戦術のルールで、多くのプレイヤーは“in the same general direction”という語句に混乱させられ、その語句の適用が乱用された。この新版ルールではその語句を改め、複雑にしすぎることなく、人海戦術を行うプレイヤーに過不足無い範囲で自由度を与えながら明快な指針を作ろうと試みている。これは騎兵による一斉突撃と日本軍のバンザイ突撃の基本であると同時に、これらのルールを用いた時の必要に応じてさらに複雑化される。新版ルールではヘクス列を特定することによって人海戦術ユニットの動きを緩やかに拘束している。別の方法として、射界のようなゾーンや経路を用いようとも試みたが、結局はこの新版ルールが最良のものであるということになった。

33. 25.24 パルチザン：すべての国のパルチザンは同じような特徴を持ち合わせている。支援火器が少ないため、一般的に火力が弱いことである。訓練と規律が不足しているため、敵の正規兵と射撃戦を繰り替えても正気でいられるのはまれであった。これとは逆に、自分たちの地域ならば奇襲などで有利に作戦を進めることができた。この有利さは、後方支援部隊が相手であったことも相まって彼らを厄介な存在にしている。一般的なルールとしてパルチザンユニットは、展開、複数ヘクスからなる射撃グループの形成、及び築壕の試みについて、SSRによって禁止されるべきである。

34. 25.32 砲兵器：戦争初期におけるアメリカ軍の砲兵器は光学ガラスをドイツから輸入していたこともあり、射撃指揮用の測距器や光学機器が粗悪であった。さらに、アフリカ戦線のアメリカ軍は使用期限切れの弾薬に悩まされた。だが、アメリカの工業力は、戦争が進行するにつれてますますの代替品を提供できるレベルにまでなってきたのである。

35. 25.5 フランス軍：フランスは、ヨーロッパで最も立派な軍を持っていると軍事専門家に思われていた。しかし、時代遅れの戦術、遅滞した政治風土、混乱、思いがけない電撃戦の成功による敗北という落胆に触れた。開戦初期に装甲部隊によって前線を突破されてから、フランス軍のあらゆる部隊の間で敗北主義が蔓延していた。それを反映させるため、MMCの混乱状態における士気値を低くしている。

36. 25.6 イタリア軍：イタリアは、指導者によって世界大戦に参加したのだが、そのための準備は惨憺たるものだった。物資の不足が深刻で、重工業も未発達、軍隊も不足しており、熱烈に好戦的な大衆もいなかった。ムッソリーニとそのコホルト(古代ローマの歩兵隊)は、ヒトラーが世界を征服してしまう前に、新ローマ帝国の皇帝になる必要があると考えていた—悲劇的な見込み違いである。イタリア兵は、闘争心が欠乏しており、集団で降伏する傾向があると誹謗中傷的にされるが、訓練が足りず、装備は貧弱で、階層と伝統で将校との溝が深かったことを忘れてはならないし、信念も薄いため弱気にもなっていた。イタリア軍の兵士は優れた装備と優れた指揮の下ならば勇敢に戦ったが、たいていは、どちらか片方、または両方が足りていなかった。エリート分隊は、サルディニア擲弾兵、フォルゴレおよびエリア師団、アルピニまたはサンマルコ海兵隊ユニットの活躍を再現するシナリオのみ、登場する。ベルサグリエリは、装甲師団に配属された1個歩兵連隊、および自動車化師団や騎兵師団に配属された1個歩兵連隊で、主に、これらの師団における偵察任務にあたった。3-3-6分隊は植民地兵と黒シャツ隊を表している。植民地兵は現地人から召集した部隊で、部族の戦いのためにのみ訓練、武装されていたので機動戦には不慣れであり、たいていイタリア人の将校が指揮していた。黒シャツ隊はファシストの民兵であり、通常、各師団に1個レギオン(小さな2個大隊で構成)ずつ、1940年から配備された。

37. 25.7 フィンランド軍：1939～44年のフィンランド兵ほど、祖国を防衛するため勇敢で巧みに戦った国はない。きわめて個人主義的で、愛国的、無慈悲であり、過酷な気象条件にも関係なく行動した。フィンランド兵は、敵に対する戦術が巧みで、その抵抗は熱狂的でもある。このようにフィンランド兵が卓越している理由は、深く根ざした“sisu”—決断力と個人主義—と呼ばれる性格が基底にある。この特徴は、指揮官が介在しなくてもフィンランド兵がたやすく前線に復帰できることから理解できる。しかしながらフィンランド軍は、ドイツの同盟国として領土の拡大を望んでいたわけではなく、古来からの国境を回復することだけを望み、侵略的行為を拒絶したのである。

A

● 38. 25.8 枢軸側中小国：

ルーマニア：ルーマニアは、1940年のドイツの成功に追従しての同盟を組んだわけではなかった。ドイツの圧力に加え、ロシアにベッサラビアを、ハンガリーにはトランシルバニア北部を、ブルガリアにはドブロジャ南部を明け渡していた。ルーマニアは自身の生き残りのためにはドイツにその保障をしてもらうより無いと悟り、1940年の11月に枢軸国に名を連ねることとなった。枢軸国としても、その後に連合国の一員となった後も、ルーマニアの戦争目的は失われた領土の回復にあった。ルーマニア第1軍がハンガリーとの国境防衛のために東部戦線から引き抜かれていたが、1944年8月にアントネスク国家主席が逮捕され連合国側につくまで、ルーマニアはドイツの最も頼りになる同盟国の1つだった。

各ルーマニア歩兵大隊は、HQ中隊、輸送支援部隊、MG中隊、そして3個歩兵中隊から成っていた。大隊は3個MG小隊、迫撃砲小隊、そして対戦車部隊から支援を受けていた。各MG小隊は3個MG分隊から成り、各分隊には2丁の機関銃とその操作班があった。各ライフル中隊は、3個分隊とLMGからなるライフル小隊3個から成り立っていた。

ハンガリー：古くからのドイツの同盟国であったハンガリーは、1938～40年にかけての間に、先の大戰で失った領土の大半をドイツの助けを借りて取り戻していた。しかし、それは同時に近隣諸国からの強い憎しみを買うことになった。ハンガリーが最初にドイツと共に戦ったのは、ユーゴスラビアと、それに続く対ソ戦においてであった。

ハンガリー軍の歩兵大隊は3個ライフル中隊(それぞれがHQ部隊と3個ライフル小隊、および軽迫撃砲分隊から成る)と重火器中隊(中機関銃小隊、81mm迫撃砲、および軽対戦車砲)を有していた。各山岳ライフル中隊は、HQ小隊と4個山岳ライフル小隊から成り立ち、各山岳ライフル小隊は3個分隊に加え、50mm迫撃砲装備の迫撃砲分隊を含んでいた。

スロバキア：ドイツからの申し出を受け、1939年3月、スロバキアはチェコスロバキアからの独立を宣言した。同時に、国境内に存在したチェコの装備は彼らに与えられた。擁護者であるドイツへの見返りは、ポーランドとロシアへの侵攻に参加することで支払われた。

各歩兵大隊は、大隊HQ、戦闘支援中隊、3個ライフル中隊から成り立っていた。大隊HQには地域保全を図るための小さな2個分隊が配備されていた。戦闘支援中隊は、HQ部隊に加え、2個重機関銃小隊、および3個軽機関銃小隊で構成されていた。2個の重機関銃小隊はそれぞれ4丁の機関銃とその操作班から成り、3個軽機関銃小隊はそれぞれ軽機関銃で武装した4個HSから成り立っていた。軽機関銃分隊は、編成上は戦闘支援中隊の指揮下にあっただが、作戦の必要に応じて各歩兵小隊に配属された。各ライフル中隊は4個のライフル小隊から成り、各ライフル小隊は4個分隊で構成されていた。ドイツは1944年5月からスロバキア部隊の解体を始め、1944年8月に起きたスロバキアでの蜂起を収めた後、残存部隊を武装解除した。

ドイツクロアチア人部隊(ロシア国内)：ユーゴスラビアに侵攻した短期間の間に、ドイツは5000人以上のクロアチア義勇兵を得たが、その大半はクロアチアのファシスト組織であるウスタシヤからのものであった。この集団からドイツクロアチア人部隊が組織され、第369増強クロアチア歩兵連隊として第100猟兵師団に配属された。この連隊はドイツ指揮の組織と戦闘訓練を受けており、3個歩兵大隊に加え、砲兵大隊が配属されていた。各歩兵大隊は3個中隊と重火器中隊から構成されていた。連隊のすべての輸送手段は馬に頼っており、装備はドイツ製であった。この部隊の特異な点の一つは、ドイツの作戦指揮下にあってもその士官が完全にクロアチア人で占められていた事である。この部隊は1942年の末にスターリングラードで壊滅した。しかし、戦争を通じてドイツ軍部隊に参加するクロアチア義勇兵は途切れることなく、クロアチアのドイツ支配地域ではロシアと戦う部隊が生まれ続けた。1943年1月以前のロシア国内では、ドイツ軍ユニットと国籍の特徴を用いる。

イタリアクロアチア人部隊(ロシア国内)：イタリアクロアチア人部隊は増強連隊(軽輸送師団)として組織された。連隊は2個の黒シャツ大隊と、迫撃砲大隊および砲兵大隊によって支援された補充大隊によって構成されていた。2個の黒シャツ大隊はそれぞれ3個歩兵中隊と、軽迫撃砲と機関銃から成る重火器中隊が配備されていた。補充大隊は若干重装備で、軽迫撃砲や機関銃のように直接支援を与える目的で、3個の81mm迫撃砲を装備していた。このイタリアクロアチア人部隊は1942年2月1日に急遽ロシア戦線に送られ、イタリア第8軍指揮下のイタリア第3“Celere”自動車化可能師団に配属された。5月には戦闘に投入されよく戦ったが、最終的には1942年12月のドン河をめぐる戦闘でロシア軍に蹂躪され、完全に壊滅した。これらの部隊を表わすにはイタリア軍のカウンター(3-4-6)と、国籍の特徴を用いる。1943年の3月には、イタリアは別の「レギオン」を組織し始めたが、イタリアの降伏以前にそれらの部隊が具体的な行動を起こすことはなく、イタリアが降伏した後には残存するドイツクロアチア人部隊の補充として用いられた。



A

脚注43

クロアチア人部隊（ユーゴスラビア国内）：大戦の終わりにソ連軍が侵攻してくるまで、クロアチア軍は対パルチザン戦に拘束されており、その大半をチトーの共産パルチザンとの戦いが占めていた。クロアチア軍が戦争を通じて抱えていた主要な問題は、優秀なクロアチア人士官、兵士、そして非戦闘員までもがドイツやイタリアの義勇兵として流失してしまったことだった。1943年3月には第369クロアチア歩兵師団が誕生し、その年の終わりには第373歩兵師団、1944年には第392歩兵師団が設立された。これら3つのクロアチア師団は、全てパルチザンとの戦いに投入され、ユーゴスラビア領から離れることはなかった。加えて、悪名高きウスタシの軍事組織が対パルチザン戦に介入すると、徐々にその役割を強めていった。1943年以降、すべてのクロアチア人部隊は枢軸側中小国のカウンターと国籍の特徴を用いる。

ブルガリア：ブルガリアは1941年の3月に枢軸陣営に加わったが、ロシア侵攻には参加しなかった。ブルガリア軍は占拠したマケドニア（ユーゴスラビア）やトラキア（ギリシャ）地方の支配維持のために、バルカン半島にとどまり続けた。ブルガリアとギリシャの間には、世紀をまたいだ歴史的な悪感情が根深くあったが、ギリシャを占拠したことによりそれが表面化した。ブルガリア兵のギリシャ市民に対する姿勢は荒々しく残忍で、これは戦役の初期にはギリシャパルチザンを抑制する助けとなっていた。しかし、そうしたブルガリアのギリシャ市民に対する残虐行為は、最終的には多くのギリシャ人を地域のパルチザンに参加させる源となった。国王ボリス三世の死去後の1944年8月には王政が廃止され、ロシアからの圧力により、ブルガリアはドイツを捨てて連合国に加わることとなった。

通常のブルガリアライフル中隊は、兵員数は多かったが、火力は貧弱であった。各ライフル中隊は固有の重火器小隊を有しておらず、母体となる大隊が連隊から各種の重火器支援を受けていた。これらの内訳は、連隊の近接支援から20mmないし37mmの対戦車砲、37mm歩兵砲、50mm軽自撃砲が、大隊の機関銃中隊から重機関銃が与えられるというものであった。

39. 25.8 無慈悲：一般的に、枢軸側中小国とパルチザンの戦闘においては、SSRで両軍に無慈悲を適用する。

40. 25.81 PATTC：一般的に、機甲師団に所属する1線級の歩兵は、SSRで1PATTCではなくPATTCを行うものとされる。

41. 25.86 ハンガリー軍：ドイツとロシアの戦争の趨勢が鈍回点を迎え、枢軸国軍がロシア領内から追い払われると、東欧のドイツ同盟国は枢軸との関係を再考することとなった。スロバキアでは軍部の枢軸からの離反を受けて、1944年8月にパルチザンが早まった蜂起を計画した。ヨセフ・ティソの統治は支配を維持することができたが、多くのスロバキア軍は解体され、「民族ドイツ人」としてまとめてドイツ国防軍に送り込まれた。同じ8月にはロシアの攻勢がルーマニアに及び、アントネスク国家主席が逮捕されるにいたって、ルーマニアは8月25日に枢軸との条約を破棄した。赤軍は8月31日にブカレストに入城。ルーマニアはトランシルバニア、ハンガリー、スロバキア、モラヴィア、そしてベッサラビアで重要な作戦行動を行い、ドイツの最も強力な同盟軍から最大の悩みの種へと変貌した。ブルガリアでは1944年8月のボリス三世の死去とルーマニアの離反に刺激されて、親連合国クーデターが起きた。これはルーマニアの変節に追従するものであった。ブルガリア軍はドイツのギリシャからの撤退を妨害しようとしたが、大きな成功は収められなかった。1944年10月、ロシア軍がハンガリーに迫ると、摂政ホルティ提督は西側連合国との講和交渉とロシアとの停戦を宣言した。ヒトラーはホルティを拘束。矢十字党（ハンガリーナチス）の力による統治を導入し、軍をドイツの直接支配下に置いた。こうして、ハンガリー軍は1945年5月まで枢軸国として戦うことになった。ソビエトはハンガリーに對抗政権を樹立し、スターリンは枢軸側との戦いのために8個師団の提供を約束していたが、それが実現することはなかった。終戦までに陣営を変えた枢軸側中小国は、その使用する武器やドクトリンには変化がなかった。ハンガリー軍は、最後にはルーマニア軍やブルガリア軍と戦火を交えたため、これらの軍隊を区別する必要がある。また、ハンガリー軍は他の中小国と比較して、最も多岐にわたる車両を使用していた。こうした要求に応えるため、ツートンカラーのカウンターが用意され、いくつかの車両については通常の緑のカウンターとツートンカラーの両方が入っている。ツートンカラーの外側のラインがブルーグレイなので、ハンガリー軍がドイツ軍のSWや車両を用いても隠蔽に対応することができる。

42. 25.87 ルーマニア軍の ATMM：ドイツのすべての中小同盟国と同様に、ルーマニア軍もソ連軍の装甲兵力と戦うための有効な対戦車兵器が慢性的に不足していた。スターリングラードでの壊滅から軍を再建する際に、ルーマニア軍は特別な対戦車チームを組織することでこの問題の解決を図った。選ばれた2名ずつの複数のチームが渾身のAFVに複数の方向から接近し、何らかの手段—通常は収束爆薬による対戦車地雷かPF—によってこれを撃破するのである。ルーマニア軍がこうしたチームを組織していたことを反映し、ルーマニアの1線級ユニットには1PATTCの適用はなく、エリートMMCがAFVにPFを使用するときは-1drmが適用され、そしてATMMの能力を有しているのである。

43. 25.9 連合国側中小国：戦争初期における電撃戦があったという間に成功したため、我々は、侵略された様々な中立国（ポーランド、ベルギー、オランダ、ノルウェー、ギリシャ、ユーゴスラビアなど）の部隊に関する特徴をつかむことができなかった。ほとんどの場合、これらの国は、装備も十分な急いで動員した予備役兵で守ったものの、既に、十分に訓練された侵略者が初戦に成功して怒涛のように流入してきていたのである。激しい戦いにおいて、これらの部隊は勇敢であったものの、優勢な敵の火力に持ちこたえるために必要な訓練も資材も不足していた。見せかけだけの防御能力しかなく屈服させられたことにショックを受けた。それでもなお、それらの国の多くは、訓練の行き届いたエリート部隊をどうにか配備した（最も顕著なのはポーランドとベルギー）。さらに、ポーランド軍とベルギー軍の予備役でない歩兵分隊は非常備のLMGと別に分隊固有の火器としてBARを装備していた。

2006年改定ページにより生じるエラー

A8.1 最後の例外条項“[例外：インパルス移動；13.6；25.232；D14.2；E11.2；E11.52]”を削除する。

E11.4 3行目“AFV小隊移動(D14.2-14.22)”を、“インパルス移動(D14.3)”に置き換える。

E11.52 1行目の“インパルス”を“インパルス移動(D14.3)”に置き換え、8行目の“大海戦術”に“/AFVによる援護”を追加する。