



25.3



25.3 アメリカ軍(American) : 1 線級部隊を除いて、アメリカ軍の歩兵部隊は統制状態よりも混乱状態の士気値が1 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、また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を、1944 年以降は黒の命中ナンバを常に使用する³⁴。

25.33 弾薬 : アメリカ軍は兵站到り、最高の補給を受けていた。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。

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/フランス国籍色 SW : FOR KINGS AND COUNTRYには、イギリス軍国籍色のCROIX DE GURRE(第2版)にはフランス軍国籍色のアメリカ製MMG、HMG、50 口径HMG、M2 60mm迫撃砲、BAZ44 が付属している。それらは名称の最後に“(a)”と印刷されており、25.55 にしたがって自由フランス軍が使用する。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となる。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/フランス軍国籍色である“(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 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、王立アフリカ小銃隊(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)発煙手榴弾しか展開できないが、1944年からはWPも展開できる(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、1940年6月の降伏以前のフランス軍と、それ以降のヴィシーフランス軍にのみ適用される³⁵。自由フランス軍部隊(25.53)はイギリス軍のユニットとルールを使う。



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、自由フランス軍兵士(カウンターの左上の“ローヌの十字架”)イで明示されている)およびフランス軍SWカウンター(イギリス軍色のカウンターも選択可能)を用い、自由フランス軍のルールを使用する[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 ; 1944年から、WPの配置(24.3)が可能となる]。自由フランス軍のOBA(着弾精度とチット枚数も含めて)は、常にイギリス軍と同様に扱われる[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“(f)” ; 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)。

● 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、フランス軍色、もしくはイギリス軍色の“(a)” /“(f)”のSW (選択可能で、捕獲兵器のペナルティ無し ; 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“(f)” ; 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、イギリス軍と同様に扱う]。

● 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。それらはフランス軍色か、アメリカ軍/イギリス軍色をしており、後者の場合名称部分の最後に“(f)”と明記されている。“(f)”タイプおよびフランス軍色の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を同じ陣営が購入することはできない。



A

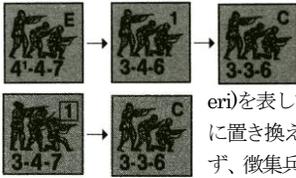


25.58 ヴィシーフランス軍(Vichy French) : 1940年6月より後のヴィシーフランス軍部隊は、独特の2色刷りのヴィシーフランス軍兵士とSWカウンターが用いられる。ヴィシーフランス軍は、フランス製の車両、砲、および状況に応じてドイツ軍のSW、車両、砲を用いる。

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も存在せず、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士(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 に成功しなければならない。



25.7 フィンランド軍(Finnish) : ³⁷フィンランド軍兵士【例外：徴収兵分隊/HS (4-3/72-2-7)】はRPhに自己回復を試みられ、萎縮の効果も被らない。さらに、エリート/1線級のクラスであれば静粛である。すべてのフィンランド軍ユニットはスキーの能力(E4.2)を持つ。



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、8+1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)。フィンランド軍には昇進を適用しない。指揮官による通常の展開に加え、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)。



25.72 クラス上昇 : ⁴²フィンランド軍の指揮官は、特有の階級構造(27.1)に従ってクラス上昇と置き換えを行う。8+1指揮官は置き換えができないため、代わりに



戦意喪失する。すべてのフィンランド軍MMCは、ここに示された順で置き換え(19.13)の対象となる。すべてのフィンランド軍MMCはこの逆の順でクラス上昇する。フィンランド軍の1線級MMCは、クラス上昇によって戦意高揚(10.8)となる。非武装のフィンランド軍MMCが再武装(20.551-552)した場合、同じサイズの徴収兵分隊/HSに置き換えられる。



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。この部隊は精鋭部隊であり、特別な装備を持っている。

25.74 1線級 : フィンランド軍1線級の兵士は、エリートのようにFTとDCを使用できる(22.3、23.2)。



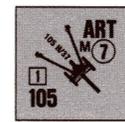
25.75 捕獲兵器 : フィンランド軍兵士は、ソ連軍のMG【例外：1939年のLMGおよび50口径HMG】を捕獲兵器のペナルティ(21.11-12、E1.76)無しで使用できる。同様にソ連軍兵士はフィンランド軍の(6)のついたMGをペナルティ無しで使用できる。ドイツ軍とフィンランド軍は国籍色にかかわらず、PSKをペナルティ無しで使用できる【例外：25.77】。

25.76 パンツァーファウスト (PF) : ^{37B}フィンランド軍のエリート/1線級のMMCは、特記が他にない限りドイツ軍と同様に(C13.3)PFを使用できる。1944年7月から使用できるが、最大射程は常に1であり、修整後のPF判定drが2以下のときのみ射撃の権利を得る。使用時期によるもの以外の、すべてのPF判定drmが通常通り適用される。シナリオ内でのPF発射数は、そのシナリオOBに含まれているエリート/1線級MMCの分隊相当数の1.5倍までである。



25.77 パンツァーシュレッケ (PSK) : フィンランド軍の兵士は、1944年7月から45年までのシナリオ内でのみ、PSKを使用できる。フィンランド軍の2線級/新兵/徴収兵の兵士がPSKを使用する場合、国籍色にかかわらず捕獲兵器のペナルティが適用される。

25.78 OBA : フィンランド軍OBA中隊が用いるチットの山(C1.211)は、1939年から40年であれば黒6+赤3で構成される。1941年から45年では黒7+赤3となる。1943年から45年のフィンランド軍OBA中隊は、特記が他にない限り、弾薬豊富とみなす【例外：対ドイツ軍のシナリオ】。



25.79 砲兵器 : フィンランド軍の砲兵器は、赤の命中ナンバーを使用する【例外：ATRとMG】。



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】。エリートではない枢軸側中小国兵は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10-11でも(降伏せずに)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(6)や(6)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2-2-7 HS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



25.85

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色刷り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。



25.9 連合中小国(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1 PAATC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ある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/建物も、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(あるいはそこで防御臨機射撃に生き残る)必要がない。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もいられる。PzIIIが橋から離れると、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 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けば、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、素敵や掃討、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の開始時に)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。





A

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V2U3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。2U3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区域とその建物の支配を(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のとなる。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見なされるまで、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つて)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連なつ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、その延焼の元々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。

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(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(分解されていても)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/ボート/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AF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値は以下ようになる(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(操作班はない)、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VP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、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、



26.221

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、最後にその兵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はなくなった場合、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、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11AF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を受けとる【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、いかさまを認めるとの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、プレイをだらり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を的確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なのである。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、部隊が持っている兵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、射撃教義、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射撃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。

A

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適道を守るようにしようとして試みている。

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。

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が高くな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術能力は低下するが、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かかっているのである。

6. 4.43 所有: 実際の戦場では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、自分が持っている兵器を受け渡したり、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らないため、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、私は追求しようと思わない。

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、重兵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臨機射撃は、実際に敵が40m以内に近づくまで射撃を待っているのではないということを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が累積し、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なかったのかを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ることで、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ROP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PFPh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



A

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。ひどくなど、ASL界は、このIIFTを公式のIFTと宣言するべきか、それとも肩かご送りにするべきかで、真つ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列において追加PTCが加えられたことにより、IIFTが標準のIFT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とする事で隠蔽ははたかやすくなるはずだ、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。隠蔽が簡単に剥がさ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、防衛臨機射撃や連続臨機射撃の際、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。言いかえるなら、それは狙った射撃ではない。残留FPが存在する場所に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、その激しい戦闘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 FPF: 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FPF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。防衛臨機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FPF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、軽機関銃と中・重機関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MMG/HMGとして使うこともできるのである。LMGとしてのMG34は2脚架を用い、ドラム弾倉を主に用いていた。この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で、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、両軍がか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、お互い先に動くことを嫌がっている—自制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。最も顕著な実例としてスターリング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。戦いに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なっている。これは、

脚注21

戦車の方からわざわざCCを仕掛けるような攻撃的な火器というものではない。実際の戦車指揮官はCCを避けようとして苦勞したものである。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出すためではない。

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区盤では、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を考えて各“?”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3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くらいである。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陣線に騎兵部隊は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闘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。より現実的に近付けるならば、騎兵となれ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るときにだけ射撃し、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の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。狙撃兵は最初確認した目標を攻撃しない。実際に、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いため、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、攻撃が生じたとき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、失うものが無いからと、思い付く限りの1FP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ということでソリティ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”いるのかかわからないため、非現実的な対抗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、おかしきという意見もあるだろう。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、分隊と同じヘ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100%なのだという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で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、各々の行動のために与えられている“時間”をMPHで8MFを用いる



脚注23

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PPP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渦の修整後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ほど良いはずだ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や回復の試みで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、傷付いた兵士達がパ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度総じ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りしたのである。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を組み入れた。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、何をしてもかかわからない存在である。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出されるのである。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、以前の彼らの慣れ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れられたら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中小国軍と、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、撤退することは頑だとも考えていた。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(モトフカケル)として知られる原始的だが時折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頑強な火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、内容物が火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『煙霧』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秒程度しか煙霧を生成できない。よって煙霧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相当である。それは十分承知の上で、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にだけ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、4-6-8/2-4-8のSS分隊/HSのクラスによって表現できる。

31A. 25.211 SMGユニット：ソ連は1935年からPPD短機関銃を生産していたが、この兵器は警察用と考えられており、1939年には生産が中止された。すでに配備されていたものは回収され、倉庫に入れられた。冬戦争の経験から方針は変更され、およそ4000丁のPPDがスキー部隊などの特殊部隊に配備された。1940年には大量生産が再開されたが、1941年の終わりにはより高性能で安価なPPSh-41に公式に置き換えられることになった。

31B. 25.212 戦争初期のソ連軍ドクトリン：スターリンは赤軍が3週間でフィンランド軍を撃破し、ヘルシンキを占領すると期待していた。それが叶わないと知ると、彼はクリメント・ヴォロシロフを解任し、セミヨン・ティモシェンコを後任に据えた。赤軍のフィンランドでの苦戦の原因は、フィンランド軍の勇猛な防戦以外にも多数の理由がある。その主たるものは貧弱な組織力と連絡・連携の不徹底であり、これは十分な訓練を受けた兵卒と将校の不足によるものだった。彼らは1930年代半ばの大粛清の悪影響をいまだに受けていたのである。ティモシェンコは、多くの問題を改善させるべく、軍の再編成と現状の戦術ドクトリンの向上に着手した。その成果は、1940年の2月頃に現れ始めた。

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、プレイし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 バルチザン：すべての国のバ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続けても正気では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バ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、及び喫煙の試みについて、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、滞った政治風土、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悩まされた。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。

Croix de Guerreの第1版では、自由フランス軍はイギリス軍カウンターを用いることで、新たに必要となるカウンターの数を削減して価格を下げていた。それは価値の



A

あることだが、ASLが成熟した今となつては、ローヌの十字架を負い、フランス軍の青で塗られた自由フランス軍用のイギリス軍兵士/SWカウンターを用意するのが最善と判断した。自由フランス軍は、以前と同様にフランス、イギリス、アメリカ製が混在した車両と砲を使用する。ゆえに、新しい自由フランス軍カウンターを好まないプレイヤーもいると考え、従来のイギリス軍カウンターの使用もオプションとして残しておいた。我々はまた、2色刷りのヴィシーフランス軍用のカウンターを用意し、連合軍フランス部隊との区別と自由フランス軍との戦いが容易になるようにした。自由フランス軍とヴィシーフランス軍の両者に車両と砲が存在する戦い(もしあれば)の場合、何らかの視覚的な調整をする必要があるだろう。

36. 25.6 イタリア軍: イタリアは、指導者の意向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、重工業は未発達、軍隊も不足しており、熱烈な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の的にされるが、訓練が足りず、装備は貧弱で、階層と伝統で特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、たいへんは、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、フォルゴレおよびユリア師団、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でのみ、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、たいへん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に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、過激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すばや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、政治的、戦略的な理由から1941年以降の攻勢を拒絶した。フィンランドは枢軸勢力の一部ではなく、ルーリに「枢軸国」とあった場合にはそこにフィンランドは含まれない。いくつかのルーリ(例えば、厳冬の枢軸圏への影響)にはフィンランドは例外である旨がわざわざ記載されているが、このことはゲームのプレイ上、何かを変更させるわけではない。

- フィンランドは1939年から45年にかけて、3つの異なる戦争を戦った。
- ・冬戦争(対ソ連) : 1939年11月30日-1940年3月13日
 - ・継続戦争(対ソ連) : 1941年6月25日-1944年9月4日
 - ・ラップランド戦争(対ドイツ) : 1944年9月15日-1945年4月27日

継続戦争は大きく3つの時期に分けられる。フィンランドが冬戦争で失った領土の奪回と、戦略的に有利な防衛線を引くためにカレリア共和国の一部を占領した時期(41年7月-41年12月); 小寒状態(42年-44年5月); ソ連の夏季攻勢(44年6月-8月)

37A. 25.72 フィンランド軍分隊: フィンランド軍に新たなタイプの分隊が追加されたのは、より広い期間の戦闘をより適切に描くためである。

37B. 25.76-77 PF/PSK: ドイツは1944年4月からPF/PSKを供給していたが、それらが実際に配備されたのは6月からであった。部隊がこの兵器の扱いに習熟すると、フィンランド軍のソ連の戦車攻撃に対処する能力は格段に向上した。44年の6月のシナリオでSSRによってPS/PSKの使用が認められた場合、PFの修繕前THDRが11もしくは12で損耗が生じ、PSKには補獲兵器ベナルティ(21.11-.12)が適用される。

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スルバニア北部を、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っ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、先の大戦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、砲兵大隊が配備されていた。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、迫撃砲中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。

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、クロアチア軍は対バルチザン戦に拘束されており、その大半をチトーの共産バ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、全てバ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バ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。



脚注 38

ブルガリア：ブルガリアは1941年の3月に枢軸軍営に加わったが、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、バルカン半島ことどまり続けた。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バ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、母体となる大隊や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軽迫撃砲が、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転回点を迎え、枢軸国軍がロシア領内から追い込まれると、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国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対抗政権を樹立し、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。終戦までで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敵の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を使用するときには1dmm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つ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。見せかけだけの防衛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西配備した（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部隊は非常備のLMGと別に分隊固有の火器としてBARを装備していた。