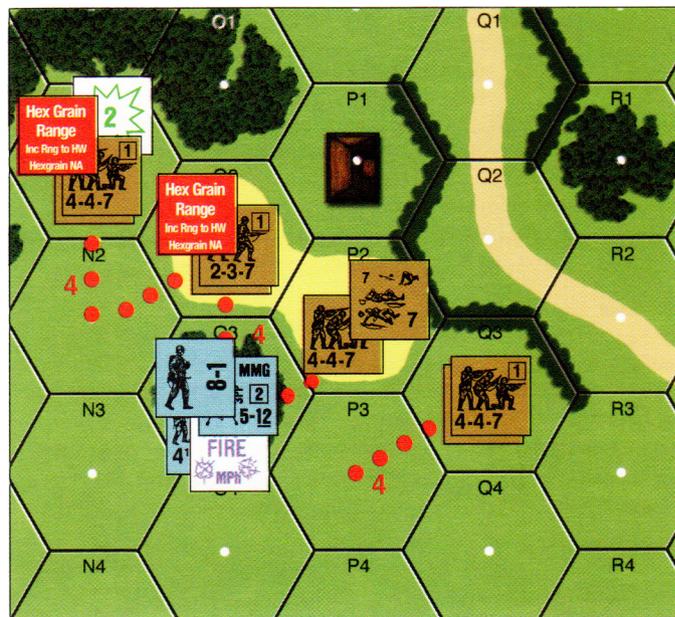
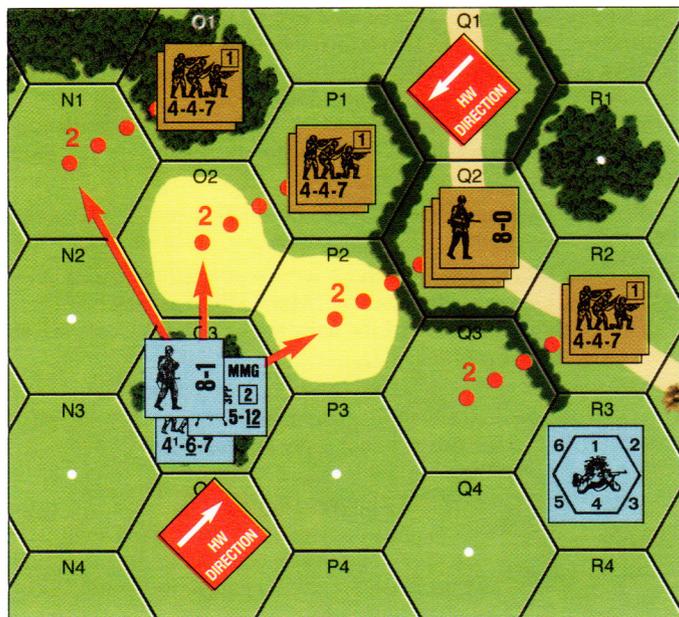




A



例：ソ連軍は、今しがた人海戦術を申告した、進行方向を決定するために O3 の敵ユニットを利用して。ソ連軍は、その時、O3 を含む、しかも、HW ユニットから最も近くにある（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-O2-O3-N3...；P1-P2-O3-O4...；Q2-P2-O3-N3...；及び R2-Q3-P2-O3... である、そのすべてが 0 から HW ユニットまでの範囲にある。ソ連軍は P1-P2-O3-O4... を、“HW Direction” カウンターを置いて表示する事で選択した。人海戦術で、ユニットの前方ヘクスはそのユニットの今いるヘクスに対して（狙撃兵カウンターを参照する）ヘクスサイド 4 と 5 を共有するヘクスになる、しかも、その側面のヘクスは今いるヘクスに対してヘクスサイド 3 と 6 を共有するヘクスになる（ようするに、P2 の HW ユニットは前方ヘクスとして O3 と P3 になる、そして、側面ヘクスとして O2 と Q になる）。代わりに、Q2-P2-O3-N3... が選択されていた場合、ユニットの前方ヘクスは 4、5、そして、6 を共有するヘクスになる、しかも、これらは側面ヘクスがない。（ようするに、P2 の HW ユニットは前方ヘクスとして O2、O3、P3 となる）。

1 回目のインパルス、ソ連軍は、連鎖の部隊すべてを、前方 1 ヘクスへ示す様に、計 2MF の代価で動かした（なぜなら、Q2 と R2 のユニットは生け垣を横切って行ったからだ；麦畑はシーズン中でない）。N1 と O2 に進入したユニットは“Range”カウンター（25.2321）で表示される、HW 頂点方向ヘクス列までの距離が増えただから、だから、距離を縮めなければならない、ユニットが再び距離を増やすことがある前に。ドイツ軍 4-6-7 は N1 を攻撃する、固有の 4FP と -2 FFM/FFNAM で、そして、修整前 9 の目を出した、そしてそれは PTC という結果になり、人海戦術に対して効果がない。4-6-7 は“First Fire”カウンターで表示される。それから、分隊は MMG を 8-1 指揮官の指揮で（7.53）O2 と P2 に散布しつつ PBF で射撃した。攻撃は 5FP（地域と PBF）と -3DRM をあわせる。修整前 DR は（2 の色付き dr で）8 になる、両ヘクスに対し 1MC の結果になる。ソ連軍プレイヤーは指揮官へ 9 の目を出し、混乱して、その時、増加したその士気レベルはもうない。4 個の分隊すべては 7 以下の目を出したので影響を受けない。分隊は LLTC をする必要がない、なぜなら、分隊は人海戦術の一部であるからだ。とはいえ、MMG は複数 ROF を残しているのでもうソ連軍インパルスを 2MF 使用したから、MMG は再び臨機射撃を、同じ攻撃を繰り返す選択をしてよい。この時の（2 の色付き dr で）修整前 5 の目を出した、K/2 の結果になる。O2 の無作為選択 DR がゾロ目になる、だから両分隊共に HS へ損耗する（7.302）それから、2MC を行う、そしてそれぞれが 6 以下のサイの目を出して成功した。P2 の無作為選択 DR は混乱状態の負傷した指揮官を選んだ、負傷の程度 dr（17.11）へのサイの目は 5 が出た、こういうわけで、除去される。とはいえ、指揮官が生き残った場合、その後で、指揮官は 2MC を行う必要がない。2 個の分隊は 2MC へ 6 と 7 の目を出し、ひとつが混乱した、その後は 7 で LLMC に成功した。MG は複数 ROF を残している、ドイツ軍は再び射撃したかった、でも、できない、なぜならば、2 度の射撃が、その区域内の 2MF だけ消費して移動するユニットに対して許される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。というのも、LOS 内のユニットすべてが同じインパルスの一部として同時に移動したから（さらに、他の目標は、単に、その時 MG の固定された CA 外にある；9.21）。

2 回目のインパルスで、O2 と P2 の HW ユニットに属する最低でもひとつが、その時、O3 へ進入しなければならない（25.234）。ソ連軍は混乱状態でないユニットすべてを示す様に前方へ動かす。P2 の 4-4-7 が O3 へ進入してから、O2 の 2-3-7 × 2 は 25.234 の制限から解放された、だから代わりに N2 へ移動してよい、その一つが遂行し、同時に、別の一つは O3 へ進入した。1 回目のインパルスに“Range”カウンターで表示されたユニットに属する N1 の 4-4-7 × 2 と O3 に進入する 2-3-7 は“Range”カウンターを取り外す、今やその距離は縮まっているからだ。N2 に進入した 2-3-7 は縮めない限り、“Range”カウンターを保持せねばならない。ドイツ軍は 4-4-7 と 2-3-7 に対する連続臨機射撃を、それらがヘクスに進入した時、使用しなければならない（8.312）、そうすれば、それらが共に同じインパルスの一部として O3 に進入するので、ドイツ軍は同時にそれらを射撃する。次に、ソ連軍の 3 回目のインパルスである；現在は 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）。でも、P3 と N2 のソ連軍は人海戦術を続けなければならない。P3 のユニットは、（敵ユニットを含んでいる側面区域であるので）O3 か、前方区域である O4 か P4 に進入できる。N2 の 4-4-7 × 2 は側面区域である O3 か、前方区域である M3 か N3 へ進入できる、でも、“Range”カウンターで表示されるのは M3 に進入した時である。N2 の 2-3-7 は N3 に進入できる、でも、M3 に進入できない（すでに距離カウンターが置かれているため）、そしてまた O3 にも進入できない（そしてそこは O2 区域に、2-3-7 が 25.2322 によって MPH で先ほど離れた区域に隣接している）。N3 から、2-3-7 は M4 か N4 に進入できる。インパルス終了時にドイツ軍分隊は、そのインパルスで O3 へ進入する新たなユニットに対して FPF を $1\frac{3}{4}FP(9FP) \times 3[TPBF] = 27 \times \frac{1}{2}[地域射撃] = 13\frac{1}{2}$ で用いなければならない。でも、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、どの国籍にも所属できる、でも、ここで記載され、しかも、ソ連軍色で表わされている、その理由は、パルチザンがおもに東部戦線で活動していたからだ。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、統制状態である限り静粛と見なされる。パルチザンは、国籍に向けた特別ルールを適用されない；ソ連軍/パルチザンユニットは、パルチザンユニットとして扱われる、ソ連軍ユニットではない [例外：ソ連軍パルチザンはコミッサーールを使用できる；25.22]。パルチザン指揮官はパルチザンでないどのユニットにも指揮能力の影響を与えることができない（逆も同様）。特に指示する場合を除き、パルチザンは常に 5 の ELR を持つ、同じシナリオに登場する連合国側のパルチザンでない部隊の ELR を問わない。パルチザンは RtPh のやり方で決して降伏しない、エリート (SMC を含む) とみなされないし、実質的に未熟とみなされない、しかも、決して 戦意喪失状態にならない。

25.241 移動 (Movement)：パルチザンは、SSR で適用される可能性がある、SSR は森林地帯や市街地において有利な移動を特別に与える。パルチザンは、パルチザンでないユニットとスタック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必ず与える。

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



25.3



25.3 アメリカ軍 (American) : 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を1つ高く与えられる、1線級部隊は別で、それは統制状態よりも混乱状態の士気値が2つ高く与えられる。2線級部隊は、一般的に臨戦態勢でないアメリカ軍部隊を表すのに用いる方がよい。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 を参照する。



25.31 空挺部隊 (Paratroops) : 7-4-7 分隊は ELR について 5 を与えられる、シナリオにおける他の U.S. MMC の ELR に関係しない。

25.32 砲兵器 (Ordnance) : すべての U.S. 製 AFV / 砲兵器は [例外 : ATR / MG]、それが他の国籍部隊が装備している場合も含めて (名称の (a) で判る)、1944年より前は赤の命中ナンバーを使用して、それ以降は黒の命中ナンバーを使用する³⁴。

25.33 弾薬 (Ammunition) : 兵站到るアメリカ兵よりも優れた補給を受ける戦闘員などいなかった。アメリカ軍の OBA 砲兵は、特記なき限り、弾薬豊富になる。

25.34 煙幕 (Smoke) : 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 参照する)。



25.35 U.S. 製、イギリス軍色の / フランス軍色の SW : U.S. MMG、HMG、.50-cal HMG、M2 60 mm 迫撃砲、そして、BAZ 44 は FOR KING AND COUNTRY のイギリス軍色で、そして、CROIX DE GUERRE (2nd Edition) のフランス軍色で提供される。それらは名称の部分の " (a) " がある事で見分けられる、そして、25.55 に従って自由フランス軍により使用される。さらに BAZ 44 (a) は、U.S. 製車両 / 残がいから [それは、名称の部分に (a) の付くモノも含む] 微発 (D10.5) した BAZ 44 と表わされ自由フランス軍 (だけ) により使用される ; それ以外の国籍も U.S. 色の BAZ 44 を微発していた。該当する MG (a) もまた、U.S. 製車両から撤去した (D6.631) それを表わし、(25.4 で定義している様に) イギリス軍ユニットにより使用される。MG は、どの国籍でも U.S. 製、又はイギリス製 車両 / 残がいから微発されると標準的なイギリス軍 LMG と同じ型式のカウンターを取得する、捕獲のパナルティーがないのが、U.S.、又はイギリス軍 (25.4) ユニットにより使用される時である。捕獲のパナルティーはイギリス軍 (25.4) ユニットによる U.S. 色 MG の使用に適用しない、そしてまた、U.S. / イギリス軍 (25.4) の使用に関するイギリス軍 / フランス軍 色の " (a) " タイプの SW へ適用しない [例外 : 自由フランスでない英仏軍はすべてを扱う、一方の自由フランス軍はいい、捕獲した場合に U.S. MTR / BAZ のタイプを扱わない]。



25.4 イギリス軍 (British) : イギリス軍部隊もまた、あらゆる " 国家 " を、自由フランス軍、及び解放軍を含んでいる。近衛連隊の兵士、グルカ兵、ANZAC (Australian and New Zealand) 軍、自由フランス / 自由ポーランド軍はたいてい、エリート部隊として考えた方がよい、同じ事がカナダ軍ユニットも考えたほうがよい— そのすべてが徴集兵でなく志願兵で成っていた。植民地部隊、たとえば、王立アフリカ銃隊 (King's African Rifles)、そして、1944 年より前でインドとビルマのインド兵部隊などが 2 線級部隊とみなされ 4-4-7 分隊で表わした方がよい。自由フランス軍については 25.53 を参照する。



25.41 新兵 (Green) : イギリス軍 4-3-6 分隊 (及びその HS) は新兵部隊になる。これらは徴集兵とみなされ、仮想シナリオでイギリス国防市民軍、又は劣った植民地部隊を表現している。

25.42 空挺部隊 (Airborne) : 6-4-8 分隊は空挺部隊を表わし、しかも、ELR について 5 を与えられる、シナリオで他のイギリス MMC の ELR は関係しない。



25.43 グルカ兵 (Gurkha) : グルカ兵部隊は、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ので、白兵戦では恐れられていた。混乱でない状態にある1つ以上のグルカ歩兵ユニットが CC / 混戦でフェイス側であるたびに、又は CC で敵を不意打ちするたびに、その CC / 混戦は、グルカ兵プレイヤーの選択肢で格闘戦 (J2.31) になる可能性がある。ただし、CC / 混戦に参加している、そうしたグルカ兵ユニットすべてが、離脱する / 釘付け状態である、あるいは、そのフェイスに不意打ちを受けている場合の両方、又はどちらか一方の場合を除く。とはいえ、車両 / PRC / トーチカを占有しているユニット から / に対して は格闘戦を決して使用できない。グルカ兵の格闘戦 CC 攻撃毎に追加の -1 DRM を受へ取る、ただし、攻撃に参加する全グルカ兵ユニットが 釘付け / 非武装 である

A

場合を除く。"Hand-to-Hand Melee" カウンターは CODE OF BUSHIDO / RISING SUN に付いている。グルカ兵は、新兵を除きコマンド (H1.24) になる。グルカ兵は、RtPh のやり方にの結果で降伏 (20.21) しないし戦意喪失状態にもならない。

25.44 ANZAC (ANZAC) : 統制状態の ANZAC (Australian and New Zealand) 部隊は、新兵でないかぎり静粛になる。

25.45 萎縮 (Covering) : イギリス部隊は、彼等の射撃技量と砲火を浴びての冷静さ (又は、イギリス兵が名づける "Moral Fibre : 正義感") で有名だった。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 : 自由フランス軍へ適用しない ; 25.53]。

25.46 WP (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 以外の) 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、フランスが降伏する 1940 年 6 月まで、それ以降のヴィシーフランス軍に限り適用される。³⁵ 自由フランス軍部隊について 25.53 を参照する



25.51 新兵 (Green) : フランス軍 4-3-7 分隊は新兵の予備部隊 (徴集兵ではない) とみなされ、通常ならば、ELR による置き換えによってプレイへ持ち込まれる方がよい。

25.52 砲兵器 (Ordnance) : フランス軍車両は赤の命中ナンバーを使用する [例外 : MG が MA である ; 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) : (白い "ロレーヌ十字" シンボルでカウンター上部左側に示した) 自由フランス軍の兵士とフランス軍 SW カウンター、及び自由フランス軍に向けたルール、(又はオプションのイギリス軍カウンター) を使用しなさい [例外 : 1943 年 12 月以降、自由フランス軍分隊は自動火器ボーナス (7.36) 能力与えられる、そして、1944 年から WP (24.3) を展開してよい]。自由フランス軍 OBA (着弾精度とチット山も含めて) はつねにイギリス軍の場合と同じ様に扱われる [外 : DYO 購入 ; 25.57]。関連項目 25.35 と 25.54-57、そして、H 章のフランス軍項目。

25.54 1943 年 12 月より前の装備 (Pre-12/43 Equipment) : 1943 年 12 月より前に設定されているシナリオについて、自由フランス軍は、(捕獲のパナルティーなしで) 特定のイギリス軍 [イギリス軍色 ("f") ; 25.56] の車両、砲、そして、それらに関連するルールを使用する [例外 : 自由フランス軍、固有の操作班はイギリス軍とみなされるのは、D5.1 に従って士気を決定している時]。

25.55 1943 年 12 月 ~ 1945 年 5 月の装備 (12/43-5/45 Equipment) : 1943 年 12 月以降に設定されているシナリオについて、自由フランス軍は下記を使用する、フランス軍色、イギリス軍色の "(a)"/"(f)" の SW を (オプション、しかも、捕獲のパナルティーなしで ; 25.35 と 25.56 を参照する)、特定の U.S. [U.S. 色 ("f") ; 25.35] の車両、砲、それらに関連するルール [例外 : 自由フランス軍、固有の操作班はイギリス軍とみなされるのは、D5.1 に従って士気を決定している時]。

25.56 フランス製の装備 (French-Built Equipment) : 特定のフランス製 SW / 車両 / 砲は自由フランス軍使用のため CROIX DE GUERRE で提供されている。それらはフランス軍色で、及び U.S. / イギリス軍色と名称の部分に "(f)" で識別する文字で存在する "(f)" タイプ、又はフランス軍色の、SW / 車両 / 砲が捕獲のパナルティーを被るのは、(自由 / ヴィシー) フランス軍以外に使用される時である。 [例外 : ヴィシーフランス軍はフランス軍 "(a)/(b)" SW すべてを捕獲したとして扱う]。自由フランス軍はヴィシーフランス軍の SW を捕獲したとしていい扱わない。

25.57 DYO (DYO) : DYO シナリオに関して、自由フランス軍は自軍の 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 を使用する。自由フランス軍と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) : ヴィシーフランス軍の兵と SW カウンターは独特なツートンカラーを与えられて 1940 年 6 月以降ヴィシーフランス軍のため使用される。ヴィシーフランス軍はフランス軍車両を使用する、しかも、状況次第でドイツ軍 SW、車両、そして、砲も使用する。

 →  →  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 (Elite) : 4-4-7 分隊、その 2-4-7HS、そして、2-2-7 操作班がエリートのイタリア軍 MMC に最適である。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 (1st Line) : 3-4-7 分隊はベルサグリエリ (Bersaglieri) を表して、それはトラック、オートバイ、自転車などで移動する軽歩兵である。3-4-7 は ELR 超過を被ると、徴集兵分隊で置き換えねばならない、質の落ちる 1 線級分隊ではない、徴集兵分隊がクラス上昇したとしても 3-4-6 分隊になる。

25.63 降伏 (Surrender) : 捕獲の試みへの +1 CC DRM は、エリートでないイタリア軍防側側に対し適用されない。一度捕獲されたイタリア軍ユニット兵はいっさい脱走を試みない (20.55)。

25.64 鈍兵 (Lax) : エリートでないイタリア軍ユニットは鈍兵 (11.18) である。

25.65 PAATC (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 (4-3-7/2-2-7)] は RPh で自己回復を試みられ、萎縮の影響も受けない、しかも、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能力 (E4.2) がある。

 →  →  →  25.71 指揮官 (Leaders) : フィンランド軍部隊は通常、さほどきびしい LLMC/LLTC を行わない (最高のきびしさで 1MC/1TC になる)、なぜなら、フィンランドの指揮官は次に述べる下位に進む独特な階級構造をもつからだ : 10-1、10-0、9-1、9-0、8-0、8+1。フィンランド軍は昇進に該当しない。通常の展開に加えて、分隊は、指揮官なしで、NTC (1.31) でなく 1TC を成功する事で展開をしてよい。また、指揮官は統合のため必要とされない (1.32)。

 →  25.72 クラス上昇 (Battle Hardening) : ^{37A} フィンランド軍指揮官はクラス上昇して独特な階級構造 (25.71) に従って置き換えられる。8+1 指揮官は置き換えがきかないので、そのため代わりに戦意喪失する。フィンランド軍 MMC に関する昇格はクラス上昇 (19.13) を前提として、ここに示されている。フィンランド軍 MMC すべてがクラス上昇 (15.3) すると、この順序を逆に進む。フィンランド軍 1 線級 MMC がクラス上昇すると、戦意高揚状態 (10.8) になる。非武装のフィンランド軍 MMC は再武装 (20.551-552) すると、その MMC のサイズの徴集兵分隊 / HS で置き換えられる。

 →  25.73 シッシ (Sissi) : 8-3-8 分隊と 3-3-8 HS はシッシのエリート部隊を表し、選りすぐりの、特別な装備を持っている部隊だった。

25.74 1 線級 (1st Line) : フィンランド軍の 1 線級兵士は FT と DC を、部隊がエリートである場合と同じに使用できる (22.3、23.2)。

 25.75 捕獲兵器 (Captured Equipment) : フィンランド軍兵士は、ソ連軍の MG も [例外 : 1939 年の LMG および 50 口径 HMG]、ソ連軍兵士もフィンランド軍の (r) のついた MG も、捕獲兵器のパナルティ (21.11-12、E1.76) 無しで使用してよい。ドイツ軍はフィンランド軍色の PKS をパナルティ無しで使用してよい (逆も可 [例外 : 25.77])。

25.76 パンツァーファウスト (Panzerfaust[PF]) : ^{37B} フィンランド軍 エリート / 1 線級 MMC は、ドイツ軍と同様に (C13.3) PF を使用してよい、特に記述される場合を除く。1944 年 7 月から使用できる、それでいて、PF の射程は常に 1 である。ユニットは修整後 PF 判定 dr2 以下を出すと、PF を与えられて撃つ機会を持つ。日付に左右されるのでない全ての PF 判定 drm は普通に適用される。シナリオで手にする PF 発射の総数は エリート / 1 線級 MMC 分隊相当数の 1.5 倍 (切捨て) を越えてはいけない。

 25.77 パンツァーシュレック (Panzerschreck[PSK]) : フィンランド軍兵士は、PSK の使用を 1944 年 7 月 ~ 45 年設定のシナリオでのみしてよい。フィンランド軍 2 線級 / 新兵 / 徴集兵 の兵士が捕獲兵器使用ペナルティ付きで PSK を完全に使用する。

25.78 OBA (OBA) : フィンランド軍 OBA 砲兵は黒 6 と赤 3 のチット山 (C1.211) を使用するの、シナリオが 1939 から 40 年で設定されている場合、そして、黒 × 7 と赤 × 3 を使用するの、シナリオが 1941 ~ 45 年で起る場合。1943 ~ 45 年で、フィンランド軍 OBA 砲兵は、特に記述しない限り、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 (Ordnance) : 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 枢軸中小国 (Axis Minors) : ³⁸ ルーマニア、ハンガリー、スロバキア、クロアチア、そして、ブルガリア部隊は、ドイツ軍側の中小国であるが、十分な装備でなく、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。たとえば、混乱状態の士気レベルについて全てのそうしたエリートでない分隊は混乱状態でない士気レベルよりも 1 つ低い。いかなる枢軸中小国も、自身の領土で戦っていると、通常、エリートと 1 線級 MMC で印字よりも 1 つ高い混乱面の士気にしている事を SSR で示した方がよい。 [例外 : パルチザン、又はドイツ軍に対して戦っている時]。ハンガリーとルーマニアが互いに持つ歴史的憎悪のせいで、ハンガリーがルーマニアと戦うシナリオ全てで、混乱状態の士気レベルについてそれらの MMC は印字よりも 1 つ高く、しかも、無慈悲 (20.3) ³⁹ が両陣営に導入されている。

25.81 PATTC (PATTC) : エリートでない枢軸中小国の部隊は (徴集兵も含み) ⁴⁰、通常の PAATC でなく常に 1 PATTC に成功しなければならないのは、PAATC の際に求められた時である [例外 : 1943 年 7 月からのルーマニア軍 1 線級 MMC]。

25.82 脱走 (Escape) : 枢軸中小国は脱走を試みない [例外 : 自身の国土内の対ソ連の場合]。エリートではない枢軸中小国は戦禍の修整後 DR が 10 以上で降伏する [例外 : ハンガリーとルーマニアが互いに戦闘するシナリオで、各民族は両軍とも修整後 HoB DR が 10-11 でも狂暴化する (降伏でない)]。

25.83 砲兵器 (Ordnance) : 枢軸中小国は、赤い TH# を用いる [例外 : ルーマニア、ハンガリー、そしてスロバキアのユニットは、ドイツやチェコで生産された装備を使用していた、名称の部分に (g) や (t) で示している場合、黒い TH# を用いる]。HEAT は 1943 年 1 月から、H 章の特記にしたがって利用可能になる。

 →  25.84 SMG 分隊 (SMG Squads) : 5-3-7 分隊とその 2-2-7HS は 1 線級であり、ルーマニア SMG 分隊 (機甲部隊に所属する歩兵や空軍保安部隊など) として 1943 年 1 月から使用できる、そして、いくつかのブルガリア機甲ユニットで 1944 年 10 月から使用できる。5-3-7/2-2-7 が徴集兵で置き換えられるのは ERL を被った時である、そして、戦意高揚状態になるのはクラス上昇の場合である、徴集兵分隊がクラス上昇すると、3-4-7 で置き換えられる。

25.85 パンツァーファウスト (Panzerfaust[PF]) : 操作班ではないルーマニアとハンガリーの MMC が PF を、ドイツ軍の場合と同じ様に (C13.3) 使用する、特に記述ある場合を除く。1944 年 3 月からルーマニア軍へ使用できる、そして、1944 年 6 月からハンガリー軍へ使用できる。ユニットが、修整後 PF 判定 dr2 以下を出したら、PF を与えられて射撃機会を持つ。PF 射程は 1944 年 6 月より前 1 ヘクスまで制限される 1944 年 6 月以降 2 ヘクスに制限される。日付に左右されるのでない PF 判定 drm が普通に適用される。その上、徴集兵は +1PF 判定 drm を受ける、エリートのルーマニア軍は対 AVF -1PF 判定 drm を受ける、そして、ルーマニア軍すべてが PF+1drm を 1945 年設定シナリオで受ける。シナリオで手にする PF 発射の総数は 1944 ~ 45 年のハンガリーと



25.85

1945年のルーマニア軍に対して分隊相当数を越えてはいけない、そして、1944年のルーマニア軍に対して分隊相当数の1.5倍(切捨て)以上を越えてはいけない。



25.86 ハンガリー部隊 (Hungarian Troops) : ハンガリー部隊は独特なツートンカラーのカウンターで表わされている。⁴¹ 枢軸中小国軍のルールすべてが通常通り適用される。

25.87 ルーマニア軍の ATMM (Romanian ATMM) : 43年7月から混乱でなく釘付けでもない エリート / 一線級 ルーマニア軍の操作班でない MMC は⁴² ATMM のためサイ振りをしてよい、その CC 攻撃をする前に [例外 : ATMM は -2DRM をそのユニットの CC 攻撃に加える]。ATMM 判定へ適用する適切な drm は CX への +1、非装甲車両に対する +1、HS の場合 +1、一線級の場合 +1、そして、1944年以前で +1。



25.9 連合軍中小国 (Allied Minors) : 混乱状態の士気レベルについてすべての中小国の分隊は、混乱でない士気レベルより1つ低くなっている [例外 : ギリシャ軍とユーゴスラビア軍の部隊はすべてのイタリア軍 OB と対立している、MMC の混乱状態側の士気値は1つ増える]。ポーランド軍とベルギー軍のエリート、及び1線級の歩兵分隊は、通常、SSRによって自動火器ボーナスを与えたほうがよい⁴³。

25.91 PAATC (PAATC) : エリートでない連合軍中小国の部隊は (未熟兵ユニットも含み)、通常の PAATC でなく常に1PATTCに成功しなければならないのは、PAATCの際に求められた時である。

25.92 自国が占領された後、連合軍中小国は時々、彼らを編成し補給した所のイギリス軍、又はソ連軍部隊で表わされる。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 支配の勝利条件 (Control Victory Conditions) : 区域、ヘクス、又は建物の支配が、たびたび、シナリオ勝利条件 (Victory Conditions) を決定している。支配について区域 / ヘクス / 建物がシナリオの開始時、又はゲーム間の両方、又はどちらかでその支配を得る事で果たされる。

支配について区域 / ヘクス / 建物が獲得されたら、ただちに、その陣営がその支配を保持する (たとえ、状況が、その陣営に支配の獲得を可能にした事が、今となっては当てはまらないとしても [例外 : 26.12]) 対戦相手がその支配を自ら進んで獲得するまで保持している。

26.11 支配を獲得する (Gaining Control) : シナリオ開始時に、ひとつの陣営が初期配置エリア内の区域 / ヘクス / 建物すべての支配を獲得する [例外 : 両陣営内の初期配置エリアの場合、もちろん、盤上のすべての区域 / ヘクス / 建物の支配を獲得するのは、陣営がシナリオ開始時に盤上に初期配置してよい唯一の陣営である場合である。]

プレイ間に、陣営が区域 / ヘクス / 建物の支配を獲得するには、武装した統制状態の歩兵 MMC を用いてそこを占有しつつ、その同じ区域 / ヘクス / 建物に武装した敵地上ユニットの [例外 : 地下のユニット] 存在がない事で獲得する (関連項目ヘクス / 建物の支配について 26.13-14)。支配は移動の行為中に獲得される可能性がある; ユニットはその区域 / ヘクス / 建物でフェイスを終える (又は、防衛機銃撃を生き残ることすら) 無用でその支配を獲得する。とはいえ、支配は迂回の結果で獲得できない。

車両 (またはその PRC) は建物の支配を決して獲得できない、でも、その区域 / ヘクスの支配を 26.12 に従ってし獲得してよい。迂回でない武装した車両 (又は武装した PRC) は、対戦相手が占有するその区域 / ヘクス / 建物の支配を獲得しないように防ぐ。武装した車両は建物の迂回で、対戦相手がその区域 / ヘクスの支配を獲得しないように防ぐ、でも、建物の支配の獲得を防げない。

掃討 (12.153) によって建物の確保に成功した後で、プレイヤーはその建物の支配と建物のヘクスすべて、しかも、区域も獲得する [例外 : どの区域 / ヘクスも迂回の武装した敵車両 (または武装した PRC) を含んでいる]。洞窟の支配については G11.94 を参照する。

A

26.12 車両の支配 (Vehicular Control) : 武装した、迂回でない車両はその時点で占有する区域の支配を一時的に獲得するのは、その区域は武装した敵ユニットのいない場合である。支配が直ちに前の状態に戻されるのは (支配されていない、又は敵に支配されているのいずれかに)、車両がその区域を離れた場合である。ヘク内でただ1つの区域を支配する車両は、そのヘクスも支配する。

例 : 占有されていない橋ヘクスと橋区域が 13CC5 で共にソ連軍により支配されている。PzIII G が橋に進入する、だから、橋区域の支配を一時的に獲得する — でもヘクスの支配でない。4-5-8 が AFV を含む区域に進む場合、ドイツ軍プレイヤーはまだ橋区域を支配している。PzIII G が橋を離れたるやいなや、ソ連軍プレイヤーは直ちに橋区域の支配を取り戻す、ソ連軍ユニットの存在は関係しない。

26.13 ヘクスの支配 (Hex Control) : 武装した統制状態の歩兵 MMC だけが地上レベルで占有するそのヘクスの支配を獲得できる [例外 : 掃討 (12.153) ; 橋ヘクス (B6) ; 車両がヘクス内のただ1つの区域を車両に支配されている (26.12)]。

26.131 橋ヘクス (Bridge Hex) : 武装した統制状態の歩兵 MMC は、橋ヘクスの橋区域が峡谷地区域のどちらかでそのヘクスの支配を獲得できる。

26.132 トーチカヘクス (Pillbox Hex) : トーチカヘクスの支配はトーチカ区域支配する事、及びそのヘクスを支配する事で武装した統制状態の MMC によって、そのヘクスが武装した敵地上ユニット (B30.91) がいない限り、獲得される。

26.14 建物の支配 (Building Control) : 武装した、統制状態の歩兵 MMC は、屋上でなく、地下レベルでもない、建物ヘクス内で建物の支配を獲得できる; 陣営は建物の全レベル、又は全ヘクスを本当に占有して建物の支配を獲得する必要がない、26.11 の条件が満たされさえすれば必要ない。異なるヘクスの中の連続住宅建物のひとつ (B23.71) が建物の支配では1つの建物とみなされる。

26.15 隠蔽 (Concealment) : ダミーユニットは支配を獲得できない、でも、隠蔽状態のスタックが本物のユニットを含んでいると獲得できる。同様に、ダミーユニットは対戦相手が支配を獲得しないようにできない、でも、隠蔽、又は HIP して武装したユニットはできる。いずれの場合でも、区域 / ヘクス / 建物の、隠蔽、又は HIP して武装したユニットを用いる支配は、ゲームが終わるまで意思表示する必要がない。区域 / ヘクス / 建物の支配は、索敵、掃射、又は、本当に占有する事 (G.4 を適用する場合 CCPH の開始時) で建物 / ヘクスの全区域を照合可能である、でも、そうする事を前提にしていけない。



例 : 建物 22U3 はドイツ軍プレイヤーによって (3ヘクスで6つの区域を) 支配されている。ソ連軍の MPH で、地上レベルの V2 に 4-4-7 が進入したので、ただちに支配を獲得する、その建物、ヘクス V2、そして、V2 の地上レベル区域の支配を。4-4-7 は V2 の上階レベルまで進入をつづけてこの区域の支配を獲得する、それから、V3 の上階レベルまで移動する。V3 で上階レベル区域の支配を獲得する、でも、ヘクスの支配ではない、ヘクスの地上レベルを占有して支配を獲得しなければならないから

(26.13)。V3 に進入するための MF 使用をもとに、8-3-8 は射撃をして 4-4-7 を混乱させた、でも、この事が支配へいさ影響を与えない、4-4-7 はその区域に進入した時点で統制状態であったからだ。RtPh で、4-4-7 は V2 の上階レベルへ潰走し戻った。次のドイツ軍 MPH で、隠蔽した 5-4-8 が V3 の地上レベルに進入した。ドイツ軍プレイヤーはすでに地上レベル区域とヘクスの支配している、でも、支配していなかった場合、この時、それらの支配を獲得する。ドイツ軍プレイヤーは建物の支配を獲得しない、混乱状態の 4-4-7 がまだ武装した敵ユニットであるから、そのため、ドイツ軍プレイヤーが支配を獲得することを妨げた。5-4-8 は続けて V2 の地上レベルまで進み、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はこの時点で意思表示の必要がないのだけ)、



A

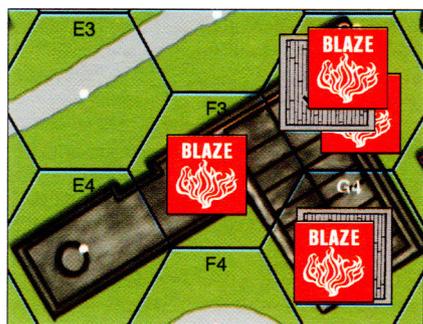
でも、上階レベルの4-4-7によって、そのヘクスの支配ではない。4-4-7が除去されていた場合、ドイツ軍プレイヤーはその時、建物とヘクスV2の支配をただちに獲得する。その時点で、ソ連軍はV2とV3の上階レベル区域を支配し、一方のドイツ軍プレイヤーは建物、建物全てのヘクス、そして、V2とV3以外の区域を支配する。建物ヘクスが連続住宅の黒線で分けられていた場合、区域/ヘクス/建物の支配は上述と同じままだろう(もっとも考えられる特定の移動が実行されるだろう)。

5-4-8が連続住宅でない建物22U3を掃射した場合、4-4-7は(まだ存続しているならば)降伏する、しかも、ドイツ軍プレイヤーは全区域、全ヘクス、そして、建物を支配する。建物22U3が連続住宅で、5-4-8が掃射した場合、とはいえ、4-4-7は(5-4-8と同じヘクスにいる)やはり降伏する、それでいて、ドイツ軍プレイヤーはまだ建物と(掃射の効用で)V2の上階レベル区域の支配を獲得する、でも、V3の上階レベル区域はソ連軍支配下のまま残る(連続住宅は掃射に対して別々に扱われるからだ—B23.71)。

26.16 支配の剥奪 (Control Forfeiture) : プレイヤーは、放火 (B25.11) により故意に放火を起こす区域/ヘクス/建物の支配を対戦相手に没収される。この火事(ようするに炎 (Flame) か火災 (Blaze)) がどこかよそから延焼した場合であったとしても没収される。たとえば、プレイヤーによる故意につけた火事の結果により、プレイエリアの一部が武装した地上ユニットに対してすっきり進入不可になる場合、対戦相手は、ただちにそのエリア内すべての区域/ヘクス/建物の支配を根こそぎ獲得できる、そのエリアが部分的には別原因で進入不可になる場合であっても(たとえば、瓦礫、放火でない火災 (Blaze)、など)。支配を獲得するプレイヤーは故意に起こした火災の結果によりそうする、獲得するプレイヤーそのエリアにいったいユニットを置いていなくても、敵ユニットの存在に関係なしでそうする。プレイヤーはこの方法で支配を剥奪されると、剥奪を起こす火事が消されるまで、又は両陣営により起こされた火事がつながる理由で、火事が後で偶然起ったとみなされるまで支配を回復してはいけない。

26.161 プレイヤーは以下のことに責任を負わない、射撃と同時に無作為に起った火事に対して(たとえば、HE、FT、MOL、WP、又は対小屋で[G5.6]、若しくは炎上する残骸が原因により)、プレイの開始時に存在していた火事に対して。偶然に起った炎 (Flame) カウンターはどのようにしても支配へ影響を及ぼさない、でも、そのように起った火事 (Blaze) カウンターは：地上レベル区域について1つでも隣接したヘクスがそんな“Blaze”カウンターのため、両陣営に対して進入不可になる場合、陣営が、このエリアに隣接するヘクスの過半数を支配する事で、このエリアのヘクスすべての支配を獲得してよい。いづれの区域もこうした火事、又は瓦礫により進入不可になると、このルールのはじめの部分に従って、建物ヘクスのすべてを支配している陣営により獲得される。その区域/ヘクス/建物は適用するこのルールのため両陣営の地上ユニットすべてに対して進入不可であらねばならない。

26.162 ヘクス、又は隣接する連続したヘクスが両プレイヤーによって故意に起こした火事(ようするに、炎 (Flame) /火災 (Blaze)) を含んでいる場合、その火事は偶然に起きたとみなされるので26.161を適用する。ヘクス、又は隣接する連続するヘクスが偶然に起きた火事(26.161)と片方のプレイヤーが故意に起こした火事を含んでいる場合、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：火災 (Blaze) が偶然に起きて、1F3とG3の地上レベル、そして、G3とG4のレベル1にある。火災により、F3とG3にある全区域も、G4とE4の上階レベルも進入不可である。火災が置かれるより前に、ドイツ軍プレイヤーがその建物とそのヘクス/区域を獲得していた。ソ連軍プレイヤーが隣接する8ヘクスの過半数を獲得するまで、ドイツ軍プレイヤーはヘクスF3とG3の支配を維持している、でも、火災が起るとただちに、ソ連軍プレイヤーはヘクスF3とG3の支配もそのヘクスの全区域の支配も獲得する(全ての区域が進入不可になるからだ)。

26.221

ソ連軍プレイヤーは、その時、ドイツ軍プレイヤーが隣接する8ヘクスの過半数の支配を獲得するまで、F3とG3の支配を維持している。ヘクスG4とE4の支配は通常通り獲得される、地上レベル区域は進入可能であるからだ、としても、(進入不可である)レベル1とレベル2区域はヘクスを支配している陣営により支配される。

代わりに、火災がドイツ軍陣営による放火の結果であった場合、ソ連軍プレイヤーが自動的に次に述べる支配を獲得する：Flame/Blazeカウンターを含む区域すべて、しかも、その火事カウンターの結果により進入不可の区域すべて(ようするに、G4とE4の地上レベルを除く区域すべて)；Flame/Blazeカウンターを含む3ヘクスすべて；そして、建物(Flame/Blazeカウンターを含んでいるから)。建物内のFlame/Blazeカウンターは、偶然の火事の結果であり放火が直接の原因でなくても、元の火元が放火で起こされている限り、この事はそれでも正解になる。

AXIS VP **ALLIED VP** **26.2 勝利得点 (Victory Points) :** 多くの場合、勝利条件は除去、捕獲、又はユニット/装備の退出に対して与えられたポイントを根拠にして決定される。それらの得点が勝利得点 (VP : Victory Points) と名付けられた。

26.21 勝利得点の数値 (Victory Point Value) : 陣営のOBに関する合計VP数値はプレイの間で除去/捕獲/退出だけでなく状況の結果により変更されるだろう(たとえば、指揮官誕生、指揮官が取替えられた、MAの故障、など)；VP数値に関し、このようなユニット/装備はそれらの新たなVP数値によって、その後で除去/捕獲/退出した場合に通常通り与えられる。

26.211 歩兵とPRC (Infantry & PRC) : 分隊、又は操作班それぞれが2VPに相当する[例外：LCの操作班は1VPに相当する；G12.114]。各HSは1VPに相当する。指揮官は(戦車指揮官を含み)1VPに加えて所有するマイナスの指揮能力修整ごとに1VPに相当する(指揮官が0、又はプラスの指揮能力修整があると1VPに相当する)；負傷指揮官は負傷でない場合と同じまともなVPに相当する[例外：日本軍指揮官；G1.65]。ヒーローは1VPに相当する、でも、海上撤退(G14.42)で退出VPのためにだけ相当する。

26.212 車両と装備 (Vehicles & Equipment) : 航空機[例外：グライダー]と車載でない砲(分解されていても)それぞれが2VPに相当する。各車両は(ワゴン/ソリを含む、でも、オートバイ/ゴリアテ/ボート/グライダーは除いて)1VPに相当する、加えて；1VPを故障でない/使用不能でないMAへ；1VPを5AFの倍数ごとへ(切上げ；0AFは1VP相当)AFVのそれぞれの最強のAFを元にする(PRCに対するVPは26.211に従って決められる)。LCのVP数値についてG12.84を参照する、そして、砂漠のシナリオにおける砲/車両のVP数値についてF.3を参照する。

例：ソ連軍車両のVP数値は次に述べる数値に相当する(固有の操作班で、かつ、戦車指揮官/他のPRCは居ない)；T-70は6VPに、KV-1Eは7VPに、T-37は5VPに、IS-3は10VPに、非武装トラック、又はワゴン/ソリは1VP(操作班は居ない)、そして、IAG-10-AAは4VPに相当する。

26.213 すべてのSMC/MMC/砲は同じVP計に相当する、それらがカウンターの形である、又は何らかに存在する固有であるかどうかなどは関係しない[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に相当する；砲は、車両のMAであるならば1VPに相当する(26.212)]。

26.22 損害勝利得点 (Casualty Victory Points) : シナリオが損害勝利得点(CUP)を使用する時は必ず、各プレイヤーは除去/捕獲した敵ユニット/装備に対するCVPを受取る、だから各駒がプレイから取除かれたのと同じ正しい斜線マーク数をわかりやすく書留める事で、又はVPマークをシナリオ・エイド・カード (Scenario Aid Card) の勝利得点記録欄 (Victory Pointo Track) 沿いに正しく動かす事で、そのCVPの陣営記録をとどめた方がよい。

26.221 プレイヤーは除去された敵のユニット/装備すべてに関するVP数値と同じCVPを受取る。ユニット/装備が地図盤を離れたら、CVPでは除去とみなされる[例外：帰還を被った、捕虜に付き添う監視兵(20.53)、盤外に着地した落下傘部隊/グライダーの場合、又は勝利条件を満たしている場合、又はそうした退出によるSSRの場合]。CVPはただ単に混乱した、負傷した、故障した、衝撃を受けた、又は走行不能になっただけで、そしてまた、MAを使用不能にしただけのユニット/装備のため与えられない。



26.222

26.222 捕獲 (Capture) : 指揮官/MMC が勝利条件のため捕獲されているとなるのは、その時、捕虜の場合である。砲/車両/LC が捕獲されているのは、対戦相手が最終的に兵器を回収している、又は車両を捕獲している (21.2) 場合である、その砲/車両/LC がその時、人員配置されていない場合も同等に扱う。プレイヤーが敵のユニット/装備に関する CVP を受け取るのは、捕獲された場合である。それがすでに捕獲されていない場合、この CVP はただちに失われる。プレイ経過の中で (ただちに即座の勝利条件確定も含み)、捕獲された ユニット/装備は通常の VP 値に相当する。シナリオが終わると直ぐに、捕獲されたユニット/装備は捕獲した側の方へ通常 VP の 2 倍に相当する [例外 : ゲーム終了時に、VP 値に関して捕獲された中国軍 砲/車両は] 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況でなくなった場合、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/装備を捕獲した側と与える 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]。捕獲されたユニット/装備が除去された場合、もはや捕獲されたこととみなされない、もっとも、そのユニット/装備の除去は捕獲している陣営に通常の CVP (26.221) を捕獲用 CVP の代わりに与える [例外 : 捕虜が自陣営による攻撃の結果で除去された場合、捕獲する側はただちに除去について 2 倍の CUP を受取る]。

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 をいっさい受取れない (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、それはドイツ軍プレイヤーに 4CVP を与える : 車両への CVP は、11FA への 3、故障した MA についてもなにもないし、KV-1E がその時点で誰もいなかったで、固有の操作班についてもなにもない。それから、ソ連軍プレイヤーが攻撃して KV-1E を除去した。これについて、ソ連軍プレイヤーは 1CVP を与えられる (AFV に人員配置されている HS 分) 一方のドイツ軍は 4CVP のままである、AFV の除去分である。KV-1E が除去されなかった場合、ドイツ軍プレイヤーは代わりにシナリオ終了時に追加の 4CVP を受取る、ユニット/装備カウンターを捕獲するとき CVP を 2 倍にする。

26.23 退出の勝利条件 (Exit Victory Conditions) : ある勝利条件は特定の退出エリアの盤上から VP (26.21) の所定数を基にしている。プレイヤーが受取る退出 VP は、勝利条件によって退出したユニット/装備に対する、その時点の VP と等しい [例外 : プレイヤーは退出 VP を、帰還を放った車両に対して、混乱状態の兵士に対してもいっさい受取れない (ただし、海上撤退で退出の場合を除く ; G14.42)]。捕獲された敵ユニット/装備が勝利条件により退出すると、プレイ中の通常の VP と同じに数えるから、シナリオ終了時に退出 VP を 2 倍に数える (26.222)。

26.3 回避 (Avoidance) : シナリオの勝利条件が片方の陣営だけに勝利要件を記載する時は必ず、他方の陣営はその相手プレイヤー側はその勝利条件を回避する事で勝利する。

26.4 バランス (Balance) : シナリオそれぞれが表題 "バランス (Balance)" の項目を含んでいる、それは基礎のシナリオ構成に対して、記述した陣営に有利なバリエーションを提示している。両プレイヤーがシナリオで同じ陣営をプレイしたい時必ず、dr で問題を解決して dr を負けた方は、せめてもの救いとして自らの陣営に対するシナリオのバランス条項の獲得をめざす。

A 章脚注 (Chapter A Footnotes)

1. A.2 誤り : 無節操だと、この手順は誤りの取扱いに関して、搾取のライセンスとして見られているだろう。ごまかし不正をしている事は容認できる行動だと、遠回しに言うつもりじゃない ; それどころか、ゲームをあとに戻す、忘れられたルール/ユニットに便宜を図る事はゲームをだらだらと長引かせる。つきつめると、プレイヤーのシステムに関する知識が、しかも、その意義ある事を系統づけた応用がチャンスが訪れる時に、さらなる技量のひとつとなり、ベテラン野戦指揮官の技量をよりいっそう反映する事になる。結局のところ、唯一の自衛策は、ずるい人と対戦しないことだ。

2. 1.22 射程 : 射程は単なる基準以上のモノで、部隊の兵器が射撃可能な距離だ。さらに、漠然とした基準でもある、部隊の規範、射撃理論、訓練、そして、敵と交戦する意欲になる。プレイヤーは当たり前にかこう思っている、部隊は気づいた敵に射撃する、そのプレイヤーはさらに多くの英雄的な行為のメリットを与えているので部隊は通常持っていたよりも攻撃的な傾向になる。射撃がお返しに射撃を招く、だからより多くの部隊は戦闘を回避する努力を、探し求めるよりもする。

3. 4.15 歩兵 OVR : 歩兵 OVR のルールの組み込みは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 — 彼らの多くが不要な複雑化として反対した。他の人がゲーム終盤の問題になる SMC 使用法、勝利条件の当該ヘクスへの移動を

A

"妨害" するための現実離れした、いけにえとしての使用法を指摘した。もたらされたルールは、ゲームターンの作成的な時間制約と単独の SMC を許す事の双方を処理する試みになる、確実に除去される、又は確実に捕獲されるリスクというよりも、圧倒的な部隊の面前で許される手段の選択である。

4. 4.2 移動の仕組み : プレイヤーが、どのユニットがすでに移動を済ましたのかを覚えにくいと感じるなら、全ユニットの向きを変える習慣を取り入れる方が良い、(向きは重要でない) 偶数ターンの移動の後に北向きに、奇数ターンの移動の後に南向きに変える。MPH の終了時、すべてのそうしたユニットがその方向に向けられているはずだ。

5. 4.42 IPC : プレイヤーは疑問視するかもしれない、なぜ分隊が、兵士の半分を意味する操作班や HS よりも多くの IPC がまったく与えられないのか。とはいえず、分隊は HS と比べて 2 倍の IPC を与えられているんだ、その場合、こう思うんだ、分隊は HS へ展開してその運搬能力を倍にできる。HS へ展開している分隊はその戦闘能力を低下する、とはいえ、それはユニットの増えた IPC へ取替えられている。分隊が、HS に展開する事でいくつか FP 又は射程を失いその IPC を増やすと、運搬している超過荷物によって実際に苦しめられる。

6. 4.43 所有すること : 実際私はそれを滑稽な事とたびたび感じていた、打ちのめす様なプレイヤーの全知について愚痴をこぼす人でさえも (ようするに、手に負えない程の情報の有効性とか "戦場の霧" が足りないとか)、決まって、まず弱音を吐く、たとえば狙撃兵ルールなどのルールがプレイヤーの手に負えない運用をする時、そして、野戦指揮官がほとんど影響を及ぼせない、運任せの時が。これこそがこの実情なんだ。混乱状態のユニットは自身の兵器を受け渡しや放棄を許されていない、なぜなら、それらにそれを許す事は、全知のプレイヤーの (ほとんど運用と与えられるべきでない) 混乱状態のユニットの運用を拡張するからだ。40mm のヘクスでユニットに許される事はおのずと判る、それは、その中で SW は動かないのだから、それへ人員を配置するのはたいへんだと考えられる。ユニットは SW がどこにあるか知っているのに、なぜ撃てないのか ; ユニットはそれに配置した自身の位置を自発的に離れられないのか ; 混乱状態のユニットは実際のところあきらめないのか ? 私はその実情について調査するつもりはない、それは実際はともかく、恐怖をきたした混乱状態のユニットについて、それが潰走して、でも、落ち着いてその SW をどこに放棄したか知っていて、味方の部隊により回収できるようにする事だ。

7. 5.5 相当する : 歩兵の操作班 /HS は砲に配置されて、車両でないスタックでは分隊として扱われ、別の分隊を再現している、複数の砲がチームと与えられて、適切な散開で、隠蔽し、しかも、同じ区域にかためて使用する分隊だ。オーバースタックルールに関する本来そなわった攻撃と防御ペナルティーがプレイヤーに希望を与え、より現実的な重兵器散開したチームでの戦術を取り入れる。

8. 7.21 PBF : 隣接して、及び同一ヘクスの射撃攻撃は、2 倍か 3 倍の FP を与えられる、その接近した距離の結果によるだけでなく、さらに、手りゅう弾がその時の FP 発生への要因になるからだ。それはユニットが敵区域の 2 レベルかそれを越えて下に入れば PBF に該当しない主な理由でもある、一方で高所のユニットが撃ち下ろしているのと該当する ; 手りゅう弾を落とす事は投げ上げるよりも楽だ — しかも、手りゅう弾が落ちながらハズしたとしても元に戻ることはない。さらにプレイヤーはこう認識した方がよい、防御臨機射撃を隣接する敵に対する攻撃は敵が 40mm の範囲を移動するまで撃ち方待てをしているとは限っていない ; 攻撃は、またユニットに対する射撃の累積する効果を表わしている、MPH で移動しているユニットとして、ついに隣接するヘクスで最終の効果になる。

9. 7.24 AFPh 射撃 : ペナルティーを適用している AFPh 射撃への根拠は、それはそのプレイヤーターンで移動しなかったユニットについて 2 つある。すぐわかるその恩恵がこれである、プレイヤーの負担を排除する事でプレイアビリティを増やしている、負担とは 2 フェイズ先まで、どのユニットが移動したのかしなかったのかを覚える事である。リアリズムの観点のためペナルティーはある実際を表わしている、それこそが生じているので、だから、実際は準備射撃で使用を想定される全 FP 量を使用しない。本当の射撃量により、それに相応して、損害総量はより少なくなるだろう。この "時の経過" の課題はルールでも一貫して適用されるものである、そして、なぜ複数 ROF が AFPh で許されないかの主たる理由でもある。

10. 7.25 待機射撃 : 待機射撃は AFPh に実行されるのであるが、準備射撃の一形態と見なされる、それ故に、AFPh のペナルティーの対象でない、その様に付されたユニットは "射撃" していると想定されている、又は待機射撃として指定された時の PFP からずっと射撃機会を待ち構えているからだ。その射撃方法だけが変更されている、AFPh で目標の選択をユニットへ可能にして、それでもっと効果的な射撃をつい先ほど見つけた敵ユニットへ可能している。車両は待機射撃の使用を許されていない、車両は移動と射撃の両方を自身の MPH で可能な唯一のユニットであるからだ (移動中射撃)。



A

10A. 7.37 追加歩兵射撃表：追加歩兵射撃表とそれに伴う条項（「1/2 FP」）は、ASL Annual '89 で初めて世に出た。（1998年に、このIIFTとそれに伴う条項はClassic ASLで再版された）。それ以降、様々な解説がいくつかのAnnualの続刊に出ている。かつて、ASLのコミュニティは深刻に分断されているみたいだった。IIFTはどちらかの意見に分かれた、公式のIIFTと公表されるべきだ、あるいは、ゴミ箱送りにすべきだ。とはいえ、その時から今までの間に、コンセンサス（大多数の一致した意見）が同意した、IIFTをまったく別モノの選択ルールとして扱う、だから、この第2版で公開する運びになった。

IIFTに向けられたいくつもの批判のひとつがこうだった、特別に余分なPTC効果をより大きな修整後DRのためにさまざまな段階のIFT欄に追加している、IIFTは隠蔽を標準のIFTよりも容易に剥ぎ取る。この批判の対策として、提案されたある事はその特別に余分なPTC影響を条件付きにしている、だから、対策は隠蔽でないユニットにだけ適用される、それゆえに、隠蔽を剥ぎ取るのは、さほど容易でなくなった。どちらかと言うとこの判断に賛成だ、それどころか、その方法で変更しているIIFTを重視している。とはいえ、結局、IIFTを、基本的に変えずに残すと決めた、1989年に当初発行された頃と変わらない、でも、IIFTのそうした「条件付き」PTCを青で強調した。隠蔽があまりにも容易く剥がされる事を懸念しているだれもがハウスルールとして「条件付き」PTCを採用できる。

11. 7.83 釘付け状態：注意してほしいのは、混乱状態のユニットが自身のため最善の事を行うとは限らない（しかも、紛れもなく、プレイヤーがそれをしてほしい事をしない）；自制心を失っている、しかも、うろたえているだろう — だから、臨機、又は連続臨撃射でそれにもう一度FFMO/FFNAMペナルティーを適用する。

12. 8.21 残留FP：残留FPは通常のFPよりもずっと少ない効力である、なぜなら、付随的なものであるから；ようするに、ねらって撃ってない。その位置に前進する別ユニットに当たって影響を及ぼす、でも、まったく偶然にそのようになる。それにもかかわらず、障害物が残留FPの発生源と目標ヘクスの直近の進入者の間のLOSを妨げている場合ですら（たとえば、迂回ユニットに射撃する時によく起きる）、困惑させる影響である、間近での射撃は — それどころか、ただの戦闘の騒音だけでも — ひるみをユニットにもたらしフェイズ側の更なる前進命令をはねつけるのに事足りた。この事が、ヘクスを移動している占有者に対して起る残留FP攻撃すべてを可能にすることで映し出される、その残留FPを残した元の射撃側までのLOSに注意しなくてもよいが、その一方で、迂回しているユニットへ障害物のTEMを与えている。

13. 8.31 FPF：FPFは射撃中のすでにFinal Fireカウンターで表示したユニットにだけ悪影響を及ぼす、なぜなら、混乱段階のギリギリまで試されているとしているからだ。ユニットが防御射撃、又は連続臨機射撃を用いると、圧倒される差し迫った危機にいついさないとみなされる、その理由は、その攻撃はその射撃量の通常の限度内に収まっているからだ。とはいえ、ユニットがFPFを用いると、通常の限度を超えて追いまくられ、そのプレッシャーを受けての「うろたえ」かもしれない、もしかすると再装填する前にしり込みしている様子だけの理由かもしれない。

14. 9.8 分解状態のSW：全く別の兵器を軽、及び中/重機関銃の任務で使用している他の国とは違って、ドイツ軍のMG34は（そして後継のMG42も）初めての用途のないMGだった；ようするに、それはLMGとして、又は（固有の付属品で）MMG/HMGとしてどちらかで使用されていた。LMGとしてのMG34は二脚架で多くの場合ドラム供給されていた、ところが、HMGバージョンはただのLMGをしっかりと三脚架に据えて、望遠鏡付き照準器を備え付け、そして、たいいベルト供給されていた（そのすべてがMGの射程、精度、そして、射撃量を改善した）。それ故に、ドイツ軍MMG/HMGは三脚/照準器を外すことで分解された場合、基本的な二脚架のLMGが今まで通り存在していた。ついでに言う、MMG型はゲームでより少ない弾薬で望遠鏡付き照準器の付いてないHMGを表わしている。

15. 11.15 混戦：注意すべきは、混戦は別イベントを（なじみのある形式とは違う）命を賭けたレスリングの試合で、死に物狂いの兵士がナイフを突きつけられた（最後通告を突きつけられた）取っ組み合を表わしている。さらに混戦は対戦する陣営がすぐそばにいて互いの存在に気づいている事態を描いている、でも、必ずしも視野になく、両陣営は先手を打つ事においている — こうやう状態は自制心の試金石。生々しい例はスターリンググラードの戦闘例である、そこは、小隊がそっくりそのまま何時間も同じ建物の隣接する部屋を占有している、でも、向こうの隠れ家へ思い切って進む事はもちろん、音がするだけで怖じ気づいた。戦いは本当に格闘戦であるかもしれないが、それはまた、手りゅう弾かSMGからの連射で解消されるかもしれない、それでいて、あまり実戦闘を十分に表わしていない — 手詰まり、実際にそれは、すぐ隣の、境界の向こうの問題点が絡む全てと距離を置いている。

16. 11.622 近接防衛兵器：92mm手りゅう弾投射器は制限され、使用をCCで攻撃をされてからでしか使用しない、プレイヤーに現実的な使用を強い、CC防衛の仕組みがそうだったので、戦車の攻撃兵器の中の別手段というよりもそれはプレイヤーへ戦車でCC機会を探しに行く事を働きかけるかもしれない — ある本物の戦車指揮官は回避するのに苦労していた。攻撃を仕掛ける戦車が随伴する護衛を必要とする事で、投射器が強襲部隊に使われる事を保証していた —

脚注 21

窮地の中で隠れる防御側を探し出すためじゃないよ。

17. 11.8 街路戦闘：AFVは紛れもなく不利な立場へ、近接格闘戦におけるヨーロッパの狭い街路によってもたらされていた。要約された地図盤のゲームシステムは息が詰まる拘束である街路戦闘の表現を十分に引出せない、従って、特別な扱いを義務づけている。

18. 12.1 隠蔽：もっと現実的な選択肢は、進んで対戦のテンポを犠牲するプレイヤーに向け、各「？」の「内容」を秘密裏に書留めて正体を表すまで盤外の見えないところにその駒を置いておく。各「？」はこの為にID記号も印刷されている。「？」がヘクスに単独で存在できるのは、このシステムが用いられる時だけ。理想的に言えば、当然なんだけれども、一番よい「戦場の霧」、又は一番よい隠蔽ルールは審判員として行動するえこひきの無い第三者の使用を必要とする。プレイヤーは別々の部屋で個々のゲームで移動する、同時に審判員がそれらの移動を注意して見て対戦相手に移動と攻撃を相手が確認できると判断した事だけ伝える。電話による対戦の仕組みは、えこひきの無い仲介者としての審判を付けて、同時にすべてのカウンターを審判の地図盤に行動が展開する時に配置していく、でも、その移動は対戦相手の混乱状態でないユニットの実際のLOSにあると判断したものを申し伝える、それがワクワク感に働きかける、多少ドラドラするとしても、それが実戦闘の再現だ。

19. 13.1 騎兵：どちらかと言うと騎兵はWW IIで目立たない任務に参加していたとはいえ、やはり戦闘を経験した、ある時期にその戦争に参画した国籍ほすべてでそうだった。功績に関しドイツ、ソ連、そして、ポーランドの騎兵は割合よく知られている、でも、功績に関しこれまでに余り書かれなかったのは、イタリア、ハンガリー、ルーマニア、フィンランド、ギリシャ、そして、日本の騎兵編成で戦った戦闘だ — 騎馬兵を使用した交戦国の一部だけ上げてみた。当然、密集した騎馬突撃は、ますます普通でなくなっていた、戦争が進歩したので、殺傷力に関して防御陣地によく適合した自動火器が多くなる場合、兵士と馬の両方の大規模な殺戮を引き起こしたからだ、しかしそれでも、もっと適した戦術を用いる騎兵部隊がバルカン半島で東部戦線で戦闘行為停止のギリギリまで戦った。それ故、騎兵はWW II歩兵戦闘の有効な補佐役である。歩兵ユニットを騎兵となるために馬カウンターの乗せる事で可能にするルールは認めざるを得ない単純化であり記録の求めをまめがれる。より現実的な取り組み方が騎兵能力を制限するのなら特定のユニットへそのユニットのID記号を記録する事によって、又は基本のSQUAD LEADERゲームシステムの歩兵カウンターを使用する、それはASLカウンターと識別可能なものにする事。シナリオデザイナーは、騎兵能力をひとつの陣営だけに限定した方がよいでしょう。

20. 14.01 狙撃兵：狙撃兵は普通の兵隊から切り離して育成された。潜伏と忍耐は射撃術と比べても重要性はまったく同じである。彼らはただひとりである、よく中立地帯で、あるいは、敵前線後方でさえも、そして、ただひとつの命令だけに従って；生き残ること。スナイパーは、見つからずに確実にできる時だけ撃った、しかも、無数の攻撃機会を見送りより優れた目標を待ち続けてもさしつかえなかった。そんな次第で、狙撃兵は感情にとらわれず、しかも、自身の生存と一発で仕留めることの探究に直接かかわらない経緯のすべてを気にしてはいけない。その結果、狙撃兵の活動は進軍の最前線での可能性はほとんどなく、むしろ後方であった。狙撃兵は確認した最初の目標を攻撃しない；それどころか、狙撃兵の周辺で活動する敵に対して、「危険のない」目標を選定するまで、何時間も待ち受けてよく、それにより、狙撃兵の活動は「前線の背後」でたびたび起きた。間違いない、多少のプレイヤーはこの狙撃兵のイメージに反対する、なぜなら、プレイヤーが攻撃をコントロールできないからだ、でも、現実、野戦指揮官が狙撃兵の攻撃をいっさいコントロールできなかった。それどころか、こうした攻撃は行き当たりばったりになる、だから、どこにプレイヤーが指示できて、いつそれが起きるかの、形式でそれを表わす事はまったく実実に関係しないのではないのかな。各プレイヤーがDRを見守り、両プレイヤーが出たSAN DRを知らせたほうがよい。いくら帳尻をあわせる仕掛けとして作用する現行の形式では、ひとつの陣営がルールの恩恵を受ける；プレイヤーが具合のいいDRを多数出す事はありそう、結果として狙撃兵攻撃をより多く適用される。その上、古くさい「手当たり次第に撃つ」考え方、何一つ失う事がないのでプレイヤーが考える限りの1FP攻撃すべてにサイコロを振るそういつた事を思いとどませる。これで判よ。別の恩恵はこれ、ソリティアプレイが行き当たりばったりのイメージである狙撃兵によってもっと充実させられている、なぜなら、プレイヤーは「どこに」それがいいのか決して知らない、従って、現実的でない対応をつい取ってしまう可能性がない。終りに、ある人たちが不満を漏らすかもしれない、それが指揮官が複数目標区域で目標になる頻度がそれほどない。彼らはこの事実を引き合いに出す、それは、狙撃兵は訓練されて目標として指揮官を選ぶ。私はこう意識を変えさせるだけだ、ヘクスの指揮官が10名で表わす分隊と一緒にいて、その分隊で表わされた兵士のだれよりも狙撃兵の目標になる機会が1000%高い。狙撃兵判定は有効でない狙撃兵攻撃に準じて、対戦をスピードアップするだけのためにあてがわれていない；狙撃兵判定の殺傷力はそれ相応に増やされ、他の有効でない狙撃攻撃に準じるような企ても概念的に反映されている。

21. 15.431 狂暴化ユニットの襲撃：狂暴化ユニットはAPhの能力を失う、なぜなら、通常の「時間」は各ターンにその活動へ割振られ、MPHで8MFを与えている、



脚注 21

さらに、それは攻撃に耐えた者の逆上した突進をよりうまく再現している、MPH で進入を強いることで、Aph の特性で許されているもっと用心深く経路を取るところじゃない事を (TPBF と FPF がプレイで現れる所に) 強いることで。

22. 15.5 降伏: プレイヤーの幾人かがキルするのは、MC が回復の試みで 2 DR が降伏で終わる時、戦禍に続く修正後 DR が 12 の目だった時だ。こんな人たちは何となくいかさまだと感じている、とても執着しているんだよ! 小さい DR は良い (安全な、楽しい) という考えに。彼らが了承しない、又は検討したいと思う何かはこの事である、2DR はルールの記載事項に向けた、ただの都合のよい活性化因子にすぎない; 2DR は前向きな結果を確約していない — 考えられる結果の種類を記述しているそれが概して都合がよかったにすぎない。ユニットが、国籍によって、クラスによって、又は混乱状態によって気の毒な戦禍 DRM を与えた場合、それは手頃な方法で、(そもそもユニットが都合の良い影響を受けるはずだった MC 又は回復の試みの DR 2 による) 見通しを落とすだけなんだ。代わりに、戦禍を適用するユニットを特定タイプの MC だけに、続く dr を行う、又は、別の思い出すのも困難な条件を作る事は、まったくふさわしくない名前だけの“代案”である。

23. 16. 部隊の戦闘継続能力: たいいていはウォーゲーマーで、よくある事だが、ひとつの陣営が最後のカウンターまで戦い続ける、そのむごい扱いを、上位編成が受けたなど関係しない。とはいえ、実際、これはまれな事例である。戦闘編成は、全体として、慌てふためく暴徒に陥るまで、それほどむごい扱いをされない。影響が高められるのは、死傷者が指揮官の間で不相応なほどに高くなってしまった場合である。

24. 16.11 BPV の喪失: 喪失についてユニットの置き換えの結果によって BPV は、クラス上昇で少しあがっている、でも、より多くの事は、混乱を繰り返した結果によりユニットは損耗で表わされ、戦闘貫徹を見失ったユニットさえも表わされている。ユニットはハッキリとゲームの中で無力になっている、でも必ずしもユニットの兵士すべてが死んでしまったワケではない。落伍兵かも、負傷兵かも、捕虜やただの生存者かもしれないのだ — 兵士は敵を避けようとしている、探し求めようとしているのではないんだ。

25. 19.13 ユニットの置き換え: MMC の置き換えは一般に被った本来の死傷者の結果による戦力の喪失を、MC を失敗した場合に反映している、それとは違い、指揮官の置き換えは、砲火を浴びて腰砕けになる事と引換えに仲間による敬意喪失を反映している。

26. 19.2 新兵と徴集兵: これらの兵士が正規の装備をしていたとしても (そして、多くの場合そうでなかった)、ひんぱんに自身の装備を失う、敵とはじめて出くわした中で、又は兵器を実際に使用する事を躊躇した状態で。このユニットが徴集兵で、程度の低い戦闘力だけでなく、おまけに特定の制限ルールで描かれている。国籍がどこであろうとも、時期や状況により、こうした部隊を出动させる必要がなくても、しょっちゅう新たに募られて未経験部隊を戦場へ送り出している、あるいは、再編成する、老兵の中核グループを中心に潰された部隊、その敵砲火の重圧を受けている部隊を、訓練や装備を保った状態でないが機能を元に戻すことができる。このユニットが新兵として分類されていると、まさに何をしでかすか判らない; 新兵はある日、石壁のごとく耐えることができる、それなのに、次は、羊のごとく追いやられる。老練な部隊ですら泣き言をいう姿のその頃の自分へ落ちぶれるのは、氣力を奪うに足る火力を受けた場合である。そのため、多くの場合新兵部隊を意味するのは、前線の新兵になる潜在的な可能性を持つ歩兵部隊に対して砲火を浴びる状態に至った場合である、徴集兵は、多くの場合それそのものでシナリオを始める、その一方で、より程度のよい部隊に見せかけてシナリオを始める事も可能であるけれども、シナリオの途中でより程度の低い部隊に、その兵卒内の有力な老兵の喪失のせいで置き換えられる。したがって、戦いが展開して、その部隊が喪失と不安にさせる砲火にさらされた時、部隊はプレイヤーの指示にますます反応しなくなる。

27. 20.55 脱走: たいいていは、イタリアと枢軸中小国が戦闘がなくなることに胸をなでおろす — 特に、西側の連合軍によって捕虜にされた場合に。そのまれな例が日本軍が捕虜にされた時である、日本軍は元の陣営に戻された事を考え、加えてさらに誇りを傷つけられた — こうなれば、もはや死んだも同然だなど感じている。

28. 22.6 MOL: より高性能の兵器類の欠如の状態、パルチザンと他の貧弱な装備の部隊はそれによく頼っていた、素朴な、でも時々期待する効果がある、素人のやり方、別名モトロフカクテルに。“歩兵の対戦車ガソリン爆弾”の主な利点はそれの入手しやすさにある。どんなビンでも、多少のガソリンで、そして、適当な芯が、老練で勇敢な敵対する者の手に委ねられて物騒な兵器へと変身させることができた。MOL を使用する方は、誰かがその芯に火を付けてビンを目標へ強く投げつける。もっと洗練されたタイプは炎がいらぬ、薬品の内容物が空気と触れる際に着火している。うまく行けば、ビンが衝撃の際に割れて瞬時に大火になる — 安全に、素早く、又は楽に、手りゅう弾のように使用できない、でも、装甲に対してかなり効果がある。

29. 24.11 発煙手榴弾: 発煙手榴弾は (対義語として円筒弾、又は OBA、砲弾、砲、又は AFV により置かれた炸裂弾 — そしてそれは $\frac{1}{2}$ 煙幕カウンターで示されている)、30 秒間ほどしか煙幕を生み出さなかった、はるかに少ない化学薬品しか入っていないかった、結果生じるのは小さな煙幕の遮蔽で短い持続期間だった。

30. 25. 国籍による特徴: 国籍による特徴、それはある国ごとの部隊能力、しかも、形式にはめるその適用で明らかに偏っているとは言え、例外なく、国の部隊すべてへの過度に単純化した特徴は、それでもなお、すっごく役立ってゲームへかなりの^{おもむ}の趣きを提供する。基本ゲームシステムからの変動のすべてが国籍能力チャートの入手できる版で特定される、そして、25 項のおそらく特別な事例が面白い解説をしているであろう所だけに示唆されている。このチャートの指揮官の生成 (LG) 欄は DYO シナリオの作成のためだけ使用され、しかも、H1.7 で説明されている。

31. 25.11 SS: 戦争初期の SS 編成とそれ以外の 1944 年以前の SS 編成は、(それは、休息が再装備のいづれか、又は両方が不足してた)、4-6-8/2-4-8SS の分隊 /HS で提供可能である。

31A. 25.211 サブマシンガンのユニット: ソ連は PPD SMG の生産を 1935 年に始めていた、でも、“警察の武器”であるとして無視されていた、だから、1939 年 1 月で生産は止まった。流通していた武器は集められて倉庫に入れられていた。しかし、冬戦争の経験に従って、この方針は変更され、約 4,000 丁の PPD の一部が特定の部隊へ配られるようになった、たとえば、スキー部隊などに。大量生産が 1940 年に再開した、でもそれはより優れたより安い PPSH-41 へ 1941 年末に公式に取って代わられていた。

31B. 25.212 戦争初期のソ連のドクトリン: スターリンが想定していた事は、赤軍は 3 週間もたたずにヘルシンキを占領しフィンランド軍を駆逐していると、それでも、これが起らなかった時、スターリンはクリメント・ヴォロシロフをミヨン・ティモシェンコに替えた。癡猛なフィンランド防衛部隊のほかにも、おびただしい理由がフィンランドの赤軍についてあった、お粗末な組織の中の下士官と兵卒、そして、その士官との両方に (ほとんど訓練に関連した) 不足から起因している伝達、それが、1930 年代中頃の大粛清の影響にまだ苦しんでいた。ティモシェンコは軍を再編成して、しかも、現存する戦術ドクトリンへの改善を始め、残る問題の多くをよくした、その効果は早くも 1940 年 2 月に確認できた。

32. 25.231 人海戦術: 8MF が人海戦術の攻撃用に割り当てられる、必ずしも総力を上げての敵に向かうかけっこを映し出しているわけでない。東部戦線の視察団はきつと覚えている、初期ソ連軍の人海戦術、壊滅的な射撃に突っかかる兵卒の武装された連携の確実な歩みのための強襲を。8MF の割振りはふたつの譲歩である、プレイアビリティのため (そのため、プレイヤーは全体としてただその連鎖の MF 費を覚えさせればよい、それぞれのヘクスでの MF 費ではない)、そして、連鎖全体の進入を可能にする方法、段階的な前進でも地形を考えないで距離を保つため。人海戦術に対する前の経験が明らかにしていた、それは数々のプレイヤーがこの言い回し “in the same general direction” (同じ全体的な方向で) で迷っていた、しかも、それは、その言い回しの適用が誤用 (悪用) されやすくしていた。更新したルールは HW ユニットの特定のヘクス列へざっくりと縛りつけている。他のやり方では、アーク (弓) 状の範囲を、又は溝をそのどちらかをの利用を踏まえて努力した、でも更新したルールが一番よい手引き方法だと判明した。

33. 25.24 パルチザン: 国籍すべてのパルチザンは同等の特性を共用した。通常、火力に劣り、少しは重支援兵器もある。訓練不足で規律に欠ける、パルチザンはめったに敵の正規兵と持続的な射撃戦に身をまかせない。これに反して、通常、なじみのある領域で活動する利点と意外性も含めて享受した。この優位性は、一般的に後方エリアの支援部隊と対抗した事と相まって、パルチザンを面倒な相手にしてきた。一般的なルールのままで、パルチザンユニットは SSR によって、自由な展開、複数区域の射撃グループをつくる、そして、築壕の試み を禁止したほうがよい。

34. 25.32 砲兵器: 戦争初期の U.S. の砲兵器はお粗末な光学式で、しかも、射撃管制測位装置に悩まされた、部分的なせいで、ドイツの光学ガラスに依存するためだった。その上、アフリカの U.S. 部隊は期限切れの弾薬で面倒な経験した。だがしかし、戦争が進展した時に U.S. 製造業は十分な代用品を提供した。

35. 25.5 フランス軍: フランス軍は、その時期でほとんどの専門家によりヨーロッパで素晴らしい陸軍を持っていると評価されていた、そのフランス軍が苦しめられていた、時代遅れの戦術により、面白くないフランスの政治風土により、混乱により、そして、電撃戦の意外な成功によって引き起こされた、がっかりするような失敗によって。初期の装甲突破のすぐ後に敗北主義がフランス陸軍の部隊多くに広まる状態になった。

CROIX DE GUERRE の初版はイギリス軍のカウンターを使用して自由フランス軍部隊を表わしている、新たなカウンター数を最小にしてコストを抑えようとする努力をもってそうなった。一方で尊重すべき意見、ASL が成熟したので、自由フランス軍用にフランスの青色カウンターを使用する事が一番だと思った。だから、イギリス軍兵士と SW カウンターをローレナ十字の付いたフランス軍の青色で提供している。自由フランス軍は、今まで通りに同じフランス、イギリス、そして、アメリカの車両と砲の組合わせを使用する。いくらかのプレイヤーが新たな自由フランス軍カウンターを持たない理由で、イギリス軍カウンターがオプションの



基準で使用され続けてもさしつかえない。さらに、ヴィシーフランス軍の兵士とSWをツートンカラーで青い青のカウンターで提供して連合側のフランス軍部隊からヴィシーを識別して自由フランス軍に対する戦闘を容易にした。(存在するのであれば)自由フランス軍がヴィシーフランス軍の戦闘の両陣営を特徴づける砲と車両は調整を図らなければならないかもしれない。

36. 25.6 イタリア軍：イタリアは嘆かわしいほどに総力戦に向けた準備がない国だった、その状態で国の指導者は国を犠牲にした。資源の欠如、お寒い重工業、覚悟のない軍隊、そして、決して熱烈に好戦的な人々でなかったにもかかわらず、ムッソリーニとその仲間は思っていた、新たなローマ帝国を推し進めなくてはならない、ヒトラーが支配するに値するすべてを征服してしまうまでに一悲劇的な見込み違いを思っていた。イタリアの兵隊はとて中傷され続けていた、戦意不足のため、そして、みんなで投降する傾向だったので、でも、忘れてはならないことは、訓練はほんのわずかだった、装備はお粗末で、士官は階級とときたりに孤立していた、そして、信念の欠如でもろかった。イタリアの兵隊が勇敢に戦ったのは、しっかりした指揮と十分に装備された時だった、だいたい、(両方でない場合)ひとつ、又はもう一方の要因が除け者にされていた。エリート部隊は概して、次の部隊の活動を再現するシナリオでのみ使用したほうがよい、サルディニアの擲弾兵、フォルドーレ師団がユリア師団、アウビニ、又はサンマルコ海兵隊。ルサリエーリは装甲師団の完全な歩兵定員(1個連隊)と自動車化された騎兵師団の1個連隊で編成されている、そして、ルサリエーリはさらにこれらの師団で偵察任務で使用されていた。3-3-6分隊は植民地部隊と黒シャツを表現している。植民地部隊は、土地の人々が徴集され訓練され武装しすぎて種族の戦闘行為のためだけに存在し、作戦行動には不慣れだった、大部分がイタリアの士官と一緒にいた。黒シャツはファシストの市民軍だった、戦闘部隊として陸軍にしぶしぶ容認されていた、人的資源不足のためだ。彼らは略式で訓練されていて、しかも、軽武装されただけ。黒シャツは1レギオン(2個大隊弱)を基準に1940年以降師団毎に割り当てられた。

37. 25.7 フィンランド軍：どんな民族も、権利を主張して交戦しながら、勇敢で巧みに自国の防衛を1939～44年のフィンランド軍と同じにできない。そこが個人の主義で、愛国心に強く、そして、冷酷な、厳しい天候条件でも全く気にならない、フィンランドの兵隊は敵より戦術的にすぐれていた、しかも、抵抗運動において熱狂的だった。優位性に関してフィンランドの兵隊は深く染みついた資質である“sisu”(シス)一決断力と個性に基づかれていた。この特性は戦闘の中に根拠がある、そこでフィンランドの兵隊は素早く、それも、多くの場合指揮官の手出しなしで回復した。とはいえ、フィンランドはドイツと共に戦う国の目標を共有しなかった、しかも、政治上、戦略上の理由のため、1941年以降、たいてい攻勢行動を拒否した。フィンランドは枢軸国勢力のひとつでなかった、だからルール内の“枢軸国”の引用はフィンランドを含まない。とはいえ、いくつかのルールが、枢軸国の厳冬ルールペナルティーから“フィンランドを特別に免除する事”をそのままにしている、ゲームプレイにおける早とちりを防いでいる。

フィンランドは1939年から45年までに異なる戦争を三度戦った。

- 冬戦争 (対ソ) 1939年11月30日～1940年3月13日
- 継続戦争 (対ソ) 1941年6月25日～1944年9月4日
- ラップランド戦争 (対独) 1944年9月15日～1945年4月27日

継続戦争はざっと3つの時期に分割可能である：フィンランドの攻勢、冬戦争で失った領域を回復した後で戦略的に有利な防御戦線のためソ連カレリアへ(41年7月～71年12月)；静かな戦争(42年～44年5月)；そして、ソ連軍夏季攻勢(44年6月～44年8月)。

37A. 25.72 フィンランドの分隊タイプ：新たな分隊タイプがフィンランドに追加された、デザイナーにより幅広い活動範囲をもっと描写する事を可能にする為だ。

37B. 25.76 PF/PSK：ドイツはPF/PSKをフィンランドへ1944年4月に供給していた、でも、44年6月になって初めて配られた。部隊がこの武器に習熟した時、フィンランド軍のソ連軍戦車攻撃を処理する能力はおおいに向上した。PF/PSKはSSRによって44年6月に使用できる、でも、損耗がPF修整前THDRの11か12で起る、しかも、捕獲兵器使用ペナルティー(21.11.12)もPSKへ適用される

38. 25.8 枢軸側中小国：

ルーマニア：ルーマニアは、残された盟友などいっさいがないので、1940年までのドイツ軍の成功の後で、ドイツの圧力に屈した、しかも、ソ連にヘッサラビアを、ハンガリーに北部トランシバニア、そして、ブルガリアに南部ドブロジャを引き渡した。すぐにドイツ軍を頼って生き残りを確約することに気づいた。ルーマニアは枢軸国と合流した1940年11月だった；それ以降の目的は、枢軸として、そして、後の連合軍の仲間として、失った領域を回復する事だった。

ルーマニア第1軍が東部戦線を避けてハンガリーとの国境を監視していたのであるが、ルーマニアは最も信頼できる盟友のひとつだったのは1944年8月に陣営を切替えるまでアントヘスク将軍の死後だった。ルーマニア歩兵大隊それぞれがHQ中隊、輸送と補給部隊、MG中隊と3個歩兵中隊を置かれていた。大隊支援は3個MG小隊、ただ1個のAT部門により与えられていた。MG小隊それぞれが3個MG分隊を置きそれぞれがMG2丁と操作班を持っていた。

ハンガリー：旧来からのドイツの味方、ハンガリーは1938～40年に、ドイツの援助によって第一次世界大戦後に失われた国土のおおかたを奪回した、一方で、同時に隣国の憎しみをもたらし続けているのであるが。ハンガリーはドイツに続いた、まずはユーゴスラビアへそれからソ連へ。各ハンガリー歩兵大隊は3個のライフル中隊(1個中隊に対してHQ部門、3個ライフル小隊と軽迫撃砲分隊)そして、重火器中隊(に対して小隊の中機関銃、81mm迫撃砲、そして、軽AT砲)から成っていた。各山岳ライフル中隊はHQ小隊と4個の山岳ライフル小隊から構成されていた；各小隊は3個分隊と小隊直属の50mm迫撃砲を備えていた軽迫撃砲分隊を置いていた。

スロバキア：ドイツにせかされた、スロバキアはチェコスロバキアから独立を宣言した、1939年3月だった、それから素早く国内のチェコの装備を自由に頂いた。それはポーランドとソ連の侵攻に参加している庇護者に送られた。各歩兵大隊は大隊HQ、戦闘支援中隊、そして、3個のライフル中隊を置いていた。大隊HQは小人数の二個分隊の秘密部門を地方支配のため与えられていた。戦闘支援中隊はHQ部門、及び5個MG小隊(2個重MG小隊と3個軽MG小隊)を与えられていた。2個重MG小隊毎に4丁のMGと操作班を与えていた。3個LMG小隊もまた4つのLMGで武装したHSを与えていた。LMG分隊は管理上、戦闘支援中隊の指揮下にあった、一方で、各歩兵中隊はLMG分隊を戦線上では配属されていた。各ライフル中隊は4個ライフル小隊を各4個ライフル分隊で与えられていた。ドイツはスロバキア部隊の解散を1944年5月に始めた、スロバキアの暴動を1944年8月に鎮圧した後、ドイツは残るスロバキア部隊すべてを武装解除した。

ソ連内のドイツ-クロアチア人部隊：ドイツのユーゴスラビア征服から短期間で、5,000を越えるクロアチア義勇兵が、多くはクロアチアのUstashi(ウスタシャ)の団がファシストのために参加した。この集団から、ドイツ-クロアチアが、第369増援クロアチア歩兵連隊として創立された、第100猟兵師団の一部として仕えた。その連隊はドイツの組織と指揮系統を用いて形づくられて、3個歩兵大隊が置かれ、しかも、砲兵大隊を配属されていた。各歩兵大隊は3個歩兵中隊と1個兵器中隊(戦術的展開支援中隊)を与えられた。すべての連隊の輸送機関は馬が引いていた、それでいて、すべての兵器がドイツ製の兵器だった。この部隊の減少にないある特徴は、クロアチア士官により完全に指揮され、同時にドイツの作戦管理下にあった事だ。この部隊はスターリンググラードで1942年末に全滅していた、でも、クロアチア義勇兵は戦時中ドイツ軍部隊の兵で存続していた、だからクロアチアの“ドイツ-クロアチア”部門は兵を募集し続けてソ連に対して戦った。43年1月より前のソ連でドイツ軍カウンターと国籍による特徴を使用しなさい。

ソ連内のイタリア-クロアチア人部隊：イタリア-クロアチア部隊は増援部隊(“軽輸送旅団”)2個黒シャツ大隊と共に編成された、補充大隊は迫撃砲中隊と砲兵大隊で支援された。2個黒シャツ大隊はそれぞれ3個歩兵中隊、及びMGと軽迫撃砲の兵器中隊を与えられていた。補充大隊は迫撃砲でわずかにより重装備にしていた、直接支援用に割り当てられた81mm迫撃砲を含んで、もちろん、軽迫撃砲とMGも含んだ。イタリア-クロアチア部隊はソ連戦線へ1942年2月1日に派遣された、イタリア第8軍の総司令官の配下イタリア第3“シェルバ”自動車化師団に配属された。部隊は5月に戦闘に入って活躍した、でも、やがて蹂躙されてソ連軍によりドン川近辺で1942年12月に総崩れにされた。イタリア軍カウンター(3-4-6)とそのユニット用の国籍による特徴を使用する。1943年5月にイタリア軍が後援する別の“部隊”が発射していた、でも、その部隊はイタリア降伏までに戦闘を経験しなかった、その後で現存するドイツ-クロアチア部隊の増援で使用された。

ユーゴスラビア内のクロアチア部隊：ソ連の到来まで、戦争の後半で、クロアチア軍の部隊は対パルチザン活動に本来携っていた、共産パルチザンであるチトーと戦っていた。戦争を通してクロアチア軍の主な問題は最良の士官、下士官、そして、兵士多数の流出、ドイツ、又はイタリア軍に従軍するための義勇兵への流出だった。クロアチアが設立した、第369クロアチア歩兵師団を1943年3月に、第373歩兵師団は1943年後半に、そして第392歩兵師団を1944年に。3個クロアチア師団すべてがパルチザンと戦いユーゴスラビアの領内を決して出なかった。その上、悪名の高いウスタシ民兵が対パルチザン活動で積極的だった、徐々にだんだんと多くなる任務を果たしていた。1943年以降のクロアチア部隊用に枢軸中小国カウンターと国籍による特徴を使用しなさい。



脚注 38

ブルガリア：ブルガリアは枢軸に加わったのは 1941 年 3 月だった、でも、ソ連を攻撃する事は断った。ブルガリア陸軍はバウカン半島の背後で占領したマケドニア（ユーゴスラビア）とトラキア（ギリシャ）のエリアのための保安部隊として残った。それらは、歴史的に、計り知れない辛辣な憎悪をギリシャとブルガリアの間で何世紀も持ち続けていたので、これがギリシャの占領間に解き放たれた。残酷で冷酷な扱い、ブルガリア兵士によるギリシャ市民のそれは、戦争の初期では作戦から見ると、ギリシャのバルチザンを抑えるのに役立った、でも、ブルガリア兵士によるギリシャ市民への弱まることのない非道が、数を増やし続ける地元のバルチザン集団の一員に参加する結果につながった。皇帝ボリス三世の死と 1944 年 8 月のルーマニアの離反に続き、ブルガリアはドイツと加わった枢軸を見捨てた、ソ連から圧力をかけられた。通常のブルガリアのライフル中隊は重装備歩兵だったがその火力はまさにライト級だった。ライフル中隊はつきもの重火器（HW）小隊がなかったとは言え、それは上位大隊、又は上位連隊の手段、ある種の HW 支援を利用できた。20mm と 37mm AT 砲、37mm INF 砲、そして、軽 50mm 迫撃砲を含めた連隊の近接支援中隊からの配属、同時に大隊 MG 中隊は HMG 支援を提供した。

39. 25.8 無慈悲：SSR は無慈悲を両陣営へバルチザンに対し枢軸中小国部隊を参加させる活動で普通に適用した方がよい。

40. 25.81 PATTC：概して、SSR は機甲師団の 1 線級の歩兵中隊が 1 PATTC ではなく PATTC を行うことを明らかにした方がよい。

41. 25.86 ハンガリーの部隊：戦争の先行きがドイツに不利になったのでソ連はソ連領外へ枢軸の部隊を追い出しに掛かった時に、ドイツ寄りの東欧の盟友達は枢軸への支援について考え直し始めた。バルチザンは実を結ばない反乱をソルバキアで 1944 年 8 月に、軍からの意味ありげな逃亡によって企てた。ティソ政権は実権を掌握していた、でも多くのスロバキア軍の部隊は解散し、文化を共有する民族のドイツ、*Volksdeutsche*（民族上のドイツ人）のせいで、ドイツ国防軍へひとまとめに移った。さらに 8 月に、ソ連の攻勢がルーマニアへ突進した時、アントネスク将軍が逮捕されて 8 月 25 日にルーマニアは枢軸条約を破棄した。赤軍はブカレストへ 8 月 31 日に進出した、だからルーマニアはその地域でドイツ最高の盟友である事から離脱しドイツ陣営最大の心配のタネになった、意味深い行動だと考えている、トランシルバニアで、ハンガリーで、スロバキアで、モラヴィアで、そして、ベッサラビアで。皇帝ボリス三世が亡くなりルーマニアの離脱が 1944 年 8 月にブルガリアで連合軍びいきを刺激してクーデターへ向かわせた、そしてそれはルーマニアを手本に続いて陣営を切替えた。軍はドイツのギリシャ撤退を妨げようとした、もっとも、余りうまく行かなかったけれども。1944 年 10 月に、ソ連はハンガリーへ迫っていた、摂政ホルティ海将は休戦を布告した、同時に西側の連合国と密約を協議していた。ヒトラーはホルティを逮捕させて、代わりに超国家主義の矢十字党体制を政権の座に付け、ドイツ直系の軍を与えた。ハンガリーは 1945 年 5 月まで枢軸陣営で戦闘を続けた。ソ連はハンガリーの競い合う政治体制を生み出した、それがスターリンに枢軸と戦うための 8 個師団を約束したが実現できなかった。戦争の終末で陣営を切替えられた枢軸中小国の部隊は、その他の点で変更されないで、同じ兵器、同じドクトリン、等を使用し続けた。ハンガリーはルーマニアとベルギーの部隊と戦う事になってしまった、だから、何とかして 2 つの軍を見分ける必要がある。ハンガリーは車両について最大の多様さがあり、また、それは他の中小国で使用されなかった。ツートンにカウンターでそれを表わしている、だから、必要とする数少ない車両がいつもの緑色のカウンターとツートンのカウンターの両方でなければならなかった。ツートンのカウンターに青の線の付いた、ハンガリー軍は、また、隠蔽が必要に応じてドイツ軍の車両 /SW を使用できる。

42. 25.87 ルーマニア軍の ATMM：ドイツの中小同盟すべてのように、ルーマニアはソ連の装甲と戦う対戦車兵器の慢性的な不足におちいった。ルーマニアはこの結果に取り組んだ、スターリングラード敗走の次に続く軍の再構築中専門の戦車駆逐チームを創設する事によって。より抜かれた 2 名チームの任務は近づいて敵の AFV を肉薄して何が何でも撃破する事であった — たいいてい、にわか作りの、いくつかの破片手りゅう弾を一緒に束ねる事で作られた対戦車地雷、又は PF を使った。1PAATC 1 線級ルーマニアに対し除外、ルーマニア MMC 対 AFV に対し -1PF 判定 drm、そして、この ATMM の使用可能性すべてがルーマニアのこのチームの行使を示すのに役立つ。

43. 25.9 連合側中小国：電撃戦はさまざまな侵略した中立国の（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）軍隊に国の特性を発揮する機会をあまり与えなかった。ほとんどの場合には、これらの国々はあわてて動員した予備で守っていた、装備が整いよく訓練された、手初めの成功からの勢いがもうあふれんばかりの侵略者に対処するために。十分な訓練と方策を欠いたまま、激戦の中を敵のすぐれた火力に耐えた、これらの軍隊は、いかにも勇敢であったけれども、多くの場合ショックを受けて、なされるままの状態になった、明らかに望みのない防御の実体にあきれていた。それでもなお、

これら国の多くが（中でも注目すべきは、ポーランドとベルギーが）本当に対処し守りにつけた、幾ばくかのエリート部隊を、十分に訓練した部隊を。その上、ポーランドとベルギーの予備でない歩兵部隊は代用品の LMG でなくて本来備わっている BAR（ブローニング自動小銃）を装備されていた。