



## E

きに+1LV 妨害を受ける【例外：OBA、残留 FP、火線】。ただし『煙幕』以外の正の TEM を既に受けているならば適用されない。またそのようなユニットは隠蔽獲得 dr (A 12.122) で -1drm を適用する。敵ユニットからの距離に関係なく、冬季迷彩歩兵は“?”を喪失せずに開路地へ警戒移動/突撃できる。

**3.713 EC**：降雪のとき、EC は“湿潤 (Moist)” (積雪/深雪が既にある場合を除く) となっており、全ての小川は結氷しているものとする。

**3.72 積雪 (Ground Snow)**：積雪の間、深雪/厳冬のいずれかが適用されているときを除いて EC は常に“湿潤 (Wet)”とする。降雪時の冬季迷彩のルール (3.712) が積雪の時にも適用される。

**3.721 火事**：積雪/深雪の間、ヘクスサイドを横切って建物/林/繁みが接続している【例外：深雪時の繁みは不可】ときにのみ、火災は隣接ヘクスに延焼する。また、突風によっても火災は延焼する (B 25.651)。

**3.722 地形**：積雪/深雪時は、すべての沼沢地/湿地地形が開路地となり (B16.8)、小川は凍結し、全ての氷のルールが適用される (B 20.7、B 21.6)。さらにすべての築壕の試みに+2DRM が適用される。

**3.723 歩兵/騎兵の移動**：積雪時は、除雪道や階段を使わずに高度レベルを変更する (上がる/降りる) たびに、追加で 1MF を消費する。除雪道を使わなければ道路ボーナス (B 3.4) は適用できない。

**3.724 車両の移動**：積雪時の最小道路進入 MP コストは 1/2 でなく 1MP となる。すべての非装軌車両【例外：ソリ】はヘクスサイドを横切る/迂回するたびに追加で 1MP (あるいは 1MF) を消費しなければならない。この影響は両方とも除雪道でも適用される。

**3.73 深雪 (Deep Snow)**：EC は常に“雪”である。冬季迷彩 (3.712)・火事 (3.721)・地形 (3.722) のルールが適用される。さらに深雪は繁みを開路地 (B12.6) に変える。

**3.731 HE による攻撃**：開路地に対する HE (HE 相当は除く；C8.31) の攻撃 (3.65 を参照) には深雪の緩衝効果として+1TEM (他に適用される TEM /妨害 DRM に累積する) を追加する【例外：地雷・空中炸裂・特別付随攻撃・車両 (とその PRC) /トーチカ (とその占有者) に対する砲兵器の直接射撃】。そのような攻撃の残留 FP は IFT 欄を 1 つ下げる (A8.26)。それでも通常どおり FFMO は適用する。

**3.732 地雷原**：地雷原の攻撃/撤去 DR は深雪によって+1DRM を適用する。A-P 地雷原の攻撃は FP を半減させて解決する。ヘクス内に存在する A-T 地雷の戦力は通常より 1 低い値とする。

**3.733 歩兵/騎兵の移動**：深雪時においても、積雪時の歩兵/騎兵の移動ペナルティ (3.723) が適用され、さらにヘクスサイドごとに追加で 1/2 MF を消費する【例外：林/建物/瓦礫に進入する、又は除雪道ヘクスサイドを横切る場合】。除雪道ヘクスサイドに沿って移動するときのみ道路ボーナス (B 3.4) を適用できる (道路が除雪されているのは SSR で指定されたときのみ)。除雪道ヘクスサイドを横切るときだけギャロップができる。

**3.7331 車両の移動**：深雪時における道路進入の最小 MP コストは、BU であるなしに関係なく 1/2 でなく (除雪道でも) 1MP となる。除雪道を通る時を除き、あらゆる装軌車両はヘクスサイド通過のたびに追加で 1MP を消費し、あらゆる非装軌車両【例外：ソリ】はヘクスサイドを通過するたびに追加で 2MP (MF) を消費する。除雪道を通るあらゆる非装軌車両【例外：ソリ】はヘクスサイドを通過するたびに追加で 1MP (MF) を消費する。除雪道ヘクスサイドを横切るときだけギャロップができる。

**3.7332 ボグ/人力移動**：深雪では、車両のボグの可能性 (D 8.23)、および砲の人力移動 C L0.3) の難しさが増す。

**3.734 『煙幕』**：泥濘または/及び深雪時に存在できる唯一の『煙幕』は建物の内部にある『煙幕』(3.8) か、火災から発生するものだけである。そのような『煙幕』はヘクス全体に広がる。

**3.74 厳冬 (Extreme Winter)**：雪確認表で修整後 dr が 7 の時は厳冬ルールを使用することとなる。厳冬のルールに加えて、影響する雪の状態 (3.7) を決定するためにもう一度 dr を行うこと。厳冬時の EC は常に“雪”となる。

## 4.2

**3.741 B#/X#**：DC を除くすべての砲兵器/SW の B#/X#は厳冬時に以下の数値分減じる (A.11 が適用される)：

1941 年 4 月より前のソ連軍：1

1942 年 4 月より前の枢軸国軍【例外：フィンランド軍】：2

シナリオデザイナーは、3.741 の影響を受けるユニットの ELR を常に 1 減じること。

**3.742 不運**：厳冬時は、通常の不運のルール (A10.64) に加えて、フィンランド軍を除く 1942 年 4 月より前の枢軸国軍兵士ユニット、および 1941 年 4 月より前のソ連軍兵士ユニットは、建物/トーチカ内にいなければ、修整前の回復 DR が 11 以上で損耗する。

**3.743 築壕**：厳冬において単独壕を掘る (B 27.11) ことはできない。

**3.744 枢軸軍の車両**：厳冬時のシナリオでは、フィンランド軍を除き、シナリオ防衛側が 1942 年 4 月より前の枢軸国軍であれば、盤上に非機動状態で初期配置したエンジン搭載車両の最初の起動にペナルティがある。シナリオで最初の始動 MP を消費する際にそのような車両は dr を行う。6 が出れば走行不能となる。



**3.75 吹き溜まり (Drift)**：SSR で指定されているか、

DYO での雪確認表の使用により、シナリオの最初に吹き溜まりが発生する。吹き溜まりが指定されたら、プレイに使用される各地区盤ごとに 6 個の吹き溜まりカウンターを受け取る。積雪/深雪の状況で強風/突風のときは、RPh の開始時、

風の変化 DR の前に各地区盤の 1 ヘクスに新たに吹き溜まりが発生する。吹き溜まりの配置は、残っている未使用の吹き溜まりカウンターを無作為に引き、引いたカウンターに記されているヘクス列のヘクス番号 5 のヘクスにまず置く。次に無作為に区域選択 DR を行って、吹き溜まりカウンターを置く最終ヘクスを決定する【例外：完全建物ヘクスや別の吹き溜まりカウンターと同じヘクスであれば、ダイスを振りなおす】。隣の盤に置かれたならばそのまま残り、盤外に置かれた吹き溜まりはなしとする。

**3.751 吹き溜まり**は、常に配置時の風向に向けて置かれ、そのヘクスの 1 ヘクスサイドに影響する。現在風が吹いていなければ、無作為に方向 dr でそれまで吹いていた風の方向を決定すること。いったん配置されたら、風の変化 DR や他の出来事に関係なくプレイ中ずっと吹き溜まりが残る【例外：通常の道路障害物撤去ルールに従って、吹き溜まりは除去することが可能である；B 24.76】。

**3.752 吹き溜まりのヘクスサイドを横切るユニット**は、全 MF/MP を消費し、また車両は深雪時の DRM (雪と深雪のそれぞれの+1 によって+2；D8.21) でボグチェックを行う。ボグになれば、吹き溜まりカウンターのヘクスにその車両がいるものとする。さらに石垣/道路障害物ヘクスサイドが偶然そこに存在していない限り、吹き溜まりヘクスサイドは生け垣のように扱われる。吹き溜まりヘクスサイドに沿って迂回することはできないが、同じ建物である建物ヘクス間ならば建物の吹き溜まりヘクスサイドを横切って通常通り移動することができる。

**3.8 建物**：同じ建物内にある別の区域を、建物ヘクスサイドを通して見る/射撃/進入する場合や、同じヘクス内【例外：迂回/屋上】のユニットにとって天候は、常に“晴天”とする。

**3.9 MF /MP コストの追加**：天候による追加の MF や MP コストは、すべてのコストを計算してから【例外：牽引；C 10.1】、ヘクスサイドを横切る (または迂回する) たびに課される。

## 4. スキー部隊 (Ski Troops)

**4.1 DYO**：スキー使用能力 (および冬季迷彩；4.4) は DYO OB (H1.02) として購入できる。

- **4.2 スキーモード**：シナリオで積雪または深雪となっているときだけスキー部隊の特別なルールを適用する。スキー使用能力を持つユニット (シナリオ開始時にスキーカウンターを持っているか、スキー使用 dr にパスしたもの；4.21) は徒歩かスキーで移動でき、スキーモードでない時には通常の方法でこれらのユニットを輸送することもできる。スキーを装着したユニットはスキーモードにあり、スキー兵と呼ぶ。スキー兵は、自身の所有するスキーカウ



## 4.2

ターを“Skis”の面を上にすることで表す。スキー部隊は、自分のMPH/RtPh/Aphの間に、スキー/徒歩/乗車兵(あるいは跨乗兵)の各モードを変更できる。モードの変更は移動とみなされ、PIN/TI状態では不可である。スキーモードから徒歩モードに変更するのにコストは必要ないが、徒歩モードからスキーモードへ変更するには2MFのコストがかかる【例外：フィンランド歩兵は1MFでよい】<sup>14A</sup>。一般的なCXの制限やペナルティ(A.4.72)は、Aphにスキーモードに変更してから突撃した(あるいはその逆)ユニットに適用される。スキーを装着したまま車両操作班がシナリオを始めることはできない。



**4.21 スキー：**スキーモードでないときには、スキーカウンターを“OFF Ski”の面にして1PPのコストで運搬できる。ユニット自身が使用する分を超えてスキーを運搬することはできない。スキーは

SWと同じように破壊の対象となる(A9.73-74)。スキーが回収/受け渡された場合、新しい所有者がシナリオの最初からスキー使用能力を持っていないければ、回収/受け渡しの直後にスキー使用drを行う。dr1を出せば、新しい所有者はそのスキーを使用することができる。スキー使用drが2-6だったなら自動的にスキーは破壊される。所有されていないスキーは、その区域のすべてのユニットの下に置かれる。



**4.22 ダミースキーカウンター：**ダミーのスキーカウンターは、SSRでスキー能力が与えられた陣営にダミーカウンターが存在するときに用いられる。ダミースキーカウンターは、あらゆる面で通常のダミーカウンター(A12.11)と同様に扱う【例外：必ずスキー以外のダミーとスタックしていなければならない、そうでなければLOSにかかわらず除去される】が、ダミースキーはダミースタックにスキー移動能力を与える。シナリオOBで与えられたダミーは、上記の制限内でダミースキーと交換できる。

**4.3 移動：**スキーの使用は歩兵の移動形態の1つと考え、以下の修正点を除いて移動に関するルール全ての制限を受ける。雪/吹き溜まりによる追加のMFをスキー兵が払う必要はなく、通常どおりの歩兵MF進入コストを支払う。しかしスキー兵は瓦礫・建物・トーチカ・車両・壕(弾痕のTEMの恩恵を受けることもできない)には進入できず、崖ヘクスサイドを横切ったり、鉄条網カウンターの下に移動することもできない。それらの区域に進入するにはまず徒歩モードになる必要がある。スキーモードでも瓦礫のない建物ヘクスを迂回(B24.2参照)することはできし、一度鉄条網カウンターの下に入ったらスキーモードに戻ることもできる。建物ヘクスを迂回中にそのヘクスに残ることを強制されたら、自動的にスキー兵としての状態を喪失する。スキーモードの制限のある場所から去るまではスキーモードに変更することはできない(建物ヘクス内のユニットは、そのヘクスのヘクス頂点である開路地を“迂回”するために1MFを消費し、さらにそこで2MF【例外：フィンランド軍(4.2)】を消費してスキーモードに変更してそのヘクスを去ることができる)。道路移動から得られるMFボーナスはスキー兵に適用されない。

**4.31 滑降：**スキー兵は、MPH/RtPhにより低い高度に移動するのであれば、稜線を横切るたびに2MFのボーナスを受け取る。混乱(A10.5)/負傷(A17.2)/狂暴化(A15.431)ユニットに与えられる特別なMFを超えてこのボーナスを使用できる。

**4.32 Aph：**進入困難な地形の制限(A.4.72)は通常どおり課されるが、スキー兵はAphに1ヘクス突撃できる。そのような突撃には、そのAph開始時か終了時のいずれかに許容される区域でのスキーモードへの/からの変更も含めることができる。ただしそれによるMFの消費はA.4.72におけるMFの計算に含まれる。

**4.33 潰走：**混乱ユニットは、適用されるMFコストを払うことでRtPhにスキーモードを変更したり、スキーを使用することもできる。最初にスキーを脱ぎさえすれば、匍匐後退をすることもできる。

**4.4 迷彩：**シナリオ開始時にスキーを装備しているユニットは冬季迷彩(3.712)服を身につけているとみなされる。

**4.5 CC：**CCに参加しているスキー兵は、CC攻撃DRに2を加えなければならないが、CC攻撃を受けるときは-2DRMを適用する。しかし、混戦に参加しているスキー兵は自身のMPHにそこを去るか、もしくは徒歩モードに変更するかを選択できる。

## E

**4.6 攻撃の制限：**スキー兵は、砲、砲兵器SW、MMG/HMGを射撃することはできない。射撃を望むなら、まず徒歩モードに変更しなければならない。

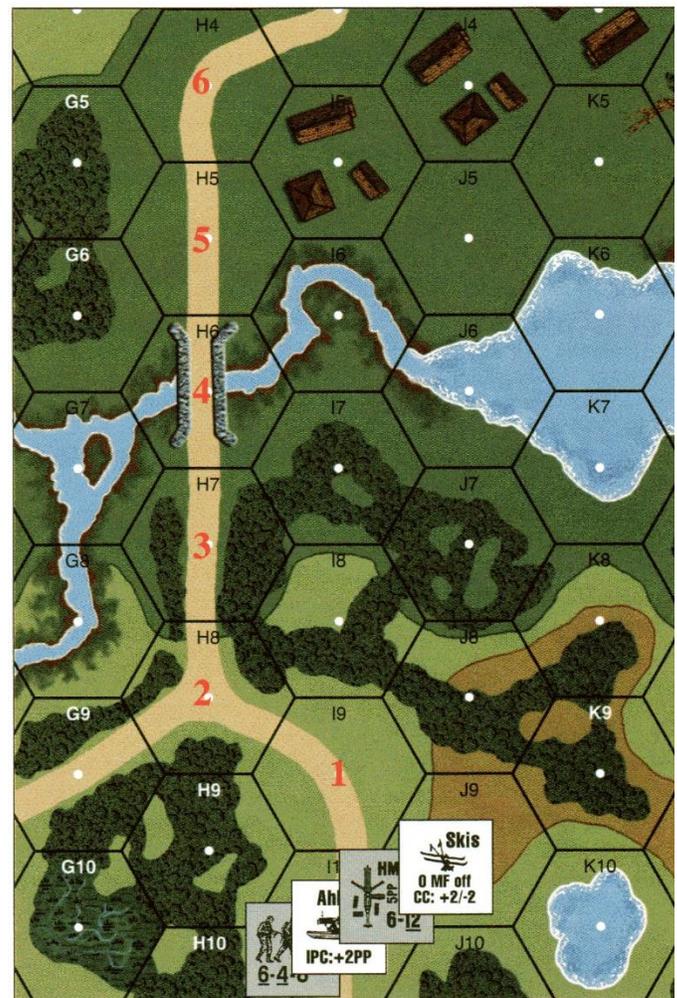
**4.7 狂暴化：**狂暴化したスキー兵は、徒歩からスキーモードに、又はその逆へと変更することはできない【例外：通常スキー兵が進入することのできない区域にいる確認状態の敵ユニットに向かって狂暴化したスキー兵が襲撃するとき、A15.431にしたがってスキーを使って移動するが、それが無理な地点に到達した後は、徒歩モードに変更しなければならない】。



**4.8 アキオ(Ahkio)<sup>14B</sup>：**アキオは、乗車兵/跨乗兵の所有物として輸送される場合、もしくは移動不可(4.83)の地形に進入する場合には、3PPのSWとして扱う。

**4.81 歩兵による使用：**1つ以上のアキオを所有している歩兵MMCは、そのIPCが(最大)2PP上昇する。このことはカウンターに“IPC:+2PP”と表記されている。

**4.82 移動：**アキオはスキー兵が進入可能な地形(4.3)でのみ使用できる。スキーを所有しているユニットは、以下の状況になった場合にアキオを捨てなければならない；潰走、狂暴兵の突進、海軍戦術への参加、建物を迂回中に混乱した。



例：積雪状態である。47110にいるフィンランド6-4-8分隊が自身のMPHをスキーモードで開始する。この分隊はアキオとHMG(5PP)も所有している。雪の上で使用しているため、装着したスキーとアキオの重量はカウントされない。アキオにより分隊のIPCは2増加して5になっているため、重量超過によるMFペナルティ(A4.42)は被らない。

分隊はH9-H8と1MFずつを消費して移動し、続いて3MF目でH7に進入した。丘を滑降(4.31)したため、2MFを受け取り、このMPHで使用できるMFの総計は6となる。ゆえに、急速歩移動を用いることなく、H6-H5を通り、H4まで移動を継続できる。



## E

この分隊がスキーモードの指揮官と一緒に移動したとする。H5 まで同様の移動を行い、5MF を消費した。そこで B5 の建物に入ろうと考え、両ユニットは OMF(4.2)でスキーモードから徒歩モードに切り替え、さらにスキーとアキオを捨てて HMG のみを運んで建物に進入した。この B5 への移動には、残っていた 2MF すべてが使われた。H5 に進入した時点では 3MF が残っていたが、分隊の IPC はアキオを使っていないために 3 であり、指揮官の IPC を加えて 4 となる。HMG の重量が IPC を 1 超過しているため、MF が 1 減らされるのである。

**4.83 地形による制限:** スキー兵の移動と同様の制限(4.3)に加え、アキオは突破口のない石垣/生け垣を越えて使用できない。また、岩場ヘクスと、起伏のある丘(B10.211)と指定されているときの丘ヘクスでも使用できない。

**4.9 DYO:** アキオの BPV は 1 である。

## 5. ボート

**5.1 カウンター:** ゲームには、3 タイプのボートが用意されている<sup>15</sup>。各タイプは、水上速度 (MP ; 5.3)、大きさ (★シンボル; D1.7)、収容能力 (PP ; D6.1)、人力移動 (M# ; C10.3) の 4 点に評価が与えられている。



**5.11 突撃艇 (Assault Boats):** ドイツ軍の突撃艇には固有の操縦手があり、乗船兵の数/状態に関係なく 4MP を使うことができる。しかし、固有の操縦手とエンジンを搭載しない突撃艇としてこのカウンターを使うのであれば、少なくとも 5PP の兵士 (D 6.1) によって漕がなければならない。その場合の許容移動力は 2MP のみとなる。

**5.12 ゴムボート:** ゴムボート (大型/小型のラフト) は、記載の運搬能力の少なくとも 1/3 相当の兵士が占有していなければそのボートカウンターの MP を使うことはできない【例外: ゴムボートのみは、各 SMC を 1PP として扱う】。



### 5.121 小型ラフト (Small Raft):

3 艘のボートが描かれた小型ラフトカウンター 1 個は、D6.1 にしたがって 14 PP まで輸送することができるボートであり、裏返せば (2 艘のボートが描かれていて) 7PP まで運搬できるボートとなる。1 個の小型ラフトカウンター (1 艘のボートが描かれている) は 3PP まで輸送できる。一度水に入ったら、ボート 3 艘のカウンターがボート 2 艘のカウンターに変更されるのは、戦闘によって生じた損耗を適用するためだけである (5.5, 5.53)。そのような場合には、ボートカウンターを 2 艘の側に裏返し、さらにその乗船兵の中から HS (あるいは操作班、複数あれば無作為選択) を除去することになる。生き残った HS が (分隊の損耗で生じたものも含む) あっても、MC/LLMC をする必要はない。さらにボートカウンター上の各 SW/SMC は dr を行い、除去 (dr4-6) か生存 (dr1-3) かを判定する。助かった SW/SMC は、減少したカウンターの運搬能力を超えたとしても、それ以上のペナルティを受けずにボート 2 艘のカウンターにとどまる。ボート 2 艘のカウンターは戦闘による損害ではボート 1 艘のカウンターには損耗せず、代わりに除去される。損耗を被ったときに MMC 乗船兵の損失を自動的に被る唯一のボートはボート 3 艘の小型ラフトだけである。それ以外の全てのボートは、影響を受ける乗船兵を決定するために無作為選択を使う。陸上/接岸後ならボート 1 艘か 2 艘のカウンターのいずれかを大きいカウンターから分離することができ、適切な数のボートが描かれたカウンターを残して、人力移動/進水させることができる。同じ統制状態のユニットが所有していれば、より大きなボートカウンターに再統合でき、必要に応じて“変更”できる。

例: ボート 1 艘と 2 艘のカウンターはボート 3 艘のカウンターに再統合でき、ボート 2 艘のカウンター 2 個はボート 3 艘と 1 艘のカウンターそれぞれ 1 個ずつに再統合できる。



**5.122 大型ラフト:** 大型ラフトは、10 PP の乗船兵コストで M#10 以上の砲兵器 1 つを運搬できる。ただし砲がある区域のヘクスサイドにボートが接岸した (5.23) ときのみ、その砲をボートに乗船させることができる。それから 1MF のコスト (2 倍しない) で M#DR (C10.3) にパスすれば砲を乗船させることができ、陸上ヘクスに進入するための MF に 1MF (2 倍しない) を加えたコストで M#DR にパスすれば砲を下船させることができる。

**5.123 乗船兵と SW:** ボートの乗船兵と砲/SW は、そのボートの ID と一致する秘匿ボックスに配置することでまったく見えないようにすることができる。接岸するまでそれらを見せる必要はないが (ただ TH/IFT の判定結果を

## 5.2

隠すことはできない)、損失/負傷は通常どおり被る。適用される損耗は秘匿ボックス内で解決する。どのボートでも、PP 能力のコストがゼロのまま、最高 4 つの SMC をボートで運搬できる【例外: ゴムボートのみは、各 SMC を 1PP として扱う】。ボートで運搬される全ての SW は可能なら dm でなければならない。

**5.2 陸上移動:** 全ての空荷のボートは、人力移動の方法 (C10.3) を使うことで MPh (のみ) に歩兵によって陸上を運搬できる。砲の人力移動とは異なり、歩兵は TI にならず、さらに通常の IPC までの装備を持ち運べる可能性がある。人力移動を行う歩兵の規模 (D6.1) は、ボートの PP 能力の少なくとも 1/3 が必要で、さらに同規模の人員が加わるたびに人力移動 DRM として使用できる。歩兵の迂回によって建物周囲または建物の中へ/外へ大型ラフトを人力移動することはできない【例外: 工場の階段区域; B23.742】。10 の人力移動ナンバーを持つ 1 門の砲とみなして、最高 4 艘の突撃艇を陸上で牽引することができる。

## 追加脚注

**14A. 4.2 スキーモード:** フィンランド軍のスキー兵は、その独特なスキー靴(Piekku)により極めて迅速にスキーの着脱ができた。その靴のつま先は上にそり上がっており、踵のストラップがなかった。

**14B. 4.8 アキオ:** アキオ(歩兵が人力で引くソリ)は、冬期間を通じて広く用いられた。フィンランド軍では、アキオは冬期間における重量物 (機関銃、テント、対戦車ライフル、軽迫撃砲、負傷者など) を運ぶ、標準的な方法だった。アキオの利用は (現在でも) スキーを利用しながらこれら重量物を運ぶ必須の方法であった。この輸送方法と、雪を冷却材に使うことにより、フィンランド軍の機関銃は大変使い勝手が良かった。ソ連軍も、歩兵が引くソリを広範囲に使用していた。