



## 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 ]。 <sup>36</sup>

   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衛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。

 →  25.66 エリトリア (Eritrean) : <sup>36A</sup> エリトリアのユニットは他の記述とは別のイタリア軍として扱う。エリトリア 3-4-7 分隊とその HS1-3-7、ELR 失敗を受けるそれは、2 線級 MMC で置き換えられる、そして、戦意高揚状態になるのはクラス上昇の時である。エリトリア 2 線級 MMC、そのクラス上昇はリトリア 1 線級 MMC になり、そして、それが ELR の失敗を受けると、それは戦意喪失である。エリトリアは鈍兵でない、ただ通常の PAATC だけを成功しなければならないのは、PAATC をする必要がある時は常にそうだ。戦禍も ELR の置き換えも、どちらもイタリア軍の MMC に変える事ができない、逆もまた同様。

  25.7 フィンランド軍 (Finnish) : <sup>37</sup> 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) : <sup>37A</sup> 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) 無しに使用してよい。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 パンツァーフアウスト (Panzerfaust(PF)) : <sup>37B</sup> 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パナルティ付きで 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) : <sup>38</sup> 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、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) <sup>39</sup> が両陣営に導入されている。

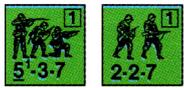
25.81 PATTC (PATTC) : エリートでない枢軸中小国の部隊は (徴集兵も含み) <sup>40</sup>、通常の PAATC でなく常に 1 PATTC に成功しなければならないのは、PAATC の際に求められた時である [ 例外 : 1943 年 7 月からのルーマニア軍 1 線級 MMC ]。

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



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 月より前で 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、エリートはルーマニア軍は対 AFV -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 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。<sup>41</sup> 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 <sup>42</sup>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 と対立していると、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<sup>43</sup>。

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 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。

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。

● 25.93 エチオピア兵 (Ethiopian) : エチオピア兵のユニットは連合軍中小国として扱われる、別途記述がある場合を除く。エチオピア MMC は独特な階級組織があった。<sup>44</sup>



25.931 エリート兵 (Elite) : 3-4-7 分隊、その 1-3-6HS、そして、1-2-7 歩兵操作班がふたつとないエリート・エチオピア MMC である。エリート・エチオピア兵だけが複数区域 FG の一員にしてよい、しかも、エリート・エチオピア分隊だけが展開してよい [例外: 2050 ; 21.22]。3-4-7 が ELR の失敗を受けると、3-3-7 で置き換えられる。



25.932 1 線級兵 (1st Line) : 3-3-7 分隊はエチオピア訓練士官により指揮される部隊を通常、表わしている、しかも、最新の小火器を持たせていた。3-3-7 が ELR の失敗を受けると、徴集兵分隊で置き換えられなければならない、質がひとつ下の 1 線級ではない、一方で、徴集兵分隊がクラス上昇すると、2-3-7 になる、ただし、エチオピア OB に 2-3-7 がいない場合を除く。異なる 1-2-6 は同じ機能がある、でも、識別されている、それで本来の分隊へ統合が可能になる。



## A



25.933 人海戦術 (Human Wave) : エチオピアは人海戦術攻撃を、まるでソ連軍であるかの様にして行ってよい。



25.934 CC (CC) : エチオピアはまるで日本軍 (G1.64) であるかの様にして CC を解決する、でも、MMC は通常より 1 低い CCV を与えられている。



25.935 戦車フリップ<sup>訳注</sup> (Tank Flip) : 複数のエチオピア分隊相当が (SMC を含み) 重量が 4 トン以下の車両攻撃に当てはまる時は必ず、通常の 11.5/D7.21 CC 攻撃なしで、代わりに CC 攻撃として組み合わせた戦車フリップ攻撃の試みを選んでよい。不意打ちでない限り (11.4)、これは CC 攻撃の通常の順序に割り込んで、車両は (可能ならば) まず攻撃 (のみ) を一度、戦車フリップ攻撃をすると示されたユニットに対して行う事が可能である (複数のユニットが一緒になってその CCV を攻撃しているという条件において)、その後で、複数の残存する分隊相当が (SMC を加えて)、まだできる場合、その戦車フリップ攻撃をする。



25.9351 解決 (Resolution) : 複数の車両は修整後 DR 7 で移動不能にされる、修整後 DR 6 以下で撃破される (残がい)に "Scrounged" カウンターを乗せる。戦車フリップ攻撃へ適切な可能性がある修整は:

- 1 不意打ちで
- + X 指揮能力修整
- 1 余分な分隊相当 (2 分隊相当を超える) 1 分隊に対して
- 1 参加するヒーローごとに
- 1 移動不能 AFV (11.61) に対して
- + 1 CX
- + 1 鉄条網の上で
- + 1 付き添っている兵士 HS/ 操作班 (11.51) (分隊: +2) ごとに
- + 2 車両が、機動中である / 停止していない



25.936 MMG/HMG/MTR (MMG/HMG/MTR) : エチオピアの MMG/HMG/LtMtr は、エリートでないエチオピア分隊 / HS が撃っていると、その B# と複数 ROF は 1 つ下がる (A.11 が適用される)。

25.937 捕獲兵器の使用 (Captured Use) : 捕獲した砲 (と車両) はエチオピア兵に使用されていると、2 倍にされた 21.11-12 ペナルティーを与えられる、エチオピア兵が臨時操作班として操作していると起動 dr (21.22) へ +2drm を加えねばならない。

25.938 無慈悲と指揮官誕生 (No Quarter & Lerder Creation) : 無慈悲 (20.3) はエチオピア兵へ常に採用される、しかも、1935 年 11 月以降に設定されたシナリオで両陣営に対して採用される。エチオピア兵は指揮官誕生では追加の +1drm を受ける。

## 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 Contorol) : 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



## A

可能性がある；ユニットはその区域／ヘクス／建物でフェイズを終える（又は、防衛機射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。

**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一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 が橋を離れてるやいなや、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)]。

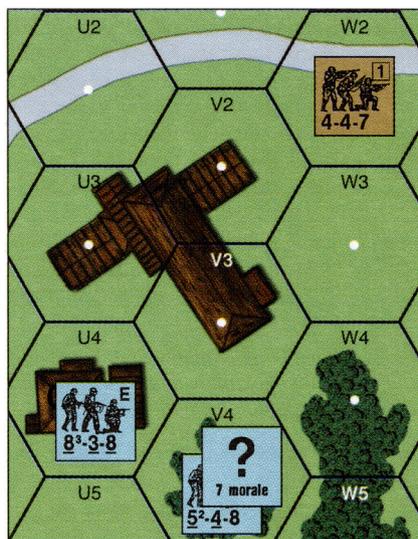
**26.131 橋ヘクス (Bridge Hex)：**武装した統制状態の歩兵 MMC は、橋ヘクスの橋区域か峡谷地区域のどちらかでそのヘクスの支配を獲得できる。

**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 CPh 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ない。

**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一この火事（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か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内いっさ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った理由で、火事が後で偶然起きたとみなされるまで支配を回復してはいけない (26.162)。



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ぬから (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、この事が支配へいっさい影響を与えない、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だ、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)、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る場合、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）。

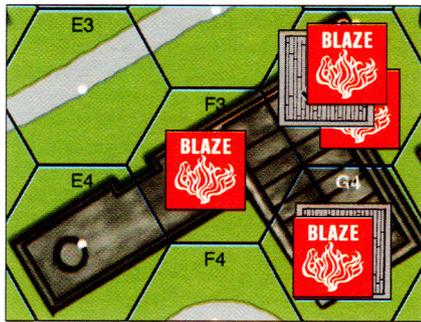
5-4-8 が連続住宅でない建物 22U3 を掃射した場合、4-4-7 は（まだ存続しているならば）降伏する、しかも、ドイツ軍プレイヤーは全区域、全ヘクス、そして、建物を支配する。建物 22U3 が連続住宅で、5-4-8 が掃射した場合、とはいえ、4-4-7 は (5-4-8 と同じヘクスにいる) やはり降伏する、それでいて、ドイツ軍プレイヤーはまだ建物と (掃射の効用で) V2 の上階レベル区域の支配を獲得する、でも、V3 の上階レベル区域はソ連軍支配下のまま残る (連続住宅は掃射に対して別々に扱われるから一 B23.71)。

**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こった火事に対して（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。偶然に起こった炎 (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、そのように起こった火事 (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、このルールの始めの部分に従って、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こされた火事とみなされる。



## 26.2



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)。

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。



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) 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 / ポート / 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)；OAF 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)]。

## A

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 マーカーをシナリオ・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 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、もはや捕獲されたとみなされない、もともと、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これにもない。それから、ソ連軍プレイヤーが攻撃して KV-1E を除去した。そのために、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、帰還を被った車両に対しても、混乱状態の兵士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ず。



# A

## 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たらだと長引かせる。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ごう思っている、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となる SMC 使用法、勝利条件の当該ヘクスへの移動を“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、ゲームターンの作画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ていくと感じるなら、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、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 (ほとんど運用を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。40%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、恐慌をきたした混乱状態のユニットについて、それが潰れて、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、複数の砲がチームに与えられて、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いれば 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下と該当する; 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レ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する攻撃は敵が 40%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はある実際を表わしている、それこそが後で生じているので、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。

# 脚注 15

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”している想定されている、又は待機射撃として指定された時の PFPh 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)。

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 IFT 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取扱う、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 効果により大きな修整後 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ことと決めた、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こと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たい事をしない); 自制心を持っていない、しかも、うろたえているだろう — だから、臨機、又は連続臨機射撃でそれにもう一度 FFM/FFNAM ペナルティを適用する。

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、ねらって撃てない。その位置に進軍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さいないとなされる、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) 初めての用途の広い 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、たいいて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。ついでに言うと、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びえている — こうちゃく状態で自制心の試金石。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た進む事はもちろん、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。



## 脚注 16

16. 11.622 近接防御兵器：92mm 手りゅう弾発射器は制限され、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ている、CC 防御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伴する護衛を必要とする事で、発射器が強襲部隊へ使われる事を保証していた — 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かせない、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て、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の相手を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、多少ダラダラするとしても、それが実戦の再現だ。

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ず、やはり戦闘を経験した、ある時期にその戦争に参加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の場合、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行き止まり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ぬがれる。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とする。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た；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っつかえなかった。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。間違いなく、多く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、現実として、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、形式でそれを表す事はまったく史実に関係しないのではないかな。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。いくらか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ず；プレイヤーが具合のない DR を多数出す事はありそうだが、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といった事を思いとどまらせる。これで判るよ。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漏れ取ってしまう可能性がある。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で、ヘクスの指揮官が 10 名で表す分隊と一緒にいて、その分隊で表わされた兵士のだけ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。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レるのは、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) 見通しを落としただけなんだ。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“代案”である。

23. 16. 部隊の戦闘継続能力：たいていのウォーゲーマーで、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も無力になっている、でも必ずしもユニットの兵士すべてが死んでしまったわけではない。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して潰された部隊、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、まさに何をしてもかたが判らない；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、気力を奪うに足りる火力を受けた場合である。そのため、多くの場合に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、バルチザンと他の貧弱な装備の部隊はそれにより頼っていた、素朴な、でも時々期待する効果がある、素人のやり方、別名モトロフカケルに。“歩兵の対戦車ガソリン爆弾”の主な利点はそ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 を使用する方法は、誰かがその芯に火を付けてピ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、ピ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 % 煙霧カウンターで示されている)、30 秒間ほどしか煙霧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かった、結果生じるのは小さな煙霧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趣きを提供する。



## A

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。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に使用され、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)、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 週間もたら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。強硬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わけを映し出しているわけではない。東部戦線の視察団はきっと覚えていて、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 費を覚えさえすればよい、それぞれのヘクスの 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なっていた、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いた。一般的なルールのみで、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、面白みの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だった。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ヌ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、今まで通りと同じフランス、イギリス、そして、アメリカの車両と砲の組み合わせを使用する。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に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ぬかもしれない。

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、その状態が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には思っていた、新たなローマ帝国を押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 — 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、士官は階級としかたで孤立していた、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コリア師団、アウピニ、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わしている。植民地部隊は、土地の人々が徴集され訓練され武装されにすぎず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だった。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ばしば承認されていた、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 年に以降師団毎に割り当てられた。

36A. 25.6 エリトリア: イタリア軍は色々なユニットである (regio corpo truppe coloniali: RCTC 植民地軍の王立軍団) 植民地部隊の軍団における植民地部隊を形づけていた。第二次イタリア・エチオピア戦争 (1935 - 1936) で戦っていた主要な植民地部隊はエリトリア Ascaris (一字一句たどると "兵士") の王立軍団のエリトリア植民地軍である、でも、エリトリア MMC は他の植民地部隊を、リビアとソマリアを含んで表わす事もできる、植民地部隊は 1943 年のイタリア敗北まで活躍していた。

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。すこぶる個人主義で、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) — 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衛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 TH DR 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ルバニア、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。



## 脚注 38

**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ているのがドイツに続いた、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) をそして、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、それから素早く国境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 分隊を戦闘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* (ウスタシヤ) の一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。この部隊の滅多にないある特徴は、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 "シェルパ" 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川辺で 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" が出発していた、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わっていた、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。

**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ルカン半島の背後で占領したマケドニア (ユーゴスラビア) とトリアク (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、ギリシャのパ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パ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 III 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。

## A

39. 25.8 無慈悲：SSR は無慈悲を両陣営へパ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。パ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。ティン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、モラビアで、そして、ベッサラビアで。皇帝ボリス III 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と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。一たいいてい、にわか作りの、いくつかの破片手りゅう弾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) 軍隊に国の特性を發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衛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) 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少ない歩兵分隊は代用品の LMG でなくて本来備わっている BAR (ブローニング自動銃) を装備されていた。

44. 25.93 エチオピア：*Soldiers of the Negus* (SON) ニーガスの兵士はもとは 8 つのシナリオパックを ELR によって出版され、エチオピア (アビシニア) 征服のための侵略阻止を試みる皇帝ハイレ・セラシエの軍を特集している。それらの戦闘が起きた第 2 次イタリア-エチオピア戦争は、広く第二次世界大戦の前兆として考えられている。エチオピア帝国の軍は常識から外れた国家総動員で増やされていた正規兵の中核を守りにつけた。幾人かはヨーロッパスタイルの軍服を身につけていたけれども、昔ながらの部族の身なりで戦っていた。ヨーロッパスタイルのエチオピア正装の両方で SMC の用意がある；カウンターのシンボルのタイプ間で機能の違いはない。

訳注：Flip はすぐ頭に思い浮かべるのが裏返す、裏面などであるが、どんでん返しや急展開、軽薄な、などの他に、(俗) 突然キレル、興奮するなどの意味合いもある、それを全て含ませた感じでの "Tank Flip Attack" と考えた。ゲームプレイで「どんでん返し攻撃～」とか叫びながらサイ振りをするの楽しかったらうなと思いつ、無難に "フリップ" の単語を割り振った。

(Toon(YN) 2022.2.8)