

Twilight of the Reich シナリオ特別ルール

TotR SSR が導入されているシナリオでは、以下のルールの全てが適用される。

1. 雑多 (General)

1.1 要塞化建物区域(B23.9)はトンネルに変換できない。墓地(B18.)は隠蔽地形(A12.12)とみなす。放火(B25.11)は不可。

1.2 人海戦術：人海戦術(A25.23)は不可。

1.3 車両操作班：車両操作班は、自身の車両を自発的に放棄(D5.4)できない[例外：ハーフトラック(D6.6)とキャリアー(D6.8)；ESB(D2.5)を原因とするもの以外の走行不能車両]。車両操作班は、支配に関して SMC と同等とみなす。

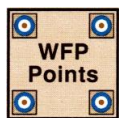
2. 初期配置：以下の SSR は、全ての昼間シナリオに適用される。

2.1 壕と隠蔽：壕(B27.)、もしくは／および隠蔽地形(A12.12)内に初期配置される全てのユニットは隠蔽状態で配置できる。非隠蔽地形でなくとも、壕の中にダミースタックを配置できる。

2.2 HIP：両陣営とも、盤上初期配置において、1 個分隊相当まで (及びそれとスタックする SMC/SW) を HIP で配置できる。この HIP は、他の理由で与えられる HIP に追加されるものである。

2.3 SW：最初に初期配置する陣営の初期配置時の SW は、その ID と所有者を記録しておき、盤外に置いてかまわない。それらの SW は、射撃する、非所有状態となる、受け渡しされる、もしくは所有者が隠蔽状態でなくなった際に露呈する。

2.4 SMC：最初に初期配置する陣営は、隠蔽された MMC とスタックして初期配置される SMC を、その区域 (と、スタックする MMC の ID) を記録して隠匿配置できる。これらの SMC は、通常の HIP/隠蔽状態が露呈する要件の他に、スタックして初期配置された MMC の隠蔽が失われる／別の区域に移動した場合にも盤上に置かれる。



3. 兵器と野戦構築物の購入：全ての初期配置の前(かつ、[あれば]地形の変更の後)に、両陣営はシナリオの WFP 表に基づいて WFP ポイントによって購入したものを、自陣営の OB (初期配置／あるいは増援) に

加えられる。各陣営が使える WFP ポイント数は、シナリオの OB に記載されている。下記の表に、兵器と野戦構築物の購入コストをまとめてある。

3.1 購入可能：各陣営が購入可能な兵器／野戦構築物は、シナリオカードにある WFP 表に記載のあるものに限定される。

3.2 最大購入可能数：各 WFP 表に記載された兵器／野戦構築物の最大可能購入数は、それぞれ 3 である[例外：LMG の最大数は 4、SAN 増加の最大数は 1]。

3.3 操作班：操作班によって操作される SW/砲のコストには、歩兵操作班も含まれている [例外：MOL 発射器には車両操作班が含まれる]。

3.4 盤外からの進入：購入した SW/砲が盤外から進入する場合、可能ならば必ず分解状態で進入する。

兵器／野戦構築物購入ポイントの要約	
種別	コスト
ATR ; DC	1
LMG ; 51mm 以下の MTR	1.5
PIAT ; PSK ; BAZ	2
60mm MTR	2.5
MMG ; *MOL-P	3
HMG ; FT	6
50cal.-HMG ; *81-82mm MTR	7
“?” × 4 個	0.5
鉄条網 ; 1S 単独壕 × 2 個	1
6A-P 地雷(B28.5 による交換不可)	2
1A-T 地雷	1
道路障害 ; 要塞化建物区域	3
連続住宅の壁の突破口	0.5
SAN 値 +1 増加 †	2

*コストには操作する歩兵/車両操作班を含む (SSR TotR 3.3 参照)

†増援で購入した場合進入するプレイヤーターンから SAN が増加する。

4. 瓦礫

4.1 瓦礫：B24.11 に加え、瓦礫は『瓦礫生成判定(SSR TotR4.3)』によって生じる。以下に特記のない限り、全ての瓦礫ルール(B24.)が適用される。

4.2 瓦礫区域：瓦礫区域は、潰走(A10.5)、回復(A10.61)、不意打ち(A11.4)、および街路戦闘(A11.8)に関して、建物とみなす。B24.1 とは異なり、元々建物が描かれていたヘクスの瓦礫区域は、勝利条件上建物区域とみなされる。

4.3 瓦礫の生成：シナリオで建物に対する瓦礫生成判定が要求された場合、その建物の各ヘクスに瓦礫生成判定 DR を行う。修正後 DR が 9 以上の場合、そのヘクスは瓦礫化する。これによって瓦礫化した建物ヘクスは、地上 [例外：適用されているのであれば地下室区域] およびそれより上のレベルが瓦礫化する。加えて、何らかの理由(B24.11；瓦礫生成判定)で建物の上階区域が瓦礫化した場合、瓦礫の落下(B24.12)もしくは破片の落下が生じる可能性がある。瓦礫の落下判定 DR において、修正後の色付き dr が 7 以上であれば瓦礫の落下(B24.12)が生じ、5、もしくは 6 であれば破片の落下(B37.5)が生じる。

瓦礫生成判定 (Rubble Generation)	
修正後瓦礫生成判定 DR	結果
≤ 8	影響なし
≥ 9	瓦礫化

DRM:

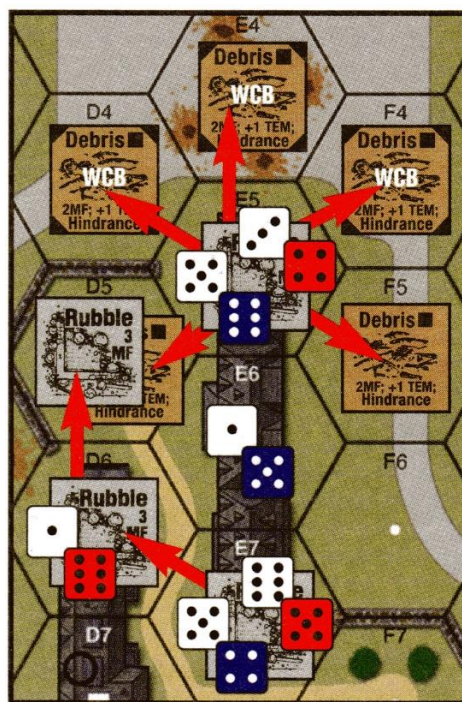
+1 建物が木造

瓦礫/破片の落下判定 (Falling Rubble/Debris Generation)

修正後落下判定色付き dr	結果
≤ 4	影響なし
5 - 6	破片の落下
≥ 7	瓦礫の落下

drm:

+1 瓦礫化した、地上レベルよりも上の非屋上区域レベルにつき



例：シナリオにおいて、16aE15 の建物に瓦礫生成判定が要求されている (SSR TotR4.3)。初期配置前に、この建物の各ヘクスに対して瓦礫生成判定 DR が行われ、瓦礫/破片の落下の可能性が生じた場合には、ただちに落下判定 DR が行われる。

ヘクス E5 は、最初の DR で 11 (白 5 + 青 6) を出したため瓦礫化した。E5 には上階レベルがあるため、直ちに瓦礫の落下判定 DR (B24.12) が行われる。DR は白 3 + 赤 4 であり、修正後の色付き dr は 6 (+2:2 レベル分の上階) となる。その結果、全ての隣接する道路、および果樹園ヘクスに破片の落下 (B37.5) が生じた。ヘクス D4、E4、および F4 は SSR で大通りと指定されていたため、通常の破片カウンターではなく WCB 破片カウンター (B37.62) が置かれる。

ヘクス E6 に対する瓦礫生成判定 DR は 6 であり、影響はなかった。ヘクス E7 に対する瓦礫生成判定 DR は 9 (白 5 + 青 4) だったため、瓦礫が生じた。続けて行われた瓦礫の落下判定 DR は白 6 + 赤 5 であり、修正後の色付き dr は 7 (+2:2 レベル分の上階) となる。その結果、瓦礫の落下が (白の dr が 6 のため) ヘクス D6 にむけて生じ、これによりそのヘクスの建物は瓦礫化した。続けて行われた瓦礫の落下判定 DR は白 1 + 赤 6 であり、修正後の色付き dr は 8 (+2:2 レベル分の上階) となる。その結果、瓦礫の落下が (白の dr が 1 のため) ヘクス D5 にむけて生じ、すでにある破片カウンターと置き換えられた。

ヘクス E6 に対する瓦礫生成判定 DR は 6 であり、影響はなかった。

ヘクス E7 に対する瓦礫生成判定 DR は 9 (白 5 + 青 4) だったため、瓦礫が生じた。続けて行われた瓦礫の落下判定 DR は白 6 + 赤 5 であり、修正後の色付き dr は 7 (+2:2 レベル分の上階) となる。その結果、瓦礫の落下が (白の dr が 6 のため) ヘクス D6 にむけて生じ、これによりそのヘクスの建物は瓦礫化した。続けて行われた瓦礫の落下判定 DR は白 1 + 赤 6 であり、修正後の色付き dr は 8 (+2:2 レベル分の上階) となる。その結果、瓦礫の落下が (白の dr が 1 のため) ヘクス D5 にむけて生じ、すでにある破片カウンターと置き換えられた。