



V. Valor of the Guards

目次：

1. 破片 (Debris)
2. 資材置場 (Lumberyards)
3. 線路 (Railroads)
4. 列車 (Rail Cars)
5. 印刷された瓦礫 (Printed Rubble)
6. VotG 工場 (VotG Factories)
7. 廃墟化した建物 (Gutted Buildings)
8. 地下室 (Cellars)
9. 噴水 (Fountains)
10. 大通り (City Squares)
11. ボルガ河棧橋 (Volga Piers)
12. VotG キャンペーンゲーム (VotG Campaign Games)

V.1 Red Barricadesのルール：ルールV1-V8の中には、いくつかO章のルールを再導入したものがある。必要とされるO章ルールはVotGに同梱されている。

V.2 狭路 (Narrow Street)：以下の変更点を除き、B31.1のルールを適用する。

- ・B31.121-122のTCA変更制限は適用しない。
- ・B31.123のVCA変更制限は適用しない。代わりに、狭路上でのすべての車両は、固有のMPの2/3を消費することでVCAを変更できる。または、+1DRMを適用してのボグ判定に成功すれば、機動の試みに伴ってVCAを変更できる。

V.3 VotG SSR：特記事項のない限り、以下のSSRがCGであるかを問わず、すべてのVotGシナリオに適用される。

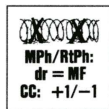
VotG1. ECは乾燥 (Dry)。無風で開始。放火は不可。

VotG2. 地下道¹：地下道が存在する。ソ連軍MMCは、NTCに成功したSMCとスタックで移動するときのみ、地下道を利用できる。ドイツ軍は4TCに成功した指揮官が必要である。マンホール区域 (SSR VotG5参照) で壕内にいるユニットは、地下道区域に進入できない。なぜなら、地下道への出入りはそのユニットのMPの初めの行動としてのみ可能 (B8.4) だからである。

VotG3. 屋上 (B23.8)：屋上 (B23.8) が存在する。屋上、および地下道区域が建物区域の支配に数えられることは決していない。



VotG4. 河／ボート：ボルガ河 (地図盤東の水障害) は増水 (Flooded; B21.122, B21.21) で、北から南に急流 (Heavy Current) で流れている。突撃艇 (E5) は4MPと15PPの運搬能力を持つ。突撃艇は迷走 (E1.53) を無視する。



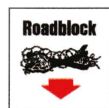
VotG5. 野戦構築物：ドイツ軍の航空偵察の効果により、ソ連軍の壕と鉄条網は隠匿配置できない。隠匿された地雷／壕 (A-T壕も含む; B27.56&O11.621) は、弾痕が含まれているなら、舗装道路ヘクスにも配置できる。地雷は、そこに進入してきたユニットが道路移動率／道路ボーナスを利用しているか否かにかかわらず攻撃する。



VotG6. 塹壕：壕 (A-T壕も含む) は全ての『隣接』する建物／瓦礫[例外：シナリオプレイ中に生じた瓦礫は除く]区域と“連結 (貫通ではない; B30.8参照)”している (O6.21&O6.6も参照)。歩兵は連結している壕から建物／瓦礫への移動には、壕からの退出に要する追加のMPは消費せず、通常の建物／瓦礫のCOTを支払えばよい。逆に歩兵が建物／瓦礫区域から連結している壕に入る時にも、壕に入るための追加のMPは消費されない。壕に連結している建物区域で迂回している歩兵は、迂回中に壕の中に入れない。壕の中にいる歩兵は、連結している建物区域を迂回できない。また、壕から出ずに直接迂回することもできない。連結を利用して移動している歩兵は、即応射撃の対象にならない。車両が壕と連結している建物のヘクスサイドをVBMする場合、壕による追加のMPを消費するか、車両のタイプによ

VotG21

ってはVBMそのものがないことになる。歩兵は要塞化された建物に連結した壕からなら、普通の建物のようにその区域に進入できる。



VotG7. 道路障害：9月14日のどのシナリオにおいても、この日に存在する道路障害物は偶然の産物とみなす。ゆえに、すべての道路障害撤去の試み (B24.76) には-2DRMが適用される。また、すべての完全装軌式AFVは、固有MPの1/2 (FRU) を道路障害ヘクスサイドの通過に消費し、+2DRMを加えてのボグ判定 (その他のボグ判定DRMも加算する) に成功することで道路障害を撤去できる。このボグ判定に失敗したら、道路障害は撤去されず、そのAFVは撤去を試みたヘクスでボグとなる。

VotG8. 瓦礫：石造瓦礫は、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。



VotG9. ドイツ軍航空支援：ドイツ軍が航空支援を受けるときは、常に機種はM42スズーカ (爆装) である。何機登場するかは、SSRで特記されていない限り、航空機が登場したターンにE7.2-21にしたがって決定する。



VotG10. 格闘戦：両軍とも格闘戦 (J2.31) を宣言できる。加えて、非フェイズプレイヤーであっても、フェイズプレイヤーのユニットがすべて不意打ちを受けているか、釘づけであるか、もしくは混戦からの離脱を試みている場合には格闘戦を宣言できる。PRC・車両・トーチカの占有者は格闘戦を行えず、逆に格闘戦の攻撃対象にもならない。

VotG11. ATMM：ドイツ軍のエリート歩兵ユニットのみがATMM (C13.7) を使用できる。その使用可能修整前drは1のみ (あらゆるdrmが適用されない) であり、6の場合のペナルティは通常どおりである。

VotG12. OBA：どちらの陣営も、150mm+のOBAとロケットOBAでは煙幕を射撃できない。どのOBAでもWPは射撃できない。迫撃砲OBAとドイツの100mm+OBAのみがIR弾を射撃できる。

VotG13. 無慈悲：どちらの陣営にも無慈悲 (A20.3) が適用される。

VotG14. トンネル：要塞化建物区域をトンネルと交換 (B8.6) することはできない。トンネルはSSRの指定か、CGの購入によってのみ存在する。

VotG15. ブービートラップ：ソ連軍は常にレベルCのブービートラップ能力をもつ[例外：CGでは購入によってレベルBやAに上昇させることができる]。VotGマップの全域で効果があり、ドイツ軍のTCでのみ効力を発揮する。地雷をブービートラップに転用することはできない。また、ドイツ軍には一切ブービートラップの能力がない。

VotG16. 静粛：全ての統制状態のソ連軍エリート／1線級ユニットは静粛である。

VotG17. 尋問²：民間人からの情報 (E2.4) が影響する。ソ連軍は“自国”であり、ドイツ軍は“敵国”である。



VotG18. 対空ハーフトラック³：ドイツ軍のSdKfz10/5 AAハーフトラックがIFEを用いる場合には、装甲ハーフトラック (D6.64) と同様に、複数ユニットによるFGの一部となる。SdKfz10/5は、ボグの危険性は大きいものの (D8.21)、完全装軌式AFVと同様に破片区域に進入 (O1.2) できる。

VotG19. 弾薬減少：ドイツ第6軍の補給状況を反映して、9月18日から27日まで (両日含む) のすべてのシナリオで、81mmMTR、50L、および75Lの砲／車載砲は弾薬減少 (A19.131、D3.71) の影響を受ける。加えて、同期間中のドイツ軍80mmおよび100mmOBAは自動的に弾薬不足 (C1.211) とみなす。

VotG20. 無線機：全ソ連軍AFVは無線機を搭載 (D14) している。

VotG21. 盤外道路：VotGの地図盤端の道路は、A2.51にしたがって盤外に続いているものと見なす。南北の端であれば同じアルファベットのヘクス列に、東西の端であれば同じ数字のヘクス列につながっている。盤外の道路は、地図端でそれとつながっている道路と同じ種類 (舗装／未舗装)



VotG21

と考える。すべての盤外ヘクスは、配置に関しては開路地であるとする。進入するべく（A2.51にしたがって）盤外配置されたユニットは、必ずそのプレイヤーターンに進入せねばならず、さもなければ喪失する【例外：CGの場合、そのような盤外配置後に進入しなかったユニットは、そのシナリオでは盤上に登場できないが残存し、後のCGシナリオで使用できる】。



VotG22. NKVD MMC⁴：ソ連軍NKVDの兵員は、右上に“鎌と鎧”マークのある6-2-8/3-2-8 MMCで表わされる。NKVD MMCは2線級部隊（A1.25）であり、ELR:5の下線付き士気値（A19.13）を持ち、混乱面の士気値が統制状態よりも1大きい。NKVD MMCはHoBに-1DRMを適用（他のDRMも加算）される。昇進（A18）が生じた場合、NMVD MMCからはコミッサール（A25.22、VotG23）が登場する。以下の表を用いて、登場するコミッサールの種類を決定する。

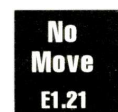
指揮官出現表（NKVD MMCにのみ適用）		
dr	登場するコミッサール	drm
6+	誕生せず	-1
4-5	8+1	AFVとのCC もしくは1:1よりも戦闘比が1低いごとに
2-3	9-0	-1 元のユニットが戦意高揚
1-	10-0	+1 元のユニットが混乱状態



VotG23. 8+1コミッサール：VotGのシナリオ、およびCGには8+1で表わされるコミッサールが登場する。通常のコミッサールルール（A25.22）が適用される【例外：ソ連軍の通常の指揮官が8+1に置き換えられることはない】。

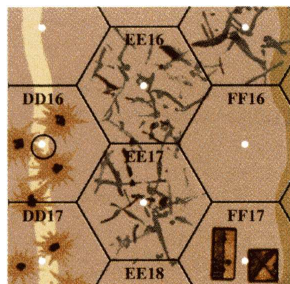


VotG24. 突撃工兵：突撃工兵MMCは、ソ連軍であれば6-2-8/3-2-8で、ドイツ軍であれば8-3-8/3-3-8で表わされる。それらのカウンターの左上には、爆薬のマークがある。突撃工兵MMCはエリートクラス（A1.25）であり、CCVは+1増加（A11.5）する。煙幕手榴弾の使用指数増加（H1.22）はすでに印刷された使用指数に反映されており、それ以上増加させる必要はない。突撃工兵はすべて工兵の地雷除去能力（B28.8）を持つ。ソ連軍の突撃工兵がELR超過により5-2-7に置き換えられたなら、CGを通じてその特殊能力を失う。たとえその後クラス上昇したとしても、通常の6-2-8になるだけである。8-3-8/3-3-8について述べられていることのすべては、この突撃工兵（工兵）MMCに関することである。



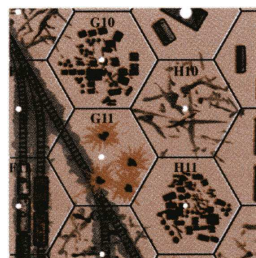
VotG25. 夜間⁵：夜間では、ヒーロー以外のドイツ軍の兵員は全て鈍兵とみなす。ドイツ軍が夜間のシナリオ防御側であった場合、本来与えられる25%のHIPは適用しない（すなわち、E1.2の最初の文章は無視する）。ただし、SSRで与えられたHIPと、CGにおいてFFPで購入（12.623）したHIPは使用できる。

1. 破片 (Debris)

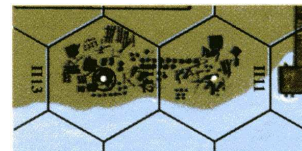


1.1 破片（例：EE16、EE17）には、RBの破片（O1）のルールが全て適用される。

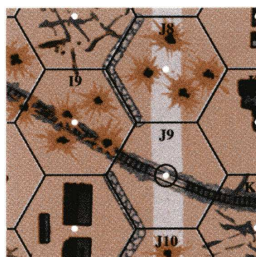
2. 資材置場 (Lumberyards)



2.1 資材置場（例：G10、H11、I11、I12）には、材木置場（B23.211）のルールが全て適用される。



3. 線路 (Railroads)



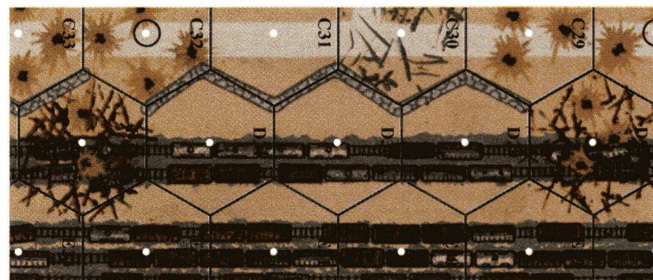
3.1 すべての線路（例：I9）は、地上レベルRR（GLRR; B32.1）である。

3.2 RR交差：すべてのRR交差（例：J9）は地上レベルRR交差（B32.41）である。

4. 列車⁶ (Rail Cars)

4.1 地形：1つでも鉄道車両のイラストが描かれているヘクス（例：E14、E15）は列車ヘクスである。各鉄道車両のイラストは高さ1レベルのLOS障害物である【例外：残骸化（4.7）と炎上済み（4.8）】。列車ヘクスは+2TEMを持つ隠蔽地形（A12.12）である。列車ヘクスは炎上済みでない限り可燃地形であり、その放火/延焼ナンバーは8/9である。少なくとも1つの鉄道車両のイラストが2つのヘクスにまたがって描かれている場合、その2ヘクスは延焼に関して直接つながっている（B25.62）とみなす（例4.2のイラストを参照）。

4.2 移動：列車ヘクスに歩兵が進入する際の移動コストは、2MFである【例外：残骸化】。歩兵は建物と同様に列車ヘクスを迂回（A4.3）できる【例外：残骸化と炎上済み】。車両は、建物を迂回するのと同様の方法によるVBMによってのみ、列車ヘクスに進入できる【例外：残骸化と炎上済み】。



例：D29 - D30とD30 - D31は、ともに延焼（B25.6-.62）に関して直接つながっているとみなされる。共通のヘクスサイドにまたがって鉄道車両のイラストが描かれているからである。ヘクスサイドD29 - D30やD30 - D31は、鉄道車両のイラストがあるために迂回の対象とはならない。ヘクスD29を、ヘクスサイドD29 - D28を用いて迂回することは可能である。ヘクスD31のヘクスサイドD31 - D32も同様である。ヘクスD30を迂回するには、C30、もしくはC31とのヘクスサイドでのみ可能である。E30、E31のヘクスサイドは鉄道車両のイラストがヘクスサイドに触れており、迂回は不可能である。

4.3 砲/野戦構築物：列車ヘクスに置くことができる砲は、目標サイズの小さい砲、もしくは目標サイズが小一中のAT/INF、もしくは迫撃砲のみである【例外：残骸化と炎上済み】。砲は列車ヘクスに設置可能である。列車ヘクスに配置可能な野戦構築物は、GLRR（B32.11）と同じである【例外：残骸化と炎上済み】。

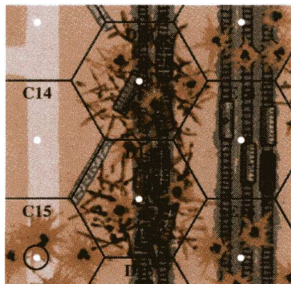
4.4 瓦礫：石造瓦礫が列車ヘクスに落下（B24.12）してきたら、そのヘクスは列車ヘクスではなく石造瓦礫ヘクスとなる。



V

4.5 不意打ち：列車ヘクスは、建物と同様に不意打ち／街路戦闘の対象となる。

4.6 航空機：列車ヘクス【例外：残骸化と炎上済み】内にいるユニットに対する視認TCには、+2DRMが適用される。ただし、迂回中の場合には適用されない。



4.7 残骸化した列車 (Wrecked Rail Car)：70mm以上のHE攻撃が列車ヘクスに対して行われ、その修整前IFT DRがKIAの結果の場合、列車ヘクスは残骸化する可能性がある。HE攻撃の結果を目標に適用する前にdrを行う。その結果が先のKIA#以下であれば列車ヘクスは残骸化し、そのヘクスを占めていた歩兵、砲、SW、非装甲車両はすべて除去される。また、現在移動中／機動状態のAFVは直ちにボグ判定 (D8.2) を行う。列車ヘクスは事前砲撃 (C1.822) によっても残骸化しうる。事前砲撃に関して、列車ヘクスは9の士気値を持つ。



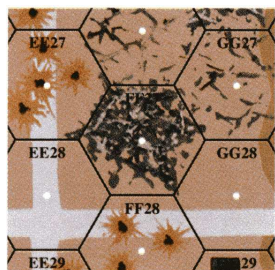
4.71 地形：地図上の残骸化した列車ヘクスは、壊れた鉄道車両のイラストと、木造瓦礫、弾痕が組み合わされて描かれている (例：D13, D14)。新たに残骸化した列車ヘクスには木造瓦礫カウンターを置く。残骸化した列車ヘクスは、あらゆる点で木造瓦礫 (B24) とみなす【例外：CGのRePhにおいて、炎上した瓦礫化列車ヘクスは通常の木造瓦礫のように12.6120によって弾痕に変化せず、12.6106によって炎上済み列車に変化する】。



4.8 炎上済み列車 (Gutted Rail Car)：列車、および残骸化列車ヘクスは、CGのRePh (12.610-6106) において炎上済み列車に変化しうる。もしくは、SSRで炎上済み列車ヘクスが指定されている場合がある。炎上済み列車がプレイ中に生じることはない。

4.81 地形：炎上済み列車ヘクスはあらゆる点で破片 (O1) とみなす。炎上済み列車ヘクスには、Guttedカウンターを置いてその旨を表示する。

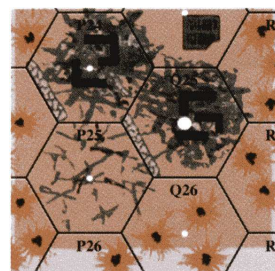
5. 印刷された瓦礫 (Printed Rubble)



5.1 印刷された瓦礫 (例：FF27) には、RBの印刷された瓦礫 (O3) のルールが全て適用される。

5.2 部分的に崩壊した建物⁷ (Partially Collapsed Building)：

いくつかの印刷された瓦礫ヘクスには黒い太線が含まれており、これは“部分的に崩壊した建物”である (例：P24, Q25)。これらのヘクスは、瓦礫化しているが、いくつかの壁がいまだ建立している建物を表している。以下に述べる例外事項を除き、“部分的に崩壊した建物”は通常の瓦礫区域 (B24 ; O3) として扱う。



5.21 障害物としての高さ：“部分的に崩壊した建物”は基本的に瓦礫と同様の1/2レベルの高さのLOS障害物であるが、壁のイラスト (黒い太線) はより高いレベルの障害物となる。壁の高度はヘクス中心点によって決定される。

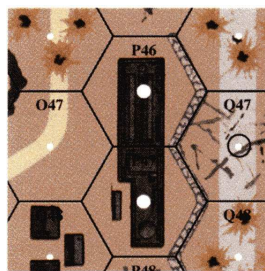
5.211 1レベルの障害物：“部分的に崩壊した建物”ヘクスの中心点が通常のもの (例：P24) の場合、その壁の高さは1レベルである。

7.1

5.212 1.5レベルの障害物：“部分的に崩壊した建物”ヘクスの中心点が大きいもの (例：Q25) の場合、その壁の高さは1.5レベルである。

5.3 崩壊：“部分的に崩壊した建物”の壁は、通常の建物区域が瓦礫化すると同じ状況 (B24.11) で崩壊する。崩壊した“部分的に崩壊した建物”は瓦礫の落下 (B24.12) を引き起こすことはない。崩壊した“部分的に崩壊した建物”を占めていたものへの影響は、B24.11とB24.121にしたがう。崩壊した“部分的に崩壊した建物”ヘクスには適切な瓦礫カウンターを置き、それ以降は通常の (すなわち、1/2レベルの障害物である) 瓦礫ヘクスとなる。

6. VotG工場⁸ (VotG Factories)

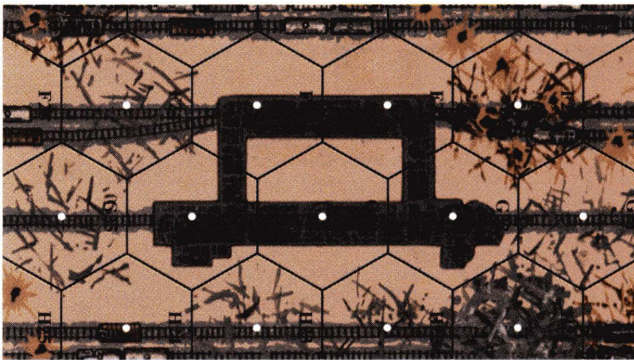


6.1 イラスト：VotG地図上の複数ヘクス建物のうち、すくなくとも1つの“大きな中心点”を持つものか、もしくは道路／線路が建物のイラストに進入しているもの (あるいはその両方) は工場である (例：F22, I47, P46)。以下の例外を除き、通常の工場およびRB工場 (B23, 74 ; O5) のルールが適用される。

6.2 工場屋上接続ポイント：VotG工場では、“大きい中心点”を持つか、あるいは車両サイズの出入り口 (6.4) のあるヘクスにのみ、工場屋上接続ポイント (O4B) が存在する。

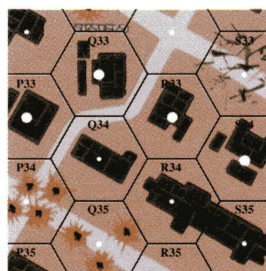
6.3 建物の高さ：VotG工場は、1.5レベルの高さの建物である。

6.4 車両サイズの出入り口：VotG工場では、道路／線路が建物のイラストに進入しているヘクス (例：F22) のみが車両の出入り口 (B23.742 ; O5.2) となる。そのようなヘクスがない工場 (例：P46の建物) には、車両サイズの出入り口は存在しない。



例：F22の工場には、F22, F23, G22, そしてG24に線路が進入している。これらすべてのヘクスが車両サイズの出入り口である。P46の工場には道路も線路も進入していない。ゆえに、この工場には車両サイズの出入り口は存在しない。

7. 廃墟化した建物⁹ (Gutted Buildings)



7.1 イラスト：工場ではない建物のうち、屋根のないイラストのもの (例：P33, Q33, Q34, R33, R34, S34) は廃墟化した建物である。このヘクスは、以前の戦闘で炎上し、燃え尽きた建物を表している。印刷されたもの以外の廃墟はCGのRePhか、もしくはSSRの指定によって生じる。プレイ中に建物が廃墟化することはない。O5.5の廃墟のルールが適用される。



7.2

7.2 屋根のない建物：廃墟は屋根のない建物であるが、もとのLOS障害物としての高さ（1、1.5、もしくは2.5レベル）は維持されている【例外：瓦礫化した場合】。以下の例外を除き、O5.4の屋根のない工場のルールが、その建物の現存する最も高いレベルの区域に適用される【例外：瓦礫化】。廃墟化した建物であっても、屋上以外のすべての建物区域が通常どおり存在している。

7.3 TEM/LOS：通常のLOSルールが、廃墟化した建物内部のLOS（B23.25）にも適用される。すなわち、廃墟化した建物区域も、いまだLOS障害物なのである。各廃墟区域のTEMは+3（要塞化されていれば+4）である【例外：航空攻撃（7.6）と間接射撃（7.7）】。

7.4 進入：工場ではない廃墟建物区域に歩兵が進入する際のコストは、通常より+1MF増加する。AFVが廃墟化した建物内部に進入する場合には、通常の建物への進入ルール（B23.4-.41）にしたがう。

7.5 放火：廃墟はいかなる状況でも二度と燃えることはない。すなわち、廃墟は非可燃地形である【例外：瓦礫化】。

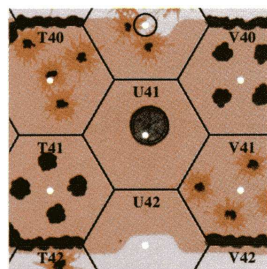
7.6 航空攻撃：屋根のない廃墟区域への視認TC DRMは+2であり、航空攻撃に対するTEMは要塞化されていても+2である。それ以外の廃墟区域への視認TCは+3であり、TEMは+3（要塞化されていれば+4）である。

7.7 間接射撃：屋根のない廃墟区域への間接射撃に対するTEMは、要塞化されていても+2である。屋根のない廃墟区域からは、迫撃砲による射撃が可能であるが、対空射撃はできない。それ以外の廃墟区域への間接射撃に対するTEMは通常どおりだが、上階の存在による+1追加TEMに関して、屋根のない廃墟区域は「上階」として加算しない。

8. 地下室 (Cellars)

8.1 すべてのRB地下室（O6）のルールが適用される。

9. 噴水 (Fountains)



9.1 イラスト：噴水（例：I38、U41）のイラストは、1/2レベルのLOS妨害である。噴水ヘクスそのものには+1TEMがある。間接射撃、あるいは包囲下の攻撃においては、TEMは0になる。噴水は非隠蔽地形である。

9.2 進入：歩兵の噴水への進入コストは1MFである。車両が噴水ヘクスそのものに進入するには、固有のMPの1/4

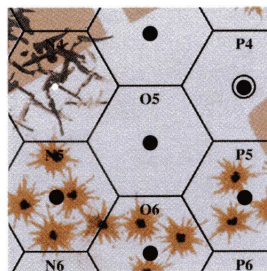
（FRU）を消費し、さらに+1DRMを加算してボグ判定（D8.2）を行わねばならない。車両は建物と同様に、噴水を迂回できる。

9.3 放火：噴水は非可燃地形である。

9.4 砲／野戦構築物：噴水ヘクスに配置できる野戦構築物は、そのヘクスのその他の地形（すなわち、開豁地か大通り）にしたがう。噴水ヘクスには、すべてのタイプの砲が配置可能だが、その噴水が大通りにあるのなら“設置”は不可能である。

9.5 弾痕：噴水は弾痕化（B2.1による；事前砲撃C1.823も参照）する可能性がある。

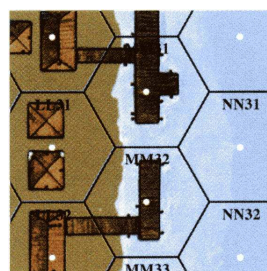
10. 大通り¹⁰ (City Squares)



10.1 イラスト：舗装道路の中心点が黒いヘクス（例：N5、O5、O6、P4、P5）は、大通りヘクスである。すべての滑走路／大通り（B7）のルールが適用される。

10.2 雑則：大通りでは街路戦闘（A11.8）とダッシュ（A4.63）は不可能である。

11. ボルガ河栈橋 (Volga Piers)



11.1 イラスト：ボルガ河栈橋（例：MM31、MM32）は、ボルガ河に突き出た木造の栈橋である。以下の例外を除き、木造の橋（浮橋ではない）のルールがすべて適用される。初期配置に関して、栈橋は舗装道路と同様の制限を受ける。

11.2 LOS：ボルガ河の水が増水（Flooded）であるため、栈橋は以下の事例以外、LOSに何の影響も与えない。河川区域から河川区域へのLOS、もしくは河川区域と栈橋区域間のLOSが、間にある栈橋のイラストを通過するときのみ、その通過ヘクスごとに+1の妨害DRMが生じる。

11.3 TEM：開豁地と同様に、栈橋区域のTEMは0である。

11.4 進入：いかなるユニットも、栈橋の下に初期配置／進入することはできない。ボートは、通常の方法（すなわち、ルールE5にしがたがって）で、栈橋ヘクスサイドにまたがって接岸（E5.23）できる。

11.41 乗船／下船：栈橋ヘクスサイドにまたがって接岸しているボートと栈橋区域の間でのみ、兵員（およびその所有するSW）の乗船／下船（E5.21；E5.32）が可能である。ボルガ河が増水（Flooded）であるため、河川区域と栈橋区域は両者ともレベル0にあり、ゆえに乗船／下船に高度変更を伴わない。

11.42 漂流：ボートが漂流（B21.121）によって栈橋ヘクスに入ることになった場合、漂流しない。

12. Valor of the Guardsキャンペーンゲーム

12.1 序：Valor of the Guardsキャンペーンゲーム（CG）は、2人ないしはそれ以上のプレイヤーが複数回のシナリオを連続してプレイすることで、1942年9月中旬から後半にかけて行われた、スターリングラード中央部での血みどろの戦闘を再現するものである。CGが扱う範囲は、中央停車場をめぐる戦闘のみを扱った“ミニCG”であるCG-Iから、ボルガ河河岸への突進までも包括的に扱った“モンスターCG”であるCG-IVまでさまざまである。

12.11 シナリオの接続：キャンペーンゲーム（CG）シナリオと次のCGシナリオは、再装備フェイズ（RePh）とよばれる特別なCG用フェイズを使って接続される。各陣営は、このフェイズにおいて今回のシナリオの戦闘で生じた出来事を処理し、次のCGシナリオの戦闘に備える。RePhでは、歩兵中隊、AFV小隊、OBA、砲兵中隊などといった形で増援グループ（RG）を選び、キャンペーン購入ポイント（CPP）を消費して購入する。

12.12 損害：CGシナリオおよびそれに続くRePhに生じた損害は、V章ディバイダのCasualtiesボックスに置く。これは、総CVP（A26.2）が、CPP補充表DRM決定や初回シナリオを除く全CGシナリオの勝利条件に使用されるためである。除去できないユニット（例：残骸化したAFV）のVP値は、紙に書き留めておく。



V

12.13 チームプレイ：用意された3つの大きなVotG CG（及びより小さなCG-I）は、簡単にチームプレイで楽しむことができる。各プレイヤーが特定の種類のユニットを指揮する（例：ある陣営を二人で受け持つとして、一人は車両と砲、もう一人はそれ以外の歩兵を指揮する、など）か、史実における特定の編成部隊をを担当する（例：一人のプレイヤーが第518歩兵連隊を担当し、もう一人が第194および第191歩兵連隊を担当するなど）といった方法がある。

12.14 CG記録表とRG購入記録紙：同梱のVotGのCG記録表（CG Roster）とRG購入記録紙（RG Purchase Record）は、CGプレイヤーがCGに関する重要な情報を記録するためにコピーして使用してよい。CG記録表の更新に関する情報と、RG購入記録紙の詳細については、RePhの手順を参照すること。

12.15 V章ディバイダ：V章ディバイダには、次のシナリオに向けて、各陣営の除去ユニット・進入可能な増援・残存ユニットを記録する欄があり、購入した野戦構築物も同様に、盤上に配置するまでの間、野戦構築物カウンターボックスに置いておく。各陣営の増援（や残存ユニット）は相手に秘密にしておくため、このディバイダを2枚コピーして、各陣営が1枚所持し、自軍戦力が相手側から見られないようにしておくことをお勧めする。

12.2 定義と略語：以下の用語集で、VotG - CGシステムでよく使われる略語や重要な用語を説明する。

CG：キャンペーンゲーム

CG日(CG day)：CGの1日（シナリオがプレイされる、されないに関係ない）。例：9月14日はCG-IIの最初のCG日であり、9月15日は2番目のCG日である。（各CGの初日を除き）それぞれのCG日は、RePhの手順12.6141（“新たなCG日”の開始）を経て開始される。

CG記録表：各CG日の情報を記録する用紙。1CG日につき1行書きこむ。コピーしておくのが望ましい。

中隊(Coy)：CGでの歩兵RG編成タイプ

CPP(キャンペーン購入ポイント)：RePhの手順12.621でRGを購入するのに使う。

減少戦力：RGの戦力で、完全戦力で受理されなかったもの。

除去：CGにおいて“除去”されたユニット／装備は、その陣営のOBから除かれる。

装備：その陣営のOBの一部となるSW／砲／車両／連鎖地雷。地図盤上で、運搬／運転／人力移動できるカウンター。

離脱：ユニットが、“孤立地域(12.6073)”を離れる試み。

渡船場：渡船場（CG12）は、栈橋ヘクス（11.）とそれに直接イラストでつながっている建物（もしくは建物が瓦礫化した区域）を含めた総称である。

FPP(野戦構築物購入ポイント)：RePhの手順12.623で野戦構築物を購入するのに使う。

前線区域：RePhの手順12.606で標示される境界線となる（頂点方向）ヘクス列に属する各区域。各前線区域は、隣接する前線区域の“ループ（Loop）”の一部となっている。

完全戦力：額面どおりの数を受領した歩兵中隊（小隊）／AFV小隊RG。

戦闘休止日：両陣営が戦闘休止（Idle）チットを選択したCG日（その日、CGシナリオはプレイしない）。

初回シナリオ：CGの最初のシナリオ。CGの初回シナリオでは、両陣営に初期配置／進入制限、初回シナリオの勝利条件、開始時OB（前もって決められたRGと、追加RG購入のために消費可能なCPP、およびドイツ軍の支援CPP）、初回シナリオだけに適用するSSRが与えられる。

12.2

孤立エリア：隣接する孤立区域の集まり。

孤立区域：両陣営の境界エリアの内側に存在する区域。

無人地帯：両陣営の境界エリアの外側にある、ないしはタイプA（＝占拠されていない）の孤立エリア(12.607)の一部となっている区域。

OB(戦闘序列)：次のCGに参加する資格のある、どちらかの陣営のユニット、装備、野戦構築物の全て。これには、残存ユニットと装備の全てに加え、前回のCGシナリオ以降に購入したRG全てが含まれる。

境界線：地図の一部を取り囲むように配置された境界線マーカーにより形成された（頂点方向）ヘクス列の全て。RePhの手順12.606で定めた（頂点方向）ヘクス列は、1つ以上の“ループ”（＝1つ[または複数]の主要ループ）と1つ[または複数]のポケット）を形成するかもしれないが、それでも各陣営の境界線はただ一つのみとみなす。

境界エリア：一方の陣営の前線区域によって囲まれたヘクス全て（前線区域を含む）(12.606)。

小隊(Pttn)：CGでの歩兵またはAFVのRG編成タイプ。

ポケット：RePhの手順12.6066・6068で形成された境界エリアの孤立した部分。ポケットは決して盤端ヘクスを含まない【例外：12.6068】。

RePh(再装備フェイズ)：各CGシナリオの間に行われる一連の手順。“12.6”ではじまるV章のルールは全て、VotG CGのRePhのルール／手順である。

残存(保持)：次回のCGシナリオで盤外／盤上初期配置に使用できる、一方の陣営のOBに含まれる全ユニット／装備。つまり、現在のCG日より前のもので、前回のCGシナリオから引き続き使用できる全ユニット／装備および、現在のCG日で購入されたRGで、盤上初期配置が特別に許されたものの全て。残存したユニット／装備（重要：FT／DCについては12.6154参照）は、盤上に置かない時はV章ディバイダ(12.15)の“Retained”ボックスに置く。

RG(増援グループ)：通常は、一方の陣営のOBに加えてCGで使用するために購入されたユニット／装備の1グループを指す。これには、FPP、MOL能力、SAN増強、OBA、OBAの事前指定砲撃ヘクス、盤外観測員、観測機を含む。

RG購入記録表：CG RGの種類ごとのユニット／情報の記録に使う用紙。購入したRGごとに1行記入する。同梱された用紙をコピーして使うこと。

河岸ヘクス：VotG地図盤の水障害ヘクスと隣接する、レベル0の地上ヘクス。

石造ヘクス：VotG地図盤の石造建物と石造瓦礫ヘクスのこと。これらのヘクスは、全キャンペーンシナリオとキャンペーンゲームそのものの勝利条件(12.6255；12.51・54)で使用される。VotG地図盤では、総計で557の石造ヘクスが存在する。当然ながら、CGの期間中で生じた瓦礫化によって総ヘクス数は変化しうる。

戦略区域：建物区域【例外：屋上と地下道区域】・資材置場・列車・瓦礫・トーチカ・壕・水障害を除く盤端ヘクス・河岸ヘクスは戦略区域(12.6062・6064)である。

戦力：歩兵中隊は、増強・完全・準完全・減少・僅少戦力のいずれかで受領される。歩兵小隊およびAFV小隊は、完全戦力ないしは減少戦力で受領する。

支援CPP：ドイツ軍が、RePhにおいて歩兵タイプ（“I”タイプ）以外のRG購入に使用できるCPP。

VotG：Valor of the Guards ASLモジュール

兵器：敵に損害を与えるため、IFT／TH表を使用するSW／砲／車載兵器／連鎖地雷。



12.3

12.3 CG シナリオ: 各 CG の初回シナリオの条件は 12.51・54 に記されている。CG に追加されるその後のシナリオ (とそれぞれの勝利条件) は、再装備フェイズ(RePh)とよぶ、CG シナリオとシナリオの間にある特別な手順からつくられる(12.6)。CG は、どちらかの陣営が特定の CG 勝利条件を満たすか、最後の CG 日が終了するまで続けられる。CG シナリオでの「スタートライン」(CG 用語を使えば前線区域)は、直前に完了したシナリオの終了時に両陣営が支配していた区域によって決められる。

12.31 CG バランス規定: 両陣営のプレイヤーの合意に基づき (A26.4)、CG 全体に以下のバランス規定を適用してもよい。

 : FT もしくは DC を所有している各ドイツ軍兵士カウンターは戦意高揚状態となる。

 : すべての襲撃兵 (ソ連軍 RG - I16) を戦意高揚状態とする。
加えて、ソ連軍は各 CG シナリオ開始時に秘密裏  を行い、その数だけの MMC をクラス上昇させる。

12.32 CG シナリオバランス規定: 以下の CG シナリオバランス規定は、対戦陣営の勝敗記録に応じて自動的に適用することができる。

- 3 回以上の CG シナリオが完了しているという条件で、シナリオの勝利が 1/3 以下の陣営は、CPP 補充 DR(12.618)と RG 戦力 DR(12.6221・6224)の全てに -1DRM を適用する。あるいは
- 4 回以上の CG シナリオが完了しているという条件で、シナリオの勝利が 1/4 以下の陣営は、CPP 補充 DR(11.618)と RG 戦力 DR(12.6221・6224)の全てに -2DRM を適用する。

12.4 キャンペーンゲーム特別ルール: 全 CG シナリオにおいて以下の VotG CG SSR を全て適用する。

CG1. 地図: 全 CG シナリオにおいて、VotG 地図盤の全面を使用する [例外: CG-I]。

CG2. VotG SSR: 以下の修正点を除き、全ての VotG SSR が適用される。

CG3. 天候: 各 CG の EC と天候は、RePh の手順 12.620 で判定する [例外: 初回シナリオについては、そのシナリオ固有の SSR で述べている]。風力 (必要に応じて方向) は、RePh の手順 12.6261 で判定する。

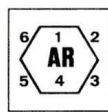
CG4. ゲーム終了: 全 CG シナリオ用のターン記録表は、VotG 地図盤の北東の隅にある。どの CG シナリオもゲームの長さは定まっていない [例外: CG-II と CG-IV の初回シナリオだけはあらかじめ長さが決まっている]。5 ゲームターン終了時、および以降の各ゲームターン終了時に、ソ連軍プレイヤーはゲーム終了  を行う。それが VotG CG ターン記録表の現在のターンボックスの円で囲んだ数字以下であれば、シナリオは即座に終了する (例: 6 ゲームターン終了時では、ゲーム終了  が 3 以下でシナリオが終了する)。

CG SCENARIO TURN RECORD CHART

1	2	3	4	5 ^①	6 ^③	7 ^⑤	8 ^⑥	END
---	---	---	---	----------------	----------------	----------------	----------------	-----



CG5. 砲: 照準はすべての兵器について許されていない。トーチカや要塞化された建物区域内に初期配置された砲 / AFV は、CG 期間中移動することはできない [例外: 除去された場合]。このような AFV / 砲は、いったん暴露されれば、再び HIP で初期配置することはできない。しかし、可能であれば隠蔽状態での初期配置は許可される。それ以外では、砲は CG シナリオにおいて常に HIP で初期配置することが可能である。



CG6. OBA: 各 CG シナリオでの OBA の使用は各陣営とも最大 2 つに制限される (OBA 1 つの「使用」とは、CG シナリオのどの時点においても無線機、野戦電話、観測員 [盤外や空中であっても] をプレイに投入させることである。

SSR CG10 も参照)。1 つの OBA を RG として選んだら、1 個の無線機か野戦電話を自由に (CG SSR で規制のない限り) 選べ [例外: 盤外観測員 / 空中観測]、いずれかの友軍指揮官に所有させて配置できる。ただし、孤立区域に配置される指揮官や、予備の指揮官に無線機 / 野戦電話を所有させることはできない。ソ連軍保全エリアは (C1.23 に従い)、いずれかの自軍の支配する東もしくは北端ヘクスに引かれなくてはならない (水障害の保全エリアは、「切断」を免れる)。ドイツ軍保全エリアは (C1.23 にしたがって)、いずれかの自軍の支配する北端または西端ヘクスに引かれなくてはならない。各保全エリアヘクスの地上レベル区域は、シナリオ開始時に自軍が支配していなくてはならない。

CG7. 地形の変化: CG の期間中に生じた印刷された地図上の地形の変化は、いずれもその CG 期間中 “永続的” なものである (例外として、後に行われる撤去 / 除去や活性レベル低減 [12.6143] がある)。野戦構築物、瓦礫、突破口、轍、弾痕、瓦礫化した列車、炎上済みの列車、および残骸は、シナリオから次のシナリオに移っても盤上に残される。シナリオ終了時の地形火災は RePh 12.610 にしたがって解決される。地形火災にある残骸は、プレイから除かれず。代わりに地図盤に残り (なおも LOS 妨害とみなす)、次の RePh に手順 12.6101 により “燃え尽きた残骸” となる。燃え尽きた残骸は、再度燃えることもなければ、武装の微発や、D10.4 による除去もできない。燃え尽きた残骸は、通常の残骸と同じく LOS 妨害となる。



CG8. 狙撃兵: 広いプレイエリアと広域の狙撃活動を反映して、両陣営は各 CG シナリオの開始時に地図盤上に 2 個の狙撃兵カウンターを置く [例外: CG-I では両陣営とも狙撃兵カウンターを 1 個だけ配置する]。自軍の 2 個の狙撃兵はどちらも A14.2 の最初の 2 文にしたがって初期配置を行うが、両者間の距離は 15 ヘクス以上とる (15 ヘクス離れて配置できなければ、できるだけ離して配置)。狙撃が起きた場合、どちらのカウンターの狙撃なのかを  で判定する。3 以下でより北側にあるカウンターの狙撃が行われる (どちらも等しく北側にあれば、目標位置決定 DR をする前に所有プレイヤーがどちらを活性化するかを決める; A14.2)。同時に 2 個の自軍狙撃兵が存在するからといって、SAN が変わることはない。1 個の狙撃兵カウンターへの何らかの結果 (例: PIN) は、両方の自軍狙撃兵へ同時に適用する。12.6142 も参照。

CG9. 増援: 増援として自発的に盤外に控置した残存ユニットに加え、現在の CG 日に購入した全歩兵 / AFV RG [例外: 12.6214] は、今回のシナリオの 1 ターン目かそれ以降に [例外: CG SSR で特記された場合] RG の進入コード (12.617) に指示されたヘクスから進入する。そうした増援部隊は、各ターンに、一部ないしは全部を進入させることも、全く進入させないことも (RG 全体ではなく個々のユニットにおいて) 可能である。両軍とも、自軍支配下区域であれば、そこがたとえ敵の増援進入可能ヘクスであったとしても初期配置してよい。

CG10. 残存 RG: ある CG シナリオで進入 / 使用されなかった各 RG やその一部は、なおも次の CG シナリオで使用できる [例外: 配置転換した AFV 小隊、12.6162: スツーカー]。さらに、購入した RG やその一部は (OBA RG に割り当てた事前指定ヘクス / 盤外観測員も含め)、CG シナリオもしくは続く RePh で除去 / 帰還となるまで残存する。このルールにおいて、プレイされた CG シナリオ中に 1 個でも FFE を置いた [例外: IR] OBA モジュールは残存せず除去される。



V



CG11.ソ連軍の戦意高揚拠点 (Fanatic Strong - point) 12 : 戦意高揚拠点区域にいる【例外：地下道・迂回中】捕虜ではないソ連軍兵士ユニットは、戦意高揚状態 (A10.8) であり、かつ包囲の影響 (A7.7) を被らない。

戦意高揚拠点の外から中に進入した瞬間、防御臨機射撃を受ける前に戦意高揚状態となる。AFV → CC を仕掛けるために戦意高揚拠点の外へ突撃する場合でも、PAATC を要求される時点で戦意高揚状態であるため、TC の必要はない。既に戦意高揚状態であるソ連軍ユニットは、戦意高揚拠点にいてもそれ以上士気値は上昇しない。瓦礫化していない戦意高揚拠点の地上レベル区域は、常に要塞化された建物区域でなければならない。もともと戦意高揚拠点ヘクスであった所に瓦礫が生じた場合、そのヘクスはこのルールに関して戦意高揚拠点の一部とみなす。戦意高揚拠点内のソ連軍兵士ユニットは、HoB の判定 DR に-1DRM を受ける。現在その戦意高揚拠点内に統制状態のコミッサールがいるなら、さらに追加して-1DRM を受ける。両方の DRM とも、他の DRM と加算されるものである。

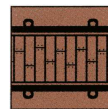
CG11.1 : 戦意高揚拠点の種類

- 史実拠点** : VotG地図上のいくつかの建物は、CG SSRで指定されることにより、戦意高揚拠点として機能する。ソ連軍が史実拠点を機能させるには、指示された建物のすべての区域を現時点で支配しており、シナリオ初期配置の間にその地上レベル区域をすべて要塞化したことを記録するだけでよい。史実拠点の戦意高揚効果は、そのCGの最後まで持続する。
- 大隊拠点** : 大隊拠点とは、RePhに購入する野戦構築物の一種である。ソ連軍が現時点で全区域を支配している建物であれば、ヘクスごとに必要なFPPを支払い、加えてその地上レベル区域をすべて要塞化することで大隊拠点到指定できる。大隊拠点の戦意高揚効果は、そのCGの最後まで持続する。
- NKVD拠点** : ソ連軍は、全区域を支配しており、かつ地上レベルの全区域を要塞化している建物をNKVD拠点到指定することができる。そのためには、CGシナリオの初期配置時に、その建物に少なくとも1個のNKVD MMCと1個のコミッサールを配置せねばならない。NKVD拠点内のソ連軍兵士ユニットは、そのCGシナリオの間、その建物から自発的に出はならない。狂暴化ユニットの襲撃は自発的な離脱とはみなさない。街路戦闘は、そのCCに最終的に生き残った場合には必ず元の建物に戻らなければならないが、結果として建物外に拘束されることになろうとも実行可能である。この制限は、そのCGシナリオの期間中のいかなる時点でも、NKVD拠点到進入した全ソ連軍兵士ユニットに適用される。

NKVD拠点内で混乱したソ連軍兵士ユニットは、可能なら最も近い統制状態のNKVD MMCか、コミッサールのもとへ潰走せねばならない。また、他に選択肢がない場合に限り、NKVD拠点から出て潰走することができる。NKVD拠点内で混乱したソ連軍兵士ユニットが、すでに統制状態のNKVD MMCか、コミッサールと同じ区域にいるのであれば、そこから潰走することはできない【例外：確認済みの武装した非混乱敵ユニットに『隣接』されているために潰走を強制される場合。もしくはコミッサールが自発的潰走によってその混乱ユニットとともに潰走する場合】。NKVD MMCおよびコミッサール

CG12.2

ルは、NKVD拠点内では決して自発的混乱ができない。NKVD拠点内で統制状態のNKVD MMCとスタックしているか、もしくはNKVD MMC/コミッサールと『隣接』している混乱ユニットは、あたかもコミッサールとスタックしているかのように回復を試みなければならない【例外：士気値の上昇はない】。CGシナリオのある瞬間に、史実拠点、もしくは大隊拠点到少なくとも1個のNKVD MMCと1個のコミッサールが非混乱状態で同時に存在していた場合、その建物はその瞬間にNKVD拠点となる。すべてのNKVD拠点の影響は、現在のCGシナリオの終了時か、もしくは統制状態のNKVD MMCとコミッサールの両方がその建物からいなくなった瞬間に解除される。予備RGのみが占めている状態でシナリオを開始したNKVD拠点是、NKVD MMCとコミッサールの両方が1個以上秘匿状態を脱するまで、その効果を発揮しない。



CG12.渡船場¹³ (Ferry Landing) : 渡船場とは、栈橋ヘクス (11.) とそれに直接イラストでつながっている建物 (もしくは建物が瓦礫化した区域) を含めた総称である。ソ連軍は、自軍支配下で阻止されていない渡船場を自軍盤端 (12.6063) とみなすことができる。これにより、地図盤の南北の端に自軍盤端が無くなったとしても、ソ連軍はRGを購入し、補給を受けられる。栈橋と建物との接続が途切れた瞬間、そこは渡船場ではなくなる。



CG12.1 制圧 (Interdiction) : 渡船場は、そのすべての栈橋ヘクスが制圧されるか、あるいは栈橋から地図東端まで制圧されない河川ヘクスルートをたどれない場合、制圧を受けていることになる。制圧は、RePhのステップ12.602

において、A10.53-532にしたがって (すなわち、制圧対象の栈橋や河川ヘクスが16ヘクス以内の通常射程内にあるか、LOS妨害を受けていないか、など) 判定される。IVによる妨害は、制圧の判定に影響しない。夜間シナリオでは、栈橋/河川ヘクスは制圧の判定に関して常に照明区域であると考えられる。

CG12.12 適正なユニット : MMCもしくは十分な操作員のいる兵器は、A10.53-532の条件に適合すれば、1つの栈橋/河川ヘクスを制圧してできる【例外：各兵器は、その時点での射撃範囲にある栈橋/河川ヘクスを、ROFと同じ数だけ制圧できる (A9.21も参照)】。制圧のために用いたユニットは、そのRePhの残りの期間中、TI状態であるとみなされる。

CG12.2 支配 : 建物の支配に関するルール (A26.14 ; A26.11) が、渡船場の支配判定にも用いられる。渡船場 (すなわち、栈橋とそれにつながる建物) は、支配に関して1つの建物と考える。





CG12.2

定義の例：渡船場KK17はもはや渡船場ではない。なぜなら、ヘクスKK17が弾痕化しているため、棧橋とつながる建物（瓦礫）が存在しないからである。渡船場LL20も、MM21の棧橋が破壊され、棧橋と建物がつながっていないために、もはや渡船場ではない。渡船場LL22はMM22の棧橋が破壊されているものの、MM23とのつながりが維持されているため、いまだ渡船場である。渡船場LL23は、それを構成する建物が瓦礫化しているが、渡船場の機能に影響はない。

支配の例：渡船場LL22は、ドイツ軍2-4-7HSが単独で占拠しているため、ドイツ軍に支配されている。ドイツ軍8-3-8は、渡船場LL23を支配していない。なぜなら、ソ連軍の6-2-8が、渡船場を構成する区域（棧橋に接続する瓦礫）にいまだに存在しているからである（A26.11とA26.14を参照）

制圧の例：渡船場LL17は制圧されている。どのドイツ軍ユニットも棧橋ヘクスMM18に制圧を及ぼせないが、周囲の河川ヘクスを制圧することで、東端へのルート遮断しているからである。渡船場LL23は制圧されていない。棧橋ヘクスMM25から東端への制圧を受けないルート（赤い矢印）が存在するからである。

適正なユニットの例：2-4-7HSによって操作されたMTR“C”（JJ17）は、ROF：3を有し、何らの射撃制限も受けていないため、3ヘクスまで制圧できる（MM16、NN16、OO17）。4-6-7分隊“M”（KK18）は、固有の火力によってLL15を制圧する。5-4-8分隊“J”（JJ18）は、MM19を制圧できる。CE状態の突撃砲G型“B”（LL19）は、そのMAIによってOO18を制圧する。もしもBU状態であれば、その+1DRMIによって制圧は不可能となっていたらう。また、MM18もMAでは制圧できない。VCAを変更する必要があるからである。突撃砲のAAMGにはROFが無いため、制圧は行えない。4-6-7分隊“F”（KK19）は、NN18を制圧している。4-6-7分隊“B”（II25）は、KK26の破片によるLOS妨害のため、河川に対して有効なLOSを引くことができない。2-4-7HSによって操作されたHMG“D”（LL22）は、ROF：3を有しているため、3ヘクス（NN24、OO25、OO26）を制圧できる。OO27へのLOSは遮断されている。HMGの射撃範囲制限（CA制限）に注意すること。8-3-8分隊“G”（LL23）は、MM24の棧橋ヘクスを制圧している。NN26、OO27は通常射程外である（NN26にはLOSもない）。5-4-8分隊“V”（II27）はMM27の棧橋ヘクスを制圧している。OO27は通常射程外である。

CG13.盤外退出：兵士（および所持する兵器）や走行可能なAFVはプレイ中に盤外へ退出できるが、シナリオ開始時点で自軍が支配していて、現在も自軍支配下にあるヘクスからしか退出できない【例外：12.6068】。退出したユニットは、そのシナリオの間は再び進入することはできないが、次のCG日の自陣営のOBに残存する【例外：混乱状態の歩兵ユニットは退出した時点でMMCを行い、それに失敗すれば所有する兵器ともども即座に除去となる】。残存したカウンターはV章ディバイダ(12.15)の自軍“Retained”ボックスに置く。（現在および）シナリオ開始時点で自軍が支配していないヘクスから退出したカウンターは全て除去となり、CVPとしてカウントする（ただし、12.618のCVP DRMにはカウントしない）。

CG14.虐殺：虐殺(A20.4)がCGシナリオで行われた場合、そのシナリオの間だけ影響が及ぶ。ただし、12.609も参照。



CG15.隠蔽：隠蔽地形に初期配置する歩兵（および所有兵器）は全て、LOSに関係なく隠蔽状態で配置できる。これについての“?”は購入する必要はない。つまり、この隠蔽のための“?”は無料である。これ以外では、A12.12とA12.34が適用される。最初に初期配置する側は、相手がその初期配置を見る前に、資格のあるユニット全部を隠蔽状態にしておく。同様に、次に初期配置をする側も、相手がその初期配置を見る前に、資格のあるユニット全部を隠蔽状態にしておく。RePhに購入する“?”（12.623）は、主としてダミーとしての使用を意図したものである。

CG16.雑則：捕獲したものでない走行可能なAFVは、自発的に放棄できない。（B27.51に従い）塹壕カウンターの下に初期配置した5/8インチカウンターは、翌日以降のCG日にその塹壕カウンターの下から取り除ける【例外：走行不能/残骸；12.6151参照】。

CG17.自己回復：各陣営は、戦意喪失状態でない混乱状態のMMCを（1個だけではなく）2個まで自己回復を試みができる。ただし、（A18.11に従い）どちらの試みも、他の自軍MMCの回復の試みの前に行う。

V

CG18.地下道の制限：各CGの最後のCG日において、4ゲームターンの後からは地下道移動は行えない。5ゲームターン開始時に、地下区域にいる全ユニット/SWは除去となる（ただし、CVPにカウントしない）。

12.5 初回シナリオ：

初めに、以下のCGリストの中から一つを選ぶ（CG-I“Central Railway Station”が8CG日で構成され、VotG地図盤の一部しか用いない“ミニCG”となっている）。リストにはそのCGの初回シナリオをプレイするために必要な情報が含まれている。初回シナリオのRePhは、手順12.621（増援グループの購入）から初め、RePhの手順12.621-624（=RePhの手順一覧で↑のついた手順すべて；12.6）で終わる。初回シナリオでも、OBで与えられたRGと購入したRG（RePhの手順12.621）の実際の戦力は、通常どおり（RePhの手順12.622）確定する必要がある。受け取る指揮官は、RePhの手順12.6225-6227で決める。

VotG CGの初回シナリオでは、ソ連軍が先に初期配置をし、ドイツ軍が先攻となる【例外：CG-IIIにおいては、初期配置を先にする陣営はdrで決定する】。さらに、CPP補充(12.618)とELR変更(12.619)に関して、ドイツ軍は、“攻撃（Attack）”チットを選び、ソ連軍は“戦闘休止（Idle）”チットを選んだ(12.625)ものとする【例外：CG-IIIにおいては、両軍ともに“攻撃”チットを選んだものとみなす】。



12.51 VotG CG I: 中央停車場 [Central Railway Station]

CG日: 1942年9月15～22日

9月14日、Roske大佐の第194歩兵連隊はスターリングラードの中央地区に進入し、そこでスターリングラード第1停車場に接近するための事前準備として、再編成を行うために一旦停止した。Roskeは中央駅の堂々たるコンクリート製のターミナルビルを値踏みするように眺めていた。そしてそこでの戦闘に拘束されることを恐れ、その北側の線路を横切って迂回することに決めた。彼の連隊は軽武装のNKVD部隊をたやすく突破し、ボルガ河の河岸へと突進した。第71歩兵師団長のフォン・ハートマンは、その日の早くにRoskeに対して右翼の脆弱性を指摘しており、第194連隊の姉妹連隊である第191連隊を後方に控えさせていた。Roskeの河岸への素早い前進の結果、彼の連隊の右翼はさらに危険な状態となった。そこでフォン・ハートマンは、第191連隊の2個大隊を直ちに東に進出させ、第194連隊の前線と肩を並べるように命令した。第191連隊の進撃路の正面に鎮座しているのは、例の中央ターミナルビルであり、そこはSarayeve大佐の第10NKVD師団の一部が防御していた。第191連隊のLandser(戦士たち)は、なぜRoskeの連隊がこの駅を攻撃するのを避けたのか、その理由をすぐ知る羽目となった。

CG I 地図盤：ヘクス列A-Mで、28-50までの番号のヘクスのみを使用する。

CG I 勝利条件：ドイツ軍は、F36の建物の全ヘクスを支配し、かついずれかのCG日の最後に75以上（9月22日であれば66以上）の石造ヘクスを支配していれば勝利。



V

CG I シナリオ勝利条件：ドイツ軍は、シナリオ終了時にF36の建物の全ヘクスを支配していれば勝利（初回シナリオを含めたすべてのシナリオで、この勝利条件を用いる）。

CG I 特別ルール：

CGI-1 進入エリア：ソ連軍のRGは、シナリオの開始時に友軍支配下で、現在も支配下にある東、もしくは南端のヘクスから進入できる。ドイツ軍のRGは、常に西端から進入可能である。また、シナリオの開始時に友軍支配下で、現在も支配下にある北端のヘクスからも進入できる。

CGI-2 雑則：RePhの手順12.618（CPP補充）において、両軍が受け取れる実際のCPPは、判定したCPPの2/3（切り上げ）になる。これはドイツ軍の支援CPP（12.6181）にも適用される；すなわち、受け取る支援CPPは4ポイントとなる。CG SSRのうち、CG8（狙撃兵）と、CG17（自己回復）は適用されない。CG6（OBA）は以下のように修正される。両軍とも、CGシナリオにつき1つのOBAモジュールまでしか使用できない。ソ連軍の保全エリアは、いずれかの友軍支配下の東端ヘクスに（C1.23にしたがって）引かれる。F36とL38の建物は、史実戦意高揚拠点（CG11-11.1）である。

CGI-3 ソ連軍ボーナスCPP¹⁴：ソ連軍のRGCG期間中に一度だけ、ソ連軍は追加の7CPP（12.618）を受け取れる。ただし、その期間は15日夜间、16日 日中、16日夜间のいずれかにかぎられる。

CGI-4 シナリオの終了：すべてのシナリオの終了dr（CG4；12.4）には、**-1drm**が加算される。

CGI-5 歩兵RG購入制限：各RePhの手順12.621において、通常のCPPコストで購入できる歩兵タイプRGは1個のみである。2個目からは追加の2CPPを支払わねばならない【例外：初回シナリオには適用しない】。

★ ソ連軍初回シナリオ OB：

第10NKVD 師団の一部[ELR：3] 全てのドイツ軍配置可能ヘクスから2ヘクス以上離して初期配置する（ドイツ軍配置制限参照）か、ドイツ軍配置可能ヘクスに隣接する戦略区域に配置する：{SAN：5}

RG：NKVD 人民中隊×1 82*MTR×1 2-2-8×1
要塞化された建物区域×6 13CPP 40FPP

第6戦車旅団の一部 ヘクス列Dおよびそれよりも東で、ヘクスナンバー43以上のヘクスに配置

RG：SMG 中隊×1 T-34/M41×1（SSR I-4 参照）

第399混成連隊（第42狙撃兵連隊の残余を含む）の一部 ヘクス列Dおよびそれよりも東で、ヘクスナンバー46以上のヘクスに配置

4-4-7×3 4-2-6×3 7-0×1 ATR×1 MMG×1

✚ ドイツ軍初回シナリオ OB：

第191 歩兵連隊第1、および第3大隊の一部[ELR：4]と、第244 突撃砲大隊の一部 地図盤西端、もしくは北端から、2ヘクス以内に配置。もしくは第1ターンおよびそれ以降に地図盤西端もしくは北端から進入：{SAN：3}

RG：ライフル中隊×1 RG：戦闘工兵小隊×1

RG：突撃兵小隊×1 RG：突撃砲 G 型小隊×1
14CPP 4 支援 CPP

12.51

初回シナリオ特別ルール：

以下の SSR は、CG I の 9 月 15 日初回シナリオと、その事前 RePh にのみ適用される。

I-1 EC は乾燥（Dry）、無風で開始。天候は晴天。

I-2 ソ連軍は以下のRGを購入してはならない。親衛狙撃兵中隊、親衛SMG小隊、突撃グループ小隊、重火器小隊、AT（対戦車砲）中隊（RGタイプI1、I2、I6、I8およびG1）。ドイツ軍は“予備（12.6214b）”としてRGを購入してはならない。

I-3 シナリオ開始時、地図盤西端、もしくは北端から2ヘクス以内はドイツ軍が支配している。それ以外のヘクスはすべてソ連軍が支配している。

I-4 ソ連軍OBで与えられたT-34は走行不能状態から開始する。ソ連軍OBで与えられたNKVD人民中隊RGとSMG中隊RG、およびその後購入するいかなる戦車および砲タイプ（RGタイプ“A”および“G”）のRGと、2個目に購入したNKVD人民中隊RGの戦力決定DR（12.6221）には、+3DRM（他のDRMと加算）が適用される。

結末：9月15日のスターリングラード第1停車場をめぐる戦いは、NKVD人民部隊と第191歩兵師団のLandserの間で嵐のように巻き起こり、駅とその周辺の建物群は度々支配者を入れ替えた。その日の終わりに駅を手中に収めていたのはドイツ軍だったが、打ちのめされたNKVD部隊への増援として第13親衛師団の一部が到着し始めた。チュエイクフ将軍は、第42親衛連隊の第1大隊に駅を奪回し、保持するように命令した。第1大隊はFedoseyev大尉に指揮されており、第1狙撃兵中隊（Anton Dragan上級中尉）、第2狙撃兵中隊（Kravtsov中尉）、第3狙撃兵中隊（Koleganov少尉）、第1SMG中隊（Dergach中尉）から編成され、それに3門の対戦車砲とATR部隊、および工兵隊が付随していた。夜间になって、Anton Draganの中隊は南方から接近し、駅周辺の建物を近接戦闘で奪取した。そしてその後に行われた、ドイツ軍の3方向からの反撃を撃退することに成功した。

9月16日、歩兵と12両の突撃砲によるドイツ軍の最初の攻撃はあっさりと停止した。その直後、ドイツ軍は砲撃によって停車場を粉々に粉砕した。続いて20両の突撃砲と自動火器グループが親衛大隊を襲い、駅周辺の建物群では再び白兵戦が荒れ狂い、それぞれの建物は幾度もその主を変えることになった。黄昏が市街を覆うころとなっても、親衛大隊はまた駅を支配し続けた。夕闇の中、ドイツ軍は駅の包囲を狙って移動をはじめ、線路や噴水の周辺で戦闘が散発した。この噴水は、ドイツ軍が駅の背後に突入し、駅区画を超えたところにある建物（偵察大隊が中に大きな釘販売店を見つけたことから、“釘工場”と呼ばれていた）を奪取した際に発見され、攻撃の際の集結地点として用いられていた。“釘工場”を奪い返すべく、Dragan上級中尉の第1大隊はZavodn中尉の迫撃砲中隊の支援を受け、すばやく反撃に出た。中隊は“釘工場”を奪還したが、周辺の建物を掃討することはできなかった。

その後数日にわたって、駅と“釘工場”はドイツ軍の情け容赦ない攻撃にさらされ、ターミナルビルの支配権はいまだ定まらなかった。Dragan上級中尉の中隊は消耗し尽くし、Koleganov少尉の第3中隊が支援に向かった。そのため、Kravtsov中尉の第2中隊だけで駅の防御に当たることとなった。大隊全体は3方向から取り囲まれており、ドイツ軍は9月21日から22日にかけての強力な攻撃で、第13親衛師団から大隊を切り離すことに成功した。9月23日、第2中隊は3度目の試みで駅の包囲を突き破り、“釘工場”に撤退した。10日間にわたる血塗られた近接戦闘の後、ドイツ軍は身の毛もよだつ損害と引き換えにスターリングラード第1停車場を手に入れた。しかし、“釘工場”をめぐる戦闘はその後4日間ドイツ軍を苦しめることになった。



12.52

V



12.52 VotG CG II: ボルガへの突進 [Drive to the Volga]

CG日: 1942年9月14~22日

ドイツ第6軍は、第51軍団からスターリングラード中央部に対する攻撃の完遂と、主要渡船場の確保を委ねられていた。これはソ連軍の市街地へ向けての主要な渡可を妨げるばかりでなく、第62軍のものを分断することを目論んだものだった。9月14日に市街地への突入が開始された。ドイツ軍の第71、および第295歩兵師団が突撃当初に住宅街で受けた抵抗は比較的軽いものであった。しかし、その損害は中心街へ近づくにつれて増加していった。両師団ともに戦力は減少しており、厳しい夏の戦役を経ていたために兵員は疲労していた。しかしその信頼性は高く、また突撃砲、野砲、軽対空砲、それにスツーカーによる十分な支援が与えられていた。第71歩兵師団長のフォン・ハートマンは、ボルガ河への突進を指示した。それを受けてRoske大佐の第194連隊は1200時にスターリングラード第1停車場まで進出。そこで再編成と重火器の前進を待つために一旦停止した。その後第194連隊は、遠く右翼に第191連隊を、左翼後方に第295歩兵師団の第518連隊を残したまま、さらに素早く進撃した。Roske大佐はフォン・ハートマンから右翼の脆弱性を指摘されていたが、露出した側面を憂うよりも前進の勢いを優先させたのである。

ソ連第62軍司令官のチュイコフ将軍は、夜間に第13親衛師団が到着するまで主要渡船場を守り抜くべく、防衛部隊を懸命に編成した。チュイコフ将軍がドイツ軍の前進を止めるために使える部隊は、Sarayev大佐の第10NKVD師団の弱体化した2個連隊と若干の予備部隊、Khopka少佐の第6戦車旅団の残余、第399混成連隊 (Batrakov大佐の第42狙撃兵旅団の残余を含む) がすべてだった。NKVD部隊には重装備がなく、第399混成連隊と第6戦車旅団は市の郊外での戦闘で弱体化していた。つかの間の小休止の後、1415時にドイツ軍の攻撃が再開された。第62軍にとって、その攻撃に抗するのは実に困難な状況であった。

CG II 勝利条件: ドイツ軍は、すべての渡船場を支配もしくは制圧し、かつソ連軍に南北両方の盤端ヘクスを含むような単一の境界ループを作らせない状態にすること。その上で、いずれかのCG日の最後に、ソ連軍の支配する石造ヘクスが10以下になっていれば (9月22日のCG日の最後であれば、ヘクス列J以西の石造ヘクスをすべてドイツ軍が支配していれば) ドイツ軍の勝利。

CG II 特別ルール:

CG II-1 雑則: F36とL38、およびS39の建物は、史実戦意高揚拠点 (CG11-11.1) である。

CG II-2 ソ連軍ボーナスCPP¹⁴: CG期間中に一度だけ、ソ連軍は追加の10CPP (12.618) を受け取れる。ただし、その期間は14日夜間から16日夜間までのいずれかにかざられる。

CG II 初回シナリオ勝利条件: ドイツ軍は、シナリオ終了時に少なくともソ連軍の2倍以上のCVPを獲得していれば勝利。ただし、シナリオ終了時にドイツ軍に支配されているか、制圧されている各渡船場につき、ドイツ軍は10CVPを獲得する。



ソ連軍初回シナリオ OB:

第10NKVD師団 第270および272連隊の一部 [ELR:3] 全てのドイツ軍配置/進入可能ヘクスから2ヘクス以上離れた、ヘクス列L以西に配置 (ドイツ軍配置制限およびSSR II-4参照) {SAN:5}:

RG: NKVD 人民中隊×4 82*MTR×2 2-2-8×2

要塞化された建物区域×12 道路障害×8

19CPP 40FPP

第399混成連隊 (第42狙撃兵連隊の残余を含む) の一部と第6戦車旅団の一部 ヘクス列D-Lの間で、かつD42-I43-L42を結ぶヘクス (頂点) 列以南に配置 (SSR II-4参照):

RG: SMG 中隊×1 RG: 狙撃兵中隊×1

RG: T-34/M41 小隊×1

第133重戦車連隊の支援を受けた第62軍司令部中隊と参謀の一部 ソ連軍の増援DRが現在のターン#未満だったターンか、それ以降のいずれかのターンに、自軍支配下の地図南端から進入:

RG: 親衛SMG小隊×3 (SSR II-4参照) 4-4-7×6 MMG×1

コミッサール×? (SSR II-4参照)

RG: KV-1 M42小隊×2



ドイツ軍初回シナリオ OB:

第71歩兵師団 第194歩兵連隊と第171工兵大隊の一部 [ELR:4]および第244突撃砲大隊の一部 ヘクス列A-Bで、かつヘクス#が20-40 (20と40を含む) のヘクスに配置: {SAN:3}

RG: ライフル中隊×2

RG: 戦闘工兵小隊×2

RG: 突撃兵小隊×2

RG: 突撃砲B型小隊×1

RG: 突撃砲G型小隊×1

RG: 自走対空砲小隊×1

RG: 重火器小隊×1

RG: 中野砲 (100mm) OBA×1

RG: 航空事前爆撃×1

第245突撃砲大隊 第III中隊の一部 第1、もしくはそれ以降のターンに、地図西端のいずれかのヘクスから進入

RG: 突撃砲B型小隊×1 RG: 突撃砲G型小隊×1

第295歩兵師団 第518連隊の一部 ドイツ軍の増援drが現在のターン#未満だったターンか、それ以降のいずれかのターンに、地図西端のA1-A20のいずれかのヘクスから進入

RG: ライフル中隊×1

RG: 突撃兵小隊×1

第71歩兵師団 第191連隊の一部 ドイツ軍の増援DRが現在のターン#未満だったターンか、それ以降のいずれかのターンに、地図西端のA35-A50のいずれかのヘクスから進入

RG: ライフル中隊×1

RG: 突撃兵小隊×1

第71、もしくは295歩兵師団の一部 進入コード制限 (12.6217) にしたがって進入/初期配置する [SSR II-3も参照せよ]。

20CPP 6支援CPP



V

初回シナリオ特別ルール：

以下の SSR は、CG II および CG IV の 9 月 14 日初回シナリオと、その事前 RePh にのみ適用される。

II-1 EC は乾燥 (Dry)、微風が南西から吹いている。天候は晴天。

II-2 初回シナリオでは、ゲーム終了 dr (CG4.) は行わない。すなわち、初回シナリオは 8 ターンまでプレイされる。

II-3 ドイツ軍は SAN 増加を購入してはならない。ドイツ軍が購入できる唯一の野戦構築物は、追加の “?” のみである。ドイツ軍は野戦電話を選ぶことができない。ドイツ軍は RG を “予備 (12.6214b)” として購入してはならない。増援として購入したドイツ軍の RG は、第 1 ターンか、それ以降に進入する [例外：緑の進入コード (12.6217) をもつ RG は、ドイツ軍が現在のターン数未満の増援 dr を出したターンか、それ以降に進入できる。紺の進入コード (12.6217) をもつ RG は、ドイツ軍が現在のターン数未満の増援 DR を出したターンか、それ以降にヘクス #40 以上の西端から進入できる]。

II-4 ソ連軍は “予備 (12.6214b)” として購入した RG、砲兵 RG、そして野戦構築物はヘクス列 L よりも東にのみ配置できる。黄色の進入コード

(12.6217) をもつ増援として購入された RG は、ソ連軍が現在のターン数未満の増援 DR を出したターンか、それ以降に進入できる。OB で与えられた 3 つの親衛 SMG 小隊の指揮官決定 (12.6225) の際には、@ で示された事前の dr は不要である。ソ連軍は OB で与えられた “第 62 軍司令部中隊と参謀の一部” に所属するコミッサールを決定するために、NKVD 人民中隊用の列を用いて指揮官決定 DR を行う。この DR には -1 DRM を適用する。通常の指揮官はコミッサールに交換できない。ソ連軍 OB で与えられた狙撃兵中隊の戦力決定 DR (12.6221) には、+4 DRM が適用される。

II-5 ドイツ軍の配置／進入区域のすべての盤端ヘクスはドイツ軍に支配された状態から開始する。他のすべてのヘクスはソ連軍が支配している。両陣営ともに適宜支配マーカーを配置する。

結末： Roske 大佐は、スターリングラード第 1 停車場の駅ターミナルビルを、その北方の線路地帯を攻撃して突破することで迂回することにした。攻撃は、Paul Gloger 少佐の第 244 突撃砲大隊に加え、第 245 突撃砲大隊 (Ziesel 少佐指揮) 所属の Waldemar Lutz 大尉の 1 個中隊によって支援されていた。攻撃部隊は素早く線路地帯を突破し、そこで商業地区の端にある石造りの建物にこもるソ連軍防衛部隊の主力と遭遇した。迫撃砲、野砲、そして埋設戦車からの抵抗のものともせず、第 194 連隊は Kievskaya 通りと Kurskaya 通りを突破し、1515 時にボルガ河の河岸に到達した。ドイツ軍は河岸沿いの背の高い建物をいくつか奪取した。そして “ビール工場”、“国立銀行”、そして “スペシャリストの家” といったそれらの建物の上階から渡船場に向けて機関銃を射撃し、河川の船舶運航を麻痺させた。第 194 連隊の疲弊した兵士たちは、最終的に Sarayev 大佐の NKVD 部隊によって停止させられた。彼らは政治委員の指揮の下、要塞化された拠点に立てこもり、断固として立ちふさがったのである。チュイコフ将軍もまた、彼の軍司令部中隊と司令部参謀の面々、および市街の南部地区から駆けつけた戦車大隊から構成された緊急予備部隊とともに闘っていた。彼はこの部隊の一部を渡船場に突進するドイツ軍を食い止めるために派遣し、残りを “スペシャリストの家” の奪回に送り込んだが、この試みは成功しなかった。北方ではドイツ第 518 連隊が、第 194 連隊よりも少し遅れてボルガ河の河岸に到着し、“L 字型の家” と、“鉄道員の家” を奪取した。南方では Khopka 少佐の第 6 戦車旅団が鉄道の踏切を保持していたが、いまや戦車は走行不能の T-34 を 1 両残すのみとなり、兵員は 100 名あまりに減少していた。フォン・ハートマン将軍は第 191 連隊に対し、Roske 大佐の第 194 連隊の側面をふさぎ、安全を確保するよう命令した。

夜の闇が訪れると、ロジムツェフ少将の第 13 親衛師団が、Yelin 大佐の第 42 連隊の第 1 大隊を先頭にしてボルガ河を渡ってきた。新衛兵たちはまず彼ら自身を上陸するために戦い、その後にドイツ軍に対して反撃を開始した。その結果、“ビール工場” は奪回したが、“スペシャリストの家” と “中央銀行” までは到達できなかった。夜のうちに、第 42 連隊の残余と第 34 連隊が河を渡って到着した。

Yelin 大佐の連隊の 2 個大隊 (第 42 親衛連隊の第 2 大隊と第 3 大隊) はママイの丘 (Mamayev Kurgan) への増援とされ、第 34 親衛連隊の第 3 大隊はチュイコフの司令部付予備とされた。9 月 15 日には、戦闘の焦点はスターリングラード第 1 停車場へと移り、駅はその日のうちに 3-4 回はその主を変えた。最終的に、夜間における第 42 親衛連隊の第 1 大隊の反撃により、その日はソ連軍が支配を維持した。第 34 親衛連隊は戦車の支援を受けて “スペシャリストの家” を攻撃したが、ドイツ軍を追い出すことはできず、いまだ渡船場はそこからの機銃掃射に見舞われていた。9 月 15 日から 16 日にかけての夜には、第 39 親衛連隊がボルガ河を渡った。この部隊は Yelin 大佐の第 42 親衛連隊と交代するためにママイの丘に送られ、第 42 連隊は市街地の防衛に回された。翌日も駅ターミナルビルの周辺では恐るべき戦闘が荒れ狂い、ドイツ軍は多数の突撃砲とスツーカーに支援された攻撃を 2 度にわたって敢行した。市街地の中で、ソ連軍はドイツ軍に瓦礫の山から山へ、燃え尽きた建物から建物へと戦うことを強制した。昼間はドイツ空軍が空を支配しており、スツーカーがソ連軍部隊を見つけ次第襲いかかり、粉々に粉砕したので、昼間の移動は極めて危険が伴った。夜間では “夜の魔女 (Night Witches)” とあだ名された女性パイロット操縦のソ連軍 U-2 (PO-2) 型複葉機が敵陣を攪乱し、夜間反撃と同様にドイツ軍の戦士たちから休息を奪った。

第 13 親衛師団は、ボルガ河へに向けて不安定に張り出していた第 194 連隊の露出した突出部に対して、これを孤立させるべく攻撃をしかけた。第 191 連隊は、第 42 親衛連隊第 1 大隊とのターミナルビルと “釘工場” をめぐる激しい戦闘に拘束されており、その周囲を親衛大隊に三方から取り囲まれていた。第 295 歩兵師団の第 518 連隊は、“1 月 9 日広場” 北方から来た第 34 親衛連隊と戦い、第 194 連隊の北翼を守っていた。第 34 親衛連隊と第 42 親衛連隊が激しい戦闘によって消耗し尽くしたため、チュイコフは 9 月 16 日からママイの丘で戦っていた第 39 親衛連隊に対し、9 月 19 日付でロジムツェフ少将の指揮下に戻るよう命令した。それを受けて、第 39 親衛連隊は市街地に戻ろうとしたが、絶え間ないスツーカーの攻撃により釘付け状態となり、到着は遅延した。ドイツ軍の第 71 及び第 295 歩兵師団も甚大な損害をこうむっていたが、両師団は第 13 親衛師団を蹂躪し、主要渡船場を確保することを決意した。

9 月 20 日にドイツ軍は集結を開始し、第 191 連隊は第 171 偵察大隊と第 211 連隊から分派された大隊によって増強された。これらの部隊は、9 月 19 日までツァリーツァ峡谷の掃討に従事していた部隊であった。9 月 21 日、ドイツ軍は恐るべき戦力で第 13 親衛師団を攻撃し、第 42 親衛連隊の左翼を粉砕、第 1 大隊の周辺を取り囲んだ。同時に、ドイツの自動火器部隊は Moskovskaya 通りを突破して渡船場に近づくボルガ河畔に達し、ツァリーツァ川の南にまたがって布陣していた第 42 および 92 旅団を孤立させた。遠く北方では第 518 連隊の攻撃が Tambovskaya 通り沿いに突破を果たし、ボルガ河岸近くの Naberezhnaya 通りに到達。ロジムツェフの司令部に射撃を浴びせるまでになった。第 42 親衛連隊第 1 大隊の司令部は、赤の広場の百貨店 (ウニヴェルマグ) から撤退を余儀なくされ、大隊はターミナルビル、“釘工場”、そして Krasnopeterskaya 通りと Komsomolskaya 通りの角にある防御拠点からなる小さい包囲網の中で戦っていた。

9 月 22 日、ドイツ軍の強力な攻撃は継続された。その結果、9 日間にもわたる凄惨な市街戦の末、恐るべき損害と引き換えに、フォン・ハートマンの第 71 歩兵師団は中央渡船場を確保し、ソ連軍を北方へと撤退させた。第 42 親衛連隊第 1 大隊は、最終的に 9 月 23 日に駅の支配を放棄した。だが、残余部隊の抵抗が完全に止んだのは 9 月 27 日のことであった。



12.53

V



12.53 VotG CG III: 河岸をめぐる戦い [Battle Along the Riverbank]

CG 日: 1942 年 9 月 23～27 日

9月21日から22日にかけてのドイツ軍の攻撃は、ロジムツェフの第13親衛師団を脆弱な地点へと追いやった。第71歩兵師団はツァリーツィン峡谷南方で第42および92旅団を孤立させた。同師団はまた、第42親衛連隊第1大隊をスターリングラード第1停車場や“釘工場”、およびその周辺の防御拠点拠点といった“赤の広場”の東方に包囲した。第272NKVD連隊のいくつかの残存部隊もまた、駅南方の公園で包囲下にあった。第13親衛師団の左翼は完全に遮断され、主要渡船場の北に弱々しく撤退した。第13親衛師団はいまや河岸の細長い区域を占めるのみとなり、各連隊は甚大な損害を被っていた。第71歩兵師団の突撃部隊が北方へ進撃をはじめた時、第13親衛師団は河岸から引きはがされ、第62軍の残存部隊から孤立するという危機に直面した。第13親衛師団の崩壊を防ぐために、チュイコフ将軍は新規に到着したばかりの第284“シベリア”狙撃兵師団から使用可能な部隊を抽出して自身の地歩を強化し、反撃を指揮することを決意した。チュイコフは第284狙撃兵師団長であるBatyuk大佐に命令し、ボルガ河沿いに南に突進して主要渡船場を奪回し、第42および92狙撃兵旅団との連絡を再度確立するように求めた。彼はまた、第193狙撃兵師団 (Smekhotvorov 少将指揮) の第685連隊にボルガ河を渡河し、第13親衛師団の救援に向かうよう指示した。反撃は9月23日の1000時に開始され、第284狙撃兵師団のシベリア兵たちは河川沿いに南方へと突進した。そしてそこで、ボルガ河の河岸を北に向かって突撃し始めたドイツ軍部隊と正面からぶつかり合った。

CG III 勝利条件: ドイツ軍は、いずれかのCG日の最後に、ソ連軍の支配する石造ヘクスが10以下 (9月27日のCG日の最後であれば70以下) になっていけばドイツ軍の勝利 [例外: ソ連軍がいずれかのCG日の最後に南北両方の盤端を含むような単一の境界ループ (12.606) を作ることでできた場合、ソ連軍の勝利とする]。河川でも石造でもない盤端ヘクス1個は、勝利条件上石造ヘクス1個と考える。各渡船場は、勝利条件上5個の石造ヘクスと考える。

CG III 特別ルール:

CG III-1 雑則: F36とL38、およびFF43の建物は、史実戦意高揚拠点 (CG11-11.1) である。FF43の建物には地下室 (8.) が存在する。

CG III 初回シナリオ勝利条件: ドイツ軍は、シナリオ終了時に少なくともソ連軍より多くのCVPを獲得していれば勝利。両陣営とも、シナリオ開始時に敵が支配している石造ヘクスをシナリオ終了時に支配していた場合、1ヘクスにつき1CVPを得る。各渡船場は勝利条件上石造ヘクス5個と考える。



ソ連軍初回シナリオ OB:

第13親衛狙撃兵師団および第284“シベリア”狙撃兵師団の一部 [ELR: 3] ソ連軍境界線およびそれよりも東のヘクスに配置 (SSR III-3 参照); SSR III-5 も参照せよ {SAN: 5}:

RG: 親衛狙撃兵中隊×2 RG: 突撃グループ小隊×2
RG: 親衛SMG 中隊×2 RG: 狙撃兵中隊×2
RG: 重火器小隊×1 RG: 対戦車砲中隊×1
要塞化された建物区域×12 16CPP 160FPP

第272NKVD連隊の残存と司令部参謀 ヘクス列D-Iの間で、かつD46-I47を結ぶヘクス頂点列以南に配置; 築壕が可能な地形であれば、単独壕内に配置してよい (SSR III-4およびIII-5参照):

RG: NKVD 人民中隊×1 ATR×1 LMG×1
6-2-8NKVD×3 10-0×1 8+1×1

第42親衛連隊 第1大隊の残存 F36, L38、およびFF43の建物に配置; それぞれの建物には、少なくとも4個以上のMMCと、1個以上のSMCが配置されなければならない (SSR III-3およびIII-4参照):

RG: 親衛狙撃兵中隊×1 RG: 親衛SMG小隊×1
2-2-8×2 MOL-P×1 10-2×1 9-2×1



ドイツ軍初回シナリオ OB:

第71および第295歩兵師団の一部 [ELR: 4]と第244および第245突撃砲大隊の一部 ソ連軍境界線から2ヘクス以上離れたヘクスに配置 (SSR III-3 参照) [例外: ソ連軍境界線に隣接した建物もしくは瓦礫ヘクスにも配置可能]。もしくは、ソ連軍ポケットから2ヘクス以上離れたヘクスに配置 (ソ連軍配置制限参照); SSR III-5 も参照せよ: {SAN: 3}

RG: ライフル中隊×5 RG: 戦闘工兵小隊×4
RG: 突撃兵小隊×5 RG: 重火器小隊×1
RG: 突撃砲B型小隊×1 RG: 突撃砲G型小隊×1
19CPP 6支援CPP 120FPP

初回シナリオ特別ルール:

以下のSSRは、9月23日初回シナリオと、その事前 RePh にも適用される。

III-1 ECは乾燥 (Dry)、無風で開始。天候は晴天。

III-2 初回シナリオは、双方攻撃シナリオ (12.6253) である。プレイヤーは、先に配置する陣営と先攻を決定する (12.6253; 12.627) ためのdrを行う

III-3 初回シナリオのソ連軍境界線は、V0-V2-Q5-V11-V20-BB17-EE 19-FF20-FF27-II27-LL28を結ぶヘクス (頂点) 列である。ソ連軍境界線、およびそれより東にある全ヘクス (すべての盤端と河岸ヘクスを含む) は、開始時にソ連軍支配下にあるとみなす。4つのソ連軍ポケットを構成するヘクスも、同様にソ連軍支配下にあるとみなす (SSR III-4 参照)。ドイツ軍の境界エリアは、初期配置可能なヘクスのすべてから構成される (ドイツ軍の配置制限参照)。両軍の境界線の外にあるヘクスは無人地帯 (12.6061) である。両陣営ともに、自軍境界マーカーと盤端マーカーを適宜配置する (12.606; 12.6066-12.6068)。

III-4 ソ連軍境界線外にある4つの配置エリアはポケット (12.6066-12.6068) を形成している。それらは孤立しており、そこに配置されるすべてのユニットは、弾薬減少状態 (A19.131) からシナリオを開始する。



V

12.6

III-5 NKVD人民中隊の戦力決定DR (12.6221) には、+4DRMが加算される；他のすべてのソ連軍とドイツ軍のOBで与えられたRG [例外：ソ連軍狙撃兵中隊RG] の戦力決定DRには、+2DRMが加算される。

結末：ソ連軍とドイツ軍の攻撃部隊は、瓦礫や諸々の塵芥、もしくは焼けたれた建物群の中で凄惨な近接戦闘に拘束された。ソ連軍は、第42および92狙撃兵旅団の包囲網を突破することができず、主要渡船場の奪回にも失敗した。ドイツ軍の北方への突進は、スツーカーと突撃砲によって良好な支援を得ていたにもかかわらず、停止を余儀なくされた。9月23日の夕刻には、第685狙撃兵連隊の3000名の兵士たちがボルガ河を渡り始めたが、その最中に司令官は負傷してしまい、代わってDragaitsev中佐がその任に就いた。第685連隊は、5日間に渡って第13親衛師団と連絡を取ろうと試みた後、“赤い10月工場労働者住宅”で第193狙撃兵師団の残余と合流した（1個大隊はロジムツェフの師団の背後に残った）。ソ連軍は、ロジムツェフに直接増援を送ることが可能であった。なぜなら、古い中央渡船場の北部が戦線背後にあり、いまだ機能していたためである。

9月24日には両陣営とも攻撃を続行したが、前日と同様の結果しか得られなかった。増援によって強化されたことにより、第13親衛師団はドイツ軍の攻撃を食い止めることができたが、包囲を破って南方に突破することには失敗した。第62軍は、Kuznetsov少佐の第272NKVD連隊によって、切り離された第42および第92狙撃兵旅団と断続的にはあるが連絡を取ることができた。第42親衛連隊第1大隊からの連絡は数日に渡って途絶えたままであり、ロジムツェフの司令部では、大隊は赤の広場近辺で壊滅してしまったものと推測していた。実際には、彼らは9月23日まで中央駅ターミナルビルで戦い、9月27日まで“釘工場”で防戦していた。

9月25日になると、損害と疲労から戦闘の激しさは減衰していった。第6軍は北方のママイの丘と工場区域へと部隊をシフトし始め、第72及び第295歩兵師団を支援していた突撃砲部隊の離脱が多くなっていった。チェイコフもまた、25日に彼の第62軍の部隊の再編成を決断し、これを受けて第284狙撃兵師団がKrutoy峡谷北方の防御地点を引き継いだ。ドイツ軍はなおもスターリングラード中央部への攻勢を継続し、Barnbeck大佐の第211歩兵連隊とSchmidt大佐の第191歩兵連隊はボルガ河河岸沿いと市街地の抵抗拠点を掃討していった。

9月27日、フォン・ハートマンの第71歩兵師団は、ついにボルガ河の河岸を、南はツァリツァ川から中央銀行の東に至るまで師団前線を確認することができた。ツァリツァ川の南方で防御していた第42および92狙撃兵旅団は、最終的にドイツ第94歩兵師団の圧力によって押しつぶされ、その残余は9月27日にボルガ河を渡りして撤退した。9月27日には、“釘工場”に包囲されていた第42親衛旅団第1大隊とFedoseyev大尉が最期を迎えていた。驚くべきことに、第42親衛旅団第1大隊の生き残り5名とDragan上級中尉（彼らはKrasnopeterskaya通りとKomsomolskaya通りの角に拠点を築いて戦っていた）は、9月26日の夜にボルガ河を渡りして脱出に成功しており、第272NKVD連隊もまた、どうにか包囲を突破してボルガ河岸から脱出していた。第34および39親衛連隊は“1月9日広場”の近辺でドイツ軍の攻撃を食い止め、第13親衛師団が分断されるのを防いだ。

スターリングラードの戦闘の焦点が北方の工場地帯に移っていくにつれて、中心街の廃墟内での戦いは、時折生じる散発的な戦闘を除いて次第に鎮静化していった。甚大な損害をこうむっていたにもかかわらず、ロジムツェフの第13親衛師団は、ボルガ河岸のわずかなばかりの地歩を決して放棄しようとしなかった。フォン・ハートマンの第71歩兵師団は、被った恐るべき損失のために、事実上“戦闘能力を失った (hors de combat)” 。加えて、第295歩兵師団の戦闘力は明らかに減衰していた。より重要なのは、スターリングラード中央部と主要渡船場という、そこをドイツ軍が素早く占領すれば第62軍の命運が決まってしまうであろう致命的な場所での防衛戦において、第13親衛師団とその他の部隊が尊い犠牲となったことであった。



12.54 **VotG CG IV: スターリングラード；血塗られた街路 [Savage Street of Stalingrad]**

CG 日: 1942 年 9 月 14～27 日

CG IVは、CG IIとCG IIIを結合させた、巨大なキャンペーンゲームである。

CG IV 勝利条件：ドイツ軍は、すべての渡船場 (CG 12) を支配もしくは制圧し、かつソ連軍に南北両方の盤端ヘクスを含むような単一の境界ループ (12.606) を作らせない状態にすること。その上で、いずれかのCG日の最後に、ソ連軍の支配する石造ヘクスが70以下になっていればドイツ軍の勝利。

CG IV 特別ルール：

CG IV-1 雑則：F36、L38、S39およびFF43の建物は、史実戦意高揚拠点 (CG11-11.1) である。FF43の建物には地下室 (8.) が存在する。

CG IV-2 ソ連軍ボーナスCPP¹⁴：CG期間中に一度だけ、ソ連軍は追加の10CPP (12.618) を受け取れる。ただし、その期間は14日夜間から16日夜間までのいずれかにかぎられる。

初回シナリオの情報、CG II (12.52) の初回シナリオにしたがう。



12.6 再装備フェイズ(RePh)：以下の手順 (12.601-12.627) は、RePhに各陣営が同時に実施する。これはCGシナリオとCGシナリオの間になされる。各手順 (と付随する手順) は、数字／アルファベット順に行うこと。現状に適合しない手順は省く (例：盤上に火災がない場合、RePhの手順12.610はとばす)。以下の手順で“*”がついたものは、RePhの手順12.625で新規のCGシナリオができるまで繰り返し行う。“#”がついたものは、CGシナリオが現在のCG日にプレイされる場合にのみ行う。“+”がついたものは、CG初回シナリオをプレイする前に完了させる必要のある手順となっている。“\$”がついたものは、ソ連軍反撃シナリオのプレイ前には行わない [例外：手順12.615はその一部ののみが割愛される；12.625も参照]。



12.6

RePh の順序

	12.601	混戦の完了
	12.602	渡船場の制圧
	12.603	マーカー除去
	12.604	勝利確定、回復
	12.605	包囲&地雷原
	12.606	境界線の画定
	12.607	孤立
	12.608	盤上整理
	12.609	捕虜
	12.610	鎮火
	12.611	負傷指揮官
	12.612	クラス上昇&昇進
	12.613	ソ連軍反撃宣言
† *	12.614	新たな CG 日&SAN 調整
† *	12.615	装備修理&補充
*	12.616	装甲車両の帰還&配置転換
*	12.617	野戦構築物の除去
*	12.618	CPP 補充
† *	12.619	ELR 増減
† *	12.620	天候&EC の判定
† *	12.621	増援グループの購入
† *	12.622	RG 戦力・兵器&指揮官
† *	12.623	野戦構築物の購入
† *	12.624	偵察
*	12.625	主導権の決定
† #	12.626	風&ユニット初期配置
† #	12.627	シナリオ開始



12.601 混戦の完了：最初に、現在登攀マーカーの上にある各ユニットを、所有者の任意で、たどり着こうとした区域か登攀開始時に去った区域に置く。ユニットの置いた区域に敵ユニットが存在すれば、(CC でなく) 混戦マーカーを置く。混戦中の全ユニットは、混戦マーカーがなくなるまで、CC の解決を(無制限に)繰り返す。これらのユニットは、混戦に伴う通常の CCPh に行われる行動を自由にできる(捕獲の試み、離脱、攻撃など)。ソ連軍の側をフェイズプレイヤーと考える。RePh の混戦では、最初のラウンドが完了したら、そこでまだ隠蔽状態にあるユニットは“?”を失い、機動状態にある AFV から MOTION カウンターを取り除く。

12.6011 解決の順序：混戦は(ヘクスの)英数字の若い順で解決する(例：A1 の次に B16、その次に B35、その次に C19…など)。

12.602 渡船場の制圧：ドイツ軍プレイヤーは、この時点で『渡船場の制圧 (CG12.1-12)』を確定できる。制圧を行ったドイツ軍ユニットには、TIカウンターを乗せる。このTIカウンターは、次のCGシナリオ開始時まで取り除かれることはない (12.6264)。

12.603 マーカー除去：この時点で、以下のマーカー/カウンターを除去する。

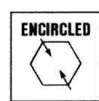
- FFE、SR、弾幕砲火マーカー
- 煙幕
- 目標捕捉マーカー
- 無線機と野戦電話
- DM、DISRUPTED、FANATIC、BERSERK、Wall Advan、HD マーカー、ダミースタック、ダミー秘匿カウンター
- CX、MOTION、CE、BU、Stun
- 現状で隠匿/秘匿されているユニットと装備は、初期配置時の位置で隠蔽状態にして盤上配置する[例外：隠匿した完全設置 DC(12.623)は、手順 12.6083 まで隠匿しておいて構わない]。現状で隠匿状態となっている野戦構築物は、この時点で暴露する必要はない。
- 地下道マーカー。その下にいたユニット/SW は残存する。
- 狙撃兵

12.604 勝利確定、回復

12.6041 CG シナリオの勝利確定：今終了した CG シナリオの勝者を確定する(12.6255; 初回シナリオの勝利条件については 12.51-54 を参照)。対戦相手の意図的な放火によるものという理由だけで支配 (A26.13 による) されている区域は、シナリオの勝利条件にはカウントしない。RePh で、この手順(12.6041)の後に除去されたユニット/装備は CG シナリオの勝利確定にはカウントせず、また MMC クラス上昇 DRM (12.6123) にもカウントしないが、CPP DRM の判定(12.618)には適用する。

12.6042 回復：今回のシナリオ勝利者が確定した後で、現在混乱状態となっている両陣営の全ユニットは、戦意喪失していても自動的に回復する。DR は不要である。乗車兵/跨乗兵は、その車両のいる区域に降ろされる (A-P 地雷原に降りたユニットは、即座に攻撃されず、12.6052 が適用される)。

12.605 包囲&地雷原



12.6051 包囲：包囲されている各ユニット[例外：捕虜]は 1TC を行う (指揮官 DRM 適用)。1TC に失敗すれば即座に除去となる[例外：包囲されている走行不能車両の露出状態にある PRC は除去され、その AFV は走行不能かつ放棄状態となる]。除去となった被包囲ユニットが監視していた捕虜は、可能であれば、同一区域にいる除去ユニットの友軍ユニットが受け取らねばならない。捕虜が受け取れない場合、捕虜は自動的に除去となった監視兵が落としていった装備を所有し、なおかつ再武装(A20.551)したものとす。それ以外の場合、除去となった被包囲ユニットが所有していた装備は、誰も所有しないままその区域に残される。1TC に成功した各被包囲下ユニットは、現在の区域に残される (包囲マーカーは 12.6074 まで残しておく)。



12.6052 地雷原：種類を問わず地雷原にいる AFV は、種類に応じた地雷原攻撃を受ける。これは、地雷原区域退出の試みであるかのように、通常の方法で普通に解決する。A-P 地雷原ヘクスにいる各歩兵ユニット (地雷原攻撃により降車したばかりの車両操作班も含む) は NTC を行う (戦車指揮官除く) 指揮能力修整を適用)。この TC に失敗すれば損耗となる[両方についての例外：地雷原の攻撃を受けず、かつ地雷原ヘクス/敵の支配するヘクスに入らずに、理論的に地雷原から退出できるユニットは NTC をする必要はない]。どの場合でも、生き残ったユニットは、RePh の手順 12.608 に取り除かれるまで、地雷原ヘクスの各自のいる区域に置いたままにしておく。

12.606 境界線の画定：ドイツ軍とソ連軍の前線を画定する。通常、各陣営は、つながっているヘクス列 (や頂点方向ヘクス列[E12.11 のダイアグラム]; 『ヘクス列』の表記は両方を含む) に印をつけていって、地図盤の一部に複数の隣接区域からなる、閉じた“ループ”を描く。このようにして、囲まれた部分が境界エリアとなる。これが手順 12.6076 の終了時に完了したら、境界エリアには全自軍ユニットと、場合によっては敵ユニットが含まれているはずである。各陣営とも、ルールを守りつつ、自身の境界エリア内の区域をできるだけ多く囲む試みを自由に行える。“ループ”が正しく画定されているならば、各陣営は、任意の前線区域から始めて隣接する前線区域をつたっていけば、再度同じ前線区域に入ることなく、前線区域の最初的位置に戻るようになる。

12.6061 無人地帯：各陣営の境界線の画定により、双方の境界エリアに入らない部分や、双方の境界エリアが重なり合う部分がしばしばできる。双方の境界エリアに入らないヘクスは無人地帯となる。また、両陣営の境界エリアが重なりあったヘクスで、ユニットのいないヘクスは無人地帯となり(12.6072)、ユニットのいるヘクスは孤立エリアとなる。戦略区域は決して無人地帯の区域とはならない。これは、片方の陣営が常に戦略区域を支配しているからである。



12.6062 支配マーカー：各陣営は、(CG シナリオの間/終了後のいつでも) 現在支配している(あるいは A26.16 によって支配権が与えられている) 戦略区域に自軍の区域支配マーカー (区域 “Location” 支配カウンターは RB に、ヘクス “HEX” 支配カウンターは



V

12.6073

VotG に同梱されている)を置く。支配マーカーの配置は、その区域の支配が、勝利判定やどちらかの境界線の調整に影響する可能性がある場合だけでよい。支配マーカーは、支配する側が当該区域の支配を失った時に取り除く(あるいは裏返す)。非戦略区域も(A26.11:12 に従い)支配の対象だが、支配マーカーは置かない。

12.6063 盤端マーカー: まず、敵が支配する盤端ヘクスに隣接した自軍支配の非水障害盤端ヘクスのそれぞれに、境界線マーカーを置く。次に、これらのマーカーを、別の自軍境界線マーカーへ向ける。この向きは、敵の支配ヘクスの無い盤端『ヘクス列』に沿ったものとする[例外: 盤端ヘクスの両隣りが敵の支配する盤端ヘクスであれば、当該ヘクスへマーカーを1個置き、向きは盤外とする]。必要に応じて、この盤端『ヘクス列』は、盤の「隅を回りこむ」ことがあったり、河岸ヘクス沿いになることもある(そのため、ヘクス列沿いが頂点方向ヘクス列沿いになったり、その逆となることがある)。盤端区域の支配は特に重要であるため、プレイ中は盤端境界線マーカーを置いたままにすることを勧める(任意で初期配置後に取り除いてもよい)。盤端境界線マーカーは通常2つで、互いを向き合う点に留意する。



12.6064 境界線マーカー: ここで各陣営は境界線マーカーを、1度に1個ずつ、自軍歩兵 MMC/支配マーカーのある地上レベル区域へ置いてゆく。片方が先に配置しても、双方同時に配置しても違いは生じない。配置した各境界線マーカーは、地上レベルに非 SMC の敵ユニット/支配マーカーのない『ヘクス列』に沿って別の自軍境界線マーカーのある区域へ向けておく。また、新たな『ヘクス列』は、

(盤端上であっても)別の自軍『ヘクス列』と重なってはならない[例外: 既に自軍境界線マーカーのあるヘクス]。このようにして境界線マーカーの配置を、各陣営が繋がった『ヘクス列』(盤端『ヘクス列』を含む)からなる閉じた“ループ”を形成し、ルール上可能な範囲で一番広い境界エリアを囲むまで続けなくてはならない(ただし、この時点では自軍ユニットを残らず囲んでいるとは限らない)。こうしてできた“ループ”は、1つ以上となることもある。この手順で置かれたマーカーは、前の手順で置かれた盤端マーカーを「足がかり」としている。

12.6065 再調整: マーカーをルール上問題のないように置いている限り、納得ゆく境界線ができるまで、配置済みの境界線マーカーを取り除いたり、再調整するのは自由である。最初からやり直すのも構わないが、手順 12.6063 から始めること。

12.6066 ポケット: ここでまだ自身の境界線エリアの外にいる自軍ユニットは、ポケットの中にいる[SMC 単独では、ポケットを形成しない; 12.6069 を参照]。ユニットが地上レベルにいない場合、12.6067 を参照。地上レベルのユニットがいる複数のポケットを連結するには、(可能であれば)2個の境界線マーカーを、そのような自軍非 SMC ユニット/支配マーカーのある別々のヘクスに同時に置く。この2個のマーカーは、敵の非 SMC ユニット/支配マーカーのない『ヘクス列』に沿って向き合わせる。このように2個のマーカーを配置した後で、(可能であれば)追加の境界線マーカーを(12.6064 に従い)配置できる。これは、ポケットを広げ、他の自軍ユニットを収めるためである。ただし、1つのポケットは、手順 12.6064 の間に自軍境界エリアで囲まれた区域をいっさい含んではならないし、いかなる盤端ヘクスも含んではならない(後者が起きた場合、12.6068 を参照)。ポケットが1ヘクスだけからなる場合、境界線マーカーは不要である。収まったユニットは、地図盤上に残り、次のシナリオでそのヘクスに初期配置するからである[例外: 脱出; 12.6073]。主たる境界エリアから物理的に分かれていたとしても、全ポケットエリアは孤立エリアであり、自軍の境界エリアの一部である。

12.6067 非地上レベルのポケット: 建物区域の上階や地下室(V8)もポケットを形成しうる。これは、MMC がそういった区域にあり、敵の

支配区域を通らずに地上レベルへ行けない場合に生じる。このようなポケットは境界線マーカーで示さない。境界線マーカーは常に地上レベルに置くものだからである。したがって、この種のポケットは、縮小サイズの VotG 地図盤のコピーに直接書きこむのが一番よい(丸で囲んだレベル数を書けば十分である)。同じ建物内で、上階/地下室のポケット同士が『隣接』したら、まとめて1つのポケットとなり、建物内や建物外の隣接ヘクスの孤立エリアと区別する。

例: ある建物で一方が地上と第2レベルの区域を支配しており、他方が第1レベルを支配して(そこに1個の MMC がいる)いるものとする。この場合、第1レベルと第2レベルのそれぞれが1つのポケットとなる。このような“上の階”のポケットは、(もしあれば)地上レベルを含んでいる孤立エリアとは別々のものである。

12.6068 盤端を含むポケット: ポケットを広げる過程で盤端ヘクスを含んだら、境界エリアのその部分はポケットでなくなり、(手順 12.6064 で区画されたかのように)境界エリアの「通常の」部分とみなす[例外: ソ連軍の境界エリアが、南端の盤端ヘクスを含んでいるが、北端ヘクスも制圧されていない渡船場も含んでいない場合、そのエリアは孤立状態とみなされる。孤立状態のソ連軍境界エリアに属する南端ヘクスから盤外に退出したソ連軍ユニットは、除去される]。その部分の区域内の孤立状態は変化しない。

12.6069 支配の変更: この時点で、各陣営は自身の境界線エリア内の全ての非孤立エリアの支配を獲得し、そのような区域から敵の支配マーカーを全部取り除く。まだ自軍境界線エリアの外にいる自軍 SMC は除去される。孤立エリア内の各区域は、今の支配状態を保つ。無人地帯ヘクスは全て非支配状態となる。

12.607 孤立: 中にあるユニットによって、孤立エリアは(AからDの)4タイプに分けられる。

- A) ユニットなし。
- B) 片方の陣営ないしは両陣営の SMC のみ
- C) 片方の陣営の MMC/車両*
- D) 両陣営の MMC/車両*

* (どちらかの陣営の) SMC が存在しても種別は変化しない。

12.6071 ユニットへの影響: B タイプの孤立エリア内にいる各 SMC は離脱(12.6073)を試みなくてはならない[例外: TI 状態]。C タイプの孤立エリア内にいる敵 SMC は離脱を試みなくてはならない。C/D タイプの孤立エリア内にいる各ユニットや兵器は、弾薬減少状態(A19.131)で次のシナリオを開始する[例外: 離脱(12.6073); 除去(12.6104-6105, 12.6152, 12.6154-6156)]。同じペナルティを被っていない他のものと区別するため、識別番号を記録する必要があるかもしれない。孤立エリア内の初期配置制限については 12.6262 を参照。

12.6072 ヘクス支配への影響: タイプ A、B の各孤立エリアは、無人地帯となる[例外: タイプ A または B ポケット (のみ) に『隣接』する支配区域(すなわち無人地帯を無視して)の全てが、一方の側によって支配されている場合は、そのエリアの全区域が非孤立エリアとなり、その側に支配が移る。これが生じた場合、そのポケットを描いていた敵前線区域は、もはや敵側にとって境界線区域とはみなされない]。タイプ C の孤立エリアの各区域は、その区域を占めている側によって支配される。タイプ D の各孤立エリアは、各陣営によって支配される区域が混在することがある。

12.6073 孤立からの離脱: 孤立エリアの区域にいる、移動可能で、TI 状態ではないユニットは、離脱判定表で DR を行い離脱を試みることができる。同一区域内にいる複数の歩兵ユニットが離脱を望む場合、1つないしは複数のスタックを組むことができる。それから各スタックは自身の離脱 DR を行う。指揮官とスタックするドイツ軍1個分隊は自由に展開



12.6073

できる。離脱の試みに先だち、所有する SW／砲を放棄したり、受け渡したり、(可能であれば) 取り外すことができる。砲とともに離脱することはできない【例外：dm 状態】。

離脱判定表

修整後 DR	歩兵	AFV
8 以下	離脱 ¹	離脱
9	離脱、置き換え ^{2,3}	離脱
10	離脱、損耗 ³	放棄 ⁴ (車両操作班は離脱)
11	離脱、置き換えてから損耗 ^{2,3}	放棄 ⁴ (車両操作班は除去)
12 以上	除去	破壊 ⁴ (CS は不可)

¹ 修整前 DR が 2 では、常に離脱と戦禍(A15)を兼ねるが、結果が狂暴化や降伏であれば除去となる。

² 戦意喪失となるのであれば、代わりに除去となる。

³ スタックについては無作為選択。

⁴ 現在のヘクスと向きのまま。

DRM

+x	(戦車) 指揮官の修整／ヒーロー-DRM(単独 SMC では不可)
-1	ソ連軍*
-1	単独の負傷していない SMC
-1	自軍が支配する非孤立ヘクスから2ヘクス以内
-1	自軍が支配する非孤立ヘクスに隣接
+1	同じ離脱 DR を行う 1 個 HS を超える 1 個 HS 相当につき*
+1	IPC を超える 1IPC につき(スタックについては最も PP を超過しているものについて[スタックする 1 指揮官は 1 個 MMC の IPC を増加できることに注意])*
+2	包囲されている*
+2	捕獲 AFV

*AFV には適用しない。

12.6074 離脱の結果：ユニットが離脱の試みで生き残れば、そのユニットと所有していた SW は残存する。修整前 DR の 2 は戦禍となる。スタックであれば戦禍となるユニットを無作為選択で決める【例外：選ばれたユニットがヒーロー登場／クラス上昇以外の結果であれば除去】。この時点で包囲マーカーを全部取り除く。

12.6075 離脱の影響：ユニットの離脱によって、孤立エリアのタイプが変われば、12.6071-6072 を再度参照して、残ったユニットとヘクス支配への影響を確定する。

12.6076 境界線の画定：この時点で、境界線画定の手順が完了する。両陣営は、縮小サイズの VotG 地図盤のコピーに各自の境界線を描く(両陣営は同じコピーに各自の境界線を描く、境界線の線引きには色の違うマーカーを使う)。自軍の前線区域と、無人地帯または非孤立の敵が支配する区域が接する各ヘクスサイドにマーカーを引く。この手順により、つながった『ヘクス列』が、縮小サイズの地図盤の上でより分かりやすいものとなる。孤立エリアのタイプ(A, B, C, D)も記入しておく。

12.608 盤上整理：ここで各プレイヤーは、自軍の支配する区域から非孤立、非 TI 状態 (12.602) のユニット／装備を全部撤収させ、V 章ディバイダ(12.15)のコピーの適正なボックスに置く【例外：要塞化された建物やトーチカ(SSR CG5; 12.4)内の砲／AFV、走行不能 (ボグや UK／Shock も含む) の AFV は、盤から除かず現在の位置にとどめておく】。

12.6081 孤立エリア：孤立エリアにいるユニット／装備は、盤から撤収せず現在の位置にとどめておく



12.6082 残存装備、微発：盤上に残された全装備と同様に、撤収したものは全て、その区域を支配する側に残存保有されるものとみなす【例外：隠匿状態の完全設置 DC；12.6073 参照】。保有する側が望めば、装備を除去してもよい【例外：AFV は残骸ないしは燃え尽きた残骸となる】。AFV であれば、任意で武装挑発の試み(D10.5)を行った後で除去(残骸化)を選択できる。



12.6083 隠匿された野戦構築物：要塞化された建物の全区域や、現時点で購入者の敵が支配している区域にあるトンネルの出入口を含め、また隠匿状態の野戦構築物は盤上に置かれる【例外：トンネルは入り口と出口の両方が敵の支配下にある場合にのみ暴露される】。敵の支配区域にある各地雷原は、確認状態地雷原カウンターを置いて暴露する(その存在を明かすが、地雷原の戦力／種類までは明かさない)。盤上の各野戦構築物(つまり、以前の CG シナリオからあるもの)は、それが区域を支配する側が支配する。以前までどちらが支配していたかは関係ない。自軍が支配する区域にある、自軍が完全設置した隠匿状態の DC は、隠匿状態のままにしておくか、“撤収させて”残存させることができる。これが敵の支配する区域にあれば、代わりに除去となる。



12.609 捕虜：非孤立ユニットに監視されている捕虜は除去される。孤立している監視兵は、自分の捕虜を監視し続けるか、処刑するか、あるいは解放することも自由である。処刑すれば、次の CG シナリオで処刑殺(A20.4)の影響が出る。解放すれば、捕虜は自動的に捕虜側の陣営が残存保有する。非武装 MMC は、同一規模の自軍徴収兵 MMC と置き換わる。解放された SMC は、もとの種類の SMC と置き換わる。



12.610 鎮火：BLAZE (Flame ではない) カウンターのある各区域は、完全に焼き尽くされたものと考え。各 BLAZE カウンターを取り除き、以下の副次手順(12.6101-6108)により適切な地形変化の処理をする。



12.6101 炎上する残骸：(炎上する装甲キューポラ [D9.5] も含め) 炎上する残骸の BLAZE カウンターは、(もしあれば) 残骸のある位置の可燃地形へと移す(新たにできた地形火災には以下の副次手順を適用する)。可燃地形がなければ、BLAZE カウンターは取り除く。残骸自体は燃え尽きた残骸カウンターと交換する【例外：炎上する装甲キューポラは除去する】。

12.6102 火災のある繁み、果樹園、木造瓦礫：その区域に弾痕カウンターを置く。それまであった地形は存在しなくなる。

12.6103 火災のある石造瓦礫：この石造瓦礫はそのまま存在し、以降のシナリオで再び燃える可能性がある。



12.6104 火災のある工場以外の建物：棟内の区域に 1 つでも BLAZE カウンターがある工場以外の石造建物は、建物炎上表を用いて dr を行い、その建物が廃墟(7.)になるか瓦礫になるかを判定せねばならない。棟内の区域に 1 つでも BLAZE カウンターがある工場以外の木造建物の全地上レベルには、木造瓦礫カウンターを置く。その建物内に再度初期配置することになる孤立ユニット／装備は除去となり、孤立していた瓦礫ヘクスは敵の支配となる。



V

12.6124

建物炎上表

修正後 dr	結果
-4	建物は廃墟化（7.）する。
5+	建物は瓦礫化する：建物のすべての地上区域に瓦礫カウンターを置く：この瓦礫は、今後のシナリオで炎上の可能性がある。

drm:

+2 建物の大きさが1ヘクスである

12.6105 火災のある工場：工場は瓦礫とならず、代わりに工場内のいずれかのヘクスに Gutted マーカー(5.5)を置く。その工場内に再度初期配置することになる孤立ユニット／装備は除去となり、孤立していた瓦礫ヘクスは敵の支配となる。

12.6106 列車：その区域に廃墟（Gutted）カウンターを置く（4.8）。



12.6107 延焼：ここで各 Flame カウンターを BLAZE 面に裏返し[例外：廃墟となったばかりの非瓦礫工場区域の Flame は除去]、さらに別の BLAZE カウンターを、隣接して BLAZE/Flame カウンターのない各可燃地形ヘクスに置く。これらの BLAZE カウンターは、次の CG シナリオの開始時から影響し、それらのヘクスに存在する全可燃地形レベルを占めるものとする。ここで孤立ユニット／装備のうち、BLAZE カウンターを含んだ区域に初期配置せねばならないものは除去となる（AFV は燃え尽きた残骸と交換）。

12.6108 野戦構築物：工場を除く地形火災区域（12.6104 により瓦礫となったばかりの建物も含む）内にある野戦構築物／装備（要塞化された建物も含む）は除去となる[例外：塹壕と単独壕。ただし、中の装備は全て除去]。新たに廃墟になった建物内(12.6104・6105)にある装備（野戦構築物は含まない）は除去となる。



12.611 負傷指揮官：各陣営は、負傷している指揮官につき dr を行う。修正後 dr が2以下で負傷のまま残存する。3以上ならば、後送を要するほど深刻な負傷とみなして除去となる（孤立していれば、負傷がもとで死亡する）。孤立エリアで初期配置することになる指揮官には+1drm がつく。

12.612 クラス上昇&昇進



12.6121 軽迫撃砲チーム：両陣営とも、現在 OB に残存している軽迫撃砲1つにつき、1個の HS をそのままの状態維持してもよい。この HS は統合（12.6122）の対象にならない；ソ連軍 RG 表の、特記事項“x”も参照。

12.6122 統合：同一戦力値の同一クラスの残存 HS は全て統合(A1.32)し[例外：軽迫撃砲チーム；12.6121]、各タイプの HS が複数個残存しないようにする[例外：孤立した HS は、同一の孤立区域に初期配置が許された適正タイプの孤立 HS とだけ統合できる；12.6262]。



12.6123 ヒーロー&MMC^{S:DR}：両陣営とも残存したヒーローは除去する[例外：ヒーロー指揮官；12.6124]。ただし、除去するごとに、その陣営の所有者の選択により、1個 MMC をクラス上昇させることが可能となる（該当する場合、ヒーローと同一の孤立エリアにいる MMC）。また各陣営は、クラス上昇の資格がある残存歩兵 MMC（操作班は不可）の個数を1回の秘密裏 DR で判定する。どの場合でも、エリート MMC は戦意高揚となる

（ただし、次のシナリオの間だけである）。1回の RePh で、MMC は複数回のクラス上昇を起こさない。

MMC クラス上昇表

修整後 DR	MMC の数
-1 以下	5
0	4
1	3
2-3	2
4-5	1
6 以上	—

DRM:

- 3 自軍は今回の CG シナリオで勝利している
- 1 ソ連軍
- 1 直前のシナリオの自軍の損害 20CVP につき



12.6124 指揮官^{S:DR}：両陣営とも、残存したヒーロー指揮官はクラス上昇し、ヒーローではなくなる[例外：ヒーロー10-3 や 10-1 はヒーローでなくなるが、それ以上の影響は生まれない]。さらに、各陣営は1回の秘密裏 DR を行い、次の表の各陣営の列に基づいて1残存歩兵指揮官のクラス上昇を判定する[例外：12.6125]。決定した指揮官が現在残存していない場合、（もしあれば）残存している非負傷指揮官の中で一番能力の低いものをクラス上昇させる。

指揮官クラス上昇表

指揮官	ドイツ軍 DR	ソ連軍 DR
10-2	2 以下	2 以下
9-2	3	3
9-1	4	4
9-0*	—	5
8-1†	5	6
8-0	6-7	7
8+1#	—	8
7-0‡	8-9	9-10
6+1	10-12	11-12

DRM:

- 2：自軍が今回の CG シナリオで勝利している（DR の後でこの DRM を無視するか、-1DRM のみを適用することができる）

* 常に 10-0 ヘクラス上昇する

† 常に 9-1 ヘクラス上昇する

常に 9-0 ヘクラス上昇する

‡ 常に 8-0 ヘクラス上昇する



12.6125

12.6125 非指揮官の昇進: 12.6124 の表で DR をする代わりに、以下のどちらかを選ぶ。

- a) 孤立していない非負傷 8-0 指揮官 1 個を、2 個の 7-0 と交換する。
または、
- b) 孤立していない非負傷 8-1 指揮官 1 個を、1 個の 8-0 と 1 個の 7-0 に交換する。

ただし、現在の残存ユニットで、4 個分隊相当（ドイツ軍）または 8 個分隊相当（ソ連軍）につき 1 個を超える指揮官が与えられるようであれば、この選択(a/b)はどちらも行えない。

12.613 ソ連軍反撃宣言: ソ連軍プレイヤーが、この RePh の直後に反撃シナリオを意図しているのであれば、この時点で宣言しなければならない。その場合、現在進行中の RePh から以下の手順が除かれることになる；『新たな CG 日&SAN 調整(12.614)』『AFV/残骸の回収(12.615d)』『走行不能の解消(12.615e)』『ELR 増減(12.615f)』『天候&EC の判定(12.620)』

12.614 新たな CG 日&SAN 調整

12.6141 新たな CG 日: ここから先の RePh の手順は、新たな CG 日の開始についてのものである。シナリオが生成されなければ（RePh の手順 12.625）、この手順に戻り、シナリオが生成されるまで RePh の手順 12.614:625 を繰り返す。

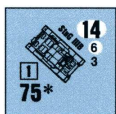


12.6142 SAN 調整: 現在の SAN が 4 以上の陣営は dr を行う。現在の SAN から 4 を引いた数値を +drm とする。修整後 dr が 5 以上でその陣営の SAN が 1 減る。SAN が 0 の陣営は、自動的に 2 に上がる（CPP 消費は不要）。

例：ソ連軍の SAN は現在 6 である。ソ連軍の SAN 調整には +2drm が課せられる(6-4=2)。したがって、修整前 dr が 3、4、5、6 であればソ連軍の SAN は 5 に下がる。

12.6143 ブービートラップの活性レベル低下: レベル A または B のブービートラップがあれば、ソ連軍プレイヤーは dr を行う。dr が 6 の目でレベルは 1 段階低下する（レベル A は B へ、レベル B はレベル C になる）。それ以外の目では影響はない。

12.615 装備修理&補充



12.6151 AFV の回収と野戦整備¹⁵: 自軍が支配する区域にいる AFV につき、両陣営ともに以下の該当する手順を踏む。

- a) 非孤立状態の自軍支配区域に放棄された AFV は、放棄したままにしてもよいし、あるいは自陣営の残存ユニットを（A21.22 に従い）乗り込ませて操作させてもよい。乗り込んだユニットは、その AFV を操作した状態で次のシナリオを開始する。
- b) 衝撃/UK の AFV は、衝撃/UK でなくなるまで dr を行う(C7.42)。
- c) 放棄されてないボグ状態の AFV は、ボグでなくなるか走行不能となるまで、ボグ解消を試みる(D8.3)。MP 消費については無視する。非孤立状態であれば、ボグ解消時に地図盤から撤収する。
- d) 両陣営ともに、孤立していない自軍の走行不能 AFV と残骸（“炎上した残骸”ではない）の各々について、次の『AFV/残骸回収表』で dr を行い、回収を試みてよい【例外：孤立状態の自軍走行不能 AFV/残骸も、敵の支配区域を通らずに自軍境界区域までのつながるヘクスルートが確保できるならば、回収を試みてよい】。回収に成功した AFV/残骸は、現在の状況のまま残存する。

V

AFV/残骸回収表

修整後 dr †	結果
4 以下	回収成功*
5 以上	回収失敗；該当の AFV/残骸は現在の区域にとどまる

drm :

- +2 孤立している
- 2 自軍境界内にある
- +2 埋設されている

† 残骸の回収で修整前の dr が 6 だった場合、回収不能となり、その残骸は“炎上した残骸”に取り換えねばならない。その際に武装の微発（D10.5）を行うことができる（12.6082 参照）。

* 残存し、地図上から撤収する

e) 残存した走行不能 AFV、および孤立状態の放棄されていない走行不能 AFV は、下表で dr を行い、走行不能の修理が成功したかを判定せねばならない。

走行不能解消表

修整後 dr	効果
2 以下	走行可能となる
3 以上	変化なし*

drm :

- +x 孤立している場合、戦車指揮官の指揮修整
- +1 不正規使用(A21.13)
- +1 孤立している
- +1 未熟戦車指揮官(D3.45; 11.6027)
- x 作業（Labor）状態

*-1 Labor カウンターを置くことができる（もしくはすでにある-1 Labor カウンターを裏返し、-2 の面にする）。

f) 残存した残骸（12.6151d）は、下表で dr を行い、修理が成功したかを判定せねばならない【例外：捕獲した敵軍の残骸は修理の対象とはならない】。

残骸修理表

修整後 dr †	効果
2 以下	修理成功；完全に機能した AFV となる
3 以上	変化なし*

drm :

- 1 ドイツ軍
- +1 部分装甲 AFV（D1.22）
- x 作業（Labor）状態

† 残骸の修理で修整前の dr が 6 だった場合、その残骸は完全に機能を失い、除去となる（12.6082 参照）。

*-1 Labor カウンターを置くことができる（もしくはすでにある-1 Labor カウンターを裏返し、-2 の面にする）。



V

12.617

12.6152 兵器の修理：捕獲したものでない残存故障兵器それぞれについて、下表でdrを行う。

兵器修理表	
修整後 dr	効果
1 以下	修理成功
2 以上	除去*

drm：

- 2 車載兵器
- 1 ソ連軍の MG/ATR
- x 該当兵器の修理ナンバー(A9.72)
- +1 不正規使用(A21.13)
- +1 孤立している

* 車載兵器であれば使用不能となる。これが MA であれば、残骸のように残存する(12.615d)。

12.6153 AFV の MG 交換：孤立していない非捕獲 AFV の使用不能 MG1 個は (12.6152 の手順で使用不能となったものでも)、自軍の孤立していない残存 LMG1 個を除去することで自動的に修理できる。



12.6154 FT/DC：(理由は何であれ) 直前のシナリオでプレイから除かれた各 FT/DC は、除去をもたらした修整前効果 DR が 10 以下の場合には、もとの所有者のもとで残存保有される。それ以外の場合では、除去となる。残存 FT/DC は、V 章ディバイダの“Retained”ボックスに置く。ただし、この規定によって残存させることのできる自軍 FT/DC の数は、RePh のこの段階で孤立していない突撃工兵 (のみ) の分隊数以下に限られる。

12.6155 捕獲兵器：機能している残存捕獲兵器につき dr を行い、3 以上で除去となる (車載兵器であれば使用不能)。既に故障している捕獲兵器は除去 (または使用不能) となる。いずれかの方法で MA が使用不能となっても捕獲 AFV は帰還にならない。

12.6156 捕獲した AFV：捕獲した AFV は、何らかの機能している兵器があればプレイにとどまる (MA が使用不能であっても)。そうでなければ残骸となる。12.6082 も参照。

12.6157 特殊弾薬：残存している孤立していない非捕獲砲は (車載砲も含め)、すべての特殊弾薬の使用可能性が元に戻る。

12.6158 弾薬欠乏の解消：孤立していないユニットの Low Ammo カウンターは取り除く。

12.6159 弾薬減少の解消：弾薬減少状態(12.6071)にある孤立していない歩兵ユニット/兵器は、それによる制限を解かれる。

12.616 装甲車両の帰還&配置転換¹⁶



12.6161 帰還：RECALL カウンターのある、走行可能で孤立していない残存 AFV は統制状態に復帰する。その AFV に故障した兵器があれば、所有者は直ちに(12.6152 にしたがって)修理を試みることができる [例外：MA が使用不能となった AFV は、残骸 (12.615d) のように残存する]。走行可能で、RECALL カウンターがあり、孤立していれば、次のシナリオは RECALL カウンターを乗せた状態で開始する (弾薬減少状態にもなっている；12.6071)。

12.6162 AFV 小隊の配置転換^{sd}：各陣営は、(捕獲したものを含め) 自軍の孤立しておらず、埋められていない AFV 小隊 (ないしはその一部) ごとに『AFV 配置転換表』で秘密裏 dr を行う。AFV 小隊は、少なくとも 1CG シナリオにおいて、小隊の 1 両でも地図盤にいたものが対

象となる。これは、その小隊 (か一部) が酒置転換するかどうかを判定するものである。配置転換の結果であれば、その小隊の生き残りの孤立していない各 AFV は (放棄/走行不能であっても) 一時的にプレイから除外される。(もしあれば) その小隊とともに残存した各戦車指揮官も同様に一時的にプレイから除かれる。配置転換した AFV 小隊は、次回からの RePh の手順 12.6162 において dr を行い、その結果が修整後 (配置転換判定と同じ drm を適用する) に 1 以下であれば再進入可能となる (CPP は消費しない)。配置転換となった AFV 小隊の走行不能は自動的に解消され、故障した兵器もすべて修理済みとなる。

AFV 配置転換表

修整後 dr	結果
5 以下	残存
6 以上	配置転換

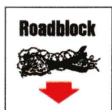
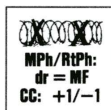
drm：

- 1 自陣営の勝敗比率が、勝：敗＝1：2 以下*
- +2 9 月 25 日以降のドイツ軍
- ±x 現在の日付における自軍の史実 DRM†

*2 つ以上の CG シナリオが完了するまでは適用しない。

†再進入判定の dr にのみ適用する

12.6163 孤立 AFV：配置転換する AFV 小隊に属する走行可能な AFV でも、孤立している場合はプレイから除外されない。その代わり、次のシナリオの各自軍 RPh に dr を行う。現在のターン数以下の dr であれば、ただちに RECALL カウンターを乗せる。このように帰還となった AFV は、盤外に出るか、もしくはシナリオ終了時に残存していることで、直ちに配置転換した残りの AFV と合流することができる。シナリオ終了時に孤立状態であれば、RECALL カウンターを乗せたままプレイにとどまる (12.6161)。



12.617 野戦構築物の除去：自軍の支配する非孤立区域内にある確認状態の鉄条網/地雷原/壕 (対戦車壕含む) を撤去する試みが行える。道路障害は、道路障害のヘクスサイドを共有する地上レベルの両区域を支配している陣営だけが撤去 dr を行える。1 区域に上記の野戦構築物のタイプが複数あれば (全ての地雷原は同一“タイプ”とみなす)、各々について 1 回の dr を行える。ただし、今から振る dr がどれに対してのものを宣言すること [例外：その区域にある全 A-P 地雷原を撤去してからでなければ、同一区域にある他の野戦構築物の撤去の試みは行えない]。各 RePh のこの手順の作業において、各区域内の野戦構築物 1 個につき 1 回しか撤去の試みが行えない。既存の LABOR カウンターdrm は適用せず、また撤去判定 dr で LABOR カウンターは置かれず、LABOR カウンターdrm を増すこともない。

野戦構築物除去表

修整後 dr	効果
3 以下	撤去*
4 以上	効果なし†

drm：

- +2 鉄条網/地雷原/壕が前線区域上にある。
- +2 道路障害が前線区域の 1 つ以上のヘクスサイドに沿って存在する。
- +1 鉄条網/地雷原/壕が前線区域に『隣接』している (前線区域上でない)。
- +1 道路障害が、前線区域のヘクスサイドに沿って存在していないが、前線区域に『隣接』するヘクスのヘクスサイドに沿って存在する。
- 1 自陣営は、3 個分隊以上の孤立していない突撃工兵を残存保有している。



12.617

* 確認状態の地雷原に対しては、その区域にある全地雷原（A-P と A-T）が撤去される。

† 修整前 dr が 6 の場合、孤立していないエリート MMC1 個が損耗する（可能であれば突撃工兵が対象となり、なければ所有者が選択する。エリート MMC がいなければ、1 線級 MMC が対象となる）。

12.618 CPP 補充 **S-DR**：各陣営は、**秘密裏 DR** を行い CPP の補充量を決定する（12.6181 および CG I-2 も参照）。

CPP 補充表

修整後 DR	CPP 増加[CG I]
2 以下	+18 [+12]
3-4	+17 [+12]
5-6	+16 [+11]
7-8	+15 [+10]
9-10	+14 [+10]
11-12	+13 [+9]
13 以上	+12 [+8]

DRM：

- y CG シナリオバランス規定(12.32)
- ±x 現在の CG 日での自軍の史的 DRM(12.6182)
- +1 直前の CG 日で、自陣営が「攻撃」主導権チットを引いている
- 1 直前の CG 日で、自陣営が被った CVP20 ポイントにつき（最後のシナリオが終わって、現在の CG 日の RePh の間に除去された自軍ユニットを含む）。

12.6181 ドイツ軍支援 CPP¹⁷：ドイツ軍は「攻撃」チットを選択する各 CG シナリオにおいて**追加の CCP** を 6 ポイント【例外：CG I では 4 ポイント】受け取れる。この CPP を『支援 CPP』と呼ぶ。この CPP で購入できるのは、歩兵以外の RG のみである（すなわち、RG のタイプを表す ID が “S”、“A”、“O”、“B”、“G”、もしくは “M” のいずれかの RG のみを購入できる）。

12.6182 史的 DRM 表：次の表の DRM は、以下に述べる判定の DR に適用する：CPP 補充(12.618)、ELR 増減(12.619)、RG 戦力判定(12.6221&12.6224)。また、1CG 日に購入できる歩兵中隊／小隊の最大数に、正負逆の修整として使われる(12.6215)。CG 記録表の“史的 DRM”の列に、自陣営の該当する DRM を記入するとよいだろう。両陣営とも、現在の CG 日における自陣営の DRM しか使えない。

史的 DRM 表

日付	ドイツ軍 DRM	ソ連軍 DRM	日付	ドイツ軍 DRM	ソ連軍 DRM
9/14	0	0/-2*	9/21	-2	+1
9/15	-1	-1	9/22	-2	0
9/16	-2	-1	9/23	-1	-1
9/17	-1	-1	9/24	-1	-1
9/18	0	0	9/25	0	0
9/19	0	0	9/26	+1	+1
9/20	-1	+1	9/27	+1	+1

* 9 月 14 日のソ連軍は 2 つの史的 DRM を持つ。0DRM は昼間シナリオのプレイに用いられ、-2DRM は夜間シナリオ（プレイされるのなら）に用いられる。

V

12.619 ELR 増減：両陣営は、現在の ELR が変化するかを判定するために DR を行う。修整後 DR が 2 以下なら、その陣営の現在の ELR が 1 増加する（最大 4）。修整後 DR が 13 以上なら、その陣営の現在の ELR が 1 低下する（最小 0）。CG 記録表の“ELR”列のその日の欄に ELR 変更の更新を行う。ELR は、その陣営の操作班を除く全歩兵【例外：ドイツ軍 8-3-8/3-3-8HS の ELR は常に 5 である】に適用する。A16：戦闘継続能力のルールは、VotG CG では使用しない。ELR 増減判定 DR には、以下の DRM が累積して適用される。

DRM：

- 1 自軍が昨日の CG シナリオに勝利
- 2 最後に完了した CG シナリオ以降の戦闘休止日につき
- 2 直前の CG 日に購入した自軍のエリート歩兵中隊につき
- 1 直前の CG 日に購入した自軍の歩兵小隊 2 個（FRU）につき【例外：MOL-P および重火器小隊は数えない】
- 1 直前の CG 日に購入した自軍の 1 線級歩兵中隊／AFV 小隊につき
- +1 自軍が直前の CG 日で「攻撃」チットを引いている
- +2 CG 開始以降ないしは最後の戦闘休止日（該当陣営が選択）以降、シナリオが完了するごとに
- ±x 自軍の史的 DRM
- +1 CG 開始以降ないしは最後の戦闘休止日（ドイツ軍が選択）以降、夜間シナリオが完了するごとに（ドイツ軍にのみ適用）¹⁸

12.620 天候&EC の判定：ソ連軍プレイヤーは VotG 天候表で DR を行い、現在の CG 日の天候を決める。次に dr によって EC を決める。風力と風向については、RePh の手順 12.6261 で決める。CG 記録表各列の現在の CG 日にあたる行に結果を記入する。

VotG 天候表

修整後 DR	結果
2 以下	霧／靄
3-4	曇天
5-9	晴天
10 以上	突風性の晴天

DRM：

- 1 直前の CG 日が曇天

RB EC 表

修整後 dr	結果
0 以下	多湿 (Wet)
1	湿潤 (Moist)
2-3	普通 (Moderate)
4 以上	乾燥 (Dry)

drm：

- 3 直前の CG 日が曇天
- 1 直前の CG 日が霧／靄
- +1 直前の CG 日の EC が乾燥