



V



ドイツ軍増援グループ (RG) 表



| ID | グループ種別                  | 戦力  | ユニット種別                       | CPP            | CGH            | CG 最大数                          |                     |                                   |                                    |
|----|-------------------------|---|------------------------------|----------------|----------------|---------------------------------|---------------------|-----------------------------------|------------------------------------|
|    |                         |   |                              | コスト            | 最大数            | I                               | II                  | III                               | IV                                 |
| S1 | スツーカ I                  | 1-3   | DB(VotG SSR9 参照)             | 1 <sup>t</sup> | 2 <sup>u</sup> | 8                               | 9                   | 5                                 | 15                                 |
| S2 | スツーカ II <sup>19</sup>   | 0-3 <sup>v</sup>                              | DB(VotG SSR9 参照)             | 6              | 2 <sup>u</sup> | 2                               | 5                   | 2                                 | 7                                  |
| A1 | 突撃砲 B 型小隊               | 3/2   | StuG III B <sup>d(0)rw</sup> | 4              | 2              | 1 <sup>y</sup> /2 <sup>my</sup> | 1●/2 <sup>m</sup> ● | 2 <sup>n</sup> ●/1 <sup>n</sup> ● | 1 <sup>n</sup> ●/2 <sup>m</sup> n● |
| A2 | 突撃砲 G 型小隊               | 3/2   | StuG III G <sup>d(0)rw</sup> | 5              | 2              | 2 <sup>y</sup>                  | 3●/1●               | 2 <sup>n</sup> ●/1 <sup>n</sup> ● | 3 <sup>n</sup> ●/1 <sup>n</sup> ●  |
| A3 | 自走 FLAK 小隊              | 3/2   | Sdkfz 10/5 <sup>drw</sup>    | 3              | 2              | 2 <sup>y</sup>                  | 4●●                 | 2●●                               | 4●●                                |
| I1 | ライフル中隊                  | 15/12/12 <sup>3</sup> /9/9 <sup>3</sup>       | 4-6-7 <sup>d1r</sup>         | 7              | 2              | 3/1 <sup>g</sup>                | 5●/2●/4●            | 4●/1●                             | 5●/2●/4●                           |
| I2 | 突撃兵小隊 <sup>20</sup>     | 3/2   | 5-4-8 <sup>d1r</sup>         | 3              | 3              | 3/1 <sup>g</sup>                | 4●/4●/6●            | 4●/2●                             | 4●/4●/6●                           |
| I3 | 戦闘工兵小隊 <sup>20</sup>    | 3/2   | 8-3-8 <sup>d1r</sup>         | 5              | 3              | 3                               | 3●/2●/3●            | 2●/1●                             | 3●/2●/3●                           |
| I4 | 重火器小隊                   | HMG×2・MMG×2・81mmMTR×2 <sup>acd</sup>          |                              | 6              | 1              | 1                               | 1●/1●/1●            | 2●                                | 1●/1●/1●                           |
| O1 | 大隊迫撃砲                   | 80+mm 大隊迫撃砲 OBA <sup>adp</sup>                |                              | 2              | 2              | 3                               | 6                   | 3                                 | 9                                  |
| O2 | 中野砲                     | 100+mm OBA <sup>adp</sup>                     |                              | 4              | 2              | 3                               | 3                   | 2                                 | 5                                  |
| O3 | 重野砲                     | 150+mm OBA <sup>adp</sup>                     |                              | 6              | 2              | 1                               | 3                   | 2                                 | 5                                  |
| O4 | ネーベルベルファー               | 150+mm ロケット OBA <sup>ap</sup>                 |                              | 2              | 1              | 1                               | 2                   | 0                                 | 2                                  |
| O5 | 盤外観測員                   | 盤外観測員 <sup>o</sup>                            |                              | 1              | 2              | 2                               | 3                   | 2                                 | 5                                  |
| O6 | 観測機                     | 観測機 (E7.6) <sup>s</sup>                       |                              | 1              | 1              | 2                               | 3                   | 2                                 | 5                                  |
| B1 | 事前砲撃 <sup>19</sup>      | 航空事前爆撃 <sup>b</sup>                           |                              | 2              | 3              | 6                               | 8                   | 4                                 | 12                                 |
| G1 | Pak 中隊 I                | 50L Pak38×2・37L Pak35/36×2 <sup>acd</sup>     |                              | 4              | 1              | 1                               | 1●/1●               | 1●●                               | 1●/1●/1●                           |
| G2 | Pak 中隊 II <sup>21</sup> | 75L Pak40×2・76L(t)PTP obr.39×2 <sup>acd</sup> |                              | 5              | 1              | 1                               | 2●●                 | 1●●                               | 2●●                                |
| G3 | 歩兵砲中隊                   | 75*INF×3・150*INF×1 <sup>acd</sup>             |                              | 4              | 1              | 1                               | 2●/1●               | 1●●                               | 2●/1●/1●                           |
| M1 | 野戦構築物                   | 20 FPP <sup>a</sup>                           |                              | 1              | 2              | 16                              | 18                  | 10                                | 26                                 |
| M2 | 狙撃兵                     | SAN 増加+1                                      |                              | 1              | 1              | 8                               | 8                   | 5                                 | 13                                 |

a 購入した CG 日に盤上初期配置可能。

b ドイツ軍が航空事前爆撃を購入した場合、ドイツ軍プレイヤーは購入した爆撃ごとに“事前指定ヘクス”を一つ、秘密裏に記録する。各爆撃の解決のために、すべての盤上配置を終えた後 FFE:1 カウンターを事前指定ヘクスに配置し、C1.732 と同様の着弾 dr を行う。最終的に FFE:1 が配置されたヘクスから 2ヘクス以内の範囲に、C1.82-823 と同様の“事前砲撃”が行われる。前述の爆撃範囲内のヘクスで、これから迷わられるヘクスは存在しない。各爆撃は、(もしあれば)他の爆撃を処理する前に完全に解決を終えること。爆撃解決後、FFE:1 カウンターは取り除かれ、航空事前爆撃 RG は“除去”される。各事前指定ヘクスは互いに 5ヘクス以上離して指定されなければならない。航空事前爆撃は、荒天の時には効果がなく、また夜間シナリオや戦闘休止日においても効力を発揮しない。

c 各 MG につき 1個の 1-2-7 操作班がつく。各砲には 2-2-8 操作班がつく。

d 12.622 にしたがって戦力を判定する。

e 突撃工兵 (A11.5:H1.22) かつ工兵 (B28.8:B24.7) である。VotG24 も参照。

g 9月20日以降に可能となる。

k 76L(t)PTP obr.39 はソ連軍のカウンターを用いるが、捕獲使用のペナルティ (A21) は適用されない [例外: 赤い命中ナンバーを用いる]。

l SW と (戦車) 指揮官の決定は、RePh 手順 12.6222 および 12.6225-6227 にしたがう。

m 9月16日から可能となる。

n 9月24日から可能となる。

o 盤外観測員は第3レベル (VotG の標準地上レベルからは第2レベル) の高さ存在しているとみなされる。その位置は自軍支配下の西端ヘクスのいずれかを、ソ連軍の初期配置の前に秘密裏に記録しておくこと。盤外観測員は OBA モジュールに対して 1 人の割合で購入される。盤外観測員は、それに対応する OBA モジュールが残存している限り残存し続ける (SSR CG10 ; 12.4)。

p 購入した OBA モジュールに事前指定ヘクスを一つ加えるごとに、CPP コストが 1 増加する (各モジュールにつき、2つまでの事前指定ヘクスを購入できる)。各事前指定ヘクスは、対応する OBA モジュールが残存している限り残存し続ける (SSR CG10 ; 12.4)。VotG で事前指定ヘクスを購入した場合、弾幕砲火/移動弾幕 (E12) が可能となる。移動弾幕の場合は、モジュールのコストが 50% (FRU) 増加し、変換 (E12.771) は行えない。各弾幕 (タイプにかかわらず) は、南北方向のヘクス列でのみ構成される (E12.11-12.31)。SSR CG6 も参照。

r 購入した CG 日に登場するには、増援として盤外から進入せねばならない [例外: 12.6214]。現在の CG シナリオよりも前回の CG シナリオによって購入された RG であれば、盤上初期配置が可能である。歩兵、および装甲 RG の進入制限に関しては、SSR CG9 を参照。

s 100mm 以上の口径の OBA でのみ利用可能。観測機は、対応する OBA モジュールが残存するならば、残存する。

t 2CPP で購入するならば、進入ターン決定 dr (E7.2) に -2drm を適用できる。各スツーカ RG は、購入した CG 日に使用されなければならない (ゆえに、荒天やドイツ軍が戦闘休止を望む CG 日には購入を見送るべきである)。

u 一つのシナリオにつき、一つのスツーカ RG の使用しか認められない。

v 各ドイツ軍プレイヤーターンの開始時に、ドイツ軍プレイヤーは dr を行う。その半分 (FRD) の数のスツーカをそのターンに受け取れる。受け取ったスツーカは、すべてのソ連軍プレイヤーターンの最後に帰還する。

w 12.6162 の AFV 小隊の再配備の対象となる。一陣営に同一種の AFV 小隊が複数存在する場合、1 個小隊が後になって再配備する場合に備え、埋設状態ではない各小隊に所属する AFV の識別記号を書きとめておく。

y CG-I の 9月16日における昼間シナリオのおいてのみ、ドイツ軍はこの RG を通常の半分 (FRU) の CPP コストで購入できる<sup>22</sup>。

z ライフル中隊の戦力が意味するところは、増強/完全/準完全/減少/僅少戦力である。戦力値に指数がある場合、それと同数の分隊を ELR 超過 (A19.13) と同様に 1 段階クラスを低下させる。装甲/歩兵 RG の戦力が意味するところは完全/減少戦力である。



V



## ソ連軍増援グループ (RG) 表



| ID | グループ種別                  | 戦力   | ユニット種別   | CPP | CG日 | CG 最大数             |                        |       |                          |
|----|-------------------------|--|--|-----|-----|--------------------|------------------------|-------|--------------------------|
|    |                         |  |  | コスト | 最大数 | I                  | II                     | III   | IV                       |
| A1 | T-60 M42 小隊             | 4/3  | T-60 M42 <sup>d</sup> <sub>rw</sub>                        | 3   | 1   | 0                  | 1●                     | 1●    | 1●                       |
| A2 | T70 小隊                  | 3/2  | T70 <sup>d</sup> <sub>rw</sub>                             | 3   | 1   | 0                  | 1●                     | 1●    | 1●                       |
| A3 | T34 M41 小隊              | 3/2  | T34 M41 <sup>d</sup> <sub>rw</sub>                         | 5   | 2   | 1 <sup>as</sup> /1 | 1 <sup>as</sup> /1●/1● | 1●    | 1 <sup>as</sup> /1 /1●   |
| A4 | KV-1 小隊                 | 2/1  | KV-1 M42 <sup>d</sup> <sub>rw</sub>                        | 4   | 1   | 1                  | 1●                     | 0     | 1●                       |
| I1 | 親衛狙撃兵中隊                 | 15/12/12 <sup>3</sup> /9/9 <sup>3</sup>                              | 4-5-8 <sup>b</sup> <sub>d</sub> <sub>rx</sub>              | 9   | 2   | 3                  | 7●/3●                  | 3●    | 7●/3●                    |
| I2 | 親衛 SMG 中隊 <sup>23</sup> | 3/2  | 6-2-8 <sup>b</sup> <sub>d</sub> <sub>rw</sub>              | 3   | 3   | 3                  | 6●/3●                  | 3●/2● | 6●/3●/2●                 |
| I3 | 狙撃兵中隊                   | 15/12/12 <sup>3</sup> /9/9 <sup>3</sup>                              | 4-4-7 <sup>b</sup> <sub>d</sub> <sub>rx</sub>              | 5   | 2   | 1                  | 2●                     | 2●    | 2 /4●                    |
| I4 | SMG 中隊                  | 11/9/9 <sup>2</sup> /7/7 <sup>2</sup>                                | 5-2-7 <sup>b</sup> <sub>d</sub> <sub>rw</sub>              | 4   | 1   | 0                  | 1 <sup>as</sup>        | 1●    | 1 <sup>as</sup> /1●      |
| I5 | NKVD 人民中隊 <sup>24</sup> | 4/3/3/2/2<br>8/6/5/5/4   | 6-2-8<br>4-2-6   | 4   | 2   | 2 <sup>as</sup>    | 2 <sup>as</sup>        | 0     | 2 <sup>as</sup>          |
| I6 | 襲撃兵小隊 <sup>23</sup>     | 3/2  | 6-2-8 <sup>b</sup> <sub>d</sub> <sub>e</sub> <sub>rw</sub> | 4   | 3   | 3                  | 5●/2●                  | 2●/1● | 5●/2●/2●                 |
| I7 | MOL-P 小隊                | 3/2  | MOL-P <sup>a</sup> <sub>d</sub>                            | 2   | 1   | 1 <sup>s</sup> /1  | 1 <sup>s</sup> /2●/1●  | 2●/1● | 1 <sup>s</sup> /2●/1●/1● |
| I8 | 重火器小隊                   | MMG×2・HMG・.50c・HMG・82*mmMTR×2 <sup>a</sup> <sub>c</sub> <sub>d</sub> |  | 6   | 1   | 1                  | 2●/1●                  | 1●    | 2●/1●/1●                 |
| O1 | 軽野砲                     | 70+mmOBA <sup>a</sup> <sub>d</sub> <sub>p</sub>                      |  | 1   | 2   | 2                  | 4                      | 2     | 6                        |
| O2 | 大隊迫撃砲                   | 80+mm 大隊迫撃砲 OBA <sup>a</sup> <sub>d</sub> <sub>p</sub>               |  | 1   | 2   | 3                  | 4                      | 2     | 6                        |
| O3 | 中野砲                     | 120+mmOBA <sup>a</sup> <sub>d</sub> <sub>p</sub>                     |  | 3   | 2   | 1                  | 3                      | 2     | 5                        |
| O4 | 重野砲                     | 150+mmOBA <sup>a</sup> <sub>d</sub> <sub>p</sub>                     |  | 5   | 2   | 1                  | 2                      | 1     | 4                        |
| O5 | カチューシャ                  | 200+mm ロケット OBA <sup>a</sup> <sub>p</sub>                            |  | 3   | 2   | 1                  | 2                      | 1     | 2                        |
| O6 | 盤外観測員                   | 盤外観測員 <sup>o</sup>   |  | 1   | 2   | 0                  | 4                      | 2     | 6                        |
| G1 | 対戦車砲中隊                  | 45LAT×2・45LLAT×2 <sup>a</sup> <sub>c</sub> <sub>d</sub>              |  | 4   | 1   | 1                  | 2●/1●/1●               | 1●    | 2●/1●/1●                 |
| G2 | 戦車駆逐中隊 <sup>21</sup>    | 76LART×4 <sup>a</sup> <sub>c</sub> <sub>d</sub>                      |  | 5   | 1   | 1 <sup>as</sup>    | 1 <sup>s</sup>         | 0     | 1 <sup>s</sup>           |
| G3 | 歩兵砲中隊                   | 76*INF×3 <sup>a</sup> <sub>c</sub> <sub>d</sub>                      |  | 4   | 1   | 1 <sup>as</sup>    | 1 <sup>s</sup>         | 0     | 1 <sup>s</sup>           |
| G4 | 対空砲中隊                   | 37LAA×4 <sup>a</sup> <sub>c</sub> <sub>d</sub>                       |  | 5   | 1   | 1 <sup>as</sup>    | 1 <sup>s</sup> /1●     | 1●    | 1 <sup>s</sup> /1●       |
| M1 | 野戦構築物                   | 40 FPP <sup>a</sup>  |  | 1   | 4   | 20                 | 27                     | 15    | 42                       |
| M2 | 狙撃兵                     | SAN 増加+1   |  | 1   | 1   | 8                  | 9                      | 5     | 14                       |
| M3 | MOL 能力                  | MOL 能力 <sup>a</sup> <sub>m</sub>                                     |  | 2   | 1   | 8                  | 9                      | 5     | 14                       |

a 購入した CG 日に盤上初期配置可能。

b ボートで進入する RG に対し、RG を構成する各 MMC につき 1 隻の突撃艇が与えられる；SSR VotG4 および E5 を参照。RG がボートによる進入を選択したなら、その RG を構成するすべての OB がボートで進入せねばならない。

c 各 MG につき 1 個の 1-2-7 操作班がつく。各砲には 2-2-8 操作班がつく。

d 12.622 にしたがって戦力を判定する。

e 突撃工兵 (A11.5:H1.22) かつ工兵 (B28.8:B24.7) である。VotG24 も参照。

l SW と (戦車) 指揮官の決定は、RePh 手順 12.6222 および 12.6225・6227 にしたがう。

m 全てのソ連軍兵員に対し (たとえ孤立状態でも) MOL の力を与える。MOL 能力は、購入後に実際にプレイされた 1 シナリオでのみ機能する。

n NKVD 人民中隊に属する 6-2-8MMC は、NKVD MMC (SSR VotG22) である。

o 盤外観測員は第 3 レベル (VotG の標準地上レベルからは第 2 レベル) の高さ存在しているとみなされる。その位置は自軍支配下の東端ヘクスのいずれかを、ドイツ軍の初期配置の前に秘密裏に記録しておくこと。盤外観測員は OBA モジュールに対して 1 人の割合で購入される。盤外観測員は、それに対応する OBA モジュールが残存している限り残存し続ける (SSR CG10 ; 12.4)。

p 購入した OBA モジュールに事前指定ヘクスを 1 つ加えるごとに、CPP コストが 1 増加する (各モジュールにつき、2 つまでの事前指定ヘクスを購入できる)。各事前指定ヘクスは、対応する OBA モジュールが残存している限り残存し続ける (SSR CG10 ; 12.4)。VotG で事前指定ヘクスを購入した場合、弾幕砲火/移動弾幕 (E12) が可能となる。移動弾幕の場合は、モジュールのコストが 50% (FRU) 増加し、変換 (E12.771) は行えない。各弾幕 (タイプにかかわらず) は、南北方向のヘクス列でのみ構成される (E12.11-12.31)。SSR CG6 も参照。

r 購入した CG 日に登場するには、増援として盤外から進入せねばならない [例外: 12.6214]。現在の CG シナリオよりも前の CG シナリオによって購入された RG であれば、盤上初期配置が可能である。歩兵、および装甲 RG の進入制限に関しては、SSR CG9 を参照。

s その CG の初回シナリオでのみ使用可能。

w 12.6162 の AFV 小隊の再配備の対象となる。一陣営に同一種の AFV 小隊が複数存在する場合、1 個小隊が後になって再配備する場合に備え、埋設状態ではない各小隊に所属する AFV の識別記号を書きとめておく。

x 購入した時点で、受領した 2 個の (FRU) LtMTR につき、1 個分隊を展開してよい。

y 購入時に、受領した軽迫撃砲 2 つにつき (FRU) 1 個分隊を展開することができる。

z ライフル中隊の戦力が意味するところは、増強/完全/準完全/減少/僅少戦力である。戦力値に指数がある場合、それと同数の分隊を ELR 超過 (A19.13) と同様に 1 段階クラスを低下させる。装甲/歩兵 RG の戦力が意味するところは完全/減少戦力である。



## V

## 12.6215

**12.621 増援グループの購入：**両陣営は、RG 購入に CPP を秘密裏に振り分ける。使われた CPP は全て、その陣営の現在の総 CPP から引く。使った CPP、残った CPP、購入した RG は相手には教えないでよく。各陣営は、各自の RG 表を参照する。それには、使用可能な様々な種類の RG、各 RG のコスト、CG 期間中に購入できる各 RG の個数、それぞれに関する特記事項が記載されている。RG を選定するごとに、CG 記録表の“購入 RG”の列の現在の CG 日の行に、その ID (と購入に使った CPP) を記入する。全 RG を選定し終わったら、CG 記録表の“CPP 使用”の列の現在の CG 日の行に、使用した総 CPP を記入する。次に、“CPP 残余”の列の現在の CG 日の行に、残った CPP 値を (0 であっても) 記入する。残余の CPP は、“偵察”(RePh の手順 12.624) や、次回以降の RePh の手順 12.621(-.6218)でさらに RG を購入するために使用できる。

各 RG には以下の列がもうけられている：

**12.6211 ID：**各 RG は英数字の識別記号がある。例として、全ての AFV RG の ID は“A#”で、全ての歩兵 RG の ID は“I#”となっている。

**12.6212 グループ種別：**RG の名称が記載されている。名称と ID は購入者の RG 購入記録 (RePh の手順 12.6218) に秘密裏に記録する。

**12.6213 完全/減少戦力、ユニット種別：**各 RG のユニット種別が記載されている。／の左右にある数字 (歩兵および AFV 小隊 RG のみ [歩兵中隊 RG に関しては、中隊 RG の注意事項“Z”を参照]) は、それぞれそのユニット種別が、完全戦力/減少戦力で受領した場合の個数である (RePh の手順 12.622)。重火器や MOL-P 小隊についての減少戦力判定は 12.6223 で行い、OBA と砲中隊については 12.6224 で行う。スツーカーの機数は、E7.21 にしたがって決定する [例外：スツーカー II-RG；ID2 の実際の受領機数は、注意事項“V”を参照]。

**12.6214 CPP コスト：**RG の CPP コストが記載されている。このコストはのちに決定する戦力とは関係ない。この RG を受領するために、購入者の現在の総 CPP から引かれる CPP 値である。AFV や大半の歩兵については、CG 日当日に購入した場合、CG シナリオの間に増援として盤外からプレイに登場する (SSR CG9；12.4 参照)。各増援 RG の全カウンターは、進入配置の時まで V 章ディバイダの“Reinforcements”ボックスに置いておく。歩兵/AFV RG の記載のコストは、次の 3 通りの購入方法により変化する可能性がある。

a) **盤上初期配置：**AFV や歩兵の RG (=増援グループ表の ID が“A”や“I”で始まるもの) は追加の CPP を支払えば、購入した日と同じ CG 日のシナリオで通常どおり盤上初期配置できる。こうした RG は、CPP を+2 (ソ連軍) または+3 (ドイツ軍) 増加させて支払う [例外：ソ連軍の RG I7、I8 とドイツ軍の RG I4 は、購入当日の CG 日でも追加コストなしで常に盤上初期配置できる。また、ソ連軍 I4、I5 も追加コストなしで盤上初期配置できる場合がある]。

b) **予備：**歩兵 RG (増援グループ表の ID が“I”で始まるもの) は、通常の CPP より 1 小さいコストで“予備 RG”として購入できる。予備 RG は、秘匿(E1.4)のルールに従って、購入した CG 日に (シナリオがその CG 日にプレイされるものとして) 盤上初期配置しなければならない [例外：以下の規定により盤上に初期配置できなかった予備 RG (ないしはその一部) は、購入した CG 日には盤外に残存保有しなければならない、その後のシナリオで使用すべく他の自軍残存ユニットに加えることになる]。購入した予備 RG ごとに (購入者の任意で)、自動的に 5 個までのダミー秘匿カウンターを加えることができる [例外：予備として購入した歩兵小隊 RG には、2 個までのダミー秘匿カウンターを加えることができる (重火器小隊と MOL-P 小隊には与えられない)]。予備 RG の全秘匿カウンターは、一番近い敵の前線区域から 6 ヘクス以上離して地上レベルに初期配置する。秘匿状態の予備ユニット/スタックは、以下のことが起きるまで秘匿状態を保ち、いかなる行動も行ってはならない。その 1：敵ユニットが

3 ヘクス以内におり、LOS が通っている。その 2：秘匿ユニット/スタックの隠蔽状態が失われるような攻撃を敵から受ける。

その 1 が生じた時点で、所有者は (もしあれば) 秘匿カウンターのある陣営を盤上に置いてよく、その 2 が生じたのであれば強制的に置かねばならない。基本的に、(もしあれば) 予備秘匿カウンターとなっているカウンターは、盤上に登場するまでは存在しないものとみなされるが、以下の例外がある。

- 予備秘匿カウンターは、オーバースタックに関して無視する。
- 秘匿状態でないダミースタックは、予備秘匿カウンターのある区域に初期配置することも進入することもできない。
- 予備秘匿カウンターは、敵の狙撃に関しては非目標となる(A14.22)。
- 予備秘匿カウンター内の指揮官はいかなる目的であっても指揮修整を使えない。
- 自軍ユニットの放火によるものでない炎/火災が、予備秘匿カウンター (ダミーも含む) のいる区域に生じた場合、そのカウンターは非火災区域の『隣接』区域に 1 回だけ移動/突撃できる。ただし LOS に関係なく敵ユニットに近づかないのが条件である。それができない場合、所有者は現在のヘクスから 3 ヘクス以内の任意の区域に移せる。ただし、敵ユニットに近づいてはならず、予備秘匿カウンターの初期配置のルールを遵守しなくてはならない。

秘匿ユニットがシナリオ終了時にも存在していたり、その CG 日にはシナリオがプレイされなかった場合は、これらのダミーでない秘匿予備ユニットは通常どおり残存するが、もはや予備とはみなされない。秘匿予備ユニットは通常の方法により孤立の影響を受ける。

c) **埋設：**ソ連軍の AFV 小隊は、埋設状態 (D9.54) で盤上初期配置することで、通常の CPP の 50%(FRU)で購入できる。埋設 AFV は、通常の砲の HIP ルール(A12.34)に基づき、(瓦礫を含め) 隠蔽地形に HIP で初期配置できるが、兵器の射撃や TCA 変更は、隠蔽状態喪失につながる行動とみなされる(A12.141)。HIP は別に購入する必要がある (RePh 手順 12.623)。埋設 AFV の BMG は使用不能である (ソ連軍は自動的に BMG を取り外している。埋設 AFV 小隊の AFV と同数のソ連軍 LMG を OB に加える)。埋設 AFV は走行可能となることは決してない [例外：回収および整備が 12.615d-.615f に従って行われた場合]。さらに、残存したソ連軍 AFV はその後のシナリオで任意に埋設することができる。

**12.6215 CG日最大：**1CG日で購入できる最大RG数を示す。さらに、1CG日で歩兵中隊RGは2個中隊までしか購入できない[例外：この“2個中隊まで”という最大数は、その陣営の史的DRM(12.6182)を正負逆にして修整する]。このルールに関して、歩兵小隊RGは3個で (FRD) 歩兵中隊RG1個に相当する。

例：9/14 に、ドイツ軍は最大 2 個歩兵中隊/中隊相当を購入でき (±0 史的 DRM)、9/15 には 3 個中隊 (-1 史的 DRM) を購入できる。9/14 の昼間であれば、ソ連軍は最大 2 個歩兵中隊/中隊相当を購入できる (±0 史的 DRM)。加えて、9/14 に夜間シナリオがプレイされるならば、ソ連軍は追加の 2 個中隊/中隊相当を購入し、合計 4 個中隊 (-2 史的 DRM) を同一 CG 日に購入できる。ソ連軍は 9/15 には 3 個中隊を購入できる (-1 史的 DRM)。



## 12.6216

**12.6216 CG 最大数**：CG の期間中に購入できる RG の最大数を示す。現在進行中の VotG-CG の列を参照すること。この種類の RG が残りいくつ購入できるかを確認する目的で、CG 期間中に購入した各 RG を (RG 購入記録に ; 12.6218) 記録しておくこと。初回シナリオ OB で与えられている RG は、最大数にはカウントしない。

**12.6217 RG 進入コード<sup>25</sup>**：すべての装甲、歩兵、そして砲タイプの RG (すなわち、ID が “A”、“T”、もしくは “G” で始まる RG) には『進入コード』が与えられている [例外：盤上初期配置が必須のソ連軍 RG (特記事項 “a”) と、CG-I の RG には進入コードは与えられていない]。RG 表の “CG 最大数” の数値の後にある色の点がそれである。進入コードは、その RG の所属部隊、進入エリア、盤上配置制限、および使用可能時期を決定するものである。残存保持された RG は、もはや進入コードの制限を受けず、進入エリアの制限もなくなる。こうした RG は、シナリオ開始時に友軍支配下で、現在も支配下にあるいずれの盤端ヘクスからでも進入できるようになる。

## ソ連軍進入コード

- **所属部隊**：第 42 狙撃兵旅団；第 399 混成連隊および第 133 戦車旅団の一部

**使用可能時期**：SSR II-4(12.54)を参照

**進入エリア**：黄色の進入コードを持つ RG は、シナリオ開始時に友軍支配下で、現在も支配下にある南の盤端ヘクスから進入できる。

**盤上初期配置**：黄色の進入コードを持つ RG が、盤上初期配置可能なものとして購入されたか、あるいは予備として購入された場合、購入当日の CG 日における盤上初期配置には以下の制限がある；少なくとも 1 個の南盤端ヘクスを含んだ自軍境界エリア内の、ヘクスナンバー 46 以上のヘクスに配置しなければならない。

- **所属部隊**：[第 13 親衛狙撃兵師団] 第 42 および第 34 親衛狙撃兵連隊；[第 62 軍直轄] 第 23 戦車軍団の一部

**使用可能時期**：9月14日の夜間から使用可能 (言い換えれば、9月14日の昼間シナリオでは赤い進入コードの RG は購入できない)。

**進入エリア**：赤色の進入コードを持つ RG は、シナリオ開始時に友軍支配下で、現在も支配下にある北の盤端ヘクスから進入できる。そのような友軍支配ヘクスがない場合、それらのユニットは U1 およびそれより東のいかなる北端ヘクスからでも進入できる。歩兵 (“T” タイプ) RG は、東端からポートによって進入できる [例外：MOL-P および重火器小隊]。ソ連軍 RG 表特記事項 “b” 参照

**盤上初期配置**：赤色の進入コードを持つ RG が、盤上初期配置可能なものとして購入されたか、あるいは予備として購入された場合、購入当日の CG 日における盤上初期配置には以下の制限がある；少なくとも 1 個の北盤端ヘクスを含んでいるか、もしくは制圧されていない自軍支配下の渡船場を含んでいる自軍境界エリア内に配置しなければならない。

- **所属部隊**：[第 13 親衛狙撃兵師団] 第 39 親衛狙撃兵連隊の一部

**使用可能時期**：9月20日から使用可能。

**進入エリア**：オレンジ色の進入コードを持つ RG は、シナリオ開始時に友軍支配下で、現在も支配下にある北の盤端ヘクスから進入できる。そのような友軍支配ヘクスがない場合、それらのユニットは U1 およびそれより東のいかなる北端ヘクスからでも進入できる。

**盤上初期配置**：オレンジ色の進入コードを持つ RG が、盤上初期配置可能なものとして購入されたか、あるいは予備として購入された場合、購入当日の CG 日における盤上初期配置には以下の制限がある；少なくとも 1 個の北盤端ヘクスを含んでいるか、もしくは制圧されていない自軍支配下の渡船場を含んでいる自軍境界エリア内に配置しなければならない。

- **所属部隊**：第 284 “シベリア” 狙撃兵師団；[第 193 狙撃兵師団所属] 第 685 狙撃兵連隊の一部

**使用可能時期**：9月23日から使用可能。

**進入エリア**：茶色の進入コードを持つ RG は、シナリオ開始時に友軍支配下で、現在も支配下にある北の盤端ヘクスから進入できる。そのような友軍支配ヘクスがない場合、それらのユニットは U1 およびそれより東のいかなる北端ヘクスからでも進入できる。歩兵 (“T” タイプ) RG は、東端からポートによって進入できる [例外：MOL-P および重火器小隊]。ソ連軍 RG 表特記事項 “b” 参照

**盤上初期配置**：茶色の進入コードを持つ RG が、盤上初期配置可能なものとして購入されたか、あるいは予備として購入された場合、購入当日の CG 日における盤上初期配置には以下の制限がある；少なくとも 1 個の北盤端ヘクスを含んでいるか、もしくは制圧されていない自軍支配下の渡船場を含んでいる自軍境界エリア内に配置しなければならない。

## ドイツ軍進入コード

- **所属部隊**：[第 71 歩兵師団] 第 194 歩兵連隊および第 191 歩兵連隊の第 1、第 3 大隊、および第 171 工兵連隊の一部；第 244 突撃砲大隊の一部

**使用可能時期**：9月14日から使用可能。

**進入エリア**：青色の進入コードを持つ RG は、常にヘクスナンバー 20-50 (両端含む) の西端ヘクスから進入できる。

**盤上初期配置**：青色の進入コードを持つ RG が、盤上初期配置可能なものとして購入されたか、あるいは予備として購入された場合、購入当日の CG 日における盤上初期配置には以下の制限がある；ヘクスナンバー 20 以上の自軍境界エリア内に配置しなければならない。

- **所属部隊**：[第 295 歩兵師団] 第 518 歩兵連隊の一部；第 245 突撃砲大隊の一部

**使用可能時期**：9月14日から使用可能。

**進入エリア**：緑色の進入コードを持つ RG は、常にヘクスナンバー 20 以下の西端ヘクスから進入できる。同様に、シナリオ開始時に友軍支配下で、現在も支配下にあるヘクス Q1 以西の北端ヘクスからでも進入できる。

**盤上初期配置**：緑色の進入コードを持つ RG が、盤上初期配置可能なものとして購入されたか、あるいは予備として購入された場合、購入当日の CG 日における盤上初期配置には以下の制限がある；ヘクスナンバー 20 以下の自軍境界エリア内に配置しなければならない。

- **所属部隊**：[第 71 歩兵師団] 第 211 歩兵連隊の一部および第 191 歩兵連隊第 2 大隊、第 171 工兵大隊、第 171 偵察大隊の一部；第 244 突撃砲大隊の一部

**使用可能時期**：9月20日から使用可能。

**進入エリア**：紫色の進入コードを持つ RG は、常にヘクスナンバー 20-50 (両端含む) の西端ヘクスから進入できる。同様に、シナリオ開始時に友軍支配下で、現在も支配下にあるヘクス T50 以西の南端ヘクスからでも進入できる。

**盤上初期配置**：紫色の進入コードを持つ RG が、盤上初期配置可能なものとして購入されたか、あるいは予備として購入された場合、購入当日の CG 日における盤上初期配置には以下の制限がある；ヘクスナンバー 20 以上の自軍境界エリア内に配置しなければならない。

**12.6218 RG 購入記録**：現在の CG 日の RG の選定と CPP の消費が終わったら、RG 購入記録を更新する。購入した (あるいは初回シナリオ OB で与えられる) 各 RG で受領する全ユニット/装備の記録には用紙



# V

12.6222

の1行を使う。これは、CG 期間中のそれまでの購入数を記録するためでもある(12.6216)。以下は、RG 購入記録の各列の説明である。

**CG 日** : RG を購入した CG 日(例: “14/9” は9月14日)。

**RG ID** : RG の英数字 ID (例: ソ連軍親衛狙撃兵中隊は “I1”)。

**種別(Group Type)** : RG の名称(例: ソ連軍 RG I1 は “親衛狙撃兵中隊”)。

**購入(P)#/進入コード (EC)** : CG 期間中のこれまでの購入総数。その後ろには、進入コードの色名を記入しておくこと (例: “1/赤” と記入した場合、その種別の RG のうち、赤の進入コードを持つものを1個購入したことを示す)。

**残余(R)#** : 今後の購入可能数。その陣営の RG 表の “CG 最大” 列 (の当該 RG 行) の数字から購入#の数字 (購入総数) を引いた値のことである。

**戦力(Str)** : RePh の手順 12.6221-6224 で確定した RG 戦力を記入する。歩兵中隊 RG に関しては、増強(Reinforced)戦力であれば “RS”、完全(Full)戦力であれば “FS”、準完全(Light Depleted)戦力であれば “LD”、減少(Moderately Depleted)戦力であれば “MD”、僅少(Heavily Depleted)戦力であれば “HD” と記入する。AFV 小隊/歩兵小隊/砲中隊の RG については、完全(Full)戦力であれば “F”、減少(Depleted)戦力であれば “D” と記入し、OBA RG については、“P” (Plentiful 弾薬は豊富)、“N” (Normal 弾薬は普通)、“S” (Scarced 弾薬は不足) のどれかを記入する。

**ユニット (Units) #** : RG 表に記載の当該 RG の受領ユニット数 (例: 完全戦力のソ連軍親衛狙撃兵中隊であれば “12”)。

**受領 (Received) SW/砲** : 当該 RG の SW/砲が確定したら (RePh の手順 12.6222-6224)、受領した各兵器の個数を記録する。砲中隊については、口径と砲身長を適当な欄に記入しておけばよい。

**受領指揮官(Leader Received)** : 指揮官の受領資格のある RG の指揮官が確定したら (RePh の手順 12.6225-6227)、各指揮官の指揮能力値(A10.7)を記入する。

**その他(Other)** : この欄には、(盤外) 観測員の区域、事前指定ヘクス、その CG 日の MOL 能力といった、雑多な情報を記録する。

**盤上(On-Bd)** : 盤上(On-board)初期配置 RG と購入した RG であれば、“O” と記入する。予備(Reserve)RG として購入したのであれば “R” と記入する。(ソ連軍の) 埋設(Dug-in)AFV として購入したのであれば “D” と記入する。

## 12.622 RG 戦力、兵器&指揮官



**12.6221 歩兵および AFV の RG 戦力<sup>26</sup>SDR** : 歩兵中隊 RG を購入するごとに、プレイヤーは “歩兵中隊 RG 戦力表” にて 秘密裏 DR を行う。同様に、歩兵小隊 (重火器小隊、および MOL-P 小隊も含む) と AFV 小隊を購入するごとに、“小隊 RG 戦力表” にて 秘密裏 DR を行う (両方ともに、初回シナリオ OB で与えられた自軍歩兵中隊 RG および歩兵/AFV 小隊 RG も含む)。歩兵中隊 RG の場合、決定した戦力に応じて増強 (RS) /完全 (FS) /準完全 (LD) /減少 (MD) /僅少 (HD) に記載されているユニット数のいずれかを実際に受領する。歩兵/AFV 小隊の場合、完全戦力 RG であれば、RG 表の対応する行の “/” の左側の数字の個数だけ (指定のユニットを) 受領する。減少戦力 RG であれば、“/” の右側の数字の個数だけ受領する(12.6213)。

### 歩兵中隊 RG 戦力表

| 修整後 DR | RG 戦力       |
|--------|-------------|
| 2-     | 増強戦力(RS)    |
| 3-6    | 完全戦力(FS)    |
| 7-8    | 準完全戦力(LD) † |
| 9-10   | 減少戦力(MD)    |
| 11+    | 僅少戦力(HD) †  |

DRM :

- ±x 現在の CG 日の自軍の史的 DRM(12.6182)
- y CG シナリオバランス規定(12.32)により

† 準完全戦力と僅少戦力のユニット数の後ろに指数がついていた場合、その数字の数だけの分隊を ELR 超過 (A19.13) と同様にクラス低下させる。

### 歩兵/AFV RG 戦力表

| 修整後 DR | RG 戦力 |
|--------|-------|
| 8-     | 完全戦力  |
| 9+     | 減少戦力  |

DRM :

- ±x 現在の CG 日の自軍の史的 DRM(12.6182)
- y CG シナリオバランス規定(12.32)により



**12.6222 歩兵中隊/小隊 SW<sup>Sdr</sup>** : 各歩兵中隊および歩兵小隊 RG [例外: 重火器小隊および MOL-P 小隊に関しては 12.6223 を参照] が受領する SW の数を確定するために、以下の表を使う。増強、もしくは完全戦力の歩兵中隊 RG と完全戦力の歩兵小隊は、表に記載の定数分の SW を額面どおり受領する。その他 (準完全・減少・僅少) の戦力の歩兵中隊 RG と減少戦力の歩兵小隊であれば、同種の完全戦力の中隊/小隊が使用できる各 SW につき 秘密裏 dr を行う。修整後 dr が 4 以下で、その SW は中隊/小隊の OB に含まれる。5 以上なら受領されない。RG 購入記録の該当する列の当該 RG の行に受領 SW を記入する。

### ドイツ軍歩兵中隊/小隊 SW 表\*

| RG 種別  | HMG | MMG | LMG | ATR | LtMTR | FT | DC |
|--------|-----|-----|-----|-----|-------|----|----|
| ライフル中隊 | 1   | 1   | 1@  | 1   | 1     |    |    |
| 突撃兵小隊  |     |     | 1   |     |       |    | 1  |
| 戦闘工兵小隊 |     |     | 1   |     |       | 1  | 2  |

### ソ連軍歩兵中隊/小隊 SW 表\*

| RG 種別     | HMG | MMG | LMG | ATR | LtMTR | FT | DC |
|-----------|-----|-----|-----|-----|-------|----|----|
| 親衛狙撃兵中隊   | 1   | 1   | 2@  | 2   | 2     |    |    |
| 親衛 SMG 小隊 |     |     | 1†  |     |       |    | 1† |
| 狙撃兵中隊     | 1   | 1   | 1@  | 1   | 1     |    |    |
| SMG 中隊    |     |     | 1@  | 1   |       |    |    |
| NKVD 人民中隊 |     | 1‡  | 1@  | 1   | 1‡    |    |    |
| 襲撃兵小隊     |     |     | 1   |     |       | 1  | 2  |

SW 受領判定 drm :

- +1 減少戦力 (MD) 歩兵中隊 RG
- +2 僅少戦力 (HD) 歩兵中隊 RG



## 12.6222

## 特記事項：

\*受領した SW は、当該 RG が参加する最初の CG シナリオに限り、SW を受領した RG のユニットが所有して初期配置／進入させる【例外：シナリオを通じて、その SW を盤外で控置する場合】。

@増強戦力 (RF) の中隊 RG の場合、追加して LMG を 1丁受領する。

†親衛 SMG 中隊は dr によって LMG か DC のどちらか 1つを受領する。

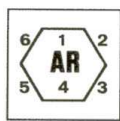
dr1-3 で LMG を、4-6 で DC を受領する。

‡NKVD 人民中隊は dr によって MMG か LtMTR のどちらか 1つを受領する。dr1-3 で MMG を、4-6 で LtMTR を受領する。



### 12.6223 重火器小隊および MOL-P 小隊の兵器 S-dr

完全戦力の重火器小隊／MOL-P 小隊は、各 RG 表に記載の兵器と操作班を額面どおり受領する。重火器小隊が減少戦力であれば、兵器 1 個につき秘密裏 dr を行う。この dr に適用される修整は一切ない。3 以下で受領となる（これに 1 個の操作班がつく；SW は 1-2-7、MTR は 2-2-8）。4 以上で兵器と操作班は受領されない【例外：重火器小隊 RG は、常に少なくとも 2 個の兵器を受領する。小隊の兵器合計が 2 個に満たなければ、小隊の各兵器につき再度 dr を行う。これは最終的な合計が 2 個以上となるまで行う】。MOL-P 小隊が減少戦力となった場合、2 個の MOL-P と操作班を受領する。受領した兵器は、当該 RG が参加する最初の CG シナリオに限り、兵器を受領した RG のユニットが所有して初期配置／進入させる。RG 購入記録の該当する列の当該 RG の行に受領兵器を記入する。



### 12.6224 砲中隊および OBA の RG S-DR

各砲中隊と各 OBA の戦力を確定するため、下の該当する表で秘密裏 DR を行う。これには、史的 DRM 表 (12.6182) に記載の DRM を適用する。RG 購入記録の“戦力 (Str)” 列の当該 RG の行に確定した戦力を記入する。

#### ドイツ軍 OBA 表

| 修整後 DR | 砲弾 |
|--------|----|
| 4 以下   | 豊富 |
| 5-8    | 普通 |
| 9 以上   | 不足 |

#### ソ連軍 OBA 表

| 修整後 DR | 砲弾 |
|--------|----|
| 2 以下   | 豊富 |
| 3-7    | 普通 |
| 8 以上   | 不足 |

#### 砲中隊表

| 修整後 DR | 戦力         |
|--------|------------|
| 7 以下   | 完全戦力       |
| 8 以上   | 各種類 1 門減少* |

#### 砲中隊および OBA 表 DRM：

±x 現在の CG 日の自軍の史的 DRM(12.6182)

—y CG シナリオバランス規定(12.32)により

\*RG 減少戦力の砲中隊 RG は、RG 表に記載された方の各種類から 1 門ずつ減少した数の砲と操作班を受領する。



### 12.6225 指揮官確定 S-DR

購入した（あるいは OB で与えられた）歩兵中隊 RG および歩兵小隊 RG 【例外：重火器／MOL-P 小隊】 ごとに、下の該当する表で秘密裏 DR を行い、その中隊／小隊が受領する指揮官の数や種類を確定する。各歩兵指揮官は、当該指揮官が参加する最初の CG シナリオに限り、所属する RG の MMC とスタックして初期配置／進入させる【例外：シナリオを通じて、指揮官が盤外で控置されている場合】。

#### 小隊指揮官確定表

| 修整後 DR | ドイツ軍 受領指揮官 | 修整後 DR | ソ連軍@ 受領指揮官 |
|--------|------------|--------|------------|
| 1      | 10-3       | 1      | 10-3       |
| 2      | 10-2       | 2      | 10-2       |
| 3      | 9-2        | 3      | 9-2        |
| 4      | 9-2        | 4      | 9-1        |
| 5-6    | 9-1        | 5-6    | 8-1        |
| 7-8    | 8-1        | 7-8    | 8-0        |
| 9      | 8-0        | 9      | 8-0        |
| 10     | 8-0        | 10     | 7-0        |
| 11     | 7-0        | 11     | 6+1        |
| 12+    | 6+1        | 12+    | —          |

| DRM      | DRM      |
|----------|----------|
| -1 突撃兵小隊 | -1 襲撃兵小隊 |
| +1 減少戦力  | +1 減少戦力  |

@ソ連軍は歩兵小隊 RG で指揮官受領のための DR を行なうためには、事前 dr で 4 以下を出さねばならない。

#### ドイツ軍中隊指揮官確定表

| 修整後 DR | 受領指揮官†         |
|--------|----------------|
| 1      | 10-3, 9-1, 8-0 |
| 2      | 10-2, 9-1, 8-0 |
| 3      | 10-2, 8-1, 7-0 |
| 4      | 9-2, 9-1, 8-0  |
| 5      | 9-2, 8-1, 7-0  |
| 6      | 9-1, 8-1, 8-0  |
| 7      | 9-1, 8-1, 7-0  |
| 8      | 8-1, 8-0, 7-0  |
| 9      | 9-1, 8-0       |
| 10     | 8-1, 8-0       |
| 11     | 8-1, 7-0       |
| 12     | 8-0, 7-0       |
| 13+    | 8-0, 6+1       |

#### DRM:

- 1 増強戦力 (RS) 中隊
- +1 減少戦力 (MD) 中隊
- +2 僅少戦力 (HD) 中隊

†増強戦力 (RS) ライフル中隊 RG は、DR にかかわらず追加の 7-0 指揮官を受領する。



# V

## 12.623

### ソ連軍中隊指揮官確定表

| 修整後 DR | 受領指揮官†         | NKVD 受領指揮官*    |
|--------|----------------|----------------|
| 1-     | 10-3, 9-1, 8-0 | 10-0, 9-0, 8+1 |
| 2      | 10-2, 8-1      | 10-0×2         |
| 3      | 9-2, 9-1       | 10-0, 9-0      |
| 4      | 9-2, 8-1       | 9-0×2          |
| 5      | 9-1, 8-0       | 10-0, 8+1      |
| 6      | 9-1, 7-0       | 9-0, 8+1       |
| 7      | 8-1, 8-0       | 10-0           |
| 8      | 8-0, 7-0       | 10-0           |
| 9      | 9-1            | 9-0            |
| 10     | 8-1            | 9-0            |
| 11     | 8-0            | 9-0            |
| 12     | 7-0            | 8+1            |
| 13+    | 6+1            | 8+1            |

DRM:

- 1 親衛中隊
- 1 増強戦力(RS)中隊
- +1 SMG 中隊
- +1 準完全戦力(LD)中隊
- +2 減少戦力(MD)中隊
- +3 僅少戦力(HD)中隊

\*NKVD 人民中隊は、表の左に記載されたコミッサールを指揮官として受領する。

†増強戦力 (RS) の親衛狙撃兵および狙撃兵中隊 RG は、DR にかかわらず追加の 7-0 指揮官を受領する。



**12.6226 コミッサール:** 1 シナリオにつきコミッサールは 2 人まで(A25.22)という通常の制限は適用しない。歩兵中隊 RG を購入し終わり、指揮官も全て確定したら、現在の CG 日の RePh に購入した歩兵中隊 RG の個数以下の新規指揮官を、コミッサールに交換することができる【例外: コミッサールの現在の総数が、ソ連軍全 OB 内の 12 個分隊 (HS 相当含む; FRD) につき 1 個の割合を超えているなら、通常指揮官をコミッサールに交換することはできない】。



**12.6227 戦車指揮官 S-DR:** AFV 小隊【例外: 自走 FLAK 小隊】を購入するたびに、(減少戦力であっても) 次の表で秘密裏 DR を行い、戦車操作班の質を確定する。受領した戦車指揮官は、可能であるなら当該小隊のいずれかの AFV に乗ってシナリオを開始しなくてはならない (配置転換となれば、戦車指揮官も一緒に配置転換となる; 12.6162)。

### 戦車指揮官表

| 修整後 DR | 戦車指揮官 | DRM:    |
|--------|-------|---------|
| 2-     | 10-2  | -1 ドイツ軍 |
| 3      | 9-2   | +1 ソ連軍  |
| 4      | 9-1   |         |
| 5      | 8-1   |         |
| 6-11   | -     |         |
| 12+    | 未熟*   |         |

\*その小隊の全 AFV は未熟戦車操作班となる(D3.45)。



### 12.623 野戦構築物の購入: FPP の使用によって

受領する野戦構築物は、必要な FPP があれば各 CG 日に購入することができる (RePh の手順 12.621 で購入する)。購入手順の完了とともに、今回使用されなかった全残余 FPP は喪失する。野戦構築物を選定したら、CG 記録表の“野戦構築物”の欄にその種類 (地雷原であれば戦力も) を記入する。しかし、野戦構築物の実際の盤上の位置は、次の CG シナリオの初期配置まで決めておかなくてよい。

### 野戦構築物購入表

| 種別                          | FPP コスト                    |
|-----------------------------|----------------------------|
| 単独壕 <sup>1</sup>            | 3/2/1 <sup>1</sup>         |
| 塹壕 <sup>1</sup>             | 7                          |
| A-T 壕 <sup>R</sup>          | 21                         |
| A-P 地雷原                     | 1 戦力につき 1/3 <sup>2</sup>   |
| A-T 地雷原                     | 1 戦力につき 3/9 <sup>2,3</sup> |
| 道路障害 <sup>1</sup>           | 12                         |
| 鉄条網                         | 15                         |
| トーチカ <sup>R</sup>           | (a+b+c) × 3 <sup>4</sup>   |
| 要塞化された建物 <sup>FI</sup>      | 10 <sup>5</sup>            |
| トンネル                        | 30                         |
| HIP <sup>FI</sup>           | 5/3/2/1/1 <sup>6</sup>     |
| “?” <sup>FI</sup>           | 17                         |
| ブービートラップ <sup>R</sup>       | 40 <sup>8</sup>            |
| 完全設置 DC(A23.7) <sup>F</sup> | 15 <sup>9</sup>            |
| 大隊拠点 <sup>FI R</sup>        | 30 <sup>10</sup>           |

- それぞれ 3、2、1 個分隊の容量。
- 左がドイツ軍、右がソ連軍の FPP コスト。各陣営で 1CG 日に 90FPP を超えて購入してはならない。初期配置の間に、自軍が支配する既存の地雷原に A-P/A-T 地雷原戦力を加えて (規定戦力値と上限の範囲内で) 戦力を増すことができる。このやり方で地雷原の戦力を減らすことはできない。上の表で購入した地雷原は、ブービートラップ能力やその増強 (B28.9) と替えることはできない。
- 連鎖地雷含む。
- (容量+CADRM+NCA DRM) × 3
- 1 建物区域のコスト。VotG CG の要塞化された建物はトンネルと交換することはできない。
- それぞれ AFV/分隊/HS/操作班/SMC のコスト。1 シナリオで、予備でない歩兵分隊の 10%(FRU)を超える MMC (に加え同一区域に初期配置する全 SW/SMC) は HIP できない。夜間(E1.2)のシナリオ防側側の 25%HIP 配置には FPP のコストはかからない。ソ連軍だけが AFV を HIP にして初期配置でき、D9.5 にしたがる必要がある。ソ連軍 RG 表の “w” も参照。砲とその操作班は、A12.34 に従って自由に HIP にして初期配置できる。どちらの陣営も秘匿予備ユニット/“?” の HIP を購入できない。
- ダミーの予備秘匿カウンターとして使用できる(12.6214b)。SSR CG15 (12.4)も参照。
- 現在のレベルを次のレベルに向上させる (レベル C→B、レベル B→A)。ブービートラップは、VotG 地区盤の全非空中区域に影響が及び、ドイツ軍 TC によってのみ起爆する。
- プレイ開始前に、残存保有 DC (または盤上配置する歩兵中隊に与えられた DC) 1 個を HIP にして自軍の支配する建物/瓦礫/トーチカ/塹



## 12.623

壕区域に完全設置 DC として初期配置できる。この時に設置区域を記録し、「起爆させる」歩兵ユニットの ID も記録しておく。設置 DC は索敵で暴露され、無作為の SW 破壊で除去される。

<sup>10</sup> CG11.1b 参照。建物が占めている各ヘクスごとに 30FPP を消費する。これには、地上レベルを要塞化するコストは含まれていない。要塞化建物区域は、別途購入しなければならない。

F “F” のついた野戦構築物だけが、前線区域に初期配置できる。前線区域で行われた TC でも通常どおりブービートラップを起爆させる。

I “I” のついた野戦構築物だけが孤立区域に配置可能。

R ソ連軍のみ購入できる。

**12.624 偵察：**偵察目的のために所要 CPP を消費していわば、この時点で両軍ともに偵察 dr を行える。偵察が可能であれば、その陣営は現在の CPP 総計 (CG 記録表の「残余」欄) から 1 (偵察 dr で有利な drm を得るためには 2) を引き、次の CG 日の「開始」欄に新たな総計を記入する。偵察できない、または偵察しないのであれば、次の CG 日に現在の CPP 総計をそのまま書き写す。「開始」欄の数字は常にその CG 日開始時の CPP 総計を示す。

修整後 dr は、偵察区域に実際に初期配置されていなければ、対戦相手が明かさなくてはならないユニットや野戦構築物 (要塞化された建物を含む) の区域数である。偵察する陣営の主要分隊タイプに応じて以下の修整がある。夜間シナリオの場合、ソ連軍の偵察 dr は、すべての修整後にさらに 2 倍にすること。

drm :

|         |    |
|---------|----|
| 2CPP 消費 | +3 |
| ソ連軍     | +1 |
| 静粛      | +1 |
| 鈍兵      | -1 |

各 CG 日に偵察できる区域数は、CG 記録表の現在の CG 日の「偵察」列に記入する。次の CG シナリオで全盤上ユニットを初期配置するまで、視察はないからである。偵察の効果についての詳細は 12.6265 を参照。

**12.625 主導権の決定：**各陣営は、現在の CG 日の主導権を決める。これは“攻撃 (Attack)”か“戦闘休止 (Idle)”となり、その陣営が望む戦術計画を表している [例外：ソ連軍が“反撃”を選択した (12.613 ; 12.6253) 場合、ドイツ軍は自動的に“戦闘休止 (Idle)”を選択したとみなされる]。

**12.6251 ソ連軍の攻撃制限：**ソ連軍は CG で“攻撃 (Attack)”チットを選択できる回数が、以下のように制限されている。CG-I : 4 回。CG-II : 5 回。CG-III : 2 回。CG-IV : 8 回。ソ連軍は制限以内であれば自由に攻撃チットを使用できるが、1CG 日には 1 回しか攻撃チットを使えない。

**12.6252 手順：**各陣営は、自身の主導権チットを選び、相手から見えないように盤上に置く。次の CG シナリオで選択した面を表にすること。これを同時に見せ合い、以下の表で新規 CG シナリオが生成されるか否か、また生成された場合どんな種類になるかを確定する [例外：ソ連軍が“反撃”を選択した (12.613 ; 12.6253) 場合、自動的にソ連軍攻撃シナリオが生成される]。

## 主導権決定表

| チット選択    | ソ連軍攻撃              | ソ連軍戦闘休止             |
|----------|--------------------|---------------------|
| ドイツ軍攻撃   | 双方攻撃 <sup>1</sup>  | ドイツ軍強襲 <sup>1</sup> |
| ドイツ軍戦闘休止 | ソ連軍強襲 <sup>1</sup> | 戦闘休止日 <sup>2</sup>  |

<sup>1</sup> シナリオが生成される。以下の情報から該当するシナリオ種別を確認する。

<sup>2</sup> この日のシナリオは生成されない。次のシナリオが生成されるまで RePh の手順 12.614.6253 を繰り返す。

## 12.6253 シナリオ種別：

**双方攻撃：**この CG 日は、両陣営が攻勢を計画している。dr を行い、先に初期配置する側を決める。3 以下でソ連軍が先に初期配置をし、4 以上でドイツ軍が先に初期配置する。ただし、両陣営の初期配置が完了するまで、先攻は決めない (RePh の手順 12.627)。

**ドイツ軍強襲：**この CG 日はドイツ軍が攻勢を行う。ソ連軍が先に初期配置を行い、ドイツ軍が先攻となる。

**ソ連軍強襲：**この CG 日はソ連軍が攻勢を行う。ドイツ軍が先に初期配置を行い、ソ連軍が先攻となる。ソ連軍の選択により、夜間シナリオとすることができる。12.6254 参照。

**ソ連軍反撃<sup>27</sup>：**この CG 日は、ドイツ軍の攻撃直後に、ソ連軍が主導権を手に入れるべく反撃を行う。ドイツ軍強襲シナリオが行われた CG 日において、ソ連軍は攻撃チットの使用によって、ドイツ軍強襲シナリオの直後に“ソ連軍反撃シナリオ”を生み出すことができる。この場合、同一の CG 日に 2 つ目のシナリオが生成されることになる。ソ連軍は RePh の手順 12.613 において反撃を宣言する必要がある。その後の RePh は、以下の手順を除き、すべて行われる：『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)』。ソ連軍の選択により、このシナリオを夜間シナリオとする (12.6254 参照) こともできる。ドイツ軍はこのシナリオにおいて、自動的に“戦闘休止 (Idle)”を選択したものとみなされる。

ソ連軍反撃シナリオでは、RePh 手順 12.618 でドイツ軍が受け取る CPP は半減 (FRU) する。ソ連軍が受け取る CPP は通常と同じである [例外：現在の CG 日が、その CG の最後の CG 日であった場合、ソ連軍が受け取る CPP は半減 (FRU) する]。ソ連軍反撃シナリオの直後に行われる RePh 手順 12.618 では、ソ連軍が受け取る CPP は半減し、ドイツ軍は通常の CPP を受け取る。

**戦闘休止日：**両陣営とも比較的戦闘行動は行わず、次の攻撃に向けて戦力を蓄積し、再編成を行うことに決める。次のシナリオが生成されるまで、RePh の手順 12.614.6253 を繰り返す。



**12.6254 ソ連軍の夜襲：**“ソ連軍強襲”もしくは“ソ連軍反撃” CG シナリオが生成されたら、ソ連軍は夜間シナリオ (E1.) にすると宣言できる。このシナリオでは、両陣営の盤上 / 盤外配置に関係なく、ソ連軍は常にシナリオ攻撃側となり、ドイツ軍は常にシナリオ防御側となる。盤外から進入する増援は常に移動の自由を得ている (E1.21)。E1.11 に従い、雲量と基本 NVR を決める [例外：月齢は CG 記録表の月齢の列にある史実上の月齢を使用]。NVR 表で曇天の結果となっても E3.5 は生じない。また、曇天と月齢は無関係である。夜間シナリオにおいて、ドイツ軍の ELR は現在 CG 記録表に記載されている実際の ELR よりも、1 つ低いものとみなされる。





## V

**12.6255 VotG CG シナリオの勝利条件:**<sup>※</sup>(12.6253で確定した)CG シナリオの種別に応じて、以下の勝利条件を適用する【例外：CG-Iでは、すべてのシナリオにおいて共通の勝利条件を用いる。12.51 参照】。ただし、初回シナリオとCG全体の勝利条件は、CGと初回シナリオに関する個別の情報に記載されている(12.51-54)。

**双方攻撃シナリオ:**ドイツ軍は、シナリオ終了時にソ連軍よりもVPが多ければ勝利。双方ともCVPを得る。また、シナリオ開始時に敵が支配していた石造ヘクスを自軍が支配している場合、1ヘクスにつき1VPを得る。

**ドイツ軍強襲およびソ連軍強襲/反撃シナリオ:**どの“強襲/反撃”シナリオでも、ソ連軍はシナリオ終了時に全石造ヘクスと、現存する全渡船場を支配していれば勝利となる。それ以外では、シナリオ終了時に失った石造ヘクスよりも支配した石造ヘクスが(まったく失っていないければ、シナリオ開始時の支配数より)20個以上(ソ連軍は10個以上)多いか、相手よりも2倍以上のCVPを得ていければ、攻撃側の勝利となる。

### 12.626 風&ユニット初期配置



**12.6261 風:**初期配置の前に、風力/風向を判定する(B25.63-64)。弱風となり、盤上に1箇所でも火災(12.6107)があれば、即座に漂流した煙幕カウンターを置く。

**12.6262 孤立ユニット初期配置:**先に初期配置する側(RePhの手順12.6253)は、(もしあれば)孤立状態の全残存ユニット/装備を初期配置する。その後で相手も同様に配置する(12.4, CG 15も参照)。孤立エリア(12.607)では、各ユニットは(12.6081により)直前のシナリオ終了時にいた区域か、それに『隣接』する自軍が支配する戦略区域にのみ初期配置できる【例外：要塞化された建物/トーチカ内の砲/AFVや、走行不能/放棄された車両は動かさない】。所有していない装備は、ユニットがその区域に初期配置されていれば、プレイ開始前に回収を試みることができる。

孤立エリアに置くことができる野戦構築物については、野戦構築物購入表(12.623)の注“”を参照する。無線機/野戦電話は孤立区域に初期配置できない。孤立したユニットと兵器は弾薬減少(A19.131)状態となっている【例外：捕獲兵器:A21.11】。

**12.6263 弾薬減少の解消:**弾薬減少状態となっている統制状態の孤立歩兵が、(弾薬減少状態でない)統制状態の武装した自軍歩兵MMC(孤立歩兵よりユニットサイズが大きいこと)と同一区域で自軍プレイヤーターンを開始すれば、双方がTIとなり統制状態を維持することで、そのプレイヤーターン終了時に弾薬減少状態が解消する。MGの弾薬減少状態は、弾薬減少状態となっていない統制状態の武装した自軍歩兵MMCが所有した時点で解消する。その他の兵器の弾薬減少については、孤立していない状態で1CGシナリオを終えた場合のみ解消できる(12.6159)。捕獲兵器(A21.11)の使用には、弾薬減少状態は適用されない。

**12.6264 非孤立ユニット初期配置:**先に初期配置する側は、残りの残存ユニット、装備、購入した野戦構築物、盤上初期配置RGを孤立していない自軍境界エリア内の区域に初期配置できる【例外：野戦構築物購入表(11.621)の注“”のついた野戦構築物のみが自軍の前線区域に配置できる】。盤上に初期配置しなかった残存ユニット/RGはSSR CG9(12.4)に従って盤外から進入させられる。最後まで全くプレイに参加しなかったものは、次のCGシナリオでも残存する【例外:AFV小隊RGについては、どのCGシナリオであれ、いずれかのユニットが盤上にいたのであれば配置転換(12.6162)の対象となる】。ユニット/装備を初期配置する一方で、

## 脚注

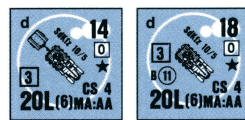
野戦構築物(RePhの手順12.623)の初期配置区域を決め、RG記録表の「野戦構築物」下の各欄に区域を記入する。先に初期配置する側が初期配置を終えたら、相手側が同じ手順を踏む。すべての初期配置が完了したら、渡船場の制圧に従事していたドイツ軍ユニットから、TIカウンターを除く。

**12.6265 偵察区域の視察:**初期配置が全部完了したら、(もしあれば)各陣営は偵察(12.624)する区域を宣言する。各偵察区域は、一番近い自軍支配ヘクスから4ヘクス以内でなくてはならない【例外：夜間シナリオにおけるソ連軍の偵察は、自軍支配ヘクスから8ヘクス以内の区域まで対象にできる】。ソ連軍から始めて、かわるがわる1区域ずつ偵察区域を宣言する。「偵察された」隠匿ユニットは初期配置した区域に隠蔽状態で配置する。対戦相手は、それらのユニットの視察の権利(A12.16)も有する。これは敵へのLOSは関係ない。偵察区域に野戦構築物があれば、それは暴露され盤上に置かれる【例外：トンネルや地雷原のタイプ/戦力は暴露されない(12.6083とその脚注を参照)】。隠蔽地形のスタックが視察を受けた後は、敵へのLOSに関係なく、それまでであった“?”を戻す。

### 12.627 シナリオ開始:

これで次のCGシナリオをプレイする準備が整ったことになる。両陣営は現在のELRとSANを伝え合う。双方攻撃シナリオ(のみ)であれば、drで先攻を決める(強襲シナリオであれば、後に初期配置した方が常に先攻;12.6253)。3以下であればソ連軍が先攻で、4以上であればドイツ軍先攻となる。

## ドイツ軍車両ノート



**88.1 Sdkfz 10/5:**新型の2.0cm Flak38対空砲を搭載した、Sdkfz 10/4の後期生産型であり、これらの形式はSdkfz 10/5として区別された。防御力を増すために、1942年後半には防盾と車体に8mm厚の装甲板が増設された。1943年には、操作員の数が6人から4人に減らされた。写真による証拠と戦術的な有効性が、スターリングラードの市街戦に投入された自走対空砲部隊に、おそらくSdkfz 10/5が配備されていたであろうことを示唆している。

↑この車両は部分装甲AFVであり、装甲は車両の前面にのみ存在する。

ドイツ軍車両ノートAおよびDを参照。

## 脚注:

- 1. VotG2, 地下道:**チュエイクフ将軍は、後の工場での戦いで見られた恒常的な地下道の利用が、スターリングラード中央部の戦いではさほど行われなかったと記録している。工場の工員たちは地下の下水管システムに熟知していたのに比べ、中央部で戦った兵士たちはそれらのシステムをよく知らなかったためである。
- 2. VotG17, 尋問:**ソ連軍に対して、多数の民間人から寄せられた情報は、ドイツ軍部隊の特定や攻撃の接近などの重要なものであった。ドイツ軍に対しては、誤った情報が与えられた。
- 3. VotG18, 対空ハーフトラック:**ドイツ軍は、スターリングラード中央部での戦闘において、自走対空砲部隊を歩兵に対する直接支援に用いた。対空ハーフトラックが射撃グループの一部となるのが許可されているのは、歩兵への密接な支援が通常の戦術であったことを反映させてのことである。





## V

な爆撃機は、後方区域のドイツ軍と飛行場の攻撃に用い、前線のドイツ軍歩兵に対しては旧式のU-2 (PO-2) 型複葉機で攻撃をかけた。女性パイロットが操縦していたために、“夜の魔女”と名づけられたそれらの複葉機は、夜の帳が落ちた後の若干の戦闘休止時間を狙って攻撃し、ドイツ軍歩兵の休息を妨害した。このソ連軍の夜間爆撃の効果を抽象的に表現するために、ドイツ軍のELR増減に際し、終了した夜間シナリオごとに+1DRMを適用する。

**19. スツーカーIIおよび航空事前爆撃RG :** ドイツ軍は、昼間においては絶対の航空優勢を謳歌していた。何者にも妨げられることなく、圧倒的な破壊力で戦術航空支援を行うことができたのである。中高度爆撃機とスツーカーは、街路を動くものには手当たり次第に鉄槌を食らわせた。また、頑強に立てこもるソ連軍を、区画ごと根こそぎ粉砕せよと要請されることもあった。スターリングラード中央部の戦闘で、ドイツ空軍が与えた衝撃を包括的に再現するために、ドイツ軍に新たなRGとして『スツーカーII』と『航空事前爆撃』が与えられることとなった。『スツーカーI』は、おなじみの今までどおりの航空支援である。航空事前爆撃は、ロケットOBAの顕著な不足という空隙を埋めるのにも役立つ。第71および295歩兵師団には、ネーベルベルファー連隊が1つしか所属しておらず、しかも弾薬不足に陥っていたのである。

**20. 突撃兵および戦闘工兵小隊RG :** スターリングラードでの、野蠻で凄惨な近接戦闘に対処すべく、ドイツ軍は第1次世界大戦の“突撃兵”による戦術を復活させた。これらの小隊は、通常優秀な指揮官と、自動火器および爆薬で武装した志願兵から構成されていた。これらは、後の工場での戦闘で投入された“突撃兵中隊”の前身といえるものであった。しかしながら、スターリングラード中央部の戦闘においても、より大きな“自動火器グループ”が戦闘に参加したとの記録も残っている。プレイヤーは、複数の突撃兵小隊を購入することで、自身の“突撃兵中隊”を作ることができる。戦闘工兵小隊は、後に工場区域で投入された特殊な“突撃工兵”隊ではなく、師団、もしくは連隊の工兵部隊であった。それらの部隊は、連隊や中隊の必要に応じ、戦闘工兵小隊として分派された。

**21. 戦車駆逐中隊RG :** ソ連軍は76L対戦車砲中隊を、“戦車駆逐 (Tank Destroyer ; 戦車殺し)” 部隊と呼び、通常は独立戦車駆逐部隊で運用された。第62軍は戦闘開始時にこの砲を大量に保有していたが、スターリングラード近郊での緒戦においてそのほとんどを失ってしまった。失われたTDの多くが、今度はドイツ軍に鹵獲使用されることになった。第71および295歩兵師団は、鹵獲したソ連製の76L砲を装備した対戦車中隊をいくつか配属させていた。ソ連軍OBに存在している戦車駆逐中隊は、実際には市街に撤退しえたいくつかの残余部隊を表現したものである。

**22. CG-Iにおける装甲支援攻撃の史実再現 :** CG-Iでは、9月16日の増援部隊購入の際、ドイツ軍装甲RGのCPPコストを減少させている。これは、ドイツ軍プレイヤーに史実と同様の強力な装甲支援攻撃を行うという選択肢を与えるためのものである。CG-Iで通常与えられるCPPでは、装甲部隊の大量投入の再現が難しい。

**23. 襲撃兵および親衛SMG小隊RG :** スターリングラードで必要となった新たな小部隊戦術に対するソ連軍の回答が、“襲撃兵”であった。襲撃兵は小規模な小隊サイズの突撃部隊であり、主としてSMGと手榴弾で武装していた。それだけでなく、部隊には火炎放射器や爆薬を装備した工兵も含まれており、通常はさらに重装備による支援を受けていた。ソ連軍親衛SMG小隊の存在は、ソ連軍プレイヤーに戦術的柔軟性を与える。襲撃兵の拡大にも用いることができるし、狙撃兵中隊の増強にも利用できる。他のソ連軍歩兵RGは中隊サイズである (通常のソ連軍戦術ドクトリンにしたがっている)。

## 脚注

**24. NKVD人民中隊RG :** これらは第10NKVD師団所属の中隊であり、NKVDの幹部と、戦火に慣らされた徴収兵と現地の民兵による兵員から構成されていた。

**25. 12.6217 RG進入コード :** 進入コードは、この戦闘に参加したソ連、ドイツ両軍のさまざまな部隊について、その歴史的な登場時期と当初の作戦行動を行った区域を表したものである。また、このコードの違いによって、VotG-CGをチームプレイで楽しむときに、受け持ち部隊を区別することも可能となる。

**26. 12.6221 歩兵およびAFVのRG戦力 :** 歩兵中隊RGに設けられたさまざまな戦力段階は、大半でないにせよ多くの部隊が何らかの損耗を被っていたことを反映させたものである。ドイツ軍は、夏の過酷な戦役で疲弊し、戦力を減少させていた。加えて、中心街にたどり着くまでの市街への接近でも損耗を蓄積させていた。ソ連軍部隊の多くは、市街近郊の戦いで手ひどく痛めつけられており、増援部隊もボルガ河を渡河する際に妨害射撃によって大きな損害を蒙っていた。戦力表には、増強された中隊RGを受領できる可能性も与えられている。

**27. 12.6253 ソ連反撃 :** CGの扱う期間の短さと、ドイツ軍が戦闘休止を選択するCG日がわずかしかないのであることをかんがみ、ソ連軍プレイヤーに“ソ連軍反撃”の選択肢を与えることで、第62軍が史実で行った反撃と同様に主導権の奪取を試みることができるようにした。また、これによって駅の周辺で生じた、潮の満ち干きのような戦闘の推移も再現できる。

**28. 12.6255 VotG-CG シナリオ勝利条件 :** いくつかの理由から、勝利条件では『石造区域』ではなく『石造ヘクス』を用いている。ひとつには、VotGの地図上にはあまりにもたくさんの石造区域があり、その支配を記録するのが困難なためである。ヘクス単位での記録は、ずっと数が少なくてすむ。もうひとつは、瓦礫化が広範囲に生じたとしても、瓦礫の落下によって広がらない限り、石造ヘクスの数に変化が生じないことである。渡船場が重要な意味を持つのは自明のことであるが、その奪取がボルガ河への突進の最終目標だったためである。