

Z RR11.7

Z.RILEY'S ROAD CAMPAIGN GAME

Riley's Road Scenario Special Rules

RR1:EC は歴史的天候表(2.517)に従う。無風で開始。雨(E3.51)が振っている場合の靄による LV 妨害修整は、6 ヘクス以下の射程で+1 となり、それよりも長い射程の修整も同様に+1 増加する。放火の試みは禁止される。

RR2 盤外地形と道路: 地図北/南端(西/東端)から存在している 道路は、A2.51 に従い、盤端へクスと同じアルファベット(番号)の盤外へクスにも伸びているものとみなす 1。盤外道路の種別(舗装/未舗装)は、それにつながっている盤上道路と同じであるとみなす。RR 地図の一部しか使われていないシナリオの場合、盤外の移動/進入に関して、地図上の地形が盤外に存在しているものとみなす。

RR3 照準区域: 照準区域の設定(C6.4)は禁止される[例外:夜間シナリオでは、適正な SW MG は照準区域を設定できる]。



RR4 格闘戦: すべての RR シナリオにおいて、格闘戦 CC(J2.31)が適用される²。

RR5 装甲教導(Panzer Lehr)**師団:** 装甲教導師団はエリート部隊 (C8.2)である。

RR6 シュルツェン: すべての PzKpfw IVH と IVJ にはシュルツェン (D11.2)が装備されている。

RR7 ジャイロスタビライザー: 戦車指揮官の搭乗車両を指定する 前に、カナダ軍プレイヤーは適正な AFV のそれぞれについて、H1.42 の表上で秘密裏 dr を行い、ジャイロスタビライザー(D11.1)が機能しているかどう かけっていする。



RR8 カンガルー: RAM カンガルーは、自力で降車可能な乗車ユニットが無くなった時点で、直ちに帰還(D5.341)となる。RAM カンガルーの乗車兵/積載物は、同時に降車しなければならない。RAM カンガルーの固有操作班は、自発的に自

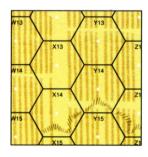
身の車両を放棄できない。放棄が強制された場合、車両は破壊され、操作 班は除去される。RAM カンガルーは、固有操作班の生存判定を行わない。 生存ナンバー(CS#)は、乗車兵/跨乗兵の生存判定に用いられる 3 。

盤外から進入する場合、RAMカンガルーの乗車兵/積載物を秘匿ボックスに置いてかまわない。この状態の乗車兵は常にBU状態とみなされる。降車した場合、ラムカンガルーが敵ユニットの存在する区域に進入した場合、もしくは乗車兵がCE状態になった場合、その乗車兵は秘匿ボックスから盤上に移される。



RR9 軟弱な地面:2月19日のぬかるんだ状況を反映し、この日付の各(CG も含む)シナリオにおいては車両の移動に以下の制限を課する。各車両は、ヘクスサイドを通過するごとに

(E3.9と同様に)1MPを追加消費する。ただし、舗装道路を通過するか、もしくは建物/林/瓦礫障害物内に進入する車両は、この追加消費を必要としない 4。加えて、各ボグ判定には軟弱な地面の DRM(D8.21)が適用される [例外:舗装道路上、もしくは建物内(D8.21); 有刺鉄線のボグ判定(RR13.3)]。軟弱な地面が影響している場合、盤外も同様に軟弱な地面と考える。



RR10 耕作地: すべての麦畑は耕作地(B15.6)とみなす。RR 地図上での麦畑(耕作地)には、茶色の耕した跡が描かれている(例: X13、X14、Y14)。2 月 19 日の(CG)シナリオにおいては、斜面ヘクスサイドを通過して"斜面上方(RR12.2)"に該当する耕作地ヘクスに入ったか、より高い高度レベルの耕作地に入った場合、その車両は進入した耕作地ヘクスでボグ判定を要求される5。

RR11 RILEY'S ROAD 地下室(Cellar):



RR11.1 RR 地図上のすべての石造 1 階建て建物(例:T10)には、その地上レベルの下に(すなわち、建物より 1 レベル下に)地下室区域がある 6。地下室区域は、他に特記の無い限り、そのヘクスの屋上以外の建物区域と(瓦礫の落下[B24.12]および支配に関しても)同等なものとみなされる。地下室のレベルは、建物の基本高度レベルの決定には考慮に入れない。

RR11.11 TEM: 地下室区域の TEM は+3 である。地下室区域は要塞 化できる。地下室区域は、B23.912 に関して考慮に入れない(すなわち、地 上レベルを要塞化する為に、地下室を要塞化する必要はない)。

RR11.2 進入:歩兵/SW のみが地下室区域に初期配置/進入可能である。それらは、地下室カウンターの下に置くことで、地下室内にいることを表す。歩兵は、建物の地上レベルを通じてのみ、その下にある地下室への進入/からの退出が可能である。

RR11.3 LOS:地下室内の歩兵が建物の外側の非『隣接』区域へLOSを引く場合、地上レベルの壕内にいるかのように(B9.21)判定し、『隣接』区域 [訳注: RR 地下室に『隣接』する区域は、その真上の建物区域のみである] に対する LOS は通常と同様に(B23.25)判定する。高度優位性TEM(B10.31)と夜間 LV(E1.7)の適用に関しては、地下室区域はそのヘクスの基本高度レベルにあるとみなす。

RR11.4 射撃への影響:地下室内の歩兵ユニット/FGが固有火力を用いて射撃する場合、その US#の合計が 3 以上(指揮する指揮官の US#は含まない)であり、かつ建物のイラストの外に対して射撃するならば、その固有火力は地域射撃として半減する[訳注:原文には「地下室区域に『隣接』しない」という条件もあるが、建物の外側には地下室に『隣接』する区域は存在しない』。その他には、通常の建物内からの射撃制限以外、地下室区域はSW/固有火力の使用に影響しない。地下室区域から DC を投げ込めるのは、『隣接』する真上の建物区域のみである。

RR11.41 『煙幕』: 地下室区域のあるヘクスの地上レベルに置かれた『煙幕』は、地下室区域と地上レベル(あるいはそれ以上のレベル)区域間の射撃に、通常と同様に影響する。『煙幕』内から外に向けて射撃する際の、追加+1DRM(A24.8)は適用されない『訳注:原文には「『隣接』する地下室区域に対する射撃」という文言があるが、RR 地下室に『隣接』する地下室区域は存在しない』。

RR11.5 延焼:地下室区域から/への火災の延焼は、それに『隣接』する地上レベルの建物区域との間でのみ生じ得る。

RR11.6 瓦礫:地下室区域は、他の建物区域と同様に瓦礫になり得る。 地下室区域が瓦礫化したら、その上にある全ての建物区域も瓦礫となり、地 上レベルに石造瓦礫カウンターが置かれる。中にあったすべてのもの(ユニット/火器)は除去され、要塞化されていたとしてもその効果は消失し、加え て AFV はもはやそのヘクスの床を踏み抜く(RR11.61)ことはなくなる。地下 室の真上の建物区域が瓦礫化したら、地下室区域も瓦礫となる。

RR11.61 地下室への落下:以下の変更点を除き、B23.41の地下室ルールは RR 地下室にも適用される。RR 地下室へは、AFV のボグ判定 DR の色付き dr が 5 以上の場合落下が生じる。AFV の固有操作班が生存判定に成功したら、微発(Scrounge; D10.5)が可能であれば直ちにそれを試みることができ、その後に地上レベルではなく地下室区域に(たとえそこがオーバースタックであっても)置かれる。どちらにせよ、AFV は除去され、残骸も残さない。AFV が落ちてきた地下室に歩兵ユニットがいた場合、それらは直ちに NMC を行わねばならない。NMC に失敗した歩兵ユニットが SW を所有していた場合、その各個に dr を行う;6 で除去となり、4・5 で故障となる。RR地下室がない建物(例えば、1階建ての木造建物)の床をAFV が踏み抜いたとしても、そこに RR 地下室区域が生じることはない。

RR11.7 包囲: A7.72 による包囲(地上より高位のレベルの包囲)のルールは、地下室区域には適用されない。すなわち、地下室区域のユニットは移動によって地上に出るすべがなくとも、包囲状態とはならない。



RR12

N6 P6 O7 N7 N7 O8 N8 P8

RR12. 斜面 ヘクスサイド⁷ (Slope Hexsides)

RR12.1 斜面へクスサイドは、斜面上方(Up-Slope; RR12.2)にいるユニットに、LOSの優位性を与えるのに十分なだけの地形の起伏を表している。RR地図上では、茶色の短い毛羽状の模様が描かれたヘクスサイド(例: P6-P7)

が斜面〜クスサイドである。斜面を表す**イラストではなく**、それが描かれた〜クスサイド全体(頂点も含む)が斜面〜クスサイドを構成している。

RR12.2 斜面上方/斜面下方(Up-Slope/Down-Slope): 1 つ以上の斜面へクスサイドを含む区域は、そのヘクスサイドを通過するLOSに対して、"斜面上方"か"斜面下方"かのいずれかとなる。LOS が通過する斜面へクスサイドを示す地形シンボルが、該当区域のヘクス内に描かれているなら、その区域は斜面下方となる。LOS が通過する斜面ヘクスサイドを示す地形シンボルが、斜面ヘクスサイドを共有する隣接ヘクスに描かれているなら、その区域は斜面上方となる。LOS が通過するヘクスサイドが異なれば、ある区域はそれに応じて斜面上方にも斜面下方にもなりえる。

RR12.3 LOS:斜面は LOS 妨害にも障害物にもならない。斜面上方が LOS に与える影響は以下に述べることのみである。LOS が斜面上方を成り 立たせるヘクスサイドを通過しており、斜面上方区域から/へ引かれている 場合に、斜面上方区域は通常より 3/4 レベル高いとみなす。ゆえに、他に LOS 障害物がなければ斜面上方のユニットは―たとえ稜線へクスにいなくと も-斜面上方へクスサイドを通過してより下の高度レベルに(丘の稜線を通 過して)LOS が通る。又、斜面上方のユニットよりも妨害/障害物そのものの 最頂部の高さが低い(<)場合には、その妨害/障害物を越えて(Over; B.4)LOS を引くことができる[例外:B9.21 の壕内からの LOS 制限は適用され、 B9.3 による石垣/生け垣の TEM も適用される]。その他の点では、斜面上方 /斜面下方を作り出すヘクスサイドそのものは、LOS に何の影響も及ぼさな い(斜面のあるヘクスを通過したり、斜面ヘクスサイド沿いに LOS が引かれ ても完全に無視する。また、A6.41-.43 の LOS 障害物によって生じる死角 ヘクスの増減を計算する上でも、考慮に入れない)。 斜面上方へクスサイド**そ** のものは、高度有利性を作り出さず、斜面上方にいるユニットに HD を与える 可能性もない。1 つ以上の斜面へクスサイドの存在があったとしても、そのへ クスの基本高度レベルが変化することはありえない。 図 1

710 BB10 CC11 4-3-6 BB11 ROAD DD12 **AA13** 52-4-8 X13 Z13 DD13 AA14 X14 42-5-8 42-6-8 DD15 4'-6-7 CC16 Y16 **BB16** DD16 42-5-7

RR12.31 火線: 火線の LOS/LOF が 1 つ以上の斜面へクスサイドを 通過する場合、火線ルールにおける"同一レベル"を"同一基本高度レベル"に置き換えて考える。**RR12.42** の例も参照。

例:図1を参照。457分隊は、図中のあらゆるヘクスにLOSがある。生け垣も稜線も、ここからのLOSに対しては障害とならない。ただし、468分隊と447分隊に対するLOFには、生垣TEMが適用される。逆に457分隊がドイツ軍分隊から射撃を受けた場合、高度有性は適用されない。436分隊とLOSがあるのは、467、468、457分隊である(これらのヘクスが436分隊から射撃を受けた場合、高度優位性が適用される)。他の分隊には、稜線が障害となる。436分隊を除き、図中の分隊はすべて相互にLOSがある。斜面がLOSを遮断することはあり得ない。すべての場合において、LOSの可逆性(A6.5)が適用される。DD10にある建物が2階建てであるとする。468分隊は、DD10にLOSが引けるだけでなく、DD10を越えて(死角ヘクス以外に)LOSを引ける。この建物の最頂部の高さは、1/2レベル(地上レベル-1+建物の高さ11/2であるが、468分隊は斜面上方にいるため、レベル3/4にいるからである。AFV/残骸がBB13にあると、458(467、447)分隊から548分隊へのLOSは妨害される。しかし、468分隊から548分隊へのLOSは妨害されるい(逆も同様)。

RR12.4 遮蔽効果(Cover): 斜面は、一定の条件の下でなら+の TEM(RR12.41)もしくは+の DRM(RR12.42)を与える。

RR12.41 直接射撃への TEM:3 つ以上(あるいはつながっていない 2 つの)斜面下方へクスサイドを含むへクスの地表レベルにいる歩兵は、以下の直接射撃に対して+1 の斜面 TEM を主張できる[例外:FT]。その射撃は非隣接へクスから行われており射撃側が目標よりも高いレベルにいる場合には、その高度差が射程距離未満でなければならず、加えて、射撃側のLOS が目標へクスの斜面下方へクスサイドを通過していなければならない(FG による射撃には A.5 が適用される)。斜面 TEM は他の+の TEM とは加算されない[例外:泥濘/深雪の TEM]。斜面上方へクスサイドそのものはTEM を与えることはなく、WA にも影響しない。

例:図1を参照。小火器による射撃と仮定する。458 分隊は467 もしくは447 分隊からの射撃に対し、斜面 TEM を主張できる。しかし548 分隊からの射撃に対しては主張できない。なぜなら、Z14の斜面へクスサイドを通過していないからである。548 分隊と同様に、468 分隊は458 分隊に対して、斜面 TEM を適用しない(したがって、他の条件が許せば FFMO を適用し得る)射撃ができる。なぜなら、この2個の分隊は隣接しているからである。458 分隊が447と468 分隊から成る FG に射撃された場合、斜面 TEM が適用される(A.5)。

RR12.42 火線斜面 DRM: 火線攻撃を受けた歩兵は、その火線が自身よりも3/4レベル高い斜面上からのもので、かつ射撃側が隣接していない場合に+1 火線斜面 DRM を受けることができる[例外: A9.221 にある火線即応射撃を受ける歩兵は、その即応射撃を受けるヘクスサイドを構成する 2 つのヘクスに個別にLOSを引いたと仮定して、両方共に上記の条件をすべて満たしている場合に限り+1 火線斜面 DRM を受けられる]。斜面上の射撃側から引かれた火線は、射撃ユニットと異なる基本高度レベルにいる目標には効果がない(RR12.3)。

例:図 1 を参照。467 分隊と447 分隊が MG を所有していると仮定する。447 分隊がヘクス X14 に火線カウンターを置いた場合、X14-Y14-Z14-AA14(もしくは X14-Y15-Z14-AA15; A9.221)を移動中の歩兵は火線攻撃を受けるが、火線斜面 DRM を受けない。なぜなら、これらの目標へクスに対し、447 分隊は"斜面上"にいないからである。ただし、Z14 を移動する歩兵には、斜面 TEM(RR12.41)が適用される。分隊 A がヘクス AA11 に(X14-Z11 を含むように)火線カウンターを置いた場合、X14 を移動中の歩兵は火線攻撃を受けるが、火線斜面 DRM を受けない。なぜなら、射撃側に隣接しているからである。同じ火線攻撃において、AA11-Z11-Z12-Y13-Y14 を移動中の歩兵は火線斜面 DRM を受ける。同じ火線カウンターの攻撃サイドが前述と反対の場合、AA12、Z13、Y15 は火線攻撃を受けるが、火線斜面 DRM を受けない。射撃側の X15 が、これらのヘクスから見て"斜面上"ではないからである (Y15 は射撃側に隣接してもいる)。同様の理由で、Y13-Z13もしくは Z11-AA12 のヘクスサイドを通過する際に被る火線即応射撃には、火線斜面 DRM は適用されない。

RR12.5 進入:斜面下ヘクスサイドを通過するユニットは、斜面上ヘクスに進入することになる。斜面上ヘクスサイドを通過するユニットは斜面下ヘクスに進入することになる。

RR12.51 MF コスト/ボーナス:歩兵/騎兵は、斜面を登る際に、 1/2MF+COT を支払う。道路を通過して斜面へクスサイドを通過しても、 B3.4 で述べられた道路ボーナスには何らの影響もない。

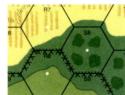
例:図 1 を参照。458 分隊は Z15 への進入に 2MF(1 1/2[耕作地 COT]+1/2[斜面を登る]=2)を支払う。468 分隊は AA14 に 1 1/2MF で進入できる。下りの斜面に追加のコストはない。雨が降っている場合、468 分隊は、AA14 への進入に 2 1/2MF を支払う(RR12.53)。

RR12.52 MP **コスト**: MP を消費するユニットは、斜面を登るために 1MP+COT を支払う。

RR12.53 雨: E3.54 は(影響していれば)、斜面へクスサイドを通過するユニットに対して、あたかも高度レベルを変更したかのように適用される。



 ${f Z}$



RR13. 有刺鉄線⁷ (Barbedwire Fences)

RR13.1 有刺鉄線は、 $^$ クスサイド上に小さな $^$ 年によって描かれている(例:R7-R8)。 有刺鉄線は、 $^$ LOS 妨害にも障害にもならず、 TEM もなく、 $^$ FFMO $^$ FFNAM を無効にす

ることもない。いかなる方法によっても、撤去や除去はできない。

RR13.2 MF コスト: 歩兵が有刺鉄線を通過するときには、 1MF+COT を支払う。ただし、装甲車両の接護での移動や、塹壕/トンネル内の移動の場合には追加の 1MF を支払う必要はなく、COT のみでよい。騎兵は 2MF+COT を支払う。ワゴン、乗車した自転車、スキーに乗った歩兵、および CX 状態の歩兵/騎兵/馬は有刺鉄線を通過できない。夜間では有刺鉄線の追加 MF はすべて 2 倍になる。迷走ユニットが有刺鉄線を越えるように要求されたが、それが不可能な場合、代わりに TI となる。

RR13.21 一時的な突破口 (Temporary Breach): 迷走していない 統制状態の歩兵 MMC で、壕やトーチカ内におらず、かつ鉄条網の上にもいないものは、自身の MPh に有刺鉄線の存在する地表のレベル (峡谷の底ではない)で追加の 2MF を消費することにより、1 つの有刺鉄線へクスサイドに一時的な突破口を作ることができる。該当の MMC カウンターの上の辺が、突破口を作る有刺鉄線へクスサイドにあてがわれるように置き、TI カウンターを乗せる。その MMC が TI でかつ統制状態と非釘付け状態を維持している限り、一時的な突破口は維持される。その間、その有刺鉄線へクスサイドを歩兵が通過する時の MFコストは、追加+1/2 に軽減されるが、一時的な突破口を利用しての移動は『危険な移動』とみなされる[例外:混乱状態、狂暴化、人力移動、人海戦術の一部となっている歩兵は、一時的な突破口を利用できない]。車両がそのようなヘクスサイドを通過するときには RR13.3 に従って Bog 判定の対象となり、一時的な突破口は何の効果も与えない。一時的な突破口を作ることは、隠蔽を喪失する行動(A12.141)である。

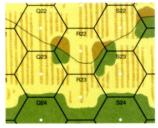
RR13.3 MP コスト&ボグ: 有刺鉄線は MP コストには全く影響しない。しかし、オートバイは有刺鉄線へクスサイドを通過できない。有刺鉄線を越えて新たなヘクスに進入しようとする車両は、進入する先の区域によって要求されるその他のボグ判定に加え、追加のボグ DRを行わねばならない。これによってボグになった場合、進入を試みた先のヘクスでボグとなる(有刺鉄線のボグと他の地形のボグとが両方生じた場合、ボグカウンターではなく立ち往生カウンターを置く)。有刺鉄線ボグ判定には以下の DRM が適用される:

+1 完全装軌式ではない車両

RR13.4 迂回:有刺鉄線の**イラスト**(すなわち、小さな×)は、それが描かれているヘクスサイド沿いの迂回に関して、何の影響も与えない。



RR14 RILEY'S ROAD 工場 (Factories): RR 地図上に描かれた、 すべての複数ヘクス建物(例: V23)は 工場である。通常の工場ルール (B23.74)がすべての工場に対して適 用される[例外:ボグ判定時の修整前色 付き dr6 は何の影響もない]⁸。



RR15 RILEY'S ROAD の稜線: RR 地図上の稜線はすべて黒く縁取られて描かれている。これに伴い、すべての地形は、(B10.1 とは異なり)実際の丘のイラストの上にある部分が上のレベルにあると考える。

2. キャンペーンゲーム(CG)

2.1 序: Riley's Road キャンペーンゲーム(RR 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、1945年2月に行われた『ベリタブル作戦』中の、ロイヤルハミルトン軽歩兵大隊のゴッホ-カルカー街道の進撃と、それに対する装甲教導師団および第116装甲師団の反撃を描くものである。以下のルールを用い、この戦役での数日間に実際に発生した戦闘の一断面をシミュレートする、複数のシナリオをプレイする。1日につき、3つのシナリオがプレイされ得る。

2.11 シナリオの接続: RR CG シナリオと CG シナリオの間に、プレイヤーは再装備フェイズ(RePh)と呼ばれる特別な CG 用の手順を行って、次の CG シナリオの戦闘が開始されるまでに各陣営に生じた様々な出来事を処理する。 RePh では CG ルールに基づき、キャンペーン購入ポイント(CPP)を用いて増援グループ(RG)を購入する。

2.12 損害: CG シナリオ中に被った損害の総計は、CG そのものに対していかなる局面でも直接影響することはない。

2.13 CG 記録表と RG 購入記録表: RR 用の CG 記録表と RG 購入記録表はコピーを取っても構わない。これらは主に、RG の購入とそれに伴う CPP の得失を記録する。より詳しい使用方法は、このルールに後述されている。

2.2 定義と略語:以下の用語集で、RR CG でよく使われる略語や や重要な用語を説明する。

CG:キャンペーンゲーム。

CG 日(CG Date): CG シナリオが行われる時間帯の単位。この CG では、暦上の 1日(もしくは戦闘散発期間; 2月22日 \sim 25日)を 3 つの CG 日; AM、PM、夜間に分けており、それぞれの CG 日につき1つのシナリオがプレイされ得る。 基本 CPP 表(2.5161)もしくは歴史的天候表(2.517)には、CG 日が列挙されている。

CG 終了: 2月 26日 AM の CG 日における CG シナリオが終了した時点か、あるいは一方が CG の敗北を認めた場合に CG が終了する。

CG-LVP総計:各陣営の"現LVP総計(後述)"を、終了済みのCG日までの CG-LVP総計に加算したもの。2.5033を参照。

 ${
m CG}$ 記録表(CG Roster): 各 CG 日の情報を記録するためのシート。1 つの行で、各 CG 日を記録できる。私的使用のためのコピーが許可されており、コピーしての使用を推奨する。

CG シナリオ終了:CG シナリオのプレイと、それに続く RePh の手順 2.503 の完了をもって、CG シナリオの終了とする。

Coy(Company): 中隊。 CG における RG の編成単位。

CPP(Campaign Purchase Point):キャンペーン購入ポイント。RePh 手順 2.518 において、増援グループ(RG)を購入するために用いられる。

現LVP総計:現在その陣営が支配しているLVP区域のLVPの総和。

減少(Depleted)戦力: 完全戦力ではない RG。

利用可能(Eligible): 進入エリアが一方の陣営に利用可能な状態であること。

除去(Eliminated): CG において『除去』されたユニット/装備・野戦構築物は、その陣営の OB から取り除かれる(すなわち、残存しない)。 OBA に関しては CG8 を、FB に関しては CG21 を参照。

進入可能(Enterable):問題となっているユニットが、現在 MPh/APh だと仮定した場合に(敵ユニット/野戦構築物を無視して)進入可能なヘクス/区域のこと。配置/進入エリア(およびそれらから/それらへ/それらの間に設けられるヘクス列の"経路")を明確にする場合、その経路に沿ったヘクス/区域は進入可能でなければならない。地形火災ヘクスは進入可能ではない。

進入エリア(Entry Area): GG7 を参照。

装備(Equipment):ある陣営 OB 中の、SW/砲/車両のこと。地図上で運搬/運転/人力移動が可能なカウンター。

離脱(Escape): RePh においてニットが孤立エリア、無人地帯、敵の配置エリア、 もしくは留まることができない非支配地域から、自軍の配置エリア、もしくは利用可能な進入エリアへと離れようとする試み。

FPP(Fortification Purchase Point): 野戦構築物購入ポイント。RePh の手順 2.520 において、野戦構築物を購入するのに用いられる。



前線(Front Line)ヘクス:配置エリアのヘクスのうち、1 つ以上のヘクスサイドを敵配置エリア/無人地帯/非支配地域のいずれかのヘクスと共有しているヘクス。

完全(Full)戦力:通常のRG戦力。

待機ボックス(Holding Box): 進入エリアの盤外部分。

戦闘休止日(Idle Date): 両陣営が休止(Idle) チットを選択した CG 日(CG シナリオはプレイされない。

初回シナリオ (Initial Scenario): "2月 19日 AM"の CG シナリオのこと。初回シナリオでは、両陣営の配置/進入制限、CG 勝利条件、開始 OB(規定の RG と、追加 RG を購入するための CPP を含む)、初回シナリオにのみ適用される SSR が与えられる。

戦闘散発期間(Interlude): 1945 年 2 月 22 日から 25 日の期間。この間、非常に小規模な戦闘が行われただけだった。この期間を統合して、3 つの CG 日に分けている 9。

孤立(Isolated): 自軍配置エリア内のユニット/装備のうち、『利用可能な』自軍進入エリアに対して、連続した『進入可能』な非支配地域/自軍配置エリア区域で作られた"経路"を引くことができないもの。そこに MMC がいると仮定した時に、その MMC が孤立状態となるような区域/ヘクス/進入エリアは、それ自体が孤立していると考える。

LVP(Location Victory Point: 区域勝利得点): RR の地図上には、白抜きの数字が書かれた赤丸の印刷されたヘクスがいくつか存在する。この数値は、そのヘクスの VP 価を表している。

無人地帯(No Man's Land): 両陣営の支配下戦略区域から2 ヘクス以内にある、 非戦略区域;2.5051。

OB(Order of Battle): 戦闘序列。次の CG シナリオで使用可能な、すべてのユニット、装備、野戦構築物のこと。残存したすべてのユニット/装備に加え、前回の CG シナリオが終了してから購入したすべての RG を含む。

Pltn(Platoon): 小隊。 CG における RG の編成単位。

再装備フェイズ(RePh): CG シナリオとシナリオの間に行われる一連の手順。2.5 から始まるすべてのルールは、RePhに関するルール/手順である。

残存(Retained): 次回の CG シナリオで初期配置/進入可能な、一方の陣営の OB に含まれるすべてのユニット/装備のこと。RR CG においては、CG シナリオ 終了時に自軍配置エリアにいたユニットは次のシナリオを同じ配置エリアで開始 するか、利用可能な進入エリアから進入しなければならない[例外:配置転換]。

RG(Reinforcement Group): 増援グループ。通常は、一方の陣営の OB に加えて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。RG には、FPP、SAN 増強、OBA、OBA の事前指定へクスが含まれる。

RG 購入記録表(Purchase Record): CG RG の種類ごとのユニット/情報の記録に使用する用紙。購入した RG ごとに 1 行使用する。

RR: ASL モジュール "Operation Veritable Historical Study" における、 "Riley's Road" キャンペーンゲームのこと。

Sect(Section): セクション。CG におけるRG の編成単位。

配置エリア(Setup Area): 一方の陣営が支配している各戦略区域に加え、そこから2〜クス以内の各非戦略区域のこと。ただし、敵の支配する戦略区域から2〜クス以内(すなわち、無人地帯;2.5051)の〜クスは含まない。これらの非戦略区域は、配置エリア内のどこかの戦略区域から、歩兵によって進入可能でなければ配置エリアの一部にはならない。複数の自軍配置エリアが接していたり、重なっている場合は、1〜0の配置エリアを作る。

配置転換(Shift): RePh の手順の 1 つ(2.513)。 残存したユニットが現在の配置 エリア/進入エリアから、他の自軍配置エリア/進入エリアへ移ろうとする試み。

戦略区域(Strategic Location): 各建物/瓦礫/壕区域と、交差点へクス H10、AA24、JJ11 は戦略区域である。加えて、MA(20mm 以上の口径、もしくは FT)が機能している放棄されていない走行不能な車両、もしくは所有された故障していない砲が存在する各区域も戦略区域となる。

戦力(Strength):小隊、セクション、中隊、トループは、減少戦力(2.5191)でなければ完全戦力で受領される。

トループ(Troop): CG における車両 RG の編成単位。

非支配地域(Uncontrolled Territory):配置エリアではないへクスのうち、無人地帯ではない部分。すなわち、すべての支配下戦略区域から 3 ヘクス以上離れたヘクス

武器(Weapon): IFT/THを用いて敵に損害を与え得る、SW/砲/車載武装。

2.3 キャンペーンゲーム特別ルール:以下の CG SSR は、すべての RR CG シナリオと RePh に適用される。

CG1. 地図: 各 CG シナリオは、RR 地図の全域を用いる。

CG2. RR SSR: 以下の特記事項を除き、すべてのRR SSR が影響する。

CG3. ELR/虐殺: 両陣営とも、初回シナリオで与えられた ELR を、その後の CG シナリオにおいても『印刷された ELR』として使用する[例外:どこかの CG シナリオ/RePh 中に虐殺(A20.4)が生じた場合、A20.3-.4 に述べられている影響がその後の CGの全期間に渡って継続する; 夜間シナリオのシナリオ防御側は、昼間のシナリオよりも ELR が 1 低下する]。



CG4. 夜間シナリオ: 夜間シナリオでは、カナダ軍は移動可能な戦車を使用できない 10。 直前の CG シナリオで用いた非孤立状態の戦車は、次の非夜間 CG シナリオまで、新たに購入し

たかのように残存する(2.51428)。夜間シナリオの最中において、走行不能ではない放棄された戦車にカナダ軍が乗り込んで稼動状態となった場合、その車両は直ちに帰還を被る。AMシナリオにおいて、カナダ軍戦車は盤上に配置できない。それらは第1ターンかそれ以降に盤外から進入する。

すべての CG 夜間シナリオは、開始時の NVR を 3 とする。夜間攻撃シナリオで『攻撃(Assault)』チットを選択した陣営は『シナリオ攻撃側』とみなされる(盤上にユニットを配置可能であるが、E1.4 が適用される);『戦闘休止(Idle)』チットを選択した陣営は『シナリオ防御側(E1.2)』となり、自軍で盤上配置される指揮官のうち、最良の 2 名に関して自動的に移動の自由を得る。シナリオ攻撃側は、盤上に配置したユニットも秘匿できる。秘匿カウンターはHIP できない。シナリオ防御側の増援は、現在のゲームターン数未満の増援 dr がでるまで、利用可能な進入エリアの盤外にとどめ置かれる。あるいは、シナリオ防御側のユニットが、地雷/OBA/狙撃兵以外の確認状態の敵ユニットから攻撃を受けた場合にも、増援投入の制限は解除される。無線機搭載の増援 AFV は、E1.21 に従い、他の自軍の無線機搭載 AFV によって進入可能となる場合がある。

両陣営とも、迷走に関する主要分隊タイプは標準兵である。

CG5. 装甲教導師団の配置: ID が赤で記載されたドイツ軍ユニットは、装甲教導師団(Pz L)所属として他のドイツ軍と区別される。Pz L のユニットは、盤上配置できない。ドイツ軍が『戦闘休止(Idle)』チットを選択したシナリオでは、Pz L ユニットは第4ターンになるまで盤上に進入できない(第4ターンから進入できる)。『攻撃(Assault)』チットを選択したシナリオであれば、第1ターンから進入できる。非孤立の自軍配置エリアに残存したPz L ユニットは、必ず盤外に残存せねばならない(走行不能であっても)。その他の区域に残存したPz L 所属の兵士/走行可能車両ユニットは、必ず盤外へ離脱(2.506)を試みねばならない;すべての盤上自軍配置エリアは無視される。走行不能車両の操作班は、車両を放棄する。これらの車両と操作班は、2.5056に従う[例外:孤立している操作班は、離脱を試みる];この状況以外では、Pz L の AFV 操作班は、自発的に車両を放棄してはならない11。

CG6. 交差点ヘクス: 交差点 H10、AA24、JJ11 の支配は、最後にそのヘクスそのものと、それに隣接するすべてのヘクスの支配を得ていた陣営のものとなる。

CG7. ゲーム終了: すべての CG シナリオで、RR 地図上にあるターン 記録表を用いる。各 CG シナリオのゲームターン数は可変である。第 5 ターン以降の各ゲームターン終了時に、カナダ軍プレイヤーはゲーム終了 dr を行う。この結果が、RR CG ターン記録表の、現在のゲームターン数の隅に記載された丸数字以下であれば、シナリオは直ちに終了する。この dr には、夜間シナリオであれば-1、19 日の AM もしくは PM シナリオであれば+1 の drm が適用される。また、双方のプレイヤーが同意した時点でも、シナリオは終了する。

TURN RECORD CHART





Z



CG8. OBA: 各陣営は、CG シナリオごとに 2 つまでの OBA モジュールを使用できる(ここで言う『モジュールの使用』とは、CG シナリオのいずれかの時点で、該当 OBA モジュールに対応する無線機、野戦電話、盤外観測員がプレイに登場している

ことである)。RG で OBA を購入した場合、無線機かは野戦電話(を自由に選べる。カナダ軍の野戦電話の保全エリアは、地図北端の自軍支配へクスのいずれかにつながっていなければならない。同様に、ドイツ軍の野戦電話の保全エリアは、地図南端の自軍支配へクスのいずれかにつながっていなければならない。保全エリアに指定するヘクスは、そのシナリオ開始時において地上レベルを自軍が支配しているものでなければならない。残存したOBA モジュールは、新たな CG シナリオごとに新たな保全エリアを設定できる。事前指定ヘクスは、該当する OBA モジュールが残存した場合、新たに設定しなおすことができる。ある CG シナリオのプレイにおいて FFE[例外:IR]を置いた OBA モジュールはそのシナリオの終了時に除去され、残存しない。除去された OBA モジュールに付随する無線機、野戦電話、盤外観測員、事前指定ヘクスも、同様に除去される。

CG9. 地形の変化: CG シナリオ中に生じた、印刷された地形の変化は、その後の(可能なら)撤去/除去を除いては"永続的"である。



CG10. 隠蔽: 隠蔽地形に配置される歩兵ユニット(およびそれが所有する火器)は、敵LOSに関係なく隠蔽状態で配置できる。このための"?"は購入する必要がない。すなわち、無料である。

その他の点では、A12.12 と A12.34 が通常と同様に適用される。最初に配置する側は、対戦相手が初期配置を見る前に、資格のあるユニットをすべて隠蔽にできる;同様に、次に配置する側も、対戦相手が初期配置を見る前に、資格のあるユニットをすべて隠蔽にすることができる。

CG11. 民間人の協力: 地民間人の協力(E2.4)が機能する。捕虜の尋問は機能しない。ドイツ軍は友好国であり、カナダ軍は中立である。

CG12. 盤外退出: CG シナリオのプレイ中に利用可能な自軍進入エリアから盤外退出した各兵士/装備カウンターは、そのシナリオ中は再び進入できないが、残存し、次の CG シナリオで使用できる。しかし、混乱状態で退出した兵士ユニットは、直ちに NTC(統制状態の指揮官 DRM を適用可能)を行わねばならず、これに失敗した場合損耗する(除去された場合、所有していた装備は失われる)。その他の盤端区域から退出したすべてのものは、除去される。





CG13. 狙撃兵の選択使用: 双方の合意 があれば、各陣営は CG シナリオで2個の狙撃 兵カウンターを使用できる。各狙撃兵カウンタ ーは、最初に配置される際 A14.2 の制限に従

い、かつ互いに 15 ヘクス以上離して(不可能な場合にはできる限り離して) 配置せねばならない。狙撃兵攻撃が発生したとき、直ちに追加の dr を行い、どちらのカウンターが実際に攻撃を行うかを決定する(攻撃を行う確率が同じになるようにすること)。複数の狙撃兵カウンターを使うことで、SAN が変化することはない。狙撃兵カウンターに何か影響(例えば、釘づけ)が起きた場合、両方の自軍狙撃兵カウンターにその効果が及ぶ。

CG14. 自己回復: A18.11 による、他の自軍 MMC の回復の試みに先駆けて行われる、特別な(戦意喪失でない)MMC の自己回復は、各陣営とも2個 MMC まで可能である。

CG15. ドイツ軍の PF: 各 CG シナリオの開始時にドイツ軍陣営が使用できる PF の数は、盤上に配置されたドイツ軍**分隊**数の 2 倍である。その後のプレイ中に、1 個**分隊**以上の増援が盤内に進入したら、その 1 個分隊につき PF の使用可能数が 2 本増加する。

CG16. 残存: CG シナリオで使用したか否かにかかわらず、シナリオ中に除去されなかった RG(購入したもの/OB で与えられたもの)は残存する。盤内に進入しなかった RG(もしくはその一部)も残存する。

CG17. 進入エリア: カナダ軍は、地図盤北端のどこからでも進入できる。ドイツ軍は、地図盤南端どいずれかと、TT19から4~クス以内および/もしくはA20から4~クス以内のいずれかの~クスから進入できる。ただし、A20から4~クス以内が利用可能となるのは、19PMより後(19 夜間以降)である。

CG7. RG の配置/進入:盤上初期配置する場合、その RG のユニット/装備は、それが残存した自軍配置エリア内に配置せねばならない。 RPh に盤外配置(A2.51)したユニットが、そのプレイヤーターン中に盤上に進入しなかった場合、それらは現在の CG シナリオで使用できなくなる。しかし、そうしたユニットは残存し、次の CG シナリオで使用できる。同じ RG に所属するすべてのユニット/装備は、最初に盤上配置される時には、すべて同じ自軍配置エリアに置かなければならないし、最初に登場するのが盤外からの進入であるなら、すべて同じ進入エリアのいずれかのヘクスから進入せねばならない。

ID が"I"、"V"、もしくは"HW"で始まる RG は、追加の CPP を支払うことで購入した CG 日のシナリオで盤上配置できる[例外:Pz Lの RG とカナダ軍 RG V4]。ID が"G"(もしくは"O"、"M")の RG と、カナダ軍 RG I2 は、追加の CPP を支払うことなく、購入した CG 日のシナリオで盤上配置できる。[訳注:追加 CPP の違いを強調。RG 0 と M は必要なので追加]

CG19. 夕闇(Dusk): PM シナリオの第7ターン以降、CC/OBA 以外のすべての攻撃に+1LV 妨害が適用される。[訳注: LV なので、残留 FP 攻撃や地雷攻撃にも適用されない。]

CG20. 砲: 直前の CG シナリオを盤上で終えた非車載砲は、次のシナリオでは、牽引状態で配置されるか否かにかかわらず、最後にいた区域から3~クス以内に配置せねばならない[例外:81mmMTR;離脱(2.560-.5601);配置転換(2.513);初期配置開始時(RePh2.5232)に移動可能な車両に牽引されている;直前の CG シナリオと今回のシナリオの間に、戦闘休止(Idle)の CG 日がある;以上の条件に適合する砲は、代わりに『現在の』配置エリアのどこに配置しても良い]。兵員とともに配置エリアに初期配置される SW/砲は、その他の条件で禁止されていなければ、牽引/非牽引、脱架/着架、分解/組み立てのいずれの状態でも配置できる。

CG21. 航空支援: 1 つの CG シナリオに投入できる FB RG は最大 2 つまでであり、シナリオ中のいかなる時点でも同時に 2 つの FB RG が登場してはならない。ただし、どのプレイヤーターン終了時でも、FB RG は自発的に帰還できる。 夜間と、天候が曇天の場合には航空支援は使用できない。 FB RG を"使用した"と考えるのは、その RG に属する FB が 1 機でも視認 TC DR を実行した場合である。 "使用された" FB RG は、そのシナリオの終了時に『除去』される。



2.4 初回シナリオ:2.42 以降で、RR CG の初回シナリオをプレイ するために必要な特別な情報が与えられている。初回シナリオのために、両 プレイヤーは RePh 手順 2.518(RG 購入記録)から RePh を開始し、RePh 手順 1.518-2.52322(これらの手順には RePh の順序に"††"が付けられて いる;2.5)を行う。

2.41 RR CG "ミルク工場 [Milk Factory]"

CG の長さ:19AM-26AM(13CG 日)。

CG 勝利条件: カナダ軍は、いずれかの CG シナリオ終了時に、140 ポイント以上の CG・LVP 総計を得ていれば勝利する。

LVP 価(各ヘクス)

LVP	ヘクス			
2	R10, Q10, OO23, LL21			
1	H10, EE10, JJ11, MM10, F16, N16, U17,			
-	C20, E22, N24, X23, AA24			

攻撃チット制限 12: カナダ軍 2;ドイツ軍 6



 \mathbf{Z}

CG バランス規定:両プレイヤーが同じ陣営を希望した場合(A26.4)、以下のバランス規定を用いる:

:19PM 以降、ドイツ軍は各 CG 日につき追加 4CPP を受け取る。

● :カナダ軍の攻撃チットの上限が、2ではなく3となる。

2.42 初回シナリオの配置順:ドイツ軍が先に配置し、カナダ軍が先攻。

#}

ドイツ軍 初回シナリオ OB:

第6降下猟兵師団の一部 [ELR:3]:{SAN:4}

グループ I. A11-TT9 の道路へクスから、3 ヘクス以内に配置:

5-4-8 分隊×14 LMG×5 PSK×1

2-2-8 操作班×4 88LL PaK43×2 88LL Pak43/41×2

100FPP(この FPP で購入したものの内、以下のものはグループ II も用いてよい。 観測員と機関銃小隊が用いる壕、および/もしくは HIP/"?"。

グループ II. (中隊指揮官表で2回 DR を行う); A11-TT9 の道路へクスから、3 ヘクス以内、および/もしくは A11-TT9 の道路よりも南に配置:

受領した指揮官のすべて 5-4-8 分隊×6 LMG×1

無線機(80+mm 大隊迫擊砲) PSK×1

機関銃小隊:

2-2-8 操作班×4 HMG×2 MMG×2



カナダ軍 初回シナリオ OB:

ロイヤルハミルトン軽歩兵(RHLI)大隊、Fort Garry Horse(第 10 カナダ機甲大隊)、および第1 カナダ機甲輸送大隊の一部 [ELR:3]: {SAN:3}

以下の部隊は、第1ターンもしくはそれ以降に、地図盤北端から進入。 兵員 は乗車もしくは跨乗兵の状態で進入せねばならない

Fort Garry Horse の一部:(戦車指揮官 DR を 4 回行う)

シャーマン IIC(a)×2(AAMG 装備×1)

シャーマン III(a)×6(AAMG 装備×2)

シャーマン VC(a)×2(AAMG 装備×1)

シャーマン V(a)×6(AAMG 装備×2)

RHLI 司令部: (中隊指揮官表で1回 DR を行う)

4-5-8 分隊×2 無線機×2(100+mm および 70+mm 大隊迫撃砲)

RHLI の A 中隊および B 中隊の一部: (中隊指揮官表で 2 回 DR を行う)

4-5-8 分隊×10 4-5-7 分隊×10

 $PIAT \times 4$ $LMG \times 6$ $51mmMTR \times 2$

RHLI キャリアー小隊の一部:

Wasp \times 3(AAMG 装備 \times 1) キャリアーA \times 2 キャリアーC \times 1

第1機甲輸送大隊の一部:

RAM カンガルー×20(AAMG 装備×4)

以下の部隊は、第2ターンもしくはそれ以降に、地図盤北端から進入。

RHLI の C 中隊および D 中隊、トロント スコティッシュ(Toronto Scottish)大隊の一部: (中隊指揮官表で 2 回 DR を行う)

4-5-8 分隊×10 4-5-7 分隊×9 4-4-7 分隊×4

 $PIAT \times 4 \quad LMG \times 6 \quad 51mmMTR \times 2$

RHLI 支援中隊の、突撃工兵小隊の一部:(小隊指揮官表で 1 回 DR を行う)

4-5-8 分隊×3 DC×3

トロント スコティッシュ(Toronto Scottish)大隊の機関銃小隊:

2-2-8 操作班×4 MMG×4

初回シナリオ SSR

以下の SSR は初回シナリオを通じて適用される。

I.1 EC は多湿(Wet)で軟弱な地面、無風で開始。天候は曇天(Overcast)。

I.2 カナダ軍は、第1ターンから実行される100+mm の移動弾幕を3つ受け取る。それぞれの事前指定ヘクスは、少なくとも9 ヘクスは離れていなければならない。まだ効力を持つ移動弾幕があったとしても、ゲームターン6の開始時には自動的に解除される。

I.3 カナダ軍は、100+mmOBA モジュール(HE および『煙幕』)と 70+mm 大隊迫撃砲 OBA モジュール(HE および『煙幕』)をそれぞれ 1 個受け取る。ドイツ軍は無線機を野戦電話と交換して良く、80+mm 大隊迫撃砲 OBA モジュール(HE および煙幕)を 1 個受け取る。

I.4 RHLI 突撃工兵小隊に属する 4-5-8 分隊(2-4-8HS)は、「突撃工兵 (A11.5、H1.22)」である。

I.5 初期配置の際、各 SW は同じグループに所属する兵員に所有されていなければならない。

I.6 統制状態のドイツ軍ユニットは、ゲームターン 5 より前に盤外に退出できない(ゲームターン 5 から可能)。

2.5 再装備フェイズ(RePh): 以下の手順(2.501-2.523)は、RePhに各陣営が同時に実施する。これは各CGシナリオ終了後に行われる。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2.509は飛ばす)。以下の手順で"††"がついたものは、初回シナリオの配置をする前にも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、最後のプレイヤーターンのCCPhを終えてから、実際にそのシナリオを終了させるために行う手順である。"*"のついたものは、RePhの手順2.522で新規のCGシナリオができるまで繰り返し行う。

RePh の順序

† 2.501 混戦の完了

† 2.502 マーカー除去

* † 2.503 回復、降車、CG-LVP 総計の計算

2.504 包囲、地雷、ボグ、衝撃

2.505 配置エリアの画定

2.506 離脱

2.507 装備の所有&隠匿野戦構築物



 \mathbf{Z} 2.505

2.508 捕虜

2.509 鎮火と火災

2.510 負傷指揮官

2.511 統合&クラス上昇

* 2.512 新たな CG 日&SAN 調整

* 2.513 配置転換

* 2.514 装備の修理と補充

* 2.515 野戦構築物、残骸、走行不能車両の撤去

* 2.516 CPP 補充

* 2.517 天候の確認

* †† 2.518 増援グループ (RG) の購入

* † 2.519 RG 戦力・兵器&指揮官

* †† 2.520 野戦構築物の購入

* 2.521 偵察

2.522 主導権の決定

2.523 シナリオ開始

H-to-H MELEE (Red CC#) **2.501 混戦の完了:** 敵ユニットが同一区域にいる場合、 そこは混戦(Melee)状態となる**[例外:すでに HtH-Melee である場** 合]。 混戦区域のユニットは、CC 攻撃が不可能となるまでが

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)。そのシナリオの先行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、その区域でまだ 隠匿/隠蔽状態にあるユニットは露呈し、釘づけユニットは釘付けでは なくなり、CX カウンターは除去され、Stun カウンターは+1 の面に裏 返される(それによって車両は『帰還』状態になりえるし、望むならば CE 状態になってもかまわない)。

2.5011 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 A2、その次に D12、その次に EE4…など)。

2.502 マーカー除去:この時点で、地図上にある以下のマーカー/カウンターを除去する(露呈したスタックに対する視察の権利はない)。

a) FFE、SR、弾幕砲火マーカー

- **b**) 『煙幕』
- c) 目標捕捉マーカー
- **d)** DM、DISRUPTED、FANATIC、BERSERK、WA、HD マーカー、ダミースタック、ダミー秘匿カウンター、"?"
- e) CX, MOTION, CE, BU, Labor
- f) 現状で隠匿/秘匿されているユニット、壕、および装備は、 現在の位置で盤上配置する(現状で隠匿状態となっているそ の他の野戦構築物は、この時点で暴露する必要はない)。
- g) 狙擊兵
- h) FB カウンター(SSR CG21 参照)

2.503 回復、降車、CG-LVP 総計の計算: RePh 手順 2.503 の完全な完了をもって、CG-シナリオの終了とする。

2.5031 回復、降車: 現在混乱中の両陣営のユニットは、戦意喪失であってもすべて自動的に回復する。DR は不要である。すべての乗車兵/跨乗兵と装備は、その車両の区域に降車する(A·P 地雷原に降車したユニットは、この時点では攻撃を受けないが、2.5042 は適用される)。 車両に牽引されている砲はその状態を維持する(この時点では一SSR CG20 を参照);この車両が RePh 中に除去された場合、牽引していた砲も失われる。

2.5032 CG シナリオの終了: 最終的なヘクス/建物の支配による現 LVP はこの時点で決定される。カナダ軍陣営の **CG** 記録表にある、"LVP" の欄の上半分に、現 LVP を記録する。

2.5033 CG-LVP 総計の計算: カナダ軍プレイヤーは、現 LVP と前回の CG 日における CG-LVP 総計を加算し、新たな CG-LVP 総計を算出する。その結果は、カナダ軍陣営の CG 記録表にある、"LVP"の欄の下半分に記録する。

2.504 包囲、地雷、ボグ、衝撃:



2.5041 包囲:包囲されている各ユニット[例外:捕虜]は 1TC を行わねばならない(所有者が適用を選択した場合、指揮官 DRM 適用可能)。1TC に成功したユニットは現在の区

域に残る(包囲マーカーは、2.506 まで除去されない)。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 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された監視ユニットの友軍ユニットが受け取らねばならない。捕虜が受け取られない場合、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)したものとする。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。





AT 2.5042 地雷原: 種類を問わず地雷原にいる移動可能な各車両(および、必要な場合には露出した固有操作班; B28.43)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[例外:操作班が混乱した場合、その地雷原区域に統制状態で降車する]。A-P 地雷原へ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(指揮官DRMを適用可能)。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、かつ地雷原へクス/敵の支配するヘクスに入らずに、理論的に地雷原へクス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2.505-.506に配置エリアが確定するまで、地雷原へクスの各自のいる区域に置いたままにしておく。



2.5043 衝撃/UK:衝撃/UKの各AFVは、衝撃/UK から回復するか、撃破が確認されるまで回復 dr を行う (C7.42)。



2.5044 ボグ: 放棄されてないボグ/立ち往生状態の各 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。

2.505 配置エリアの画定: 各陣営は、この時点で次の CG シナリオの配置エリア(2.2)を画定する。

両陣営ともに、CGシナリオの間/終了後に、現在支配している戦略区域に自軍の支配マーカーを置くことができる。特に、後でどちらが支配しているのか議論になりそうな区域には置くべきであろう。その区域に対する支配が失われた場合には、その陣営の支配マーカーを取り除く(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。

現在ユニットが含まれない配置エリアには、そこが孤立していなければ、 配置転換によって自軍ユニットを入れることができる。



2.5051 無人地帯(No-Man's Land): 両陣営の画定させた配置エリアによっては、地図の一部が、対峙する両陣営の配置エリアが重なった場所になる場合がある。自軍、および敵軍の両方の支配下戦略区域から2~クス以内にある非戦略区域は無人地帯ヘクスとなる。無人地帯ヘクスは、決して配置エリアの一部にならない。戦略区域は決して無人地帯にならない(孤立区域になりえる)。無人地帯に、操作された走行不能の車両があり、機能する MA を有していない場合、その車両は放棄され、操作班は(いれば)2.506に従って離脱を試みなければならない。2.5056と2.5072も参照。

2.5052 孤立(Isolated)ユニット: 自軍配置エリア内の区域であっても、そこから自軍の利用可能な進入エリアまで、進入可能な非支配地域/自軍配置エリアによって構成された連続した経路を引けない場合、その区域に存在するユニット(兵器の場合、MMCであると仮定する)は孤立ユニット/兵器となる。離脱に関しては 2.506 を参照。配置制限とペナルティに関しては 2.52321 を参照。2.5056 も参照すること。

2.5053 非支配地域(Uncontrolled Territory):無人地帯でもなく、どちらかの陣営の配置エリアでもないすべてのヘクスは、非支配地域となる。シナリオ終了時に非支配地域に存在する各兵士/移動可能な車両、およびその運搬/積載/牽引装備は、孤立していたとしても最も近い自軍配置エリア/利用可能な進入エリア[例外:オーバースタックしてしまう孤立自軍配置エリアは無視する]に残存する。"最も近い"とは、連続した、進入可能な非支配地域を通る経路によって特定される。等距離の場合には、所有者が残存するエリアを決める。このような経路を設定できなかった各兵士/移動可能な車両は、離脱(2.506)を試みねばならない。操作された走行不能の車両があり、機能する MA を有していない場合、その車両は放棄され、操作班は(いれば)残存する(前述の経路を設定できる場合)か、もしくは離脱を試みなければならない。2.5056も参照。

2.5054 周囲のヘクス: その周囲を完全に一方の陣営の配置エリアに 囲まれた、各非支配地域のヘクス、もしくは非支配の戦略区域は、その陣営 の配置エリアの一部となる[例外: 敵ユニットの離脱によって、後に空になった区域: 2.5131]。

2.5055 自軍配置エリア内: 現在自軍配置エリア内にあるユニット/装備は、その配置エリア内に残存する[例外: 夜間におけるカナダ軍戦車ユニット(CG4 および 2.51428)と装甲教導師団のユニット(CG5)]。

2.5056 自軍配置エリア外:以下の表を用い、CG シナリオ終了時に、 自軍配置エリア内に存在していない非孤立状態の盤上ユニット/装備の動 向を決定する。この行動リストで示された記載事項は、RePh の手順に従っ て実行される。

兵士/走行可能車両

7(2) (E1) (IE 11)				
敵配置エリア	離脱(2.506)を試みねばならない			
無人地帯 離脱(2.506)を試みねばならない				
非支配地域 最も近い自軍配置エリア/利用可能進入エリ 残存するか、不可能な場合、離脱(2.506)を記 ばならない				

走行可能状態で放棄された車両 もしくは 非所有状態の非車載装備

敵配置エリア	捕獲もしくは破壊(敵陣営の選択;2.5071)*		
無人地帯	非所有状態でその場に維持される(2.5072)		
非支配地域	非所有状態でその場に維持される(2.5072)		
孤立状態	支配陣営の側に残存する(2.5071)		

機能する MA を有しない走行不能車両と操作班

敵配置エリア	捕獲もしくは破壊(敵陣営の選択;2.5071)*		
無人地帯	車両を放棄;操作班は(いれば) 離脱を試みねば		
	ならない(2.5051) †		
非支配地域	車両を放棄(2.5053);操作班は(いれば) 最も近い		
	自軍配置エリア/利用可能進入エリアに残存する		
	か、不可能な場合、離脱(2.506)を試みねばならな		
	₹		
孤立状態	支配陣営の側に残存する(2.5071)		

機能する MA を有する走行不能車両と操作班 もしくは 操作されている機能する砲と操作班

敵支配下の戦略区域	捕獲もしくは破壊(敵陣営の選択;2.5071)*	
その他の区域	 戦略区域となる[例外:装甲教導師団の車両]	

* 捕獲/破壊した側は、その車両から武装を徴発 (scrounge; D10.5)したり、車両を(炎上済みの)残骸面にすることができる。

† 放棄した操作班は、車両を(炎上済みの)残骸面にすることができる。

2.506 離脱(Escape):無人地帯、あるいは敵の配置エリア、もしくは非支配地域でシナリオを終えた各兵士/移動可能車両ユニットのうち、離脱を要求されたもの(2.5053)は、離脱を試みねばならない。孤立状態でシナリオを終えた各兵士/移動可能車両ユニットは、離脱を試みてもよい[例外:オーバースタックしているユニットは、必ず離脱を試みるか、同じ孤立配置エリア内の他の区域でオーバースタックしない区域に動かされねばならない]。同一区域内にいる 2 個以上の兵士ユニットが離脱を望む場合、それらは 1 つないし複数のスタックに統合して離脱を試みることができる;離脱表の DR は、各スタックごとに行われる。離脱を試みる際、各 MMC は 5PP 以下の運搬が可能であり、SMC は 2PP 以下の運搬が可能である[例外:負傷 SMC は一切運搬できない]。指揮官とスタックしている分隊は、自由に展開してかまわない。各 SW/砲は、その所有者が離脱を試みるに先立って、放棄したり、自由に破壊/受け渡し/(可能なら)分解を行ってかまわない(運搬限界を超えているなら、行わねばならない)。分解されていない砲を離脱させることはできない。装甲教導師団に関しては CG5 を参照。

離脱表

	14111/4/0-2-4	
修整後 DR	歩兵	走行可能車両
≦8	離脱 1	離脱
9	離脱;置き換え ^{2,3} 放棄; ^{4,5} 操作	
		(いれば)離脱
10	離脱;損耗3 撃破;6 操係	
		れば)離脱
11	離脱;置き換えと損耗 2,3	放棄; ⁵ 操作班は(い
		れば)除去
≧12	すべてのユニットと装備は除	撃破;操作班も(いれ
	去	ば)除去

- 1 修整前 DR が 2 の場合、離脱し、適正なユニット(A15)であれば HoB が生じる; スタックに生じた場合、無作為選択を行う[例外:ヒーロー誕生もしくはクラス上昇以外の結果は、そのユニットを除去する]。
- 2 操作班、もしくは置き換えの結果戦意喪失するユニットは代わりに除去される。
- 3 スタックに生じた場合、無作為選択を行う。
- 4 生き残った操作班(いれば)は、その車両を(炎上済みの)残骸にできる。
- ⁵ 現在のヘクスと VCA を維持する;生き残った操作班(いれば)は、車両/残骸から武装の徴発を試みて良い。
- 6 生き残った操作班(いれば)は、車両の除去に先立って、武装の徴発を試みて よい。



Z 2.5111

DRM:

- 単独の、負傷していない SMC - 1 CT AFV - 1 現在の CG 日が夜間である*
- 自軍配置エリア(無視されないもの;2.5061)に隣接している; 2~クス離れている場合は-1。
- (戦車)指揮官/ヒーローDRM(兵士指揮官/ヒーロー単独で は適用せず)
- 敵配置エリア内にいる。もしくは、残存を望む自軍配置エリア +1までの経路に、1つ以上の敵配置エリアがある。
- 同じ離脱 DR で離脱を試みる兵士の分隊相当が、1個 HS を +1超過する場合、超過した HS 相当ごとに。
- +1 IPC を超過して運搬している PP ごとに(スタックによる離脱の 場合、最も多く超過したユニットの DRM を適用する;指揮官 は、スタックした MMC の IPC を増加させられる)*
- +1 非武装、もしくは負傷
- 捕獲重両 +1
- +1 麻痺
- 包囲状態* +2
- +2 孤立状熊
- * 車両の離脱には適用しない。

2.5061 離脱の結果:離脱の試みに生き残ったユニットと、そのユニット の持つすべての装備は、自軍配置エリア、もしくは利用可能進入エリアの盤 外に残存する。ただし、そのエリアは連続した、進入可能な非支配地域/無 人地帯/敵配置エリア区域による経路を設定した場合に、最も近いもので なければならない(離脱可能なエリアが等距離に複数ある場合、離脱側がど ちらに離脱するか選択するが、可能な限り離脱経路に敵配置エリア区域が 少ない方にしなければならない)[例外:離脱の結果、オーバースタックになる孤 立エリアは離脱先のエリア決定に関しては無視される]。

離脱の試みでユニットが除去された場合、そのユニットの持っていたすべ ての装備は、直ちに1回 dr を行い、破壊されるかどうかを判定する。 dr4以 上で除去され、dr3 以下でその装備は除去されたユニットが最後に占めて いた区域に残される。2.5131も参照。

2.5062 包囲マーカーの除去:この時点で、すべての包囲マーカーを 除去する。

2.507 装備の所有&隠匿野戦構築物

2.5071 配置エリア内:配置エリア内の各装備カウンターは、(可能であ れば捕獲されて)その配置エリアの支配陣営に残存する。(新しい)所有者の 選択により、それらの装備のうち車両以外のものを、同じ配置エリア内に残 存したいずれかの兵士ユニット(車両を放棄した操作班でも可)によって破 壊してもよいし、車両であれば放棄してもよい。2.51423 に正確に従うこと。 走行不能で、かつ機能する MA を持たない車両が捕獲された場合、その固 有操作班も同様に捕獲される。配置エリア内に非所有状態/放棄状態で残 された装備カウンターは、そのまま非所有状態/放棄状態にしてもよい(そ の場合、現在の CA を維持する)し、あるいはその配置エリア内に残存する 兵士によって自動的に所有状態/操作状態(A21.11-.13、A21.21-.22、 D5.42 あるいは D6.631 に従う)にしてもよい。 走行不能車両は、 走行可能と なるまで、現在の区域とVCAを維持しなければならない。

2.5072 配置エリア外:無人地帯、もしくは非支配地域内の非所有状 態/放棄状態の装備は、この後のシナリオ(やその後の 2.5071)で除去さ れるか、所有状態/操作状態になるまで、現在の区域(車両/砲であれば CA も)を維持し続けねばならない。走行不能車両は、走行可能となるまで、 現在の区域とVCAを維持しなければならない。



2.5073 隠匿野戦構築物:隠匿状態を維持している野戦 構築物は、購入した陣営の敵側の配置エリアにあるなら、露呈 して盤上に置かれる。盤上にある野戦構築物(すなわち、以前 からのシナリオのもの)は、その区域を支配している陣営(いれ

ば)によって支配される。



2.508 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[訳注:処刑ではない]。孤立している監視兵は、自分 の捕虜を監視し続けるか、同じ孤立エリア内にいる他の自軍

ユニット(監視兵になり得るもの)に受け渡すか、あるいは解放する ことができる。解放すれば、捕虜は自動的に、捕虜側陣営の(連続し た進入可能区域による経路で) 最も近い配置エリア/利用可能進入エ リアに残存する(等距離に2つ以上そのようなエリアがあれば、非武 装ユニット陣営がどこに残存するか決定する))[例外:残存の結果、オー バースタックになる孤立配置エリアは離脱先のエリア決定に関しては無視される]。 ドイツ軍の非武装 MMC は、同一規模の徴収兵(C)MMC と置き換わり、 カナダ軍の非武装 MMC は、同規模の新兵(G)MMC と置き換わる。解 放された SMC は、元の能力の SMC と置き換わる。



2.509 鎮火と火災: プレイヤーはすべての炎/火災カ ウンターを取り除き、以下に示された手順に従って該当のカウン ターを交換したり、除去したりする。



Burnt/Out 2.5091 炎上済みの残骸:炎上している残骸カウンターか ら火災カウンターを取り除き、炎上済み残骸カウンターに交換 する。



|2.5092 木造瓦礫:炎上している木造瓦礫は、火災カウン ターと瓦礫カウンターの両方を取り除き、弾痕カウンターと交換 する。その区域に以前あったすべての地形が失われる(その区 域にあった車両/残骸はすべて炎上済みの残骸となる)。



Rubble 2.5093 石造瓦礫: 炎上している石造瓦礫は、火災カウン ターだけが取り除かれる(その区域にあった車両/残骸はすべ て炎上済みの残骸となる)。 石造瓦礫はその場に残り、後のシ ナリオで再び炎上する可能性がある。

2.5094 建物:建物のいずれかの区域に1つでも炎/火災カウンターが あった場合、それらはすべて取り除かれ、その建物のすべての地上レベル 区域に適切な種類の瓦礫カウンターが置かれる。この瓦礫は、後のシナリオ で再び炎上する可能性がある。

2.5095 除去:上記(2.5092-.5094)の炎/火災のあった建物/瓦礫区 域(2.5094 により、建物火災の鎮火で生じたばかりの瓦礫も含む)内の 野戦構築物/装備はすべて除去される。8.6094によって瓦礫化した建 物に存在したすべての(炎上済み)残骸も除去される。孤立ユニット/装 備のうち、今取り除かれたばかりの地形火災/炎のあった区域(および 2.5094 で瓦礫化したばかりの区域)に配置せざるを得ない制限が課せ られているものは、除去される。



2.510 負傷指揮官: 各陣営は、現在負傷している残存 指揮官につき、dr を行って以下の表にあてはめる:

修整後 dr	結果
≦1	非負傷状態で残存
2 - 4	負傷状態で残存
≧5	除去(後送)

drm:

- +1 孤立狀態
- -1 ヒーロー指揮官

2.511 統合&クラス上昇

2.5111 統合:同一の配置エリア/進入エリアに残存した同一タイプの HS は、この時点で、同じタイプの HS が複数個ある状況でなくなるまで、可 能な限り統合(A1.32)する[例外:各陣営は、たとえ現時点で故障していても、 残存している SW-MTR1 個につき、1HS を維持させることができる]。







2.5112 ヒーロー&MMC: 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; 2.5113]。ただし、除去するごとに、その陣営の所

有者の選択により、除去されたヒーローと同じ配置/進入エリアに残 存した1個の非操作班MMCを、クラス上昇させることが可能となる [例外:クラス上昇可能な MMC がいない場合、ヒーローはその配置/進入エリア に残存する]。エリート MMC は、クラス上昇により、次の CG 日[訳注: 原文の"シナリオ"では後述の"戦闘休止日であっても"に合致しない]の間(の み;戦闘休止日であっても)戦意高揚となる。各 MMC は、RePh に おいて2回以上クラス上昇しない。



2.5113 指揮官: 各陣営は、残存したヒーロー指揮官からヒ ーロー特性を消去し、代わりにクラス上昇させる[例外:10-3は、ヒ -ロー特性が消去されても、追加の影響はない]。

2.512 新たな CG 日&SAN 調整

2.5121 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。





2.5122 SAN 調整: 各陣営は、現在の CG 日の SAN が減少するかどうか決定せね ばならない。現在の SAN が 0 の陣営は、自 動的に2に上がる(CPP消費は不要)。現在

の SAN が 5 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 以上ならば、その陣営の SAN が 2 減少する。

2.513 配置転換 (Shift):配置エリアに残存した兵士/走行可 能車両ユニット(もしくはそれらのグループ)は、他の自軍配置エリアか、もし くは利用可能進入エリアへの配置転換を試みてもよい。進入エリアに残存し た兵士ユニット(もしくは兵士ユニットのグループ)は、孤立していない自軍 配置エリアへの配置転換を試みてよい。配置エリアからの配置転換を望む ユニット/グループは、現在いる配置エリアの自軍支配へクスから配置転換 先のエリアのいずれかのヘクスに至るまで、連続した(配置転換するグルー プに所属するすべてのユニットについて)進入可能な、非支配地域/自軍 配置エリア/利用可能進入エリアへクスによる経路を引けなければならない。 経路の長さは自由である。

各 MMC は 5PP 以下、各 SMC は 2PP 以下の運搬が可能である[例外: 負傷 SMC は全く運搬できない]。何かを運搬しているユニットが配置転換する (試みる)に先立ち、各 SW は自由に(あるいは、前記の制限に抵触する場 合には必ず)放棄したり、破壊/受け渡し/(可能なら)分解することができる。 分解されていない砲は配置転換できない。5PP を超過した装備を所有して いる分隊が、指揮官とスタックしている場合、配置転換を試みる際に自動的 に展開させてもよい。

配置転換を試みる各ユニット/グループは、以下の表に基づいて個別に DR を行う「例外:配置エリアから、その配置エリアに隣接する/一部となっている 利用可能進入エリアへの配置転換には DR が不要であり、この場合は自動的に 配置転換が成功する]。1CG 日につき、各ユニット/グループは 1 回しか配 置転換を試みられない。出ようとしている配置/進入エリアと、配置転換によ って向かおうとしている新たな配置/進入エリアがともに同一のユニットは、 すべて単一のグループとして配置転換を試みねばならない。

配置転換表

修整後 DR		結果
	≦8	配置転換成功・損害無し
	9 - 10	失敗*
	11	配置転換成功・損害有り †
	≥ 12	すべてのユニット、固有操作班、装備は除去

DRM:

- -1 配置転換経路が、完全に道路/小道/開豁地へクスで構成されている。
- +1 現在の配置/進入エリアから、新たな配置/進入エリアへの経路に存在 する、非支配地域へクス5つごとに。

* ユニット/グループは配置転換できない。次の CG 日まで再度の配置転換を 試みることはできず、現在の進入エリア(盤外に残存)か配置エリア(盤上に残存) にとどまらねばならない。しかしながら、その他の点では次回の CG シナリオに通 常と同じく参加できる。

† 各兵士ユニットは dr を行い、4 以上で損耗する。各車両は dr4 以上で除去され、 その場合固有操作班の脱出を行う(可能であれば;固有操作班には損耗は生じない)。 drは各ユニットごとに行う。

2.5131 空の配置エリア: 自軍配置エリア内の最後のユニットが除去さ れるか、離脱/配置転換に成功した場合、その配置エリア内の各区域の支 配は、最後の状態(すなわち、最後にそこを空にした陣営の支配)に維持さ れる

2.514 装備の修理と補充

2.5141 車両:各陣営は、自軍配置/利用可能進入エリアにある車両に ついて、以下の手順に従う。



a) 放棄: 放棄された車両は、そのまま放棄状態にしておくこと ができる。また、その放棄車両とおなじ配置エリアに残存した兵 士ユニットによって、操作状態(A21.22もしくは D5.42/D6.631) にすることもできる。



b) 走行不能の修理:捕獲されておらず、放棄されていない走 行不能の車両(装甲教導師団の車両は、盤外で走行不能の修 理を試みる; CG5)は、以下の表に従ってdrを行い、走行不能が 修理されたか否かを判定せねばならない。

走行不能修理表 修整後 dr 移動可能となる*

変化なし

drm:

- +1 孤立狀態
- +1 不正規使用(A21.13)

 ≤ 2

 ≥ 3

+1 前線区域にある

* 現在の配置エリアに残存する



c) 帰還 AFV: 走行可能で、孤立せずに残存した、帰還状態 の AFV は除去される[例外:FT MA の使用不能;2.5142]。 走行

シナリオを帰還状態で(弾薬僅少状態で:A19.131)開始する



d) 麻痺: 麻痺(stun; D5.34)を被った車両が残存している陣営 は、以下の表でdrを行い、その車両の麻痺からの回復状況を決 定する。

車両麻痺回復表

修整後 dr		結果
≦2		回復;stun マーカーを取り除く
3-5		変化なし;stun マーカーは維持される
	≥6	車両は除去される

drm:

- +1 孤立状態
- +1 鹵獲車両

2.5142 兵器の修理:各陣営は、残存した捕獲兵器ではない故障兵器 (もしくは使用不能となった FT MA^{15})の各々につき、以下の表で個別の drを行う。修理を試みるためには、その故障兵器が残存した自軍配置/進入 エリアに、兵士ユニットも残存していなければならない(あるいは、車載兵器 の場合、車両に固有操作班がいなければならない)。

 ${f Z}$

drm:

- -1 車載兵器
- -1 FT MA
- -X(兵器の修理ナンバー)
- +1 不正規使用(A21.13)
- +1 孤立状態

* 車載兵器の場合、使用不能(Disabled)となる。 MA であるなら直ちに帰還を被り、2.5141c が適用される[例外:2.51421 による MG MA の修理を望む場合]。

2.51421 車載 MG の交換:捕獲車両ではない車両の車載 MG のうち、使用不能となっているものは(2.5142 で使用不能になったものも含め)、自軍の SW-LMG を除去することにより自動的に修理できる。この場合、除去される LMG は、該当 AFV と同じ配置/進入エリアに残存したものでなければならない。

2.51422 捕獲装備: 各陣営は、兵士ユニットを含む自軍配置/進入エリアに残存した、機能する捕獲兵器の各々につき、個別に dr を行う。4 以上でその兵器は除去(車載兵器なら使用不能)となる。すでに故障している捕獲兵器は除去(車載兵器なら使用不能)となる。捕獲車両の MA が使用不能となっても、帰還を被らない。捕獲側の選択により、他に機能する兵器があるならば(MA が使用不能でも)そのまま捕獲車両を維持しておいてもよい;そうでないならば、2.51423 に従って(炎上済みの)残骸にする。

2.51423 放棄、徴発&撤去: 自軍配置エリア内にある帰還を被っていない車両/炎上済みではない残骸は、それを支配している陣営の選択により、放棄したり、(炎上済みの)残骸にできる。同様に、自軍配置エリア内の車両/炎上済みではない残骸から、徴発(Scrounge; D10.5)を試みることができる[すべてに関する例外:該当の配置エリアに、兵士ユニットが残存していない場合はこれらの行為は不可能である;この兵士ユニットには、放棄した操作班を含めてよい]。

2.51424 特殊弾薬:捕獲兵器でなく、孤立状態でもない兵器は、欠乏した特殊弾薬が自動的に元の状態に戻る。

2.51425 弾薬欠乏(Low-Ammo)解消: 捕獲兵器でなく、孤立状態で もないユニット/兵器に置かれている弾薬欠乏(Low - Ammo)カウン ターは、自動的に取り除かれる。

2.51426 弾薬減少(Ammuntion-Shortage)**解消:**捕獲兵器でなく、孤立状態でもない歩兵ユニット/兵器に影響している弾薬減少(Ammuntion-Shortage)状態は、自動的に解消される。

2.51427 SW/砲の分解と除去:支配している陣営の選択により、 兵員を含む自軍配置/進入エリアに残存した SW/砲は、除去(破壊)、 分解、組み立てを行うことができる。

2.51428 夜間のカナダ軍戦車:現在の CG 日が夜間である場合、孤立していないカナダ軍の走行可能な戦車は、カナダ軍の進入エリアに残存する(CG4 参照);孤立しているカナダ軍の走行可能な戦車は、この時点で離脱(2.506)を試みねばならない。

2.515 野戦構築物、残骸、走行不能車両の撤去:自軍支配下区域にある、(炎上済み)残骸、非孤立走行不能車両、鉄条網、確認済み地雷原の撤去(除去)を試みられる。鉄条網、もしくは確認済み地雷原の撤去を試みる数は、同じ配置エリアに残存している分隊相当数を超えてはならない;(炎上済み)残骸/走行不能車両の撤去を試みる数は、同じ配置エリアに残存している 30t 以上の走行可能な装軌式車両の数を超えてはならない。

1つの対象物につき、この手順で行える撤去 dr は RePh につき 1回のみである(Labor カウンターは置かれない)。1つの区域に撤去対象物が2つ以上ある場合(同一区域にあるすべての地雷原は、1つの撤去対象物と考える)、何を対象にしての dr なのかを宣言してから、個別に

dr を行う(前段落に記載された、撤去を試みられる上限に注意せよ)。 迂回状態ではない(炎上済み)残骸/走行不能車両の撤去を試みる場合、 drを振る前の段階で、その区域に地雷原があってはならない。迂回状態の(炎上済み)残骸/走行不能車両や、道路障害を撤去する場合、該当 ヘクスサイドの両側に当たる区域のどちらにも地雷原があってはならない[訳注:"鉄条網"が欠如している元ルールの KGP では鉄条網が登場しないためと思われる]。

野戦構築物/残骸/走行不能車両 撤去表

修整後 dr	結果
≦3	撤去(除去)*
4≦**	効果なし

drm:

+2 前線へクスにある地雷原/(炎上済み)残骸/走行不能車両/鉄条網

- +1 前線へクスではなく、前線へクスに『隣接』している地雷原/(炎上済み)残骸/走行不能車両/鉄条網
- -1 該当配置エリアに残存している突撃工兵 HS 相当につき(地雷原/鉄条網の撤去にのみ適用)

* 確認済み地雷原が対象の場合、その区域にあるすべての(A-P および A-T) 地雷原が撤去される。

**修整前 dr が 6 の場合、該当配置エリア内の孤立していない E クラス 歩兵 MMC が損耗する(突撃工兵がいれば優先して損害を被るが、いなければ陣営の選択による; エリートクラスの歩兵 MMC がいないのであれば、1 線級 MMC が損耗する。1 線級がいないのなら2 線級が損耗する…etc)。

2.516 CPP 補充: CPP は以下のように補充される。下記に示された **CPP** 基本値から秘密裏 **DR** を引いた数値が、実際に補充される **CPP** 総数となる[**例外**:19AM には **DR** は不要である]。この数値は対戦相手に公開されない。

2.5161 CPP 基本値: 現在の **CG** 日における各陣営の **CPP** 基本値を以下に示す:

	ū	
CG 目	カナダ軍 CPP 基本値	ドイツ軍 CPP 基本値
19AM	0	0
19PM	40	80
19N	25	80
20AM	40	60
20PM	40	75
20N	25	75
21AM	40	40
21PM	40	40
21N	25	40
散発期 AM	40	40
散発期 PM	40	40
散発期 N	50	40
26AM	25	50

2.517 天候の確認: RR CG の気象条件は、以下の表を用いて確認する。

CG 日	EC	天候	月齢	雲量
19AM	多湿(Wet) *	曇天	_	_
19PM	多湿(Wet) *	曇天	_	_
19N	多湿(Wet)*	曇天	半月	曇天
20AM	多湿(Wet)	曇天/	_	_
		非常に濃い靄**		

* 軟弱な地面が影響する(RR9)



Z 2.517

ドイツ軍増援グループ(RG)表 特記事項: a) 突撃工兵(A11.5; H1.22) グループ種別 CPP CG H CG ID 完全/ ユニット種別 b) 各MGと砲につき、2-2-8操作班が付随する。 減少 コスト 最大 c) ドイツ軍は H と J のどちらの形式にするか 5-4-8 deLo 自由に選べる。ただし、一つの小隊は同じ Ι1 降下猟兵中隊 10/7 2 28 4 形式で統一されねばならない。 12 装甲擲弾兵中隊(Lehr) 10+4/7+2 $4\text{-}6\text{-}8\text{+}\mathrm{SPW}251/1~\mathrm{deL}$ 27 4 d) 減少戦力の可能性あり。 **I**3 装甲擲弾兵中隊 10+3/7+2 4-6-7+SPW251/1 deLo 1 25 3 e) 歩兵 SW 表で受領する SW を決める。 8-3-8 adelo f) CG で購入可能な数は、G2 と G3 を総計して **I**4 工兵小隊 3/4 14 1 1 2 つまでである。 IV 号戦車小隊(Lehr) V1 3/2 Pz IV H/J cdgl 12 3 6 g) 完全戦力の Pz IV H 小隊には、AAMG 装備 V2IV 号戦車小隊 3/2 Pz IV H/J cdglo 14 1 2 車両が1両含まれる。 L) 中隊指揮官表で指揮官を受領する。 V 号戦車小隊(Lehr) Pz V G dl V3 3/2 21 3 8 l) 小隊指揮官表で指揮官を受領する。 Pz V G dlo V_4 V 号戦車小隊 3/2 25 1 1 m) 無線の DR に、大隊迫撃砲であることの V号駆逐戦車 Sect(Lehr) $\rm JgdPz~V^{dl}$ 2 V5 2/1 11 6 DRM[訳注:原文は drm]を適用できる。 o) 3CPP(RG I1、I2、I3 は 8CPP)を追加して支 V6 対空自走砲 Sect(Lehr) 2/1FlakPz IV/20 d 8 2 2 払うことで、孤立していない自軍配置エリア 2/1 $75\mathrm{L\,AT\,PaK}$ $40^{\mathrm{\;bd}}$ 8 1 G1 対戦車砲 Sect1 2 に盤上配置可能となる(2.5184)。 88LL AT PaK43 bd of p) モジュールのコストに 1CPP 追加するごと G_2 対戦車砲 Sect2 2/1 13 1 に、1つの事前指定ヘクスを設定できる。1 2/1 $88LL\,AT\,PaK43/41\,^{bd}$ 2f G3 対戦車砲 Sect3 11 1 つのモジュールで設定できる事前指定へク 3 HW1 機関銃小隊 2+2 HMG+MMG bdo 12 1 スは2個までである。事前指定へクス設定 の権利は、該当モジュールが残存すれば、 01 大隊迫擊砲 $80 + mmOBA(HE,Smoke,IR)^{mp}$ 5 1 6 残存する。弾幕砲火(E12.)は使用不可。 O_2 重迫擊砲 $120 + mmOBA(HE\&Smoke)^p$ 8 1 3

 $100 + mmOBA(HE\&Smoke)^p$

 $150+mmOBA(HE\&Smoke)^{p}$

19N 以降に購入可能

15FPP

SAN+1

CG 日	EC	天候	月齢	雲量
20PM	湿潤(Moist)	曇天	_	_
20N	湿潤(Moist)	曇天	半月	曇天
21AM	湿潤(Moist)	晴天	_	_
21PM	湿潤(Moist)	晴天	_	_
21N	湿潤(Moist)	晴天	半月	雲なし
散発期 AM	湿潤(Moist)	晴天	_	_
散発期 PM	湿潤(Moist)	晴天	_	_
散発期 N	湿潤(Moist)	晴天	半月	雲なし
26AM	湿潤(Moist)	晴天	_	_

03

 O_4

M1

M2

М3

M4

中野砲

重野砲

狙撃兵

偵察 r

野戦構築物

A20 進入エリア活性 16

**射程2ヘクス以下のすべての高度レベルの射撃攻撃に、+1のLOS妨害 DRMが適用 される。さらに 2 ヘクス射程が伸びる(FRU)ごとに、+1 ずつ妨害 DRM が増加する(3-4 ヘクス なら+2、5-6 ヘクスなら+3···etc)。射程 0 の場合を除き、この妨害は『目標ヘクスの外側によ る妨害 DRM(A8.26)』と考える。注意:この文言は、Kampfgruppe Peiper の SSR KGP3 における VH Mist および ExH Mist にも適用されるべきである。この妨害 DRM は、火線攻撃 に影響しない。KGP と異なり、RR には段階的な靄の LV 変化はない。

2.518 **増援グループ**(RG)の購入: 両陣営は、RG 購入に秘 密裏に CPP を振り分ける。使われた CPP はすべて、その陣営の現在の総 CPP から差し引く。使った CPP、残った CPP、購入した RG は相手陣営に は秘密にして置いて構わない。プレイヤーは、各陣営のRG表を参照する。 それには、歴史的に使用可能な様々な種類のRG、それらRGのCPPコス ト、CG期間中に購入できる各RGの総数、および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(RG Purchased)"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。RGをすべて選定し終えたら、CG記録票の"CPP消費(Spent)" の列の現在の CG 日の行に、使用した総 CPP を記録する。次に、"CPP 残 余(Left)" の列の現在の CG 日の行に、残った CPP 総数を(0 であっても) 記録する。残余のCPPは、次回以降のRePh手順2.518において、RGの 購入に使用できる。

r) CPP を追加しての購入が可能(2.521)。

各RGには、以下の列がもうけられている。

7

9

1

2

3

2

1

1

3

1

1

1

3

3

16

8

8

6

2.5181 ID:各 RG には、英数字の識別記号がある。

2.5182 グループ種別: RG の名称が記載されている。この名称と ID は、RG 購入記録表(2.5188)に秘密裏に記録する。

2.5183 (完全/減少) ユニット種別: 各 RG に含まれる、ユニットの 種類と数が記載されている。

2.5184 CPP コスト: RG の CPP コスト(これはのちに決定される戦力 とは無関係である)が記載されている。このRGを受領するためには、購入者 の現在の総 CPP から、ここに記載された CPP 値を差し引く。他の点で禁止 されていなければ、ID が"I"、"V"、もしくは"HW"で始まる RG は、表中の コストに 3CPP[例外:歩兵中隊 RG は 8CPP]を追加して購入することで、購 入したのと同じ CG 日のシナリオにおいて、孤立していない自軍支配エリア に盤上初期配置することができる。ID が"G"、"O"、もしくは"M"で始まる RGと、カナダ軍 RG I2 は、追加のコストを支払うことなく盤上初期配置がで きる。装甲教導師団のユニットと、カナダ軍 RG V4 は盤上初期配置できな い

2.5185 CG 日最大: 1CG 日にその RG を購入できる最大数を示す。

2.5186 CG 最大: CG を通じてその RG を購入できる最大数を示す。 両 陣営は、各種類の RG があと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 の総数を記録しておかねばならない。初回シナリオ の OB で与えられている戦力は、これら最大数にカウントしない。



 ${f Z}$

0

F1

タイフーン

カナダ軍増援グループ(RG)表



ID	グループ種別	完全/ 減少	ユニット種別	CPP コスト	CG 日 最大	CG 最大
I1	步兵中隊 ¹⁷	5+5/3+4	4-5-8+4-5-7 deLo	20	2	4
I2	步兵小隊(補充兵) 18	3	4-5-7	5	1	2
I3	戦闘工兵小隊	3/2	4-5-8 ^{adelo}	10	1	1
V1	戦車 TroopI	1/1	Sherman IIC(a)	14	1	1
		3/2	Sherman III(a) ^{dlo}			
V2	戦車 TroopII	1/1	Sherman VC(a)	13	1	1
		3/2	Sherman V(a) dlo			
V3	キャリアーSect	3/2	Wasp	15	1	2
		2/1	Carrier A			
		1/1	Carrier C ^{do}			
V4	輸送 Sect	10/7	Ram Kangaroo ^{dh}	4	2	2
G1	対戦車砲 SectI	2/1	57L 6pdr AT ^{bd}	6	3	6
G2	対戦車砲 SectII	2/1	76LL 17pdr AT ^{bd}	10	2	4
HW1	機関銃小隊	4	MMG ^{bdo}	10	1	3
O1	大隊迫撃砲 19		70+mmOBA(HE,SMOKE,IR) mp	3	1	8
O2	重迫撃砲		100+mmOBA(HE&SMOKE) p	6	1	5
О3	中野砲		100+mm OBA(HE only) ^p	5	1	5
M1	野戦構築物		15FPP	1	5	18
M2	狙擊兵 r		SAN+1	2	1	8
М3	偵察			3	1	8

FB 44

特記事項:

- a) 突擊工兵(A11.5; H1.22)
- b) 各MGと砲につき、2-2-8操作班が付随する。
- d) 減少戦力の可能性あり。
- e) 歩兵 SW 表で受領する SW を決める。
- h) 完全戦力の Kangaroo 小隊には、AAMG 装 備車両が 2 両 ; 減少戦力であれば 1 両含ま れる。
- L) 中隊指揮官表で指揮官を受領する。
- 1) 小隊指揮官表で指揮官を受領する。
- m) 無線の DR に、大隊迫撃砲であることの DRM[訳注:原文は drm] を適用できる。
- o) 3CPP(RG I1、I2、I3 は 8CPP)を追加して支払うことで、孤立していない自軍配置エリアに盤上配置可能となる(2.5184)。
- p) モジュールのコストに 1CPP 追加するごと に、1つの事前指定ヘクスを設定できる。1 つのモジュールで設定できる事前指定ヘク スは2個までである。事前指定ヘクス設定 の権利は、該当モジュールが残存すれば、 残存する。弾幕砲火(E12.)は使用不可。
- r) CPP を追加しての購入が可能(2.521)。

2.5187 進入エリア: カナダ軍の RG は、地図盤北端すべてが利用可能な進入エリアである。ドイツ軍は、地図盤南端すべてと、TT19 から 4 ヘクス以内が利用可能な進入エリアである。また、RG M4 の購入によって、あるシナリオの期間中、A20 から 4 ヘクス以内を利用可能な進入エリアにすることができる。ドイツ軍 RG は、上記の進入エリアのうちのどれか 1 つしか使えない[訳注:原文に解説が無い;購入した CG 日のみ使用可能であることは "CG 最大"が設定されていることから明らかである]。

1 - 3

2.5188 RG 購入記録表: 現在の CG 日の RG の選定と CPP の消費 が終わったら、RG 購入記録を更新せねばならない。 CG 期間中のそれまでの RG 購入数を記録するため、購入した各 RG の記録には用紙の 1 行分を使う。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 目(例: "19PM"は2月19日午後)。

RG ID:RG の英数字 ID(例:ドイツ軍"I1"は、降下猟兵中隊の ID)。

種別(Group Type): RG の名称(例:ドイツ軍 RG I1 の名称は、"降下猟兵中隊")。

購入(P)#: CG 期間中のこれまでの当該 RG の購入総数。

残余(R)#: 当該 RG の、今後の CG 期間中の購入可能数。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 手順 2.5191 で確定した RG 戦力を記入する。 完全 (Full)戦力ならば"F"、減少(Depleted)戦力ならば"D"と記入する。

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 Pz IV 小隊であれば"3")とユニットの種別を記入する。

受領(Received)SW:当該RGのSWが確定したら(RePh手順2.5192)、 受領した各兵器の個数を記録する。 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 手順 2.5193)、各指揮官の指揮能力値(A10.7)を記入する[訳注:この列の説明が抜けているので、補足]。

配置/進入エリア: 購入された CG 日において、各 RG[例外:0、F、もし くは Mタイプの RG]は、それが配置される非孤立の自軍配置エリアか、利用可能な進入エリアのうちの一つを、ここに記録せねばならない。

2.519 RG 戦力・兵器&指揮官

2.5191 RG **戦力**: 各"I"、"V"、"G"および"HW"RG は、減少戦力になる可能性がある[例外:カナダ軍 RG I2]。そのような RG を購入したなら、プレイヤーはその時点で DR を行い、RG 戦力表でその RG が完全戦力なのか減少戦力なのかを決定せねばならない。完全戦力の RG は、RG 表の"/" 左側の数のユニットを受領し、減少戦力の RG は RG 表の"/"右側の数のユニットを受領する。HW RG に関しては 2.5192 を参照。

RG 戦力表

修整後 DR	結果	
≦8	完全	
≧9	減少	
-1DRM · カナダ軍		

2.5192 支援火器の受領: 各"I"および"HW"RG が、どの SW をどれだけ受領できるかは、RG 表の SW 欄に記載されている数値によって決定される。 完全戦力の RG であれば、表に記載された数の SW を自動的に受領できる。減少戦力の RG であれば、SW につき個別に 1 回ずつの dr を行い、4 以下でその SW を受領できる [例外: HW RG は、少なくとも 2 個の SW を受領できる。 dr の結果、1 個以下の SW しか受領できなかった場合、2 個以上受領の結果となるまで、その RG の SW 受領判定 dr をすべてやりなおす]。 受領した

SWは、RG購入記録票の当該RGの行に、適切に記録する。受領したSWは、当該RGが初めて登場するCGシナリオでは、そのRGに属するユニットとスタック(およびそれに所有)された状態で配置/進入せねばならない。逆に、CGシナリオに初めて登場するRGに属するユニットは、自身のRGで受領したSW以外は所有できない[双方に対する例外:以前のCGシナリオで盤外に残存した場合]。

ドイツ軍	SW 受領表
------	--------

RG 種別	\mathbf{LMG}	PSK	\mathbf{DC}
降下猟兵中隊	3	1	_
装甲擲弾兵中隊	3	_	_
工兵小隊	_	_	3

カナダ軍 SW 受領表

RG 種別	LMG	PIAT	Lt MTR	\mathbf{DC}
步兵中隊	3	2	1	_
步兵小隊	_	_	_	_
突撃工兵小隊	_	_	_	3



2.5193 指揮官の受領: 購入した RG で特記事項 L(l)のついたものにつき、1回の秘密裏 DR を行い、以下の中隊(小隊)指揮官受領表に当てはめて、当該

RG が受領する指揮官を決定する。各指揮官は、それが登場する最初のCG シナリオに限り、当該RG のユニットと一緒に配置/進入せねばならない[例外:以前のCG シナリオで盤外に残存した場合:解説が無いので補足]。

中隊指揮官受領表(特記事項 L)

修正後 DR	受領指揮官
≦1	10-3, 9-1, 8-1
2	10-2, 8-1, 8-0
3	9-2, 9-1, 8-0
4	9-2, 8-1, 7-0
5	9-1, 8-1, 8-0
6	9-1, 8-1, 7-0
7	8-1, 8-0, 7-0
8	9-1, 8-0
9	8-1, 8-0
10	8-1, 7-0
11	8-0, 7-0
12	8-0, 6+1
≧13	7-0, 6+1
ODDM 34.	LWL OPPLE LEGE PHILE A

+2DRM:減少戦力 -2DRM:カナダ軍 RHLI 司令部(2.42)

小隊指揮官受領表(特記事項1)

修正後 DR	受領歩兵指揮官	受領戦車指揮官
2	10-2	10-2
3	9-2	9-2
4	9-2	9-1
5	9-1	8-1
6-7	8-1	_
8	8-0	
9	7-0	_
10	6+1	
≧11	_	_

+1DRM:減少戦力

RG戦力、SW受領、指揮官受領のためのDR/drは秘密裏に行われ、CG 終了時まで公開する必要はない。





2.520 野戦構築物の購入: 各 CG 日 に、プレイヤーは(増援として購入した分も含めて)十分な FPP があれば、FPP を消費して野戦構築物を購入できる。この手順で使用されな

Z

かった FPP は消失する。選定した野戦構築物は、CG 記録票の"野戦構築物"の欄に、その種別を記録しておかねばならない。

野戦構築物表

野戦構築物の種別	FPP コスト
塹壕(Trench) ^{Gi}	7
単独豪(Foxhole) ¹	3 / 2 / 1
A-P 地雷原 <mark>Gi</mark>	1.5
A-T 地雷原 ^{Gi}	4
鉄条網(Wire) ^{Gi}	15
要塞化建物区域	10
"?"	1
HIP^2	3/2/1/1

- 1 コストはそれぞれ容量 3S/2S/1S のものである。
- 2 コストはそれぞれ分隊/HS/操作班/SMC のものである。昼間のシナリオでは、陣営の歩 兵分隊相当の 10%(FRU)までの MMC(およびそれと同一区域に配置される SW/SMC)が HIP 可能である[この制限は、夜間シナリオの攻撃側にも適用される。夜間シナリオの防 御側は、35%(FRU)までが HIP 可能である]。
- G ドイツ軍のみ購入可能。
- i CG 初回シナリオでのみ購入可能。

2.521 偵察(Recon)の購入:ここで必要な CPP を支払うことによって、各陣営は偵察 dr を行うことができる。ただし、初回シナリオの前には行うことはできない。 偵察するのであれば、その陣営は 3CPP コスト(偵察 dr に有利な drm を得たいのであれば、追加の CPP も加えて)を CG 記録票の "残余(Left)"欄にある総 CPP から差し引き、その結果を次の CG 日の"開始(Start)"欄に書き込む。 偵察を行えない、あるいは行えなかった陣営は、単純に現在の総 CPP を次の CG 日の"開始(Start)"欄に書き込む。

修整後偵察 dr は、相手陣営が実際に初期配置した後で、ユニットおよび 野戦構築物の露呈を要求できる区域数を表す;2.524 参照。 偵察 dr は、以 下の修整が累積して適用される。

- +X X=追加消費した CPP 数。 ただし、 X は 3 以下まで。
- -1 直前の CG シナリオで攻撃チットを使用した。

偵察可能区域の数は、CG 記録表の当該 CG 日"偵察(Recon)"欄に記入しておく。

2.522 主導権の決定: 各陣営は現在の CG 日の主導権チットを選択する。"攻撃(Attack)"が"戦闘休止(Idle)"のどちらかであり、これはその陣営が望む戦術プランを表している。初回シナリオの CG 日ではこの手順は飛ばされる[訳注: 初回シナリオではチットを使わないことの説明が欠如]。

2.5221 攻撃チット限度: CG を通じて、カナダ軍は2枚、ドイツ軍は6 枚までの攻撃チットを使える。このルールに関しては、初回シナリオではどちらの陣営も攻撃チットを使用していないと見なす。

2.5222 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("Attack"か "Idle")を表にすること。これを同時に見せ合い、次の『主導権/シナリオ種別マトリクス』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。



Z

ドイツ軍車両ノート 37.1

主導権/シナリオ種別マトリクス

チット選択 カナダ軍攻撃 カナダ軍戦闘休止 ドイツ軍攻撃 双方攻擊 ドイツ軍攻撃

ドイツ軍戦闘休止 カナダ軍攻撃 戦闘休止

2.5223 シナリオ種別:

- a) 双方攻撃: この CG 目は、両陣営が攻撃を計画している。カナダ軍 プレイヤーが drを行い、どちらが先に初期配置するか決める:3以下でカ ナダ軍が先であり、4 以上でドイツ軍が先となる。ただし、両陣営の初期 配置が完全に完了するまで、どちらが先攻かは決めない(手順 2.525)。
- b) 夜間双方攻撃: 夜間 CG 日に双方が攻撃を選択した場合、両陣営 ともに『シナリオ攻撃側』となる。両陣営ともにSSR CG4に従って、秘匿を 使用できる。どちらの陣営も移動不可(No Move; E1.21)カウンターの制 限を受けず、『シナリオ防御側』の特典/ペナルティ(E1.2; E1.22)を受け ることもない。初期配置の順序は上記の a)に従い、先攻は手順 2.525 で 決定する。SSR CG4も参照。
- ドイツ軍攻撃: この CG 日では、ドイツ軍が攻撃を行う。 カナダ軍が 先に配置し、ドイツ軍が先攻となる。
- カナダ軍攻撃: この CG 日では、カナダ軍が攻撃を行う。ドイツ軍が 先に配置し、アメリカ軍が先攻となる。
- 戦闘休止:このCG 目にはシナリオはプレイされない。次のシナリ オが生成されるまで、RePh の手順 2.512-2.521 を繰り返す「訳注:追加 補足]。
- 2.523 シナリオ開始: この時点で、両プレイヤーは CG シナリオ開 始の準備が整ったことになる。
- **2.5231** CG シナリオ勝利条件: RR CG においては、個別のシナリ オに勝利条件は設定されていない。CG シナリオは、全体的な CG 勝利条 件を満たすための中間地点をプレイヤーに対して与えるにすぎない。CG シ ナリオには勝者も敗者もなく、あるのは CG 全体の勝敗のみである。

2.5232 初期配置

- 2.52321 孤立ユニット初期配置: 今回の CG シナリオで先に配置す る側(手順2.5223)は、孤立区域に残存したユニット、装備、新たな野戦構築 物を配置する。その後、もう一方の陣営も同様に配置する。各孤立ユニット /装備は、現在の配置エリア内にのみ配置可能である[例外:走行不能車 両は、現在の区域とVCAを維持する; 2.5071]。孤立区域に配置された各ユニ ット/装備は、弾薬減少(A19.131)を被る。
- 2.523211 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 (孤立歩兵ユニット以上の US#であること) 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。その他のユニット/装備 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 場合にのみ解消できる。
- 2.52322 非孤立ユニット初期配置: 先に配置する陣営は、残りの残 存ユニット、装備、購入した野戦構築物をそれらが残存した配置区域の適 正な区域に配置する[例外:走行不能車両は、現在の区域と VCA を維持す **る**]。CG 記録表に、新たに配置された野戦構築物の区域を記録する。 SSR4-5、SSR16-17 も参照。先に配置する陣営が完全に配置を終えたら、 もう一方の陣営も同様に配置する。
- 2.524 偵察区域の視察: 初期配置が全部完了したら、各陣営は (適切な CPP を支払っていれば)偵察する区域を宣言する。各偵察区域 は、一番近い自軍配置/利用可能な進入エリアのヘクスから6ヘクス 以内でなくてはならない。ドイツ軍から始めて、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/装備は、初期 配置した区域に隠蔽状態で配置する。偵察されたヘクス内の各隠蔽(秘 匿/予備も含む)ユニット/装備は、その"?"を失う(ダミーは除去 される)。対戦相手は、それらのユニットの視察の権利(A12.16)を有す る。これは敵への LOS の有無は関係ない。隠蔽地形のスタックが視察 を受けた後は、敵への LOS の有無に関係なく、以前にあった"?"を (HIP は回復しない)戻す。

2.525 ゲームの開始: 両陣営は自軍の SAN を伝える。 攻撃シナリ オであれば、後から配置をした陣営が先攻となる。双方攻撃(夜間および昼 間)の場合、先攻決定 dr を行う。4以上でカナダ軍が先攻となる。

ドイツ軍車両ノートへの追加





37.1 Sturmtiger:この車両は、 Sturmmörser(突撃迫撃砲)、もしくは Tiger-Mörser としても知られており、その開発は 1943年8月のヒトラーの要求に応えて行わ

れた。その要求とは、Tiger I の車台に、海軍の 38cm 対潜水艦ロケットラン チャー、Gerät 652 を搭載するというものであった。このアイデアは、実戦に 投入されたばかりの IV 号戦車の重要な派生形である、IV 号突撃戦車(ブル ムベア)から生み出された。この巨大な迫撃砲は、726lb(約 330kg)ものロケ ット弾を天井から搬入するため、特別なクレーンを必要とした。ロケット弾は、 1両につき13-14発しか積めなかった。特殊な成型炸薬弾頭は、陣地構築 物に対して大変効果があった。いくつかの史料は、わずか 10 両が完成し、 終戦までにその他8両が様々な状況で製造されたことを示している。その他 の情報では、1944年の8月から12月までの間に、16両から18両が完成 したという。1944 年 8 月のワルシャワ市街戦に 2 両が投入された。しかし、 大半の車両が投入可能となったころには、すでに攻城戦用の車両の必要性 は無くなっていた。これらの車両により、突撃迫撃砲中隊 (PzStuMrKp)1000、1001、1002 が編成され、第 3 帝国の最後の防衛に 用いられた。最初の2つの部隊は7両によって編成され、1945年3月に、 ライン河の西で米英軍に対して行動した。1002 中隊は、河を渡って、ルー ル地方に撤退した。

† この車両のMAは移動後(移動中)射撃も機動中射撃も行えず、目標への 捕捉(C6.5-.58)、CE 状態での発射も不可能である。これらのことは、カウン ターに"No Bnd(F)F/Acg/CE"と記載されている。 跨乗兵がいる状態で MA を射撃した場合、緊急脱出を行わねばならず、OVR に関して MA は"機能 していない"とみなされる(D7.11)。



TURN

† この車両の MA は地域目標タイプ(ATT)で射撃で きない。自身の区域へは射撃できない。連続するプレ イヤーターンの射撃も不可能である。これらのことは、

カウンターに"No ATT/Case E/2PT"と記載されている。準備/臨機/最終 (Prep/First/Final)射撃のいずれかを行った場合、それらのカウンターと共 に"MA FIRED THIS TURN"カウンターを置く。このカウンターはそのタ ーンの最後に裏返され、"LAST TURN"の面を上にする。そしてそのカウ ンターは、次のプレイヤーターンの最後に取り除かれる。

- † この車両の MA は、移動/機動目標(C.8)車両、もしくはダッシュしている 歩兵に対して射撃する際、追加の+1DRMが適用される。このことは、カウン ター上の MA 口径の横に白い点があることで示されている。 シュトルムティ ーガーの MA が建物区域に対して射撃した際に、修整後命中判定 DR が 修整後 TH#を越えてしまった場合、その超えた数がその建物の垂直レベル 数(地下室区域と、LOS 外の区域は勘定に入れない)以下であれば、"建物 のどこか"に命中する。その建物のLOS内の区域のうち一つを、何らかの方 法で無作為に決定すること[例外:この"特別な"命中によって発生しえる効果 は、修整前 IFT DR が KIA の場合に生じる瓦礫の生成のみである]。
- † 380mm ロケット弾の IFT 上の効果は 36+FP の列の使用に加え、-3の ボーナス DRM(C.7)を適用したものとなる。車両目標に命中が生じた場合、 追加のdrを行い、1-2ならば直撃が生じ、3-6ならば至近弾となる。至近 弾の HE 基本 TK#は、装甲 10、非装甲 16 である(特別付随攻撃には 20FP が用いられる)。 直撃弾の HE 基本 TK#は、装甲 28、非装甲 22 で ある(特別付随攻撃には全火力が用いられる)。CH は通常と同じく、基本 TK#を2倍にする。
- † 北西ヨーロッパでの使用に関する期間とRFは、1945年3月-5月(1.6) である。ドイツ軍車両特記事項 K を参照。



脚注1

Riley's Road 脚注

- 1. RR2 地図:地図盤の上端は、実際には北西の方向であるが、ゲーム上では北端とみなす。同様に、下端は実際の南東であるが、ゲーム上では南端とする。
- **2. RR4 格闘戦:**ドイツ、カナダ両軍の報告書には、この戦闘では互いに触れ合うほどの野蛮な近接戦闘が繰り返し発生したと言及されている。
- **3. RR8** カンガルー:第1カナダ機甲輸送大隊のカンガルーは、彼らが輸送する歩兵部隊に属しているわけではなく、独立した部隊であった。その典型は乗車兵を降ろした後は直ちに後方に下がってしまうことで、ゆえに残存はせず、より後のシナリオで使用できない。しばしば、カンガルーは目標のすぐ近くで強力な砲火を受ける中、歩兵を降車させた。BU 状態のカンガルー乗車兵に秘匿が許可されているのは、ドイツ軍が千里眼をもってカナダ軍指揮官に攻撃を集中するのを防ぐためである。
- **4. RR9 軟弱な地面**:ベリタブル作戦の初期の作戦行動は、特筆すべき泥濘にぶち当たった。RR のゲーム期間までには、地面は泥濘とは言えない状態になっていた。2月18日に豪雨があり、そのため翌日の車両の行動はより困難になったものの、歩兵の移動にはさしたる影響はなかった。
- **5. RR10 耕作地:**2 月という時期にもかかわらず、この地域の畑はすでに耕されていた。2月18日夜の激しい雨が長引いたため、翌日の車両の機動はボグ対策のためにゆっくりとしたものとなった。
- 6. RR11 Riley's Road 地下室: この戦闘のカナダ軍の報告には、この地域の家屋の地下室を大いに利用したとある。いくつかの地下室は、この時戦闘から身を隠すドイツ人民間人であふれていた。2月19日の夕刻には、負傷したカナダ軍のケネディ少佐が Schwanenhof 農場の地下室を利用し、ここを彼の司令部にした。これらの地下室は、よく知られたスターリングラードの地下室よりも、アルンへムの果物保存庫によく似ていた。そのため、RRの地下室は、基本的に A Bridge too Farの地下室ルールからスタック制限を取り除き、農場に限定したものとなっている。
- **7. RR12&13 斜面ヘクスサイド&有刺鉄線**: これらのルールは、以前の Kampfgruppe Peiper もしくは Pegasus Bridge の一部を再録したものである。これにより、RR 地図盤の使用にこれらのモジュールを必要としなくなった。
- 8. RR14 Riley's Road 工場: 工場ルールは、Riley's Road 周辺の大きな納屋を表現するためのものである。Q10 の建物は、"The Milk Factory" と呼ばれていたが、実際には大きな乳牛の搾乳場であった。
- 9. 2.2 戦闘散発期間:2月21日から26日の間の期間は、ゴッホーカルカー街道での戦闘は非常に小規模なものしか起こらなかった。この期間の限定された行動を再現するため、これらの数日間を3つのCG日に圧縮することにした。
- 10. 2.3 CG4 夜間シナリオ:事前の戦闘において、LATW を装備したドイツ軍歩兵は夜間に浸透し、前線にいるカナダ軍装甲車両に手痛い損害を与えていた。そのため、Riley's Road の時期には、夜間になると戦車を後方エリアに引き下げておくのが通例となっていた。そこで安全に燃料と弾薬を補充したのである。すべての AM シナリオでカナダ戦車は配置でなく進入を要求されているが、これは戦車が朝の攻撃前に戻ってくることを少々誇張して表現している。
- 12. 2.41 RR キャンペーン (攻撃チット): カナダ軍は積極果敢に攻撃を行い、2月19日の早い時点でほぼすべての目標を奪取していた。彼らはそこで塹壕を掘って防御に転じ、幾多の局所的反撃に備えた。19AMの CG 日を終えた後、12の CG 日があるわけだが、攻撃チットは8つしかない。2つがカナダ軍、6つがドイツ軍である; よって必ず戦闘休止日が生成される。Riley's Road は一つの巨大な戦闘ではなく、むしろ断続的な攻撃と小康状態の連続だった。ドイツ軍はカナダ軍のLVPを削り取るために数回の攻撃を仕掛けることもできるし、予備と

して攻勢能力を維持することもできる。カナダ軍は、勝利条件ヘクスの奪還やLVPの保持のために、1度ないしは2度の反撃が可能である。

- **13. 2.42 ドイツ軍 OB:**ドイツ軍部隊の ELR と兵員の質は、戦争のこの期間としては平均的より上であった。第6降下猟兵師団はこれより前にドイツ軍に与えられた破壊的な打撃を被っておらず、無傷の部隊であった。
- 14. 2.42 カナダ軍 OB: カナダ軍は一般にエリート部隊であると考えられているが、その理由の大半はカナダ軍部隊の全てが志願兵によって構成されていることによる(A25.4)。しかしながら、兵員の多くは"祖国防衛"や砲兵・工兵といった特別な任務に就くことを志願していた。戦争の終結に直面したカナダ政府は、これらの"志願兵"によって正規の歩兵部隊の人的損失を補うべく、不本意ながら彼らを徴用することにした。これらの"志願兵"によって構成された部隊は、エリートと呼ぶには訓練も経験も欠けていた。C 中隊は、こうした補充を戦闘開始直前に大量に受領しており、部隊としてうまくまとまっていなかった。それを反映して、第2ターンの増援の質は、A および B 中隊に比べて低くなっている。"ロイヤルハミルトン軽歩兵; Royal Hamilton Light Infantry"は、略して"RHLI"と呼ばれる("Riley"と発音する;Riley's Road の由来はここにある)。
- 15. 2.5142 兵器の修理: 火炎放射 Wasp が限定的な燃料しか運搬できないという問題はカナダ軍も認知しており、これらの車両をしばしば6つのグループに分けて運用した。3つは前線部隊とし、その間残りの3つは後方のエリアでメンテナンスと装甲用・火炎放射用の燃料の充填を行うのである。FT MA に修理のチャンスが与えられているのは、この運用を反映してのものである。
- **16. 2.518 ドイツ軍 RG M4(A20 進入エリア)**: この進入エリアが自由 に利用できないのは、ここを通過するためには RHLI の右翼に展開していたエセックス スコティッシュ(Essex Scottish)大隊に接近する必要があったためである。
- 17. 2.518 カナダ軍 RG I1(歩兵中隊): RHLI は、この CG 期間中に 歩兵の増援を受領しなかった。しかし、右翼には姉妹大隊のエセックス スコティッシュが予備部隊として展開していた。我々は、Pegasus Bridge や A Bridge too Far ではより好適であった Walking Wound のルールを導入する代わりに、ここからの増援の受領を可能としたのだった。
- 18. 2.518 カナダ軍 RG I2(歩兵小隊:補充兵): カナダ軍は、補充兵を連れてくるためにしばしば護衛部隊を派遣した。彼らは、その移動の途中で部隊からはぐれた落後兵をかき集めてくるのが常だった。この RG は、それらの補充兵と幾人かの戻ってきた落後兵を表している。
- **19. 2.518** カナダ軍 RG O1-O3(OBA): カナダ軍は、この戦闘で大規模に砲兵を使用した。そのため、カナダ軍の OBA モジュールは、比較的多数を安価に使用できるようになっている。

訳者より

- ・緑文字の部分は、MMP からのエラッタによる追加。
- ・青文字の部分は訳者からの追記です。
- ・斜面へクスサイドの例が不足していると感じたので、KGP の例を参考により詳しいものを載せました。
- ・"レジメント"は通常連隊と訳されますが、イギリス軍の編成では大隊規模の部隊を表すため、この和訳では「大隊」としています。
- ・Z36P の原文には、左上に重弾頭ルールへのエラッタが記載されていますが、これは第 2 版和訳ルールでは反映済みなので省略しました。
- エラー等発見されましたらご連絡ください。

2012年1月