



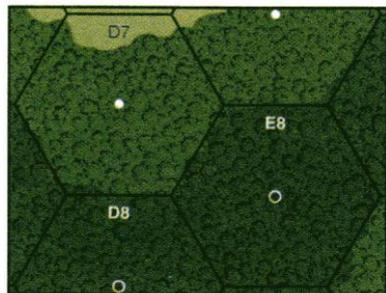
Z

Z.SUICIDE CREEK CAMPAIGN GAME

Sucide Creek Scenario Special Rules : 他に特記の無い限り、以下のすべての SSR はすべての SC シナリオと SC CG に適用される。

SC1 総則

SC1.1 EC、天候、地形 : EC は泥濘(Mud)。無風で開始。天候は曇天(E3.5) かつ泥濘(E3.6)。PTO 地形(G.1)が影響する[例外: 疎生(G2.1) ジャングル(例: D7)と密生(G2.2) ジャングル(例: E8)の両方が同時に存在している。密生ジャングルヘクスは、より暗い緑で印刷されており、中心点が白い縁取りの黒点で示されている]。地図の一部しか使用しないシナリオの場合、非プレイ区域にあるすべての地形は、そのシナリオでの盤外移動や進入にそのまま影響する。夜間の基本 NVR は 2 である。



SC1.1 例 : ヘクス D7 はより明るい緑で描かれており、白の中心点を持つ疎生ジャングルである。ヘクス E8 は暗い緑で描かれ、白い縁取りの黒い中心点を持つ密生ジャングルである。

SC1.2 小川 : 勝利条件と初期配置に関して“小川”と記載されている場合(のみ)、以下の小川/小川・JD(SSR SC3)ヘクスとそれにつながるすべての小川/小川・JD ヘクスを指す:A11-F11-H12-I12-M12-O13-X12。

SC1.21 クレスト状態 : 滑りやすく、強い傾斜の河岸であったため、すべての小川ヘクスでクレスト状態(B20.9)が禁止される。

SC1.22 車両 : 浅瀬(Ford)ヘクスでない限り、小川ヘクスサイドではないヘクスサイドを通して、車両が小川に進入することはできない。

SC1.3 軟弱な地表 : ボグ判定の際には、泥濘のため+1DRM が課せられる(D8.1)。

SC1.4 単独壕 : 歩兵は、可能な地形であるなら壕内に入った状態で初期配置できる。

SC1.5 SC トーチカ(Suicide Creek Pillbox) :



SC1.51 LOS : SC トーチカは、中にいるユニットが少なくとも 1 つの小川/小川・JD ヘクス(レベル 0 の基本レベルに対して)に LOS が通るように CA の矢印を向けて配置せねばならない。



SC1.52 SC 地下室 : SC トーチカは、その地下に独立した区域を有しており、特記の無い限り 1+4+∞のトーチカと同様に扱う。SC 地下室は、自身のトーチカ区域との間にしか LOS がなく、『突撃可能(Accessible)』である。上下 2 つの区域間の移動に関して、トーチカの外の敵ユニットの存在は何も影響しない。IFT 攻撃、DC の配置、CC 攻撃のみがトーチカの上下区域間で行われる攻撃である。この際、トーチカの地上区域は+3TEM を持つものとする。トーチカヘクスの支配(B30.91)には、SC 地下室の支配も必要とされる。トーチカが破壊(B30.92)された場合、その下の SC 地下室区域とその中のユニットも同時に除去される。

SC1.53 掩蔽壕とトンネル : SC 掩蔽壕(B30.8)とトンネル(G1.632)は不可である。



SC1.54 バズーカ : SC トーチカを目標としたバズーカの TH DR は、色付き dr4 以下で実際の命中が生じる。色付き dr5 以上は隠蔽目的で塗布した泥で弾が滑り、効果なしとなる。

SC1.55 HIP : 一度露呈したら、SC トーチカは隠匿状態を再び獲得することはない。

SC2.4



SC1.6 観測員 : 無線機を所有した状態で初期配置される指揮官は、HIP を用いることができる。

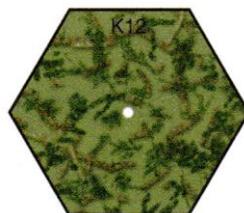


SC1.7 格闘戦 : アメリカ軍がフェイズプレイヤーで、かつ不意打ちに成功した場合、CC に参加するすべてのアメリカ軍ユニットが離脱/釘づけ状態でなければ格闘戦(J2.31)を宣言できる。



SC1.8 突撃工兵 : アメリカ軍 7-6-8 分隊/3-4-8HS は突撃工兵(H1.22)である。この分隊は G17.11 にある自由な展開は行えない。CG では日本軍も突撃工兵を購入できる。突撃工兵ではない MMC と区別がつけられるように、両軍に DC シンボルが描かれた特別なカウンターが用意されている。

SC1.9 ATMM : G1.4231 に加え、T-H ヒーローではない日本軍ユニットは C13.7 に従って ATMM を使用できる [例外 : 非 T-H ヒーローの ATMM による CC DRM は-2 である] 。



SC2 ジャングル破片(Jungle Debris)

SC2.1 : ジャングル破片(JD)は、極めて乱雑に破壊されたジャングルである。茶色と緑の、瓦礫に似た意匠が描かれたヘクスが JD ヘクスである(例: K12)。JD は特記が無い限り密生ジャングルと同様に扱う [例外 : DJ は NVR/照明/MTR 射撃(G2.24)に関しては、密生ジャングルとみなさない] 。

SC2.2 : JD に配置できる野戦構築物はトーチカと鉄条網だけである。

SC2.3 : JD は全域地形(B.6)であり、いかなる射撃に対しても+1TEM を持つ。JD ヘクスに空中炸裂(B13.3)は適用されない。JD ヘクスは LOS 障害物ではないが、LOS 妨害であり、目標と射撃側の間にある JD ヘクスにつき+2 の妨害 DRM を生じさせる。

SC2.4 移動 : 歩兵が JD に進入する際のコストは 3MF である [例外 : 小道/TB/CR(SSR SC4)を使用する場合]。完全装軌式車両のみが JD に進入でき、その際のコストは全 MP(D2.7)でありボグ判定 DR(D8.21)が要求される。この移動は後進でも可能である。完全装軌式車両は MP の 1/2(切上げ)の消費で(TB/CRを使わずに)JD ヘクスに入ることもできるが、その場合ボグ判定に+1DRM が追加される。



SC3.2 小川・JD LOS 例 : V12 のトーチカから S11 への射撃は+2 妨害 DRM を受ける。なぜなら、射撃側と目標が異なるレベルにいるが、LOS は小川・JD ヘクス T11 を“通って”いるからである。



SC3

SC3 小川-ジャングル破片 (Stream-Jungle Debris)

SC3.1 : 小川-ジャングル破片(小川-JD)は特記の無い限り JD(SSR SC2)と同様に扱う【例外 : E1. 531 に関しては小川として扱う】。

SC3.2 : JD は小川JD ヘクスのクレストレベルに存在する。しかし、小川JD ヘクスにいるユニットは常に小川のレベルにいる(SSR SC1.21)ものとする; TEM と LOS の両方に関しては、JD は小川レベルにも広がっているものとする。すなわち、小川-JD ヘクスにいるユニットは常に JD による+1TEM を受けるし、目標と射撃側の間にある“LOS が通る(B.4)”小川-JD ヘクスにつき+2の妨害 DRMを生じさせる。

SC3.3 : 歩兵が小川-JD ヘクスに進入する際のコストは 5MF である。車両は小川-JD ヘクスには進入できない。

SC4 コーデュロイの道 (Corduroy Road)



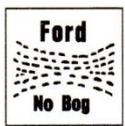
SC4.1 : コーデュロイの道 (CR)とは、湿地や泥濘の地表にコーデュロイに似たパターンで丸太を並べ、車両が通行可能なようにした道のことである。CR は特記の無い限り、轍(B13.421)として扱う。

SC4.2 敷設 : CR は SSR で指定された時か、CG で購入したときのみ敷設できる。CR はジャングルまたは JD ヘクスにのみ敷設できる(小川JD ヘクスには不可)。SSR によって小道を CR として扱うように指示されたり、追加の CR カウンターを与えられることでゲームに登場する。CR カウンターを置く場合には CR ヘクスサイドが既に存在する CR につながるように置かねばならない。

SC4.3 歩兵 : 歩兵が CR を用いてジャングル/JD ヘクスに入る際のコストは 1MF である。この移動は、B13.4212 にある防御臨機射撃への-1DRM の追加の対象とならない。

SC4.4 車両 : 完全装軌式車両が CR を用いてジャングル/JD ヘクスに入る際のコストは 2MP、ハーフトラックなら 3MP である。CR を用いて進入したヘクスの数は、D8.23 に関してカウントしない。CR 上に生じた瓦礫や走行不能の車両は CR を除去したり無効化しない。

SC5 浅瀬と浅瀬の生成 (Ford&Ford Creation)



SC5.1 : 浅瀬は小川ヘクス(小川JD ヘクスは不可)に、SSR によって初期配置時に置かれるか、ゲーム中に生成される。

SC5.2 : 浅瀬のゲーム中の生成はドーザーによって行われる。該当ヘクスですべての MP【例外 : 始動 MP】を消費し、すべての防御臨機射撃を受け終えてなお移動可能状態を維持したドーザーは、浅瀬生成の試みができる。DR5 以下で、MPH の終わりに浅瀬が完成する。試みが失敗に終わったら Labor(B24.8)カウンターが置かれ(あるいは-2 の面に裏返され)、次に同じヘクスで行う浅瀬生成の試みの DR に修正を加えることができる。^{訳注 1}



SC5.3 ヒーロー : 浅瀬生成にはヒーローも参加できる。自身の MPH をドーザーとともに開始し、危険な移動とドーザーとの AFV による援護を同時に受けているものとみなし、すべての MF をドーザーとともに消費する。MPH の終わりに非釘づけ状態で生き残っていたら TI カウンターを置き、ヒーロー修正を浅瀬生成 DR に加算する。

SC6 仕掛けワイヤー (Trip Wire)

SC6.1 : 仕掛けワイヤーは、夜間のアメリカ軍戦線に対する日本軍の浸透を探知するために、現地で考案された装置である。この装置は様々な高さに張られた糸と針金からできており、何かが引っかけた場合に絡みつき騒音を立てるようになっていた。仕掛けワイヤーは、特記の無い限り仕掛け照明弾(E1.95)として扱う。

SC6.2 効果 : 仕掛けワイヤーは、移動/突撃/(CC からの)離脱の際にのみ作動し、それが仕掛けられた区域に隣接する非混乱の敵ユニットがいた場合に直ちに作動させたユニットの隠蔽/秘匿を喪失させる。仕掛けワイヤーは照明効果を持たないが、同じ区域に仕掛け照明弾を配置することはでき、それぞれ別個に作動 dr を行う。仕掛けワイヤーの作動は、照準区域

への火線射撃(E1.71)と星弾/照明弾の発射(E1.9)に関して、星弾の発射と同様に許可を与える。

SC7 補給集積所 (Supply Dump) :



SC7.1 : いくつかの SC シナリオでは、アメリカ軍に補給集積所が与えられている。これは海兵隊のスーサイド・クリーク強襲渡河のために前線に運ばれた弾薬と装備である。日本軍はこれらの補給集積所を破壊することができる。弾薬カウンターを使い、この補給集積所を表す。

SC7.2 配置 : 補給集積所は、クナイヘクス、あるいはクナイヘクスに隣接するヘクスに HIP で配置する。

SC7.3 発見 : 日本軍は補給集積所区域に進入するか、索敵によってこれを発見できる。発見されたら、弾薬カウンターを盤上に置く。

SC7.4 破壊 : 補給集積所は以下の 3 つの方法で破壊できる。

- DC:** DC を補給集積所で爆発させる。故障以外の結果が出たら、補給集積所は破壊される。補給集積所は、DC ヒーローの目標となり得る。
- IFT 攻撃:** 補給集積所区域が(確認された補給集積所だけでも目標になり得るし、未確認状態でも敵ユニットと同時に攻撃を受けることがあり得る)8 火力以上の IFT 攻撃を受けた場合、続く追加 dr で 1 以下の目が出たらその補給集積所は破壊される。この dr に対する修正は 8 火力より上の IFT コラムでの攻撃につき-1 が適用される。つまり、8 火力なら dr1、12 火力なら dr2、、、で破壊されるのである。
- 火災:** 地形火災内の補給集積所は破壊される。



SC7.5 爆発 : 補給集積所が破壊されたら直ちに爆発し、同じ区域内のすべてユニットを 16 火力 DRM 無しで攻撃する。爆発後、弾薬カウンターは Flame カウンターに取り換えられ、拡散した白い煙幕カウンターも置かれる。この煙幕は、プレイヤーターンにかかわらず次の PFPh で取り除かれる。

4. スーサイド・クリーク キャンペーンゲーム(SC CG)

4.1 序 : スーサイド・クリーク キャンペーンゲーム(SC 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、米第 1 海兵師団による 1944 年 1 月初頭のニューブリテン島グロスター岬での要塞化された小川をめぐる戦闘を再現するものである。以下のルールを用いて複数のシナリオをプレイすることで、この戦闘の一断面をシミュレートする。

4.11 シナリオの接続 : SC 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)で現状を把握し、次のシナリオでの戦闘に備える。両軍のプレイヤーは、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。

4.12 損害 : CG シナリオ中、およびその直後の RePh から CG シナリオ終了(4.2)までの間に被った損害は CVP(A26.22)として加算して記録しておく。これは RePh 中の DRM の判定に用いられる。

4.13 CG 記録表と RG 購入記録表 : 同梱されている CG 記録表(CG Roster)と RG 購入記録表(RG Purchase Record)は、プレイヤーが CG の情報を記入するためにコピーして利用してかまわない。

4.2 定義 :

CG : キャンペーンゲーム。

CG 日(CG Date) : 暦上の 1 日は AM、PM、夜間の 3 つの CG 日から成る(例;1 月 3 日には 3AM、3PM、3N の 3 つの CG 日がある)。1CG 日につき、1 つのシナリオがプレイされる可能性がある。

CG 終了 : 最後の CG 日における CG シナリオが終了(後述の定義を参照)した時、一方が CG の敗北を認めた時、あるいは一方が CG 勝利条件を満たした場合、CG が終了する。



Z

CG2

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 4.703 の完了をもって、CG シナリオの終了とする。

CPP(Campaign Purchase Point) : キャンペーン購入ポイント。RePh 手順 4.717 において、増援グループ(RG)を購入するために用いられる。

減少(Depleted)戦力 : 完全戦力(後述の定義参照)より小さい RG。

利用可能(Eligible) : 進入エリアが一方の陣営の進入にある(またはそれ以外の目的で)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/RG は、その陣営の OB から取り除かれる(すなわち、残存しない)。盤上にある車両の残骸が『除去』された場合、盤上から取り除かれる。

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) : SSR CG4 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) : ユニットが孤立区域、無人地帯、敵配置エリア、およびそこに残ることのできない非支配地域から離れて、自軍配置エリアか利用可能進入エリアへ向かう試み。

FPP(Fortification Purchase Point) : 野戦構築物購入ポイント。RePh の手順 4.719 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 : 規定数を満たした RG 戦力。

待機エリア(Holding Area) : 進入エリアの盤外部分。その進入エリアから進入する増援と同様に、残存した(配置転換/離脱/退出も含む)すべてのユニット/装備を待機させるために用いる。

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); 4.721。

初回シナリオ (Initial Scenario) : CG の最初にプレイされる 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、初回 OB(規定の RG とユニット、追加 RG や野戦構築物を購入するための CPP/FPP を含む)、初回シナリオにのみ適用される SSR が与えられる。

孤立 (Isolated) : 自軍配置エリア内のユニット/装備のうち、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。4.7052、4.0756 および 4.7221 を参照。

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; 4.7051。

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、RG のこと。

目標ヘクス(Objective Hex) : 目標ヘクスは、両陣営によって購入されるものである。目標ヘクスは、その CG 日中に目標ヘクスであることが暴露されなくとも、潜在的な戦略区域であり続ける。目標ヘクスが指定側の歩兵によって支配(A26.11-12、もしくは初期配置によって)されたら、直ちに(その後ではない)敵にその事実を伝え、そこは永続的に戦略区域となる。暴露された後は、支配した側の支配マーカー(あるいは両者が同意したカウンター)を置くことでそのことを示す。小川以外のヘクスを目標ヘクスに指定できる。

小隊(Pttn) : CG における RG の編成単位。

再装備フェイズ(RePh) : CG シナリオの後に行われる一連の手順。

予備 (Reserve) : “I”タイプの RG は、RG 表にある CPP コストより 1 ポイント少ないコストで予備として購入できる [例外 : 日本軍 I3 RG は予備として購入しても同じコストである]。1 ポイント少ないコストで購入した RG は、購入した CG 日に予備として盤上配置するか、盤外に拘置し続けなければならない。SSR CG6(4.4)参照。

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/RG のこと。つまり、初回シナリオの OB で与えられた/購入したすべてのユニット/装備(および CG ですでに終了したシナリオで生き残ったすべてのユニット/装備)に加え、CG においてすでに終了したシナリオで購入されていたすべての RG は残存している。

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 も含まれる。

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。同梱の用紙をコピーしての使用が許可されている。

SC : Suicide Creek HASL モジュール。

班(Sect) : CG におけるにおける 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 ヘ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 ヘクス以内(すなわち、無人地帯ヘクス; 4.7051)のヘクスは含まない。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 [例外 : 小川-JD および浅瀬でない小川ヘクスは決して配置エリアの一部にならないし、配置エリア画定に関して『進入可能』とみなされることもないため、配置エリアを 2 つに分断し得る]。複数の自軍配置エリアが接していたり、重なっていたりして 1 つの配置エリアを作るとき、接している/重なっているヘクスのうち少なくとも 1 つは、他方の配置エリアから歩兵によって進入可能でなくてはならない。初回シナリオについては 4.6 を参照。

配置転換(Shift) : RePh の手順の一つで、残存ユニットが現在いる配置エリア/進入エリアから別の自軍配置エリアまたは利用可能な進入エリアに移ろうとする試み; 4.1713

戦略区域 (Strategic Location) : 疎生ジャングル/小川-ジャングルヘクス/JD ヘクス/CR/目標ヘクス/トーチカ/壕のすべてを戦略区域と呼ぶ。加えて、MA が機能している、放棄されていない走行不能な車両、もしくは牽引されていない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) : “I”、および“V”タイプの RG は、完全戦力か減少戦力のどちらかで受領される。

非支配地域(Uncontrolled Territory) : 配置エリアでないヘクスのうち、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、敵に損害を与える、SW/砲/車載武装のこと。

4.3 CG シナリオ : 初回 CG シナリオに関する情報は 4.6 項にある。CG は CG 終了まで継続される(4.6)。初回シナリオではない CG シナリオにおける両陣営の初期配置エリアは、直前の CG シナリオ終了時における、両軍の戦略区域の支配状況によって決まる。

4.31 CG バランス規定 : 両プレイヤーがどちらも同一陣営でのプレイを望んだ場合(A26.4)、以下のバランスを CG を通じて適用する。

-  HMG/DC を所有したアメリカ軍の兵士は戦意高揚となる。
- 日本軍指揮官とスタックした日本軍 MMC は戦意高揚となる。

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

CG1. 地図 : 各 CG シナリオは、SC 地図の全域を用いる。

CG2. SC SSR : 特記の無い限り、すべての SC SSR が影響する。



CG3



CG3. 夜間シナリオ：夜間攻撃シナリオ(4.7212)で攻撃チットを選択した陣営はシナリオ攻撃側(E1.4;ただし盤上初期配置可能)となり、戦闘休止チットを選択した陣営はシナリオ防御側(E1.2)となる。CG 夜間攻撃シナリオ(4.7212)のシナリオ防御側は、自軍の予備ではない指揮官のうち、最良の2名に関して(あたかも『成功した不意打ち』以外の敵攻撃を受けたかのように;E1.21)自動的に移動の自由を得る。シナリオ攻撃側は、盤上に部隊が配置されるにもかかわらず、彼の歩兵部隊には通常の秘匿移動(E1.4.43)が使用される(盤上予備とは異なる色の隠蔽カウンターを、秘匿カウンターとして用いること)。秘匿カウンターはHIPできない。盤上の秘匿されたSWはdmでなくともかまわない。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、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。地図上の無線機搭載AFVが移動の自由を得ていた場合、盤外の無線機搭載AFVもE1.21に従って増援として進入可能となる。

CG4. 進入エリア：日本軍の進入エリアは、地図の南端である。アメリカ軍の進入エリアは地図の北端である。敵陣営の進入エリアに初期配置できるユニットは無い。

CG5. RGの配置/進入：初回シナリオのOBで与えられたRGには、盤上初期配置か盤外進入のどちらが可能であるかが特定されている。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(あるいは、初回シナリオで指定された初期配置制限)内に配置せねばならない。その他のユニット/装備はすべて第1ターン以降に盤外から進入する。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。購入によって得たRGの装備は、最初はそのRGのユニットに所有させていなければならない。ある初期配置エリアに盤上初期配置されるRGは、その配置エリアから利用可能な進入エリアに向けて、そのRGを構成するすべてのユニットにとって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ねばならない。この経路は浅瀬でない小川を渡ることはできない。

CG6. 予備(Reserve)RG：RG表にあるCPPコストより1ポイント少ないコストで購入した歩兵(“I”タイプ)RGは、予備として購入されたこととなり秘匿の原則(E1.4;以下も参照)を用いて盤上配置される【例外：日本軍I3RGは予備として購入してもコストは変わらない】。配置制限によって予備として配置できなかった場合、そのRGは代わりに利用可能な進入エリアの待機エリアに残存した状態となり、第1ターンかそれ以降に盤外から進入する^{訳注2}。予備として購入されたRGは、歩兵として配置されるMMC1個につき1個の秘匿カウンター(すなわち、プレイに使用していない国籍の1/2インチ“?”カウンター)を受け取る。また、各予備RGは、購入者の任意で1個のダミー秘匿カウンターを得られる(夜間でも昼間でも同様)。各秘匿カウンターには、1個ユニット/スタック(とその所有する装備)を含めることができる。各秘匿カウンターは、孤立していない自軍配置エリア内に、敵の配置エリアから6ヘクス以上、すべての小川ヘクスから4ヘクス以上離して配置せねばならない。予備の秘匿カウンターをHIPしてはならない。予備は展開/統合できず、展開可能数/HIP/“?”の制限に関しても無視する。CGシナリオ中、予備のユニット/スタックは予備が解除されるまでその状態を維持し、その間一切の行動を行えない。予備が解除される状況は6ヘクス以内の敵地上ユニットにLOSがあるか、敵の攻撃(WPも含む)を受け、予備ユニット/スタックが隠蔽を失う結果となった時である。これらの状況が生じたとき、予備の所有プレイヤーは秘匿カウンターを取り除き(もしあれば)その内容を非隠蔽で盤上に配置することができる(攻撃、もしくは索敵やA12.15の発見によって暴露された場合には、必ず盤上に配置せねばならない)。通常、秘匿カウンターの中身は、暴露されるまで存在しているとはみなされない。予備秘匿カウンターには以下の制限が課せられる：

- 予備秘匿カウンターは、オーバースタック、隠蔽の得失、支配に関して無視する。
- 秘匿ではない通常のダミースタックと予備秘匿カウンターを一緒に配置してはならず、各フェイズの終了時に同じ区域にいてもいけない。
- 予備秘匿カウンターは、敵狙撃に対して目標になりえない(A14.22)。
- 予備秘匿指揮官は、あらゆる点で自身の指揮能力を使用できない。
- 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に関係なく敵地上ユニットに近づかないこと(ヘクス数で)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動かせる。ただし、敵地上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制限を遵守しなければならない。
- 各ダミー秘匿カウンターは、プレイの後除去される(4.702)。
- シナリオ終了時まで秘匿状態を維持したRGユニット/装備は、露呈した後(4.702)残存する(SSR CG19)。

CG7. 車両の追加装備：ジャイロスタビライザーの装備については、個別にダイスを振らねばならない(H1.41)。装備を得たとしても、CPPの消費に影響はない。

CG8. 状態マーカー：配置において、両陣営とも車両/砲に関する次の情報を、マーカーを乗せる代わりに紙片に記録しておくことにしてもかまわない;BU、CE、TCA、ボグ、走行不能、放棄、故障、使用不能。該当ユニットが、非隠蔽状態かつ16ヘクス以内の敵地上ユニットのLOS内に入ったら、実際にマーカーを配置する。



CG9. 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装備)は、敵LOSに関係なく隠蔽状態で配置できる。車両は敵LOS外でなければ隠蔽配置できない。このための“?”は購入する必要がない。すなわち、無料である。この他に、A12.12が通常同様に適用される。資格のあるユニットは、相手が初期配置を見る前に隠蔽にすることができる。“?”の配置に関して、敵のLOS外にあるすべての初期配置エリアは隠蔽地形とみなす。RePhで購入する、もしくは夜間(E1.2)に与えられる“?”は、ダミーとして用いられる。



CG10. 照準区域と砲：照準区域は使用できない【例外：夜間において資格のあるSW MGは照準区域が使える】。A12.34が通常同様適用される。直前のCGシナリオを盤上で終えた非車載砲は、そのシナリオを終えた

区域から3ヘクス以内に配置せねばならない【例外：離脱(4.706)；配置転換(4.713)；戦闘休止日が入った場合；これらの場合は現在の初期配置エリアのどこに配置してもよい】。

CG11. 狙撃兵：各陣営は2個の狙撃兵カウンターを使用せねばならない。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10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決定する。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：釘づけ)が起きた場合、両方のカウンターにその効果が及ぶ。4.7122も参照。

CG12. 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/除去を除いて永続的である。すべての野戦構築物、弾痕、TB、CR、および残骸カウンターは、シナリオからシナリオへとそのまま盤上に残される(火災で消失する可能性はある;瓦礫に関しては4.2項での“除去”の定義も参照)。各地形火災はRePh手順4.709-7092に従う。地形火災内の残骸は、それを理由に除去されずに盤上に残る(依然としてLOS妨害である)。走行不能で、かつ放棄され、さらに固有の兵器がすべて完全に使用不能となった(あるいは固有の兵器がなかった)車両は、直ちに残骸に取り替えられる。

CG13. 盤外退出：CGシナリオのプレイ中に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



Z

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ものはすべて除去される。

CG14. ゲーム終了: ターン記録表が地図上に印刷されている。各 CG シナリオのゲームターン数は可変である。第 5 ターン以降の各プレイヤーターン終了時に、フェイズプレイヤーはゲーム終了 dr を行う。この結果が、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。終了 dr には、夜間シナリオ時に -1drm が適用される。

CG15. 武装/操作班の降車: 残存した車両は、シナリオ開始時に放棄/可能な武装撤去 (D6.631) の状態でシナリオを開始できる。降車した操作班や撤去された武装は、その元になった車両と同じ初期配置エリア/進入エリアに配置せねばならない。



CG16. アメリカ軍の戦意高揚: 1月3日 AM、あるいはそれ以降のいずれか 1 つの CG シナリオにおいて、アメリカ軍プレイヤーはシナリオを通じてのアメリカ軍全兵士の戦意高揚を宣言できる。この宣言はすべての盤上配置を終えた後、直ちに行わねばならない。



CG17. OBA: 各 CG シナリオでの OBA 砲撃中隊の「投入」は各陣営とも最大 2 つに制限される; OBA 砲撃中隊の「投入」とは、CG シナリオのどの時点においても無線機/野戦電話がプレイに登場していることである。無線機/野戦電話カウンター (およびそれが連絡している砲撃中隊) は、OBA の黒チットを使い尽くすか、RePh の手順 4.7044 において、直前の CG シナリオ中に「使用した (SSR CG19 参照)」とみなされた場合直ちに除去される。OBA を RG として購入したら、その CG 日には無線機/野戦電話を非孤立の初期配置エリア/進入エリアに配置すること。CG19 も参照。

CG18. 弾薬減少の解消: 孤立 (4.7052) による弾薬減少になっている統制状態歩兵は、弾薬減少ではない統制状態の武装した自軍歩兵 MMC (孤立歩兵以上のユニットサイズであること) と同一区域で自軍プレイヤーターンを開始し、双方が TI となり統制状態を維持してそのプレイヤーターンを終えた時点で弾薬減少が解消する。SW MG の弾薬減少は、弾薬減少ではない統制状態の武装した歩兵 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 CG シナリオを終えた場合にのみ解消できる。

CG19. 残存 RG: CG シナリオで使用したか否かにかかわらず、購入した/OB で与えられた RG (もしくはその一部; OBA RG に付随する無線機/野戦電話と指揮官も含む; 無線機/野戦電話カウンターが除去されても OBA は残存する) は、CG シナリオプレイ中、もしくは RePh 中に除去/帰還とならない限り残存する。このルールにおいて、プレイされた CG シナリオ中に 1 個でも FFE:1 カウンターを置いた OBA 砲撃中隊は「使用した」とみなされる (そして、続く RePh で除去される; SSR CG17)。除去されなかった OBA 砲撃中隊は、当初のチットの山と無線機/野戦電話 (そのカウンターがプレイ中に除去されていたとしても) を再度受領して、利用可能で非孤立状態の初期配置エリア/進入エリアに残存する。盤上に進入しなかった RG (もしくはその一部) は、その進入エリアの待機エリアに残存する【例外: 配置転換; 4.713】。

CG20. 自己回復: 各陣営は、戦意喪失でない混乱状態の MMC を (1 個だけでなく) 2 個まで自己回復する試みができる。ただし、(A18.11 に従い) どちらの試みも、他の自軍 MMC の回復の試みの前に行う。

CG21. 支配: ゲーム終了時にある陣営の支配下へクス内に空のトーチカがあれば、そのトーチカの全区域もその陣営に支配されているとみなす。

4.5 初回シナリオ: 4.6 以降で、SC CG-I 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 4.717 (RG 購入記録) から RePh を開始し、RePh 手順 4.717-723 (これらの手順には 4.7 項の RePh 手順表に“!”がつけられている) を完了させる。初回シナリオの先攻陣営 (アメリカ軍) がシナリオの攻撃側であるが、利用可能な攻撃チットを消費したものとは考えない。

4.6



4.6 SC CG-I “緑の地獄 [The Green Inferno]”

グロスター岬のイエロー・ビーチへのほぼ無抵抗な上陸に続いて、“The Old Breed (第 1 海兵師団)”は、ターゲット・ヒル、660 高地、ボルゲン港を制圧するため南方へ進撃を開始した。ターゲット・ヒル制圧の短く激しい戦いの後、師団長のルバータス少将はいくつかの部隊を混合して準独立部隊である戦闘団を組織し、シェパード准将の指揮の元、南東に向かわせた。この部隊は第 5、第 7 海兵連隊から抽出された部隊で構成されていた。第 7 海兵連隊の担当エリアには“O-1”とよばれる統制線があり、抽出されなかった第 2 大隊はこのラインから離れ、連隊予備となった。第 2 大隊は、前進予定エリアの地図上に記載されていなかった泥流に沿って塹壕を掘った。第 2 大隊の前進で橋頭堡を築いたこの小川は、遠く西方では日本軍の片山憲四郎大佐が米軍の前進に備えて急遽防衛を固めていた。ほどなくして海兵隊員から「自殺の入り江 (Suicide Creek)」と呼ばれることになるこの流れは、平均して 30~40 フィートの幅があり、泥だらけの急斜面でできていた。第 7 連隊の第 3 大隊は、川に近づくにつれ、米軍の戦力を推し量ろうとする日本軍の前哨部隊と出会い、これを追い散らすか迂回した。川に到着した海兵隊は直ちに強行渡河しようとしたが、強力な小火器、マシンガン、迫撃砲の射撃を受けるだけに終わった。片山大佐の部隊は、海兵隊の進撃を急停止させることに成功した。第 3 大隊のウィリアム・ウィリアムズ中佐は、より多くの火力と装甲支援を要求した。投入できる戦車はあったものの、ジャングルはあまりにも密生しており、前進が阻まれた。海兵工兵隊は、ジャングルに川までの道を切り開くことと、日本の防御網の中で戦車と海兵隊を渡河させる浅瀬をつくることを託された。2 日間の無駄なパンチの応酬はかなりの死傷者を出したが、海兵隊員たちはついに進撃の準備を整えた。4 日目の朝、戦車と重火器を備えた諸兵科連合部隊となった海兵隊員たちは、今一度川を押し渡すように命令を受けた。日本軍の対応は強力だったが、今度は海兵隊の戦闘力がそれに勝った。特に、対戦車能力を欠く日本軍にとって、戦車は決定的だった。歩兵の主な任務は、自爆しようとする日本兵の爆薬から戦車を守ることだった。自殺的な反撃をしばらく続けた後、海兵隊の戦車はあまりにも多いことを悟った日本軍は、次なる戦いに備えて再編成すべく、ジャングルの奥に引き戻されていた。“The Old Breed”は日本軍の排除について成功した。

CG の長さ: CG シナリオがプレイ可能な CG 日は、以下の 7CG 日である。1月2日 PM、夜間、1月3日 AM、PM、夜間、1月4日 AM、PM。

CG 勝利条件: アメリカ軍は、SC トーチカ/SC 地下室 (SSR SC1.5) に日本軍が存在しないようにすること。加えて、いずれかの CG シナリオ終了時に以下の条件が 2 つとも満たされていれば、アメリカ軍の勝利となる。

1. アメリカ軍は地図南端からトータルで 24 以上の EVP を突破させる。
2. 1 両以上の、MA が機能し、走行可能な M4A2 が小川 (SSR SC1.2) より南に存在する。



4.6

攻撃チット制限：アメリカ軍 5 日本軍 2

初回シナリオの配置順：日本軍が先に配置し、アメリカ軍が先攻。



日本軍 初回シナリオ OB：

第 141 歩兵連隊第 2 大隊と、第 53 歩兵連隊の一部 [ELR：4]

小川の南に配置。ただし、6 個分隊相当までを上限として、ヘクス番号 4 以上の小川の北にあるヘクスにも配置できる。OB で提示されている RG と購入した RG は、追加の CPP 消費無しで盤上配置できる。：{SAN:4}

RG:I1×4	鉄条網×6
RG:I4	30FPP
RG:O2	12CPP
1+3+5 トーチカ×18	



アメリカ海兵隊 初回シナリオ OB：

第 1 海兵師団、第 5 及び第 7 海兵連隊の一部 [ELR：5]

第 1 ターン、およびそれ以降に北端から進入：{SAN:2}

6-6-8×27	MMG×10
10-2 指揮官	DC×6
9-1 指揮官×2	BAZ43×4
指揮官 DR(4.7183)×6 回	M2 60mmMTR×4

※初回シナリオ SSR は配置制限であり、上記 OB 内に併記したため削除

4.7 再装備フェイズ(RePh)：以下の手順(4.701-4.721)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4.709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。

RePh の順序

- > 4.701 混戦の完了
- > 4.702 マーカー除去
- > 4.703 回復と降車
- 4.704 包囲、ボグ、衝撃と OBA RG
- 4.705 配置エリアの画定
- 4.706 離脱
- 4.707 装備の所有&隠匿野戦構築物
- 4.708 捕虜
- 4.709 鎮火と火災
- 4.710 負傷指揮官
- 4.711 統合&クラス上昇
- 4.712 新たな CG 日&SAN 調整
- 4.713 配置転換
- 4.714 装備の修理と補充
- 4.715 弾薬減少
- 4.716 CPP 補充
- ! 4.717 増援グループ (RG) の購入
- ! 4.718 RG 戦力・兵器&指揮官

- ! 4.719 野戦構築物の購入
- ! 4.720 攻撃チット制限
- ! 4.721 主導権の決定
- ! 4.722 ユニットの配置
- ! 4.723 シナリオ開始



4.701 混戦の完了：敵ユニットが同一区域にいる場合、そこは混戦状態となる。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、CX カウンターは除去され、Motion カウンターは取り除かれ、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)。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)。

4.702 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 カウンター
- b) 煙幕
- c) 目標捕捉カウンター
- d) DM、Disrupted、Fanatic、Berserk、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、自軍初期配置エリア内でないなら現在の位置で盤上配置する。
- g) 狙撃兵

4.703 回復と降車：両陣営の、現在混乱中のユニットは、たとえ戦意喪失状態であってもすべて自動的に回復する。DR は行わない。跨乗兵とその装備は、その車両の区域に降車する。RePh 手順 4.703 の完全な完了をもって、CG-シナリオの終了とする。

4.704 包囲、ボグ、衝撃と OBA RG



4.7041 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その場に残留する(包囲マーカーは、4.706 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)したものである。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。



4.7042 ボグ：放棄されていないボグ/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。



Z

4.706



4.7043 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 dr を行う (C7.42)。

4.7044 OBARG: 「使用された (SSR CG17 と CG19 参照)」 OBARG の無線機/野戦電話は取り除かれる。

4.705 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 (あるいは両者が合意したマーカー) 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。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。

4.7051 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 ヘクス以内にある**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) 4.706 に従って離脱を試みなければならない。4.7056 と 4.7072 も参照。

4.7052 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 4.706 を参照。配置制限とペナルティに関しては 4.7221 を参照。4.7056 も参照すること。

4.7053 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 (すなわち、すべての戦略区域から 3 ヘクス以上離れている) 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 (4.706) を試みなければならない。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。4.7056 と 4.7072 も参照。

4.7054 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、もしくは空の戦略区域は、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; 4.7131]。

地図への記入: SC には縮小版の地図が付属している。これをコピーしたものに、各陣営がそれぞれの配置エリアをこの時点で記入していく。両陣営はまずそれぞれが支配している戦略区域を縁取りする (別の色を用いて記入するが、同一の縮小地図に書き入れる)。地図に記載されている以外の戦略区域は、対応するアルファベットを四角で囲んで記入しておく; 例…壕 (E)、野戦構築物 (F)、機能する砲 (G)、機能する MA を有する操作された走行不能車両 (V) など。すべての戦略区域に印をつけ終えたら、すべての無人地帯ヘクスを別の色 (黄色の蛍光マーカーを推奨する) でぬる。次に、各陣営はそれぞれが支配している戦略区域から 2 ヘクス以内の非戦略区域 (無人地帯以外) を取り込むように、配置エリアの外縁を書き込んでいく。

すべての配置エリアを画定させたら、各陣営はその一つ一つに ID を (縮小地図に) 記入する。これ以降、戦略区域の状況に何か変化が生じたとしても (例えば、走行不能だった車両が走行可能になる; 4.7141b、

など)、両陣営の配置エリアに何らの変化や影響も及ぼさない。一度すべての配置エリアを記入したら、次の CG シナリオ開始時までそれは維持される。

4.7055 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。**重要:** 各砲は、配置制限 (SSR CG10 と 4.713 参照) のため現在の区域に置いておかねばならない。

4.7056 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 (4.7) に従って実行される。

兵士/走行可能車両

敵配置エリア	離脱 (4.706) を試みなければならない
無人地帯	離脱 (4.706) を試みなければならない
非支配地域	最も近い自軍配置エリア/利用可能進入エリアに残存するか、不可能な場合、離脱を試みなければならない (4.7053)
孤立状態	離脱を試みるか、その場に残る [例外: オーバースタック]; 4.706

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^{訳注 3}

敵配置エリア	捕獲もしくは破壊 (敵陣営の選択; 4.7071)*
無人地帯	非所有状態でその場に維持される (4.7072)
非支配地域	非所有状態でその場に維持される (4.7072)
孤立状態	支配陣営の側に残存する (4.7071)

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	捕獲もしくは撃破 (敵陣営の選択; 4.7071)*
無人地帯	車両を放棄; 操作班は離脱を試みなければならない (4.7051) †
非支配地域	車両を放棄 (4.7053); 操作班は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、離脱を試みなければならない (4.7053) †
孤立状態	支配陣営の側に残存する (4.7071)

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に経路を引ける区域	捕獲もしくは破壊 (敵陣営の選択; 4.7071)*
その他の区域	戦略区域となる

* 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、車両を残骸面にすることができる。

† 放棄した操作班は、兵器を撤去 (D6.631) したり、車両を残骸面にすることができる。

4.706 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 (4.7053) は、離脱を試みなければならない。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



4.706

[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/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)。砲を離脱させることはできない。

離脱表

修正後 DR	歩兵	走行可能車両
8 以下	離脱 ¹	離脱
9	離脱;置き換え ^{2,3}	放棄; ^{4,5} 操作班は(いれば)離脱
10	離脱;損耗 ³	破壊; ⁶ 操作班は(いれば)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去	破壊;操作班も(いれば)除去

- 修正前 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]。
- 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。
- スタックに生じた場合、無作為選択を行う。
- 生き残った操作班(いれば)は、その車両を残骸にできる。
- 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よい。
- 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。

離脱 DRM :

-1	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*
-2	自軍配置エリアに隣接している(2 ヘクス離れている場合は-1)。
+x	(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)。
+1	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までの経路に、1つ以上の敵配置エリアがある。
+1	同じ離脱 DR で離脱を試みる兵士の分隊相当が、1個 HS を超過する場合、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
+1	捕獲車両
+1	麻痺
+2	包囲状態*
+2	孤立状態

* 車両の離脱には適用しない。

4.7061 離脱の結果: 離脱の試みに生き残ったユニットとすべての装備は、自軍配置エリア、もしくは盤外の利用可能進入エリアに残存する。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)。離脱の試みでユニットが除去された場合、そのユニットの所有していた装備 1 つにつき 1 回破壊判定 dr を行う。dr4 以上で除去され、dr3 以下で所有していたユニットが最後に占めていた区域に残される。4.7131 も参照。

4.7062 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。

4.707 装備の所有&隠匿野戦構築物

4.7071 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。4.71423 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/放棄状態にしておくこともできる(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)にすることもできる。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。

4.7072 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 RePh4.7071)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。

4.7073 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、いれば)その区域を支配している陣営によって支配される。



4.708 捕虜: 非孤立ユニットに監視されている捕虜は除去される。孤立している監視兵は、自分の捕虜を監視し続けるか、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)。非武装 MMC は、同一規模の徴収兵/新兵 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。



4.709 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 4.7091 と 4.7092 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。

4.7091 炎上済みの残骸: 火災カウンターが除去された炎上残骸は、徴発(Scrounged)カウンターを乗せる(あるいは炎上済み残骸カウンターに交換される)。

4.7092 除去: 地形火災/炎のあった区域内の野戦構築物と装備は除去される。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。

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

負傷指揮官表

修正後 dr	結果
1 以下	非負傷状態で残存
2-4	負傷状態で残存
5 以上	除去(後送)

drm:

- +1 孤立状態
- 1 ヒーロー指揮官
- 1 日本軍



Z

4.7142

4.711 統合&クラス上昇

4.7111 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]。



4.7112 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; 1.5113]。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のクラス上昇は次のCGシナリオ間限定の戦意高揚となる。各MMCは、RePhにおいて2回以上クラス上昇しない。

4.7113 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(海兵隊)／10-2(日本軍)は、ヒーロー特性が消去されても、追加の影響はない]。

4.712 新たなCG日&SAN調整

4.7121 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。

4.7122 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4以上の陣営はdrを行う。現在のSANから4を引いた数値を+drmとする。修正後drが5以上でその陣営のSANが2減る。

4.713 配置転換(Shift)：配置エリアに残存した兵士／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／車両ユニット(もしくはそのグループ)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ヘ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ヘクスによる経路を引けなければならない。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、前記の運搬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。砲は配置転換できない。指揮官とともに配置転換を試みる分隊は、自動的に展開させてもよい。展開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秘密裏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]。CG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。同じ配置／進入エリアから、新たな同じ配置／進入エリアへ向けて配置転換を試みるユニットは、すべて単一のグループとして離脱を試みねばならない。

配置転換表

修正後 DR	結果
8以下	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以上	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、完全に小道／CRヘ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／進入エリアの経路に存在する、非支配地域ヘクス5つ(切上げ)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はユニットごとに行う。

4.7131 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。

4.714 装備の修理と補充

4.7141 車両：アメリカ軍は、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：**放棄されていない走行不能の車両は、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

修正後 dr	結果
2以下	移動可能となる*
3以上	変化なし

drm:

- +1 孤立状態
- +1 不正規使用(A21.13)
- +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。走行可能で帰還状態だが孤立している場合、そのようなAFVは次の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

修正後 dr	結果
2以下	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以上	車両は除去される(CSは不可)

drm:

- +1 孤立状態

4.7142 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)。

兵器修理表

修正後 dr	結果
1以下	修理
2以上	除去*

drm:

- 1 車載兵器
- 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、4.7141cが適用される。



4.71421

4.71421 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(4.7142 で使用不能になったものも含め)、自軍の SW-MMG 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 MMG 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。

4.71422 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、4.71423 に従って残骸にする。

4.71423 放棄と徴発：自軍配置/進入エリア内にある帰還を被っていない車両/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、残骸にできる。同様に、自軍配置/進入エリア内の車両/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]。

4.71424 特殊弾薬：捕獲兵器でなく、孤立状態でもない兵器は、欠乏した特殊弾薬を再補充するために、各特殊弾薬につき dr を行い、以下の表に当てはめる：

特殊弾薬再補充表

修正後 dr	結果
3 以下	特殊弾薬の再補充に成功
4 以上	その特殊弾薬の欠乏は維持される

4.71425 弾薬欠乏 (Low Ammo)：捕獲車両でもなく、孤立状態でもない車両に乗せられている弾薬欠乏カウンターは取り除かれる。

4.71426 DC：どちらの陣営も、使用後の DC が残存することはない。

4.715 弾薬減少：SSR CG18 参照

4.716 CPP 補充：CPP は以下のように補充される。表に示された CPP 基本値(4.7161)に、CG シナリオ損失ポイント(4.7162) dr を加えたものが、実際に補充される CPP 総数となる。

4.7161 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。

CG 日	USMC CPP 基本値	日本軍 CPP 基本値
2 日夜	10	21
3 日 AM	32	4
3 日 PM	20	20
3 日夜	20	30
4 日 AM	44	23
4 日 PM	15	6

4.7162 CG シナリオ損失ポイント：直前の CG シナリオ内(のみ)で失われた CVP が相手陣営の 2 倍以上でかつ相手陣営より 6 以上多い場合、dr を行いその値を CPP 基本値に加えたものが実際に補充される CPP 総数となる。

4.717 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。全 RG を選定し終えたら、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 4.7171-7179 において、RG の購入に使用できる。各 RG には、以下の列がもうけられている。

4.7171 ID：各 RG には、英数字の識別記号がある。

4.7172 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(4.719)に秘密裏に記録する。

4.7173 完全/減少戦力：各 RG がそれぞれの戦力で実際に受領するユニットの数。

4.7174 ユニット種別：各 RG に含まれるユニットの種類。

4.7175 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 値が差し引かれることになる。どちらの陣営も“1”タイプの RG は 1CPP 少ないコストで予備(SSR CG6)として購入し盤上配置できる [例外：日本軍 I3 RG は予備として購入してもコストは 3CPP である]。通常のコストで購入した RG は、シナリオの

日本軍 RG 特記事項：

- a 盤上配置として購入できる。
- b この OBA は大隊迫撃砲 (C1.22) である。
- c 各 MG/砲/ATR には 2-2-8 操作班が付属する。
- d 戦力判定が必要。4.7181 参照。
- e 突撃工兵 (H1.22) である。
- f SW と指揮官受領判定が必要。RG I5 は 2 回指揮官受領 DR を行う。
- g 1 つの OBA 中隊につき、1 個の事前指定ヘクスを追加 1CPP で購入できる。事前指定ヘクスはその OBA が残存する限り残存する。
- h 購入した CG 日には、基本的に増援として盤外から進入する。後の CG 日には盤上配置が可能となる。
- i CG 日開始時の SAN が 6 以上なら不可。
- j 購入した TH ヒーローは必ず HIP で配置する。受領した TH ヒーローごとに dr を行い、2 以下で DC を受領する。受領した DC はいずれかの MMC に記録して所有させておく。その MMC は dr 判定無しで DC ヒーローを生み出せる。

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	小銃小隊	3/2	4-4-7 dlr	5	4	22
I2	精鋭小隊	3/2	4-4-8 dlr	7	1	7
I3	機関銃班	NA	2×MMG ac	3	2	8
I4	重機関銃班	NA	2×HMG 1×.50-cal ac	6	1	3
I5	大隊 HQ	NA	2×4-4-7 lr	8	1	2
I6	対戦車班	NA	1×ATR 2×TH ヒーロー act	6	2	4
I7	工兵小隊	3/2	4-4-8 delr	8	1	3
O1	80+mm OBA	NA	無線機/野戦電話 abp	6	1	3
O2	70+mm OBA	NA	無線機/野戦電話 ap	4	1	6
O3	100+mm OBA	NA	無線機/野戦電話 ap	7	1	1
G1	歩兵砲	2/1	92 式 70*INF ^{scd}	4	1	2
M1	野戦構築物	NA	30FPP	1	2	8
M2	狙撃兵	NA	SAN+1 増加 s	1	2	8
M3	目標ヘクス	NA	(4.2 項参照)	1	1	3



Z

4.7181

プレイ中に進入する(SSR CG4とCG5)。“I”タイプのRGの価格に追加の2CPPを支払った場合、通常盤上配置が可能となる。通常盤上配置で購入したRGは、その他の制限が無ければ購入したのと同じCG日のシナリオにおいて、自軍の孤立していない初期配置エリアに盤上初期配置できる。通常盤上配置で購入したRGは、予備として配置できない。利用可能な進入エリアがあれば、その進入エリアに残存したのと同様に増援として進入させてもよい(SSR CG4参照)。通常盤上配置でRGを購入する際、地図上に1つ以上の配置エリアが無ければならない。そのRGを配置する配置エリアは、利用可能進入エリアに向けて、長さ無制限の連続した進入可能(RGを構成するユニットにとって)な自軍配置/被支配地域の区域でできた経路をひけなければならない。

4.7176 CG日最大: 1CG日にそのRGを購入できる最大数を示す。

4.7177 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(4.7179 RG購入記録表を用いて)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RGは、これら最大数にカウントしない。

4.7178 特記: そのRGの特別な制限やコメントが記載されている。

4.7179 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。CG初回シナリオの開始前に、CG初回シナリオOBで与えられた各RGの記録にも用紙の1行分を用いる(しかし、これらの数はCG最大数には適用されない;4.7176-7177)。

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。

RG ID: RGの英数字ID。

種別(Group Type): RGの名称。

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(の該当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4.7181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の受領ユニット数とユニットの種別を記入する。

受領(Received) SW/砲: 当該RGのSW/砲が確定したら(RePh手順4.7182)、受領した各兵器の個数を記録する。

受領指揮官(LeadSC Received): (戦車)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4.7183)、各指揮官の指揮能力値(A10.7/D3.4)を記入する。

配置エリア: 購入されたCG日において、各RGは非孤立の友軍配置エリアへの盤上配置か、盤外の進入エリアに配置するかをここに記録する。アメリカ軍は“N”、日本軍は“S”を盤端の進入エリア(SSR CG4参照)として使用する。盤上配置の場合、そのRGを配置する配置エリアは、利用可能進入エリアに向けて、長さ無制限の連続した進入可能(RGを構成するユニットにとって)な自軍配置/被支配地域の区域でできた経路をひけなければならない。

4.719 RG戦力・兵器&指揮官

4.7191 RG戦力: 各“I”、“V”および“G”タイプのRGは、RGチャートの“Full/Depl”欄に“NA”と記載されていない限り、減少戦力になる可能性がある。そのようなRGを購入した(あるいは初回シナリオであらかじめ与えられた)場合、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。これらのRGのSWに関しては4.7182参照。

RG戦力表

修正後DR	結果
9以下	完全(Full)
10以上	減少(Depleted)

DRM:

-1 “G”または“V”タイプのRG

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	小銃小隊	3/2	6-6-8 ^{dlr}	6	3	21
I2	HMG班	NA	2×HMG 1×.50-cal ^{ac}	6	1	4
I3	工兵小隊	3/2	7-6-8 ^{delr}	8	1	4
I4	大隊HQ	NA	2×6-6-8 ^{lr}	5	1	2
G1	対戦車砲	NA	2×37LL AT ^{ac}	6	1	2
G2	野砲	NA	2×75*ART ^{ac}	8	1	1
O1	60+mm OBA	NA	無線機 ^{abp}	4	1	4
O2	80+mm OBA	NA	無線機/野戦電話 ^{abp}	6	1	3
O3	100+mm OBA	NA	無線機 ^{ap}	7	1	1
V1	GMC	2/1	M3 GMC ^{dlr}	5	1	2
V2	中戦車	2/1	M4A2 MT ^{dlr}	9	1	3
V3	重機班	2/1	装甲ブルドーザ ^{dr}	6	1	2
M1	野戦構築物	NA	20FPP	1	1	9
M2	狙撃兵	NA	SAN+1 増加 ^s	1	2	14
M3	目標ヘクス	NA	(4.2項参照)	1	1	4
M4	コーデュロイの道	NA	4×CRカウンター	4	2	8

海兵隊 RG 特記事項:

- a 盤上配置として購入できる。
- b このOBAは大隊迫撃砲(C1.22)である。
- c 各MGには3-4-8HSが、各砲には2-2-8操作班が付属する。
- d 戦力判定が必要。4.7181参照。
- e 突撃工兵(H1.22)かつ工兵(B28.8)である。
- l SWと指揮官受領判定が必要。RG I4は2回指揮官受領DRを行う。
- p 1つのOBA中隊につき、1個の事前指定ヘクスを追加1CPPで購入できる。事前指定ヘクスはそのOBAが残存する限り残存する。
- r 購入したCG日には、基本的に増援として盤外から進入する。後のCG日には盤上配置が可能となる。
- s CG日開始時のSANが6以上なら不可。



4.7182

4.7182 支援火器の受領：完全戦力の“I”タイプ RG は、下記のリストに載っている装備を規定通り受領できる。減少戦力であれば、下記のリストで規定されている SW カウンター1 個につき 1 回ずつ秘密裏 dr を行い、3 以下で実際に受領できる。4 以上であれば受領できない。

海兵隊 SW 表					
ID	RG 種別	MMG	Lt.MTR	BAZ43	DC
I1	小銃小隊		dr-a		dr-b
I3	工兵小隊	1	—	—	—
I4	大隊 HQ	1	—	—	—

a RG I1 は MMG、Lt.MTR、BAZ43 のいずれか 1 つを受領する可能性がある。(減少戦力の場合は、受領可能判定で 3 以下を出してから) dr を実施し、以下の結果に従う。

- dr ≤ 3: MMG
- dr = 4: M2 60mm MTR
- dr = 5: BAZ43
- dr = 6: いずれも受領しない

b RG I1 は DC を受領する可能性がある。(減少戦力の場合は、受領可能判定で 3 以下を出してから) dr を実施し、2 以下で 1 個の DC を受領する。

日本軍 SW 表				
ID	RG 種別	LMG	Lt.MTR	DC
I1	小銃小隊	1	dr-a	
I2	精鋭小隊	1	1	dr-b
I5	大隊 HQ	1	—	—
I7	工兵小隊	1	—	—

a RG I1 は Lt.MTR か DC のいずれか 1 つを受領する可能性がある。(減少戦力の場合は、受領可能判定で 3 以下を出してから) dr を実施し、以下の結果に従う。

- dr ≤ 2: 89 式重擲弾筒
- dr = 3: DC
- dr ≥ 4: いずれも受領しない

b RG I2 は DC を受領する可能性がある。(減少戦力の場合は、受領可能判定で 3 以下を出してから) dr を実施し、2 以下で 1 個の DC を受領する。

4.7183 指揮官の受領：購入した、もしくは OB であらかじめ与えられていた各“I”もしくは“V”タイプの RG につき、1 回の秘密裏 DR を行い、以下の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]。

海兵隊指揮官受領表		
修正後 DR	歩兵指揮官	戦車指揮官
1 以下	10-3*	—
2	10-2	10-2
3	9-2	9-2
4	9-1	9-1
5	9-1	8-1
6	8-1	—
7-8	8-0	—
9 以上	7-0	—

日本軍指揮官受領表	
修正後 DR	歩兵指揮官
2 以下	10-2
3	10-1
4	10-0
5	9-1
6-7	9-0
8	8-0
9	8+1
10 以上	—

DRM:

- 1 工兵小隊
- 3 大隊 HQ
- +1 減少戦力

DRM:

- 1 精鋭／工兵小隊
- 2 大隊 HQ
- +1 減少戦力

*10-3: この表で受領できる 10-3 指揮官は、CG を通じて 1 人だけである。1 度受領した後は、10-3 指揮官の結果は 9-1 に置き換える。

4.719 野戦構築物の購入：各 CG 日に、プレイヤーは(4.717 で購入した) 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かった FPP は消失する。選定した野戦構築物は、CG 記録表の“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。

野戦構築物購入表

野戦構築物の種別	FPP コスト
単独壕 ^a	3/2/1
“?”カウンター(どのサイズでも)	1
HIP ^{bc}	5/3/2/1
鉄条網	8
塹壕 ^{de}	10
2×仕掛け照明弾 ^d	4
4×仕掛けワイヤー ^d	4

- a 3S/2S/1S サイズのコスト。
- b 砲・車両/分隊/HS・操作班/SMC のコスト。SW はそれを所有するユニットの IPC 内(指揮官は MMC の IPC を増加させる)であれば、ユニットと共に HIP できる。あるいは、MMC につき 1 つの SW MTR を、その MMC とともに HIP できる。
- c 昼間シナリオでは、海兵隊は残存した分隊相当数の 10% (切上げ) まで、HIP 可能である。日本軍は、通常許されている MMC 分隊相当数 10% (切下げ) に加えて、HIP を購入できる。
- d 海兵隊のみが購入できる。
- e 塹壕は、すでに以前の CG 日から単独壕が置かれているヘクスにのみ配置できる。塹壕が置かれたら、単独壕は取り除かれる。

4.720 攻撃チット限度：4.6 項には、各陣営が CG を通じて何回攻撃チット(4.7212)を選択可能かが記載されている(この総数内であれば、攻撃チットは何回でも連続して選択してよい)。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選択してないと見なす。

4.721 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)”か“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。

4.7211 手順：各陣営は、自身の主導権チット(両陣営が合意したカウンターを使用し、“Attack”か“Idle”を決めておく)を選び、相手から見えないように盤上に置く。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。

主導権／シナリオ種別マトリクス

チット選択	アメリカ軍攻撃	アメリカ軍戦闘休止
日本軍攻撃	双方攻撃 ¹	日本軍攻撃 ¹
日本軍戦闘休止	アメリカ軍攻撃 ¹	戦闘休止 ²

- 1 シナリオが生成される; 以下から該当するシナリオ種別を見つけ、詳細を確認する。
- 2 この CG 日にシナリオは生成されない; 各陣営は次のシナリオが生成されるまで RePh 手順 4.712-7211 を繰り返す。

4.7212 シナリオ種別：

- a) **双方攻撃**：この CG 日は、両陣営が攻撃を計画している。アメリカ軍プレイヤーが dr を行い、どちらが先に初期配置するか決める: 3 以下でアメリカ軍が先であり、4 以上で日本軍が先となる。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 4.723)。
- 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 CG3 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。先攻は手順 4.723 で決定する。SSR CG3 も参照。



c) **日本軍攻撃**: この CG 日では、日本軍が攻撃を行う。アメリカ軍が先に配置し、日本軍が先攻となる。

d) **アメリカ軍攻撃**: この CG 日では、アメリカ軍が攻撃を行う。日本軍が先に配置し、アメリカ軍が先攻となる。

4.7213 シナリオ勝利条件: SC 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。

4.722 ユニットの配置

4.7221 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 4.7212)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; 4.7071]。孤立区域に配置された各ユニット/装備は、この CG シナリオの間、弾薬減少(A19.131)を被る[例外: SSR CG18]。これらのユニットは、同じタイプでペナルティを受けないものと区別するために ID を記録しておく。

4.7222 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; 4.7071]。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。SSR CG4、5、6、9、および 15 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。

4.723 シナリオ開始: これで CG シナリオのプレイ準備が完了した。アメリカ軍は、戦意高揚宣言(SSR CG16)をするのであればこの時点で宣言する。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(4.7212c-d)。双方攻撃(夜間および昼間)の場合、先攻決定 dr を行う。3 以下でアメリカ軍が先攻となり、4 以上で日本軍が先攻となる。

表は省略

スーサイド・クリークの戦い by Darrell Andersen

スーサイド・クリーク HASL は、デキスタリテ作戦でニューブリテン島のグロスター岬に上陸した第 1 海兵師団のその後の戦闘に焦点を当てている。

グロスター岬上陸

1943 年のクリスマスの翌日、第 1 海兵師団はニューブリテン島の西部制圧と、その後の作戦展開のために島の東端にある主要前方拠点ラバウルの飛行場を確保するという 2 つの目標をもって、グロスター岬に上陸した。ジョン・フリスビー大佐の第 7 海兵連隊の最初の 2 個大隊は、「イエロー・ビーチ 2」に上陸した。組織的な抵抗はなく、その区域にあったいくつかの塹壕とトーチカは無人だった。アメリカの砲撃——グロスター岬飛行場での日本の主要弾薬備蓄爆破による壮大な火災を含む——による煙のために、近くのターゲット・ヒルにいた日本の砲兵観測員は、上陸海岸を見ることができず、上陸を妨害できなかったのである。ニューブリテン島西部の日本陸軍司令官、松田巖少将は、密生した湿地やジャングルに覆われた狭い海岸にアメリカ軍が上陸するとは考えていなかった。アメリカ軍の地図上では選ばれた上陸海岸の背後は「湿った平地」としてマークされており、彼がそのことを知っていたらこの方面にもっと多くの部隊を回していた可能性がある。実際には、上陸海岸を越えた地形は、湿地と密集した植物の繁みであった。海兵隊員たちはすぐに、自分たちが通る道を彼ら自身が切り開かねばならないことを悟った。ある海兵隊員は「俺たちは湿り気とは腐れ縁のさ」とつぶやいた。海軍建設隊と海兵隊員たちは、沼地の中を歩き始めた。人員と物資が目標に向かって進む準備が整うと、海兵隊員は 660 高地とターゲット・ヒルへ向けて南に進んだ。

内陸侵攻～スーサイド・クリークへ

海兵隊員は「湿った平地」のはずだった泥沼を抜け、ターゲット・ヒルでの日本軍の抵抗に対し、素早く対応した。1944 年 1 月 1 日、第 1 海兵師団の指揮官ルパース少将は、C 戦闘圏を南に送った。最近になって発見されたアオギリ・リッジが次の防御拠点であろうと考えられたので、この部隊は自らその方面に向かうよう計画を変更した。

ところが、海兵隊に知られていなかったもう一つの重要な地形であるスーサイド・クリークで、彼らの進撃は日本軍に急停止させられた。幅 30～40 フィート (9～12m) のこの流れは、非常に急な泥だらけの斜面を作っていた。最初の海兵部隊が対岸をよじ登り始めたとき、彼らは巧妙に隠蔽された日本軍の拠点から濃密な重火器と機関銃の射撃を受けた。海兵隊の司令官たちは、手元にある部隊だけでこの溪流を強行突破できると信じていた。しかし、この流れを“急いで”渡ろうとする数度の試みの後には、多数の死傷者以外何も残っていなかった。第 1 大隊の指揮官、ウェーバー大佐は、装甲支援と予備部隊の増援を要請した。

援軍は第 5、第 7 海兵連隊から抽出された。これらの部隊は地形が許す限り迅速に前面に進出するよう命じられ、次の 2 日間にわたり、南岸での作戦遂行への基盤を築くための様々な渡河の試みに、無為に投入された。このままでは海兵隊員の血が搾り取られていくことが明白であり、火力の増強が得られるまでの間、攻勢は止まった。海兵隊工兵部隊と海軍建設隊は、必要なものを運ぶために、ジャングルを通る「コーデロイの道」の敷設作業を開始した。これは攻撃に必要な補給と火力のために、車両の運送力を強化すべく、泥に覆われたジャングルの地面に丸太を横に並べることで作られていた。道の敷設にあたり、海兵隊は選ばれた渡河点から日本軍を排除しようと努力を続けた。

しかし、日本軍は威力偵察と反撃を開始し、海兵隊は川の自陣側すら失う危険にさらされていた。工兵隊と海軍建設隊が渡河点までコーデロイの道を押し進めるころ、海兵隊員たちはかろうじて川の北岸から日本軍を退けていた。シャーマン戦車の到着は泥まみれの疲弊した海兵隊員にとって歓迎すべき光景だったが、この火力を隠蔽された日本軍陣地に効果的に向けるためには、川の対岸にまで渡す必要があった。海兵隊は陽動攻撃を開始するとともに、防御部隊を制圧するため部隊を集中させた。日本軍は戦車の脅威に気が付き、海兵隊の装甲兵力の渡河を妨げるよう準備を整えた。

最後の戦闘

この川を巡る決定的な戦闘は、1944 年 1 月 3 日の午後に始まった。海兵隊は日本軍に猛烈な射撃を浴びせて制圧し、その間に 1 つ目のブルドーザーを起動させて川を埋め、浅瀬を作ろうとした。日本軍の反撃は極めて効果的だった。ブルドーザーが任務を続行できるように海兵隊員は体を張って守り、その努力によって戦闘全体で最も多くの損害が発生した。

ブルドーザーの最初の操作員は、狙撃兵の弾丸に首に受けた。手榴弾が 2 人目を殺した。3 人目は機関銃の射撃を浴びて重傷を負った。日が落ち始めた頃、工兵隊員ケリー・レーンは無人のブルドーザーに駆けつけ、ツルハシとシャベルで操縦し始めた。この方法で、彼は日本軍の射撃と自分の間に多くの建設資材を挟むことができた。彼は何度か負傷したが、ついに戦車長が何とか満足できるほどの斜路をつけた。この頃には夜が訪れ、海兵隊が渡河のための最後の攻勢を準備する時間が与えられた。

夜が明けるとすぐに、海兵隊は彼らに多くの遅延と怒り、そして血の代償を払わせた川を渡って攻撃を始めた。何両かのシャーマンと 75mm 自走砲、可能な限りすべてのライフル兵が一行となり、戦車の背後に控える突撃部隊を形成していた。日本軍は戦車が渡河し始めたときに最後の熾烈な抵抗を見せた。何人かの兵士は自分の体に爆薬を括り付け、シャーマンの車体とともに自爆しようとした。戦車の渡河が、スーサイド・クリークでの日本軍の抵抗の終わりを告げるサインだった。日本軍の拠点は一つ一つ沈黙していった。海兵隊は 20 分の戦闘で、今まで何日も阻まれていた橋頭堡を確保することに成功した。

訳者より

- ・青文字は訳者からの追記である。また、4.7122 は明らかな間違いと思われる。
- ・青の下線は表記の仕方を原文と変えたところである。SC2.4 元々の全 MP の定義を繰り返しているだけである。CG6 予備購入の 20%割引は、結局 1CPP に過ぎない。例外は日本軍の I3 RG のみである。4.7182 SW の受領にはあたかも機関銃セクションにも減少戦力があるかのような表現が残っているが、それを削除した。

訳注 1. 小川には車両が進入できない。ルールが甘く、対戦者との確認が必要となる。提案ルール: 対象の小川へクスに『隣接』し、CA に収めているドーザーが作業できる。作業を宣言したら、ドーザー(および共同作業中のヒーロー)に対する LOS は対象の小川へクスに向けて引かれる。作業が完了したら、浅瀬カウンターと共に作業に従事したユニットを小川に置く。

訳注 2. 過去の HASL では予備で配置できない予備購入 RG は次の CG シナリオまで使用できなかった。エラーではなく、正式な変更とらえることもできる。

訳注 3. 原文には「砲を除く」とあったが、非所有状態の砲がどうなるのかの記述が無い。過去の HASL には「砲を除く」の文言は無く、エラーと思われる。 2017.01.28