



ASSAULT

Red Horizon 41

RULE BOOK

Version 1.0

日本語ルールブック

A GAME BY
WOLFGANG KLEIN



Assault!
Games



WARGAMES MADE IN
GERMANY

索引

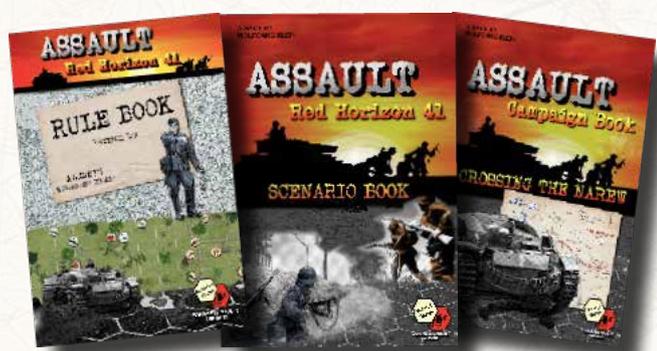
- 1.0 ゲームのコンポーネント..... 2
- 2.0 クイック・スタート..... 3
- 3.0 イントロダクションとオーバービュー..... 3
- 4.0 コンポーネントの詳細..... 4
- 5.0 ゲームの準備..... 6
- 6.0 プレイの手順..... 7
- 7.0 支援フェイズ..... 8
- 8.0 特別なアクション..... 9
- 9.0 移動アクション..... 10
- 10.0 射撃..... 12
- 11.0 歩兵対歩兵の例..... 17
- 12.0 近接戦闘..... 17
- 13.0 状態マーカーとその効果..... 20

日本語ルール製作 : Petit Wargame Shop

※メーカーの許可を得て当店を利用された方に提供しています。

※無断複製・配布を禁じます。

1.0 ゲームのコンポーネント



ルールブック、シナリオブック、キャンペーンブック



両面印刷の
マップ・タイル9枚



プレイヤー・カード



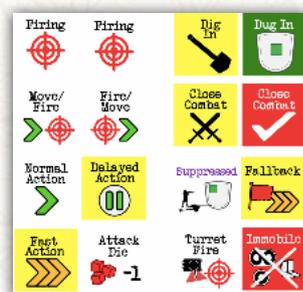
ユニット・カード



編成カード



コマンド・カード



状態マーカー



戦闘ダイス



経験マーカー

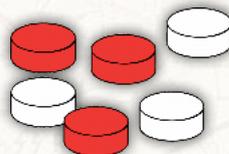
ユニット



コマンド・ポイント



主導権と発見判定で
使用する6面体ダイス



煙幕/損害マーカー



目標/地点情報マーカー



ターン記録トラック

2.0 クイック・スタート

2.1 訓練シナリオ

「アサルト・ゲーム・システム (AGS)」に慣れるため、歩兵だけ、車両だけが登場する訓練シナリオから始めることを推奨します。一度プレイすれば、より大規模なシナリオも無理なくプレイできるでしょう。訓練シナリオを経験することにより、基本ルールとプレイの手順が理解できるはずです。

シナリオ・ブックから、歩兵訓練シナリオを選び、ルール 5.0 「ゲームの準備」を参照してください。それでは早速、『レッド・ホライズン '41』をプレイする方法を説明しましょう。訓練シナリオで使用するのは以下のルールだけです。

- ◆ 基本ルール全て
- ◆ 歩兵に関する全ルール
- ◆ 砲兵に関する全ルール
- ◆ 車両に関する全ルール
- ◆ 選択ルール全て



このシナリオでは以下のルールは無視できます。

誰がどの軍を受け持つか決めたら、シナリオ・ブック及び下記の指示に従ってセットアップを行います。

セットアップが終わったら、プレイヤー・エイド・チャートを受け取って6.0 「プレイの手順」に進みます。各ターン、主導権フェイズから始まります。

基本ルールを用いて歩兵の扱いに慣れたら、次は車両訓練シナリオに挑戦してください。プレイに必要な情報は全てシナリオ・ブックに記載されています。歩兵に関するルールの代わりに車両のルールを用いることとなります。

両方の訓練シナリオをマスターしたら、いよいよ大規模なシナリオに挑戦してください！

2.2 歩兵訓練シナリオのセットアップ

下図を参照してください。

3.0 イントロダクションとオーバービュー

古のアパロンヒル・ゲームのように『アサルト：レッド・ホライズン'41』は、あなたを戦術部隊を指揮する立場に置きます。AGSは、現実の戦闘指揮官が直面したよりも細々したことにプレイヤーが捕らわれることのないよう、機甲・歩兵・砲兵の諸兵科を運用するプレイアブルな東部戦線の戦術級ゲームを目指しています。このプレイアビリティは、適度なリアリズムと相まって、1941年にドイツ軍とソ連軍の双方が直面した困難な状況を再現します。

1ヘクスの対辺距離は100メートルに相当します。

AGSは第二次世界大戦における戦術戦闘を再現するシリーズです。『レッド・ホライズン '41』ではドイツ (国防) 軍とソ連軍が戦います。

戦闘ダイス

ターン記録トラックとターン・マーカー

主導権と発見判定用 6面体ダイス

状態マーカー

損害マーカー

41年重ライフルx2

MMGマキシム

重MG34

41年ライフルx2

ドイツ(国防)軍のユニット・カード

ソ連軍のユニット・カード

プレイヤー・エイド

両軍は右のIDマークで区別します。



3.1 ゲームの目的と勝利条件

ゲームの目的は、自軍部隊を戦術的に運用し、シナリオに記載された勝利条件を達成することです。ゲーム終了時に勝利条件を満たしているプレイヤーが勝者です。

3.2 ルールの構成

ルール・ブックには、基本ルール、部隊ごとのルール、選択ルールが含まれています。

3.2.1 基本ルール

基本ルールは、文字が黒色で記されています。

3.2.2 部隊ごとのルール

部隊ごとのルールは、アイコンと文字の色で区別されます。



3.2.3 選択ルール

選択ルールは青色の文字で書かれており、肩章のアイコンがついています。



AGSに慣れるまで、最初の数回のプレイでは選択ルールはオミットしたほうが良いでしょう。入門用のシナリオを何度かプレイして基本ゲームに慣れたら、ゲームに深みを与えるために選択ルールを採用しましょう。選択ルールについては4.9で詳しく触れます。

4.0 コンポーネントの詳細

この章ではAGSに馴染みのない方に、ゲームで用いるコンポーネントについて説明します。システムに慣れていない人はこの章を飛ばして構いません。

4.1 編成カード

各プレイヤーはシナリオ開始時に、デッキから編成カードを引きます。どの種類を何枚引くかは各シナリオに記載されています。各カードには編成のタイプ（下図は中対戦車分隊）とプレイヤーが所有することになるユニットのリストが載っています。史実の部隊名も記されています。



4.2 ユニット・カード

編成カードに記載されたユニット各タイプにつき、同タイプのユニット・カード1枚を受け取ります。タイプごと1枚のユニット・カードが必要です。ユニット・カードには、マップ上に置くユニットに関する全ての情報（移動・攻撃・防御の他、特別な能力など）が記載されています。

4.2.1 ポイント値

ユニット・カードには、ユニットのポイント値が記載されています。この値は逆転シナリオやキャンペーンを行う時、ユニット選択の一助になります。またシナリオを自作する時にも使えるでしょう。キャンペーンを行っている場合、最終的な勝者を決めるためにも使用します。

4.2.2 装甲・非装甲車両

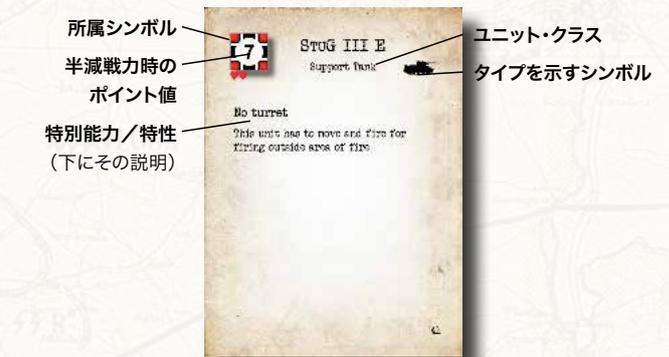
このゲームには2タイプの車両が登場します。非装甲車両（ユニット・カード上、最強の防御ダイスが青色）と装甲車両（ユニット・カード上、緑色の防御ダイスが1個以上）です。履帯で移動する装甲車両は、砲兵の蹂躞（9.10.3）や跨乗兵の輸送（9.11.1）を行えます。

非装甲車両は射撃・近接戦闘において脆弱です。装甲車両と異なり、敵から攻撃を受けた時、敵ユニットは「対車両」ではなく「対歩兵/砲兵」の列を使用します。

表面



裏面



カードのタイプのユニットをターン中に活性化するためには、命令ポイントをカード上に置く必要があります（6.2.2）。

4.2.3 経験レベル

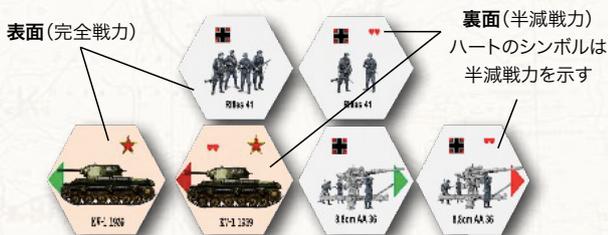
ユニットは、リクルートからエリートまで、様々な経験レベルがあります。レギュラーであれば特別に表示する必要はありません。レギュラー以外なら、以下のマーカーをユニットの横に置きます。経験レベルの差は以下のとおり

です。他のダイス目修整に優先してこの修整を適用します。

経験レベル	マーカー	効果(累積適用)
リクルート		このユニットに対して射撃する時、攻撃側は自動的に「X (制圧)」結果1つを得る。
レギュラー	なし	影響なし。
ハーデンド		+1 青色防御ダイス
ベテラン		+1 青色攻撃ダイス
エリート		このユニットは「制圧」結果を無視する。

4.3 ユニット・カウンター

歩兵・砲兵・車両部隊はカウンター（駒＝ユニット）で表されます。ユニットには表面と裏面があり、完全戦力時は表面を上にして、戦力の半分以上の損害ポイントを受けると裏面（半減戦力面）にします。戦力ポイントはユニット・カード上でハートのシンボルで表されています。



4.4 状態マーカー

基本ルールでは、プレイヤーは全ての自軍ユニットを活性化できます。アクションを行うためにユニットが活性化すると、それに応じたアクション状態マーカーが与えられます。実行するアクションは敵プレイヤーに宣言しなければなりません。アクションを終えた後でユニットに状態マーカーを置きます。アクション状態マーカーは関連するルール、及び13.0章で説明します。

選択ルール使用時は、ユニットはフリー・アクションまたは命令ポイントによって活性化します (6.2.2)。

4.5 戦闘ダイス

戦闘結果、その他の判定で6面体の戦闘ダイスを使用します。

戦闘ダイスには4色あります。最も強いものから弱いものの順に、赤、黄、緑、青です。ゲーム中に最強・最弱のダイスを使用する、あるいは失うことがあります。そのため強さと色の関係はしっかり覚えてください。

使用する戦闘ダイスの色と数は、ユニット・カードに記載されています。戦闘ダイスの使い方は10.7「戦闘解決」で説明します。

4.6 プレイヤー・エイド

プレイヤー・エイドには重要ルールのサマリーと、射撃時及び地形修整がまとめられています。またマップ・タイル上に存在する全ての地形タイプの情報も載っています。



4.7 シナリオ・ブック

シナリオ・ブックには全てのシナリオと、戦場のセットアップに関して必要な情報が載っています。

4.8 マップ・タイル

マップ・タイルは戦場とその地形を表します。マップは六角形のマス（ヘクス）で区切られています。ユニットは、シナリオで使用するマップ内のヘクス間のみ移動できます。マップ外へ移動したユニットは壊滅したものと見なします。

通常、1つのヘクスには1個のユニットだけ存在できます。輸送されているユニット、近接戦闘中のユニットはこの例外です。

全てのヘクスには中心点が印刷されています。中心点は視認線（LOS）を判定する時に使用します。

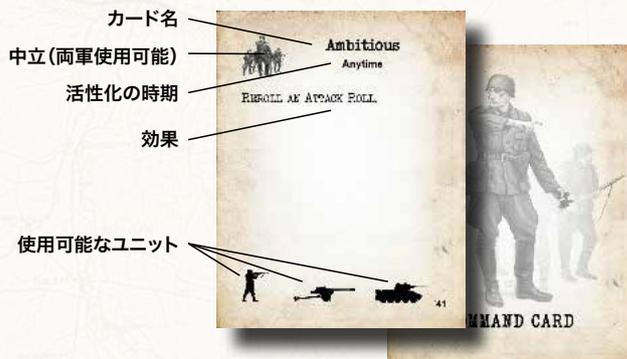
全てのヘクスは1つの地形を持ちます（プレイヤー・エイドの地形チャートを参照）。

4.9 選択ルール

AGSには複数の選択ルールがあります。選択ルールは青色で表記されています。ゲーム・システムに慣れるまでは使わないようにしてください。選択ルールを用いるのであれば、コマンド・カードとコマンド・ポイント両方が使用できます。そのどちらかだけを使用することも可能です。

4.9.1 コマンド・カード

コマンド・カードを用いることで、特別な能力を持つ自軍ユニットを強調する、敵ユニットの能力を制限する、敵のコマンド・カードを妨害することができます。一部のカードはどちらかの軍だけが使用でき、それ以外はどちらの軍でも使用できます。



- ◆ **Anytime:** 任意のフェイズ中にコマンド・カードを使用できます。
- ◆ **Before the Activation:** 選択したユニットを活性化させる前にコ

マンド・カードを使用しなければなりません。

- ◆ **Special:** コマンド・カードに記載された時期に使用できます。

4.9.2 コマンド・ポイント

使用可能なコマンド・ポイントはセットアップ時に選択した、またシナリオ中に登場する増援の編成カードによって決まります。コマンド・ポイントの値は編成カード（4.1の図）を参照してください。

コマンド・ポイントは、命令の優先順位を再現するものです。戦闘では、中隊長・小隊長・分隊長は断固として状況に対応する必要があり、率いている部隊全てに、常に注意を払う時間があるとは限りません。

毎ターン、プレイヤーが使用できるコマンド・ポイントは限られており、戦場にいる全ての部隊を活性化させることはできません。プレイヤーは活性化させたい部隊のユニット・カードにコマンド・ポイントを割り振ります。これを計画フェイズ中に行います。

編成カードから得られるコマンド・ポイントをひとまとめにして、任意の部隊を活性化するために使用できます。特定の編成/ユニットに使用する必要はありません。

使用したコマンド・ポイントはマーカーを裏返します。

ユニットが壊滅することで、使用できるコマンド・ポイントが減少します（10.7.3）。

5.0 ゲームの準備

シナリオを開始するに当たり、ゲームの準備を行います。シナリオ・ブックからプレイするシナリオを選んだら、誰がどの軍を受け持つかを決め、史実/逆転どちらのバージョンを行うのか選択します（5.3）。

5.1 シナリオの選択

『レッド・ホライズン '41（以下RH）』には多数のシナリオが用意されています。シナリオは、1941年6月から10月までのバルバロッサ作戦中に起きた実際の戦闘をベースにしています。

シナリオには、古典的な攻撃対防御、遭遇戦から遅滞行動、威力偵察、待ち伏せなど様々な種類があります。

最初はシステムに慣れるため、2つの訓練シナリオをプレイしてください。訓練シナリオの1つ目は、AGSで歩兵の運用方法を学ぶためにデザインされたシンプルなもの、2つ目では車両の使い方をマスターできます。この2本のシナリオをプレイすることで、ゲームの基本メカニクスを把握できるでしょう。

5.2 陣営の選択

プレイヤーは、ロシアに侵攻したドイツ国防軍、または祖国を防衛したソ連陸軍のどちらかを受け持ちます。史実シナリオをプレイする場合、青軍はドイツ（国防）軍を、赤軍はソ連（陸）軍を指します。

5.3 逆転シナリオ

逆転シナリオでは、青軍がソ連軍、赤軍がドイツ軍になります。

初期配置エリアと編成カードを入れ替え、ドイツ軍がシナリオに記載されている赤色の初期配置エリアと編成カードを用います。ソ連軍は青色の初期配置エリアと編成カードを用います。

増援（単独のユニット、または編成カード）も入れ替えます（5.7）。ドイツ軍が赤色の増援を受け取り、ソ連軍が青色の増援を受け取ります。対応するユニットがない場合、両プレイヤーの常識的判断により、それに最も近い自軍ユニットを選択してください。

5.4 プレイヤーの数

AGSは3人以上でもプレイできます。その場合、各軍を2つのチームに分け、1人が1チームを受け持ちます。誰がどの編成を指揮するか決めます。編成カードを均等に分配できない時は、話し合いの上で分配してください。年上のプレイヤーが最初に編成カードを1枚選び、その後は交互に1枚ずつ選択すれば良いでしょう。あるいは6面体ダイスを1個ずつ振り（1d6）、大きな目を出したプレイヤーが最初の編成カードを1枚選びます。以後は交互に1枚ずつ選択します。

各プレイヤーは、分配された編成カードに基づいてコマンド・ポイントを受け取ります。

5.4.1 編成カードの共有

編成カードが1枚しかない場合など、編成カードを共有する時は、各プレイヤーが指揮するユニットを分配します。5.4同様に分配方法を決めます。

編成カードを共有する時は、そのカードから得られるコマンド・ポイントの配分を毎ターン決めなければなりません。その配分で合意が得られない時は、5.4の方法を用いて分配します。

5.5 ゲーム・ボードの設定

シナリオの指示に従ってマップ・タイルを用意します。シナリオの指示どおりにマップ・タイルを並べてください。目標ヘクス・マーカーを指示されたヘクスに置きます。自軍初期配置エリアに置かれた目標ヘクス・マーカーは、自動的に自軍が支配することになります。

上記以外のコンポーネント（状態マーカー、煙幕・損害マーカー、ダイス、プレイヤー・エイドなど）はすぐ手が届く場所に置きます。

ターン・マーカーをターン記録トラックの「1」に置きます。

5.6 編成カードの選択

両プレイヤーは編成カードをタイプ（歩兵・砲兵・車両）ごと3つの山（パイル）にします。各パイルをシャッフルし、ユニット・タイプごと3つのドロワー・デッキをつくります。

両プレイヤーはシナリオに指示されているタイプ・数の編成カードを自軍デッキから引きます。編成カードの選択には以下の方法があります。

- ◆ 両プレイヤーは編成カードをデッキからランダムに引くのではなく、シナリオで規定された数、任意で選びます。または
- ◆ 両プレイヤーはシナリオで規定された数の2倍、デッキからランダムに編成カードを引きます。内容確認後、シナリオで規定された数の編成カードを選び、残りを捨てます。または
- ◆ 両プレイヤーはシナリオで規定された数、デッキからランダムに編成カードを引きます。

編成カードに記載されているユニットを受け取った後（5.8）、選択した編成カードを箱に戻します。

5.7 増援と開始部隊の追加

増援が登場するシナリオがあります。増援は、ユニット単体で登場する場合と、編成カードをランダムに引く場合とがあります。

単体のユニット:

シナリオ特別ルールにユニットのタイプ（歩兵・砲兵・車両）とクラスが記載されています。ユニット・カード裏面に記載されているクラス（標準、支援、軽など）に合致するユニットを選択します。

例えばシナリオ「Break That Front（敵戦線を突破せよ）」の赤軍は、ダイス判定によって標準歩兵ユニット1、トラックによって輸送される中対戦車砲ユニット1を増援で得ることができます。史実シナリオなら、ソ連軍（赤軍）はライフル41と45ミリ対戦車砲を選択します。標準クラスの歩兵は「ラ

イフル41」だけであり、中クラスの対戦車砲は「45ミリ対戦車砲」しかありません。選択の余地があれば、プレイヤーは好きなユニットを選べます。

シナリオに開始部隊の追加が指示されている時（その場合は個々のユニットが追加され、編成カードが追加されることはありません）、上記と同じ方法でユニットを選びます。

編成カード:

増援で編成カードを選択する場合は、そのタイプのデッキから編成カードをランダムに引きます。5.6で説明した3つ目の方法を除き、初期戦力より強力な編成カードが引かれることは（通常は）ありません。これは意図的なもので、増援として登場するのは最も近いところにいる部隊であり、戦場の指揮官が必要とする部隊とは限らないのです。

複数の編成カードをランダムに引く場合、登場する順番に、マップ・タイルの横に並べておきます。例えば第3ターンと第5ターンに増援が登場するなら、第3ターンに登場する編成カードを上置き、その下に第5ターンに登場する編成カードを置きます。

選択されなかった編成カードはゲームに使用しません。

5.8 ユニットの配置

編成カードを選択したら、両プレイヤーはそこにリストされるユニットと経験マーカー、対応するユニット・カードを受け取ります。それ以外のユニットとユニット・カードは箱に戻します。

 編成カードに記載されているコマンド・ポイントを受け取ります。

プレイヤーはシナリオの指示に従ってユニットを配置します。

どの軍が先にユニットを配置するのか指示がない場合、両プレイヤーは1d6します。より大きな目を出したプレイヤーが先に、自軍ユニット1個をマップ上に配置します。以後、両プレイヤーは交互にユニットを1個ずつ、マップ上に配置します。

1ヘクスに置くユニットは1個だけです。その例外は、車両による輸送と近接戦闘です。セットアップの際、プレイヤーは歩兵または砲兵ユニットを輸送状態にできます。

 セットアップの際、砲兵ユニットはヘクスの角に正面を向けなければなりません (4.8)。

 セットアップの際、車両ユニットはヘクスの角に正面を向けなければなりません (4.8)。

ユニットは、移動が可能な地形にのみ配置できます。プレイヤー・エイドにユニット・タイプごと進入可能な地形がまとめられています。

以上でセットアップは完了です。

5.8.1 コマンド・カードのセットアップ

 コマンド・カードのデッキは3つあります。各軍のデッキが1つずつと中立デッキです。中立デッキはシャッフルし、両プレイヤーに配分します。各プレイヤーは配られた中立デッキのカードを自軍のデッキに加えてシャッフルし、そのデッキをゲーム中に使用することになります。

シナリオで特別な指示がない限り、各プレイヤーは計画フェイズ中にカードを3枚引きます。そのターンの間、この3枚がプレイヤーの手札になります。ターン中に手札が追加されることはありません。シナリオにより、手札の上限（ハンド・サイズ）が変化することがあります。

6.0 プレイの手順

この章ではゲームの進め方とプレイに必要なルールについて説明します。ただし支援フェイズとアクション・フェイズは概説に留め、別の章で詳しく

説明します。

各シナリオは規定された回数のターンを行います。フェイズ中にアクションを行うプレイヤーを「アクティブ・プレイヤー」と呼びます。各ターンは以下の手順で構成されています。

◆ 主導権フェイズ（先攻の決定）



◆ 計画フェイズ（コマンド・カードを引き、活性化されるユニットにコマンド・ポイントを割り当てる）

◆ 支援フェイズ（支援ユニットの活性化と砲兵の方向変換）

◆ アクション・フェイズ（順番にユニットを活性化させる）

◆ 編成フェイズ（クリーンナップ）

6.1 主導権フェイズ

各ターンは主導権フェイズから始まります。シナリオで先攻が指定されていない時は両プレイヤーは1d6します。より大きな目を出したプレイヤーが先攻になり、各フェイズで最初に行動します。ダイス目が同じ時は振り直します。

6.2 計画フェイズ

 計画フェイズ中、各プレイヤーは規定のコマンド・ポイントとコマンド・カードを受け取ります。ここで注意したいのは、全てのユニットを活性化させるのに十分なコマンド・ポイントを得られないという点です。コマンド・ポイントが常に不足する前提で、プレイヤーは計画的に、そして戦術的に戦闘を遂行しなければなりません。

各ユニットは1ターンに1回だけ活性化できます。特別な能力、コマンド・カードによりその例外が発生します。

両プレイヤーは計画フェイズ中、以下のことを行います。

◆ コマンド・カードを引く

◆ 使用可能なコマンド・ポイント全てをユニット・カードに割り当てる

6.2.1 コマンド・カードを引く

 両プレイヤーはシナリオに指示された枚数のコマンド・カードを引きます。デッキからカードがなくなったら、捨て札をシャッフルして新たなデッキをつくります。手札一杯までカードを引く前に、プレイヤーは前ターンに使用しなかったカードを捨てることができます。

6.2.2 コマンド・ポイントの割り当て

 両プレイヤーは使用可能なコマンド・ポイントを、活性化させたいユニットのカードに割り当てます。活性化させたいユニットにつき1コマンド・ポイントを割り当てます。

両プレイヤーは同時に、互いに相手を見ることなく、自軍ユニット・カード上にコマンド・ポイントを置きます。

同じユニットがマップ上に複数存在してその全てを活性化させたい時、プレイヤーはユニットと同じ数のコマンド・ポイントをユニット・カード上に置きます。例えばドイツ軍プレイヤーが2つの「擲弾兵41」歩兵ユニットを活性化させたいのであれば、「擲弾兵41」ユニット・カードにコマンド・ポイントを2つ置きます。

ユニット・カードにコマンド・ポイントが置かれていないユニットはこのターンの間、対応射撃 (8.2) を含むいかなるアクションも行えません。

プレイヤーが1ユニットに1アクションを行わせるためには、1コマンド・ポイントを消費しなければなりません。消費したことを示すため、コマンド・ポイントを裏返します。消費したコマンド・ポイントもユニット・カード上に残しておきます。次のターンの計画フェイズ中に再分配します。

全てのアクションにコマンド・ポイントが必要ではありません。フリー・アクションにはコマンド・ポイントは不要です。どのアクションが「フリー」なのか、ルールで規定されています。

6.3 支援フェイズ (概要)

支援フェイズでは、両プレイヤーは交互に一部の自軍ユニットを用いて予備的アクションを行います。先攻プレイヤーから実行します。

 砲兵は活性化することなく方向変換できます (10.6)。ユニット・カードに「S」シンボルがなくても方向変換可能です。

 ユニット・カードに支援を意味する「S」シンボルを持つユニットは、間接射撃または発煙弾を使用できます。その場合、このフェイズ中に活性化することになります。間接射撃と発煙弾はアクション・フェイズ中には使用できないため、このタイミングでユニットを活性化させる必要があることに注意してください。

 プレイヤーはコマンド・カードをアクションとして使用することもできます。このアクションを支援フェイズ中に複数回行えます。

まとめると、支援フェイズ中にプレイヤーが行えるのは、

- ◆ 活性化することなく砲兵の向きを変える
- ◆ 間接射撃を行うためユニットを活性化させる
- ◆ 発煙弾を発射するためユニットを活性化させる
- ◆ コマンド・カードを使用する

 プレイヤーが自分の番をパスしたら、支援フェイズ中にそれ以上の行動は取れなくなります。両プレイヤーがパスすると、支援フェイズは終了します。

以上は概要です。間接射撃と発煙弾に関しては7.0章で説明します。

6.4 アクション・フェイズ (概要)

アクション・フェイズはターン中、最も重要な手順です。このフェイズ中に両軍は勝利条件の達成を目指すことになります。プレイヤーは順番に自軍ユニットを活性化させ、1アクションを行わせます。

注意: 選択ルール (コマンド・ポイント) を用いない限り、ユニットを活性化させるのにコマンド・ポイントは不要です。自軍の全てのユニットを活性化させることができます。

先攻プレイヤーが最初に1回アクションを行います。アクションを実行中のプレイヤーを「アクティブ・プレイヤー」と呼びます。相手は「非アクティブ・プレイヤー」になります。支援フェイズ中に活性化したユニットはアクション・フェイズ中に活性化できません。実行可能なアクションには以下の種類があります。

- ◆ パス
- ◆ 非アクティブ・プレイヤーの対応射撃
- ◆ 通常/高速移動
- ◆ 塹壕構築 (ティグイン)
- ◆ 射撃
- ◆ 砲塔射撃
- ◆ 移動後に射撃/射撃後に移動
- ◆ 近接突撃 (通常/高速アクションの結果として)

◆ コマンド・カードの使用

 先攻プレイヤーが1アクションを終えたら、後攻プレイヤーが1アクションを行います。両プレイヤーの全てのユニットが活性化した、または3回連続でパスが行われるとアクション・フェイズは終了します。

各ユニットは1ターンに1回だけ活性化できます。

 コマンド・カードにより複数回の活性化が可能になります。

ユニットがモラル状態マーカー (制圧または潰走) を受け取ると、そのユニットがまだ活性化していなかった場合、そのターンの活性化を終えることとなります。既にそのターンの活性化を終えていたら、モラル状態マーカーと活性化状態マーカーを交換します。

 制圧または潰走したユニットでも、コマンド・カードによってそのターンに活性化させることが可能です。

6.5 編成フェイズ

編成フェイズでは次のターンのための準備を行います。以下のことを順に行います。

- ◆ 色が白色の状態マーカーをマップから全て取り除きます。
- ◆ 色が黄色の状態マーカーを全て裏返します。
- ◆ 色が緑色の状態マーカーはそのままヘクス内に留まります。
- ◆ 色が赤色の状態マーカーは、そのままユニット上に残します。
- ◆ 各ヘクスに置かれている煙幕マーカーの数を1減らします。
- ◆ ターン・マーカーを1マス進めます。
- ◆ 目標ヘクス内の目標マーカーを、そのヘクスにいる軍の面にします。同じヘクスにユニットがいなければ、目標マーカーの面はそのままにしておきます。

6.6 勝利判定フェイズ

最終ターンまでに勝利を達成可能なシナリオであれば、勝利を判定します。勝利条件を達成しているプレイヤーが勝者となり、ゲームは直ちに終了します。それ以外の場合、最終ターンが終わってから勝利を判定します。

6.7 増援の配置

両軍とも勝利条件を満たしていなければ、このターンに登場する増援を配置します。両軍とも増援のユニット/編成カードに応じたユニットを、シナリオの指示に従って配置します。

 増援で登場する編成カードに記載されているコマンド・ポイントは、次のターンの計画フェイズから使用可能になります。

7.0 支援フェイズ

支援フェイズ中、プレイヤーは間接射撃と発煙弾を使用できます。また、活性化することなく砲兵ユニットの向きを変更できます。

アクション・フェイズと異なり、支援フェイズ中には移動は行いません (砲兵ユニットの方向変換除く)。間接射撃を行ったユニットと発煙弾を使用したユニットには、射撃状態マーカーを置き (10.0)、射撃を行ったけれど移動はしていないことを示します。

支援フェイズ中は、潰走の結果による対応射撃は引き起こしません。間接射撃によって生じる爆煙などが退却を遮蔽してくれるものと考えます。

7.1 間接射撃

支援ユニットを示す「S」がユニット・カードに記載されているユニットは、支援フェイズ中にアクションできます。例えば右の迫撃砲ユニットは、間接射撃アクションを行えます。

間接射撃はこのフェイズ中に実行しなければなりません。間接射撃は、通常なら視認線を遮蔽する地形越しに行えます。直接射撃と異なり、防御側はLOS妨害による防御ダイスを獲得できません。

間接射撃を行うためには、自身が目標までLOSを引ける、または自身に隣接する自軍他のユニット (歩兵または砲兵) が目標までLOSを引けなければなりません (10.2)。深い森、または木造/石造建物から間接射撃を行うことはできません。



支援ユニットを示す「S」

間接射撃は直接射撃と同じ方法で解決します (10.7)。妨害と車両に対する間接射撃を除き、攻撃・防御ダイスには同じ修整を用います。

しかし直接射撃と異なり、間接射撃には距離帯の違いがありません。ユニット・カード裏面には距離帯が1つだけ記載されています (例: ソ連軍 82 mm 迫撃砲は2-12ヘクスの距離帯1つを持ちます)。その距離帯であれば、攻撃ダイスの数は変化しません。

支援ユニットが支援フェイズ中に射撃しなかった場合、アクション・フェイズ中に (小火器を用いて) 射撃できます。直接射撃に関しては他のユニット同様、カード表面に記載されています。



7.2 間接射撃における視認

間接射撃を行うユニットは自身で視認することができます。または、自身に隣接する自軍歩兵/砲兵ユニットが目標ヘクスにLOSを引ければ、代わりに視認することができます。支援フェイズ中、視認のために活性化したユニットには通常アクション状態マーカーを置きます。

注意: 視認に用いたユニットは、アクション・フェイズ中に活性化できません。



森林があるため、迫撃砲は目標ヘクスにLOSを引けません。隣接する自軍歩兵ユニットは目標ヘクスにLOSを引けるので (浅い森林はLOSを部分遮蔽するだけ)、迫撃砲は間接射撃を行えます。

7.3 車両に対する間接射撃

車両に対する間接射撃は、対砲兵・対歩兵に比べて効果が低下します。まず攻撃ダイスを振り、外れまたは「制圧」の結果が出たダイスを取り除きます。それ以外の残った攻撃ダイスで改めて間接射撃を解決します。取り除いた結果、攻撃ダイスがなくなった場合は間接射撃は無効になります。

車両側が間接射撃を受ける時は通常の防御ダイスを用います (10.9.3)。そのうち1個以上が青色ダイスなら、車両側は黄色ダイス1個が追加されます。その他のダイス修整は、間接射撃でも通常どおり適用します。

車両がユニットを輸送中であれば、輸送中のユニットは10.10に従います。

7.4 間接射撃の結果

10.7に従って間接射撃の結果を適用します。

7.5 発煙弾の発射

発煙弾の能力を持つユニット (ユニット・カード参照) は、目標ヘクス及びそれに隣接する2ヘクスまでに発煙弾を発射できます。その3ヘクス全てにLOSが通じていなければなりません。間接射撃同様、隣接する自軍歩兵/砲兵ユニットが代わりに目標ヘクスを視認できます。

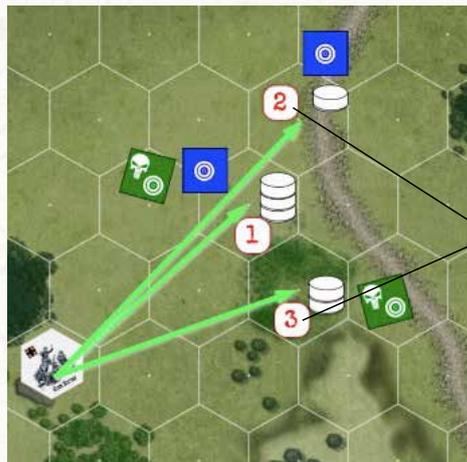
発煙弾により、目標ヘクス内のユニットが損害・制圧を被ることはありません。目標ヘクス内のユニットが発煙弾に対して防御ダイスを振ることはできません。

アクティブ・プレイヤーはユニット・カードに記載された間接射撃の攻撃ダイスを用います。防御ダイスは振りません。損害シンボル (致命的・通常) が出るごとに、目標ヘクスに煙幕マーカーを1つ置きます。4を超える損害シンボルは無視します。損害以外の結果が出たダイスを別にしておきます。

次に、目標ヘクスに隣接する1ヘクスに対して煙幕マーカーを置けるか判定します。別にしていたダイス (損害シンボルが出なかったダイス) を振り直します。損害シンボルが1つ出ると、そのヘクスに煙幕マーカーを1つ置きます。

2回目の判定でも損害シンボルが出なかったダイスがあれば、目標ヘクスに隣接する別の1ヘクスに対して振り直します。損害シンボルが1つ出ると、そのヘクスに煙幕マーカーを1つ置きます。

以上で発煙弾の発射アクションを終了します。発煙弾を発射したユニットに射撃状態マーカーを置きます。



迫撃砲が目標ヘクス (1) に対して発煙弾を発射しました。アクティブ・プレイヤーは隣接する (2) (3) を影響範囲に選びました。

最初に目標ヘクス (1) に対して攻撃ダイスを振ります。損害アイコンが3つ出たので煙幕マーカーを3個置きました。2個のダイスで損害アイコンが出なかったため、(2) に対して振り直しを行います。損害アイコンが1つ出たので、損害マーカーを1個置きます。残ったダイスは1個です。(3) に対して振り直したところ、損害アイコンが2つ出ました。損害マーカーを2個置きます。

7.6 砲兵ユニットの方向変換

 砲兵ユニットは活性化せず向きを変更できます (10.6)。ユニット・カードに「S」シンボルがなくても、支援フェイズ中に方向変換を行えます。

8.0 特別なアクション

8.1 パス

アクティブ・プレイヤーに活性化できるユニットがなくなったら、または単にそうしたくない時は、自分の番を「パス」できます。2人のプレイヤー合わせて3回連続でパスすると、アクション・フェイズは直ちに終了します。

 「パス」はフリー・アクションです。

8.2 対応射撃

アクション・フェイズ中の敵の様々な動きに対して、両プレイヤーは「対応射撃」を行えます。支援フェイズ中には対応射撃は行えません。

- ◆ 通常アクション (非アクティブ・プレイヤーのみ)
- ◆ 高速アクション (非アクティブ・プレイヤーのみ)

◆ 緊急降車 (両プレイヤー)

◆ 潰走 (両プレイヤー)

対応射撃はこのターンにまだ活性化していないユニット1個だけで実行できます。移動中のユニットが進入する各ヘクスで対応射撃を行えます。例外は近接戦闘を行うヘクスへの移動です。対応射撃を行うユニットは、10.0章の射撃ルールに従わなければなりません。対応射撃を行ったユニットに、射撃状態マーカーを置きます。

他のアクション同様、ユニット・カードにコマンド・ポイントが置かれているユニットだけが対応射撃を行えます。コマンド・カードにより1ターンに複数回の対応射撃が可能になります。

8.3 コマンド・カードの使用

アクティブ・非アクティブ・プレイヤーの双方は、1ユニットの活性化に対し、それぞれ最大1枚のコマンド・カードを使用できます。コマンド・カードを使用する際、活性化の種類とユニット・タイプの制限に注意してください。特別な指示がない限り、使用したコマンド・カードは自軍の捨て札パイルに置きます。コマンド・カードとその効果は、ルールよりも優先して適用します。

これはフリー・アクションです。

8.4 非アクティブ・プレイヤーによるリアクションの後

非アクティブ・プレイヤーが対応射撃を行った、またはコマンド・カードを使用したら、アクティブ・プレイヤーはそれが可能であれば、移動/退却を再開します。

9.0 移動アクション

ユニットの移動: アクティブ・プレイヤーは移動アクションを行うことを宣言します。各ユニットは移動力を有しており、そこから移動ポイント(MP)を使って移動を行います。つまり、2移動力を持つユニットは2 MPを使用できます。

移動中はスタック制限(下記参照)を無視して自軍ユニットがいるヘクスに進入・通過できますが、移動終了時はスタック制限を守らなければなりません。近接戦闘(12.0)を行う時に限り、敵ユニットがいるヘクスに進入できます。

スタック制限: スタック制限は通常、1ヘクスに1ユニットだけです。この例外は以下のとおり。

1. 積載してもらうため、輸送車両と同じヘクスへ移動する歩兵と砲兵
2. 車両に輸送されている歩兵と砲兵
3. 近接戦闘を開始する、または増援するユニット(各軍1ヘクスに2ユニットまでスタック可能)
4. その他、シナリオ特別ルールによる

9.1 通常移動

通常移動では、ユニットはユニット・カードに記載された移動力を用いて移動できます。移動は地形の影響を受けます。移動を終えたユニットには、通常アクション状態マーカーを置きます。



地形のタイプ	移動のタイプ(徒歩/砲兵/機械化/戦車)										
Road	<table border="1"> <tr> <td>Terrain Defense Bonus</td> <td>Movement cost for this Movement type</td> <td>Vehicle Damage from Terrain</td> <td>Line of Sight modification (Bonus for Defenders)</td> <td>Evasion value for the terrain type</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>-</td> <td>0</td> </tr> </table>	Terrain Defense Bonus	Movement cost for this Movement type	Vehicle Damage from Terrain	Line of Sight modification (Bonus for Defenders)	Evasion value for the terrain type	1	1	1	-	0
Terrain Defense Bonus	Movement cost for this Movement type	Vehicle Damage from Terrain	Line of Sight modification (Bonus for Defenders)	Evasion value for the terrain type							
1	1	1	-	0							

徒歩タイプのユニットはこの地形の進入に1 MPを消費
機械化タイプのユニットはこの地形の進入に1 MPを消費

9.2 高速移動

高速移動を行うと、ユニットの移動力に1を追加します。移動終了後、ユニットに高速アクション状態マーカーを置きます。



高速移動を用いた歩兵ユニットは、最も弱い防御ダイス1個を失います。ただし、最低でも1個の防御ダイスは保持します。次のターンに再び高速移動を行うことはできません。

高速移動を用いた砲兵ユニットは、最も弱い防御ダイス1個を失います。ただし、最低でも1個の防御ダイスは保持します。次のターンに再び高速移動を行うことはできません。

ルール上、砲兵ユニットは通常・高速どちらの移動も可能ですが、ほとんどの砲兵ユニットは、その特性(低速)のために高速移動が禁じられています。砲兵ユニットを移動させる前にユニット・カードを確認してください。

歩兵・砲兵と異なり、高速アクション状態マーカーを持つ車両ユニットは防御ダイスを得ます。これは低速で移動する車両より、高速で移動する車両のほうが命中させるのが困難であることを表しています。

9.3 移動と射撃

移動後に射撃、または射撃後に移動するアクションを用いるユニットは、移動力の半分(端数切り上げ)を使用して、その後(またはその前に)射撃を行えます。射撃後に移動するユニットは自動的にスポットされません(10.5)。

砲兵ユニットは移動後に射撃、または射撃後に移動するアクションを実行できません。

9.4 地形による移動コスト

ユニットが実際に移動できる距離は、地形とユニットのタイプによって決まります。プレイヤー・エイドの地形チャートに、ユニット・タイプごとの移動コストが記載されています。

例えば移動力2の歩兵ユニットは、平地を2ヘクス移動できます。高速移動なら3ヘクス移動できます。

一部の地形は特定のタイプのユニットだけが進入可能です。

9.5 困難地形

ユニット・カード記載の移動力を超える移動コストを持つ地形は、そのユニットにとっての「困難地形」です。高速移動による1移動力追加を用いて困難地形を回避することはできません。

コマンド・カードによる移動力追加でも、困難地形を回避できません。移動開始時に困難地形に隣接している時のみ、そのヘクスへ進入できます。困難地形に進入したところで全移動力を消費し、ユニットに遅延(Delayed)状態マーカーを置きます。このマーカーは編成フェイズ中に裏返し、通常アクション状態面にします。つまり次のターン中は、通常アクションを完了した状態として扱われるわけです。

困難地形への移動に関して、9.6.1の例を参照してください。

9.6 特別な地形

以下、特別な地形に関して説明を加えます。

9.6.1 丘

丘は周囲より高い地形であり、進入する際に追加の移動コストを消費しなければなりません。進入するヘクスの地形に応じた移動コストに加えて、丘の移動コストを消費します。

同じ丘を構成しているヘクスから丘ヘクスへ移動する時は追加の移動コストはかかりません。RHでは全ての丘は同じ高度であり、隣接する丘ヘクスは同じ丘を構成していると考えます。



丘に進入するための追加移動コスト

歩兵ユニット（移動力2）が深い森林がある丘へ移動します。この場合、3 MPが必要になります（深い森林の移動コスト2 + 丘の移動コスト1）。基本移動力を超えるため、困難地形への移動となります。移動を終えた歩兵ユニットに遅延アクション状態マーカーを置きます。

9.6.2 建物

RHにおける建物は全て平屋です。建物にいるユニットは、その地形と同じ高度にいるものとします。例えば高度1の丘にある建物にいるユニットは、LOSを判定する時に高度1を用います。ただしLOSを遮蔽するかどうかを判定する時、建物は高度1を追加します。例えば高度1の丘にある建物は、LOSを判定する時には高度2の障害物として扱います。

9.7 目標ヘクスの占領

ターン終了時に目標ヘクスにいるユニットはそのヘクスを占領（支配）します。そのユニットに潰走または近接戦闘の状態マーカーが置かれていても占領できます。

9.8 歩兵の特別移動

歩兵ユニットはほとんどの地形へ移動できます。また、輸送能力を持つ車両、履帯を持つ装甲車両による輸送も可能です（9.11.1）。歩兵ユニットはどの方向にでも移動でき、移動力を消費することなくどの方向にでも向けます。高速・通常どちらの移動も可能です。

9.8.1 塹壕構築（ディグイン）

歩兵ユニットは「塹壕構築」アクションによって今いる場所に塹壕を掘れます。次のターンに塹壕が完成し、それにより追加で緑色の防御ダイス1個を得ます。塹壕構築中は最も弱い防御ダイス1個を失いますが、ただし最低でも1個の防御ダイスを保持します。

ユニットが壊滅しても、または別のヘクスへ移動しても、塹壕を構築したヘクスにはダグイン（塹壕）マーカーを置き続けます。敵味方を問わずこのヘクスに進入した歩兵ユニットは塹壕の恩恵を受け、緑色の防御ダイスを1個得ます。



9.9 砲兵の特別移動

砲兵ユニットはほとんどの地形へ移動でき、輸送車両によって輸送できます。

砲兵ユニットは移動コストなしで向きを変更できます。ただし移動終了後、砲兵ユニットはヘクスの角1つに正面を向けなければなりません。

通常・高速移動どちらも可能です（ユニット・カードの特性に「低速」と書かれていれば高速移動は行えません）。

9.10 車両の特別移動

車両には移動タイプとして車輪と履帯があります。移動中の車両は、常に1つのヘクス角を向きます（ヘクス辺ではありません）。

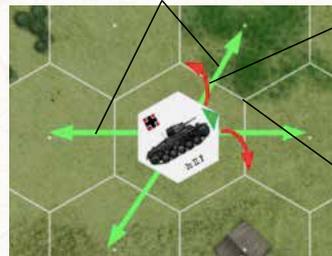
車両は正面2ヘクスのどちらかへ前進できます。後進時は背面2ヘクスのどちらかへ移動できます（図を参照してください）。

車両は移動中に向きを変えられます。角1つ分方向変換であれば移動力は消費しません。角1つを超える方向変換には、1つにつき1 MPを消費します。この例外は道路上を移動している時です。道路上を移動する時は、進入する最後の道路ヘクスを含め、どれだけ方向変換をしても構いません。

後進時は移動力が半分（端数切り上げ）になります。

通常・高速移動どちらも可能です（ユニット・カードの特性に「低速」と書かれていれば高速移動は行えません）。

前進・後進方向



図は車両ユニットがマップ上で移動できる方向を示しています。赤色の矢印は角1つ分方向変換を表します。緑色の矢印は、前進または後進で進入できるヘクスです。

ヘクスの角

9.10.1 地形による車両ユニットに対する損害

車両ユニットが特定地形に進入すると損害を受ける、または移動不能に陥る可能性があります。

車両ユニットが損害を受ける可能性がある地形は、プレイヤー・エイド上の地形チャート、「Vehicle damage from terrain」のコラムにリストされています。このコラムに含まれる地形に車両が進入すると、敵プレイヤーはそこに指示されている攻撃ダイスを用いて攻撃判定を行います。アクティブ・プレイヤーはユニット・カードに記載されている最も強い防御ダイスを用いて防御判定を行います。通常・高速どちらの移動も同様です。防御ダイスによって無効化されない致命的命中または損害ポイントが発生すれば、それを車両ユニットに適用します。

9.10.2 地形による損害の解決

致命的命中なら車両は移動不能になります。それ以降の致命的命中は無視します。損害ポイントは通常どおり適用します。制圧も通常どおり適用しますが、2回目以降の制圧結果は無視します。

9.10.3 砲兵ユニットに対する蹂躞攻撃

歩兵を輸送中でない履帯移動を行う全ての装甲車両（4.2.2）は、砲兵を蹂躞できます。これは近接戦闘とは別に扱います。

正面ヘクスのいずれかに敵砲兵ユニットがいる装甲車両は蹂躞を行えます。蹂躞する装甲車両には（近接戦闘と異なり）高速アクション状態マーカーを置きます。蹂躞は高速移動と見なしますが、追加の1移動力を得ることはできません。

車両が損傷する可能性がある地形 (9.10.1) に対して蹂躪することはできません。また困難地形に対しても蹂躪は行えません。

蹂躪を行う装甲車両に対し、砲兵ユニットは最後の一発 (ラストショット) を放つことができます。ラストショットは、砲兵ユニットの活性化には数えません。砲兵ユニットを用いる敵プレイヤーは、ユニット・カードの距離0 (近接戦闘) における対車両の攻撃ダイスを用いて判定します。

ラストショットでは、攻撃ダイスに何らかの修整を加えることはできません。ユニット・カード記載の攻撃ダイスだけで判定します。正面装甲の防御ダイス (10.9.3) とは別に、装甲車両も防御ダイスに修整を得られません。ダイスの結果だけを比較します (10.7.2)。損害が発生すれば10.7.3、致命的命が出れば10.7.6に従って適用します。

コマンド・カードによる修整は攻撃・防御ダイスとも適用可能です。
砲兵ユニットがそのターンに活性化を終えていてもラストショットを行えます。これにより、砲兵ユニットは1ターンに複数回の射撃を行えます。

ラストショットはフリー・アクションであり、コマンド・ポイントは消費しません。

制圧・潰走・高速アクション・遅延アクションの状態マーカーが置かれている砲兵ユニットはラストショットを行えません。

ラストショットの後で装甲車両が制圧・移動不能・破壊されなければ砲兵ユニットは蹂躪されたものとし、ゲームから取り除きます。

ラストショットにより装甲車両が制圧・移動不能になったら、砲兵ユニットに隣接するヘクスに留まり、該当する状態マーカーを置きます。破壊されたら装甲車両ユニットをゲームから取り除きます。

9.11 ユニットの輸送

輸送能力を持つ車両は歩兵/砲兵を輸送してマップ上を移動できます。輸送能力はユニット・カードに記載されています。

輸送されているユニットはスタック制限に数えません。

輸送ポイントの値 (8) は、8戦力ポイントの輸送能力を持つことを表しています。特別な記載がない限り、8戦力ポイントの歩兵及び砲兵を積載・輸送できます。

輸送能力を計算する時に限り、ユニットが被っている損害は無視します。完全戦力は完全戦力、半減戦力は半減戦力と見なします。例えば1損害を被っている4戦力のユニットは、輸送に関しては4戦力と見なします。



StuG IIIEに跨乗している歩兵を突撃砲の上に置きます。突撃砲はこのターン中に活性化していないため、活性化可能です。

トラック内に乗り込むため、歩兵をトラックの下に置きます。

9.11.1 輸送能力

車両の輸送能力はユニット・カードに記載されています。例外は履帯移動を行う装甲車両 (4.2.2) です。ユニット・カードに特別な記載がない限り、これらは4戦力ポイント (歩兵のみ) の輸送能力を持ちます。この方法で輸送される歩兵を「跨乗兵」と呼びます。

9.11.2 ユニットの乗車

歩兵または砲兵ユニットを乗車させたい時 (砲兵の場合、実際は「牽引」ですが「乗車」と表現します)、それらのユニットを輸送ユニットと同じヘクスまで移動させます。これにより乗車が完了します。車両ではなく、歩兵または砲兵が活性化した時のみ、乗車が行われます。ただし、以下の状態マ

カーを持つ車両に乗車することはできません——遅延アクション、制圧、潰走、移動不能、近接戦闘または高速アクション。乗車できない車両と同じヘクスへ移動することはできません (スタック制限に違反するため)。

乗車したユニットは輸送するユニットの下に置き、自身の活性化を終了します。輸送されたユニットに置かれている移動状態マーカーを取り除きます。

履帯移動を行う装甲車両がユニットを輸送する時、そのユニットは車両の上に跨乗しているものと見なし、装甲車両ユニットの上に置きます。跨乗したユニットはそこで活性化を終えます。

輸送車両がこのターンにまだ活性化していなければ移動可能です。

9.11.3 ユニットの下車

乗車中のユニットは、自身が活性化することで下車できます。輸送しているユニットがこのターンの活性化を終えた後でも下車可能です。



輸送車両から下車した歩兵ユニットは隣接するヘクスに配置し、高速アクション状態マーカーを置きます。「低速」の特性を持つ砲兵ユニットには遅延アクション状態マーカーを置きます。

下車中もスタック制限を守る必要があります。

下車したユニットにとって困難地形 (9.5) に下車した場合、遅延アクション状態マーカーを置きます。敵ユニットがいるヘクスには下車できません。下車したユニットは直ちに活性化を終了します。下車は対応射撃のトリガーになります。



10.0 射撃

このゲームにおける射撃には3種類あります。

- ◆ **直接射撃** (アクション・フェイズ中のみ) : 射程内のLOSが通じる敵ユニットを目標にできます。
- ◆ **間接射撃** (支援フェイズ中のみ) : 間接射撃能力を持つユニットは射程内の敵ユニットを目標にできます。自身がLOSを引けない時は別の自軍ユニットが代わりにLOSを引けます (7.1)。
- ◆ **発煙弾** (支援フェイズ中のみ) : 発煙弾を発射可能なユニットは射程内の最大3つのヘクスに対して煙幕マーカーを置けます。自身がLOSを引けない時は別の自軍ユニットが代わりにLOSを引けます (7.5)。

支援フェイズ中、プレイヤーは交互に間接射撃/発煙弾を使用します。間接射撃と発煙弾は支援フェイズ中のみ使用できます。直接射撃はアクション・フェイズ中のみ実行できます。赤または黄色の近接戦闘状態マーカーが置かれたユニットは射撃できません。

以下いずれかの方法で射撃を行ったユニットは、対応する射撃状態マーカーを置きます。

- Firing** ◆ **射撃**: 移動せずに射撃したユニット
- Turret Fire** ◆ **砲塔射撃**: 移動せず、砲塔を回転させて射界外を射撃したユニット
- Move/Fire** ◆ **移動/射撃**: 移動力の半分 (切り上げ) まで移動して、射撃も行ったユニット
- Fire/Move** ◆ **射撃/移動**: 射撃後に移動力の半分 (端数切り上げ) まで移動したユニット

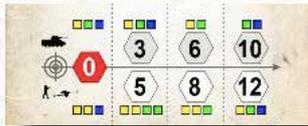
注意: 移動/射撃または射撃/移動を行う車両ユニットは砲塔射撃も行えます。しかし攻撃・防御ダイスの修整を適用する時、移動/射撃または射撃

／移動の状態マーカーを適用します。砲塔射撃状態マーカーの修整は用いません。

 ユニット・カードにコマンド・ポイントを置いているユニットだけが射撃可能です。コマンド・カードによって射撃効果を増減できます。

10.1 射程

AGSのユニットは、ユニット・カードの表面に直接射撃で用いる射程表を持ちます。射程表は4つの距離帯に分けられています。距離0は敵ユニットと同じヘクスにいる状態で、近接戦闘で使用します。残りの3つは近距離 (close)、中距離 (medium)、そして遠距離 (long) です。



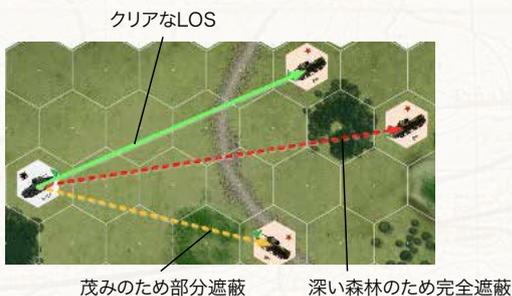
上段は車両を目標にした時の距離帯で、灰色六角形内の数字は距離を示します。例外は非装甲ユニット (4.2.2) です。下段は歩兵・砲兵を目標にした時の距離帯で、白色六角形内の数字は距離を示します。目標に応じて段を使い分けなければなりません。

射撃時の距離はヘクス数を用います。射撃するユニットがいるヘクスは含めず、目標がいるヘクスは含めます。

10.2 視認線 (LOS)

シナリオ特別ルールに記載がない限り、LOSの長さは無制限です。LOSはクリア、部分遮蔽、完全遮蔽いずれかです。LOSがクリアなら敵ユニットに直接射撃を行えます。部分遮蔽でも敵ユニットを直接射撃できますが、効果が低減します。完全遮蔽なら直線射撃は行えません。間接射撃では、目標をスポットできるかどうか調べる時にLOSが必要です (10.5)。LOSは特定の地形または煙幕により部分・完全遮蔽されます。地形表の「Line of Sight Modification」コラムに盾シンボル (防御ダイス) がある地形を通るLOSは部分遮蔽されます。「Blocked」と記されていればLOSは完全遮蔽されます。

ユニットとLOS: 敵味方を問わず、ユニットがLOSを部分・完全遮蔽することはありません。



10.3 LOSの判定

定規やレーザ準位、糸などを用いてLOSを調べます。射撃ヘクスと目標ヘクスの中心同士を直線で結んだものがLOSです。

注意: ヘクスの大半に描かれている地形が、そのヘクスの地形になります。端の一部だけに含まれる地形は無視します。

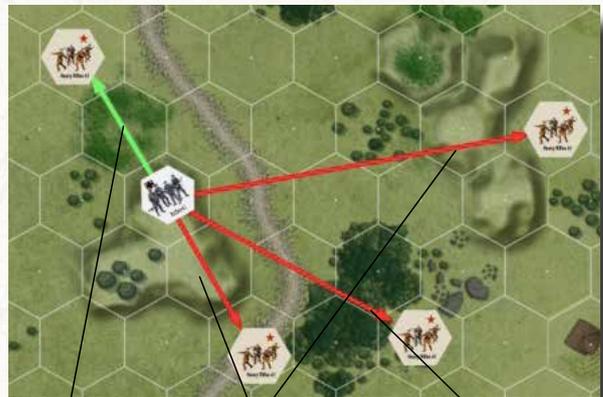
LOS上に煙幕マーカー、または部分・完全遮蔽になる地形が存在しなければLOSはクリアです。1つか2つの煙幕マーカーを通過する、または部分遮蔽する地形を通過すると、LOSは部分遮蔽として扱います。部分遮蔽地形ヘクスと煙幕マーカーの数が合計で3つ以上なら、LOSは完全遮蔽されます。深い森林など完全遮蔽地形を通るLOSは完全遮蔽されます。

10.4 高度とLOS

地形により高度レベルが異なります。地形チャート「elevation column」を参照してください。RHの高度レベルは0または1です。LOSが遮蔽されるかどうかを調べる時、高度レベルを合計して用います。例えば高度1の丘にある森林は、LOSを判定する時は高度2の障害物と見なします。

高度差が+1以上なら、通常なら部分・完全遮蔽する地形の上にLOSを引くことができます。例えば丘にいるユニット (高度1) は、茂み (高度0) 越しにLOSを引けます。

LOS内の地形が同じ高度なら、障害物より先にLOSを引くことはできません。例えばレベル1の丘にいるユニットは、別のレベル1の丘より先にLOSを引けません。



高度差が1あるため、茂み越しにクリアなLOSを引けます。丘がLOSを完全遮蔽します。深い森林がLOSを完全遮蔽します。

10.5 スポットティング

敵ユニットをスポットティングできない場合、このゲームでは2つの影響が生じます。

- ◆ 敵歩兵・砲兵ユニットに対して射撃した時、スポットティングに失敗すれば、盲目射撃となり、防御側ユニットは防御ダイスを得ることになります (プレイヤー・エイド「ranged fire modification」最終コラム参照)。
- ◆ 敵車両ユニットに対して射撃した時、スポットティングに失敗すれば射撃そのものを行えません。

この差は、歩兵や砲兵がいる方向に射撃が行われたことで何らかの影響が生じる可能性があるのに対し、車両に対しては狙いを定める必要があるためです。

目標が地形防御ボーナスを持つヘクスにいる時、射撃では常にスポットティングを行います。

例外: 自動的なスポットティング (10.5.1)。

注意: 一部の地形は歩兵・砲兵には地形防御ボーナスを与えますが、車両には与えません。地形チャート「terrain defence bonus」のコラムを参照してください。

射撃ユニットが射界外の目標を射撃する時もスポットティングが必要です (10.6)。アクティブ・プレイヤーは1d6して、プレイヤー・エイドのスポットティング表で判定を行います。表の数字以上の目が出ると成功です。

10.5.1 自動的なスポットティング

以下の場合、自動的にスポットティングは成功します。

1. 目標ヘクスに地形防御ボーナスがない (プレイヤー・エイド参照)。
2. 地形防御ボーナスに関係なく、目標ユニットが平地または道路ヘクスにいる。

3. 目標ユニットがこのターンに射撃（射撃／移動を除く）、高速アクション、遅延アクションを行った。
4. 目標が射撃ユニットの隣接ヘクスにいる。

10.6 射界

- 歩兵の射界は360度です。罰則なしでどの方向にでも射撃できます。
- 砲兵の射界は正面120度です（下図参照）。射界外の目標を射撃するためには方向を変換する必要があります。
- 車両の射界は正面120度です（下図参照）。無砲塔車両なら、射界外の目標を射撃するためには方向を変換する必要があります。砲塔を持ってれば方向変換することなく射界外の目標を射撃できますが、スポットティング判定を先に行わなければなりません（10.5）。

歩兵ユニットの射界
(360度)



砲兵ユニットの射界
(制限あり)



砲兵ユニットの射界
(制限あり)



赤色はPzIIFの射界
緑色は射界外



PzIIFは砲塔を持っているので射界外のソ連歩兵を射撃できます（砲塔射撃）。砲塔がなければ移動／射撃を選び、方向変換しなければ射撃できません。

砲塔つき車両を除き射界外を射撃しようとするユニットは、移動／射撃を行って向きを変え、目標を射界内に入れなければなりません。移動／射撃状態マーカーを置きます。砲塔つき車両は（または特別な能力により）射界外を射撃できます。移動せずに射撃するのであれば、砲塔射撃状態マーカーを置きます。

移動／射撃アクションの終了時、または射撃／移動アクションの開始時に射界外を射撃できます。その場合、攻撃ダイス修整は移動／射撃または射撃／移動アクションと見なしてその状態マーカーを置きます（砲塔射撃状態マーカーは置きません）。

10.7 戦闘の解決

6面体の戦闘ダイスを使って、戦闘結果やその他のゲームの影響を判定します。戦闘ダイスには強さに応じた4色があります（赤>黄>緑>青）。

		結果					
1d6		1	2	3	4	5	6
赤色	-						
黄色	-						
緑色	-						
青色	-						

成功シンボル:



10.7.1 攻撃ダイスと防御ダイス

方向別防御ダイス

車両攻撃時の
攻撃ダイス

歩兵・砲兵攻撃時の
攻撃ダイス



ユニット・カード上の色つき正方形は攻撃ダイスと防御ダイスを表しています。赤色の正方形なら赤色のダイスを振ります。

正方形の色と数を合わせてダイスを振ります。

ユニットの防御ダイスはユニット・カード上、盾シンボルの中に表示されています。攻撃を受けた時にこの防御ダイスを使用します。地形など、その他の理由で防御ダイスを使用できることがあります。

攻撃ダイスは車両と歩兵・砲兵とで分かれています（例外：4.2.2）。

ダイスに2つのシンボルがあることを「ダブル・サクセス」と呼びます。これは戦闘解決時に重要な意味を持ちます。ダブル・サクセスでも1つのシンボルしか使用できないことがあります。

10.7.2 ダイスの比較

全ての戦闘（直接・間接射撃、近接戦闘）で防御ダイスを振り、攻撃側の同じまたはそれより弱い結果を無効にします。

- ◆ 致命の命中は致命の命中、損害ポイント、制圧を無効にします。
- ◆ 損害ポイントは損害ポイント、制圧を無効にします。
- ◆ 制圧は制圧を無効にします。

両プレイヤーはダイスの結果を比較します。防御ダイスによって無効にならなかったシンボルだけが損害として適用されます（10.7.3）。

損害には物理的なものと、モラルに対するものがあります。

	✓	✓	✓
	X	✓	✓
	X	X	✓

10.7.3 損害の適用

致命の命中: 目標に1損害ポイントを与えます。さらに特別な影響を与えます。致命の命中の影響は、損害ポイントと制圧全ての結果を判定した後で適用します（10.7.4-10.7.6）。

損害ポイント: 1損害ポイントにつき目標に1損害マーカーを置きます。損害マーカーは必要に応じて使用します。例えば4戦力のユニットが3損害

ポイントを受けた時、ユニットを裏返して(半減戦力にして)1 損害マーカーを置きます。戦力ポイントと同数の損害を受けたユニットは壊滅し、ゲームから取り除かれます。

制圧: 1 以上の制圧結果を被ったユニットには制圧マーカーを置きます。それまでに置かれていた状態マーカーは全て取り除きます。

潰走: 既に制圧されていたユニットが再び制圧されると潰走します(13.3)。

 砲兵が潰走させられると壊滅します。

 移動できない車両が潰走を強制されると壊滅します。

 ユニートを除去されたプレイヤーは1 コマンド・ポイントを失います(割り当て済みのものでも使用済みのものでも可)。ただし最低でも4 コマンド・ポイントは持ちます。

10.7.4 致命的命中

直接・間接射撃の結果、致命的命中が発生する可能性があります。無効にならなかった致命的命中があれば、防御側ユニットのタイプに応じた特別な影響が発生します。

10.7.5 歩兵・砲兵ユニットに対する致命的命中

無効にされなかった致命的命中1 につき、攻撃側に緑ダイス1つ、防御側に青ダイス1つが与えられます。このダイスを振り合います(10.7.2)。

例: 間接射撃で防御ダイスによって無効にされなかった致命的命中が2つあった場合、攻撃側は緑ダイス2つ、防御側は青ダイス2つを振ります。

攻撃側は、無効にされなかった最強のシンボル1つで致命的命中の影響を判定します。無効にされなかった最強以外のシンボルは無視します。

- ◆ **致命的命中:** 追加の損害ポイントはありませぬ。歩兵/砲兵ユニットは直ちに潰走します(13.3)。この結果、砲兵ユニットは壊滅します。致命的命中の解決(10.7.5)前に潰走していた歩兵も壊滅します。
- ◆ **損害ポイント:** 追加の損害ポイントはありませぬ。歩兵/砲兵ユニットは制圧されます。制圧マーカーを置きます。致命的命中の解決(10.7.5)前に制圧されていたら潰走します。この結果、砲兵ユニットは壊滅します。
- ◆ **制圧:** 上の「損害ポイント」と同じ結果を適用します。

10.7.6 車両に対する致命的命中

無効にされなかった致命的命中1 につき、攻撃側に緑ダイス1つ、防御側に青ダイス1つが与えられます。このダイスを振り合います(10.7.2)。

攻撃側は、無効にされなかった最強のシンボル1つで致命的命中の影響を判定します。無効にされなかった最強以外のシンボルは無視します。

- ◆ **致命的命中:** 追加の損害ポイントはありませぬ。車両は移動不能になります。既に移動不能なら破壊されます。
- ◆ **損害ポイント:** 追加の損害ポイントはありませぬ。車両は潰走します。移動不能であれば破壊されます。致命的命中の解決(10.7.6)前に潰走していたら破壊されます。
- ◆ **制圧:** 車両は制圧されます。致命的命中の解決(10.7.6)前に制圧されていたら潰走します。もし移動不能なら破壊されます。

10.8 射撃における攻撃ダイス

攻撃ダイスは様々な条件により修整を受けます。これには攻撃側ユニットの状態、ユニット・カードに記載されたユニットの特性、経験レベルなどが含まれます。修整は全て累積します。

 コマンド・カードの使用によっても修整が発生します。詳細は各コマンド・カードを参照してください。

10.8.1 攻撃ユニットの状態

- ◆ このマーカーが置かれている時、攻撃側は最弱のダイス全てを失います。
- ◆ 半減戦力のユニットは、ダブル・サクセスでもシンボル1つの成功にしかなりません。その場合、最強の結果(致命的命中>損害>制圧)1つを使用します。防御判定では全ての結果を使用します。



10.8.2 ユニート・カード上の特別な能力と特性

攻撃ダイスに修整がないか、ユニット・カードを参照してください。

10.8.3 経験レベル

ベテランとエリート・ユニットは青色ダイス1個を追加します(4.2.3)。

10.9 射撃における防御ダイス

防御ダイスは様々な要因で修整を受けます。これには地形防御ボーナス、部分遮蔽LOS、インパクト・エリア、攻撃側の射撃状態、防御側の状態、特別な能力と特性、経験レベルが含まれます。

 コマンド・カードの使用によっても修整が発生します。詳細は各コマンド・カードを参照してください。

10.9.1 地形防御ダイス

防御側は地形チャート「terrain defense bonus」のコラムを調べます。そこに追加される防御ダイスが記載されています。

例えば歩兵ユニットが森林にいれば、緑色ダイス1つと黄色ダイス1つが追加されます。

10.9.2 目標ユニットに対する部分遮蔽LOS

防御側は地形チャート「line of sight modification」のコラムを調べます。そこにLOSが部分遮蔽されることで追加される防御ダイスが記載されています。部分遮蔽LOSの防御ダイスは累積されることに注意。

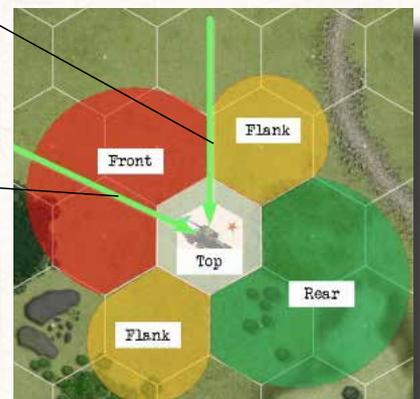
10.9.3 インパクト・エリア

車両ユニット・カードには、攻撃を受ける方向により異なる防御ダイスが表示されています。これを「インパクト・エリア」と呼びます。インパクト・エリアには正面・側面・背面・上面の4つがあります。

インパクト・エリアは、攻撃側からのLOSが目標ヘクスのどこから進入するかで決まります。これによって使用する防御ダイスが決まります。

LOSがインパクト・エリアの中心を走る時はより弱い面(この場合は側面)を用います。

LOSが正面から入っています。この場合は正面の防御ダイスを使用します。



LOSがインパクト・エリアの境界線を通る時はより弱い面を使用します。上面は、間接射撃と歩兵との近接戦闘時のみ使用します。

ソ連軍ユニット:

ドイツ軍ユニット:



10.9.4 攻撃側の射撃状態

射撃を行う場合、攻撃側は3タイプのいずれかを用います (10.0)。このタイプにより、防御側に防御ダイスが追加されます。活性化して射撃した場合も対応射撃でも、この修整を適用します。

射撃だけであれば、防御側は追加ダイスを得られません。砲塔射撃なら防御側は青色ダイス1個を追加します。移動/射撃または射撃/移動なら、防御側は緑色ダイス1個を追加します。この情報は射撃修整表最初のコラムにまとめられています。

高速アクション状態マーカーが置かれた車両: 上記の例外は高速アクション状態マーカーが置かれた車両ユニットで、この場合の修整は、射撃修整表2番目のコラムに記載されています。

10.9.5 スポットングの失敗

攻撃側が目標のスポットング判定 (10.5) に失敗したら、防御側は追加の防御ダイスを得ます。スポットングに失敗した車両を攻撃することはできません。10.9.4同様、攻撃側の射撃状態によって修整が異なります。これは射撃修整表の3番目のコラムに記載されています。

		Defending Unit		
				Spotting roll failed Note 1
Attacking Unit		-		

Note 1: Vehicles cannot be targeted if spotting roll failed.

10.9.6 防御側の状態

防御側の状態により防御ダイスの数が増減します。

ダイス数減

- ◆ 塹壕を構築しているユニットは最弱のダイスを失います。ただし最低でも1個は保有します。
- ◆ **高速アクション:** 歩兵と砲兵は最弱のダイスを失います。ただし最低でも1個は保有します。



ダイス数増加

- ◆ 陣地で防御する歩兵ユニットは、緑色ダイス1個を追加し



ます。

- ◆ **制圧:** 歩兵・砲兵ユニットは緑色ダイス1個を追加します。車両は追加されません。



明確化: 半減戦力ユニットは攻撃時と異なり、防御時にダイスを失うことはありません。

10.9.7 特別な能力と特性

防御ダイスに関する特別な能力と特性に関して、ユニット・カードを参照してください。

10.9.8 経験レベル

ハーデンド、ベテラン、エリートは青色の防御ダイス1つを得ます。

10.10 ユニートを輸送中の車両に対する射撃

ユニートを輸送中の車両に対する射撃は、車両に対して通常どおり行います。これには2つの例外があります。跨乗兵が乗っている装甲車両に対する射撃と、輸送車両が破壊された/致命的命中を受けた場合です。

10.10.1 跨乗兵が乗った装甲車両

跨乗兵はトラック乗車の歩兵よりも早く展開できますが、射撃に対して脆弱です。跨乗兵が乗った装甲車両を射撃するプレイヤーには選択肢がありません——車両を目標にすることも、跨乗兵を目標にすることもできます。

- ◆ 跨乗兵を目標にする時は歩兵/砲兵の列を使用して攻撃ダイスを決めます。防御側は、ユニット固有の防御ダイスしか使用できません (地形その他の修整は得られません)。攻撃ダイス減はそのまま適用します。この攻撃では装甲車両は影響を受けません。跨乗兵に致命的命中、損害ポイント、制圧の結果が発生すると、緊急降車しなければなりません (10.10.3)。
- ◆ 車両を目標にする時は通常の手順に従います。ただし装甲車両が撃破される、または致命的命中を被った時は10.10.2を参照してください。

10.10.2 ユニートを輸送中の車両が撃破/致命的命中を受けた

この影響は、跨乗兵にも乗車中の歩兵・砲兵にも適用します。輸送車両が (10.7.6ではなく) 射撃により致命的命中を受ける、または撃破されると、以下の特別な影響を輸送されているユニットに適用します。輸送されているユニットを半減戦力にします。既に半減戦力なら壊滅します。これは歩兵・砲兵ユニットともに適用します。生き残ったユニットは、直ちに緊急降車 (10.10.3) しなければなりません。

10.10.3 緊急降車

- 以下の場合、緊急降車しなければなりません。
- ◆ 跨乗兵が攻撃を受け (10.10.1)、致命的命中、損害ポイント、制圧を被った。
 - ◆ 輸送中の車両が移動不能になった、致命的損傷を受けた、損害ポイントを受けた、または制圧された。
- 緊急降車するユニットは直ちに隣接する何もユニットがないヘクスに置かなければなりません。複数ユニットを輸送している場合、スタック制限を守って1ヘクスに1個しか置けません。この制限のために配置できないユニットは除去しなければなりません。
- 緊急降車したユニットには高速アクション状態マーカーを置きます。これには2つの例外があります。当該ユニットが砲兵で「低速」特性を持っている、または降車するヘクスが困難地形に該当する場合、遅延アクション状態マーカーを置きます。また、跨乗兵が制圧された場合、移動アクション状態マーカーではなく制圧マーカーを置きます。
- 緊急降車に対して対応射撃 (8.2) が可能です。



緊急降車はフリー・アクションです。

10.11 近接戦闘中ヘクスへの射撃

アクティブ・プレイヤーは近接戦闘中ヘクスに対して射撃を行えます。この射撃が可能なのは歩兵ユニットだけです。この射撃が可能なのは、以下の2つの場合です。

- ◆ **自軍車両と近接戦闘を行っている敵歩兵に対して:** 防御側の歩兵は最弱の防御ダイスを失うという点を除き、通常の射撃として扱います。
- ◆ **自軍車両と近接戦闘を行っている敵車両に対して:** ただし敵車両に対して出た成功シンボル (10.7) を別にしておきます。敵車両に対する攻撃を解決した後、別にしていたダイスを振って、自軍車両に対して攻撃を行います。自軍車両は、通常の射撃で用いる防御ダイスを用いてこの攻撃を判定します。

11.0 歩兵対歩兵の例

ステップ1: 射撃の可能性確認

- ◆ ドイツ軍プレイヤーは完全戦力のライフル'41でソ連軍重ライフル'41を射撃します。目標ヘクスを宣言し、LOSと目標までの距離を調べます。
- ◆ 目標は平地にいるので自動的にスポッティングに成功します。距離は3ヘクスです。

ステップ2: ユニットの活性化

- ◆ ドイツ軍プレイヤーはライフル'41を活性化し、射撃状態マーカーを置きます。

選択ルールを使用していた場合: ドイツ軍プレイヤーは1コマンド・ポイントを使ってユニットを活性化します。ライフル'41のユニット・カードに置かれている未使用のコマンド・ポイント1つを裏返します。このコマンド・ポイントはこのターン中は使用できなくなります。

ステップ3: 攻撃ダイスの選択

- ◆ ドイツ軍プレイヤーはライフル'41のユニット・カードを見て攻撃ダイスを調べます。目標は歩兵なので、目標カテゴリーの下段を使用します。距離3ヘクスなので、攻撃ダイスは赤1、黄1になります。

ステップ4: 攻撃ダイス修整の確認

- ◆ ドイツ軍プレイヤーは攻撃ダイスの修整を調べます。
- ◆ 修整はありません——攻撃ダイスは赤1、黄1です。

ドイツ軍プレイヤーは残念ながら射撃に関するコマンド・カードを持っていませんでした。

ステップ5: 攻撃ダイス・ロール

- ◆ ドイツ軍プレイヤーは攻撃ダイスを振ります。赤ダイスはダブル・サクセスで致命的命中/損害ポイント。黄ダイスは制圧でした。

ステップ6: 防御ダイスの選択

- ◆ ソ連軍プレイヤーは重ライフル'41のユニット・カードを見て防御ダイスを調べます。
- ◆ 防御ダイスは黄1でした。

ステップ7: 防御ダイス修整の確認

- ◆ 平地の防御ダイスで緑1を得ます。

ソ連軍プレイヤーは残念ながら射撃に対して防御できるコマンド・カードを持っていませんでした。

ステップ8: 防御ダイス・ロール

- ◆ 黄ダイスは外れ、緑ダイスは損害ポイントでした。

ステップ9: 結果の比較

- ◆ ドイツ軍の結果のうち、損害ポイントだけが無効化されます。致命的命中と制圧の結果が適用されます。

ステップ10: 損害の適用

- ◆ 致命的損傷により1損害ポイントを適用します。また制圧の結果を適用します。

ステップ11: 致命的命中の解決

- ◆ 致命的命中1が適用されるので、両プレイヤーはダイスを1個ずつ振ります。ドイツ軍プレイヤーは緑ダイス、ソ連軍プレイヤーは青ダイスを振ります。ドイツ軍、ソ連軍とも外れで追加の損害はありません。

12.0 近接戦闘

近接戦闘は至近距離での戦闘 (時には文字どおりの肉弾戦) を表しています。射撃と異なり、両軍が同時に攻撃を行います。その後、同時に近接戦闘の結果を適用します。

近接戦闘の解決にダイスの比較 (10.7.2) を行います。

活性化したユニットが敵ユニットと同じヘクスに進入することで近接戦闘が始まります。その敵ユニットが制圧されていれば、直ちに潰走し、状態マーカーもそれに変更します。潰走の状態マーカーが置かれた敵ユニットと同じヘクスに進入したら、その敵ユニットは壊滅します。

砲兵ユニットは近接戦闘の開始、増援、再開はできません。砲兵ユニットに対して近接戦闘を開始、増援、再開することは可能です。履帯移動の装甲車両による蹂躞を受けることがあります。蹂躞は近接戦闘とは見なしません (9.10.3)。

ユニットを輸送中の車両は近接戦闘を開始できません。

敵ユニットと同じヘクスに進入すると、そのヘクスは直ちに近接戦闘ヘクスになります。近接戦闘ヘクスには以下の特別ルールを適用します。

- ◆ スタック制限は各軍2個までになります。
- ◆ 近接戦闘ヘクスから射撃することはできません。
- ◆ 近接戦闘ヘクスに対する射撃には制限が付きま (10.11)。

定義: 敵ユニットと同じヘクスに進入したユニットは (そのヘクスが既に近接戦闘ヘクスでない限り)、近接戦闘を開始しなければなりません。近接戦闘ヘクスに進入する場合は「増援」になります。近接戦闘ヘクスで活性化したユニットは、近接戦闘を「再開」できます。近接戦闘ヘクスから離れることもできます (12.6)。

近接戦闘を行うために活性化したユニットだけが1コマンド・ポイントを消費します。非アクティブ・プレイヤーのユニットはコマンド・ポイントを消費しません。コマンド・カードを使用することで、1ユニットが1ターン中に複数回の近接戦闘を開始することができます。

12.1 近接戦闘の開始

敵ユニットがいるヘクス (近接戦闘がまだ始まっていないヘクス) に進入したユニットは、近接戦闘を開始しなければなりません。敵ユニットがいるヘクスに入ることに對して対応射撃することはできません。

近接戦闘を開始すると、そのヘクスに進入するために置いたアクション状態マーカーは取り除き、代わりに近接戦闘状態マーカーを置きます。敵ユニットにアクション状態マーカーが置かれていたら、近接戦闘が1ラウンド終了するまでそのままにします。これは、このターン中に活性化を終えていたら罰則が適用されるためです (12.8.1)。最初の近接戦闘が終了すると、アクション状態マーカーを近接戦闘状態マーカーに変更します。

12.2 近接戦闘への増援

既に近接戦闘が発生しているヘクスに自軍ユニットを移動させることで「増援」できます。増援ユニットを近接戦闘ヘクスへ移動させ、近接戦闘状態マーカーを置きます。近接戦闘ヘクスへの移動に対して対応射撃を行うことはできません。敵ユニットが複数いるのであれば、増援ユニットはどの敵

ユニットを攻撃するのを選択できます。

敵ユニットがこのターンにまだ近接戦闘に参加していなければ、未活性化近接戦闘状態マーカーを、活性化済み近接戦闘状態マーカーに変更して、このターンの活性化を終えたものとします。既に近接戦闘に参加していれば、特に罰則はありません。

12.3 近接戦闘の再開

編成フェイズ中に活性化済み近接戦闘状態マーカーを、未活性化近接戦闘状態マーカーの面にします。

両軍ユニットがいるヘクスは、近接戦闘が続いているものとします。近接戦闘はターンまたぎで続きます。近接戦闘は、どちらか1軍の全ユニットが近接戦闘ヘクスから出る、または壊滅すると終了します。

未活性化近接戦闘状態マーカーが置かれたユニットは、近接戦闘を行うために活性化できます。これを近接戦闘の「再開」と呼びます。再開は強制されません。再開したユニットは、近接戦闘状態マーカーを活性化済みの面にします。

近接戦闘を再開したユニットは目標にする敵ユニットを1つ決め、その敵ユニットとの近接戦闘を行います。敵ユニットに置かれている未活性の近接戦闘状態マーカーを活性化済みにします。

12.4 近接戦闘の解決

近接戦闘が開始される、増援される、再開されると、両プレイヤーは近接戦闘を行う自軍ユニットの攻撃ダイスと防御ダイスを調べます。続いて、ダイスの比較(10.7.2)で近接戦闘を解決します。

近接戦闘の結果(12.5)は同時に適用します。これにより、両軍のユニットが壊滅する、または潰走することもあり得ます。近接戦闘は非常にリスクであり、出血を伴います。

12.5 近接戦闘における戦闘の適用

致命的命中: 損害ポイントと制圧を適用した後で致命的命中を解決します。無効にされなかった致命的命中1につき、ユニットを半減戦力にします。致命的命中2で完全戦力のユニットが壊滅します。

損害ポイント: 1損害ポイントにつき目標に1損害マーカーを置きます。損害マーカーは必要に応じて使用します。例えば完全戦力が4戦力のユニットが3損害ポイントを受けた時、ユニットを裏返して(半減戦力にして)1損害マーカーを置きます。戦力ポイントと同数の損害を受けたユニットは壊滅し、ゲームから取り除かれます。

制圧: 1以上の制圧結果を被ったユニットには制圧マーカーを置きます。それまでに置かれていた状態マーカーは全て取り除きます。近接戦闘で制圧されたユニットは潰走しなければなりません。

12.6 近接戦闘の終了

アクション・フェイズ中、未活性の近接戦闘状態マーカーが置かれたユニットは、近接戦闘ヘクスから離脱することができます。離脱する場合は高速アクションを行うこととなります。離脱するユニットは離れようとする時に、対応射撃(8.2)の対象になります。

ユニットが離脱した後で近接戦闘ヘクスになお両軍のユニットが残っている時は、現在置かれている両軍の近接戦闘状態マーカーをそのままにします。

しかし、ユニットが離脱した後で近接戦闘に一方の軍のユニットしか残っていない場合は、近接戦闘状態マーカーを取り除きます。一方の軍のユニットが壊滅した場合も同様です。

近接戦闘状態マーカーがなくなると、そのヘクスのスタック制限は通常どおりになります。オーバースタックしている時は、ユニットの所有者がユニットの1個を隣接する他のユニットがないヘクスへ移動させなければなりません。これにより対応射撃が行われることはありません。移動するユニット

にとつての困難地形へ移動する場合は遅延アクション状態マーカーを置きます。それ以外は高速アクション状態マーカーを置きます。配置できるヘクスがない時、ユニットは壊滅します。

近接戦闘ヘクスに残ったユニットには高速アクション状態マーカーを置きます。これは近接戦闘を行ったことによる疲労を表しています。

12.7 近接戦闘における防御ダイス

両軍ともユニット・カードに記載されている防御ダイスを受け取ります。地形、近接戦闘によるアドレナリン分泌、攻撃のエリア、経験レベルによる修整があります。

 コマンド・カードの使用による修整もあります。

12.7.1 地形

近接戦闘が開始または増援された場合、もともとそのヘクスにいたユニットだけが地形による防御ダイスを得ることができます。ただし近接戦闘では車両は地形の修整を得られません。

近接戦闘を開始または増援したユニットは地形による防御ダイスを得られません。近接戦闘を再開した場合は、両軍とも最も強力な地形効果を得ることができます。

12.7.2 アドレナリンの分泌

近接戦闘を行う両軍のユニットは、自動的に制圧の結果1つを無効にします。これは白兵戦によるアドレナリンの分泌を表しています。

12.7.3 攻撃のエリア

歩兵ユニットと近接戦闘を行う時、車両は常に上面の防御ダイスを使用します(10.9.3)。移動不能の車両も同様です。

車両同士で近接戦闘を開始または増援した場合、攻撃エリアは、敵車両ユニットがどのヘクスから進入したかで決めます。10.9.3の図を参照してください。例えばソ連軍戦車がドイツ軍戦車がいるヘクスに進入したとします。ソ連軍戦車はドイツ軍戦車の背面から進入しました。ドイツ軍戦車はこの場合、ユニット・カードに記載されている背面の防御ダイスを使用します。

この攻撃エリアは敵ユニットが近接戦闘を開始または増援した時だけ使用します。この後、車両ユニットは敵のほうに方向変換するので、お互い正面の防御ダイスを使用します。

車両が近接戦闘を再開する時は、両軍とも正面の防御ダイスを使用します(対歩兵の場合は例外で、上面の防御ダイスを使用します)。

移動できない車両: 近接戦闘を開始・増援・再開した時の向きに関係なく、移動できない車両は背面の防御ダイスを使用します。

12.7.4 経験レベル

ハーデンド、ベテラン、エリートは青色の防御ダイス1個を得ます(4.2.3)。

12.8 近接戦闘における攻撃ダイス

両軍ともユニット・カードに記載された攻撃ダイスを使用します。攻撃ダイスには、このターンに既に活性化したか(近接戦闘を開始する場合)、側面攻撃か、歩兵と車両が近接戦闘を行っているか、経験レベルによる修整があります。

 コマンド・カードの使用による修整もあります。

12.8.1 アクション状態マーカー

もともと近接戦闘ヘクスにいたユニットが、近接戦闘が開始される前に活性化していれば、不利な修整がつきます。ダブル・サクセスが出たとしても、完全戦力ならより強い結果1つ、半減戦力ならより弱い結果1つだけを適用します。この影響は近接戦闘開始時のみ適用します。開始された近接戦闘を

解決した後で（そのユニットが壊滅または潰走していなければ）元からそのヘクスにいたユニットに活性化済み近接戦闘マーカーを置きます。

12.8.2 側面攻撃

近接戦闘を開始する、または増援する敵ユニットが自身の射界外（10.6）から進入してきた場合、不利な攻撃修整を受けます。ダブル・サクセスの場合、完全戦力ならより強い結果1つ、半減戦力ならより弱い結果1つのみ適用します。この影響は近接戦闘の開始・増援時のみ適用します。

移動できない車両: 近接戦闘を開始・増援・再開した時の向きに関係なく、移動できない車両は側面攻撃を受けているものとします。

12.8.3 車両対歩兵

近接戦闘中、車両による歩兵に対する攻撃ではダブル・サクセスは発生しません。より強い結果1つのみ適用します。側面攻撃などでより弱い結果1つを適用する時は、その修整に従います。

12.8.4 経験レベル

ベテラン、エリートは青色ダイス1つを得ます（4.2.3）。

12.9 歩兵による車両に対する特別攻撃

近接戦闘で歩兵が車両を攻撃する時、歩兵を指揮するプレイヤーは、車両本体を攻撃するのか、それとも車輪/履帯（足回り）を攻撃するのを選択できます。

車両本体を攻撃: 歩兵対車両の通常の方法で近接戦闘を解決します。

足回りを攻撃: 通常の前接戦闘解決の代わりに緑色ダイス1個を振ります。車両側プレイヤーは防御ダイスとして青色ダイス1個を振ります。ダイスを比較します（10.7.2）。歩兵ユニットが高速アクションで近接戦闘を開始した場合は、先に緑色ダイス1個を振って何らかの結果（致命的命中、損害、制圧）が出た時に限り、改めて緑色ダイス1個を振って、防御側の青色ダイスと比較します。

通常の前接戦闘同様、車両ユニットも歩兵ユニットに対して同時攻撃を行います。

結果は以下のとおりです:

- ◆ **ダブル・サクセス**（致命的命中+損害）: 車両は移動不能となり、1損害ポイントを被ります。
- ◆ **致命的命中**: 車両は移動不能になります。
- ◆ **制圧**: 車両は制圧され、近接戦闘ヘクスを離れなければなりません。

12.10 緊急降車

ユニット輸送中の車両に対して近接戦闘が開始されると（なお、ユニットを輸送中の車両は近接戦闘を開始できません）、乗車しているユニットは緊急降車しなければなりません。

歩兵ユニットを輸送中であれば、そのうち1つを近接戦闘ヘクスに降車させることができます（スタック制限一杯の2ユニットになります）。近接戦闘ヘクスに降車した歩兵ユニットには高速アクション状態マーカーを置き、12.8.1を適用します。この降車に対して対応射撃は行えません。ただし、開始された近接戦闘において歩兵ユニットは地形の防御ダイスを得られません。ユニットを輸送していた車両には活性化済み近接戦闘状態マーカーを置き、攻撃してきたユニットに正面を向けます。

近接戦闘ヘクスに降車しなかったユニットは、隣接する空のヘクスに降車しなければなりません。スタック制限に従い、1ヘクスに1ユニットを配置できます。理由を問わず、緊急降車できないユニットは壊滅します。

隣接ヘクスに緊急降車するユニットに対しては対応射撃が可能です。

緊急降車したユニットは高速アクション状態マーカーを置きます。これには2つの例外があります。「低速」特性の砲兵ユニット/緊急降車するユニ

ットにとって困難地形になる場合は遅延アクション状態マーカーを置きます。

12.11 近接戦闘の例

ステップ1: ソ連軍プレイヤーは完全戦力のライフル'41を活性化して高速アクションを行わせると宣言しました。

- ◆ ソ連軍プレイヤーは、3ヘクス離れた茂みにいる未活性・完全戦力のドイツ軍戦車猟兵'41に近接戦闘を挑むつもりです。しかしこの時点でその意図を明かす必要はありません。

選択ルール使用時: ユニットの活性化のためにコマンド・ポイントを使用します。アクティブ・プレイヤーはライフル'41のユニット・カード上に置かれた未使用のコマンド・ポイント1つを裏返します。

ステップ2: 対応射撃:（敵の移動中ならいつでも可能）

- ◆ ソ連軍のライフル'41がドイツ軍の戦車猟兵'41に接近したことで、近接戦闘の意図が明らかになりました。隣接ヘクスに進入したところで対応射撃（8.2）を宣言します。しかし対応射撃は効果ありませんでした。戦車猟兵'41に射撃状態マーカーを置きます（13.2）。ライフル'41は戦車猟兵と同じヘクスに進入しました。



（図中の数字はステップの番号）

ステップ3: 近接戦闘の開始:

- ◆ 近接戦闘は同時に行います。近接戦闘を開始したソ連軍ライフル'41から高速アクション状態マーカーを取り除き、活性化済み近接戦闘状態マーカーをそのヘクスに置きます。元からそのヘクスにいた戦車猟兵'41から、この時点ではまだ射撃状態マーカーは取り除きません。



ステップ4: 両プレイヤーは自軍の防御ダイスを調べます。

- ◆ ソ連軍ライフル'41はユニット・カードに記載されているとおり、黄色ダイス1個を受け取ります。しかし近接戦闘を開始したので地形の防御ダイスは得られません（12.7.1）。この近接戦闘に生き残れば、以後は地形の防御ダイスを得られます。
- ◆ ドイツ軍戦車猟兵'41も防御ダイスは黄色1個。さらに地形による防御ダイスを受け取ります。



ステップ5: 両プレイヤーは自軍の攻撃ダイスを調べます。

- ◆ ソ連軍ライフル'41は、対歩兵・砲兵の近接戦闘攻撃ダイスとして赤色1個、緑色2個を受け取ります。
- ◆ ドイツ軍戦車猟兵'41は、攻撃ダイスとして黄色2個を受け取ります。しかし既に活性化したので、ダブル・サクセスが出てもより強い結果1つしか適用できません（12.8.1）。



ステップ6: ダイスを振って結果を比較します。

- ◆ 両プレイヤーはステップ5で決めた攻撃ダイスを振ります。またステップ4で決めた防御ダイスを振り、敵の攻撃ダイスを無効化します。

結果を比較します (10.7.2)。ソ連軍ライフル'41の攻撃結果は全て無効化されました。ドイツ軍戦車猟兵'41の攻撃結果のうち、2損害ポイントが無効化されませんでした。

ステップ7: 損害の割り当て

◆ ソ連軍ライフル'41は2損害ポイントを被りました。これにより、戦力ポイントが2減少します (4から2に低下します)。半減戦力になったので、ユニットを裏面にします。



ステップ8: 近接戦闘ヘクスに近接戦闘マーカーを置きます。両軍とも壊滅・制圧されなかったため、またこれが近接戦闘の開始だったので、非アクティブ・プレイヤーのユニットに活性化済み近接戦闘マーカーを置きます。編成フェイズ中、両プレイヤーは活性化済み近接戦闘マーカーを未活性化の面にします。



適切なカードが手札にあれば、両プレイヤーは近接戦闘を有利にするためにコマンド・カードを使用できます。



13.0 状態マーカーとその効果

13.1 一般状態マーカー

他の状態マーカーと異なり、一般状態マーカーはアクションまたはモラルの状態を追加するものです (例外: 近接戦闘)。



移動不能: ユニットはいかなる移動も行えません。潰走させられると、乗員は車両を放棄します。ユニットをゲームから除去します。



塹壕 (ダグイン): 歩兵ユニットが塹壕に入った状態です。防御時に緑色ダイス1個が追加されます。歩兵ユニットがこのヘクスから出て塹壕マーカーは置き続けます。どちらの軍の歩兵ユニットがそのヘクスに入っても、この状態マーカーの恩恵を得られます。



攻撃ダイス-1: 前ターンに高速アクションを行ったユニットは、射撃時に最弱ダイスを1個失います。射撃しないのであれば、この影響は無視します。



半減戦力: ユニットの戦力ポイントが半分になったら、ユニットを裏面にします。半減戦力になると射撃に影響が生じ、近接戦闘の攻撃時にも影響が及びることがあります。



近接戦闘: 活性化済み (Active) 近接戦闘マーカーは、近接戦闘を開始・増援・再開したユニットの横に置きます。近接戦闘を開始・増援した場合は、そのヘクスに進入するために使用したアクション状態マーカーをこのマーカーと交換します。この交換は、ユニットが近接戦闘ヘクスに進入した時のみ行います。近接戦闘を開始した場合は、元からそのヘクスにいたユニットは、近接戦闘を解決した後でこのマーカーを受け取ります。



編成フェイズ中、活性化済み近接戦闘状態マーカーを未活性化面にします。ユニットが近接戦闘を再開するのであれば、両軍のユニットを活性化済み近接戦闘マーカーにします。既に活性化済み近接戦闘マーカーが置かれているユニットは、そのターン中に活性化したことになるので、近接戦闘を再開することはできません。しかし攻撃を受けた場合、罰則なしで近接戦闘に参加できます。

13.2 アクション状態マーカー

各ユニットは1つだけアクション状態マーカーを置くことができます。プレイヤーはユニットの活性化開始時に、どのタイプのアクションを実行する

のか敵プレイヤーに伝えます。宣言したアクションを行わなければなりません。活性化終了時に、どのアクションを実行したのが明確にするためにアクション状態マーカーをユニットに置きます。



通常アクション: 通常のアクションを行ったユニットに置きます。基本的に移動だけを行ったユニットが対象ですが、その他のアクションも通常アクションに含まれることがあります。通常アクション終了時に射撃することはできません。



高速アクション: 高速アクションを行ったユニットに置きます。高速アクションを行った歩兵・砲兵ユニットは最弱の防御ダイスを失います。車両ユニットは、攻撃側ユニットの射撃状態に応じて追加の防御ダイスを得ます (射撃修整表を参照)。車両ユニットは高速アクションを行わなかった時よりも有利な防御ダイスを得ます。ゲーム中の一部の行動では高速アクションを行うこととなります (緊急降車など)。



遅滞アクション: 移動力を超過して移動したユニットに置きます。ダイス目修整は通常アクション同様に扱います。しかし「制圧」の結果を被った場合は潰走します。



塹壕構築 (ディグイン): 歩兵ユニットのみ、今いるヘクスに塹壕を構築できます。次のターン開始時に塹壕が完成し、同じヘクスにいる歩兵ユニットは緑色の防御ダイス1個を得ます。塹壕構築中は最弱のダイスを失います。ただし最低でも防御ダイス1個を保持します。



射撃: 移動はせず、射撃を行ったユニットに置きます。不利な修整を受けずに射撃する方法です (プレイヤー・エイド参照)。射撃状態マーカーが置かれたユニットは自動的にスポットされます。



砲塔射撃: 今いる場所に留まって、射界外を射撃したユニットに置きます。砲塔を有していれば移動不能の戦車でも砲塔射撃を行えます。砲塔射撃を行ったユニットは自動的にスポットされます。



移動して射撃/射撃して移動: 移動力の半分 (端数切り上げ) まで使用してから射撃、または射撃してから移動力の半分まで移動したユニットに置きます。最も不利な射撃修整を被ります。移動後に射撃したユニットは自動的にスポットされます。射撃後に移動したユニットに対してはスポッティング判定が必要です。

13.3 モラル状態マーカー

モラル状態マーカーは、アクション状態マーカーと交換で配置します。モラル状態マーカーが置かれているユニットは、このターン中に活性化できません。



制圧: ユニットは地面に伏せて射撃を避けようとしています。制圧された歩兵・砲兵ユニットは緑色の防御ダイス1個が追加されます。制圧マーカーが置かれたユニットは活性化済みになります。別のダイス判定で2回目の制圧を被ると潰走します。同じダイス判定における複数の制圧結果は無視します。



潰走: 退却中のユニットに置きます。高速アクションを行い (移動力の決定と対応射撃に対する状態を定めるため)、攻撃から離れる方向へ移動します。1ヘクス移動するたび、全ての敵ユニットから離れなければなりません。潰走中のどの段階でもこの条件を満たせなくなると、そこで潰走を終え、1損害ポイントを被ります。潰走による移動中、潰走ユニットは地形の防御修整を得られません。潰走による移動を終えたヘクスでは、地形による防御修整を得られます。砲兵・移動不能ユニットが潰走すると壊滅します。2回目の潰走結果を被ったユニットは壊滅します。

シナリオ

訳注: ここからはシナリオ・ブックの内容になります。マップのレイアウトや開始時編成カードに関しては原版を参照してください。また「キャンペーン」に関しては、キャンペーン・ブック記載の情報も参照してください。

歩兵訓練

これは練習用シナリオです。ドイツ軍とソ連軍が互いにマップ中央の目標ヘクスを奪い合います。編成カードは使用しません。

勝利条件: 最終ターン終了時に目標ヘクス (6.5) を支配しているプレイヤーが勝者。

シナリオのセットアップ: 図のように初期配置します。増援はありません。

ドイツ軍:

- ◆ 2 x ライフル'41
- ◆ 1 x 重MG 34

ソ連軍:

- ◆ 2 x 重ライフル'41
- ◆ 1 x マキシムMG

特別ルール: 基本ルール及び歩兵に関するルール (3.2.1 及び3.2.2) のみ使用します。選択ルール (4.9) は無視します。両軍交互に1ユニットずつ初期配置エリアに配置します (5.8)。先攻 (6.1) が先に行動します。

赤軍はソ連軍、青軍はドイツ軍です。逆転させる時は5.3を参照。

車両訓練

ドイツ軍装甲部隊とソ連軍機甲部隊が互いにマップ中央の目標ヘクスを奪い合います。編成カードは使用しません。

勝利条件: 最終ターン終了時に目標ヘクス (6.5) を支配しているプレイヤーが勝者。

シナリオのセットアップ: 図のように初期配置します。増援はありません。

ドイツ軍:

- ◆ 2 x Pz IIF
- ◆ 1 x Pz 38(t)

ソ連軍:

- ◆ 2 x T-60
- ◆ 1 x BT-7

特別ルール: 基本ルール及び車両に関するルール (3.2.1 及び3.2.2) のみ使用します。選択ルール (4.9) は無視します。両軍交互に1ユニットずつ初期配置エリアに配置します (5.8)。先攻 (6.1) が先に行動します。

赤軍はソ連軍、青軍はドイツ軍です。逆転させる時は5.3を参照。

戦車対戦車

1941年9月、ロスラウリ近郊: グテリアン装甲集団の前衛が南に押し進もうとする。それを阻むはソ連軍機甲部隊。両軍は蛇のように、相手に襲いかかる。重要道路を押さえるのは、どの蛇か？

勝利条件: 最終ターン終了時に以下の判定を行います。

- ◆ 目標ヘクス支配数0: 決定的敗北
- ◆ 目標ヘクス支配数1: 敗北
- ◆ 目標ヘクス支配数2: 勝利
- ◆ 目標ヘクス支配数3: 決定的勝利

シナリオのセットアップ: 両プレイヤーは開始時編成カードを引きます (5.6)。各軍のセットアップ・エリアは図に示したとおりです。増援は登場しません。

特別ルール: なし。

敵戦線を突破せよ!

1941年6月25日、ピアリストク南西: ドイツ軍は敵戦線を突破し、2つの目標を支配することでピアリストクへ通じる道路を確保しなければならぬ。この攻撃で生じた隙から、後続の部隊が突破するのだ。ソ連軍は目標地点を死守、突破を阻止しなければならない。

勝利条件: 最終ターン終了時に以下の判定を行います。

- ◆ 目標ヘクス支配数0: 決定的敗北
- ◆ 目標ヘクス支配数1: 敗北
- ◆ 目標ヘクス支配数2: 引き分け
- ◆ 目標ヘクス支配数3: 勝利
- ◆ 目標ヘクス支配数4: 決定的勝利

シナリオのセットアップ: 赤軍は開始時編成カードを引きます (5.6)。青軍はルール5.6を用いて車両編成カード1枚と歩兵編成カード1枚を引きます。2枚目の車両編成カードについては特別ルールを参照。

各軍のセットアップ・エリアは図に示したとおりです。

セットアップ時の追加ユニットに関して特別ルールを参照。

増援に関して特別ルールを参照。

特別ルール:

セットアップ: 両軍は衝立を立てて (箱を使うと良いでしょう) 同時に、秘密裏に初期配置します。

開始時編成: 5.6は用いず、青軍プレイヤーは任意の車両カード1枚を選択しなければなりません。この編成の選択には5.7を用います。引いた編成カードが戦車の編成カードでなければ引き直します。

追加開始時部隊: シナリオ開始時、青軍は以下の追加部隊を受け取ります。標準歩兵ユニット2個と支援歩兵ユニット1個。5.7に従ってユニットを選択します。青軍の初期配置エリア内に配置します。

増援: 第3ターンの編成フェイズから、赤軍プレイヤーは1d6して増援を判定します。【5】以上なら、赤軍プレイヤーは標準歩兵ユニット1個と中対戦車砲ユニット1個を受け取ります。5.7に従ってユニットを選択します。中対戦車砲を輸送するため、トラック1も受け取ります。

増援登場に必要なダイス目は毎ターン1ずつ小さくなります。第4ターンの編成フェイズなら【4】以上で登場します。増援はマップ3の最上段ヘクスに登場します。(増援の登場は1回限りです。)

増援が登場すると、赤軍は2コマンド・ポイントを受け取ります。

陸軍のドアノッカー

1941年9月、ストイル川沿い: 第16装甲連隊はストイル川を渡ったところでソ連軍の反撃に直面する。ソ連軍は初めて新型のT-34戦車を投入。この「鋼鉄の巨人」を食い止めるため、3.7 cm対戦車砲を装備する実戦経験豊富な第16対戦車大隊が呼び出された。

勝利条件: 最終ターン終了時に以下の判定を行います。

- ◆ 赤軍目標ヘクス支配数1: 青軍の勝利
- ◆ 赤軍目標ヘクス支配数2: 引き分け
- ◆ 赤軍目標ヘクス支配数3: 赤軍の勝利

シナリオのセットアップ: 両プレイヤーは歩兵の開始時編成カードを引きます (5.6)。青軍の開始時車両・砲兵編成カードの選択に関してシナリオ特別ルールを参照。赤軍の開始時車両編成カードの選択に関してシナリオ特別ルールを参照。

両軍とも図示された範囲に開始時編成を配置します。

増援に関してシナリオ特別ルールを参照してください。

特別ルール:

開始時編成: 5.6は用いず、青軍プレイヤーは軽戦車編成カード1枚と軽

対戦車編成カード1枚を開始時編成に選択しなければなりません。

5.6は用いず、赤軍プレイヤーは重戦車編成カード1枚と中戦車編成カード1枚を開始時編成に選択しなければなりません。

増援: 増援は図の指示された場所に登場します。

第6ターン(5.7は用いず)青軍は任意の支援戦車編成カード1枚を増援として使用できます。

赤軍は5.7を用いて第3ターンに車両編成カード1枚の増援が登場します。第4ターンには歩兵編成カード1枚の増援が登場します。第4ターンには歩兵編成カードとともにトラック3が追加されます。

威力偵察

1941年8月30日、ドニエプル川に架かる橋: ソ連軍の戦線を突破したドイツ軍は、橋頭堡を築くためにドニエプル川を目指す。これを阻止するため、ソ連軍は橋を爆破しなければならぬ。

勝利条件: 青軍が勝利するためには、赤軍による橋の爆破を防がなければなりません(シナリオ特別ルール参照)。

青軍の戦車が橋を渡り、隣接する道路ヘクスに進入した瞬間に青軍が勝利します。橋が爆破されておらず、青軍の戦車が橋を渡っていない時は引き分けです。

シナリオのセットアップ: 両プレイヤーは5.6を用いて開始時歩兵編成カードを引きます。青軍の開始時車両編成カードについてはシナリオ特別ルールを参照。

青軍プレイヤーは初期配置エリアに開始時編成を配置します。赤軍についてはシナリオ特別ルールを参照。

追加ユニットに関して、特別ルールを参照。

赤軍の増援に関してシナリオ特別ルールを参照してください。青軍に増援はありません。

特別ルール:

セットアップ: 赤軍プレイヤーは、開始時編成の歩兵ユニットを、図の「Dispersed」と記された範囲内に配置します。

開始時編成: 5.6は用いず、青軍プレイヤーは軽戦車編成カード1枚と軽対戦車編成カード1枚を開始時編成に選択しなければなりません。

追加開始時部隊: シナリオ開始時、両軍は以下の追加部隊を受け取ります。

青軍にトラック2を追加します。青軍の初期配置エリアに配置します。

赤軍はAT支援ユニット2個と中対戦車砲ユニット1個を図の「Defense」と記された範囲内に配置します。ユニットの選択に関して5.7を用います。

増援: 第4ターン開始時: 標準歩兵ユニット3個を「Infantry Entry Area」に配置します。ユニットの選択に関して5.7を用います。3個のうち2個が目標ヘクスに隣接する2ヘクスでダグイン(9.8.1)すると、橋を爆破したのとして赤軍プレイヤーが直ちに勝利します。

敵戦車襲来!

1941年8月31日、ベルヴォマイスク: ドイツ軍の戦線は伸びきっていた——ベルヴォマイスク近郊にあった村を守るため、わずかな部隊しか残していなかった。この弱点に対して、ソ連軍は機甲部隊で反撃を企図した。

勝利条件: 最終ターン終了時、より多くの目標ヘクスを支配しているプレイヤーが勝利。

シナリオのセットアップ: 両プレイヤーは5.6を用いて開始時編成カードを引きます。青軍に関しては特別ルールを参照。

両軍の初期配置エリアは図示されているとおりです。

両軍とも増援はありません。

特別ルール:

開始時編成: 青軍は開始時編成カードに重対戦車砲または対空砲を含めることはできません。必要ならカードを引き直します。

突破!

1941年8月、ロシアのどこか: 敵を包囲・孤立させるためにドイツ軍の装甲大隊が敵戦線を突破しようとした。大隊長からの命令は、「可能な限り損害を最小限に留めよ」で、単に突破せよ、というだけではない。

彼らを待ち受けていたのは、北方で「阻止部隊」として準備を整えていたソ連軍歩兵。さらに包囲される危機が迫っていることに気づいた「鋼鉄の同志たち」が、ドイツ軍装甲部隊を阻止するために向かっていた。

勝利条件: 青軍はできるだけ多くのユニットを地点情報マーカを経由してマップ外へ突破させなければなりません。最終ターンが終わったら、突破したユニットのポイント値を合計して勝敗を決めます。

75ポイント以上: 青軍の勝利、突破成功

35-74ポイント: 引き分け、突破はほぼ阻止

34ポイント以下: 赤軍の勝利、突破失敗

シナリオのセットアップ: 両プレイヤーは5.6を用いて開始時編成カードを引きます。青軍の開始時車両編成カードについてはシナリオ特別ルールを参照。

両プレイヤーは初期配置エリアに開始時編成を配置します。赤軍の歩兵は北側の初期配置エリア内に配置しなければなりません。

追加ユニットに関して、特別ルールを参照。

赤軍の増援に関してシナリオ特別ルールを参照してください。青軍に増援はありません。

特別ルール:

追加開始時部隊: シナリオ開始時、両軍は以下の追加部隊を受け取ります。

青軍は砲兵1につきトラック1が追加されます。

赤軍は中対戦車砲ユニット2個が追加されます。5.7に従ってユニットを選択します。

赤軍に2コマンド・ポイントを追加します。

増援: 赤軍は第6ターン開始時に5.7に従って車両編成カード1枚を増援として受け取ります。南部の赤軍初期配置エリアから登場します。

包囲環を閉じる

1941年10月9日、ブリャンスク南西: 第17装甲師団主力はブリャンスクの南側に対して攻撃を行った。その狙いはブリャンスク周辺の敵を包囲の環に閉じ込めることだった。ソ連軍はどれだけのコストを払ってでも陣地を守り切り、この攻撃を阻止しなければならない。

勝利条件: 最終ターン終了時、青軍の

◆ 目標ヘクス支配数0-2: 決定的敗北

◆ 目標ヘクス支配数3-4: 敗北

◆ 目標ヘクス支配数5: 引き分け

◆ 目標ヘクス支配数6-7: 勝利

◆ 目標ヘクス支配数8-9: 決定的勝利

シナリオのセットアップ: 両プレイヤーは5.6を用いて開始時編成カードを引きます。セットアップについてはシナリオ特別ルールを参照。

赤軍の増援に関してシナリオ特別ルールを参照してください。青軍に増援はありません。

特別ルール:

セットアップ: 開始時編成カードを引いた後で、青軍プレイヤーは2つあ

る初期配置エリアにどの編成カードを割り当ててくるかを決めます。各エリアに配置する編成カードの数に制限はありません。その後、編成カードを裏返し、選択した初期配置エリアの近くに置きます。赤軍プレイヤーは編成カードの表面を見ることはできませんが、裏面（編成カードのタイプ）を見ることはできます。

青軍の編成カードの割り当てが終わったら、赤軍プレイヤーは図示された範囲にユニットを初期配置します。

最後に、青軍プレイヤーは割り当てた編成カードに従ってユニットを配置します。

増援: 赤軍は5.7を用いて第3ターンに車両編成カード1枚の増援を受け取ります。南部の赤軍エリアから登場します。

第218高地

1941年7月、ベルヴォマイスク近郊: ベルヴォマイスクのソ連軍部隊を包囲するためには、敵が守る第218高地を占領する必要があった。夜明けとともにドイツ軍は攻撃を開始した。

勝利条件: 最終ターン終了時、

- ◆ 目標ヘクス支配数0: 決定的敗北
- ◆ 目標ヘクス支配数1: 敗北
- ◆ 目標ヘクス支配数2: 引き分け
- ◆ 目標ヘクス支配数3: 勝利
- ◆ 目標ヘクス支配数4: 決定的勝利

シナリオのセットアップ: 両プレイヤーは5.6を用いて開始時編成カードを引きします。

両プレイヤーは初期配置エリアに開始時編成を配置します。

追加ユニットに関して、特別ルールを参照。

青軍の増援に関してシナリオ特別ルールを参照してください。赤軍に増援はありません。

特別ルール:

セットアップ: 赤軍の歩兵ユニットは全てダグイン状態で開始します。

増援: 青軍は第4ターンに5.7に従って歩兵編成カード1枚の増援を受け取ります。南部の初期配置エリアに登場します。

青軍は第5ターンに5.7に従って歩兵編成カード1枚の増援を受け取ります。北部の初期配置エリアに登場します。

スピア・ポイント

1941年10月5日、ムチェンスクへの道: ドイツ国防軍の前衛を形成しつつ、装甲師団の一部はリツァ橋を渡ってムチェンスクへの道を進んでいた。が、ソ連軍戦車旅団の重戦車、中戦車の波状攻撃を受け、橋まで撃退されてしまう。ソ連軍は側面などお構いなしに前進を続けたが、ドイツ軍は対戦車砲で待ち伏せていたのだった。

勝利条件: 最終ターン終了時、

- ◆ 目標ヘクス支配数0: 決定的敗北
- ◆ 目標ヘクス支配数1-2: 敗北
- ◆ 目標ヘクス支配数3: 引き分け
- ◆ 目標ヘクス支配数4: 勝利
- ◆ 目標ヘクス支配数5-6: 決定的勝利

シナリオのセットアップ: 両プレイヤーは5.6を用いて開始時編成カードを引きします。

両プレイヤーは初期配置エリアに開始時編成を配置します。

追加ユニットに関して、特別ルールを参照。

両軍とも増援はありません。

特別ルール:

追加開始時ユニット: 青軍には以下のユニットが追加されます。

砲兵ユニット3個: 重対空砲/重対戦車砲、組み合わせは自由です。ユニットの選択は5.7に従います。砲兵輸送のため、トラック3も追加されます。

裏口を塞ぐ

1941年9月14日、コノトブ近郊: モスクワを目指すドイツ軍装甲集団の一部が南方旋回を命じられた。キエフ周辺の敵3個軍を包囲せよ、と。ソ連軍は脱出までの時間を稼ぐため、死に物狂いの抵抗を試みる。例えばここ、コノトブでは……。

勝利条件: 最終ターン終了時、

- ◆ 目標ヘクス支配数0: 決定的敗北
- ◆ 目標ヘクス支配数1-2: 敗北
- ◆ 目標ヘクス支配数3: 引き分け
- ◆ 目標ヘクス支配数4: 勝利
- ◆ 目標ヘクス支配数5: 決定的勝利

シナリオのセットアップ: 両プレイヤーは5.6を用いて開始時編成カードを引きします。

青軍は初期配置エリアに開始時編成を配置します。赤軍に関しては特別ルールを参照。

赤軍の増援に関してシナリオ特別ルールを参照してください。青軍に増援はありません。

特別ルール:

セットアップ: 赤軍は図に従って初期配置します。マップ3に初期配置する歩兵編成（最も川に近い編成）は、歩兵シンボルから4ヘクス以内にある赤いヘクス内に配置できます。

増援: 赤軍は第3ターンに5.7に従って車両編成カード1枚の増援を受け取ります。図に指示されたエリア（マップ1の右端）から登場します。

バルタ占領

1941年8月4日、バルタ: オデッサ北西の道路網はバルタの村へと通じていた。ドイツ軍第744連隊に、この重要な村の占領が命じられた。村を守っていたのは2両のKV1重戦車と歩兵。ドイツ軍はこの村を奪えるのか、それともソ連軍が敵を撃退するか？

勝利条件: 最終ターン終了時、

- ◆ 目標ヘクス支配数0: 敗北
- ◆ 目標ヘクス支配数1-2: 引き分け
- ◆ 目標ヘクス支配数3: 勝利
- ◆ 目標ヘクス支配数4: 決定的勝利

シナリオのセットアップ: 両プレイヤーは5.6を用いて開始時編成カードを引きします。

両プレイヤーは初期配置エリアに開始時編成を配置します。

追加ユニットに関して、特別ルールを参照。

両軍とも増援はありません。

特別ルール:

追加ユニット: 赤軍に以下のユニットを追加します。

重戦車ユニット2個。5.7に従ってユニットを選択します。

5.3を用いて立場を逆転していたら、ドイツ軍が赤軍となり、中戦車ユニット3個を受け取ります。5.7に従ってユニットを選択します。

渡河

1941年7月9日、ドヴィナ川の近く：バルバロッサ作戦が始まって2週間後、第4装甲軍はドヴィナ川に向けて東進していた。第7装甲師団第1工兵大隊の工兵は、ウルラの町でドヴィナ川渡河の準備を開始した。そこへ、これを阻止せんとソ連軍の反撃が立て続けに行われた。

史実では、ソ連軍は橋頭堡を殲滅しかけたもののドイツ軍は卓抜した戦術能力でその危機を乗り切ったのだった。

勝利条件: 最終ターン終了時、

- ◆ 目標ヘクス支配数0: 敗北
- ◆ 目標ヘクス支配数1-2: 引き分け
- ◆ 目標ヘクス支配数3: 勝利
- ◆ 目標ヘクス支配数4: 決定的勝利

シナリオのセットアップ: 両プレイヤーは5.6を用いて開始時編成カードを引きます。赤軍の開始時車両編成カード1枚の選択方法については特別ルールを参照。

両プレイヤーは初期配置エリアに開始時編成を配置します。

追加ユニットに関して、特別ルールを参照。

両軍とも増援はありません。

特別ルール:

開始時戦力: 赤軍車両編成カードの1枚は、5.6を用いるのではなく、軽戦車の編成カードを選択しなければなりません。

追加ユニット: 青軍に以下のユニットを追加します。

支援歩兵ユニット1個。5.7に従ってユニットを選択します。

セメタリー・ヒル

1941年6月24日、シャウレイ近郊：バルバロッサ作戦が開始され、戦線全体が東へと進んでいた。北方軍集団はレニングラードを目指す。

第4装甲集団前衛、第1装甲師団はバルト三国に侵入する。次第に抵抗が強まり、前進速度が低下する。

シャウレイからレニングラードに至る重要なハイウェイはドイツ軍が確保したが、支配したとは言えなかった。そこで次の目標として、ルシノの村を確保することにした。これによってソ連軍の補給ルートを切断、シャウレイ～レニングラードのハイウェイを完全に支配するのだ。先頭を進むドイツ軍の戦団団にルシノ西にある丘の占領が命じられ、戦闘が始まった。

勝利条件: 最終ターン終了時、

- ◆ 目標ヘクス支配数0: 敗北
- ◆ 目標ヘクス支配数1: 引き分け
- ◆ 目標ヘクス支配数2: 勝利
- ◆ 目標ヘクス支配数3: 決定的勝利

シナリオのセットアップ: 赤軍プレイヤーは5.6を用いて開始時編成カードを引きます。青軍プレイヤーは歩兵編成カード2枚と車両編成カード1枚を5.6に従って引きます。残る1枚の車両編成カードは特別ルールを参照。

両プレイヤーは初期配置エリアに開始時編成を配置します。

追加ユニットに関して、特別ルールを参照。

両軍とも増援はありません。

特別ルール:

セットアップ: 赤軍歩兵ユニット8個にダグイン状態マーカーを置きます。

開始時編成: 青軍の車両編成カード1枚は、重偵察編成カードを選びます。

追加ユニット: 各軍に以下のユニットを追加します。ユニットの選択方法は5.7に従います。

青軍に支援砲兵ユニット1個を追加します。

赤軍に中対戦車砲ユニット2個と支援歩兵ユニット1個を追加します。

キャンペーン: ナレフ川渡河

1941年6月、ドイツ国防軍は第二次世界大戦中最大規模の作戦である「バルバロッサ」を発動した。ソ連との国境沿いには、400万を超えるドイツ兵が集結していた。戦略目標はソ連の首都モスクワ。成功の鍵はスピード、それを維持するためには橋を確保しなければならない。

このキャンペーンでは、プレイヤーは中隊長となって目標達成を目指します。ドイツ軍の第7歩兵師団、またはソ連軍の第13狙撃兵師団に所属することになります。

キャンペーンが扱うのは史実におけるナレフ川の渡河作戦です。ピアリストクを包囲するため、ドイツ軍は迅速に渡河しなければなりません。

ドイツ軍の状況:

1941年6月24日: 中央軍集団第4軍第7軍団第7師団:

第7師団は初期の戦闘に成功を収め、ピアリストク南西に位置している。装甲部隊が市を包囲、ソ連軍の退路を断っている間に、第7師団は第7軍団の他の師団とともにピアリストクを占領しなければならない。

6月22日、トーチカを掃討するための激戦の後、第61歩兵連隊はブーク川とナレフ川に挟まれたワビ村に到達した。連隊の任務はまず村を占領し、それからスラシュ付近の道路と橋を制圧、ナレフ川渡河を可能にすることだった。これによりピアリストクへの道が開け、大部隊が前進できる。

ソ連軍の状況:

1941年6月24日: 赤軍西方軍管区第10軍第5歩兵軍団第13狙撃兵師団:

師団の一部は6月22日の激しい防御戦闘の後に撤退していた。師団の役割はピアリストクの西・南西のナレフ川で戦線を安定させ、ドイツ軍を遅滞させることである。

ナレフ川の西岸には、第169狙撃兵連隊所属の3個中隊が、わずかな戦車とともに取り残されている。彼らは命に替えてドイツ軍第61連隊の前進を阻むのだ。

キャンペーンのルール

以下のルールを除き、基本ルールに従います。選択ルールも使用可能です。キャンペーンは通常のシナリオを何本かプレイし、ゲーム・システムに習熟した後でプレイしてください。キャンペーン・ゲームは以下の手順で構成されます。

- ◆ キャンペーンの設定アップ
- ◆ シナリオの設定アップ
- ◆ 戦闘段階
- ◆ フォローアップ・シナリオ解決段階
- ◆ ゲームの終了

キャンペーンのプレイ

1.0 キャンペーンの設定アップ

「キャンペーンの設定アップは、キャンペーンの開始時に1回だけ行います。どの軍を受け持つかを決め、中核部隊^{コアユニット}を選択し、プレイに必要なコンポーネントを受け取ります。

1.1 陣営の決定

史実シナリオなら、青軍はドイツ軍、赤軍はソ連軍です。逆転シナリオに関しては1.4を参照。

1.2 中核部隊の選択

両プレイヤーはキャンペーンの開始時に、編成カードを用いて中核部隊を選択します。中核部隊はキャンペーンを通じて使用でき、経験値がたまりません。中核部隊の損失は、ユニットごとに補充されますが、壊滅したユニットは経験レベルがリセットされます（生き残りを基幹要員として部隊を再建します）。このためプレイヤーは中核部隊を慎重に運用しなければなりません。

以下の手順で中核部隊を選択します。

各プレイヤーは自軍編成カードを歩兵・砲兵・車両に分けます。

各デッキをシャッフルし、各デッキから2枚ずつカードを引きます。この時点で両プレイヤーは各タイプ2枚ずつ、計6枚を持っています。各プレイヤーはそこから各タイプ1枚ずつ、計3枚の編成カードを選びます。

この3枚の編成カードがプレイヤーの中核部隊になります。

 **中核部隊の編成カードに基づき、コマンド・ポイントを受け取ります。**

中核部隊を選択するために使用した編成カードはゲームから取り除かれます。中核部隊ではない増援（編成カード、ユニット単体）の選択方法については2.1に従います。

全てのシナリオで中核部隊3つ全てが使用できるわけではありません。各シナリオを参照してください。

1.3 中核部隊のセットアップ

編成カードを確認してください。

- ◆ 中核部隊の編成カードに記載されているユニットをキャンペーンで使用することになります。1.2を参照してください。

 ◆ **受け取るコマンド・ポイントの値が記載されています。**

必要なユニット・マーカーを受け取ります。

1.4 逆転キャンペーン

立場を逆転するキャンペーンを行うのであれば、ソ連軍が攻撃側、ドイツ軍が防御側になります。1.2に従って中核部隊を決めます。

ドイツ軍は各シナリオで「赤軍」になります。ソ連軍は「青軍」です。

非中核部隊のユニットを選択する際に該当するものがない時は両プレイヤーの常識、及びポイント値を用いて決めてください（4.2.1）。

2.0 シナリオのセットアップ

キャンペーン最初のシナリオは「^{レッド・ドーン}赤い夜明け」です。その後、キャンペーンの流れに沿ったシナリオを行います（4.5）。シナリオの指示に従ってセットアップを行います。

2.1 シナリオに登場する非中核部隊

シナリオ開始時に、中核部隊に追加して登場する編成カード/個々のユニットに関する情報がシナリオに記載されています。増援が登場することもあります。これらの部隊は特定の任務のために追加された戦力です。

個々のユニット:

シナリオ特別ルールにユニットのタイプ（歩兵・砲兵・車両）とクラス（標準・支援・軽など）が定義されています。ユニット・カード裏面のタイプ/クラスに合致するユニットを選ばなければなりません。例えば「赤い夜明け」シナリオでは、赤軍は中対戦車砲2を受け取ります。史実キャンペーンなら、これに該当するのは45 mm対戦車砲だけなので、それを選ばなければなりません。他に選択可能なユニットがある場合は、プレイヤーの任意でユニットを選択できます。

編成カード:

タイプに応じた編成カードをランダムに引きます。中核部隊に使用した編成カードを用いることはできません。

2.2 コマンド・カード

 **ルールブック5.6の記述に従ってコマンド・カードを用意します。各シナリオでこの手順を行います。あるシナリオで未使用のコマンド・カードを次のシナリオに繰り越すことはできません。**

3.0 戦闘段階

戦闘段階になると、両プレイヤーはシナリオに定義されている勝利条件の達成を目指してゲームを開始します。

4.0 フォローアップ・シナリオ解決段階

シナリオの結果（勝利レベル）に従い、次にどのシナリオをプレイするのが決めます。

4.1 直前シナリオの結果

両プレイヤーはシナリオ終了後、獲得した勝利点を計算します。

- ◆ より多くの敵を撃破したプレイヤーは1勝利点を得ます。シナリオ中に除去した敵ユニットのポイント値（4.2.1）合計が多いプレイヤーがこれに該当します。
- ◆ シナリオ終了時に支配している目標ヘクス1つにつき、1勝利点を得ます。

4.2 経験値の調整

特に指示がない限り、キャンペーン開始時の中核ユニットの経験レベルはレギュラー（白）です。各シナリオ終了時に、そのシナリオに参加した全ての中核ユニットの経験レベルを次のように調整します。

- ◆ シナリオ中に撃破されたユニットは1レベル失います（レギュラーより悪くはなりません。4.2.1）。
- ◆ 半減戦力で生存: 1d6して【5-6】が出れば1レベル上がります。
- ◆ 完全戦力で生存: 1d6して【4-6】が出れば1レベル上がります。

完全戦力/半減戦力に関して、損害マーカーは無視します。キャンペーン・シート（原版45ページをコピーして使用してください）に各ユニットの経験レベルを記録してください。経験レベルが変化したユニットをシナリオで用いる時、該当する経験レベル・マーカーを用意します。

例えば最初のシナリオで擲弾兵'41ユニット2個がレギュラーから「ハーデンド」にレベルが上がったら、キャンペーン・シートにその情報を記入します。以後のシナリオでは擲弾兵'41ユニット2個に、緑色の経験レベル・マーカー（ハーデンド）を置きます。ユニットに個別のIDはついていないので、どのユニットの経験レベルが上がったかを気にする必要はありません。経験レベルの変化に関してのみ、正確に記録する必要があります。

4.2.1 中核ユニットの壊滅

ハーデンドか、それより上の経験レベルを持つ中核ユニットが壊滅したら、経験レベルが1レベル低下します（レギュラーより下になることはありません）。もちろん両プレイヤーが合意すれば、リスク覚悟でレギュラーからリクルートへ経験レベルを低下させても構いません。

4.3 ゲーム・ボードのクリーンナップ

以上の手順が終わったら、シナリオの後片付けをします。全てのマーカーを取り除き、編成カードとユニットを元に戻して次のシナリオを準備します。

 **コマンド・ポイントとコマンド・カードも元に戻します。**

4.4 中核ユニットの回復

直前のシナリオで除去された中核ユニットが復帰します。半減戦力のユニットは完全戦力に回復し、損害マーカーを全て取り除きます。

ユニットが除去されたことで失われたコマンド・ポイント（10.7.3）は、この時点で回復します。

4.5 次のシナリオの選択

シナリオの結果に基づき、次のシナリオ（セクター）が決まります。最後のシナリオが終わるまで、以上の手順（2から4.5）を繰り返します。

4.6 セクター・マップ

原版7ページのマップを参照してください。各シナリオ終了後、次に進むセクターの概要を把握できます。

5.0 ゲームの終了と勝利条件

最後のシナリオが終わったら、キャンペーン全体の勝利を判定します。

5.1 セクター4でゲームが終了した場合

- ◆ 青軍大勝利：セクター4で青軍が勝利、青軍の通算勝利点が9以上。
- ◆ 青軍辛勝：セクター4で青軍が勝利、青軍の通算勝利点が8以下。
- ◆ 引き分け：セクター4で赤軍が勝利、赤軍の通算勝利点が8以下。
- ◆ 赤軍辛勝：セクター4で赤軍が勝利、赤軍の通算勝利点が9以上。
- ◆ セクター4では赤軍は大勝利を収められません。

5.2 セクター7でゲームが終了した場合

- ◆ 赤軍大勝利：セクター7で赤軍が勝利、赤軍の通算勝利点が9以上。
- ◆ 赤軍辛勝：セクター7で赤軍が勝利、赤軍の通算勝利点が8以下。
- ◆ 引き分け：セクター7で青軍が勝利、青軍の通算勝利点が8以下。
- ◆ 青軍辛勝：セクター7で青軍が勝利、青軍の通算勝利点が9以上。
- ◆ セクター7では青軍は大勝利を収められません。

6.0 シナリオ

全4シナリオをプレイした後でキャンペーン全体の勝敗を決めます。次にとどのシナリオをプレイするかは直前のシナリオの結果で決まります。ただし最初のシナリオ（赤い夜明け）だけは固定です。

キャンペーンに関係なく各シナリオをプレイすることもできます。

開始シナリオ: 赤い夜明け

1941年6月24日早朝:

第61歩兵連隊司令部、各中隊長に発令:

本日我々は敵主抵抗線を突破する。そのため、我々は開けた土地を可能な限り迅速に横断し、敵を丘から追い出さなければならない。本日中に突破することができれば、余勢を駆って、正面の敵を撃退できる。

第1中隊が攻撃を先導し、道路の北側に位置する丘の敵を掃討せよ。近隣の中隊から歩兵1個小隊と戦車が、このための支援を行う。

敵兵力は、対戦車砲の支援を受けた1個中隊の歩兵。しかしスラッシュ方面に、第169狙撃兵連隊の予備が存在するものと推測される。

ワビ西方の丘に布陣するソ連軍部隊、第169狙撃兵連隊司令部から孤立し

ている第5及び第3中隊の指揮官への至急電:

前哨からの報告によると、西方にいる敵の動きが活発になっている。車両の排気音、恐らくは戦車のものが確認された。敵はすぐにこちらの陣地を攻撃してくるだろう。敵は我々の戦線を突破してナレフ川を渡るつもりだ。我々の主戦闘部隊は移動中であり、到着までまだ時間が必要である。幸いにも2門の対戦車砲が見つかった。これを使って戦線を保持せよ。どれだけ犠牲を払っても!

第5中隊の目的は敵を阻止すること、悪くても遅滞させること。ワビを増強するため、我々の連隊には時間が必要である。もし陣地を失えば、南方の第3中隊は困難に見舞われることになる。ここで敵を食い止めれば、ピアリストクに対する敵の攻撃全体を遅らせることができるのだ。

特別ルール:

赤軍に中対戦車砲ユニット2個を追加します。

青軍はランダムに歩兵編成カードを1枚引き、その全てのユニットを受け取ります。

セットアップは衝立を用い、同時に行います。

勝利条件: 最終ターン終了時に以下で判定します:

- ◆ 支配目標ヘクス数0 = 完全な敗北
- ◆ 支配目標ヘクス数1 = 敗北
- ◆ 支配目標ヘクス数2 = 勝利
- ◆ 支配目標ヘクス数3 = 決定的勝利

シナリオ分岐: 青軍が……

- ◆ 決定的勝利 = セクター2
- ◆ 勝利 = セクター2a
- ◆ 敗北 = セクター8
- ◆ 完全な敗北 = セクター8a

セクター2: 戦線前進

1941年6月24日午後:

ワビに通じる道路北の丘、第61歩兵連隊のオートバイ伝令兵が第1中隊長にメッセージを手渡す:

敵の抵抗にもかかわらず、我々は丘の敵陣地を鎧袖一触、貴重な空間と時間を手に入れた。次の攻撃地点はワビの町西にある、重要な交差点である。この交差点を押さえれば、敵は一息つく暇もなくなり、我々は一気にナレフ川まで前進できる。敵は我々を待ち構えている。前進あるのみ。

第1中隊はこの重要な交差点の制圧を命じられた。我々が丘の敵を素早く撃退したことで、第2中隊がワビの北東へと進出することが可能になった。これにより第1中隊は町北西部を攻撃発起点にでき、2方向から連携攻撃を行える。

ワビに撤退したソ連軍、第169狙撃兵連隊の副官が第5中隊司令部に到着:

何ということだ! 敵は我々の陣地を覆滅し、全軍で押し寄せてきている。残存兵を集め、ワビの交差点まで後退せよ。

第5中隊の残存兵はワビで集結しなければならない。支援部隊も向かっている。東からは第2中隊も駆けつけている。敵は北から回り込もうとしている。2方向からの攻撃だ——あらゆる犠牲を払っても現地点を死守せよ。

シナリオ特別ルール:

赤軍に対戦車砲支援ユニット1個を追加します。

青軍が先にセットアップを行います。

勝利条件: 最終ターン終了時に以下で判定します:

- ◆ 支配目標ヘクス数0 = 敗北
- ◆ 支配目標ヘクス数1 = 引き分け

- ◆ 支配目標ヘクス数2=勝利

シナリオ分岐: 青軍が……

- ◆ 勝利=セクター 3
- ◆ 引き分け=セクター 3a
- ◆ 敗北=セクター 6a

セクター 2a: 戦線前進

1941年6月24日午後:

ワビに通じる道路北の丘、第61歩兵連隊のオートバイ伝令兵が第1中隊長にメッセージを手渡す:

我々は敵の防衛線に食い込むことに成功した。後続部隊が残敵を掃討してくれるだろう。前進せよ! 敵に増強される前に、ワビ西方の重要な交差点を押さえなければならない。

第1中隊に重要な道路交差点の制圧が命じられた。時間を無駄にすることなく正面からこれを攻撃せよ。攻撃発起点は西方の丘となる。

ワビに撤退したソ連軍、第169狙撃兵連隊の副官が第5中隊司令部に到着:

我々の防衛線が破られてしまった。敵は我々を連隊から切り離すためにあらゆる手段を講じるだろう。残っている部隊は東へ、ワビの交差点まで移動せよ。そこで第2中隊の前衛と合流できるはずだ。

第5中隊はワビで再集結することになった。支援部隊も向かっている。第2中隊も東からすぐに到着する。敵は正面から、西から攻撃してくるだろう。あらゆる犠牲を払っても現地点を死守せよ。

シナリオ特別ルール:

- 赤軍にAT支援ユニット1個を追加します。
- 赤軍に標準歩兵ユニット2個を追加します。
- 赤軍が先にセットアップします。

勝利条件: 最終ターン終了時に以下で判定します:

- ◆ 支配目標ヘクス数0=敗北
- ◆ 支配目標ヘクス数1=引き分け
- ◆ 支配目標ヘクス数2=勝利

シナリオ分岐: 青軍が……

- ◆ 勝利=セクター 3
- ◆ 引き分け=セクター 3a
- ◆ 敗北=セクター 6a

セクター 3: 戦線突破

1941年6月25日朝:

ワビに新たに設置された第61歩兵連隊の指揮所、中隊長を集めたブリーフィング:

昨日の大成功により、敵戦線を一気に後退させることができた。この勢いを持続すれば、今日の午後にはナレフ川まで行ける。つまり、作戦的目標を達成し、ピアリストクへの道を拓くということだ。偵察兵の報告によれば、ソ連兵は大わらわで準備をしている——敵は塹壕を掘って待ち構えている。正午までに敵を掃討する。それから、ナレフ川に架かる橋を制圧する。

夜明けとともに、第1中隊は路上のソ連軍部隊を攻撃する。歩兵と装甲部隊がこれを支援する。敵部隊を痛打し、排除せよ。しかし敵の抵抗は次第に増してくるはずだ。戦車の存在も報告されている。

ワビ東の砲兵陣地、中隊長を集めたブリーフィング:

昨日、敵は我々の防衛線を突破した。我々は戦線を保持することも、敵を遅滞させることもできなかった。南でも友軍がグロヒまで押し返された。敵

はナレフ川までの最後の数キロを一気に進もうとするはずだ。

第5中隊は戦線の突出部を保持しなければならない。すぐに予備が到着するはずだ。敵戦車の数が増えていると予想される。

シナリオ特別ルール:

青軍はランダムに車両編成カードを1枚引き、そのユニット全てを追加します。

青軍に標準歩兵ユニット2個と支援歩兵ユニット1個を追加します。

青軍は1d6して追加ユニットを決めます。【1-3】標準歩兵ユニット2個、【4-6】特別歩兵ユニット1個

赤軍は1d6して追加ユニットを決めます。【1-3】中対戦車砲ユニット1個と標準歩兵ユニット1個、【4-5】軽戦車ユニット1個、【6】中戦車ユニット1個

衝突を使って両軍同時にセットアップします。

勝利条件: 最終ターン終了時に以下で判定します:

- ◆ 支配目標ヘクス数0=完全な敗北
- ◆ 支配目標ヘクス数1=敗北
- ◆ 支配目標ヘクス数2=引き分け
- ◆ 支配目標ヘクス数3=勝利
- ◆ 支配目標ヘクス数4=決定的勝利

シナリオ分岐: 青軍が……

- ◆ 決定的勝利=セクター 4
- ◆ 勝利=セクター 4a
- ◆ 引き分け=セクター 4b
- ◆ 敗北=セクター 7
- ◆ 完全な敗北=セクター 7a

セクター 4: あの橋を奪え!

1941年6月25日午後:

ワビの東、第61歩兵連隊指揮所。発令:

我が軍は敵の抵抗を排除した。全ての反撃を阻止し、橋への道が開かれた。抵抗を続けているのは敵第2、第5中隊だけとなった。南部では、敵はグロヒを放棄して退却している。一刻も早くナレフ川を渡り、橋頭堡を築くのだ。そうすればピアリストクまでの進撃路を確保するという作戦目標が達成される。

第1中隊に、第2中隊とともにナレフ川に橋頭堡を築けとの命令が下った。丘を制圧し、川の東岸に渡らなければならない。

スラシュのソ連軍陣地、中隊長のミーティング:

敵は完全に我が軍の戦線を痛打した。だが、第2中隊と第5中隊の一部が村に残っている。南では、激戦の後、我が軍はグロヒから後退した。第3中隊は退却中だ。ナレフ川が自然の戦線となった。ピアリストクの南に通じるスラシュの橋は、何としても防衛しなければならない。

橋を死守せよとの命令が下った。敵が橋頭堡を築くようなことがあれば、ピアリストク南方の防衛線が危機にさらされることになる。これを阻止しなければならない。

シナリオ特別ルール:

青軍はランダムに歩兵編成カードを1枚引き、そのユニット全てを追加します。

青軍は1d6して追加ユニットを決めます。【1-3】軽戦車ユニット2個、【4-6】中戦車ユニット1個

 青軍にコマンド・カード2枚を追加します。このシナリオではハンド・サイズが5枚になります。

赤軍に中対戦車砲ユニット2個を追加します。

衝立を使って両軍同時にセットアップします。

勝利条件: 最終ターン終了時に以下で判定します:

- ◆ 支配目標ヘクス数0-1 = 敗北
- ◆ 支配目標ヘクス数2 = 勝利
- ◆ 支配目標ヘクス数3 = 決定的勝利

キャンペーンの結果: 5.1に従ってキャンペーンの勝敗を決めます。

セクター 4a: あの橋を奪え!

1941年6月25日午後:

ワピの東、第61歩兵連隊指揮所。発令:

我々は敵をナレフ川まで圧迫した。反撃は続いているものの、橋までの道はクリアである——進路上にいるのは、敵の第2、第5中隊の敗残兵だけである。南では、敵はグロヒからの退却を余儀なくされた。我が軍はなおも攻撃中だ。一刻も早くナレフ川を渡って橋頭堡を築き、ビアリストクへの道を確認するという、作戦目標を達成しなければならない。

第1中隊にナレフ川橋頭堡を確立せよとの命令が下る。第1中隊は丘から敵を一掃し、川を渡って東岸を支配しなければならない。援軍は極めて限られている。

スラシュのソ連軍陣地、中隊長のミーティング:

敵は我が方の戦線を痛打した。だが、第2中隊と第5中隊の一部が村に残っている。南では、激戦の後、第3中隊はグロヒから後退した。今やナレフ川が自然の戦線となった。ビアリストクの南に通じるスラシュの橋は、何としても防衛しなければならない。

ソ連軍部隊に、あらゆる手を使って橋を死守するよう命令が下った。敵がここに橋頭堡を築けば、ビアリストク南方の防衛線が危機にさらされることになる。何としてもそれは防がなければならない。

シナリオ特別ルール:

青軍はランダムに歩兵編成カードを1枚引き、そのユニット全てを追加します。

青軍に軽戦車ユニット2個を追加します。

両軍ともコマンド・カード1枚を追加します。このシナリオではハンド・サイズが4枚になります。

赤軍に中対戦車砲ユニット2個を追加します。

衝立を使って両軍同時にセットアップします。

勝利条件: 最終ターン終了時に以下で判定します:

- ◆ 支配目標ヘクス数0-1 = 敗北
- ◆ 支配目標ヘクス数2 = 勝利
- ◆ 支配目標ヘクス数3 = 決定的勝利

キャンペーンの結果: 5.1に従ってキャンペーンの勝敗を決めます。

セクター 4b: あの橋を奪え!

1941年6月25日午後:

ワピの東、第61歩兵連隊指揮所。発令:

激戦の末、我々は敵をナレフ川まで圧迫した。混乱しているものの、敵の抵抗はなお激しい。前衛からの報告によれば、川の西岸に敵部隊が残っているという。南では、どうにか敵をグロヒから退却させることができた。南部から敵の反撃が予想されるため、第2中隊は第4中隊の支援に回った。これが牽制となって、間接的に第1中隊の攻撃の助けになるはずだ。そうすればビアリストクへの道が開け、作戦目標を達成できる。

第1中隊にナレフ川橋頭堡を確立せよとの命令が下る。第1中隊は丘から敵を一掃し、川を渡って東岸を支配しなければならない。援軍は極めて限られている。

スラシュのソ連軍陣地、中隊長のミーティング:

敵は我々の戦線を圧迫したが、前進は遅れた。決戦の場所はここだ。第2中隊と第5中隊は橋を守らなければならない。南では第3中隊が反撃を組織することで敵戦力の一部をナレフ川から誘引している。ナレフ川は敵にとって最後の障害となった。スラシュの橋はビアリストク南への門である。死守せよ。

ソ連軍部隊に、あらゆる手を使って橋を死守するよう命令が下った。敵がここに橋頭堡を築けば、ビアリストク南方の防衛線が危機にさらされることになる。何としてもそれは防がなければならない。

シナリオ特別ルール:

青軍はランダムに歩兵編成カードを1枚引き、そのユニット全てを追加します。

青軍に軽戦車ユニット2個を追加します。

赤軍に中対戦車砲ユニット2個を追加します。

赤軍にAT支援ユニット1個を追加します。

衝立を使って両軍同時にセットアップします。

勝利条件: 最終ターン終了時に以下で判定します:

- ◆ 支配目標ヘクス数0-1 = 敗北
- ◆ 支配目標ヘクス数2 = 勝利
- ◆ 支配目標ヘクス数3 = 決定的勝利

キャンペーンの結果: 5.1に従ってキャンペーンの勝敗を決めます。

セクター 5: 退くな

1941年6月25日朝:

第1中隊指揮所、第61歩兵連隊の伝令兵が到着:

敵は大きな損害を出して停止した。残念ながら我々は、この好機に反撃を加えることができない。北東にさらに強力な敵が存在するためだ。敵は南の第4中隊を孤立させようとしているようだ。我々が作戦目標たるナレフ川を目指すのであれば、ここで敵の攻撃をはねのけなければならない。

第1中隊は敵の攻撃を食い止め、反撃に転じなければならない。さもなくば我々は主導権を失い、ビアリストクへの道が閉ざされてしまう。支援のため、予備の一部が投入された。

ワピ南のソ連軍陣地、第169狙撃兵連隊の伝令兵が第5中隊司令部に到着:

我が軍はドイツ軍を後退させたが、敵戦線を破ることはできなかった。しかし敵の損害は大で、今頃は戦線整理に大わらわはずだ。そこで敵が守りを固める前に攻撃し、敵戦線を突破する。

損害に構わず敵戦線を攻撃せよ。すぐに増援が到着する。

シナリオ特別ルール:

赤軍プレイヤーはランダムに車両編成カード1枚を引き、そこに記されている全てのユニットを受け取ります。

赤軍に標準歩兵ユニット1個と支援歩兵ユニット1個を追加します。

セットアップ前に赤軍プレイヤーは1d6します。【1-3】標準歩兵ユニット2個、【4-6】特殊歩兵ユニット1個と支援歩兵ユニット1個を追加します。

セットアップ前に赤軍プレイヤーは1d6します。【1-3】標準歩兵ユニット2個、【4-6】特殊歩兵ユニット1個と支援歩兵ユニット1個を追加します。

衝立を使って両軍同時にセットアップします。

勝利条件: 最終ターン終了時に以下で判定します:

- ◆ 支配目標ヘクス数0 = 完全な敗北

- ◆ 支配目標ヘクス数1=敗北
- ◆ 支配目標ヘクス数2=引き分け
- ◆ 支配目標ヘクス数3=勝利
- ◆ 支配目標ヘクス数4=決定的勝利

シナリオ分岐: 青軍が……

- ◆ 決定的勝利=セクター 4
- ◆ 勝利=セクター 4a
- ◆ 引き分け=セクター 7c
- ◆ 敗北=セクター 7
- ◆ 完全な敗北=セクター 7a

セクター 5a: 退くな

1941年6月25日朝:

第1中隊指揮所、第61歩兵連隊の伝令兵が到着:

敵は我が軍の陣地を蹂躪した。北東にさらに強力な敵が存在するとの報告が寄せられている。敵は南の第4中隊を孤立させようとしているようだ。我々が作戦目標たるナレフ川を目指すのであれば、ここで敵の攻撃をはねのけなければならない。

第1中隊は敵の攻撃を食い止め、反撃に転じなければならない。さもなければ我々は主導権を失い、ピアリストクへの道が閉ざされてしまう。支援のため、予備の一部が投入された。

ワビ南のソ連軍陣地、第169狙撃兵連隊の伝令兵が第5中隊司令部に到着:

昨日は偉大な日だった——敵の陣地を占領したのだ。敵は大混乱に陥り、多くの損害を出した。今日が山場だ。攻撃を続ける。敵戦線を破るのだ。

敵の混乱を利用して損害を顧みずに攻撃せよ。手に入れたものを失うことなく、敵を撃破するのだ。連隊は増援を約束してくれている。

シナリオ特別ルール:

赤軍プレイヤーはランダムに車両編成カード1枚を引き、そこに記されている全てのユニットを受け取ります。

赤軍に標準歩兵ユニット1個と支援歩兵ユニット1個を追加します。

セットアップ前に赤軍プレイヤーは1d6します。【1-3】標準歩兵ユニット2個、【4-6】特殊歩兵ユニット1個と支援歩兵ユニット1個を追加します。

セットアップ前に赤軍プレイヤーは1d6します。【1-3】中対戦車砲ユニット1個と標準歩兵ユニット1個、【4-5】軽戦車ユニット1個、【6】中戦車ユニット1個を追加します。

衝立を使って両軍同時にセットアップします。

勝利条件: 最終ターン終了時に以下で判定します:

- ◆ 支配目標ヘクス数0=完全な敗北
- ◆ 支配目標ヘクス数1=敗北
- ◆ 支配目標ヘクス数2=引き分け
- ◆ 支配目標ヘクス数3=勝利
- ◆ 支配目標ヘクス数4=決定的勝利

シナリオ分岐: 青軍が……

- ◆ 決定的勝利=セクター 4
- ◆ 勝利=セクター 4a
- ◆ 引き分け=セクター 7c
- ◆ 敗北=セクター 7
- ◆ 完全な敗北=セクター 7a

セクター 6: タフ・エンカウンター

1941年6月25日朝:

シニャドボに通じる道路上、第1中隊は第61連隊から派遣されたドライバーから手渡して命令を受け取る:

昨日、何度か危機的状況に陥ったが、我が軍は主導権を取り戻した。敵の反撃はこちらの陣地で食い止めた。敵部隊は東に後退している。ワビ南の間隙を利用して、装甲部隊とともに前進せよ。

貴官は連隊の前衛とともに、ワビ南の道路を躍進するよう命じられる。敵部隊と遭遇したら、これを攻撃すること。ワビの後ろに回り込み、敵を孤立させるのだ。

ワビ南のソ連軍陣地、伝令兵が第5中隊司令部に到着:

我が軍の反撃は敵陣地に対して決定打を与えられなかった。我が軍は夜間、東に退却しなければならなかった。敵は間隙を通して我が軍を追いかけてくるだろう。あらゆる機会を利用して、ワビを南から包囲するはずだ。第5中隊の一部をもって、接近する敵部隊を偵察せよ。

貴官の任務は偵察部隊をワビ南の道路上に進出させることである。遭遇する敵部隊を阻止すべし。我が軍が道路を押さえておかなければならない。

シナリオ特別ルール:

赤軍に中対戦車砲ユニット2個を追加します。

青軍プレイヤーはランダムに歩兵編成カード1枚を引き、そこに記されている全てのユニットを受け取ります。

衝立を使って両軍同時にセットアップします。

勝利条件: 最終ターン終了時に以下で判定します:

- ◆ 支配目標ヘクス数0=完全な敗北
- ◆ 支配目標ヘクス数1=引き分け
- ◆ 支配目標ヘクス数2=勝利
- ◆ 支配目標ヘクス数3=決定的勝利

シナリオ分岐: 青軍が……

- ◆ 決定的勝利=セクター 4
- ◆ 勝利=セクター 4a
- ◆ 敗北=セクター 7
- ◆ 完全な敗北=セクター 7a

セクター 6a: タフ・エンカウンター

1941年6月25日朝:

シニャドボに通じる道路上、第1中隊は第61連隊から派遣されたドライバーから手渡して命令を受け取る:

昨日、我が軍はワビ西の丘を叩いた。しかしワビの守りは堅く、抵抗は激しかった。攻撃軸を南の道路にずらし、そこを抜かなければならない。その間も主導権を保持し、敵部隊をワビから駆逐せよ。

貴官の任務は連隊の前衛とともに、ワビ南の道路を躍進することである。敵部隊と遭遇したら、これを攻撃すること。ワビの後ろに回り込み、敵を孤立させるのだ。

ワビ南のソ連軍陣地、伝令兵が第5中隊司令部に到着:

昨日午後、我が軍は敵の攻撃からワビを守り抜いた。よくやった! ワビには十分な兵力が集まり、守りの要となっている。敵はあらゆる機会を利用して、ワビを南から包囲するはずだ。第5中隊の一部をもって、接近する敵部隊を偵察せよ。

貴官の任務は、ワビ南の道路上に偵察部隊を進出させることである。遭遇する敵部隊を阻止すべし。我が軍が道路を押さえておかなければならない。

シナリオ特別ルール:

両プレイヤーはランダムに車両編成カードを2枚引き、1枚を選んでこのシナリオで使用します。そこに記されている全てのユニットを受け取ります。

衝立を使って両軍同時にセットアップします。

勝利条件: 最終ターン終了時に以下で判定します:

- ◆ 支配目標ヘクス数0=完全な敗北
- ◆ 支配目標ヘクス数1=敗北
- ◆ 支配目標ヘクス数2=勝利
- ◆ 支配目標ヘクス数3=決定的勝利

シナリオ分岐: 青軍が……

- ◆ 決定的勝利=セクター 4
- ◆ 勝利=セクター 4a
- ◆ 敗北=セクター 7
- ◆ 完全な敗北=セクター 7a

セクター 7: あの村を占領せよ

1941年6月25日午後:

ワピ南の中隊指揮所、第61歩兵連隊司令部からメッセージが届く:

今現在、我々は敵戦線を突破することはおろか、ナレフ川まで後退させることもできていない。どころか、敵に主導権を奪われた。ナレフ川渡河という作戦目標は諦めなければならない。事実ソ連軍は、我が軍の南翼に対して攻撃を行っている。ピアリストクを南から攻撃する以前に、我々はこの戦線を安定させなければならない。

貴官の任務は中隊残余でグロヒを死守すること。さもなくば、我々にとつて暗黒の日となる。

グロヒ北に位置する第169狙撃兵連隊の前哨基地。中隊長ミーティング:

同志諸君、見事だった！我々は主導権を奪った。敵は弱体化し、戦線は崩壊寸前だ。我々は敵のナレフ川接近を完全に防いだのだ。最後の一撃を浴びせ、グロヒを奪回する時が来た。総力を挙げて攻撃せよ！

第5中隊は光栄にも攻撃を先導することになった。敵を撃破し、村を奪回する。我々がピアリストクを救うのだ。

シナリオ特別ルール:

青軍プレイヤーはランダムに車両編成カードを1枚引き、そこに記されている全てのユニットを受け取ります。

赤軍プレイヤーはランダムに車両編成カードと歩兵編成カードを1枚ずつ引き、そこに記されている全てのユニットを受け取ります。

衝立を使って両軍同時にセットアップします。

勝利条件: 最終ターン終了時に以下で判定します:

- ◆ 支配目標ヘクス数0-1=敗北
- ◆ 支配目標ヘクス数2=勝利
- ◆ 支配目標ヘクス数3=決定的勝利

キャンペーンの結果: 5.2に従ってキャンペーンの勝敗を決めます。

セクター 7a: あの村を占領せよ

1941年6月25日午後:

ワピ南の中隊指揮所、第61歩兵連隊司令部からメッセージが届く:

この戦区の敵は強力だ。我々の攻撃は止められた。作戦目標であるナレフ川の橋へは到達不可能となった。逆に、ソ連軍が攻勢を開始しようとしている。そこで我々が先制攻撃を南で行い、敵の意図を挫かなければならない。敵が我々を圧迫し続ければ、ピアリストクを攻撃する我が軍の損害は甚大な

ものになるだろう。我々はこの戦線を安定させなければならない。

貴官の任務は中隊残余でグロヒを死守すること。さもなくば、我々にとつて暗黒の日となる。

グロヒ北に位置する第169狙撃兵連隊の前哨基地。中隊長ミーティング:

同志諸君、見事だった！我らの勝利だ。戦場の主導権は我らのものだ。敵は弱体化し、抵抗は微弱だ。戦線も崩壊寸前だ。最後の一撃を浴びせ、ピアリストク攻撃を阻止するのだ。

第5中隊は光栄にも攻撃を先導することになった。敵を撃破し、村を奪回する。我々がピアリストクを救うのだ。

シナリオ特別ルール:

青軍プレイヤーはランダムに車両編成カードを1枚引き、そこに記されている全てのユニットを受け取ります。

赤軍プレイヤーはランダムに車両編成カードと歩兵編成カードを1枚ずつ引き、そこに記されている全てのユニットを受け取ります。

青軍プレイヤーが先にセットアップします。

勝利条件: 最終ターン終了時に以下で判定します:

- ◆ 支配目標ヘクス数0-1=敗北
- ◆ 支配目標ヘクス数2=勝利
- ◆ 支配目標ヘクス数3=決定的勝利

キャンペーンの結果: 5.2に従ってキャンペーンの勝敗を決めます。

セクター 7b: あの村を占領せよ

1941年6月25日午後:

ワピ南の中隊指揮所、第61歩兵連隊司令部からメッセージが届く:

ソ連軍は食い止めることができる、だが相応の犠牲を伴う。敵はなおも強力な部隊を我々にぶつけてくる。我々はナレフ川渡河を諦めなければならない。情報によると、敵はグロヒ付近でこちらの戦線を突破しようとしている。我々はグロヒを守り、敵の意図を阻止しなければならない。

ソ連軍の攻撃を凌ぎ、敵部隊を撃破すること。敵に戦線を突破されないよう、後続の部隊による増強を行うまで時間が必要だ。最後の予備を投入する。

グロヒ北に位置する第169狙撃兵連隊の前哨基地。中隊長ミーティング:

我らは敵を陣地から追い出すことはできなかったが、敵を拘束し、主導権を失わせた。そしてスラシュでナレフ川を渡るという敵の意図を阻止することに成功した。今こそ敵の南翼に、とどめの一撃を加える時だ。まずはグロヒを奪回しなければならない。

村を攻撃してその周辺を制圧すること。これにより戦線を安定化できる。

シナリオ特別ルール:

青軍プレイヤーはランダムに車両編成カードを1枚引き、そこに記されている全てのユニットを受け取ります。

赤軍プレイヤーはランダムに歩兵編成カードを1枚引き、そこに記されている全てのユニットを受け取ります。

赤軍プレイヤーが先にセットアップします。

勝利条件: 最終ターン終了時に以下で判定します:

- ◆ 支配目標ヘクス数0-1=敗北
- ◆ 支配目標ヘクス数2=勝利
- ◆ 支配目標ヘクス数3=決定的勝利

キャンペーンの結果: 5.2に従ってキャンペーンの勝敗を決めます。

セクター 8: 押し返せ

1941年6月24日午後:

シニャドボへの道路上、連隊のオートバイ伝令兵から中隊長へ:

我々は丘の敵に対し、決定打を与えられなかった。どこか、我が方の攻撃は敵に押し返されている。敵は南方、シニャドボへの道路上に反撃を企てている。我々はこの場所を保持し、主導権を持ち続けなければならない。

第1中隊はソ連軍の反撃を撃退するよう命じられる。第1中隊が持ちこたえ、敵を撃退すれば、ワピを抜けて敵部隊を南から包囲する芽が残っている。

ワピ南のソ連軍陣地、第5中隊司令部に伝令兵が到着:

よくやった！ 我々は敵の第一撃に持ちこたえた。主導権は我が方にあり、シニャドボへの道路に向けて攻撃を開始する。敵を撃退し、防衛線を前進させるのだ。これにより、貴重な時間を稼ぐことができる。

この目標を達成するため、現在の地点より西にある丘の占領が命じられた。この攻撃を支援するため、歩兵戦力が追加される。

中核部隊: 中核部隊3つのうち、任意の1編成を選択します。

シナリオ特別ルール:

赤軍プレイヤーはランダムに歩兵編成カードを1枚引き、そこに記されている全てのユニットを受け取ります。

青軍に軽対戦車砲ユニット2個を追加します。

青軍に対戦車ライフル・ユニット1個を追加します(このシナリオでAT支援ユニットを選ぶことはできません)。

青軍プレイヤーが先にセットアップします。

勝利条件: 最終ターン終了時に以下で判定します:

- ◆ 支配目標ヘクス数0 = 敗北
- ◆ 支配目標ヘクス数1 = 引き分け
- ◆ 支配目標ヘクス数2 = 勝利

シナリオ分岐: 青軍が……

- ◆ 勝利 = セクター 6
- ◆ 引き分け = セクター 5
- ◆ 敗北 = セクター 5a

セクター 8a: 押し返せ

1941年6月24日午後:

シニャドボへの道路上、連隊のオートバイ伝令兵から中隊長へ:

丘に対する攻撃は大失敗だった。敵は南方、シニャドボへの道路上に反撃を企てている。同地へ急行しなければならない。さもなければ戦線は分断されてしまう。主導権を持ち続けるため、一歩も退がることはできないのだ。

第1中隊は南下を命じられた。敵の反撃を阻止し、丘を守り抜け。

ワピ南のソ連軍陣地、第5中隊司令部に伝令兵が到着:

よくやった！ 我々は敵の第一撃に持ちこたえた。主導権は我が方にあり、シニャドボへの道路に向けて攻撃を開始する。これでドイツ軍の攻勢は終わる。敵陣を奪い、防衛線を築け。

この目標を達成するため、現在の地点より西にある丘の占領が命じられた。この攻撃を支援するため、歩兵戦力が追加される。

中核部隊: 中核部隊3つのうち、任意の1編成を選択します。

シナリオ特別ルール:

赤軍プレイヤーはランダムに歩兵編成カードを1枚引き、そこに記されている全てのユニットを受け取ります。

青軍に軽対戦車砲ユニット1個を追加します。

青軍に対戦車ライフル・ユニット1個を追加します(このシナリオでAT

支援ユニットを選ぶことはできません)。

青軍プレイヤーが先にセットアップします。

勝利条件: 最終ターン終了時に以下で判定します:

- ◆ 支配目標ヘクス数0 = 敗北
- ◆ 支配目標ヘクス数1 = 引き分け
- ◆ 支配目標ヘクス数2 = 勝利

シナリオ分岐: 青軍が……

- ◆ 勝利 = セクター 6
- ◆ 引き分け = セクター 5
- ◆ 敗北 = セクター 5a

キャンペーン・ログ

VP = 勝利点

UC = 壊滅ユニットのポイント値。敵より多くのポイント値のユニットを撃破したプレイヤーは1勝利点を得ます。

ドイツ軍のコマンド・カード一覧

Allrounder: 活性化前

「エーリヒ、お前にこの戦車の半分を任せる」
3ヘクス以内に自軍歩兵ユニットがいる自軍戦車ユニットから1損害ポイントを取り除く。その自軍歩兵ユニットに1損害ポイントを適用する。

Elite Spotter: 活性化前

このターン、ドイツ軍の全てのスポッティング判定でダイス目+1修整。

Engineering: 活性化前

このユニットから移動不能状態マーカーまたは1損害ポイントを取り除く。移動不能状態マーカーを取り除いたのであれば、通常アクション状態マーカーを置く。

Gunner: 活性化前

このユニットが敵車両ユニットを射撃した際、任意の攻撃ダイス1個を振り直せる。振り直した結果には従うこと。

Indoctrinated: 活性化前

このユニットから「制圧」または「潰走」マーカーを取り除く。

Intense Fire: 活性化前

ドイツ軍プレイヤーは2個のユニットを連続して1回ずつ活性化させる。どちらの活性化も射撃のみを行う。2個のユニットは互いに隣接していなければならない。

 1コマンド・ポイントでユニット2個を活性化できる。どのユニットのコマンド・ポイントを用いるかはドイツ軍プレイヤーが決める。2個のうち1個のユニット・カード上に未使用のコマンド・ポイントが必要。

Panzerjager: 活性化前

敵車両との近接戦闘の際、黄色の攻撃ダイス1個を追加する。また敵攻撃ダイスのうち、制圧結果1つを無効にする。

Panzer Marsch!: 活性化前

ドイツ軍プレイヤーは車両ユニット2個を1個ずつ、連続して活性化する。
 1コマンド・ポイントでユニット2個を活性化できる。どのユニットのコマンド・ポイントを用いるかはドイツ軍プレイヤーが決める。2個のうち1個のユニット・カード上に未使用のコマンド・ポイントが必要。

Ranged Fire Training: 活性化前

このユニットは長距離の距離帯に2ヘクス追加する。それ以外の距離帯は影響なし。

Recon Patrol: 支援フェイズ

ドイツ軍プレイヤーはソ連軍プレイヤーが手札にしているコマンド・カードを見る。その後で1枚を捨て札パイルに置く。

Tactical Training: いつでも

自軍ユニットが射撃を受けた時に使用。黄色の防御ダイス1個を追加する。

Tough Fighters: 活性化前

近接戦闘中、攻撃ダイス1個を振り直すことができる。振り直した結果には従うこと。

Vorwärts!: 活性化前

ドイツ軍プレイヤーは1回ずつ、2回連続でアクションを行う。どちらも高速アクションを行う。

 1コマンド・ポイントでユニット2個を活性化できる。どのユニットのコマンド・ポイントを用いるかはドイツ軍プレイヤーが決める。2個のうち1個のユニット・カード上に未使用のコマンド・ポイントが必要。

Well-drilled: 活性化前

このユニットが射撃する際、攻撃ダイスに緑色ダイス1個を追加する。

ソ連軍のコマンド・カード一覧

Camouflage Master: いつでも

自軍ユニットが茂み、浅い森林、岩場、森林、深い森林、木造/石造建築物に射撃を受けた時に使用する。防御ダイスに緑色ダイス1個を追加。

Careful Aim: 活性化前

このユニットは長距離の距離帯に1ヘクス追加する。それ以外の距離帯は影響なし。続いて射撃の際、任意のダイス1個を振り直せる。振り直した結果には従うこと。

Commissar's Speech: 活性化前

このユニットは高速アクションを行う。活性化の間、敵の対応射撃による全ての「制圧」「潰走」結果が無効になる。移動終了後、通常アクション状態マーカーを置く。

 このユニットはコマンド・ポイントを消費しない。

Getting It Together!: 活性化前

このユニットから「制圧」または「潰走」マーカーを取り除く。その後、高速アクションを行う。

 このユニットはコマンド・ポイントを消費しない。

Improvisation: 活性化前

「ミーシャ、俺たちにこのウォッカ、本当に必要か？ 偉大なるモロトフ・カクテルを作れるんだぞ」

このユニットが行う近接戦闘ダイスの結果に「制圧」1つを追加する。他の結果同様、この制圧結果は防御ダイスで無効化できる。

Mechanic: 活性化前

車両ユニットから損害1ポイントを取り除く。このユニットに高速アクション状態マーカーを置く。

Partisans: 支援フェイズ

ソ連軍プレイヤーは半減戦力の標準歩兵ユニット1個を増援として受け取る。以下の地形を含むヘクスに配置する——岩場、森林、深い森林、建物。敵ユニットがいる、または敵ユニットから2ヘクス以内には配置できない。配置後、ユニットに通常アクション状態マーカーを置く。

Rasputiza: 主導権判定前

主導権判定のダイス目に+2する（振り直しの時は修整なし）。

Sabotage: 支援フェイズ

ソ連軍プレイヤーはドイツ軍プレイヤーが手札にしているコマンド・カー

ドを見る。その後で1枚を捨て札パイルに置く。

Steel Waltz: 活性化前

射撃/移動または移動/射撃を行った際、半分にした移動力に1MPを追加する。

このユニットが行う射撃に対し、防御側は射撃/移動または移動/射撃の防御ダイス修整を得られない。射撃アクションを行ったものとして防御ダイス修整を適用する。

Tank Commander: 活性化前

ソ連軍プレイヤーは車両ユニット2個を連続して1個ずつ活性化できる。どちらの活性化も移動を行わなければならない。移動/射撃または射撃/移動も可能。

 1コマンド・ポイントで車両ユニット2個を活性化できる。どのユニットのコマンド・ポイントを用いるかはソ連軍プレイヤーが決める。2個のうち1個のユニット・カード上に未使用のコマンド・ポイントが必要。

Uraaaah!: 活性化前

ソ連軍プレイヤーは1回ずつ2回連続で活性化する。いずれかの活性化で近接戦闘を開始したら攻撃ダイスに緑色1個を追加する。

Well Prepared: 活性化前

このユニットは移動できないが射撃は可能。活性化終了時にダグイン(塹壕)状態マーカーを置く。

両軍が使用できるコマンド・カード一覧

Armor Piercing: 活性化前

このユニットが敵車両ユニットを射撃した際、任意の攻撃ダイス1個を振り直せる。振り直した結果には従うこと。

Attack Pressed: いつでも

自軍ユニットの攻撃ダイス1個を振り直す。振り直した結果には従うこと。

Comrade Commissar: 活性化前

このユニットから活性化状態マーカーを取り除いて再び活性化させる。このユニットが2回活性化する間に、必ずドイツ軍に1回活性化の機会を与えること。

 ソ連軍プレイヤーはこのユニットを活性化させるため、どのユニット・カード上のコマンド・ポイントを使用しても構わない。未使用のコマンド・ポイントがない時はこのカードは使用できない。

Daredevil: いつでも

近接戦闘を行う自軍ユニットに使用する。緑色ダイス1個を振って結果を敵ユニットに適用する。この結果は、コマンド・カードによる場合を除き無効にできない。その後、(まだ敵ユニットが残っていれば)通常どおり近接戦闘を解決する。

Fanatical Resistance: 活性化前

このユニットから「制圧」「潰走」マーカーを取り除く、または1損害ポイントを取り除く。

Field Post Arrived: いつでも

「お身体に気をつけて!」

自軍ユニット1個に青色防御ダイス1個を追加する。

Heroism: いつでも

敵から射撃を受けた自軍ユニット1個が撃ち返せる。自身最強の防御ダイスを失うが、攻撃してきた敵ユニットに対して同時射撃を行う(近接戦闘同様)。活性化済みのユニットにもこのカードを使用できる。その場合、状態マーカーを「射撃」に変更する。近接戦闘中のユニットにこのカードを使用することはできない。

Illusion: いつでも

敵プレイヤーが射撃で用いた攻撃ダイス1個を振り直しさせる。振り直した結果には従うこと。

Maintenance: 活性化前

車両ユニットから移動不能状態マーカー、または1損害ポイントを取り除く。

Medic!: 活性化前

このユニットから1損害ポイントを取り除く。

Miscommunication: いつでも

敵プレイヤーが使用した自軍ユニットに対する攻撃、または損害・モラルを回復するコマンド・カードを無効にする。無効にされたカードは手札に戻されるが、このターンの間は使用できない。

Motivating Speech: いつでも

「クリスマスまでに祖国へ帰るぞ」

自軍ユニット1個から、制圧または潰走の状態マーカーを取り除く。この決定は敵プレイヤーが攻撃のためにダイスを振る前、またはヘクスに進入する前に行うこと。

Quick Reaction: 活性化前

このユニットは射撃前に今いるヘクスで向きを変更できる。この方向変換は移動とは見なさない。

Skilled Advance: 活性化前

防御側はこのユニットが行う移動/射撃または射撃/移動による防御ダイスを得られない。射撃アクションを行ったものとして防御ダイスを得る。このユニットが活性化を終えた後、移動/射撃または射撃/移動状態マーカーを置く。

Take Cover!: いつでも

自軍ユニットが射撃を受けた時に使用。黄色の防御ダイス1個を追加する。

ユニットの特別能力/特性

Camouflaged

自動的にスポッティングされる場合を除き、攻撃側は判定に2回成功しないとスポッティングできない。

Error Prone

活性化した際に1d6する。

2: 移動力-1

1: 移動力-2

Fanatic

制圧されていなければ、射撃／近接戦闘で被った最初の制圧結果を無効にできる。制圧されていれば、以後の制圧結果全てを無効にし、潰走することはない。制圧されたままとなる。

Fast Disembark

輸送車両から下車した後、高速アクション状態マーカーは置かない。その後、通常／高速移動、または移動／射撃アクションを行える。

Hidden

自動的なスポッティングは適用しない。射撃状態マーカーが置かれているか高速アクションを行った後のみスポットされ得る。

Indirect Fire

距離#から#ヘクスに間接射撃を行える。攻撃ダイスは#。防御側は最弱の防御ダイスを失う。(#: カード参照)

Low Silhouette

防御時、スポッティング判定に-1修整。

Maneuverable

方向変換にMPを消費しない。

Mounted Patrol

シナリオ開始時に他の全てのユニットを配置する前に、このユニットを自身の初期配置エリアから4ヘクス以内に配置する。増援として登場する時はこのルールは無視する。ユニット配置後、兵士は馬から下りることができる。以後、このユニットは歩兵ユニットとして扱う。

Multiturret

360度の射界を持つ。どの方向に射撃しても罰則なし。

No Turret

射界外を射撃する時は移動して方向変換しなければならない。

Pivot

360度の射界を持つ。

Political Commissar

1ヘクス以内にいる自軍歩兵ユニットは制圧1を無視する。

NKVDユニットから2ヘクス以内の自軍歩兵ユニットが潰走アクションを行う場合、1損害ポイントを被ることで潰走を無視できる(ソ連軍プレイヤーの任意)。NKVDユニットが潰走する時は1損害ポイントを被って潰走を無視する。

Quick

高速移動時、移動力+1。高速アクションで得られる他のボーナスに追加して与えられる。

Rapid Fire

射撃／近接戦闘で攻撃時、任意の攻撃ダイス1個を振り直せる。振り直した結果には従うこと。

Recon Patrol

他の全てのユニットが初期配置を終えた後、このユニットを自身の初期配

置エリアから2ヘクス以内に配置する。増援として登場する時はこのルールは使用しない。

Scout

スポッティング判定時+1修整。

Slow

高速アクションを行えない。

Smoke

目標ヘクス及び隣接する2ヘクスに発煙弾を発射できる。発煙弾発射時はカードに示されたダイスを用いる。

Sniper

このユニットから射撃を受けるユニットは最強の防御ダイス1個を失う。歩兵・砲兵ユニットに対する射撃でのみ適用。

Tall

射撃／近接戦闘でこのユニットを攻撃する時、攻撃側は任意の攻撃ダイス1個を振り直せる。振り直した結果には従うこと。

Tank Busters

近接戦闘で敵車両を攻撃した際、攻撃ダイスの任意の1個を振り直せる。振り直した結果には従うこと。

Tough

自身がいるヘクスで近接戦闘が開始された際、1損害ポイントを無視できる。再開された近接戦闘ではこの効果は得られない。

Transport (#)

このユニットは最大#戦力ポイントのユニットを輸送できる。輸送能力に関して、損害ポイントは無視すること。

Unarmoured

このユニットを射撃する際は下段の攻撃ダイスを用いる。

PLAYERS AID

V1.0



スポットインク判定表(10.5)

攻撃側のユニットタイプ	目標が射界内		目標が射界外	
	地形ボーナスなし	地形ボーナスあり	地形ボーナスなし	地形ボーナスあり
歩兵	2+	2+	*	*
騎兵	-	2+	3+	4+
攻城兵器	-	4+	4+	5+

自動的なスポットインク(10.5.1)：射撃/移動を拒く射撃、高速アクション、進捗アクション状態のユニットが置かれたユニット。隣接ユニット。平地、道路にのみ適用される。歩兵の射界は360度なのでこのユニットは使用しない。

射撃修整表(10.4)

攻撃側のユニット	防御側ユニット			スポットインク判定失敗 注1
	歩兵	騎兵	攻城兵器	
歩兵	1	1	1	1
騎兵	1	1	1	1
攻城兵器	1	1	1	1

注1：直接・間接射撃を問わず、スポットインクできなかった車両は目標にできない。

ターンの手順(6.0)

- 主簿権フェイズ(先攻プレイヤーの決定)
- 計画フェイズ
(コマンドカードを引き、活性化するユニット・カードにコマンド・ポイントを割り振る)
- 支援フェイズ(支援ユニットの活性化と、砲兵ユニットのフリー方向変換)
- アクションフェイズ(ユニットの活性化)
- 再編成フェイズ(状態カードをチェック。運籌カードの減少。支配権が変更していたら目標カードの面を変更する)
- 勝利確認フェイズ

地形チャート

地形	地形防御ボーナス	各移動タイプの移動コスト	地形による車両への損害	損傷線修整(防御ボーナス)	各地形の高度レベル
道路*	なし	1	なし	なし	0
平地*	なし	1	なし	なし	0
河川	なし	Blocked	なし	なし	0
茂み	1	1	3	2	0
浅い森林	1	1	2	2	1
岩場	1	2	3	2	0
森林	1	2	4	3	1
深い森林	2	2	Blocked	4	1
木造建物	2	2	Blocked	3	1
石造レンガ建物	2	2	Blocked	4	1
橋	1	2	2	2	0
丘	+1	+2	+2	+2	1
煙幕	+1	+1	+1	+1	1

* 丘陵内の地形に加えての地形防御ボーナス。
* 丘陵上の運籌カード1つにつき。



ATTACK AND DEFENCE DICE IN RANGED FIRE

射撃における攻撃ダイスと防御ダイスの修整

攻撃ダイスの修整		防御ダイスの修整	
<p>攻撃ダイス-1: 攻撃ダイス-1状態マーカーが置かれているユニットは、最弱の攻撃ダイス1つを失う。</p>	<p>攻撃するユニットが半減戦力(10.8.1): 半減戦力のユニットが攻撃する時、ダブル・サクセスはシングル・サクセスと見なす。より強い結果1つのみ適用する(致命的命中>損害ポイント>制圧)。</p>	<p>地形(10.9.1): 地形チャートの防御ポナーナのコラムを参照し、防御側ユニットがいるヘクスの地形から得られる防御ダイスを調べる。防御側ユニットのタイプにより防御ポナーナが異なる。</p>	<p>LOSの遮蔽(10.3): 地形チャートの相認線修整コラムを参照し、直接射撃の際、LOSの遮蔽物がないかを調べる。障害物による防御ダイスは累積する。間接射撃では最大2つの障害物を無視できる。しかし3つ以上の障害物があると、間接・直接射撃は完全遮蔽される。例外: 間接射撃で別のユニットをスポッターに用いている場合。</p>
<p>特別な能力と特性(ユニット・カードを参照): ユニット・カードに攻撃するユニットの特別な能力と特性に関する記載がある。特別な能力と特性を適用する条件についてよく調べる。</p>	<p>防御側のインバウト・エリア(10.9.3): インバウト・エリアにより防御側ユニットが用いる防御ダイスに変化する(ユニット・カードを参照)。間接射撃では、常に上面の防御ダイスを用いる。</p>	<p>塹壕構築(デイグイン、13.1): 塹壕構築状態マーカーが置かれている防御側ユニットは最弱の防御ダイス1個を失う。ただし最低でもダイス1個は保持する。</p>	<p>塹壕(ダグイン、13.1): 塹壕状態マーカーが置かれている防御側ユニットは緑色ダイスを1個得る。</p>
<p>ユニットの経験レベル(4.2.3): 攻撃するユニットの経験レベルがベテランまたはエリートなら青色ダイス1つを追加。</p>	<p>攻撃側ユニットの射撃状態(10.9.4): 攻撃側ユニットの射撃状態によって防御ダイスが追加される。射撃修整表、最初の2コラムを参照。2つ目のコラムは防御側車両ユニットに高速アクション状態マーカーが置かれている時、最初のコラムはそれ以外の防御側ユニットに適用する。</p>	<p>歩兵・砲兵の高速アクション(9.2): 高速アクションが置かれている防御側ユニットは最弱の防御ダイス1個を失う。ただし最低でもダイス1個は保持する。</p>	<p>半減戦力の防御側ユニット(10.8.1): 防御側は半減戦力でも罰則は受けない。</p>
<p>コマンド・カード(8.3/コマンド・カードを参照): コマンド・カードにその効果が記載されている。使用できる条件についてよく調べる。</p>	<p>スポッティング判定失敗(10.5): 防御側ユニットのスポッティング判定に失敗すると防御ダイスが追加される。この防御ダイスは攻撃側ユニットの射撃状態によって修整される。射撃修整表3つ目のコラムを参照。スポットされなかった車両ユニットは直接・間接射撃の目標にできない。</p>	<p>ユニットの経験レベル(4.2.3): 防御側ユニットの経験レベルがハーデンド、ベテランまたはエリートなら青色の防御ダイスを1個得る。</p>	<p>コマンド・カード(8.3/コマンド・カードを参照): コマンド・カードにその効果が記載されている。使用できる条件についてよく調べる。</p>