

<APL 1995>

RED PARACHUTES

Soviet Airborne Assault Across the Dnepr

By Brian L. Knipple

- ・ 1943 年 9 月 23 日～10 月 5 日(全 52GT)。
- ・ 1GT＝昼間 5 時間、夜間 9 時間。
- ・ 1Hx＝2km(1.25 マイル)。
- ・ 車輛シルエットのユニットは全て中隊。

【2. 0】備品

[2.1] 用語

- ・ **所属 (Assigned) ユニット**：盤上の司令部と同じ部隊名を持つユニット(17.0)。
- ・ **独立 (Unassigned) ユニット**：Fmtn 名を持たないユニット(17.0)。
- ・ **Hx の支配**：最後にユニットや ZOC を有した側が支配。シナリオ開始時の自軍ユニット占拠 Hx は常に。その Hx と盤端との間は大抵支配下。分散ユニットは Hx を支配しない。
- ・ **徒歩**：自動車化や機械化以外の地上ユニット。
- ・ **機械化**：戦車と、機械化「楕円」兵科記号を持つ全てのユニット。
- ・ **自動車化**：偵察と、自動車化「車輪」兵科記号を持つ全てのユニット。

【3. 0】プレー手順

[3.1] 初期セグメント(午前 GT のみ)

- 独軍は補充ポイントを得る(18.2)。
- 独軍(のみ)は補充ポイントを用いて戦力低下ユニットを回復。
- ソ連軍は既存の橋頭堡強化の試み(19.32)。
- 両軍は砲兵に弾薬補給(15.5)。

[3.3] 独軍プレーヤーターン(PT)

(3.31) 状態 Ph(7.0)

- ・ 全 Ph 側ユニットの補給判定。

(3.32) 工兵 Ph(20.0)

- ・ Ph 側は強化陣地の構築と Kanev 橋の破壊可。

(3.33) 移動 Ph(5.0)

- 戦略移動の実行(5.2)。
- 浸透移動以外の移動(含：増援)、計画済の落下傘降下(26.0)。
- 浸透移動の試み(5.4)。

(3.34) 砲爆撃 Ph(8.0)

(3.35) 戦闘 Ph(9.0)

- 攻撃を受ける全ての敵 Hx を宣言。
- 防御側は秘密裡に砲兵支援を割当。紙に記入するか、防御側ユニット下に砲兵支援カウンター配置。
- 攻撃側は攻撃を受ける Hx に砲兵支援カウンターを配置。
- 防御側は対戦車射撃を実行(選択：27.2)。
- 個々の攻撃を攻撃側が望む順序で実行。

(3.36) 突破 Ph(11.0)

- ・ 全ての突破戦闘の試みを解決。

[3.4] ソ連軍 PT (同上)

- ・ 状態 Ph に橋頭堡の配置や再配置(19.31)。
- ・ 指揮官がいないので突破戦闘なし。

【4. 0】支配地域 (ZOC)

- ・ 記載攻撃力の合計が 3 以上のスタックしたユニット(単複数)が隣接 6Hx へ及ぼす。
- ・ 弾薬を有す非牽引の砲兵も及ぼす。
- ・ Dnepr 河 HxS(橋頭堡があっても)や、移動不能 HxS 越しには及ばない。
- ・ EZOC 出入りに追加 MP 必要(地形効果表参照)。
- ・ EZOC に進入すると移動停止。
- ・ 1Hx のみの移動の場合を除き、MA を超えて EZOC の進入や離脱は不可。

【5. 0】移動

- ・ 複数の地形やタイプを含む Hx は、移動に関して最も不利な地形とする(例外：幹線道路や道路)。
- ・ 1GT 中に MA を超えるは不可(例外：5.73)。

[5.2] 戦略移動

- ・ 移動 Ph 中に敵地上ユニットの 2Hx 以内を通過しなければ、地形効果表の戦略移動コストを使用可。
- ・ 工兵活動や戦闘参加は不可(砲兵は牽引、非牽引、及び支援は可)。
- ・ 移動 Ph 開始時に支配下の Hx へのみ進入可。
- ・ 独軍は分散落下傘の搜索(26.34)不可。同 Hx へは進入可。

[5.3] 戦術移動

- ・ 戦術移動コスト使用。
- ・ 戦術移動と戦略移動の併用不可。

[5.4] 浸透移動

- ・ ターン開始時に EZOC におり、地形と ZOC の全てのコストを消費できる十分な MP を保有し、同移動 Ph に他の移動を行わず、そして浸透移動表で成功すれば、EZOC 間の直接移動可。
 - ・ ユニットごとに浸透移動表で 1dr。
 - ・ ソ連軍対戦車砲中隊は常に試みてもよい。
- [全ユニットは同時の移動とみなすので、最初に浸

透したユニットは同ターンに特典を与えない。]

[5.5] 夜間 GT の移動

- ・修整後 MA の半分(切上)を超える移動(1Hx だけでも)や、破壊/構築活動(20.0)を行うと移動 Ph 終了時に混乱。既に混乱では戦意阻喪。
- ・戦意阻喪は MA の半分(切上)までしか移動不可。
- ・砲兵は唯一の MP 消費が牽引や非牽引ならば MA の半分越でも混乱しない。
- ・Dnepr 渡河を試みるユニットは混乱しない。

[5.6] Dnepr 渡河

(5.61) ソ連軍の渡河：

- ・橋頭堡(19.3)Hx の 3 ユニットまでを指定し、ユニット毎に Dnepr 渡河表で 2dr。
- ・指定ユニットは他の移動は不可。攻撃は可。

(5.62) 独軍の渡河：

- ・Dnepr 河に隣接する 3 ユニットまでを上記制限下で指定し、ユニット毎に Dnepr 渡河表で 2dr。
- ・全水 2Hx 以上横断しなければ、どこでも渡河可。

(5.63) 工兵の支援(独軍のみ)：

- ・渡河ユニット(単複数)にスタックし、全移動 Ph 期間中その Hx に留まる(つまり、自身へ支援不可)工兵は、2 個大隊(3 個中隊が 1 個大隊)に -2drm。

[5.7] 制限

- ・指揮官、防御力 0、または分散落下傘のみの Hx を除き、敵地上ユニット Hx へは進入不可。
- ・防御力 0 ユニットのみの Hx に進入すると直ちに除去。指揮官は 22.24、分散空挺は 26.33 参照。
- ・EZOC 内で砲兵は牽引可。非牽引は不可。

- (5.73) 1Hx 移動する場合を除き(EZOC 間の移動ではない)、指揮官(22.2)、補給(7.1、7.2)、または孤立(7.6)で修整された MA を超えるのは不可。

【6.0】スタック制限

- ・5 ユニットまで。加えて司令部 1 個。追加司令部は中隊規模とみなす。
- ・Ph 側のみ、移動 Ph 終了時にのみ適用。
- ・超過ユニットは相手側選択で除去。
- ・超過して戦闘後前進は不可。

[6.3] 戦闘

(6.31) 攻撃時のスタック制限：

- ・1Hx から複数の攻撃を行うとしても、2 個大隊と 2 個中隊、または 2 個大隊と 1 個戦車大隊までが 1Hx から攻撃可(よって 3 個戦車大隊が 1Hx から攻撃可)。
- ・同一の連隊や旅団の全 3 個大隊が 1Hx にいると、全 3 個大隊プラス、1 個中隊か 1 個戦車大隊が攻撃可(防御は不可)。

(6.32) 防御時のスタック制限：

- ・4 ユニット(うち大隊は 2 個)までが防御可。
- ・隣接する 4Hx 以上から攻撃を受けると、3 個大隊と 1 個中隊。

[6.4] ソ連軍の旅団と連隊

- ・砲兵弾薬再補給(15.5)を除き、騎兵連隊や、砲兵の連隊や旅団は、全ての面で大隊とみなす。

【7.0】補給

- ・自軍状態 Ph に補給路が引けないユニットや司令部は補給切れとなり、同マーカ配置。
- ・弾薬切れの砲兵(15.5)は補給切れではない。
- ・砲兵の支援値は補給切れや孤立の影響を受けない。

[7.1] 独軍の補給

- ・ユニット=敵ユニットや EZOC で妨害されない 12Hx の補給路が、それ自身が補給下の任意の司令部へ引けると補給下。
- ・司令部=西端や南端から盤外へ続く道路を含む自軍支配下 Hx へ、敵ユニットや EZOC で妨害されない距離無制限の補給路が引けると補給下。

[7.2] ソ連軍の補給

- ・ユニット：敵ユニットや EZOC で妨害されない補給路が、それ自身が補給下の Fmtn 司令部へ引けると補給下。補給路の長さは司令部の左上隅に記載。
- ・司令部：東端や北端から盤外へ続く道路を含む自軍支配下 Hx へ、敵ユニットや EZOC で妨害されない距離無制限の補給路が引けると補給下。
- ・独立ユニット：任意の司令部へ引く。
- ・落下傘とグライダーは常に補給下。

[7.4] 補給路

- ・全ての地上ユニットにとって禁止の HxS は不通。
- ・Dnepr 河には橋頭堡で通る。
- ・補給に関して、自軍ユニットは EZOC 打消。

[7.5] 補給切れの影響

- ・修整後攻撃力：1 減(最低 1)。
- ・自動車化や機械化の修整後 MA：2 減。

[7.6] 孤立

- ・下記を行った補給切れユニットは孤立：
MA の半分越を消費した自動車化や機械化。
攻撃実行。
- ・戦闘(砲撃ではない)後に補給切れユニットを含む戦闘ごとに非 Ph 側は 1dr し、1~3 で交戦した全防側ユニットが孤立。他は補給切れのまま。
- ・孤立は弾薬切れマーカで代用。

[7.7] 孤立の影響

- ・ 修整後攻撃力：個々に半減(切上)。
- ・ 修整後防御力：個々に半減(切上)。
- ・ 士気値：1 減(最低 0)。
- ・ 装甲値：2 減(最低 0)。
- ・ 対戦車値：1 減(最低 0)。
- ・ 修整後の MA：
 - 徒歩は 1 減。
 - 自動車化と機械化は 4 減。

【8.0】砲爆撃

- ・ 自軍砲爆撃 Ph に Ph 側砲兵が「視認」した敵ユニットへ実行。
- ・ 1 砲兵は同一 PT に砲爆撃と攻勢支援の両方は不可。

[8.1] 視認

- ・ 下記の敵ユニットを視認：
 - 自軍ユニットに隣接。及び、
 - 自軍ユニットから 2Hx 以内におり、敵ユニット Hx と間の Hx が町、都市、または森林ではない。
- ・ 夜間 GT は隣接敵ユニットのみ視認。

[8.3] 砲撃手順

- ・ 個々の Hx に割当てた砲爆撃力を合計し、地形、強化陣地、または目標タイプで修整。
- ・ 砲爆撃 Hx の合計スタックを出す(最低 1 個大隊まで切捨)。3 個中隊が 1 個大隊相当。
- ・ 砲爆撃表で 2dr して結果適用。
- ・ 目標 Hx に戦車とその他の両者を含む場合、戦車のみがコラムシフト得る。

【9.0】戦闘

- ・ 攻撃は常に任意。
- ・ 空の Hx へは(戦闘後前進を得る為の)攻撃不可。
- ・ 戦闘解決前に、攻撃を受ける全ての敵ユニット占拠 Hx を指定すること。

[9.1] 各戦闘の手順

(9.11) 防御側は戦闘に含まれる自軍ユニットに砲兵支援(9.9)を秘密裡に割当。次に攻撃側は攻撃を受ける Hx に砲兵支援カウンターを配置。

(9.12) 攻撃側の攻撃力を合計し、地形、混乱(21.1)、戦意阻喪(21.2)、または補給(7.0)の修整を施し、支援砲兵の攻勢支援値を加算。

(9.13) 防御側の防御力を合計し、地形、士気チェック(14.22)、戦意阻喪(21.2)、補給(7.0)、または強化陣地の修整を施し、支援砲兵の防御支援値を加算。

(9.14) 修整後の合計攻撃側を同防御力で割り、戦闘比算出(切捨)。

(9.15) 戦闘比を、指揮官(22.2)、装甲効果(12.0)、独軍同一連隊効果(13.0)、包囲(9.72)、Fmtn 混成攻撃(13.5)、工兵(9.71)、及び士気(14.3)で修整して最終戦闘比を算出(戦力比シフトは戦闘結果表上では行わない。例：6:1 から 8:1 へは 2 シフト必要)。

(9.16) 戦闘結果表の最低比未満では攻撃不可。最大比より大きい攻撃は最大比で解決。

(9.17) 防御側ユニット(単複数)の地形と最終戦闘比でコラムを決定。防御側に最も有利な地形を使用。

(9.18) Ph 側は 2dr して戦闘結果(9.2)を出し、直ちに適用。

(9.19) 退却(9.5)や戦闘後前進(9.6)を解決。次の攻撃へ進む。

[9.2] 戦闘結果

- ・ 数値の半分(攻撃側は切上、防御側は切捨)はステップロス。残りは強制退却(9.5)Hx 数。
- ・ ステップロス部分を満たせないと、相手側の損害は 1 減。

[9.3] 全滅

- ・ 防御側の参加ユニットが全て除去されると、残った損害は、同一 Hx の非参加ユニットに適用。
- ・ 全ての攻撃側ユニットが除去されると、スタックした攻撃に含まれなかったユニットは残った損害を被らない。ただし望めば退却部分は適用可。

[9.4] ステップロス

- ・ 所有者が決定。攻撃時は攻撃力、防御時は防御力が 0 を越えるユニットに適用。
- ・ 攻撃側は装甲値を有し、防御側はより大きな対戦車値がある場合、最初の損害は攻撃側の戦車/偵察から出す(12.31)。
- ・ 直接参加したユニットにのみ適用。支援した非隣接砲兵や士気チェックに失敗した防御側(14.21)には適用しない(例外：14.23)。

[9.5] 退却

- ・ 戦闘に参加しなかった防御側も退却強制。
- ・ 攻撃側は戦闘に参加したユニットのみが退却だが、望めばスタックしたユニットも可。
- ・ 退却できないユニットは除去。
 - [・ Dnepr 河越の退却は除去(死守失敗でも)。]

(9.51) 退却優先順位：

- 1) スタック制限を超過しない EZOC 外へ。
- 2) スタック制限を超過する EZOC 外へ。
- 3) 攻撃側敵ユニットから 1Hx 離れる Hx へ。
- 4) スタック制限を超過しない EZOC 内の自軍占拠

Hx へ。

5) スタック制限を超過する EZOC 内の自軍占拠 Hx へ。

6) EZOC 内の空 Hx へ。

(9.52) EZOC を通る退却：

・進入した EZOC (自軍ユニット占拠でも) 毎にスタック全体で1ステップロス (所有者選択)。

(9.54) 死守：

- ・退却の代わりに死守を試みてもよい。
- ・ステップロス適用後、ただし混乱や戦意阻喪適用前に1drし、より大きい現有士気値ユニットは成功。その Fmtn 指揮官とスタックすると-1drm。強化橋頭堡(19.3)で防御するソ連軍は-1drm。徹底抗戦の防御側は-1drm (選択：27.11)。
- ・失敗したユニットは戦闘結果に従い退却。
- ・成功したユニットは退却せず、結果の退却部分全体をステップロス。
- ・死守した全防御側が除去されると、攻撃側は未消化分が1Hxか多い方のHx数までしか戦闘後前進不可 (戦闘後にHxに防御側が残っていなければ、そこへ前進可)。
- ・死守に成功した攻撃側は戦闘後前進可。

[9.6] 戦闘後前進

- ・防御側 Hx が空くと、隣接 Hx の生き残った攻撃側で退却しなかったユニットと、それらにスタックしたユニットや指揮官が前進可。防御側は不可。
- ・前進距離 Hx は、防御側の退却 Hx 数、または除去された防御側の未消化分の結果数、または1Hxのうち、最も大きい数まで。
- ・前進の終了時に Ph 側にスタック制限適用。
- ・最初の Hx は攻撃された Hx。2Hx 目以降は攻撃側選択。
- ・EZOC 間の前進は可だが、離脱した EZOC 毎に前進距離1減 (最低1)。
- ・下記は最大2Hxまで：
 - 砲兵以外の徒歩、
 - 牽引状態の自走砲、及び
 - 全てのソ連軍。
- ・下記は最大3Hxまで：
 - 独軍の砲兵以外の自動車化。
- ・下記は最大4Hxまで：
 - 独軍の戦車、偵察、機械化歩兵、自動車化歩兵。
- ・下記は前進不可：
 - 自走砲以外の砲兵。
- ・移動 Ph に進入禁止の Hx へは前進不可。
- ・湖、河川、または Dnepr 河 HxS 越の攻撃後、移動 Ph に同 HxS を横断できるユニットのみは、Dnepr 渡河表で前進を試みてもよい。

[9.7] 戦闘修整

(9.71) 工兵：

- ・防御側が町や都市におり、攻撃を行うユニットを含む各隣接 Hx に攻撃を行う工兵がいると、右1シフト。
- ・損害の半分 (切上) は可及的に工兵に適用。

(9.72) 包囲攻撃：

- ・攻撃を行うユニットが隣接4Hx以上にいると、右1シフト。《訳註：6.32参照。》

(9.73) その他の修整：

- ・士気への修整(14.0)は累積。
- ・砲兵への影響(15.0)は、夜間(9.8)と別の何らかの1条件(常に所有者に最も不利なのを選択)を除き、累積しない。
- ・戦闘力への修整は累積。ただし補給切れ(7.1)と孤立(7.4)は累積せず、混乱(21.1)と士気阻喪(21.2)は累積しない。

[9.8] 夜間戦闘

- ・戦闘後に全ての攻撃ユニット(含：砲兵)は混乱。既に混乱では戦意阻喪。
- ・損害結果で非混乱の攻撃側が混乱した場合は、混乱のまま(2回の混乱は累積しない)。
- ・戦闘前に混乱の攻撃側は、結果無関係に戦闘後に戦意阻喪。
- ・混乱の攻撃側に対する戦意阻喪結果は、戦意阻喪を越える追加影響はない。
- ・砲兵の支援値半減(全合計後に切上：15.6)。

[9.9] 砲兵

- ・Ph 側が加算できる砲兵の記載支援値の合計は、攻撃する隣接地上ユニットの記載攻撃力の合計の2倍まで。
- ・非 Ph 側は防御側の記載防御力の合計までしか、防御支援値を加算不可。

【10.0】奇襲攻撃

- ・午前と夜間のターンにのみ、Ph 側は砲兵支援を割当てた後に奇襲攻撃の試みを宣言してもよい。
- ・攻撃側は砲兵1ユニットまでしか支援割当不可。
- ・戦闘解決直前に攻撃側は1drし、1~2で奇襲。割当てた防御支援値は全て無効となり、右1シフト。
- ・3~6では防御支援値を用い、通常に解決。

【11.0】突破戦闘(独軍のみ)

- ・突破 Ph に、戦闘後前進を行ったユニットのみで再度攻撃を試みてもよい。試みる全ユニットと攻撃を試みる Hx 群を宣言。
- ・攻撃側は突破戦闘宣言前に敵ユニットを調べてはならない。
- ・各突破に含まれる1ユニット以上は、その Fmtn

指揮官の1Hx 以内にいること。

- ・ Ph 側は1dr し、その Fmtn 指揮官の戦術値以下では突破戦闘発生。
- ・ 両軍共に支援加算不可。それ以外は通常の戦闘に従う。
- ・ ユニットの各ターンに1回しか試みられないが、戦闘後前進は可。

【12.0】装甲効果

〔・独軍偵察ユニットの装甲値は白で、他の独軍戦車や StuG は赤なのには特に理由はない。〕

[12.1] 装甲攻撃

- ・ 攻撃側の中の最大の装甲値だけ右シフト。防御側の最大の対戦車値(や装甲値)だけ装甲値を打消。
- ・ 攻撃側装甲は最終戦力比を右3までシフト。

[12.2] 装甲集中投入

- ・ 上記のシフトに加え、攻撃側の現在の最大値の装甲ステップ数が、防御側の現在の最大の装甲値や対戦車ステップ数の5倍以上では、右1シフト。
- ・ 防御側に装甲値や対戦車値を有すユニットがいなければ追加影響なし。

[12.3] 歩兵支援

- ・ 歩兵(徒歩、機械化または自動車化)、工兵、機関銃、落下傘、騎兵、または偵察とスタックし、同一戦闘に参加していないユニットは、装甲値や対戦車値を使用不可。
- ・ 偵察ユニットは単独で攻撃時や防御時に装甲値を使用可。
- ・ 独軍の機械化歩兵と工兵は、単独防御時に対戦車値を使用可。

[12.4] 戦車の損害

- ・ 攻撃側が戦車を含む場合に、防御側の対戦車値が攻撃側の装甲値より1大きいと攻撃側の最初のステップロスに現在最も大きな装甲値のユニットに。
- ・ 2以上大きいと、攻撃側の全ての戦車と偵察の攻撃力は半減(個々に切上)し、攻撃側の損害の半分(切上)は防御側選択。

[12.5] 装甲防御

- ・ 防御側の装甲値が、攻撃側の装甲値より大きいと左1シフト。
- ・ 攻撃側に装甲値を有すユニットがいなくても適用。

[12.6] 攻撃側や防御側が装甲効果を得るには、1個戦車中隊さえいたらよい。

【13.0】同一連隊効果と複数 Fmtn

[13.1] 独軍歩兵(徒歩、機械化または自動車化)連隊の全ユニット(大抵は3個、希に2個)が非戦意阻

喪で、防御側スタックに隣接し、そのうち1個を攻撃に含むと、右1シフト(右2まで)。

- ・ 戦闘解決の瞬間に、防御側独軍スタックに非戦意阻喪の歩兵を含み、同一連隊の他の非戦意阻喪の歩兵1個が1Hx 以内にいると、左1シフト(最大)。
- ・ 同一連隊効果は、攻撃時は連隊の全3ユニット、防御時は最低2ユニットがプレー中のこと。

[13.4] 複数の狙撃兵師団(含:親衛)所属のソ連軍ユニットを含む攻撃は、左1シフト。

【14.0】士気

[14.1] 戦闘時の士気レベル

- ・ 各攻撃解決前に各軍は、戦闘に参加した1ユニットの士気値以下の士気レベルを選び、紙片に記入またはスペアマーカの下に数字マーカ配置。そして同時に公開。

[14.2] 士気チェック

- ・ 選んだ士気レベル以上のユニットは戦闘に常に完全参加。

(14.21) 戦闘毎(各ユニットではない)に各軍は1dr し、より低いユニットを判定:

- 1 低い=1か2で失敗。
- 2 低い=1~3で失敗。
- 3 以上低い=1~4で失敗。

(14.22) 失敗したユニット:

- ・ 攻撃側=攻撃に含めない。
- ・ 防御側=防御力と装甲/対戦車値が半減(個々に切捨)。
- ・ 戦闘比、修整、及び支援制限の再計算必要。

(14.23) 要求された損害は、失敗したユニットより先に失敗しなかったユニットから出す。

[14.3] 戦闘への影響

- ・ 攻撃側の士気レベルから防御側のを差し引き、プラスなら差だけ最終戦闘比が右シフト(最大3)。
- ・ 0では影響なし。
- ・ マイナスでは、半数(切上)を左シフト(最大2)。

【15.0】砲兵

- ・ 攻勢支援、砲爆撃、及び防御支援を実行可。
- ・ 全ての砲兵、自走砲、自動車化砲兵、グライダー砲兵、ロケット砲、及び迫撃砲は、ゲームに関して砲兵。

[15.1] 砲兵ユニットは、2カウンターから成る。

・ ユニットカウンター:

表面: 非牽引(展開)面。

攻勢支援値一防御支援値一射程。

裏面：牽引(輸送)面。
攻撃力ー防御力ーMA。

・支援カウンター：

表面：2弾薬保有。

裏面：1弾薬保有。

支援に用いない時は当該ユニットに留まる。

[15.2] 制限

(15.21) EZOC 内の砲兵は支援不可。牽引面の攻撃力で攻撃は可。

・攻撃を受けると防御力で防御。

(15.22) 退却を被ると：

非牽引の非自走砲は除去。

自走砲は退却可(直ちに牽引面になる)。

(15.23) 砲爆撃や攻勢支援を実行時は、表面の支援カウンターを裏返す(d=消耗)。

・2弾薬目を消費すると「弾薬切れ」マーカーをユニットの上に配置し、支援不可となる。

・防御支援時は戦闘後に1drし、1か2で1弾薬消費。

(15.24) 砲爆撃や攻勢支援は1弾薬消費するが、2弾薬消費して混乱することで、攻勢支援値を2倍にできる。防御支援値は2倍にできない。

[15.3] 砲兵は射程内の視認された敵ユニットを砲爆撃でき、射程内の自軍ユニットを支援可。

・支援値は支援されるユニットの種類で影響を受ける：

・独軍砲兵			
ユニット	Fmtn 砲兵	独立 砲兵	他の Fmtn 砲兵
所属	全額	全額	半減*
独立	半減**	全額	半減*

端数はスタック毎に切上。

* Fmtn 司令部の 1Hx 以内の砲兵は、その Fmtn のユニットへ全額で支援可(別の Fmtn 所属でも)。

** Fmtn ユニットとスタックする独立ユニットが一緒に防御や攻撃する場合、その Fmtn 砲兵は全額で支援可。

・ソ連軍砲兵			
ユニット	Fmtn 砲兵	独立 砲兵	他の Fmtn 砲兵
所属	全額	全額	不可*
独立	不可**	全額	不可*

* 他の Fmtn 司令部の 1Hx 以内のソ連軍砲兵は、その Fmtn のユニットへ半減(切上)で支援可。

** Fmtn ユニットとスタックする独立ユニットと一緒に防御や攻撃する場合、その Fmtn 砲兵は全額で支援可。

[Fmtn 砲兵が、スタックする異なる 2Fmtn のユニット(一方は砲兵が所属、他方は非所属)に支援した場合は両軍共に、所属ユニットへは支援制限まで全額、非所属ユニットへは半減。]

[15.4] まだ解決していない戦闘に支援を与えている砲兵に、ZOC を保有する戦闘後前進ユニットが隣接すると、その砲兵の支援カウンターは直ちに取除。

[15.5] 弾薬の再補給

・各初期セグメントに、AM ターン欄の記載数(独軍右上、ソ連軍左下)の#dr。結果は弾薬数。

・砲兵連隊と旅団は2倍必要。

・補給路(7.1、7.2)が引ける砲兵の支援カウンターを調整。

・蓄積して、後の自軍状態 Ph に再補給も可。

・弾薬タイプは影響なし(後の拡張ゲームで使用)。

[15.6] 夜間

・支援値半減(全合計後に切上)。

[15.7] 非牽引状態の場合のみ支援可。牽引状態でのみ移動可。

・牽引、非牽引のための MP コストは牽引表参照。

【17.0】フォーメーション

・各 Fmtn 司令部には所属するユニットあり。

・同じ Fmtn シンボルを有す全ユニットは同一 Fmtn に所属。

[17.1] 所属ユニットと独立ユニット

・所属ユニットには Fmtn シンボルあり。独立ユニットにはなし。

・全ての独軍ユニットと、ソ連軍の砲兵以外の全ての機械化、自動車化、騎兵、及び空挺ユニットは、(自身の Fmtn に)所属、または任意で独立とみなしてもよい。

[17.2] Fmtn 司令部が除去されると、その Fmtn のユニットは他の Fmtn に再所属不可。(ソ連軍司令部の場合、麾下ユニットは以降補給切れ)。

【18.0】増援と補充

[18.1] 増援

・移動 Ph に登場。登場する最初の Hx の MP コスト消費。

・登場 Hx を敵ユニットが占拠ならば、敵ユニットがいなくなるまで登場遅延。

- ・補給下で登場。砲兵は2弾薬保有して登場。

(18.13) ソ連軍(一般/親衛)狙撃兵師団 :

- ・各々配置前にソ連軍狙撃兵師団表で2drし、歩兵大隊にステップロス適用(ソ連軍選択)。

(18.14) 独軍のトラック乗車 :

- ・トラック乗車で登場する非自動車化増援は、2移動Ph間は自動車化として移動(MA6増)。以降は徒歩。
- ・交戦するか、ソ連軍落下傘兵を捜索(26.34)すると直ちに下車。

[18.2] 補充(独軍のみ)

- ・補充受領ターンの初期セグメントに、独軍補充表で1dr。
- ・完全戦力未満で、最低限残余のユニットは初期セグメントに、該当するステップを受領。ただし：
 - 1) 敵ユニットから3Hx以上離れている。
 - 2) その大隊のFmtnには1補充まで。
 - 3) 受領したユニットは続く午前GTには移動不可。
 - 4) 混乱や士気阻喪ユニットへは不可。
- ・歩兵補充は、歩兵(徒歩、自動車化、及び機械化)、及び工兵に使用。
- ・戦車、偵察、及び対戦車砲は、兵科と装甲/対戦車値が同一の補充ステップ使用。
- ・砲兵は補充不可。
- ・除去されたユニットは、戦車、偵察、及び対戦車砲のみ再建可。敵ユニットから5Hx以上離れた自軍支配下Hxに配置。

[18.3] 独軍の戦闘集団

- ・初期セグメント(のみ)に、独軍は工兵と歩兵ユニットを取除き、そのステップを同一Fmtnの歩兵(のみ)に加えてもよい。
- ・1Fmtnのユニットは幾つでも追加ステップを受領してもよいが、18.2の制限に従うこと。

【19.0】特別なユニット兵科

[19.1] 司令部ユニット

- ・補給源(7.1、7.2)と砲兵支援統括の機能あり。

[19.2] ソ連軍の偵察ユニット

- ・移動Ph開始時に、偵察中隊を下車(裏返す。減少戦力面ではない)させて非自動車化歩兵とみなしてもよい。
- ・下車後は自動車化面には戻れない。(備考：ソ連軍自動二輪大隊は独軍偵察と同じ兵科記号。自動二輪は下車不可。)

[19.3] ソ連軍の橋頭堡

- ・ソ連軍がDnepr河を渡河や補給を通す唯一の方法(Kanev橋の占領を除く)。
〔初期配置と増援表には13個登場するが、カウン

ターは12個分のみ。1個は早期に除去されるのを期待。]

(19.31) 2Hx(各河岸に1Hx)からなる。東岸(ソ連側)には西岸Hxに向けた矢印のマーカー配置。他方のカウンターは西岸(独軍側)に配置。

- ・ソ連軍各状態Phに、新橋頭堡の配置、または既にあるソ連側橋頭堡(矢印あり)を2Hx移動可。
- ・構成する2Hxは隣接する必要はないが、その間の全水Hxは1Hxまで。他の地形は間には不可。

(19.32) 橋頭堡の強化 :

各初期セグメントに、ソ連軍は既にある橋頭堡毎に1drし、1なら両カウンター裏返す(+2面)。

(19.33) 橋頭堡の取除 :

- ・橋頭堡カウンターのHxに独軍が進入すると、直ちに両カウンター取除(次ターンに再使用可)。
- ・自主的に取除き、最低2GT先の午前GTに配置も可。

(19.34) 強化橋頭堡Hxで防御するソ連軍は死守(9.54)で-1drm。

- ・配置転換や取除かれた強化橋頭堡は、次回使用時には非強化橋頭堡に戻る。

(19.35) 使用可能になっても直ちに使用する必要はない。

(19.36) ソ連軍司令部は、Dnepr渡河の試みに関しては歩兵とみなす。

【20.0】破壊と修理

- ・戦意阻喪ユニットは不可(21.2)。
- ・夜間に行うと混乱(5.5)。

[20.1] 強化陣地

- ・歩兵(徒歩、機械化または自動車化)、騎兵、機関銃、偵察、落下傘大隊、または工兵中隊が構築可。
- ・町の強化陣地は防御利点なし。
- ・移動Ph終了時に強化陣地Hxに自軍ユニットがいなければマーカー取除。
- ・本ゲームには「要塞」マーカーはない。

(20.11-12) 構築 :

- ・構築ユニットは完全2ターン間Hxに留まること。最初の自軍工兵活動Ph終了時に強化陣地を「構築中」面で配置。2回目のPh終了時に完成(例外：工兵大隊は1ターンで完成)。
- ・構築中に敵ユニットが隣接すると、直ちにマーカー取除。

[20.2] Kanev 橋の破壊

- ・ Hx3624 か 3723 にいる独軍工兵は、自軍工兵 Ph 中に 1dr し、1~5 で破壊して橋梁カウンター取除。
- ・ 3624 か 3723 にソ連軍ユニットがいると +1drm。
- ・ 試みた工兵は続く移動 Ph に MA の半分(切上)まで移動可(戦術移動のみ)。

[Kanev 橋越えの攻撃は 1/4 だが、攻撃側は装甲効果は使用可。砲兵は河川/橋梁の影響は受けないことに注意。1/4 となる 20 地上攻撃力に 40 砲兵力の加算は、依然として 45。]

【21.0】戦意阻喪と混乱

[21.1] 混乱 (D)

- ・ 大隊の攻撃力と攻勢支援値 : 1 減(最低 2)。
- ・ 補充受領不可(18.2)。
- ・ 更に混乱すると戦意阻喪。

[21.2] 戦意阻喪 (Z)

- ・ MA : 徒歩は 2 減。
自動車化や機械化は 4 減。
- ・ 夜間 GT には MA の半分(切上)までしか移動不可(5.52)。
- ・ 修整後攻撃力の半分(切上)で攻撃や防御する。
- ・ 士気値 : 1 減。
- ・ 装甲値 : 2 減。
- ・ 対戦車値 : 1 減。
- ・ 砲兵は支援や砲爆撃不可。
- ・ 補充受領不可(18.2)。
- ・ 更に戦意阻喪すると 1 ステップロス。
- ・ 全ての工兵活動不可(20.0)。
- ・ 同一連隊シフトなし(13.0)。

[21.3] 回復

- ・ 回復するユニットは、自軍 PT の全期間中に移動や攻撃[強化陣地構築や牽引/非牽引変更も]不可。
- ・ 敵ユニットに隣接せぬと、自軍 PT 終了時に回復。
- ・ 自軍戦闘 Ph 終了時に、敵ユニットに隣接する自軍ユニット毎に 1dr し、現有士気値未満では回復。
- ・ 回復した戦意阻喪は混乱になる。

【22.0】特別ルール

[22.1] ステップと残余

- ・ 殆どの独軍の最終ステップは残余(ユニット規模が「R」)。
- ・ ソ連軍は機械化歩兵と落下傘大隊のみが残余保有(落下傘残余は落下傘中隊で表示)。
- ・ 残余は中隊規模。
- ・ ユニットの表す 2 番目のカウンターを盤上配置時は、完全戦力カウンターを「減少ユニットボックス」に配置し、補充で再建されるか除去されるまで留まる。
- ・ 残余が除去されると、完全戦力駒は「減少ユニットボックス」から「全滅ユニットボックス」へ移す。

- ・ 多くのソ連軍は 2 ステップのみ保有。その 2 番目は残余ではない。
- ・ 戦車と偵察の大隊の最終ステップは中隊。「減少ユニットボックス」に大隊がいると、偵察中隊は大隊へ再建可。
- ・ 砲兵は 1 ステップロスすると除去。

[22.2] 指揮官(独軍のみ)

- ・ 戦闘ユニットではなく、単独でいても攻撃を受けない(ただし敵ユニットは同 Hx に進入可)。

(22.21) 移動特典(左下の 2 数値) :

- ・ 所属するユニット、または指揮官の Fmtn のユニットとスタックするユニットで、移動 Ph 開始時にその指揮官の 1Hx 以内(敵ユニットや EZOC 無関係)にいるユニットは、徒歩は左側、自動車化か機械化では右側の追加 MP を全ての移動修整後に得る。

(22.22) 戦術値(右下の数値) :

- ・ 戦闘の瞬間に、戦闘に含まれるその Fmtn に所属するユニットの 1Hx 以内にいると 1dr し、戦術値以下では、最終戦闘比が防御時は左 1 シフト、攻撃時は右 1 シフト。
- ・ 1PT に 1 指揮官は 2 戦闘に影響可。
- ・ 個々の戦闘には両軍 1 指揮官まで支援可。
- ・ 指揮官の影響を受ける戦闘は、何らかの攻撃を解決する前に選択。

(22.23) 指揮官の MA は 14 :

- ・ どの移動タイプでも移動可。移動中の変更も可。
- ・ 退却を強制されたユニットにスタックしていると、指揮官も。

(22.24) 指揮官の死傷

- ・ 指揮官を含むスタックがステップロスを被るか、単独指揮官の Hx に敵ユニットが進入すると、所有者は 2dr。
- ・ スタックが 1 ステップロスを超えて被ると、追加ステップ数を一 #drm。
- ・ 3 以下では指揮官死亡し、取除。
- ・ 4 では負傷。2dr し、2 倍した日数後に復帰。
- ・ 単独指揮官の Hx に敵ユニットが進入した場合は、死亡も負傷もせず、取除き次の初期セグメントに Fmtn 司令部に復帰。
[1Hx 離れて戦闘支援した指揮官は害を被らない。]

(22.25) 死亡 :

- ・ 次の初期セグメントに、Fmtn 司令部に補助司令官(指揮官の裏面)を配置。

(22.26) 負傷 :

- ・ 次の初期セグメントに、Fmtn 司令部に補助司令官を配置。

・指揮官が復帰する初期セグメントに、補助司令官を取除き、指揮官を Fmtn 司令部の Hx に配置。

(22. 27) 補助司令官 :

・死亡か負傷すると、次の初期セグメントに Fmtn 司令部 Hx に補助司令官を配置。

(22. 28) Fmtn 司令部 :

・除去されると、補助司令官は登場絶対不可。負傷指揮官も再登場不可。

【23. 0】大隊分割

・独軍は限定的な数の大隊を中隊に分割(及び、中隊を大隊へ統合も)可。
・ソ連軍は落下傘中隊を大隊に統合可。
・独軍の分割用中隊には部隊名の記載なし。

[23. 1] 大隊分割

・自軍移動 Ph 開始時に分割(分割表参照)。その大隊カウンターは分割ボックスに配置。

[23. 2] 大隊統合

・該当する戦力、士気値、及び兵科の全ての分割ユニットが自軍移動 Ph 終了時にスタックすると統合。
・親ユニットが分割したのと同じ中隊である必要はない。

[23. 3-5] 諸制限

・分割や統合の分割用中隊は、兵科、士気値、及び装甲/対戦車値が親ユニットと同一のこと。
・分割用中隊が1個以上除去されると、その大隊は残っている中隊数のステップで統合される。
・減少戦力の大隊は、ステップロス数だけ中隊を減らして分割。

【26. 0】ソ連軍の空挺強襲

・ソ連軍落下傘ユニット(のみ)が空挺降下可。
・落下傘とグライダーは常時補給下(7. 23)。

[26. 1] 計画

・プレー開始前に、ソ連軍は各3空挺旅団の降下ゾーン Hx を秘密裡に指定。
・降下ゾーンは、Dnepr 河西岸(独軍側)で、盤端から 10Hx 以上離れた Hx に。

[26. 2] 各夜間に、3個旅団のどれを降下させたいかを決め、旅団毎に使用可能な中隊数を決定(9月23日は1dr、24日は2dr、25日は3dr)。
・26日の夜間 GT から降下可。その降下ゾーンの 2Hx 以内に落下傘中隊(のみ)配置。

[26. 3] 手順

・ソ連軍夜間 GT の移動 Ph 終了時に全ての降下を下

記の様に解決 :

(26. 31) 独軍は降下を見てはならない。

・ユニット毎に落下傘降下表で 3dr。
・偏差が生じると、盤上の偏差図で 1dr して方向を決定。更に 1dr し、偏差倍化して距離決定して配置。

(26. 32) 盤外に偏差すると盤端 Hx に配置。

・独軍ユニットの 1Hx 以内や、全水 Hx に着地すると除去。

(26. 33) 分散面(裏の「?」面) :

全ての落下傘中隊は分散面で着地。

・分散ユニットは :

独軍は全ての面で無視可。

ZOC を及ぼさない。

Hx を支配しない。

・独軍は分散落下傘ユニットのみの Hx に進入可(戦略移動でも)。

・着地後は各移動 Ph に EZOC 無視で 3Hx (MP ではない)移動可。

・独軍ユニット Hx へは進入不可だが、ターン開始時にスタックしていても Hx から出る必要はない。

・降下後のソ連軍夜間 GT に分散ユニットを集結可。同 GT に移動せず、独軍ユニットとスタックしていなければ、各ユニット 1dr し、1か2では集結面へ。

・空挺以外のソ連軍とスタックしていると-3drm。

(26. 34) 分散ユニットの搜索と攻撃 :

・独軍戦闘 Ph 開始時に、各独軍大隊(のみ)はスタックする分散ユニット毎に 1dr (非強制)し1か2では発見し、発見した大隊は攻撃すること。

・隣接する独軍と砲兵もその攻撃に参加可。

・戦闘は発見されたユニットに対してのみ、通常の方法で行う。

(26. 35) 旅団司令部、対戦車砲、グライダー砲兵

・9月26日夜間 GT から使用可。

・Dnepr 河西岸の集結(26. 33)落下傘中隊上にのみ降下可。

・司令部と対戦車砲は分散面で着地し、集結するまでは分散落下傘中隊とみなす。

・グライダー砲兵は分散せず、2弾薬保有で着地。

[落下傘司令部、対戦車砲、及び砲兵の降下は、26. 2(降下ゾーンの 2Hx 以内)、及び 26. 35 に従う。]

[次にスカッター判定を行う。]

[よって、司令部は実際は中隊から離れて着地し得る。]

[些細な粗探し : 落下傘「旅団」は、上記に従い司令部/対戦車砲/砲兵を降下可。]

【27.0】選択ルール

[27.1] 戦闘オプション

- ・各戦闘解決前に、両軍は1戦闘オプションを選択。
- ・最終戦闘比決定前に公表し、戦闘オプションマトリックス適用。

(27.11) 防御側のオプションと制限：

- ・戦闘前退却：防御側に偵察ユニットを含むこと。
- ・撤退：全ての攻撃側ユニットの MA が全ての防御側より多いと選択不可。
- ・通常防御：制限なし。
- ・徹底抗戦：防御側のステップロス数は、切捨てではなく切上(9.2)。防御側は死守(9.54)を試みること。

(27.12) 攻撃側のオプションと制限：

- ・陽動：防御側を欺瞞するための小規模攻撃。
- ・威力偵察：より大規模だが完全な規模ではない。
- ・通常攻撃：制限なし。
- ・強襲：攻撃ユニットの記載攻撃力の3倍まで砲兵支援加算可(通常は2倍まで。9.9)。

[27.2] 対戦車射撃

- ・砲爆撃後、ただし戦闘前に、特定の各装甲値や対戦車値を有す防御側ステップ数を合計し、隣接する攻撃側戦車(偵察ではない)ユニットへ行う。
- ・各射撃側グループの対戦車値や装甲値を、攻撃側戦車の装甲値と比べて、対戦車射撃表で2dr。
- ・除去された戦車ステップは攻撃に使用不可。

[27.3] 戦場の霧

(27.31) 査察範囲：

- ・敵ユニットは、Ph側の移動Phの開始時と終了時にのみ査察可。
- ・町、都市、森林にいる敵ユニットは、自軍ユニットが隣接時にのみ査察可。
- ・他のユニットは：
 - 午前、正午、または午後ターンには自軍ユニットから2Hx以内のこと。
 - 夜間ターンは隣接する敵のみ査察可。
- ・視認(8.1)と査察は異なる概念で、ユニットは視認され砲爆撃されるが、範囲外では査察されない。

(27.32) 偵察ユニットによる査察：

- ・偵察ユニットの移動終了時(全移動Ph終了時ではない)に、範囲内の敵を査察可。

[27.4] 強行軍

- ・戦略移動を行う徒歩ユニットは、混乱や戦意阻喪ではなければ現有MAを2倍にできる。ただし：
 - 午前、正午、午後に行うと混乱。
 - 夜間に行うと戦意阻喪。

[27.5] 良好なソ連軍の降下計画

- ・空挺降下で使用できる落下傘中隊数決定の各夜間のdr数が1増。

[27.6] ステップロス

- ・最初のステップロスは所有者が選択。2つ目は相手側。以降は所有者が選択。

[27.7] 砲爆撃と戦闘

- ・全ての砲爆撃は戦闘Phに、全ての攻撃を指定後、ただし選択対戦車射撃や他の攻撃を解決する前に解決する。

【28.0】シナリオ

- ・ユニットの戦力は角括弧で表示。
- ・特記せねば、ユニットは常に大隊。

[28.1] シナリオ1：Rzhishchev Bridgehead

- ・Rzhishchev市周辺の初期の橋頭堡と、粉碎のための独軍の攻勢を再現。
- ・9月23日独軍午前PT~24日ソ連軍夜間PT。
- ・プレー範囲は、Hx列10xx~22xx。出ると除去。
- ・24日の初期セグメントに、全ての砲兵は弾薬を制限一杯まで得る。

(28.12) Hxの支配：

- ・ソ連軍はDnepr北岸、独軍は南岸の全Hxを支配。

(28.13) 初期配置：

✦独軍：

Hx1112：3-3-14 偵察中隊(士気値6)

Hx2219：XXIV装甲司令部

✦独軍増援：

9月23日正午

Hx1012：1/73/19 機械化歩兵[7-8-12]、27/19 戦車中隊[4-4-12]。

9月23日午後

Hx1012：2/73/19 機械化歩兵[6-7-12]、19 対戦車砲中隊、2/19/19 砲兵。

9月23日夜間

Hx1012：27/19 戦車中隊[1-2-12]。

★ソ連軍：

Hx1807の2Hx以内：第309狙撃兵師団の全ユニット。橋頭堡1個使用可。

★ソ連軍増援：

9月23日正午

マップ北端の任意のHx：328 ロケット砲。

(28.14) 勝利レベル :

独軍の勝利条件 :

- ・大規模勝利＝終了時に Dnepr 河の独軍 (Rzhishchev) 側にソ連軍不在。
- ・実質的勝利＝終了時に Hx1810、1611、及び 2110 の全 Hx を支配し、ステップロスが 4 未満。
- ・小規模勝利＝終了時に、損害無関係に Hx1810、1611、及び 2110 の全 Hx を支配。

ソ連軍の勝利条件 :

- ・大規模勝利＝終了時に Hx1810、1611、及び 2110 の全 Hx を支配。
- ・実質的勝利＝独軍 5 ステップ以上除去し、終了時に Hx1810、1611、及び 2110 のうち 2Hx を支配。
- ・小規模勝利＝終了時に Hx1810、1611、及び 2110 のうち 2Hx を支配。

他の結果は引分け。

[28.2] シナリオ 2 : The Bridge

- ・Kanev 橋を通っての独軍の撤退を再現。打ちのめされた独軍師団が辿り着く前の橋の喪失は、独軍にとっては大災厄であり、ソ連軍には追撃における戦略的成功を確実にするものであった。
- ・9月23日独軍午前 PT～24日ソ連軍夜間 PT。
- ・橋頭堡は使用しない。
- ・24日の初期セグメントに、全ての砲兵は弾薬を制限一杯まで得る。

(28.22) Hx の支配 :

- ・独軍は Dnepr 南岸、及び Hx3818、3918、4018、4118、4218、4318、4418、4518、4618、4718、または 4818 より南(含まず)の全ての Hx を支配。
- ・他の地域はソ連軍が支配。

(28.23) 初期配置 :

- ・Hx3723 に Kanev 橋カウンターを配置。

✚独軍 :

- Hx3820 : 1/253/34 歩兵 [3-4-6]、34 対戦車砲中隊。
Hx4020 : 1/80/34 歩兵 [5-6-6]、2/253/34 歩兵 [1-2-6]。
Hx4220 : 2/80/34 歩兵 [5-6-6]、3/80/34 歩兵 [5-6-6]。
Hx4520 : 1/107/34 歩兵 [5-6-6]、34 対戦車砲中隊。
Hx4720 : 3/107/34 歩兵 [5-6-6]、34 対戦車砲中隊。
Hx3822 : 3/253/34 歩兵 [3-4-6]。
Hx4121 : 2 /107/34 歩兵 [3-4-6]。
Hx4222 : 34 司令部、指揮官 Hochbaum。
Hx4322 : 1/34 砲兵。
Hx3723 : 34/34 工兵 [3-4-6]。
Hx4123 : 3/34 砲兵。
Hx3624 : XXIV 1-1-12 自動車化対空砲中隊 x2。
Hx3723 : XXIV 1-1-12 自動車化対空砲中隊 x1。

Hx3923 : C/506 戦車中隊 [2-3-9]。

✚独軍増援 :

9月23日午前

Hx4824 : 57 司令部、指揮官 Trowitz、
1/179/57 歩兵 [5-6-6]、2/179/57 歩兵 [3-4-6]、
3/179/57 歩兵 [5-6-6]、1/199/57 歩兵 [3-4-6]、
2/199/57 歩兵 [5-6-6]、3/199/57 歩兵 [5-6-6]、
1/217/57 歩兵 [5-6-6]、2/217/57 歩兵 [1-2-6]、
3/217/57 歩兵 [5-6-6]、157/57 工兵 [3-4-6]、57 対
戦車砲中隊 x2、2/157/57 砲兵、3/157/57 砲兵、57
戦車中隊 [1-2-12]。

9月23日正午

Hx4824 : 10PG 司令部、指揮官 Schmidt、1/20/10 歩
兵、2/20/10 歩兵、3/20/10 歩兵、1/41/10 歩兵
[3-4-12]、2/41/10 歩兵 [3-4-12]、3/41/10 歩兵
[5-7-12]、10/10 偵察 [7-7-14]、10/10 工兵 [4-5-12]、
10PG 対戦車砲中隊 x2、1/10/10 砲兵、2/10/10 砲兵、
110 戦車中隊 [3-3-12] x1、110 戦車中隊 [1-2-12] x2。

9月23日午後

Hx4824 : 112 司令部、指揮官 Lieb、
1/110/112 歩兵 [5-6-6]、2/110/112 歩兵 [3-4-6]、
3/110/112 歩兵 [5-6-6]、1/256/112 歩兵 [3-3-6]、
2/256/112 歩兵 [5-5-6]、3/256/112 歩兵 [3-3-6]、
1/258/112 歩兵 [5-5-6]、2/258/112 歩兵 [3-3-6]、
3/256/112 歩兵 [5-5-6]、112 対戦車砲中隊 x3、
112/112 工兵 [3-4-6]、1/86/112 砲兵、2/86/112 砲
兵。

★ソ連軍 :

Hx3913 : 第 6 親衛戦車軍団司令部。
Hx3818、3918、4018、4118、4218、4318、4418、4518、
4618、4718、及び 4818 以北(含) : 51/6 歩兵、52/6
歩兵、53/6 歩兵、6 偵察、及び対戦車砲中隊全 3 個
を除く、第 6 親衛戦車軍団の他の全ユニット。
Hx3407 か Hx3810 の 2Hx 以内、または Hx3613 の 1Hx
以内 : 69/9 機械化歩兵 x3、9 機関銃を除く第 9 機械
化軍団の全ユニット。加えて機械化歩兵 1 ステップ
と戦車 2 ステップを取除(ソ連軍選択)。
Hx3816 の 2Hx 以内 : 第 38 狙撃兵師団の全ユニット。
歩兵大隊から 2 ステップを取除(ソ連軍選択)。

★ソ連軍増援(ソ連軍狙撃兵師団戦力表適用) :

9月24日午前

Hx4821～4826 : 第 206 狙撃兵師団の全ユニット。

(28.24) 勝利レベル :

独軍の勝利条件 :

- ・大規模勝利＝Kanev 橋を破壊または支配し、ステップロスが 4 未満。
- ・実質的勝利＝Kanev 橋を破壊または支配し、ステップロスが 6 未満。

・小規模勝利＝Kanev 橋を破壊または支配し、ステップロスが 8 未満。

ソ連軍の勝利条件：

- ・大規模勝利＝終了時に Kanev 橋を(保全状態で)奪取し、Hx3624 を支配。
- ・実質的勝利＝独軍を 18 ステップ除去。
- ・小規模勝利＝独軍を 12 ステップ除去。

終了時に Dnepr 東岸(Kanev の対岸)にいる独軍は勝利条件に関しては除去扱い。

他の結果は引分け。

[28.3] シナリオ 3 : The Line Forms

- ・Dnepr 河を巡る戦闘の最初の 5 日間は最も危機的なものであった。既に渡河したソ連軍は弱体であったが、対する独軍はほぼ存在しなかった。この戦況を回復するための十分な独軍機動部隊が到着する前に、ソ連軍は橋頭堡を拡大できるであろうか？
- ・9 月 23 日独軍午前 PT～27 日ソ連軍夜間 PT。
- ・15.5 に従い、砲兵弾薬の再補給 dr を行う。

(28.32) Hx の支配：

- ・独軍は Dnepr 南岸、及び Hx3818、3918、4018、4118、4218、4318、4418、4518、4618、4718、または 4818 より南(含まず)の全ての Hx を支配。
- ・他の地域はソ連軍が支配。
- ・加えて、ソ連軍は Hx2812、2912、3013、3113、3213、3313、及びこれら以北の全 Hx を支配。

(28.33) 初期配置：

- ・Hx3723 に Kanev 橋カウンターを配置。

✦独軍：

- Hx3820 : 1/253/34 歩兵[3-4-6]、34 対戦車砲中隊。
- Hx4020 : 1/80/34 歩兵[5-6-6]、2/253/34 歩兵[1-2-6]。
- Hx4220 : 2/80/34 歩兵[5-6-6]、3/80/34 歩兵[5-6-6]。
- Hx4520 : 1/107/34 歩兵[5-6-6]、34 対戦車砲中隊。
- Hx4720 : 3/107/34 歩兵[5-6-6]、34 対戦車砲中隊。
- Hx3822 : 3/253/34 歩兵[3-4-6]。
- Hx4121 : 2/107/34 歩兵[3-4-6]。
- Hx4222 : 34 司令部、指揮官 Hochbaum。
- Hx4322 : 1/34 砲兵。
- Hx3723 : 34/34 工兵[3-4-6]。
- Hx4123 : 3/34 砲兵。
- Hx3624 : XXIV 1-1-12 自動車化対空砲中隊 x2。
- Hx3723 : XXIV 1-1-12 自動車化対空砲中隊 x1。
- Hx3923 : C/506 戦車中隊[2-3-9]。
- Hx4024 : A/506 戦車中隊[5-5-9]。
- Hx2912 : NCO 歩兵中隊[2-2-12]、Pun 歩兵中隊[1-2-6]。
[Hx2912 はソ連軍支配下のため、最も近い独軍支配

下 Hx に 2 ユニットを初期配置。]

- Hx2913 : 偵察中隊[3-3-14 士気値 6]x1。
- Hx2016 : 偵察中隊[3-3-14 士気値 6]x1。
- Hx1112 : 偵察中隊[3-3-14 士気値 6]x1。
- Hx2219 : XXIV 装甲司令部。
- 分割ボックス : 19/19 偵察。

✦独軍増援：

- ・増援表に従う。

★ソ連軍：

- ・橋頭堡を Hx3413-3313、2709-2810、3510-3610 に。Hx1807 の 2Hx 以内に 1 個。
- ・第 6 親衛戦車軍団
- Hx3213 : 52/6 歩兵、6 対戦車砲中隊(両者混乱)。
- Hx3313 : 51/6 歩兵、6 下車偵察(両者混乱)。
- Hx3512 : 272/6 迫撃砲。
- Hx3513 : 6 対戦車砲中隊 x2。
- Hx3913 : 6 司令部。
- 残りの第 6 親衛戦車軍団は、Hx3818、3918、4018、4118、4218、4318、4418、4518、4618、4718、4818 以北(含む)で、38xxHx 列(含)以東に配置(つまり Dnepr 西岸に配置不可)。
- ・第 7 親衛戦車軍団
- 全ユニットを Hx2609 の 3Hx 以内に。Dnepr 西岸には 4 ユニットまで。この 4 ユニットのうちの 1 ユニットは 8/7 下車偵察で、他は戦車や砲兵であってはならず、全 4 ユニットは混乱。残りは東岸に配置。
- ・第 9 機械化軍団
- 歩兵 1 ステップと戦車 2 ステップ取除(ソ連軍選択)。
- Hx3410、3411、及び 3510 : 69/9 機械化歩兵 x2、9 機関銃(各 Hx 1 ユニット)。残りは Hx3407 か 3810 の 2Hx 以内、または Hx3613 の 1Hx 以内。
- ・第 38 狙撃兵師団
- 歩兵大隊から 2 ステップ取除(ソ連軍選択)。Hx3816 の 2Hx 以内に配置。
- ・第 161 狙撃兵師団
- 歩兵大隊から 3 ステップ取除(ソ連軍選択)。Hx3608 の 2Hx 以内に配置。
- ・第 253 狙撃兵師団
- 歩兵大隊から 2 ステップ取除(ソ連軍選択)。Hx2805 の 2Hx 以内に配置。
- ・第 309 狙撃兵師団
- Hx1807 の 2Hx 以内に配置。

★ソ連軍増援

- ・増援表に従う。

(28.34) 勝利レベル：

独軍の勝利条件：

- ・大規模勝利＝終了時に★Hx を 21 以上支配。
- ・実質的勝利＝終了時に★Hx を 19 以上支配。
- ・小規模勝利＝終了時に★Hx を 17 以上支配。

ソ連軍の勝利条件：

- ・小規模勝利＝終了時に★Hx を 6 以上支配。
- ・実質的勝利＝終了時に★Hx を 8 以上支配。
- ・大規模勝利＝終了時に★Hx を 11 以上支配。

他の結果は引分け。

[28.4] シナリオ 4 : The Bukrin Bridgehead

- ・Kanev 北方 Dnepr 湾曲部橋頭堡粉碎のための独軍の最大規模の攻勢を再現。
- ・9月28日独軍午前PT～29日ソ連軍夜間PT。
- ・橋頭堡、増援、または補充はなし。
- ・29日の初期セグメントに、全ての砲兵は弾薬を制限一杯まで得る。

(28.42) Hx の支配：

- ・ソ連軍はソ連軍ユニットを含む Hx と、それ以北の全 Hx を支配。
- ・独軍は独軍ユニットを含む Hx と、それ以南の全 Hx を支配。

(28.43) 初期配置：

- ・Kanev 橋は破壊済。

✦独軍：

- ・第7装甲師団

Hx2814 の 1Hx 以内：7 装甲司令部、指揮官 Manteuffel、1/6/7 機械化歩兵 [7-8-12]、2/6/7 歩兵 [8-9-12]、1/7/7 歩兵 [6-7-12]、2/7/7 歩兵 [6-7-12]、37/7 偵察 [7-7-14]、58/7 工兵 [4-5-12]、

7 装甲対戦車中隊 x2、1/78/7 砲兵、2/78/7 砲兵、25/7 戦車中隊 [1-2-12]、25/7 戦車中隊 [3-3-12]、25/7 戦車中隊 [4-4-12] x2。

- ・第10装甲擲弾兵師団

10PG 歩兵から 4 ステップ取除 (独軍選択)。

Hx2614 の 2Hx 以内：10PG 司令部、指揮官 Schmidt、1/20/10 歩兵、2/20/10 歩兵、3/20/10 歩兵、10PG 対戦車砲中隊、1/10/10 砲兵、110/10 戦車中隊 [1-2-12]。

- ・第19装甲師団

Hx3015 の 1Hx 以内：19 装甲司令部、指揮官 Kallner、1/73/19 機械化歩兵 [7-8-12]、2/73/19 歩兵 [4-5-12]、1/74/19 歩兵 [6-7-12]、2/74/19 歩兵 [6-7-12]、19 装甲対戦車砲中隊、1/19/19 砲兵、3/19/19 砲兵、27/19 戦車中隊 [4-4-12]、27/19 戦車中隊 [3-3-12]、27/19 戦車中隊 [1-2-12]。

- ・第20装甲擲弾兵師団

Hx3016 の 1Hx 以内：20PG 司令部、指揮官 Jaschke、1/76/20 歩兵 [7-9-12]、2/76/20 歩兵 [5-7-12]、3/76/20 歩兵 [5-7-12]、1/90/20 歩兵 [5-7-12]、2/90/20 歩兵 [7-9-12]、3/90/20 歩兵 [5-7-12]、120/20 偵察 [7-7-14]、20PG 対戦車砲中隊 x2、

1/20/20 砲兵、2/20/20 砲兵、120/20 戦車中隊 [1-2-12] x2、120/20 戦車中隊 [3-3-12] x2。

- ・第72歩兵師団

Hx2815 の 1Hx 以内：72 司令部、指揮官 Mueller-Gebhand、

1/105/72 歩兵 [5-5-6]、2/105/72 歩兵 [7-7-6]、3/105/72 歩兵 [5-6-6]、1/124/72 歩兵 [5-5-6]、2/124/72 歩兵 [7-7-6]、3/124/72 歩兵 [5-5-6]、1/266/72 歩兵 [5-5-6]、2/266/72 歩兵 [5-5-6]、3/266/72 歩兵 [7-7-6]、172/72 工兵 [5-6-6]、172/72 対戦車砲中隊 x3、1/172/72 砲兵、3/172/72 砲兵。

- ・第112歩兵師団

Hx3316 の 2Hx 以内：1/256/112 [3-3-6]、2/256/112 歩兵 [5-5-6]、3/256/112 [3-3-6]、112 対戦車砲中隊 x2、112/112 工兵 [3-4-6]、1/86/112 砲兵。

★ソ連軍：

- ・第6親衛戦車軍団

Hx3413 の 2Hx 以内：6 司令部、6 ロケット砲、272/6 迫撃砲、1/22/6 歩兵 [4-3-11]、3/22/6 機関銃、6 対戦車砲中隊 x2、51/6 戦車 [8-6-12]、6 戦車 [5-4-10]、52/6 歩兵、53/6 戦車 [8-6-12]、53/6 歩兵 [3-3-11]。

- ・第7親衛戦車軍団

Hx2810：7 司令部。

Hx2911 の 1Hx 以内：2/23/7 歩兵、3/23/7 機関銃 [3-4-11]、7 対戦車砲中隊、55/7 戦車 [8-6-12]、55/7 歩兵、56/7 歩兵 [3-3-11]、1/7 ロケット砲、467/7 迫撃砲。

- ・第9機械化軍団

戦車大隊から 5 ステップ取除 (ソ連軍選択)。

Hx3111 の 2Hx 以内：1/69/9 機械化歩兵、2/69/9 機械化歩兵 [4-4-11]、3/69/9 機械化歩兵 [4-4-11]、1/70/9 機械化歩兵、2/70/9 機械化歩兵 [4-4-11]、3/70/9 機械化歩兵 [4-4-11]、1/71/9 機械化歩兵 [4-4-11]、2/71/9 機械化歩兵 [4-4-11]、3/71/9 機械化歩兵 [4-4-11]、9 対戦車砲中隊 x2、9 戦車、9 機関銃、91/9 歩兵 [3-3-11]、9 ロケット砲、616/9 迫撃砲、344/91/9 戦車、345/91/9 戦車、53/9 戦車、59/9 戦車、1507/9 戦車。

- ・第38狙撃兵師団

歩兵大隊から 6 ステップと対戦車砲中隊 1 個取除 (ソ連軍選択)。Hx3313 の 1Hx 以内に配置。

- ・第337狙撃兵師団

歩兵大隊から 7 ステップと対戦車砲中隊 1 個取除 (ソ連軍選択)。Hx3112 の 1Hx 以内に配置。

- ・Hx2811、3012、3112、3213 に強化陣地配置。

(28.44) 勝利レベル：

独軍の勝利条件：

- ・大規模勝利＝終了時に Hx2911、3012、3112、及び 3213 を支配。
- ・実質的勝利＝終了時に Hx2911、3012、3112、及び

3213のうち2つを支配。

・小規模勝利＝終了時に Hx2812、2912、3013、3113、3214、及び 3314 を支配。

ソ連軍の勝利条件：

・小規模勝利＝終了時に Hx2811、2912、3013、3113、3214、及び 3314 のうち3つを支配。

・実質的勝利＝終了時に Hx2811、2912、3013、3113、3214、及び 3314 のうち4つを支配。

・大規模勝利＝終了時に Hx2811、2912、3013、3113、3214、及び 3314 のうち5つ以上を支配。

他の結果は引分け。

[28.5] シナリオ5：Campaign Game

・9月23日独軍午前 PT～10月5日ソ連軍夜間 PT。

(28.52) Hx の支配：

・独軍は Dnepr 南岸、及び Hx3818、3918、4018、4118、4218、4318、4418、4518、4618、4718、または 4818 より南(含まず)の全ての Hx を支配。

・他の地域はソ連軍が支配。

・加えて、ソ連軍は Hx2812、2912、3013、3113、3213、3313、及びこれら以北の全 Hx を支配。

(28.53) 初期配置：

・両軍共にシナリオ3に従う。

(28.54) 増援：

・両軍共に増援表に従う。

(28.55) 砲兵弾薬：

・両軍共に 15.5 に従い得る。

(28.56) 勝利レベル：

独軍の勝利条件：

・大規模勝利＝終了時に★Hx を 19 以上支配。

・実質的勝利＝終了時に★Hx を 17 以上支配。

・小規模勝利＝終了時に★Hx を 15 以上支配。

ソ連軍の勝利条件：

・小規模勝利＝終了時に★Hx を 8 以上支配。

・実質的勝利＝終了時に★Hx を 10 以上支配。

・大規模勝利＝終了時に★Hx を 14 以上支配。

他の結果は引分け。

[28.6] シナリオ6：Hammer of the Proletariat

・ソ連軍が Kanev 橋奪取に成功したとする仮想戦。史実でのソ連軍の攻撃は9月23日の戦歩共同強襲1回のみであった。

・9月25日独軍正午 PT～26日ソ連軍夜間 PT。

・補充は使用しない。

・24日の初期セグメントに、全ての砲兵は弾薬を制限一杯まで得る。

(28.62) Hx の支配：

・ソ連軍は Dnepr 東岸、及び Hx3623、3624、及び 3925 を支配。

・他の全 Hx は独軍が支配。

(28.63) 初期配置：

・Hx3723 に Kanev 橋カウンターを配置。

✦独軍：

Hx3323：157/57 工兵[3-4-6]。

Hx3324：57 司令部。

Hx3325：3/157/57 砲兵。

Hx3422：2/217/57 歩兵[3-4-6]。

Hx3424：2/157/57 砲兵(1 弾薬消費)。

Hx3522：1/217/57 歩兵[5-6-6]、57 対戦車砲中隊。

Hx3524：2/199/57 歩兵[5-6-6]、1/199/57 歩兵[1-2-6]、57 対戦車砲中隊、指揮官 Trowitz(全て混乱)。

Hx3724：3/199/57 歩兵[3-4-6]、57 対戦車砲中隊。

Hx3825：1/179/57 歩兵[3-4-6]、2/179/57 歩兵[1-2-6]。

Hx3926：3/179/57 歩兵[5-6-6]。

Hx3422：XXIV 1-1-12 対空砲中隊 x1。

✦独軍増援：

9月25日午後

Hx3021：3-3-14 偵察中隊(士気値 6) x1。

Hx4837:5SS 司令部、指揮官 Gille、5/5 偵察[9-9-14]、1/9/5 機械化歩兵[7-8-12]、3/9/5 歩兵[6-7-12]、2/9/5 歩兵[4-5-12]、5/5 対戦車砲中隊 x2、1/5/5 砲兵、5/5 戦車中隊[4-4-12]x2、5/5 戦車中隊[3-3-12]x1。

9月25日夜間

Hx3021：10/10 偵察[7-7-14]。

9月26日午前

Hx3021：10/10 工兵[4-5-12]。

9月26日正午

Hx3021：110/10 戦車中隊[1-2-12]、1/20/10 歩兵[5-7-12]、2/20/10 歩兵[3-4-12]、10 対戦車砲中隊。

★ソ連軍：

・1031/100 を除き、ソ連軍の各砲兵は 1 弾薬消費。

・橋頭堡を Hx3722-3623、4025-3925 に。

Hx3823：328 ロケット砲。

・第6親衛戦車軍団

Hx3623：3/6 偵察、6 対戦車砲中隊(両者混乱)。

Hx3624：51/6 戦車[8-6-12]、52/6 戦車、1/22/6 歩兵[4-3-11](全て混乱)。

Hx3722 : 53/6 歩兵、6 戦車[6-5-9]。

Hx3723 : 53/6 戦車、3/22/6 機関銃。

Hx3821 : 6 司令部。

Hx3822 : 272/6 迫撃砲。

Hx3823 : 2/22/6 歩兵、6 ロケット砲。

・ 第 206 狙撃兵師団

Hx3824 : 1/748/206 歩兵、2/748/206 歩兵、3/748/206 歩兵、206 対戦車砲中隊。

Hx3924 : 1/722/206 歩兵、2/722/206 歩兵、3/722/206 歩兵[3-2-6]、206 対戦車砲中隊。

Hx3925 : 1/737/206 歩兵、3/737/206 歩兵[3-2-6]。

Hx4025 : 2/737/206 歩兵、206 対戦車砲中隊。

Hx4124 : 206 司令部。

Hx4123 : 661/206 砲兵。

・ 第 100 狙撃兵師団

歩兵大隊から 3 ステップ取除(ソ連軍選択)。Hx4624 の 2Hx 以内に配置。

★ソ連軍増援

・ なし。

(28. 64) 勝利条件 :

・ 終了時に、ソ連軍が Dnepr 河の独軍側(西岸)を 6Hx までしか支配していない、Hx3624 を独軍が支配、または橋梁が破壊されていると独軍勝利。

・ 終了時に、ソ連軍が Dnepr 河の独軍側(西岸)を 11Hx 以上支配するとソ連軍勝利。支配 Hx には 3523 と 3624 を含むこと。

・ 他の結果は引分け。

[28. 7] シナリオ 7 : Pekar i Bridgehead

・ Pekar i 周辺の橋頭堡と、粉碎のための独軍の攻勢を再現。

・ 9 月 28 日独軍午前 PT~29 日ソ連軍夜間 PT。

・ 29 日の初期セグメントに、全ての砲兵は弾薬を制限一杯まで得る。

・ 増援はない。

(28. 72) Hx の支配 :

・ ソ連軍は Dnepr 東岸の全 Hx、及び Hx3825、3925、及び 4026 を支配。

・ 他の全 Hx は独軍支配。

(28. 73) 初期配置 :

・ Kanev 橋は破壊済。

✦独軍 :

第 57 歩兵師団

Hx3523 : 2/179/57 歩兵[3-4-6]、XXIV 装甲 1-1-12 対空砲中隊 x1。

Hx3624 : 3/179/57[5-6-6]、57 対戦車砲中隊。

Hx3725 : 3/199/57[5-6-6]、57 戦車中隊。

Hx3926 : 1/199/57 歩兵[3-4-6]、157/57 工兵[3-4-6]。

Hx4027 : 2/199/57 歩兵[5-6-6]、57 対戦車砲中隊。

Hx3729 : 2/157/57 砲兵。

Hx3728 の 3Hx 以内 : 57 司令部、指揮官 Trowitz。

★ソ連軍 :

・ 橋頭堡を Hx3924-3825、4025-4026 に。

・ 第 206 狙撃兵師団

Hx3825 : 1/748/206 歩兵[3-2-6]、2/748/206 歩兵、3/748/206 歩兵[3-2-6]、206 対戦車砲中隊。

Hx3925 : 3/722/206 歩兵。

Hx3924 : 2/722/206[3-2-6]、2/737/306 歩兵、3/737/206 歩兵、206 対戦車砲中隊。

Hx4024 : 206 司令部、661/206 砲兵。

・ 第 218 狙撃兵師団

Hx3925 : 1/658/218 歩兵[3-2-6]、2/658/218 歩兵。

Hx4026 : 3/658/218 歩兵、1/372/218 歩兵、2/372/218 歩兵、3/372/218 歩兵[3-2-6]、218 対戦車砲中隊。

Hx4124 の 1Hx 以内 : 1/667/218 歩兵、2/667/218 歩兵、3/667/218 歩兵、218 対戦車砲中隊 x2、663/218 砲兵、218 司令部。

(28. 74) 勝利条件 :

・ 終了時に、ソ連軍が Hx3826、3926、4027 のうち 2 つを支配するとソ連軍の勝利。

・ 終了時に、独軍が Hx3825、3826、3925、3926、4026、4027 のうち 5 つを支配すると独軍の勝利。

・ 他の結果は引分け。



■ マップエラッタ (英文ルール P15)

・ 盤上の砲爆撃表のコラムシフト修整は逆(+は一、一は+)。ルールブック巻末の砲爆撃表は正しい。

■ カウンターエラッタ

・ 英文ルール P15 参照。

■ Differences Between RED PARACHUTES and AVALANCHE: The Invasion of Italy (抜粋)

5) 敵ユニットが進入した、Hx に単独でいた指揮官は取除き、次の初期セグメントに Fmtn 司令部上に登場。

6) 残余は同一連隊効果得る (大隊不要)。

12) RED PARACHUTES には、空軍、海軍、強襲上陸ルールなし。

■ Red Parachutes: Extra Counters

<http://www.avalanchepress.com/RedParachutesNew.php>

・ 各々の最強状態を表す新規の親衛騎兵連隊カウンターを追加。2 ステップ保有ユニットではなく (6-3-9/4-3-9)、この新規 8-7-9 カウンターで 3 ステップになる (訳註: 元々 6-5-9/4-3-9/2-1-9 の 3 ステップなのでは?)。

・ その他は、マイナーエラーがあるカウンターの取替用 (訳註: 取替用カウンターに不足や誤記もあり?) :

1. ドイツ国防軍カウンターは、1/258/112 歩兵大隊の裏面に。元々は戦力が誤記。

2. ソ連軍 53/9 歩兵大隊カウンターは、53/9 歩兵大隊の裏面に。元々は Fmtn シンボルが誤記。

3. ソ連軍 3/460/100 歩兵大隊は、3/460/100 歩兵大隊の表と裏面に。元々は両面から「460」が欠落。

4. ソ連軍第 1 騎兵軍団の砲兵連隊支援カウンターは、第 1 騎兵軍団の砲兵連隊支援カウンターの裏面に。元々は支援値が誤記。

5. ソ連軍第 4 親衛対戦車砲大隊の対戦車砲中隊の 3 個は、元々の表面に。元々は第 68 親衛狙撃兵師団の一部と誤記。

6. ソ連軍第 75/42 親衛砲兵連隊カウンターは、元々の表面に。元々は射程が誤記。

7. ソ連軍第 42 親衛対戦車砲中隊の 3 個は、元々の表面に。元々は士気値が誤記。

8. ソ連軍第 25 親衛砲兵旅団カウンターは、元々の表面に。元々は対戦車値が誤記。

9. ソ連軍第 5 グライダー砲兵大隊カウンターは、第 2 と取替え。元々は部隊名が誤記。

■ Web Grogard 掲載のデザイナーによる Q&A

<http://grogard.com/errata1/redpara.txt>

・ 下記を除き、[] で追記済。

・ 独軍第 34 師団 1/34 砲兵大隊の対戦車値は 2。

・ 第 68 親衛歩兵師団の対戦車砲の士気値は 5 ではなく、4。

■ Brian Moore 氏の Playalids 付属の Erratta and Clarifications より

1) 第 2SS、5SS 及び 7 装甲師団の指揮官の移動特典値は逆。全 3 指揮官は「0/1」であるべき (つまり所属機械化/自動車化に特典あり)。

2) 橋頭堡マーカーは常時 12 個しか使用しない (元々の戦役や増援予定の 13 個ではない)。

3) ソ連軍戦役ゲーム配置で、特定の Hx が記載されていない第 6 親衛戦車軍団のユニットは、38xxHx 列 (含) 以東に配置 (つまり Dnepr 西岸に配置不可)。

■ 略語一覧 :

#dr = 6 面体サイコロ #個振り

drm = サイの目修整

EZOC = 敵の ZOC

Fmtn = フォーメーション

GT = ゲームターン

Hx = ヘクス

HxS = ヘクスサイド

MA = 許容移動力

Ph = フェイズ

PT = プレーヤーターン

ZOC = 支配地域

ソ連軍増援予定

9月23日正午

橋頭堡1個。

任意の北端：第328 ロケット砲、第1親衛騎兵軍団の全て(騎兵3ステップと戦車2ステップを取除。

ソ連軍選択で各ユニット1ステップまで)。

9月23日夜間

空挺旅団毎に1dr (26.2)。

9月24日午前

橋頭堡2個。

Hx4821~4826(含)：第206 狙撃兵師団。

9月24日夜間

空挺旅団毎に2dr (26.2)。

9月25日午前

橋頭堡1個。

Hx4815~4820(含)：第100 狙撃兵師団。

9月25日正午

橋頭堡1個。

任意の北端：第29 狙撃兵師団、第4 対戦車砲中隊x3。

9月25日午後

橋頭堡1個。

任意の北端：第23 狙撃兵師団。

9月25日夜間

空挺旅団毎に3dr (26.2)。

9月26日午前

橋頭堡2個。

任意の北端：第2 戦車軍団(ソ連軍選択で機関銃1と戦車2ステップ取除)、第68 親衛狙撃兵師団、第8 対戦車砲中隊x4。

9月26日正午

橋頭堡1個。

任意の北端：第42 親衛狙撃兵師団。

9月26日夜間

Hx4821~4826(含)：第218 狙撃兵師団。

全てのグライダーと落下傘ユニットが降下に使用可(26.3)。

9月27日午前

任意の北端：第237 狙撃兵師団、第493 砲兵。

9月27日正午

任意の北端：第337 狙撃兵師団。

9月27日夜間

Hx4826~4831(含)：第250 狙撃兵師団、第25 砲兵。

9月28日正午

任意の北端：第30 狙撃兵師団、第33 砲兵。

9月28日夜間

Hx4821~4826(含)：第160 狙撃兵師団。

9月29日午前

任意の北端：第180 狙撃兵師団。

9月29日夜間

Hx4821~4826(含)：第80 狙撃兵師団。

10月2日午前

2個歩兵師団の全ユニットを取除(最低限合計25ステップ)。補給切れや孤立では取除不可。ゲーム中に一瞬でもソ連軍がHx3624をKanev橋を保全状態で支配すると無視。

10月3日午前

第1親衛騎兵軍団の全ユニット(最低限42ステップ)を取除。42ステップなければ、他のFmtnから42ステップに達する様に機械化か自動車化のユニット(単にステップではない)を取除。補給切れや孤立では取除不可。ゲーム中に一瞬でもソ連軍がHx3624をKanev橋を保全状態で支配すると無視。

独軍増援予定

9月23日午前

Hx4824 : 57 司令部、指揮官 Trowitz、
1/179/57 歩兵 [3-4-6]、3/179/57 歩兵 [5-6-6]、
2/179/57 歩兵 [5-6-6]、3/199/57 歩兵 [5-6-6]、
2/199/57 歩兵 [5-6-6]、1/199/57 歩兵 [3-4-6]、
1/217/57 歩兵 [5-6-6]、3/217/57 歩兵 [5-6-6]、
2/217/57 歩兵 [1-2-6]、157/57 工兵 [3-4-6]、57 対
戦車砲中隊 x 2、2/157/57 砲兵、3/157/57 砲兵、57
戦車中隊 [1-2-12]。

9月23日正午

Hx1012 : 1/73/19 機械化歩兵 (7-8-12)、27/19 戦車
中隊 [4-4-12]。

Hx4824 : 10PG 司令部、指揮官 Schmidt、1/20/10 歩
兵、2/20/10 歩兵、3/20/10 歩兵、1/41/10 歩兵
[3-4-12]、2/41/10 歩兵 [3-4-12]、3/41/10 歩兵
[5-7-12]、10/10 偵察 [7-7-14]、10/10 工兵 [4-5-12]、
10PG 対戦車砲中隊 x2、1/10/10 砲兵、2/10/10 砲兵、
110 戦車中隊 [3-3-12] x1、110 戦車中隊 [1-2-12] x2。

9月23日午後

Hx1012 : 2/73/19 歩兵 [6-7-12]、19 装甲対戦車砲中
隊、2/19/19 砲兵。

Hx4824 : 112 司令部、指揮官 Lieb、
2/110/112 歩兵 [3-4-6]、1/110/112 歩兵 [5-6-6]、
3/110/112 歩兵 [5-6-6]、1/256/112 歩兵 [3-3-6]、
3/256/112 歩兵 [3-3-6]、2/256/112 歩兵 [5-5-6]、
1/258/112 歩兵 [5-5-6]、2/258/112 歩兵 [3-3-6]、
3/256/112 歩兵 [5-5-6]、112 対戦車砲中隊 x3、
112/112 工兵 (3-4-6)、1/86/112 砲兵、2/86/112 砲
兵。

9月23日夜間

Hx1012 : 19 装甲司令部、指揮官 Kallner、19/19 工
兵 [4-5-12]、1/74/19 歩兵 [6-7-12]、2/74/19 歩兵
[6-7-12]、19 装甲対戦車砲中隊、1/19/19 砲兵、
3/19/19 砲兵、27/19 戦車中隊 [3-3-12]、27/19 戦車
中隊 [1-2-12] x2

9月24日午前

Hx2946 : 167 司令部、
1/315/167 歩兵 [3-3-6]、3/315/167 歩兵 [3-3-6]、
1/331/167 歩兵 [3-3-6]、2/331/167 歩兵 [3-3-6]、
3/331/167 歩兵 [3-3-6]、2/339/167 歩兵 [3-3-6]、
3/339/167 歩兵 [3-3-6]、238/167 対戦車砲中隊 x 2、
238/167 工兵 [1-2-6]、2/238/167 砲兵。

9月25日午前

Hx1029 : 72 司令部、指揮官 Müller-Gebhand、
1/105/72 歩兵 [5-5-6]、2/105/72 歩兵 [7-7-6]、
3/105/72 歩兵 [5-6-6]、1/124/72 歩兵 [5-5-6]、

2/124/72 歩兵 [7-7-6]、3/124/72 歩兵 [5-5-6]、
1/266/72 歩兵 [5-5-6]、2/266/72 歩兵 [5-5-6]、
3/266/72 歩兵 [7-7-6]、172/72 工兵 [5-6-6]、172/72
対戦車砲中隊 x 3、1/172/72 砲兵、3/172/72 砲兵。
(全てトラック乗車で登場。18. 14)
補充 1dr (18. 2)。

9月25日正午

Hx2946 : 7 装甲司令部、指揮官 Manteuffel、1/6/7
機械化歩兵 [7-8-12]、2/6/7 歩兵 [8-9-12]、1/7/7
歩兵 [6-7-12]、2/7/7 歩兵 [6-7-12]、37/7 偵察
[7-7-14]、58/7 工兵 [4-5-12]、7 装甲対戦車砲中隊
x2、1/78/7 砲兵、2/78/7 砲兵、3/78/7 砲兵、25/7
戦車中隊 [1-2-12] x2、25/7 戦車中隊 [3-3-12] x2、
25/7 戦車中隊 [4-4-12] x2。

9月25日午後

Hx1012 : 20 司令部、指揮官 Jaschke、
1/76/20 歩兵 [7-9-12]、2/76/20 歩兵 [5-7-12]、
3/76/20 歩兵 [5-7-12]、1/90/20 歩兵 [7-9-12]、
2/90/20 歩兵 [7-9-12]、3/90/20 歩兵 [5-7-12]、
120/20 偵察 [7-7-14]、20 対戦車砲中隊 x2、20/20
工兵 [4-5-12]、1/20/20 砲兵、2/20/20 砲兵、120/20
戦車中隊 [1-2-12] x2、120/20 戦車中隊 [3-3-12] x2。

Hx4837 : 5SS 司令部、指揮官 Gille、
5/5 偵察 [9-9-14]、1/9/5 機械化歩兵 [7-8-12]、3/9/5
歩兵 [6-7-12]、2/9/5 歩兵 [4-5-12]、5/5 対戦車砲
中隊 x2、1/5/5 砲兵、5/5 戦車中隊 [4-4-12] x2、5/5
戦車中隊 [3-3-12] x1。ゲーム中に一瞬でもソ連軍が
Hx3624 を Kanev 橋を保全で支配していなければ、
5SS 師団の全ユニットは東端から 10Hx 以内に留ま
ること。以降は無制限で行動可。

9月28日午前

Hx2946 : 2SS 司令部、指揮官 Kruger、1/4/2 機械化
歩兵 [8-8-12]、3/4/2 歩兵 [5-5-12]、2/4/2 歩兵
[7-8-12]、2/2 偵察 [6-6-14]、2/2 対戦車砲中隊 x2、
2/2 戦車中隊 [5-5-12] x2、2/2/2 砲兵、2 ロケット
砲。
補充 1dr (18. 2)。

9月28日正午

Hx2446 : 255 司令部、指揮官 Poppe、
1/455/255 歩兵 [5-5-6]、2/455/255 歩兵 [3-3-6]、
3/455/255 歩兵 [3-3-6]、1/465/255 歩兵 [3-3-6]、
2/465/255 歩兵 [3-3-6]、3/465/255 歩兵 [1-1-6]、
1/475/255 歩兵 [3-3-6]、2/475/255 歩兵 [3-3-6]、
3/475/255 歩兵 [3-3-6]、255 工兵 [3-4-6]、255 対戦
車砲中隊 x 2、2/255 砲兵。

10月1日午前
補充 1dr (18. 2)。

10月4日午前
補充 1dr (18. 2)。

地形効果表

地形タイプ	ユニットの移動タイプ			戦闘への影響
	歩兵	自動車化	機械化	
平地	2/1	2/1	2/1	—
森林	2	3	2	砲兵半減
荒地	2	3/2	2	—
丘陵	2	5/3	4/3	—
湿地	4/3	H+1	H+1	—
小川	+1	+3	+3	—
湖、河川	+3	禁止@	禁止	超えて攻撃するユニットは半減
ドニエプル河	禁止@	禁止@	禁止@	超えて攻撃するユニットは1/4
道路(赤)	2/1	2/.5	2/1	—
幹線道路(黒)	1/.66	1/.33	1/.5	—
カネフ橋	対岸の隣接 HxS を横切る幹線道路とみなす。			
都市	1	1	1	防御側 2 倍
町	1	1	1	防御側 2 倍
強化陣地	—	—	—	防御側 1.5 倍(切上) (戦車や都市/町では影響なし。)
要塞	—	—	—	防御側 2 倍
EZOC 進入	+2	+3	+2	—
EZOC 離脱	+2	+3	+1	—

@ = ドニエプル渡河表参照。

H+1 = MA の半分 + 1 MP。

#/# = 左側は戦術移動(5.3)。右側は戦略移動(5.2)。数値 1 つは両コスト。

浸透移動 (EZOC から EZOC へ : 5.4)

成功 : 現有士気値 + 1dr \geq 9

失敗するとその場に留まり混乱。

drm :

+2 自軍占拠 Hx への進入の試み。

+1 夜間ターン。

+1 戦車ユニット。

-1 自動車化ユニット。

D N E P R 渡河表 (2dr : 5.6)

ユニットタイプ : 以下で渡河

騎兵/非自動車化歩兵/司令部 5

対戦車砲 4

自動車化/砲兵 3

戦車/機械化 2

drm :

-1 どちらの Hx も 3Hx 以内に敵がいらない。

-1 両橋頭堡 Hx は自軍支配下。

-2 拡張橋頭堡。

-2 工兵支援(独軍のみ。5.63)。

砲兵牽引 / 非牽引表

	牽引	非牽引
自動車化	4	全
機械化	2	6
ロケット砲/迫撃砲/グライダー	2	2
他の全て	2	全

対戦車射撃表 (27.2)

2dr	攻撃側装甲値マイナス対戦車値				
	-1	0	+1	+2	+3
2	1	1	2	2	2
3	1	1	1	2	2
4	—	1	1	1	2
5	—	—	1	1	1
6	—	—	—	1	1
7	—	—	—	—	1
8+	—	—	—	—	—

drm :

-1 射撃ユニットが町/都市にいる。

-1 射撃ユニットは丘陵にいるが、目標はいない。

結果 :

- 影響なし。

戦車ステップロス数。

砲爆撃表 (8.0)

目標 Hx の
スタック

砲爆撃力

5個大隊+	—	—	2	4	6	8	12	16	20	25	30+
4個大隊	—	2	4	6	8	12	16	20	25	30	40+
3個大隊	2	4	6	8	12	16	20	25	30	40	55+
2個大隊	4	6	8	12	16	20	25	30	40	55	75+
1個大隊	6	8	12	16	20	25	30	40	55	75	100+

2dr

2	x	d	d	d	d	Z	Z1	Z1	Z1	Z2	Z2
3	x	x	d	d	d	d	d	Z1	Z1	Z1	Z1
4	x	x	x	x	d	d	d	d	d	Z	Z
5	x	x	x	x	x	d	d	d	d	d	d
6	x	x	x	x	x	x	x	x	x	d	d
7	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
8	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	d
9	x	x	x	x	x	x	x	d	d	d	d
10	x	x	x	x	x	x	d	d	d	d	Z1
11	x	x	x	d	d	d	d	d	Z1	Z1	Z1
12	d	d	d	d	Z	Z1	Z1	Z1	Z2	Z2	Z2

コラムの修整：

- 左1：砲爆撃 Hx が自軍ユニットに隣接していない。
- 左1：目標が戦車(そのユニットのみ)。
- 左1：目標 Hx に強化陣地あり(戦車の利点なし)。
- 左2：目標 Hx が町/都市 [町/都市と強化陣地は非累積]。
- 右1：目標が砲兵(そのユニットのみ)。

砲撃結果：

- x = 影響なし。
- d = 混乱。既に混乱では戦意阻喪。
- Z# = 戦意阻喪とステップロス数(所有者選択)。
- 1 砲爆撃 Ph には、Hx の合計ステップ数の半分より多く除去されない。

ソ連軍狙撃兵師団戦力表(18.13)

2dr 結果

7,8	ステップロスなし
5,9	1ステップロス
6	2ステップロス
4,12	3ステップロス
2,10	4ステップロス
11	5ステップロス
3	6ステップロス

(歩兵大隊に適用。ソ連軍の選択)

独軍補充表 (18.2)

1dr	歩兵	(3) *戦車	(4) *戦車	AT	偵察
1	2	1	1	1	—
2	1	—	—	—	1
3	1	—	—	1	—
4	1	1	—	—	—
5	1	—	—	—	1
6	2	1	—	1	—

*=装甲値

空挺降下表 (26.3)

3dr 落下傘 グライダー

3	6	5
4	5	4
5	4	3
6	3	2
7	2	1
8	1	OT
9	E	6
10	E	6
11	E	E
12	E	E
13	OT	OT
14	1	OT
15	2	1
16	3	2
17	4	3
18	5	4

落下傘コラムは
落下傘ユニット
に用い、グライダー
コラムはグ
ライダー砲兵に
用いる。

結果：

- 数値 = 偏差。数値はスカッター倍化数(26.31)。
- OT = 降下ゾーン Hx に着地。
- E = ユニット除去。

戦闘結果表

防御側の地形 戦闘比

丘陵	1:2	1:1	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1	8:1	10:1	12:1	14:1
湿地；夜間	1:3	1:2	1:1	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1	8:1	10:1	12:1
荒地/森林/都市	1:4	1:3	1:2	1:1	2:1	3:1	4:1	6:1	8:1	10:1	12:1
平地	1:5	1:4	1:3	1:2	1:1	2:1	3:1	4:1	6:1	8:1	10:1

2dr

2	2d/1	1d/2	1/2	1/2	3Z/-	1d/2	3Z/-	2d/1	2d/1	1d/2	1/2
3	6Z/1	2d/1	4Z/-	2d/-	2d/-	1d/1	1/2	2d/1	1/4d	-/2	1/2
4	4Z/-	4Z/-	3Z/-	1d/2	2d/1	1/2	2d/-	2d/1	1/2	1/4d	-/4d
5	3Z/-	2d/-	3Z/-	3Z/-	1d/2	-/1	2d/1	1/2	-/3d	1/2	-/5Z
6	3Z/-	3Z/-	2d/-	2d/1	2d/1	2d/1	1d/2	-/2	-/3d	-/3	-/4d
7	2d/-	3Z/-	2d/1	2d/-	2d/1	2d/1	-/2	-/4d	-/2	-/4d	-/3
8	3Z/-	3Z/-	2d/-	3Z/-	3Z/-	2d/-	1/2	-/3d	-/3	-/3d	-/5Z
9	3Z/-	2d/-	3Z/-	2d/1	2d/-	1d/2	-/3d	-/3	-/5Z	-/5Z	-/2
10	2d/1	2d/1	2d/1	2d/1	1/2	3Z/-	2d/1	1d/2	1/2	-/5Z	-/4d
11	5Z/-	2d/1	1d/2	2d/1	-/2	-/3d	-/4d	1/2	1d/2	-/2	-/2
12	3Z/-	5Z/-	5Z/-	-/2	-/3	2d/1	1/2	1/5Z	2d/1	2d/1	-/3d

最終比(コラムではない)へのシフト：

同一連隊効果(13.0) = 攻撃側は右2、防御側は左1まで。

装甲優勢(12.0) = 攻撃側は右3、防御側は左1まで。

士気(14.3) = 攻撃側は右3、防御側は左2まで。

奇襲(10.0) = 右1(午前と夜間ターンのみ)。

4Hx 以上から攻撃(9.72) = 右1。

工兵が都市を攻撃(9.71) = 右1。

指揮官(22.22) = 右1。《訳註：左/右1?》

装甲集中投入(12.2) = 右1。

複数の狙撃兵師団(13.4) = 左1。

戦闘結果：

#/# = 攻撃側/防御側の損害結果。

d = 他の結果に加えて混乱。

Z = 他の結果に加えて戦意阻喪。

損害結果の半分(攻撃側切上、防御側切捨)はステップロスで満たすこと。

戦力減少

独軍

中隊分割

歩兵/機械化歩兵

10-11-12/8-8-12/5-5-12/3-3-12

9-10-12/7-8-12/5-5-12/3-3-12

3-3-12x3

8-9-12/6-7-12/4-5-12/2-3-12

3-3-12x2, 2-3-12x1

7-9-12/5-7-12/3-4-12/1-2-12

7-8-6/5-6-6/3-4-6/1-2-6

3-3-6, 2-2-6x2

7-7-6/5-5-6/3-3-6/1-1-6

2-2-6x3

偵察/工兵

12-12-14/9-9-14/6-6-14/3-3-14

10-10-14/7-7-14/5-5-14/3-3-14

3-3-14x3

6-7-12/4-5-12/2-3-12/1-1-12

5-6-6/3-4-6/1-2-6

戦車

5-5-9/2-3-9

戦力減少

ソ連軍

中隊分割

歩兵/機械化歩兵/騎兵/落下傘/機関銃

7-7-11/4-4-11/1-1-11

7-6-11/4-3-11

6-7-11/3-4-11

6-6-11/3-3-11

5-5-11/3-3-11

7-6-6/4-3-6

5-4-6/3-2-6

3-3-6/1-1-6

6-5-9/4-3-9/2-1-9

4-5-6/2-3-6/1-1-6

1-1-6x4

偵察/戦車

12-10-12/8-6-12/4-3-12

11-9-12/6-5-12/3-2-12

11-9-10/6-5-10/3-2-10

9-8-12/6-5-12/3-2-12

7-9-8/4-5-8

7-6-12/4-3-12

5-4-9/3-2-9

4-3-10/2-1-10

3-4-12/1-2-12

5-4-10/3-2-10

6-5-9/3-2-9

2-3-12/1-1-12

Pakfront/YSGA 2015年2月例会配布用

脱稿 4, I, 2015

抄訳 パック1号

戦闘オプションマトリックス

攻撃側オプション	防御側オプション 戦闘前退却	撤退	通常防御	徹底抗戦
陽動	<ol style="list-style-type: none"> 1) 戦闘は生じない(砲兵は消費する)。 2) 防御側は 1Hx 退却。 3) 攻撃側は前進不可。 	<ol style="list-style-type: none"> 1) 両軍の戦闘結果 2 減。 2) 防御側は最低 1Hx 退却。 3) 防御側の戦闘結果の 1/4 (切捨)はステップロス。 4) 攻撃側は前進不可。 	<ol style="list-style-type: none"> 1) 両軍の戦闘結果 2 減。 2) 攻撃側は前進不可。 	<ol style="list-style-type: none"> 1) 両軍の戦闘結果 1 減。 2) 最終戦闘比が左 1 シフト。 3) 攻撃側は前進不可。 4) 防御側の戦闘結果の 1/2(切上)はステップロス。 5) 防御側の死守 1dr に-1。
威力偵察	<ol style="list-style-type: none"> 1) 戦闘は生じない(砲兵は消費する)。 2) 防御側は 2Hx 退却。 3) 攻撃側は最大 1Hx 前進。 4) 突破戦闘は生じない。 	<ol style="list-style-type: none"> 1) 両軍の戦闘結果 1 減。 2) 防御側は最低 1Hx 退却。 3) 防御側の戦闘結果の 1/4 (切捨)はステップロス。 4) 攻撃側は最大 1Hx 前進。 5) 突破戦闘は生じない。 	<ol style="list-style-type: none"> 1) 両軍の戦闘結果 1 減。 2) 攻撃側は最大 1Hx 前進。 3) 突破戦闘は生じない。 	<ol style="list-style-type: none"> 1) 両軍の戦闘結果 1 減。 2) 最終戦闘比が左 1 シフト。 3) 攻撃側は最大 1Hx 前進。 4) 防御側の戦闘結果の 1/2(切上)はステップロス。 5) 防御側の死守 1dr に-1。 6) 突破戦闘は生じない。
通常攻撃	<ol style="list-style-type: none"> 1) 戦闘は生じない(砲兵は消費する)。 2) 防御側は 2Hx 退却。 3) 攻撃側は 2Hx 前進。 	<ol style="list-style-type: none"> 1) 攻撃側の戦闘結果 1 減。 2) 防御側は最低 1Hx 退却。 3) 防御側の戦闘結果の 1/4 (切捨)はステップロス。 	特別な影響はない。	<ol style="list-style-type: none"> 1) 最終戦闘比が左 1 シフト。 2) 防御側の戦闘結果の 1/2(切上)はステップロス。 3) 防御側の死守 1dr に-1。 4) 戦闘解決後に全防御側は混乱。
強襲	<ol style="list-style-type: none"> 1) 戦闘は生じない(砲兵は消費する)。 2) 防御側は 2Hx 退却。 3) 攻撃側は 1Hx 前進。 4) 突破戦闘は生じない。 	<ol style="list-style-type: none"> 1) 攻撃側は記載攻撃力の 3 倍まで支援可。 2) 最終戦闘比が右 1 シフト。 3) 防御側は最低 1Hx 退却。 4) 防御側の戦闘結果の 1/4 (切捨)はステップロス。 5) 攻撃側は最大 1Hx 前進。 6) 突破戦闘は生じない。 	<ol style="list-style-type: none"> 1) 最終戦闘比が右 1 シフト。 2) 攻撃側は記載戦闘力の 3 倍まで支援可。 3) 攻撃側は全戦闘結果をステップロスで満たす。 4) 2 ステップロス以上被った攻撃側は、前進前に士気チェックに成功すること。 5) 攻撃側は最大 1Hx 前進。 6) 戦闘解決後に全攻撃側は混乱。 7) 突破戦闘は生じない。 	<ol style="list-style-type: none"> 1) 攻撃側は記載戦闘力の 3 倍まで支援可。 2) 攻撃側は全戦闘結果をステップロスで満たす。 3) 両軍の戦闘結果 1 増。 4) 防御側の戦闘結果の 1/2(切上)はステップロス。 5) 2 ステップロス以上被った攻撃側は、前進前に士気チェックに成功すること。 6) 攻撃側は最大 1Hx 前進。 7) 戦闘解決後に全ユニットは混乱。 8) 突破戦闘は生じない。

