

<SPI 1975>

Panzer 44

Tactical Armored Combat,
Europe, 1944-45

by James F. Dunnigan

[6.91] 射程効果表

射程(Hx数)	攻撃力への影響
1	2倍
2、3	影響なし
4、5	1減
6、7、8	2減
9、10	3減
11以上	6減

[17.1] 地雷 Hx の攻撃優勢値

応急地雷	-1 *
阻止地雷	+1
防御地雷	+7

ユニットが Hx に進入、または離脱すると地雷原が攻撃。17.0 参照。

【訳註：* ルール 17.11 では、応急は-2。】

[6.83] 混乱回復表

混乱状態	回復に必要な dr
D-1	1、2、または3
D-2	1か2
D-3	1

[6.85] 攻撃手順表

攻撃ユニットのクラス 対 目標タイプ	1. 射程効果 による攻撃 力修整は、	2. 目標の 防御力の マイナスは、	3. dr の 実施は、	4. 地形効果 (単複数)によ る dr 減少は、	5. 戦闘結果 を読むか？
M 対 全タイプ	有	有	有	有	然り
R 対 装甲(近接突撃)	無	有	有	無	然り
R 対 非装甲	有	有	有	有	然り
集中H 対 装甲	無	有(4)	有	無	然り
分散H 対 装甲	無	無	無	無	否
集中H 対 非装甲	無	無	有	有	然り
分散H 対 非装甲	無	有	有	有	然り

備考：

- ・ Hクラスの集中射撃(HT)に対する装甲目標は、実際の記載防御力に関わりなく、常に『4』とみなす。
- ・ 『戦闘結果を読むか？』コラムの『否』は、この兵装/目標の組合せは禁止を示す。

[6.8] 戦闘結果表 (CRT)

dr	攻撃優勢値(攻撃手順で算出)												dr	
	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8		
-3	Pin	Pin	Pin	Pin	(P)	D-1	-3	
-2	Pin	Pin	(P)	(P)	(P)	(P)	D-1	D-2	-2
-1	Pin	Pin	(P)	(P)	(P)	D-1	D-1	D-1	D-2	-1
0	.	.	.	Pin	Pin	(P)	(P)	(P)	D-1	D-1	D-1	D-2	D-2	0
+1	.	.	Pin	Pin	(P)	(P)	(P)	D-1	D-1	D-2	D-2	D-2	D-3	+1
+2	.	Pin	Pin	(P)	(P)	(P)	D-1	D-1	D-2	D-2	D-2	D-3	D-4	+2
+3	Pin	Pin	(P)	(P)	(P)	D-1	D-1	D-2	D-2	D-3	D-3	D-3	D-4	+3
+4	Pin	(P)	(P)	(P)	D-1	D-1	D-2	D-2	D-3	D-3	D-3	D-4	D-4	+4
+5	(P)	D-1	D-1	D-1	D-2	D-2	D-2	D-3	D-3	D-4	D-4	D-4	D-4	+5
+6	D-1	D-1	D-1	D-2	D-2	D-3	D-3	D-3	D-4	D-4	D-4	D-4	D-4	+6

「-3」未満の攻撃優勢値の攻撃は禁止。「+8」越は「+8」とみなす。

戦闘結果例：

・ =効果なし。

Pin=目標は釘付。

次の移動 Ph に移動不可。

射撃能力には影響なし。

次の釘付/混乱回復 Ph に回復。

(P)=遅延恐慌。

次の恐慌判定 Ph に自動的に恐慌になるまで影響なし。

D-1、D-2、D-3=混乱。

移動や射撃不可。

D-4=目標破壊。

非装甲目標(除：トラック)は除去。

車両(含：トラック)は残骸マーカーに交換。

- ・ Hx 対辺間=200m
- ・ 1 GT=1~6分。
- ・ 1ユニット=小隊規模(20~50人か、3~10輛)。

【3.0】ゲーム備品

【3.4】用語

・兵装クラス：

- R=小銃と機関銃など。
- M=徹甲弾と高炸薬弾の両方を発射可能な火砲。
- H=高炸薬弾を発射可能な火砲。

・目標タイプ：

- 装甲=防御力に鉤括弧([#])付。
- 非装甲=防御力に鉤括弧([#])無。

【5.0】事前記入

- ・相互事前記入 Ph に、両軍は同時に自軍各ユニットの本 GT のアクションを1つのみ、秘密裡に記録用紙に記入。
- ・戦闘任務では、目標 Hx (1 Hx のみ) も記入(例外:反撃砲火)。
- ・移動アクションでは、移動のみを記入し、経路や目的地 Hx は記入不要。
- ・GT中に何も望まねば、記録用紙は空欄に。

【5.1】戦闘の同時性

- ・全ての射撃(戦闘)は同時進行。Ph中の全射撃を完了するまでは、全ての戦闘結果適用は後回し。

【5.2】移動の交互性

- ・先攻側は移動を記入した全ユニットを移動。次に後攻側。同時進行ではない。

【5.4】任務一覧

任務記号 説明

- MV**：移動。ある Hx から他の Hx へのユニットの物理的な移動。乗車、下車、及び蹂躞も含む。
- DF**：直接射撃。特定の敵目標への視認線沿いの射撃。
- IF**：間接射撃。射撃ユニットが視認線を設定できない Hx への射撃。
- OF**：臨機射撃。敵ユニットが進入して射撃を生じさせることを期待して、視認線を設定。
- CA**：近接突撃。直接射撃の一種。
- CB**：反撃砲火。臨機射撃の一種。

【6.0】戦闘

■ 1ユニットが敵1ユニットへ攻撃を行う手順：

- ・攻撃側と防御側のクラスにより、全てのステップを用いるわけではない(攻撃手順表参照)。
- (1) 射程効果による攻撃力の修整。
- (2) 防御力を差し引く。
射撃側ユニットの攻撃力から、目標ユニットの防御力を差し引き、攻撃優勢値を算出。
装甲目標に対する Hx クラス集中射撃の場合、防御側の防御力は常に4。
- (3) dr。
- (4) dr を地形効果表に従い修整。
- (5) CRT で修整後 dr と攻撃優勢値を交差させて結果を読む。

【6.1】制約と制限

- ・攻撃は非強制。ただし記入した射撃は強制。
- ・RとMのクラスは、各GTに各目標Hxの1ユニットのみを射撃可。
- ・Hxクラスは、各GTに1目標Hxのみを射撃可。ただし複数ユニットを射撃可で、分割せぬ攻撃力を用いて、各防御側ユニットを連続して一つずつ射撃。
- ・恐慌や混乱のユニットは射撃実行不可。
- ・1ユニットは各GTに1回しか射撃実行不可。
- ・1ユニットは何度でも射撃され得るが、各攻撃は射撃側の好きな順序で一つずつ連続して行う。
- ・共通の目標を攻撃する攻撃側ユニットの攻撃力は合計不可。
- ・同一Hxで攻撃を受けるユニットの防御力も合計不可。

【6.2】Hクラスの射撃

- ・全てのHクラス射撃は、集中射撃(Tight Pattern)か分散射撃(Loose Pattern)を事前記入時に指定のこと。記入がなければ集中射撃。
- ・集中射撃=着弾 Hx のみに影響あり。
- ・分散射撃=着弾 Hx と周囲 6Hx (着弾地域)に影響あり。
- ・着弾 Hx (地域)の全ユニットを個々に攻撃。攻撃力は複数の防御側に分割せず、各ユニットを全攻撃力で攻撃。

【6.3】直接射撃(DF)

- ・攻撃側ユニットは、敵ユニットへ視認線を設定可能のこと。
- ・事前記入 Ph に、任務記号「DF」と目標 Hx を記入し、直接射撃 Ph に実行。
- ・1ユニットは各GTに目標1Hxのみを射撃可。
- ・目標 Hx に2ユニットいる場合、どちらを最終目標にするかの記入は不要。目標 Hx のみを記入。

【6.4】間接射撃(IF)

- ・Wspe, M7, M21, 迫撃砲、重迫撃砲、野砲のみが実行可。
- ・視認できない(視認線設定不能)が、他の自軍ユニットが視認する目標1Hx(空Hx可)のみを射撃可。
- ・事前記入 Ph に、任務記号「IF」と目標 Hx を記入。その時点で目標は自軍ユニットで視認下のこと。間接射撃 Ph に解決。
- ・自軍視認ユニットは恐慌や混乱でもよいし、視認した場所から移動してもよい。
- ・間接射撃を実行しているユニットが、恐慌や敵の直接射撃で混乱になると、間接射撃中止。
- ・直接、間接両射撃可能ユニットは、1目標へ一方のみを実行可。
- ・間接射撃の目標 Hx は、間接射撃 Ph まで公表不要。
- ・間接射撃は臨機射撃ではない。移動 Ph 後に着弾地域にいるユニットにのみ影響あり。

【6.48】着弾偏差：

- ・間接射撃(集中も分散も)は dr し、
「1」では記入した目標 Hx に着弾。
他は偏差表で再度 dr して方向を決め、その隣接 Hx に着弾。

【6.5】臨機射撃(OF)

- ・射撃ユニットの Hx 中心点から目標 Hx 中心点まで臨機射撃線を引くために、目標 Hx を事前記入。
- ・敵ユニットが移動 Ph 中に、臨機射撃線が通る Hx に進入、または臨機射撃線と一致する HxS を横断すると発生。
- ・敵ユニット(の移動 Ph 中にのみ)が生じさせると、敵の移動を停止させ、直ちに直接射撃で解決し、結果適用。
- ・混乱や釘付にならなければ、移動側は移動継続可。
- ・シナリオに特記せねば、初めて発生すると宣言強制。
- ・臨機射撃線と一致する HxS を横断時に発生すると、射撃側は実施を出た Hx か進入した Hx か選択可。
- ・移動中のユニットへのみ指向。停止している敵ユニットは無視。
- ・臨機射撃を事前記入したユニットが、直前の直接射撃 Ph に混乱すると、臨機射撃不可。

【6.6】近接突撃(CA)

- ・直接射撃 Ph に、Rクラスのみが隣接する装甲目標のみに対して行う直接射撃の一種。
- ・Rクラスは近接突撃でのみ装甲目標を攻撃可。
- ・装甲目標のみが近接突撃の攻撃を受ける。
- ・事前記入は、任務記号「CA」と目標 Hx を記入。
- ・地形の影響なし。ただし渡河不能河川 HxS 越は禁止。
- ・近接突撃実行 GT に装甲目標が移動予定の場合は、-1 drm。

【6.7】反撃砲火(CB)

- ・砲兵と迫撃砲(のみ)にCB任務(集中か分散射撃か)を記入可。
- ・敵の砲兵や迫撃砲(のみ)の間接射撃 dr が「1」の場合、その敵ユニットは視認され、1個以上の反撃砲火ユニットは射程内のこのユニットをで自動的に射撃可(任意)。
- ・臨機射撃の一種で、間接射撃として実行。
- ・各ユニットは各GTに1回しか行えず、全攻撃は別個に実施。
- ・複数の敵ユニットへ実施する際は、ある反撃砲火実施前に全ての砲火を割当てること。
- ・実施すると、敵の反撃砲火が生じ、連鎖し得る。

- ・実施は強制されない。
- ・間接射撃、反撃砲火、反-反撃砲火…は、生じた GT に実施。
- ・反撃砲火が生じると、近隣の他のユニットも被る。影響は間接射撃と同一。
- ・反撃砲火で視認されたユニットは、同 Hx に留まる限りは、以降の GT に視認のまま(よって通常の間接射撃を受ける)。

[6.79] 選択ルール：

- ・同一 Hx から射撃する GT 毎に、視認される確率が 1/6 上昇。
- ・これは非常に現実的だが、かなりの記録が必要となる。

[6.8] 戦闘結果表

[6.83] 釘付と混乱マーカーの取除：

- ・釘付マーカーは、釘付/混乱回復 Ph に自動的に取除。
- ・同 Ph に D-1~D-3 のユニット毎に dr し、下記で回復。失敗では、そのまま：

D-1=1~3 D-2=1、2 D-3=1。

[6.84] 戦闘結果の累積：

- ・累積し、累積する。例：D-1+D-1=D-2。
- ・D-4 になると直ちにユニット除去。
- ・釘付と(P)結果は、混乱結果とは別物。

[6.9] 射程と射程効果

- ・戦闘ユニット記載の最大射程は、目標を射撃できる最長 Hx 数。
- ・Hクラス以外は、射程により火力増減。

[7.0] 移動

- ・移動させたいユニットには、事前記入 Ph に任務記号「MV」を記入。次に移動 Ph に移動。
- ・一度に 1 ユニットののみ移動(例外：輸送)。
- ・移動を記入したユニットは、最低 1 Hx は移動のこと。1 Hx 移動後に元の Hx に戻ってもよいが、臨機射撃は被り得る。敵ユニットや禁止 Hx で移動不可では移動不要。
- ・1 移動 Ph に、許容移動力を越える移動は不可。
- ・特記せねば、盤上から離脱不可。離脱後は復帰不可。

[7.3] ZOC

- ・本ゲームに ZOC はない。

[7.4] 非装甲目標の防御における移動の影響

- ・非装甲目標は、移動を記入した GT 中に射撃を受けると、全ての地形効果を喪失。

[8.0] スタック制限

- ・スタックは不可。以下例外。

[8.1] 強化陣地 Hx でのスタック制限

- ・歩兵と対戦車砲【訳注：タイプ略号が「##a」】はスタック可。
- ・所有者選択で、両者または一方が強化陣地の内部でも外部でもよい。

[8.2] 輸送中のスタック制限

- ・車輛ユニットが非車輛ユニットを輸送する際は、非車輛ユニットの上に車輛ユニットを配置(9.0)。

[8.3] スタック制限適用時期

- ・移動 Ph 中は、他の自軍ユニットを自由に通過可。移動 Ph 終了時のみ適用。
- ・蹂躞(13.0)を除き、敵ユニットを含む Hx に進入不可。
- ・移動していないユニットの Hx で、移動中に臨機射撃を受けて釘付や混乱を被り、スタック超過すると、移動側プレイヤーは釘付や混乱ユニットを空の隣接 Hx へ移動可。

[9.0] 輸送

【訳注：『トラックとハーフトラック』は『輸送車輛』と略。】

- ・乗車には、輸送車輛を非車輛ユニットの上に配置。
- ・下車には、輸送車輛を非車輛ユニットの上から取除。
- ・非車輛ユニットの上にいる輸送車輛は、その非車輛ユニットを輸送中とみなす。

[9.1] 制限と制約

- ・乗車と下車には、両ユニット共に全移動力消費。同 GT には

他の任務や活動は実行不可。

- ・輸送車輛ユニット(のみ)1個が非車輛ユニット1個を輸送可。
- ・乗車させる輸送車輛は、その非車輛ユニットに隣接して GT を開始のこと。逆に下車させた輸送車輛は、その非車輛ユニットに隣接する Hx に配置。
- ・強化陣地でスタックする歩兵や対戦車砲は乗車不可。強化陣地から出て、次の GT に乗車のこと。

[9.2] 輸送中の非車両ユニットの状態

- ・戦闘に関し、輸送車輛へ射撃。輸送されているユニットの存在は無視するが、輸送車輛と同じ戦闘結果を被る。
- ・輸送車輛が被った釘付、混乱、または恐慌は、両ユニットに等しく適用。

[9.3] 乗車中や下車中の状態

- ・ある GT に乗車や下車しようとする、または乗車や下車したユニットは、事前記入と戦闘解決に関しては**移動中**。
- ・乗車や下車のために、輸送車輛が隣接 Hx へ進入や隣接 Hx から出ると、臨機射撃を被る。釘付か混乱を被ると、元の Hx に移し、乗車や下車は生じない。

[9.4] 乗車中の戦闘

- ・乗車しているユニットは射撃実行不可。乗車中であること以外は何の役割もなし。

[9.6] 乗車や下車の事前記入

- ・乗車、下車、及び輸送は、任務記号 MV で全て表す。両ユニットに記入し、移動 Ph に実行。

[10.0] 地形

[10.1] 移動への影響

- ・地形コストは累積。
- ・HxS と Hx のコストの両方を消費できない Hx へは進入不可。
- ・移動に関してユニットは、トラック、他の車輛(含：ハーフトラック=APC)、及び徒歩機動(許容移動中が1)の3クラスあり。【訳注：TEC と異なる。】
- ・道路 HxS を通って Hx に進入する場合(または、町 Hx から町 Hx へ)は、道路コスト(1/2)のみ消費。横断した HxS や進入した Hx の他の地形は無視。

[10.2] 戦闘への影響

- ・装甲目標に対する Hクラス集中射撃には非適用。
- ・稜線 HxS は、Hクラスの全タイプの射撃に影響なし。
- ・地形効果は累積しない。有利な 1 地形の効果のみ。

[10.3] 斜面と稜線 HxS

(10.31) 斜面 HxS：

- ・HxS の一方にのみ傾斜図あり。
- ・傾斜図がある Hx は、斜面 HxS より低位。
- ・傾斜図 Hx のユニットのみが、戦闘に関しての斜面 HxS の利点を得る。
- ・斜面 HxS を横断して上方へ移動時は、(Hx のコストに加えて)斜面 HxS 横断コスト消費。
- ・斜面 HxS に隣接するが、傾斜図がない Hx のユニットは斜面の上方におり、戦闘で斜面 HxS の利点を得ず、斜面 HxS を横断して下方へ移動時は斜面 HxS 横断コスト不要。

(10.32) 稜線 HxS：

- ・HxS の両方に傾斜図あり。
- ・両側面 Hx は、稜線 HxS より低位。
- ・一方の側面 Hx にいるユニットは、戦闘に関しての斜面 HxS の利点を得、斜面 HxS の横断コスト消費。。
- ・稜線 HxS は、Hクラスの全ての射撃に影響なし。

(10.33) 傾斜図：

- ・斜面と稜線 HxS を明示するのみ。
- ・傾斜図 Hx から他の傾斜図への移動は、介在する稜線や斜面を通行せねば、追加コスト不要。
- ・斜面や稜線 HxS 越に射撃を受けねば、傾斜図 Hx には防御利点なし。

【11.0】視認

- ・視認するユニットと視認されるユニットの Hx 中心点間の直線である視認線 (LOS) が通ると視認でき、この視認線を射線として使用可。
- ・視認線は、遮断 Hx や HxS を通過すると遮断。

[11.1] 遮断 HxS と遮断 Hx

- ・全体または一部が遮断地形で覆われた HxS は遮断 HxS。
- ・全体または一部が遮断地形で覆われた Hx は遮断 Hx。
- ・山頂 Hx は「高地」を表すが、視認の有利性なし。低地にある遮断地形を超えて視認不可。
- ・射撃ユニット Hx、及び/または目標 Hx にある、またはそれら Hx の HxS にある遮断地形は、視認線を遮断しない (例外: 11.14)。

(11.14) 視認の相互作用:

- ・ルール上、ユニット A がユニット B を視認できると、ユニット B はユニット A を視認可。ただし、
- ・町や森林 Hx のユニットは、敵ユニットが 3 Hx (含) 以内に存在するか、自身が射撃するまで視認されない。一旦視認されると、同 Hx から出るまでは視認下のまま。

[11.2] 戦闘への影響

- ・視認できない目標へは、事前記入や射撃実行不可 (例外: 間接射撃)。
- ・間接射撃のみは、他のユニットのために目標を視認可。
- ・戦闘の各事前記入で、視認はユニット毎に決定。

[11.3] 視認におけるユニットの影響

- ・ユニット (彼我) は視認線を遮断しない。

[11.4] 間接射撃における視認の影響

- ・間接射撃可能な自軍ユニットのために、どの自軍ユニットも目標 Hx を視認可。
- ・視認ユニットのアシストがなければ、間接射撃実行不可 (例外: シナリオ特別ルール)。

[11.5] 情報の制限

- ・相手を信用するならば導入可。
- ・敵ユニットが視認できないユニットは裏返し、クラスと戦力を秘匿可。
- ・裏返したブランク駒も用いると、戦場の霧を追加できる。

【12.0】強化陣地 (塹壕)

- ・強化陣地マーカー下のユニットは内部、上では外部にいる。

[12.1] 効果

- ・内部のユニットのみが、攻撃を受けると -4 drm。

[12.2] 配置と破壊

- ・初期配置で 1 Hx に 1 枚まで配置可。配置後は移動不可。
- ・GT 終了時に自軍ユニットが不在になると取除。

[12.3] スタック制限への影響

- ・強化陣地 Hx は、歩兵 1 個と対戦車砲 1 個がスタック可。
- ・マーカーの下か上の位置で、両方または一方が強化陣地の利点を得る。または両者得ない。

[12.4] 移動への影響

- ・内部のユニットは、外部へ出る (マーカーの下から上へ) のに全移動力消費。
- ・内部へ入る (マーカーの上から下へ) には MP コスト不要。
- ・強化陣地内の位置変更は自軍移動 Ph に実行。

【13.0】蹂躪

- ・装甲目標タイプで、M兵装クラスで、攻撃力と防御力が 5 以上の AFV のみが、その移動 Ph に敵の非車輛ユニット (= 許容移動力がゼロか 1) を、通常移動コスト + 1 MP で通過して実行。
- ・通過直後に CRT で地形修整なしで解決。次に、Rクラスの目標は蹂躪ユニットへ逆襲。次に両結果を直ちに適用。蹂躪ユニットは出た Hx で結果を受ける。

[13.1] 蹂躪結果の適用

- ・蹂躪結果で除去 (D-4) されても、目標は (Rクラスユニットを

含むと) 自動的に逆襲可。

- ・蹂躪されても無影響のユニットは、同 GT に事前記入した任務を通常に実行可。

[13.2] 制限と制約

- ・強化陣地 Hx を通過するためにおいて、強化陣地内にいるユニットは蹂躪を受け得るが、その防御ユニットはその蹂躪の影響を受けず、各ユニットは逆襲を 2 回実行可。
- ・蹂躪実行後に蹂躪ユニットは (逆襲で混乱や P 結果を被らなければ)、移動継続可。ただし各ユニットは各 GT に 1 回しか蹂躪不可。
- ・森林や町 Hx へは実行不可。また、蹂躪 Hx へ進入または離脱する HxS が森林 HxS でも不可。
- ・蹂躪ユニットは、隣接空 Hx から蹂躪 Hx に進入し、蹂躪後は隣接空 Hx へ出ること。蹂躪経路は直線だけでなくもよいし、進入したのと同じ Hx へ出てもよい。

[13.3] 複数の蹂躪

- ・1 Hx は同一 GT 中に何度でも蹂躪を被り得る。各蹂躪は別個の行動。

[13.4] 地形

- ・蹂躪コストは、地形コストの全て + 1 MP。
- ・蹂躪ユニットは、同 GT 中には道路移動率使用不可。

[13.5] 逆襲における混乱の影響

- ・蹂躪を被り、釘付、恐慌、または混乱を被っても、記載攻撃力で常に逆襲可。

[13.6] 逆襲の最小値

- ・逆襲の攻撃優勢値は -4 以下となっても、常に -3 で解決。

[13.7] 蹂躪の事前記入

- ・蹂躪の任務記号はない。要件を満たした AFV は、移動 (MV) を記入すると、移動実行の一環として蹂躪可。

[13.8] 蹂躪ユニットに対する臨機射撃

- ・臨機射撃発生ユニットが蹂躪実行 Hx で臨機射撃線を発生させると、発生ユニットは蹂躪実行可だが、出た Hx で臨機射撃を被る。

【14.0】恐慌 (指揮統制)

- ・どちらかの軍の 1 ユニット以上が射撃 (直接、臨機、または間接) を実行した GT の次の GT から、恐慌判定 Ph に各軍は、自軍恐慌レベル%に相当する恐慌チットを無作為に引く。10% 毎に 1 枚。
- ・引いたチットの記載数値に相当する下一桁の Hx に、その瞬間にいるユニットの恐慌になる。
- ・恐慌は、各全 GT に新規に判定。

[14.1] 移動を事前記入されたユニットに対する恐慌の影響

- ・自主的な移動不可。代わりに恐慌移動実行。
- ・恐慌ユニット毎に偏差表で dr して方向を決定し、次に再度 dr してその方向へ移動する MP を決定。次にその移動を実行。
- ・自軍移動 Ph に、非恐慌移動と組合せて実行。
- ・恐慌移動手順は、一旦開始すると中断不可。よって、dr で移動箇所を判定後は、恐慌ユニットを実際に移動させる前に他ユニットの移動不可。
- ・恐慌移動は保有 MP より多く MP は得られない。
- ・蹂躪実行不可。敵ユニットに隣接すると移動停止。
- ・自軍ユニットを通過可だが、スタック制限を適用し、超過する前に移動終了。

[14.2] 輸送における恐慌の影響

- ・恐慌中の車輛は非車輛を乗車不可で、代わりに恐慌移動被る。
- ・恐慌中の非車輛は乗車不可で、恐慌移動被る。
- ・乗車ユニットを有す車輛が恐慌になると、乗車ユニットと共に恐慌移動 (移動を事前記入ならば)。

[14.3] 戦闘における恐慌の影響

- ・射撃実行不可。
- ・射撃を記入したユニットが恐慌となると、射撃任務中止。
- ・防御力や、蹂躪への逆襲の固有能力には影響なし。

【14.4】不活性または混乱ユニットに対する恐慌の影響

・任務を事前記入されていないユニットや、混乱ユニットには影響なし。

【14.7】戦闘結果の遅延恐慌 (P)

・直後の恐慌判定 Ph に自動的に恐慌。
・遅延恐慌ユニットが通常の恐慌を被っても追加影響なし。
・(P) ユニットに移動を事前記入可。

【15.0】盤外砲兵 (OFBDA)

【15.1】盤外砲兵の使用

・シナリオで与えられる。使い捨て。
・常にHクラスの間接射撃。集中射撃か分散射撃かを選択。偏差(6.48)あり。
・射程は無制限だが、(シナリオで特記せねば)非視認目標 Hx へは攻撃不可。
・事前記入 Ph に記入(例：OFBDA-ヘクス#1234-7H)し、同 GT の間接射撃 Ph に、目標 Hx 偏差後に着弾。

【15.2】盤外砲兵の制限

・ユニットの場合と同様に、攻撃力は複数 Hx に分割不可。
・同一 GT 中に、同一または異なる目標 Hx に別個に複数回攻撃可。
・反撃砲火に使用不可。
・盤外砲兵へは射撃不可。

【16.0】近接航空支援 (CAS)

・盤外砲兵と同様に適用(例外：偏差パターン)。
・事前記入 Ph に目標 Hx に割り当て、間接射撃 Ph に偏差適用後に、目標 Hx 偏差後に着弾。

【16.1】近接航空支援の偏差

・dr し、：
1か2 = 目標 Hx に着弾。
3~6 = 偏差表で再度 dr して方向決定し、1 Hx 偏差。

【16.2】近接航空支援の適用

・常にHクラスの間接射撃で、着弾 Hx にのみ影響あり。
・1空爆を複数目標 Hx に分割不可。
・例：CAS-(5H)x3 は、各Hクラスの5攻撃力の空爆3回。

【17.0】地雷

・応急、阻止、及び防御の3タイプあり。
・初期配置時に、敷設したい地雷 Hx ナンバーと地雷タイプを秘密裡に記入。以降、地雷 Hx にユニット(彼我)が進入または離脱すると、直ちに地雷攻撃を実行し、地雷 Hx マーカー配置。

【17.1】地雷攻撃

・ユニットの防御力や目標タイプに関わりなく、下記攻撃優勢値で攻撃：

応急=-2、阻止=+1、防御=+7。
・地形、防御力、及び目標タイプは無視。
・地雷 Hx に進入すると、地雷攻撃で釘付や混乱になったかどうかに関係なく、同 GT の移動終了(例外：蹂躞)。
・地雷 Hx から離脱時も被り、結果は隣接 Hx で適用。
・地雷 Hx を蹂躞するユニットは、1 GT に地雷攻撃を2回受け、離脱 Hx に配置。
・地雷 Hx に自軍ユニットを初期配置可。ただし地雷 Hx から離脱すると地雷攻撃を被る。

【18.0】初期配置とプレー

【18.4】初期配置

(18.41) 盤上への初期配置：

・通常の地形とスタックの制限に従う。

(18.42) 盤外への初期配置：

・第1GTに登場する部隊は、増援(18.6)として配置。

(18.43) 秘密配置：

・11.5使用時は、常に裏面で配置。攻撃側が(特記せねば)常に先に配置。

【18.5】勝利条件

・終了時に判定。
・VP 導入時は、終了時に VP が多い側の勝利。
・「戦闘ユニット」=攻撃力を有すユニット(除：トラックや APC)。
・「町」=その街を構成する全ての町 Hx。
・「盤外離脱」=離脱 Hx と同じ地形を有す仮想 Hx へ MP を消費して移動。

【18.6】増援

・乗車状態で登場可。
・指定登場 Hx を敵ユニット占拠では、敵がいない最も近い Hx から登場。

(18.61-65) 一列縦隊で登場の場合：

・先頭ユニットを登場 Hx に隣接させ、一列で配置。登場 Hx が道路では、登場 Hx から道路が延びると仮想。
・登場 Hx の登場コストと、登場 Hx まで迎える必要がある仮想の平地(か道路)Hx コストを消費。
・最初の GT に全ユニットが登場不能の場合、残りは次 GT に一列縦隊順に登場。
・盤外ユニットは、全ての面でプレーに関与せず。

(18.66) 自由隊形で登場の場合：

・登場 Hx を幾つでも使用可。ただし、同一 Hx から複数ユニット登場時は一列縦隊で。

【19.0】シナリオ：米第12軍集団戦区

【19.1】BEHIND UTAH, June 6, 1944

開始時部隊

米軍：

(Inf)x13、(MG)x3、(81m)x1、(Eng)x3。

独軍：

(Inf)x9、(20/4)x3、(75a)x1、(82m)x2、(T)x1。

初期配置：

独軍は Hx 列 3700(含)以東に任意に先に配置。
3700より西方は用いず、ユニットは進入不可。
次に米軍は歩兵小隊を裏面で任意の Hx に配置。
これは降下予定 Hx で、ユニット毎に偏差表で dr して方向を決定し、次に再度 dr して予定 Hx からの距離(drと同値)を決定。
盤外や用いないエリアに降下では除去。
独軍ユニット上に降下すると、独軍選択で隣接空 Hx へ。
同一 Hx に偏差すると、第1GT終了時までにはスタック解消のこと。
偏差後には表に戻し、完了後にゲーム開始。

増援(独軍のみ)：

第7GT：北端から自由隊形で(STG3)x1、(Inf)x5、(SPW)x3、(Tx2)。
第15GT：北端から(PzIV)x1。

交戦規則

1. 米軍先攻。
2. マップは Hx 列 3700(含)以東のみ用いる。
3. 両軍共に、第1GTには直接射撃不可。臨機と間接射撃は可。

恐慌レベル(両軍共通)

第1GT：50% 第3GT：30% 第5GT：10%。
第2GT：40% 第4GT：20% 第6~20GT：恐慌なし。

ゲームの長さ

20GT。

勝利条件

独軍：終了時まで、PzIVが南端から離脱すると勝利。

米軍：独軍勝利を阻止すると勝利。

ヒストリカル ノート

1944年6月6日早朝、連合軍空挺三師団がノルマンディー海岸の後背地に降下した。海岸へ向かう道路を警戒する町と村を奪取し、海岸を孤立化することが、その主たる目的であった。夜間降下のため分散したものの、任務は概ね達成できたのだ。

[19.2] SEDAN REVENGED, September 13, 1944

開始時部隊

仏軍：

Arracourt に：(M4)x6、(M10)x3、(M1)x6、(M3)x6、(M7)x2。
Bures に：(M4)x3、(M4a)x3、(M18)x3、(M1)x3、(M3)x3。
近接航空支援(10H)x4。

独軍：

(PzV)x10、(Inf)x3、(SMG)x3、(75a)x1、(Wspe)x1、(SPW)x7。

初期配置：

仏軍：指定箇所の1Hx以内に。

独軍：Hx1316、1718、2215、及び1813(含)で囲まれた地域に。
両軍の全ユニットは乗車状態にて。

交戦規則

1. 仏軍先攻。
2. 独軍は第1GTに、直接射撃、臨機射撃、及び間接射撃不可。
3. 仏軍は各GTに近接航空支援を1回のみ使用可。

恐慌レベル

仏軍：10%。

独軍：30%。

ゲームの長さ

8GT。

勝利条件

除去した敵攻撃力毎に1VP。

プレイヤーズ ノート

本シナリオは明らかに仏軍有利。バランス補正のためには、独軍恐慌レベルを10%に下げよ。

ヒストリカル ノート

ドイツ軍集団に配備された第112装甲旅団は、最近編制されたばかりであった。戦況図を精査後、ヒトラーは米第3軍と第7軍の軍の合流を阻止していたナンシーを救援するため、第3軍南翼への反撃を決断した。だが、この決断が大災厄の始まりと誰が予想できたであろうか。結果、第112は前進を命じられたが、偵察行動もなく、他の部隊との連携もなく、連合軍の側面と予想される地域へ突入した。

9月12日、旅団はエピナルを離れ、二列縦隊で前進した。初日は抵抗はなく、右翼の縦隊はドンペール村付近で露営。ドイツ軍は気付かなかったのだが、村の反対側で仏軍第2機甲師団の本部管理中隊(CCL)が野営していたのだ。ポッシュェ村の農民の通報と偵察報告により、CCLの指揮官は翌朝の包囲攻撃を下達した。米軍戦闘爆撃機の支援を得て、仏軍はパンター戦車48輛のうち34輛と、他の車輛の殆どを破壊して、独軍を潰滅させたのであった。

[19.3] BRIDGEHEAD AT WALLENDORF, September 15, 1944

開始時部隊

米軍：

(M1)x9、(57a)x1、(M21)x1、(M3)x12、(M4)x6、(M4a)x3、(M5)x3。

独軍：

(Inf)x2、(SMG)x4、(82m)x1、(150i)x1。

初期配置：

米軍：Rhine-Meuse 運河以南に。

独軍：運河以北に。ただし運河に隣接不可。

増援

米軍：

第1GT：Hx0534に1列縦隊で(M7)x2、(M15)x2、(M16)x2。

独軍：

第1GT：Hx4534に1列縦隊で(Inf)x2、(SPW)x2、(PzIV)x2。

第2GT：Hx6101~6125(含)から(Inf)x5。

第5GT：北端から(88a)x4、(SPW)x4、(JpIV)x3、(105f)x2、(Inf)x3、(T)x9。

交戦規則

1. 米軍先攻。

恐慌レベル

米軍：10%。

独軍：20%。

ゲームの長さ

15GT。

勝利条件

米軍：非混乱で非乗車の機械化歩兵(MI)がCoincourtのいずれかの町Hxを最初に占めた瞬間に5VP。同様にMoncourtとLeyでも。

加えて、いずれかの1Hxを米軍戦闘ユニット(状態不問)を、最終GTを通して占めた上記の町ごとに5VP。

よって、全条件を満たすと最大30VP。

独軍：いずれかのHxを最終GTを通して独軍戦闘ユニットが占めたXerses、Parroy、及びMoncourtごとに10VP。

両軍：除去した敵攻撃力毎に1VP。

プレイヤーズ ノート

両軍共に終了時にMoncourtからVPを得ることも有り得る。

ヒストリカル ノート

9月15日、第5機甲師団予備戦闘団(CCR)の先頭の威力偵察隊がウール河を渡河し、ジークフリート線を突破、ドイツ国内へ初めて重大な進入したとの報告を受けた連合軍総司令部は驚愕した。続く数日間、この突出部は増援を送り続けたため拡大したのだが、結局は独軍の反撃と兵站の悪化により米軍は、他の作戦を損ねて更に増援を送り込むか、ウール河を超えて撤収するかを決断に迫られた。決断は撤収であった。

教導装甲、第108装甲旅団、第19国民擲弾兵師団、及び訓練部隊と高射砲大隊の混成部隊を投入した独軍により、この撤収作戦は苦しまられた。

[19.4] LUNEVILLE, September 15, 1944

開始時部隊

米軍：

(MI)x3、(MG)x3、(AH)x1、(M8)x7、(M3)x6、(M5)x3。

独軍：

(Inf)x3、(Eng)x1、(82m)x2、(Puma)x1、(324/1)x3、(234/4)x1、(SPW)x6、(Stg3)x1。

初期配置：

米軍：第1GTにHx0534から1列縦隊で登場。非車輛ユニットは乗車状態にて。

独軍：第1GTにHx0110から1列縦隊で登場。同様に乗車状態にて。

交戦規則

1. 米軍先攻。

恐慌レベル

米軍：10%。

独軍：10%。

ゲームの長さ

12GT。

勝利条件

Coincourtにいる、非混乱で非乗車の自軍戦闘ユニット毎に4VP。混乱では1VP。

最終GTを通してCoincourtのいずれかの町Hxから2Hx以内の各車輛ユニット(除：M3とSPW)毎に1VP。

ヒストリカル ノート

モーゼル河渡河後、米軍第12(XII)軍団の先遣部隊は、第553国民擲弾兵師団の包囲を試み、戦略的都市のナンシー市周辺を突破し、背後に進出した。この先遣部隊は、反撃準備のために輸送中の独軍予備部隊と衝突した。

本シナリオは、米第42機甲騎兵大隊と第15装甲擲弾兵師団の偵察大隊との、ナンシー南東のルネヴィユとその周辺で生じた戦闘を再現する。師団の先遣部隊としてルネヴィユに到着した独軍偵察部隊は、米第4機甲師団の前進を援護していた第42機甲騎兵大隊と直ちに交戦に入った。この戦闘の初日、第42騎兵はルネヴィユから独軍を排除しようとしたが失敗した。

続く二日(シナリオでは再現していない)、第4機甲師団の分遣隊の支援で、第42はルネヴィユを掃射できたのだ。

この交戦は、両軍の偵察部隊の相違を実証した。1944年までに、独軍偵察大隊は、偵察任務だけではなく、前線戦闘部隊としても強固な戦闘任務も期待されていた。米軍騎兵は、より伝統的な任務、つまり

援護、偵察、及び追撃を期待されており、その様に武装し編制されていたのであった。

[19.5] ARRACOURT, September 19, 1944

開始時部隊

米軍：

Bezange に：(M4)x2、(M4a)x1、(M5)x2。

Moncourt に：(M5)x1。

Bois de Benamont に：(M7)x4。

Arracourt に：(M18)x1、(M8)x1。

Haut de Roules に：(Eng)x4、(MG)x2、(T)x3。

独軍：

(PzV)x8、(Inf)x9、(SPW)x9、(120m)x2、(82m)x1、(T)x3。

初期配置：

独軍：Ley の 1Hx 以内に。乗車状態で配置可。

米軍：指定箇所の 1Hx 以内に。乗車状態で配置不可。

増援

米軍：

第 1GT：Hx0110 に一列縦隊で(Eng)x2、(T)x2、(M18)x1、(M8)x1。

第 4GT：Hx1101 に一列縦隊で(M4)x2、(M4a)x1、(MI)x6、(T)x6。

第 6GT：Hx0129 に一列縦隊で(M4)x2、(M4a)x1。

独軍：

第 6GT：Hx3934~6134(含)に一列縦隊で(PzIV)x5、(Inf)x3、(T)x3、(88a)x2、(SPW)x2。

交戦規則

1. 独軍先攻。

恐慌レベル

独軍：20%。

米軍：10%。

ゲームの長さ

20GT。

勝利条件

独軍：終了時に Arracourt の町 Hx にいる戦闘ユニット毎に 5 VP。

米軍：Ley の町 Hx にいる戦闘ユニット毎に 5 VP。

両軍：除去した敵攻撃力毎に 1 VP。

米軍の合計 VP に関わりなく、独軍は 30VP 以上得なければ敗北。

ヒストリカル ノート

1944 年 9 月 19 日、ナンシー地区で部分的に包囲されていた第 553 国民擲弾兵師団の救援を上辺上の目的とし、独第 48 装甲軍団はマルヌーライン運河の北翼面沿いに西方へ反撃を行った。この独軍の進撃の先遣部隊は、第 113 装甲擲弾兵連隊であった。偵察も行わず、断片的に、この連隊は、米第 4 機甲師団の A 戦闘団(CCA)へ突入して行った。第 111 装甲旅団から援軍を得たにもかかわらず、連続した機動戦闘で独軍は停止させられ、撤収を余儀なくされた。

[19.6] HELL'S HIGHWAY, September 22, 1944

開始時部隊

独軍：

(Inf)x9、(SMG)x3、(82m)x1、(120m)x1、(105f)x1、(150i)x1、(75a)x1、(PzV)x1、(SPW)x3、(T)x2。

米軍：

(Inf)x9、(MG)x1、(57a)x1、(81m)x1、(40)x1、(T)x2。

初期配置：

独軍：Haut Des Roules の 1Hx 以内に。

米軍：Hx 列 0012(含)以北に。

増援(米軍のみ)

第 5GT：北端から自由隊形(Inf)x4、(57a)x1、(T)x5、(M4)x3、(M4a)x1。

交戦規則

1. 独軍先攻。

2. 米軍は第 10(最終)GT に蹂躞実行不可。

3. 独軍は、第 3GT まで間接射撃不可。

恐慌レベル

独軍：30%。

米軍：10%。

ゲームの長さ

10GT。

勝利条件

独軍：終了時に Hx1109~2612 の道路 Hx 上に、非混乱で非乗車の歩兵(Inf または SMG)がいると勝利。

米軍：独軍勝利を阻止すると勝利。

ヒストリカル ノート

アルンヘムの廃墟を死守しようと、英第 1 空挺師団が苦闘していた頃、ホロックスの第 30(XXX)機甲軍団が進撃し、ライン河へ到着できるように米第 101、82 空挺師団は、一本道の狭い回廊を保持しようとしていた。独軍は絶えず回廊の分断を試み、米空挺兵は突破地点から突破地点へと駆けずり回った。この回廊は、すぐに“地獄のハイウェイ”と呼ばれるようになった。独軍は数度に渡り分断できたのだが、長期に維持はできなかった。本シナリオは、9 月 22 日に道路を分断した Huber 戦闘団(回廊へ投入された幾つかの寄せ集め部隊のうちの一つ)の攻撃と、その後道路を回復することになる第 501 空挺連隊の一部の反撃を再現する。

[19.7] ASSAULT ON FORT DRIANT, October 3, 1944

開始時部隊

米軍：

(Inf)x9、(Eng)x3、(M4)x3、(M36)x1、OFBDA-(10H)x3、CAS-(9H)x1。

独軍：

(Inf)x3、(SMG)x1、(75a)x2、(75i)x1、(150i)x1。

初期配置：

独軍：Hx3419 と 3420 の 1Hx 以内に。全てのユニットは強化陣地内に配置のこと。

米軍：次に、独軍ユニットに隣接せぬように、自由に配置。

交戦規則

1. 米軍先攻。

2. 強化陣地は空になっても破壊されず、どちらの軍も使用可。

恐慌レベル

米軍：10%。

独軍：10%。

ゲームの長さ

6GT。

勝利条件

米軍=終了時に、強化陣地の半数以上を、自軍ユニット(混乱でも非混乱でも)で占拠すると勝利。

独軍=米軍勝利を阻止すると勝利。

ヒストリカル ノート

兵站は先細りとなり、そして独軍の防御体制が蘇ることによって、1944 年 10 月初頭に第 3 軍の電撃戦が終焉となったとき、近代的に構築された砦で強固に囲まれたメッツ要塞ははまだ独軍の手中にあった。メッツの防衛は、主にメッツにあった士官学校の新兵を、急遽編成した第 462 師団に依存していた。9 月 27 日以降、重砲兵と航空爆撃に支援された米第 5 師団は、メッツ南部防衛の要衝ドリアン砦を攻撃し続けた。この強襲の絶頂期は 10 月 3 日から 9 日に生じ、第 10 と第 11 の歩兵連隊の幾つかの大隊が事あるごとに参加した。米軍は地上の防護砲台をいくつか奪取するに成功したが、独軍は地下施設で強固な抵抗を示し、掩蔽された接近路を通して援軍を送り込んだのだ。結局は、米軍は日に一個大隊以上の損耗のこの攻撃を、中止させるに至った。因みに、ドリアン砦が最終的に陥落したのは 11 月のことであった。

[19.8] ATTACK ON THE SIEGFRIED LINE, October 7, 1944

開始時部隊

米軍：

(Inf)x9、(MG)x1、(81m)x1、(M4)x6、(M4a)x3、(105f)x4。

独軍：

(Inf)x2、(SMG)x4、(82m)x2、(75a)x2、(75i)x2、応急地雷 Hx x5。

初期配置：

米軍：Hx 列 4400 (含) 以西に。

独軍：次に、Hx 列 4400 (除) より東方に。強化陣地に配置可。

増援(独軍のみ)

第 4 GT：東端から自由隊形：(Stg3)x4。

交戦規則

1. 米軍先攻。
2. シナリオ 19.7 とは異なり、強化陣地の破壊(12.22)は有効。

恐慌レベル

米軍：10%。

独軍：第 1 GT は 50%。以降は 10%。

ゲームの長さ

11GT。

勝利条件

米軍：Hx4726-4731-4930-4925 (含) のエリア内の全ての強化陣地を破壊すると勝利。このエリアに強化陣地を全く初期配置しなかった独軍はプレー前に敗北。

独軍：米軍勝利を阻止すると勝利。

ヒストリカル ノート

1944 年 10 月初旬、米第 1 軍は、アーヒェン突出部北方の、ドイツ西方防壁の突破を企画した作戦を発動した。その最終的な目標は、アーヒェン自体の挟み取りである。最初の突破は第 30 歩兵師団が行い、第 2 機甲師団が支援。第 2 機甲師団は突破が生じた際の戦線拡大の任にも当たっていた。攻撃を受けた戦区は、近頃再編成された第 183 国民擲弾兵師団が守備していた。第 107 装甲旅団で増強された 183 師団は、その攻撃を減弱できなかったため、明らかな突破につながった。

[19.9] SARRE RIVER, November 24, 1944

開始時部隊

米軍：

(M4)x3、(M4a)x3、(M36)x3、(M7)x2、(M3)x5、(T)x2、(M1)x3、(M21)x1、(57a)x1、(MG)x2、(40)x1。

独軍：

(PzIV)x5、(PzV)x5、(SPW)x4、(T)x3、(Inf)x3、(82m)x1、(105f)x2、(75a)x1。

初期配置：

米軍：第 1 GT に、西端から登場。

独軍：第 1 GT に、東端から登場。

交戦規則

1. 米軍先攻。
2. 路外の平地 Hx の車輛 MP コストは 2 倍。他の地形は同じまま。

恐慌レベル

米軍：10%。

独軍：20%。

ゲームの長さ

15GT。

勝利条件

米軍は東端、独軍は西端から離脱したユニットで VP を得る。離脱ユニットの攻撃力、防御力、及び移動力を合計した値が VP。ハーフトラックやトラックでは VP なし。ただし非車輛ユニットを運搬して離脱時は、その輸送車輛と非車輛ユニットの VP を得る。

同数では、米軍勝利。

ヒストリカル ノート

11 月のメッツ陥落後、米第 12 (XII) 軍団の前進は、ヴォージュの独軍防衛地点に脅威を与えたのだが、米軍の前進の側面をザール河沿いの反撃を期待して、ヒトラーが(バルジ攻勢のための)予備から教導装甲師団を投入したことにより、危機的状況となった。当初、教導装甲師団は分散していた第 45 師団の一部を後退させたのだが、11 月 24 日、この地域にたまたま再展開していた第 4 機甲師団と激突した。本シナリオは、教導装甲師団の西方の縦隊と、第 4 機甲師団 B 戦闘団との遭

遇戦を再現する。

この対決は、教導装甲師団の進撃を鈍らせ、封じ込めて、最終的には反撃開始地点まで押し戻したのだった。その被った大損害は、米軍攻勢の前には回復できなかった。

11 月の豪雨により水浸しとなり、路外での戦車の移動は制限された。

【20.0】シナリオ：英第 21 軍集団戦区

[20.1] VILLERS BOCAGE, June 13, 1944

開始時部隊

英軍：

Hx2912~3520 (含) の道路上に乗車状態で：(Grm)x6、(M4)x2、(Fir)x1、(Inf)x2、(M3)x2。

Juvrecourt に：(Grm)x1、(M4)x1、(Fir)x1、(Inf)x1、(M3)x1。

Bezange に：(Inf)x3、(57a)x2、(M3)x5。

Arracourt に：(105 f)x4。

Prroy に：(M5)x2。

独軍：

Hx2511 と 2512 に：(PzVIa)x2。

Coincourt に：(PzIV)x2。

Hx3118 に：(Inf)x6。

Bures に：(82m)x1、(120m)x1、(75a)x2、(SPW)x2。

初期配置：

各配置箇所の 1 Hx 以内に。

交戦規則

1. 独軍先攻。

恐慌レベル

独軍：10%。

英軍：第 1 GT は 60%。以降は 20%。

ゲームの長さ

11GT。

勝利条件

終了時に、Rechicourt と Haut de Cognumont に戦闘ユニット(混乱状態は不問)を多く有す側の勝利。

ヒストリカル ノート

1944 年 6 月 13 日の朝、クロムウェルとシャーマン戦車の混成部隊と、ライフル連隊第 1 大隊の「A」中隊を有す第 4 カウンティ オブ ロンドン ヨーマニー(狙撃手)の連隊グループは、ノルマンディー橋頭堡拡大の一環の行動として、小規模の抵抗を受けたものの、ヴィレル ポカージュを占領した。この部隊主力がヴィレル ポカージュに留まっている間、小部隊が 213 高地近辺の守備に派遣され、スチュアート戦車とスカウトカーは偵察任務に派遣されていた。

英軍は気付いていなかったが、教導装甲師団と第 12SS 装甲師団の複数の戦闘団が、ヴィレル ポカージュと 213 高地に浸透していた。独軍は、村と高地の両方を攻撃した。村では、英軍戦車は狭い道で、ほぼ無敵のタイガー戦車に捕捉され、大損害を被った。そして独軍は 213 高地へ移動して英軍を駆逐した。そして部隊編成を行い、ヴィレル ポカージュを再度攻撃した。しかし英軍は再編成を完了しており、クインズ ローヤル(ウエスト サレー)連隊の第 1/第 7 大隊の「B」中隊と対戦車小隊で増強されていたのだった。町の通りで近接射撃を受けた独軍は、タイガー戦車と他の戦車を幾つか失った。生き残ったファイヤフライが特に目覚しい活躍をしたのだ。独軍は意気消沈し、撤退した。しかしこの地点を保持し難かった英軍もまた、撤退に至った。ヨーマニー隊は大損害を被り、ライフル旅団は一個小隊が完全に撃破され、他の部隊も多くの損害を被ってしまったのだった。

[20.2] OPERATION EPSOM, June 27, 1944

開始時部隊

英軍：

(Inf)x7、(MG)x1、(81m)x1、(57a)x2、(M3)x2、(M4)x6、(M4a)x3、(Fir)x3、(105 f)x3。

独軍：

(PzV)x8、(Inf)x9、(82m)x2、(120m)x2、(StuH)x1、(SPW)x3、(105f)x1。

初期配置：

プレーは Hx 列 2300 (含) 以西限定。

英軍：Hx 列 0017 上か以南に。

独軍：Hx 列 0015 上か以北に。

交戦規則

1. プレーは Hx 列 2300 (含) 以西限定。Hx 列 2300 より東方には初期配置や進入不可。
2. 独軍先攻。

恐慌レベル

独軍：10%。
英軍：10%。

ゲームの長さ

10GT。

勝利条件

独軍：終了時に、非混乱の自軍戦闘ユニットが Bathelmont のいずれかの町 Hx へ視認線を設定できると勝利。
英軍：独軍勝利を阻止すると勝利。

ヒストリカル ノート

エブソン作戦は、ノルマンディーの連合軍橋頭堡拡大の一環の作戦の一つであった。この目的には、オルヌ川南の重要な高地群が含まれており、その一つが 112 高地だった。

英軍の攻撃は、歩兵の損害を低減させるために、最初の攻撃に機甲部隊を加えて、かなり厚い正面へ行った。112 高地へ指向された攻撃には、下記の部隊が含まれた：第 23 フサール、第 2 フィーフエ&フォーファー ヨーマニー、第 3 ローヤル タンク連隊と第 8 大隊、ライフル旅団、第 29 機甲旅団の全て、第 11 機甲師団。それらは第 11 機甲師団砲兵の支援を受けていた。その前進はオルヌ川と 112 高地の間の深いボカージュ地帯に行われ、そこでは第 2 装甲師団の一個戦闘団が強固に抵抗した。英軍の戦車は実質的な損害を被ったが、数的優勢を持って独軍を掃射した。その後すぐ 112 高地を占領した。第 2 SS 装甲師団の一個戦闘団が即時反撃を行ったが、支援砲兵と、ドイツ V 号戦車の正面装甲を貫通可能な英軍ファイヤフライ戦車の 17 ポンド砲により撃退されてしまった。その結果、英軍は、その地点を保持し、橋頭堡拡大に一役買ったのだ。

[20.3] COUNTERATTACK AT WOENSRECHT, October 13, 1944

開始時部隊

加軍：(Inf)x6、(Eng)x1、(81m)x1、(17a)x1、(M3)x2、(105f)x2。
独軍：(Inf)x6、(PzIV)x4、(StuH)x1。

初期配置：

加軍：Hx 列 2300 (含) 以西に。
独軍：Hx 列 2500 (含) 以東に。

増援

独軍：第 2 GT：Hx3308 から一列縦隊で、(Inf)x3、(82m)x1、(120m)x2、(SPW)x6、(Stg3)x2。
加軍：第 3 GT：Hx0110 から一列縦隊で、(M4)x3、(Fir)x1、(Inf)x3、(Kgr)x3、(17a)x1、(M3)x1。

交戦規則

1. プレーは Hx 列 3300 (含) 以西で、Hx 列 0015 以北限定。
2. 独軍先攻。
3. 平地 Hx は洪水のため、車輛は道路沿い以外は進入不可(車輛以外は影響なし)。
4. 特別ルールとして、車輛は傾斜図(稜線 HxS の)Hx は通常は平地とみなすが、車輛は一定の 3 MP で進入可。
5. 移動に関して、残骸は通常は道路を打ち消すが、本シナリオでは、残骸 Hx に車輛は 3 MP で進入可。

恐慌レベル

独軍：20%。
加軍：10%。

ゲームの長さ

10GT。

勝利条件

加軍：非混乱の自軍戦闘ユニットが Hx2515 へ視認線を設定できると勝利。

独軍：加軍勝利を阻止すると勝利。

ヒストリカル ノート

アントワープ水路の防御の一環として、その戦略的港湾へ注ぐシェルト河の広域を独軍は氾濫させた。第 2 カナダ師団の部隊は、水面上ではない重要な、この寒く水浸しの地域で戦闘をせねばならなかった。数日前、加軍のブラック ウォッチ隊の二個中隊が独軍拠点を迂回し、ある高地を占領した。寄せ集め部隊の“チル師団”で独軍が反撃を開始した時、加軍はブラック ウォッチの残りと、先の戦闘で大損害を被っていたガバーナー ジェネラルズ フットガーズ第 21 加機甲連隊で増強されていた。第 2 師団砲兵の支援により、ブラック ウォッチ隊は、戦車が救援に駆け付けけるまで、独軍を阻止する必要があった。しかし、この地域の氾濫状態と、道路が独軍砲火で妨害されていたため、その前進は行き詰ってしまった。

[20.4] ACTION AT MENZELEN, March 6, 1945

開始時部隊

英軍：(M4)x4、(M4a)x4、(Fir)x4、(Inf)x12、(MG)x2、(17a)x2、(M3)x12、(M7)x2、(Arc)x3。
独軍：(PzV)x4、(PzIV)x4、(FpIV)x1、(Inf)x6、(SMG)x1、(Wspe)x1、(120m)x2、(75a)x2、(88a)x2、(SPW)x4、(T)x8。

初期配置：

英軍：Hx 列 2400 より西方で、Hx 列 0024 より南方に。
独軍：Hx 列 2400 より東方で、Hx 列 0016 より北方に。

交戦規則

1. 英軍先攻。
2. 独軍は Ley に初期配置や進入不可。
3. 英軍は最終 GT まで Ley に進入不可。

恐慌レベル

英軍：10%。
独軍：10%。

ゲームの長さ

20GT。

勝利条件

英軍：最終 GT に、Ley のいずれかの町 Hx へ戦闘ユニット 4 個を移動させると勝利。
独軍：英軍勝利を阻止すると勝利。

ヒストリカル ノート

ラインラントへ前進する英軍の“グレナード”作戦の一環として、英軍は側面に位置する独軍の撃退を開始した。英近衛機甲師団グレナディア ガーズの第 2 (機甲) 大隊“None”戦闘団、及びグレナディア ガーズの第 1 (迫撃砲) 大隊と分遣部隊を含む英軍部隊は、メンツェレンで教導装甲師団の一部と遭遇した。独軍は非常に強力な抵抗を示したが、最終的には圧倒され、ガーズは突破を果たした。

[20.5] LAST DITCH ACTION AT IBBENBUREN, March 31, 1945

開始時部隊

英軍：(Crm)x6、(M5)x2、(Inf)x8、(MG)x2、(M3)x10。
独軍：(Inf)x4、(SMG)x4、(82m)x2、(120m)x2、(75a)x3、(88a)x1、(T)x5、(SPW)x1。

初期配置：

英軍：Hx 列 0028 より南方で、Hx 列 4300 より西方の Parroy 周辺に。
独軍：英軍配置地域以外に。
最大で強化陣地 4 個と応急地雷 5 Hx を配置可。
Moncourt には 1 個ユニットのみ初期配置可(開始後には他ユニットを移動可)。
町 Hx には地雷配置不可。

交戦規則

1. プレーは Hx 列 3500~5200 (含) 限定。
2. 英軍先攻。

恐慌レベル

独軍：20%。

英軍：開始時0%。英軍戦闘ユニット除去毎に10%増。

ゲームの長さ

15GT。

勝利条件

英軍：最終時に、Moncourt に非混乱で非乗車の歩兵 (Inf または MG) がいると勝利。

独軍：英軍勝利を阻止すると勝利。

ヒストリカル ノート

戦争終焉の最後の日々でも、ドイツ領への連合軍の進撃は容易なものではなかった。両者とも第11機甲師団に所属するのだが、最近新規にコメート戦車を再装備した第2フィーフェ&フォーファーヨーマニーと、モンマシャー連隊の第3大隊が、オスナブリュック市へ前進を試みた際にも見られた。イーベンビューレンの街の近郊にて、ハノーバー下士官訓練学校の教官と生徒を含む独軍部隊の強固な抵抗に出くわした。戦車の支援射撃下、モンマス隊は独軍拠点に向けて攻撃を行った。いくらかは前進できたものの、独軍の歩兵と対戦車砲の猛射により、結局英軍は押し返され、撤退を強いられたのだった。



略語一覧：

CRT=戦闘結果表

dr = 6面体サイコロ1個振り

drm=サイの目修整

GT =ゲームターン

Hx =ヘクス

HxS=ヘクスサイド

MP =移動ポイント

Ph =フェイズ

VP =勝利ポイント

Pakfront/YSGA 2016年4月例会配布用

入手 04, II, 2016

脱稿 17, III, 2016

抄訳 パック1号

【4.0】プレー手順

1. 相互事前記入 Ph (5.0)

両軍は同時に、自軍ユニットの本GTのアクションを秘密裡に記入。

2. 恐慌判定 Ph

両軍は恐慌となるユニットを判定(14.0)。

3. 直接射撃 Ph

記入した直接射撃を、まず一方が、次に他方が実行。

4. 移動 Ph (7.0)

先攻側が、移動を記入した全ユニットを移動。

先攻側の完了後、後攻側が行う。

同時進行ではない。

5. 釘付/混乱回復 Ph (8.5)

両軍は釘付マーカーを去除。混乱マーカーは去除判定。

6. 間接射撃 Ph

まず一方が、次に他方が、記入した間接射撃、盤外砲撃、及び近接航空支援(GAS)を実行。

[10.4] 地形効果表

地形	移動コスト			ユニットがいるHxや、背後にいるHxSによる戦闘drのマイナス修整	LOSへの影響
	装甲車両	非装甲車両	徒歩機動		
平地 Hx	1	2	1	なし	なし
町 Hx	1/2	1/2	1/2	-3	遮断
森林 Hx	3	5	1	-2	遮断
山頂 Hx	3	5	1	-3	遮断
道路 Hx	1/2	1/2	1/2	なし	なし
橋梁 HxS	1/2	1/2	1/2	なし	なし
小川 HxS	+1	+3	+0	なし	なし
稜線 HxS	+1	+3	+0	-2	遮断
斜面 HxS	+1	+3	+0	-2	遮断
湿地 Hx	4	5	1	なし	なし
湖や河川 HxS	橋梁のみで横断			なし	なし

備考：

- ・道路以外のHxSを通して進入する際の町Hxコストは1MP。
- ・強化陣地の内部のユニットに対する攻撃は-4drm。
- ・道路Hx上に残骸マーカーがあると、同Hxを出入りするユニットの道路利点なし。橋梁HxSには残骸マーカーの影響なし。
- ・斜面HxSは、傾斜図があるHxから斜面HxSを通して移動する際にのみ、移動に影響あり。
- ・地形HxSはHクラスの射撃に影響なし。