

任務 13 : Bridge 10

David Hall

1944年9月18日：1944年9月の明るい日曜日の午後、第82空挺師団は確かに大きな奇襲を成功させました。空挺部隊が着陸した直後、素早い攻撃で Grave 渡河地点にいたドイツ軍守備隊は不意を突かれ、散り散りになりました。この重要な目標を押さえた後、次の目標は Maas-Waal 運河にかかる4つの橋でした。これらの渡河地点は、盗聴するドイツ軍の諜報活動を混乱させるため、7番から10番の橋と指定されていました。7番の Mook 近くの Heumen 閘門橋は、その日の遅くに陥落しましたが、シャーマン戦車の重量に耐えられないのではないかと懸念がありました。ドイツ軍司令部は第82空挺師団の計画を予測し、夜になると8番と9番の橋を爆破しました。こうして残ったのは、Neerbosch 村近くの10番の橋だけでした。9月18日の暗い夜明け早々、Lloyd Polette Jr. 中尉は部隊を率いてすぐに橋に向かいました。この時まで、奇襲の要素は単なる記憶となり、ドイツ軍の守備隊は警戒し、準備を整え、陣地を固めていました。(Polette 中尉は、その朝の行動により殊勲十字章を授与されました。)

任務目標：橋(F6)から4ヘクス以内に混乱していないドイツ軍戦闘ユニットがない場合、または片方の陣営が死傷差限界を超えた場合、または最終スコアが56以上の場合、任務はゲームターンの終了時に終了します。

部隊：

アメリカ軍：Able 空挺中隊、1個MG班と1個60mm迫撃砲班の支援[19ステップ]

ドイツ軍：A部隊：第3中隊第1小隊(Wagner 中尉と3個班)および第2小隊(Moller 中尉と3個班)、1個MG班、1個Flak38の支援[8ステップ]

イニシアチブ DRM：アメリカ軍(+2)

死傷差限界：アメリカ軍[5]、ドイツ軍[3]

連携 DRM：アメリカ軍(+3)

部隊配置：

アメリカ軍：アメリカ軍が攻撃側で、開始時にイニシアチブを持ち、アメリカ軍 FBE に沿った任意のヘクスから進入します。

ドイツ軍：ドイツ軍は運河の北側、ヘクス列 xx10 の任意の場所にセットアップします。建物ヘクスにセットアップするドイツ軍は秘匿配置できます[20.9]。

任務特別ルール：

1. アメリカ軍空挺部隊はエリートです。
2. ドイツ歩兵班は合流(Recombine)できません。
3. 川を渡れるのは、橋と、橋の両側の2ヘクス(つまり、D6、E7、G7、H7)だけです。
4. 東西マップ端のハーフヘクスはプレイしません(任務マップでは網掛けしています)。

勝利レベル：

- | | |
|------|----------|
| 0~45 | アメリカ軍の勝利 |
| 46~ | 55 引き分け |
| 56~ | ドイツ軍の勝利 |



任務 14 : Another Bump in the Road

1944 年 9 月 18 日 : Nijmegen への幹線道路上の Veghel の北の、地元の人々が Voederheil と呼ぶ小さな村の近くで、Speirs 大尉は双眼鏡を下ろし、心の中で悪態をつきました。前方の建物の中で動き回っているのがちらっと見えた灰色の人影はドイツ軍に違いなく、それはまた別の遅延を意味しました。部下たちは疲れていました。すでに予定より 8 時間遅れており、今度は別の妨害部隊に対処しなければなりません。Baker 中隊の Heyliger 中尉と協議した後、彼らは出発しました。立ち去ろうとしたとき、Speirs には Heyliger が「また道の上の障害物だ」とつぶやくのが聞こえました。

任務目標 : ゲームターンの終了時に、セクター 19 の F1 から F13 までの北に伸びる道路から 3 ヘクス以内に混乱していないドイツ軍戦闘ユニットが存在しない場合、またはどちらかの陣営が死傷差限界を超えた場合、または最終スコアが 61 以上の場合に、任務は終了します。

部隊 :

アメリカ軍 : *Able* 空挺中隊(13 ステップ) および *Baker* 空挺中隊(12 ステップ)、2 個 MG 班と 2 個 60mm 迫撃砲班の支援[27 ステップ]

ドイツ軍 : **A** 部隊 : 第 3 歩兵中隊 **第 1 小隊**(5 ステップ) および **第 2 小隊**(3 ステップ)、2 個 MG 班、1 個 IG75 班、1 個 8cm 迫撃砲班の支援[11 ステップ]

イニシアチブ DRM : アメリカ軍(+2)

死傷差限界 : アメリカ軍[6]、ドイツ軍[3]

連携 DRM : アメリカ軍(+3)

部隊配置 :

ドイツ軍 : ドイツ軍プレイヤーは、セクター 19 のヘクス列 3 の北の任意のヘクスに最初にセットアップします。

アメリカ軍 : アメリカ軍プレイヤーが攻撃側であり、開始時にイニシアチブを持ちます。アメリカ軍は、マップ南端の道路から 2 ヘクス以内から進入します。

任務特別ルール :

1. 東西マップ端のハーフヘクスはプレイしません (任務マップでは網掛けしています)。
2. アメリカ軍空挺部隊はすべてエリートです。
3. アメリカ軍迫撃砲は両方とも、ダイスロールが 5 以下の場合に回復します。

勝利レベル :

- | | |
|-------|----------|
| 0~50 | アメリカ軍の勝利 |
| 51~60 | 引き分け |
| 61~ | ドイツ軍の勝利 |



任務 15 : Counterattack at Beek

1944年9月20日：マーケット・ガーデン作戦開始から3日目、第82空挺師団はオランダのNijmegen市とその周辺で激しい戦闘に巻き込まれていました。第504空挺師団と第505空挺師団がWaal道路橋の支配権をめぐる戦う一方、第508空挺師団は右翼の維持を任されていました。第508空挺師団は手薄で、ドイツ軍の反撃が迫っていました。Nijmegenの南東約2マイルに、国境の小さな町Beekがありました。この日、ドイツ軍が反撃を開始し、激しい戦闘の舞台となりました。戦闘は数日間続き、村の支配者は何度も入れ替わりました。

任務目標：セクター17（ヘクス C3、E2、J10 を除く）の建物ヘクス内またはその1ヘクス以内に混乱していないアメリカ軍戦闘ユニットがない場合、または片方の陣営が死傷差限界を超えた場合、または最終スコアが51以上の場合に、任務はゲームターンの終了時に終了します。

部隊：

アメリカ軍：Baker 空挺中隊 **第1小隊**(4ステップ) および第2小隊(4ステップ)、2個MG班、2個LATW、1個60mm 迫撃砲班の支援[10ステップ]

ドイツ軍：**第3中隊**(15ステップ)、1個Sd. Kfz. 10/4FlaK ハーフトラック、3個Sd. Kfz. 251/1 ハーフトラック、1個MG班の支援[20ステップ]

イニシアチブ DRM：ドイツ軍(+3)

死傷差限界：ドイツ軍[4]、アメリカ軍[3]

連携 DRM：アメリカ軍(+3)

部隊配置：

アメリカ軍：アメリカ軍はH0~C3~C8~A10の線上（地図上に白の破線で示されている）またはその西側に秘匿配置[20.9]します。

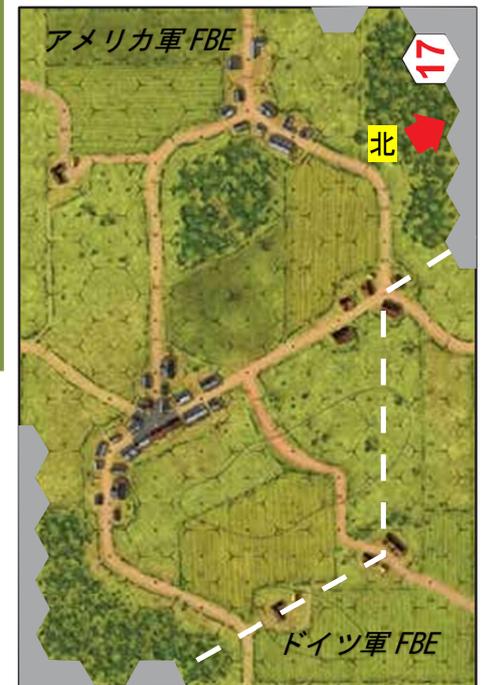
ドイツ軍：ドイツ軍が攻撃側であり、開始時にイニシアチブを持ち、ドイツ軍 FBE に沿った任意のヘクスから進入します。

任務特別ルール：

1. 任務マップ上で網掛けされたハーフクスはプレイされません。
2. アメリカ軍空挺部隊はすべてエリートです。
3. 最初のターンの進入前に、ドイツ軍はマップ上の任意の2つのヘクスに対して、2回の小隊迫撃砲射撃アクションからなる強襲前砲撃を実施します。これらのMFAはHEに限定されており、それぞれダイスロールが1の場合に1回延長できます。
4. アメリカ軍の迫撃砲は、ダイスロールが5以下の場合に回復します。
5. アメリカ軍 FBE は K7 から F13 までです。ドイツ軍 FBE は F0 から A7 までです。

勝利レベル：

- 0~40 ドイツ軍の勝利
- 41~50 引き分け
- 51~ アメリカ軍の勝利



任務 16 : Devil's Hill

1944年9月：オランダ、Groesbeek 高地。マーケット・ガーデン作戦の2日目までに、ドイツ軍最高司令部は利用可能なあらゆる部隊に反撃を要請するべく必死になっていました。Beek という小さな町の近くで、第 82 空挺師団の散在する部隊が、周囲の田園地帯を見渡す優れた観測および射撃位置となる樹木に覆われた丘を占領していました。20 日の朝、複数の臨時部隊から急遽編成された Becker 戦闘団が、759 高地への攻撃を開始しました。悪魔の丘をめぐる重要な戦いは、まさに始まったばかりでした。

任務目標：任務は、ドイツ軍プレイヤーがセクター21の丘 G9 と F3 を支配しているゲームターンの終了時、またはどちらかの側が死傷差限界を超えた場合、または最終スコアが 56 以上の場合に終了します。

部隊：

アメリカ軍：Able 空挺中隊 **第1小隊**および**第2小隊**(4ステップ)、1個MG班、1個57mm対戦車砲、2個LATW、1個60mm迫撃砲班の支援[12ステップ]

ドイツ軍：**第3歩兵中隊**および**第2SPG小隊**(2個StuGIIIg)、2個MG班、1個8cm迫撃砲班の支援[22ステップ]

イニシアチブ DRM：ドイツ軍(+1)

死傷差限界：アメリカ軍[4]、ドイツ軍[4]

連携 DRM：アメリカ軍(+3)

部隊配置：

アメリカ軍：アメリカ軍はセクター21のJ列またはその西側に最初に秘匿配置[20.9]します。

ドイツ軍：ドイツ軍は攻撃側であり、開始時にイニシアチブを持ちます。これらはセクター19のE7から2ヘクス以内の村の任意のヘクスにセットアップします。

任務特別ルール：

1. 南北トップ端のハーフヘクスはプレイしません。
2. アメリカ軍空挺部隊はすべてエリートです。
3. アメリカ軍迫撃砲は、ダイスの出目が6以下の場合に回復します。

勝利レベル：

- 0~45 **ドイツ軍の勝利**
- 46~55 **引き分け**
- 56~ **アメリカ軍の勝利**



任務 17 : It's Gonna be a Long Day

1944年9月17日 : Kappel 大尉のH中隊の命令は明確で厳粛なものでした。彼らは白屋堂々と敵地にパラシュートで降下し、散り散りになった部隊を集め、Grave 橋を占領し、その地域にいる敵の抵抗をすべて排除することになっていました。「車輪が滑走路から離れ、私たちは出発した。海峡を渡る間、太陽の光が水面にきらめいていた。以前に戦闘を経験した兵士たちは、すぐに何が起こるかを理解し、知っていた。」Ernest Murphy 少尉。長い一日になりそうでした。

任務目標 : ゲームターンの終了時に、片方の陣営が死傷差限界を超えた場合、任務は終了します。それ以外の場合、ゲームターンの終了時に、時間経過が55分以上の場合、アメリカ軍プレイヤーはダイスロールします。ダイスの目が3以下の場合、任務は終了します。

部隊 :

アメリカ軍 : Able 空挺中隊、3個MG班、3個LATW、1個57mm対戦車砲、1個60mm迫撃砲班の支援[22ステップ]

ドイツ軍 : 第3歩兵中隊第1小隊(3ステップ)および第2小隊(4ステップ)、1個MG班、1個FlaK38、1個8cm迫撃砲班の支援[9ステップ]

増援 : 第3歩兵中隊第3小隊、第2SPG小隊(1個StuGIIIg)、3個SPW251/1ハーフトラックの支援[10ステップ]

イニシアチブ DRM : アメリカ軍(+3) (MSR3を参照)

死傷差限界 : アメリカ軍[5]、ドイツ軍[4]

連携 DRM : アメリカ軍(+3)

部隊配置 :

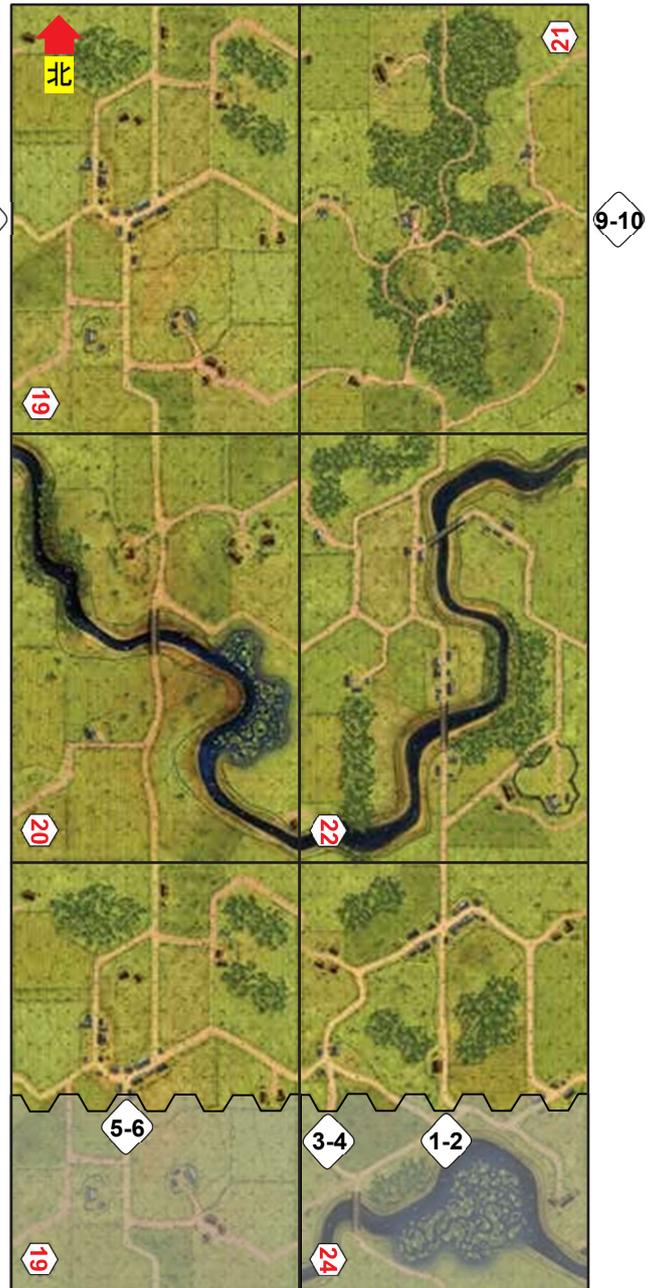
ドイツ軍 : ドイツ軍プレイヤーは防御側で、まず以下のようにセットアップします : MG FPをセクター20のF6から2ヘクス以内の道路または橋ヘクスにセットアップし、第2小隊をセクター20のF6から3ヘクス以内にセットアップします。FlaK38はセクター22のF9から2ヘクス以内にセットアップし、第1小隊は3ヘクス以内にセットアップします。MG FPを除くすべてのユニットは、秘匿配置[20.9]できます。

アメリカ軍 : アメリカ軍は攻撃側であり、開始時にイニシアチブを持ち、空挺降下[16.0]によって進入します。

任務特別ルール :

1. セクター19と24の8以上の番号のヘクスはプレイしません。
2. アメリカ軍空挺部隊はすべてエリートです。
3. ドイツ軍の増援がゲームに登場した後のゲームターンで、アメリカ軍のイニシアチブDRMが1減少します。
4. ドイツ軍迫撃砲は、迫撃砲支援中断ボックスでプレイを開始します。ドイツ軍プレイヤーは、時間経過が15分を超えるゲームターンであればいつでも回復を試みることができます。空挺降下解決中に失われぬ限り、アメリカ軍迫撃砲は迫撃砲支援中断ボックスでプレイを開始し、任務の残りの間、ダイスの目が5以下の場合に回復します。
5. **ドイツ軍の増援 :** ドイツ軍プレイヤーは、時間経過が35分を超えるゲームターンの開始時にダイスを振ります。ダイスの目が3以下の場合、増援はすぐに利用できます。進入前に、増援が進入道路ヘクス(マップに記されている)のどれに入るかを決定するために、2回目のダイスを振ります。各ドイツ軍車両は進入したターンのみ10MPの移動許容量を持ち、この移動中は道路を離れることはできません。
6. ドイツのMG FPは360度の射界を持っています。
7. ゲームターンの終了時に、アメリカ軍の戦闘ユニットが橋から2ヘクス以内にいる場合、ドイツ軍プレイヤーは、この橋の破壊を1回試みることができます。ただし、混乱していないドイツ軍の戦闘ユニットが同じ橋から1ヘクス以内にいる必要があります。橋は、ダイスを振って10が出た場合に破壊できます。破壊すると、その橋のヘクスは川のヘクスとみなします。アメリカ軍プレイヤーが橋を支配したら、橋の破壊は許可されません。破壊した橋の上にいるユニットは影響を受けません。
8. ドイツ軍ユニットは最も近い橋または最も近いマップ端に向かって撤退/退却します。橋のあるヘクス内またはそのヘクスに隣接するユニットは、そのヘクスが遮蔽地形ヘクスである場合に限り、同じ橋に隣接する別のヘクスに撤退/退却できます。
9. 各アメリカ軍小隊のユニットは、支配する橋または指定された集合ヘクスに向かって撤退します。
10. セクター22の橋(F3)は開始時に破壊されています。
11. この川は牽引砲を除くすべての非車両ユニットが通行可能です[4.1.10]。

勝利条件 : 任務終了時に、アメリカ軍が両方の無傷の橋を支配している場合、または一方の橋が破壊され、もう一方の無傷の橋を支配している場合(MSR7)、アメリカ軍が勝利します。どちらの橋も破壊されず、アメリカ軍が1つの無傷の橋のみを支配している場合、任務は引き分けになります。それ以外の場合は、ドイツ軍が勝利します。



任務 18 : All American

1944年6月6日: Maloney 中佐は、第 82 空挺師団の雑多な隊列から沼地に浸かったはぐれ者を集めました。Mederet 川にかかる橋と Chef-du-Pont の町が彼らの主な目標でした。これらは、海岸から上陸し、Ste. Mere Eglise と Carentan の間の Cotentin 半島を分断するために西へ進む大侵攻軍にとって極めて重要でした。川の東岸では激しい戦闘が続きました。日が暮れるにつれ、アメリカ軍の損失は増大しました。大隊から重火器を適時に補充してドイツ軍の反撃を阻止する以外に方法はありませんでした。それで十分でしょうか？

任務目標: ゲームターンの終了時に、片方の陣営が死傷差限界を超えた場合、任務は終了します。それ以外の場合、ゲームターンの終了時に時間経過が 50 分以上の場合、アメリカ軍プレイヤーはダイスロールします。ダイスの目が 5 以下の場合、任務は終了します。

部隊:

アメリカ軍開始時: Able 空挺中隊(10 ステップ) および Baker 空挺中隊(9 ステップ)、57mm 対戦車砲 1 門、3 個 MG 班、2 個 LATW、2 個 60mm 班の支援[23 ステップ]

増援: Baker 空挺中隊から 1 個分隊、M175mm 砲 1 門、1 個 LATW、1 個 81mm 小隊からなる第 82 空挺重火器大隊の一部[3 ステップ、合計 26 ステップ]

ドイツ軍: 第 3 歩兵中隊(15 ステップ)、第 2SPG 小隊の 2 個 StuGIIIg (MSR5 を参照)、1 個 IG75、2 個 MG 班、1 個 LATW、1 個 8cm 迫撃砲班の支援[19 ステップ]

増援: 第 1FJ 中隊第 1FJ 小隊および第 2FJ 小隊、第 2SPG 小隊の 2 個 StuGIIIg (MSR5 を参照)、1 個 MG 班、1 個 LATW 班、および 1 個 8cm 迫撃砲班の支援[15 ステップ、合計 34 ステップ]

イニシアチブ DRM: ドイツ軍(+2)

死傷差限界: ドイツ軍[6]、アメリカ軍[4]

連携 DRM: アメリカ軍(+3)、ドイツ軍(+3) 第 1FJ 中隊のみ

部隊配置:

アメリカ軍: Able 中隊のユニットはセクター 20 のヘクス列 10 の東側にセットアップします。Baker 中隊のユニットはセクター 16 の石造建物ヘクスから 2 ヘクス以内にセットアップします。支援兵器はどちらの空挺中隊にもセットアップできます。

ドイツ軍: ドイツ軍は攻撃側であり、開始時にイニシアチブを持ちます。ドイツ軍(開始時)はマップ外にセットアップし、セクター 20 の西端に沿った任意の場所から進入します。

任務特別ルール:

- Mederet 川の北と西にある非道路ヘクスはすべて、B9、C10、D9、E9 のマイナー等高線エリアを除き、浸水した低地です。車両は浸水ヘクスにセットアップまたは進入できません。非車両ユニットの場合、進入コストは+1%です。さらに、浸水ヘクスに着弾した迫撃砲に-1TEM を適用します。
- IP はセクター 20 でのみ許可されます。IP は橋の東側の任意のヘクスに配置できます。橋の西側では、IP は橋または道路のヘクスと、浸水した低地 (E9、D9、C10、B9) より上の任意のヘクスに制限されます。
- ドイツ軍 FJ 中隊とすべてのアメリカ軍空挺部隊はエリートです。
- 撤退/退却:** アメリカ軍は、3 つの目標 (橋または交差点ヘクス E7 と G10) の 1 つ、またはマップ北端に沿った FBE に向かって撤退/退却します [10.3.1、14.3.3]。ドイツ軍は、任務マップに記載されている FBE に向かって撤退/退却します。
- この任務における StuGIIIg は支援ユニット [3.2] とみなし、支援している中隊の小隊でのみ活性化することができます。
- ドイツ軍の増援:** ドイツ軍プレイヤーは、時間経過が 15 分以上のゲームターンの開始時にダイスを振ります。ダイスの出目が 5 以下の場合、増援はすぐに使用可能になります。増援はマップ外に配置し、セクター 16 の K1 から K7 までの任意のヘクスから進入します。
- アメリカ軍の増援:** アメリカ軍プレイヤーは、時間経過が 15 分以上のゲームターンの開始時にダイスを振ります。ダイスの出目が 5 以下の場合、増援はすぐに利用できます。増援はマップ外に配置し、セクター 16 の道路ヘクス A7 から進入します。

勝利条件: アメリカ軍は、任務終了時にセクター 16 の橋とヘクス E7 を支配するか、セクター 16 の橋とヘクス G10 および H7 を支配すれば勝利します。ドイツ軍は、任務終了時に橋の支配を争い、セクター 16 のヘクス E7 を支配するか、橋の支配を争い、セクター 16 のヘクス G10 および H7 を支配すれば勝利します。それ以外の場合は引き分けです。



任務 19 : Currahee!

Bill Quoss

1944年6月6日：夜間降下の後、Winters 中尉は、目標の北西で散り散りになった Easy 中隊（第 506 中隊）の残余部隊を率いて Ste. Marie-du-Mont 村に向かいました。ようやく到着すると、彼らは Brecourt Manor のドイツ軍第 105 砲兵を撃破する任務を負いました。姉妹中隊の Delta 中隊は Gross 大尉が率いており、村の西側に散り散りになっていました。両部隊は、この邸宅、村、および近くの川の橋を奪取するために攻撃を開始しました。Winters と Gross は砲兵と村を一掃し、Utah ビーチから進軍してくる侵攻軍のために南の川の渡河点を確保しなければなりません。時間が重要です！

任務目標：ゲームターンの終了時に勝利条件が満たされた場合、または片方の陣営が死傷差限界を超えた場合、任務は終了します。それ以外の場合、ゲームターンの終了時に時間経過が 60 分以上の場合、アメリカ軍プレイヤーはダイスロールします。ダイスの目が 3 以下の場合、任務は終了します。

部隊：

アメリカ軍開始時：Able 空挺中隊 **第 1 小隊**(5 ステップ) および **第 2 小隊**(4 ステップ)、Baker 空挺中隊 **第 1 小隊**(5 ステップ)、3 個 MG 班、**3 個 LATW**、2 個 60mm 迫撃砲班の支援 (Able と Baker) [17 ステップ]

増援：Baker 空挺中隊 **第 3 小隊**(5 ステップ)、Baker 戦車中隊 **第 1 小隊**(3 個戦車) [8 ステップ、計 25 ステップ]

ドイツ軍：部隊 A：第 3 中隊 **第 3 小隊**(5 ステップ)、砲兵 (PaK40 対戦車砲 2 門、MSR8 を参照) の支援

部隊 B：第 3 中隊 **第 1 小隊**、第 2 SPG 小隊の 1 個 StuGIII g、2 個 MG 班、2 個 LATW、1 個 8cm 迫撃砲班の支援 [14 ステップ]

イニシアチブ DRM：アメリカ軍(+2)

死傷差限界：アメリカ軍[5]、ドイツ軍[4]

連携 DRM：アメリカ軍(+3)

部隊配置：

ドイツ軍：ドイツ軍ユニットは最初に以下のようにセットアップします [20.9]：

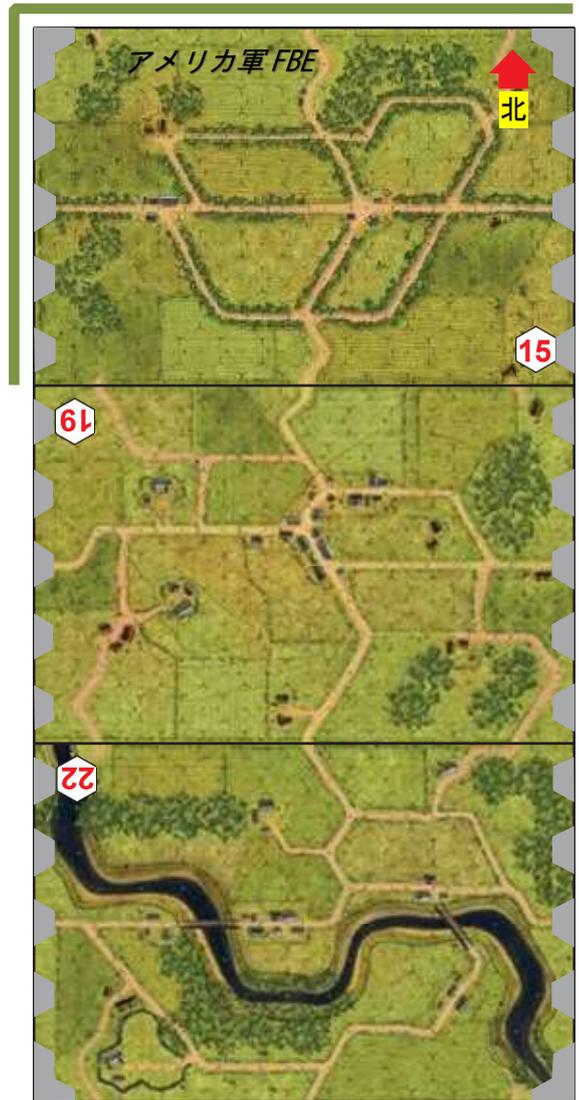
部隊 A：2 つの砲兵ユニットは、セクター 15 の F8 から 5 ヘクス以内の、別々だが隣接する並木道ヘクスにセットアップします。部隊 A の残りのユニットは、セクター 15 のヘクス F8 から 2 ヘクス以内にセットアップします。**部隊 B：**これらのユニットは、セクター 19 のヘクス E7 から 4 ヘクス以内にセットアップします。また、いかなるときも、セクター 19 のヘクス列 b の北のヘクスに入ることはできません。

アメリカ軍：アメリカ軍が攻撃側で、開始時にイニシアチブを持ちます。Able 中隊の部隊 (MG2 個分隊と LATW2 個分隊を含む) は、セクター 15 の北端の道路に沿って進入します。Baker 中隊の部隊 (MG1 個分隊と LATW1 個分隊) は、セクター 15 の西端の道路に沿って進入します。

任務特別ルール：

1. 東西マップ端のハーフヘクスはプレイしません。
2. アメリカ軍空挺部隊はすべてエリートです。
3. 夜間および薄暮ルールを適用します。任務は夜間に始まり、10 分間続き、その後 10 分間薄暮が続きます。
4. すべての車両は道路ヘクス上またはその 2 ヘクス以内に留まらなければなりません。
5. セクター 15 の Brecourt Manor (ヘクス F8) は、この任務では都市建物ヘクスです。
6. ドイツ軍 A と B は、アクティベーションの目的では 2 つの別々の中隊です。
7. 開始部隊に記載されている単一の StuGIII g は、この任務のサポートユニットとみなし、第 3 中隊で活性化します。
8. 2 門の PaK40 砲は、それぞれ 2 門の 105mm 榴弾砲からなる 2 つの班から成る砲兵を表します。2 門の砲は CDL の目的では死傷としてカウントせず、開始ヘクスから出られません。各砲の攻撃値は 2、SAV/射程は 1¹² で、ATV はありません (つまり、主砲は発砲できません)。これらの砲は、アメリカ軍ユニットが 2 ヘクス以内にいて LOS 内にある場合、アメリカ軍プレイヤーによるリアクションの確認後に、強制的に公開します。
9. **アメリカ軍の増援：**Brecourt Manor (F8) を支配しているゲームターンの開始時にアメリカ軍プレイヤーは 1 回ダイスロールします。ダイスの出目が 3 以下の場合、増援がすぐに使用可能となり、セクター 15 の K7 の道路沿いに登場します。
10. **撤退/退却：**
 - a) **ドイツ軍 A：**2 つの砲兵ユニットが占めるヘクスまたはセクター 15 の東端に撤退/退却します。
 - b) **ドイツ軍 B：**村の石造建物のあるヘクス (勝利条件で定義) またはいずれかの橋に撤退/退却します。
 - c) **アメリカ軍：**セクター 15 の北西端に撤退/退却します。

勝利条件：ドイツ軍砲兵が破壊され、セクター 15 のヘクス F8、セクター 19 の E7 から 4 ヘクス以内のすべての石造建物、およびセクター 22 の橋の 1 つを支配している場合、アメリカ軍が勝利します。それ以外の場合は、ドイツ軍が勝利します。



任務 20 : Bloody Gulch

Bill Quoss

1944 年 6 月 13 日 : この任務は、Easy 中隊(第 506 歩兵中隊)が、Carentan の南西約 1 マイルの高地を、第 6FJ 師団と第 17SS 師団の部隊による早朝の決然とした攻撃から守るというものです。北と南の側面を冠水した地面に囲まれ、Winters 中尉の指揮下にある Easy 中隊には逃げ場がありませんでした。さらに悪いことに、側面の姉妹中隊は攻撃開始時に撤退していました。Easy 中隊と Winters 中尉は持ちこたえ、Carentan 奪還のこの試みを阻止できるでしょうか。興味深いことに、Easy 中隊の兵士 Fritz Niland は、この戦闘の数日後に帰国しました。彼の 3 人の兄弟が前の週に戦死したためです。2 人は 6 月 6 日に Normandy (Ste. Mere Eglise と Utah ビーチ) で、1 人は Burma で戦死しました。

任務目標 : ゲームターンの終了時に、F13~E7~A7 を含む道路の 3 ヘクス以内に非混乱アメリカ軍戦闘ユニットが存在しない場合、または片方の陣営が死傷差限界を超えた場合、または最終スコアが 61 以上になった場合、任務は終了します。

部隊 :

アメリカ軍 : *Able 空挺中隊*、3 個 MG 班、2 個 LATW、2 個 57mm 対戦車砲、1 個 60mm 小隊、1 個 81mm 迫撃砲班の支援 [23 ステップ]

ドイツ軍 : **部隊 A :** 第 1FJ 中隊 **第 2 小隊**、1 個 MG 班、1 個 LATW 班、18cm 迫撃砲班の支援
第 1SS 中隊および **第 2SPG 小隊**、2 個 MG 班、1 個 8cm 迫撃砲班の支援 [31 ステップ]

イニシアチブ DRM : ドイツ軍(+1)

死傷差限界 : ドイツ軍 [7]、アメリカ軍 [4]

調整 DRM : アメリカ軍(+3)、ドイツ第 2FJ 小隊(+3)

部隊配置 :

アメリカ軍 : アメリカ軍は、最初に、J4~H5~H10~C13 を含む線 (地図上に白の破線で示されている) 上またはその北東に秘匿配置 [20. 9] します。

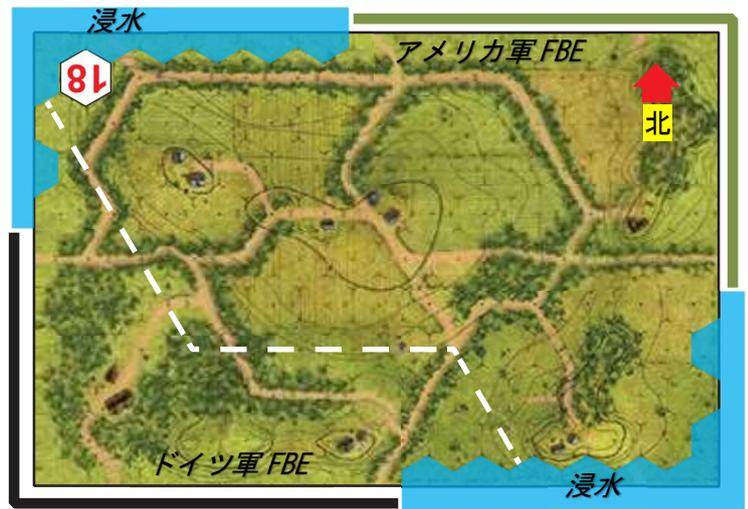
ドイツ軍 : ドイツ軍が攻撃側で、開始時にイニシアチブを持ちます。ドイツの第 1FJ 中隊、第 2 小隊、およびその支援部隊は、セクター 18 の南端、ドイツ軍 FBE 沿いのヘクス K7 上またはその西側の任意の場所から進入します。ドイツの第 1SS 中隊、第 2SPG 小隊、およびその支援部隊は、ドイツ軍 FBE 沿いのセクター 18 の西端、道路上またはその南側の任意の場所から進入します。

任務特別ルール :

1. FBE 間のマップ外エリアは浸水しているとみなします (任務マップを参照)。したがって、浸水したマップ端に沿ったすべてのハーフヘクスはプレイしません。
2. アメリカ軍空挺中隊とドイツ軍第 1FJ 空挺師団はすべてエリートです。
3. アメリカ軍 FBE は、北の道路から始まり、東の道路で終わるセクターの北東部に沿っています。ドイツ軍 FBE は、西の道路から始まり、南の道路で終わるセクターの南西部に沿っています。
4. 第 1FJ 中隊と 1SS 中隊の間でサポートユニットを交換することはできません。
5. 第 2SPG 小隊のユニットは、第 2FJ 小隊のユニットと一緒に活性化することはできません。

勝利レベル :

- 0~50 ドイツ軍の勝利
- 51~60 引き分け
- 61~ アメリカ軍の勝利



任務 21 : Black Friday

1944年9月24日：マーケット・ガーデン作戦開始から6日目、連合軍、ドイツ軍双方の司令部にとって状況は依然として混乱していました。長く狭い道路である地獄のハイウェイは、包囲されたアメリカ軍とイギリス軍の空挺部隊に物資を供給する唯一の生命線でした。その重要性を認識していたドイツ軍は、この重要な動脈を遮断しようと何度も試みましたが、ほとんど成功しませんでした。しかし、この日は違いました。16:00頃、第6ドイツ降下猟兵師団と第559重装甲大隊のJagdpanther中隊からなるJungwirth戦闘団が攻撃を仕掛けました。彼らは素早く連合軍の補給線を壊滅させ、「ハイウェイ」を遮断しました。その後まもなく、Logtenburgの森でドイツ軍は塹壕を掘り始め、Jagdpanther中隊は道路をパトロールしました。連合軍にとっては暗黒の金曜日となりました。

任務目標：ゲームターンの終了時、セクター23のF2からF12まで伸びる道路上または隣接してドイツ軍の非車両戦闘ユニットが存在せず、その道路の射程内およびLOS内にドイツ軍の車両ユニットが存在しない、または片方の陣営が死傷差限界を超えた場合、または最終スコアが86以上になった場合に、任務は終了します。

部隊：

アメリカ軍開始時：Baker空挺中隊**第2小隊**(4ステップ)および**第3小隊**(4ステップ)、2個MG班、1個57mm対戦車砲、2個LATW、1個60mm迫撃砲班、1個81mm迫撃砲班の支援[11ステップ]

増援A：*Able*空挺中隊(16ステップ)、第44イギリスRTR**第1中隊**、第1中隊指揮戦車、2個MG班、1個LATW小隊、1個60mm迫撃砲班の支援[24ステップ]

増援B：Baker空挺中隊**第1小隊**と第44イギリスRTR**第2中隊**[11ステップ]

ドイツ軍：A部隊：**第1FJR中隊**および第1/TD中隊**第3TD小隊**(2個Jagdpanther)、1個FlaKハーフトラック、2個MG班、2個LATW、1個8cm迫撃砲班の支援[23ステップ]

イニシアチブDRM：開始時、ドイツ軍は+2、アメリカ軍は0です。最初のアメリカ軍の増援がプレイに登場した後のターンから、アメリカ軍は+2、ドイツ軍は0です。

死傷差限界：ドイツ軍[4]、アメリカ軍[7]

連携DRM：ドイツ軍(+3)、アメリカ軍(+3)

部隊配置：

ドイツ軍：ドイツ軍は攻撃側であり、開始時にイニシアチブを持ちます。アメリカ軍プレイヤーがセットアップする前に、ドイツ軍プレイヤーは、セクター23の東側または西側のどちらのマップ端から部隊が進入するかを秘密裏に記録します。アメリカ軍プレイヤーがセットアップを終えると、ドイツ軍プレイヤーは決定を明らかにします。ドイツ軍ユニットは、選択したマップ端の道路の4ヘクス以内から進入します。

アメリカ軍開始時：セクター23の遮蔽地形に次のようにセットアップします：マップ東端から3ヘクス以内に2ステップの戦闘

ユニットをセットアップし、マップ西端から3ヘクス以内に2ステップの戦闘ユニットをセットアップします。残りのユニットは、F1からF13までの道路沿いの石造建物ヘクスにセットアップします。LATWは小隊指揮官とともにセットアップします。[注：この任務ではイギリス軍Fireflyは使用しません。]

任務特別ルール：

- セクター15と16の8以上の番号のヘクスはプレイしません。
- ドイツ軍とアメリカ軍のすべての非車両ユニットはエリートです。
- ドイツ軍のFBEは、ドイツ軍ユニットが進入したセクターのマップ端に沿った任意のヘクスです。
- ドイツ迫撃砲班は、2つの別々の迫撃砲班として射撃できます。ただし、迫撃砲小隊として射撃するには、両方の迫撃砲班が同時に迫撃砲支援可能ボックスになければなりません。小隊MFAの終了時に、2つの迫撃砲班のF0/ターゲットマーカー(迫撃砲小隊のF0/ターゲットマーカーではありません)が迫撃砲支援中断ボックスに配置します。各迫撃砲班は通常どおり回復します。
- この任務では、死傷トラック上の攻撃側と防御側の位置が逆になります。ドイツのCDLマーカーは防御側の4のボックスに配置し、アメリカのCDLマーカーは攻撃側の7のボックスに配置します。
- アメリカ軍の増援がプレイに参加すると、アメリカ軍の迫撃砲回復ダイスの出目は1減少します。
- ドイツ軍の進入地点の反対側のマップ端から3ヘクス以内に配置しているアメリカ軍ユニットは、敵のアクションを観察しない限りアクションを実行できません。5分経過後の各友軍小隊アクティベーションの開始時に、アメリカ軍プレイヤーはこれらのユニットごとに1回のダイスロールを行います(すべてのユニットが解放されるまで)。ダイスロールの結果がユニットの結束力以下であれば、そのユニットは通常どおりアクションを実行できます。
- アメリカ軍の増援：**アメリカ軍プレイヤーは、時間経過が20分を超えるゲームターンの開始時に、増援ごとにダイスを振りまします。ダイスの目が4以下の場合、その増援はそのゲームターンにプレイに参加できます。増援「A」は、セクター16の北端の7列の任意の場所から進入します。増援「B」は、セクター15の南端の7列の任意の場所から進入します。

9. Fireflyはゲームに登場しません。

勝利レベル：

- | | |
|-------|----------|
| 0~75 | アメリカ軍の勝利 |
| 76~85 | 引き分け |
| 86~ | ドイツ軍の勝利 |



任務 22 : Geronimo!

Bill Quoss

1944年6月6日: その朝、散乱しなかった数少ない第82空挺師団の部隊の1つが、Sink 大佐率いる第505中隊でした。彼らは、Ste. Mere-Eglise 村とその西側の重要な交差点を占領する任務を負っていました。しかし、ドイツ軍は最初の降下後すぐに反撃を開始したため、彼らはそれを迅速に実行し、その後は増援が到着するまで持ちこたえる必要がありました。興味深いことに、Fritz Niland の兄弟の1人である Robert Niland (任務 20.0 の物語を参照) は、北からの反撃を阻止するために後衛を行っていたときに、機関銃で戦死しました。

任務目標: ゲームターンの終了時に、片方の陣営が死傷差限界を超えた場合、任務は終了します。それ以外の場合、ゲームターンの終了時に時間経過が75分以上の場合、アメリカ軍プレイヤーはダイスロールします。ダイスの目が5以下の場合、任務は終了します。

部隊:

アメリカ軍開始時: Baker 空挺中隊、3個MG班、2個LATW、2個57mm対戦車砲、1個60mm小隊、1個81mm迫撃砲班の支援[23ステップ]

増援: Able 空挺中隊、3個機関銃班、1個LATW、1個57mm対戦車砲、1個60mm班の支援[22ステップ][合計45ステップ]

ドイツ軍開始時: 部隊 A: 第3中隊第1小隊(1個分隊と3個班)、1個FlaK38、1個MG班の支援

部隊 B: 第3中隊第2小隊(1個分隊と3個班)、1個MG班の支援[13ステップ]

増援 A: 第3中隊第3小隊、第2SPG小隊の1個StuGIIIg (MSR6を参照)、1個MG班、1個LATW班、1個8cm迫撃砲班の支援[8ステップ]

増援 B: 第1FJ中隊第1小隊および第2小隊、第2SPG小隊の2個StuGIIIg (MSR6を参照)、1個88mmFlaK、1個LATW、4個ハーフトラック、1個8cm迫撃砲班の支援[19ステップ][合計40ステップ]

イニシアチブ DRM: アメリカ軍(+2)

死傷差限界: アメリカ軍[7]、ドイツ軍[5]

連携 DRM: アメリカ軍(+3)、ドイツFJ中隊(+3)

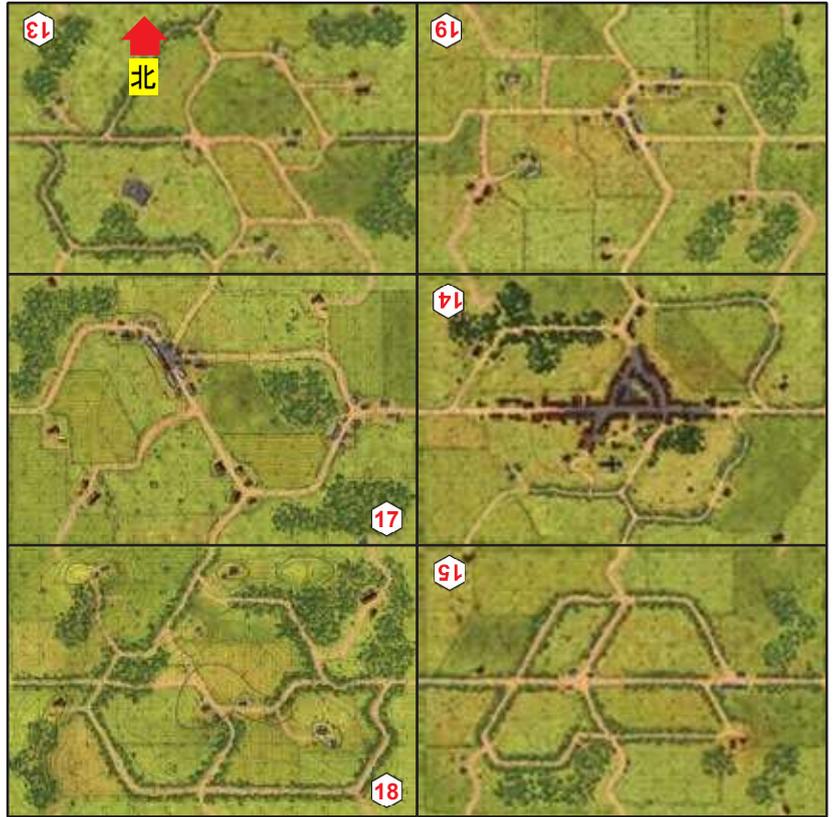
部隊配置:

ドイツ軍: 最初に、開始時ユニットを秘匿配置[20.9]します。ドイツ軍開始時部隊に記載されている6個歩兵班を、セクター14以外の任意のセクターの道路から2ヘクス以内の任意のヘクスにセットアップします。各セクターには2個以上の部隊をセットアップできません。部隊Aの小隊指揮官、1個分隊、支援部隊は、セクター17のF8から4ヘクス以内にセットアップします。部隊Bの小隊指揮官、1個分隊、機関銃部隊は、セクター14の任意の都市建物ヘクスにセットアップします。

アメリカ軍: アメリカ軍は攻撃側であり、開始時にイニシアチブを持ちます。プレイはアメリカ軍の空挺降下[16.0]で始まります。セクターごとに4つ以上のスティックの使用は許可されません。

任務特別ルール:

1. すべてのアメリカ軍空挺部隊とドイツ軍FJ中隊はエリートです。
2. すべての丘レベルは2倍になります。
3. 夜間および薄暮ルールを適用します。任務は夜間に始まり、20分間続き、その後10分間薄暮が続きます。
4. アメリカ軍迫撃砲はすべて、ダイスの出目が5以下の場合に回復します。
5. 増援のドイツ軍ハーフトラックの積載能力は、2個小隊と1個非戦闘ユニットです。ドイツ軍88mmFlaKの固有輸送車もハーフトラックです。すべてのドイツ軍ハーフトラックは、固有非装甲非戦闘ユニットとみなします。
6. 行動中のStuGIIIgは支援ユニット[3.2]とみなし、支援している中隊の小隊でのみアクティブ化できます。



7. ドイツ軍ユニットは警戒状態になるまでアクションを実行できません。個々のユニットは敵のアクションを観測すると警戒状態になります。小隊は小隊指揮官が敵のアクションを観測するか、警戒状態のユニットの1つが小隊指揮官のヘクスに入ると警戒状態になります。小隊が警戒状態になると、その小隊のすべてのユニットは活性化またはリアクションのときにアクションを実行できます。夜間に警戒状態になっていないユニットは、最初の薄暮ターンの開始時に解放されます。
8. **ドイツ軍増援 A:** ドイツ軍プレイヤーは、時間経過が20分以上のゲームターンの開始時にダイスを振ります。ダイスの出目が4以下の場合、増援はすぐに使用可能となり、マップ外にセットアップし、活性化またはリアクション時に、セクター13または19の北端のいずれかの道路から進入します。
9. **ドイツ軍増援 B:** ドイツ軍プレイヤーは、時間経過が40分以上のゲームターンの開始時にダイスを振ります。ダイスの出目が5以下の場合、増援はすぐに使用可能となり、マップ外にセットアップし、セクター15または18の南端のいずれかの道路から進入します。
10. **アメリカ軍増援:** 増援は、時間経過が25以上で、かつイニシアチブを持っているゲームターンの開始時に到着します。これらの部隊は空挺降下[16.0]で到着します。スティックはセクターごとに最大4つまで配置できます。
11. **撤退/退却:** アメリカ軍は16.1.7に従って撤退/退却します。ドイツ軍第3中隊のユニットは、支配している目標またはマップ北端または南端のいずれか近い方に向かって撤退/退却します。ドイツ軍FJ中隊のユニットはマップ南端に向かって撤退/退却します。

勝利条件: アメリカ軍は、任務終了時にセクター14の都市道路ヘクスF4からF8までと、セクター17のヘクスF11とH5を支配していれば勝利します。ドイツ軍は、任務終了時に都市道路ヘクスF4からF8までのいずれかの支配を争い、ヘクスF11とH5を支配していれば勝利します。それ以外の場合は引き分けです。