



## GAME SPECIFIC RULES

### Table of Contents

1.0 導入	11.0 航空戦力[22.0 標準／上級]
2.0 地形[8.0 標準／上級]	12.0 硬化目標[23.0 上級]
3.0 ユニット[2.0 標準／上級]	13.0 戦域アセット[26.0 上級]
4.0 天候	14.0 国連決議の拒否権
5.0 移動[8.0 標準／上級]	15.0 オプションルール
6.0 戦闘[9.0 標準／上級]	16.0 シナリオ
7.0 増援[10.0 標準／上級]	16.1 標準シナリオ
8.0 従属[18.0 上級]	16.2 上級シナリオ
9.0 目標指示[20.0 上級]	上級ゲームプレイ手順
10.0 電子偵察[21.0 上級]	

## ゲーム独自ルール

「衝撃に備えよ。共産主義者は全戦線で攻撃に出ている」

駐韓代理大使エバレット・ドラムライト

### 1.0 導入

本ルールは標準ルールと上級ルールを拡張し、朝鮮半島の状況に適用するよう、微妙な差異を加えるためのものだ。特記されない限り、ゲーム独自ルールは標準ゲームと上級ゲームの双方に適用され、矛盾する場合はこれらに優先する。たとえば2.0章において「8.0 標準／上級」という灰色のサブタイトルが記載されている場合、この章は標準ゲームと上級ゲームの双方に適用される（ただし[2.5.2]は上級ゲームにのみ適用される）。

#### 1.1 コンポーネント

Next War: Korea には以下のものが含まれる。

- ・朝鮮民主主義人民共和国（DPRK）の一部と大韓民国（ROK）を表した、222×34 インチのマップ。
- ・標準／上級ゲームルールブック 1 冊。
- ・ゲーム独自ルールブック（本書）1 冊。
- ・912 個の 9／16 インチカウンター。
- ・プレイエイドとチャート 7 枚。

#### 1.2 国籍色

それぞれの国家のカウンターは、以下のように色分けされている。

	ライトブルー 大韓民国（韓国または ROK）
	クリムゾン 朝鮮民主主義人民共和国（北朝鮮または DPRK）
	緑 米陸軍
	オリーブ 米海兵隊
	青 米空軍
	バトルシップ・グレイ 米海軍
	茶 英連邦（CW）
	黄色 日本（JPN）
	赤 中華人民共和国（PRC）

### 2.0 地形

#### [8.0 標準／上級]

「…（韓国）、ここではすべてが茶色に染まる」

米軍中佐ジョージ・ラッセル

#### 2.1 沼地

冬季シナリオにおいて、すべての沼地はあらゆる場合において平地と見なされる。

#### 2.2 非武装中立地帯（DMZ）



非武装中立地帯（DMZ）国境ヘクスは、高度に陣地化されたヘクスを表している。DMZ ヘクスは通常の陣地ヘクスと同じように書かれているが、追加の戦闘

DRM がシンボル内に記載されている点が異なる。DMZ 内のヘクス（国境線の北側、南側のいずれにあっても）は「国境ヘクス」と呼ばれ、国境警備隊や偵察部隊、敵の進出を遅滞させるために設置された、多数の陣地拠点により守備されている。これらの部隊は、前哨（Combat Outpost: CO）マーカーにより抽象化されている。国境ヘクスと CO は、以下のルールに従う。

- ・シナリオの第 1 ターンにおいて DMZ ヘクスに進入する場合は、+1MP のコストを消費する。
- ・自身の DMZ ヘクスで防御する場合、防御側は戦闘において +1 の DRM を得る。

- ・ほとんどの「DMZ」シナリオにおいて、双方のプレイヤーは CO マーカーを受け取る。これらマーカーは、任意の自軍国境ヘクスに、1 ヘクスにつき 1 つずつ配置できる。

- ・CO マーカーは、移動力や ZOC を持たない点を除けばユニットとして扱い、除去されない限り、最初に配置されたヘクスにゲームを通じて留まらなければならない。

- ・戦闘において CRT により退却やステップロスの効果が求められた場合、CO は除去される。CO はスタック値を持たないが、戦闘の損害を適用するにあたり、1 ステップを有すると見なされる。CO は、スタック制限の適用外となる。

- ・どの防御ユニットの効率値をコラムシフトのために使用したかどうかに関わらず、CO は戦闘におけるステップロスを最初に受けなければならない。

## 2.3 軍事施設

港湾、航空基地（ただし飛行場は除く）、化学兵器工場、核関連施設は軍事施設と見なす。

## 2.4 自軍マップ端

すべての DPRK と同盟国家にとって、マップの北端は自軍マップ端と見なす。ROK と同盟国家にとって、マップの南端は自軍マップ端と見なす。

## 2.5 釜山

### 2.5.1 釜山の増援

海輸により到着する米陸軍の増援が、釜山 (Busan) または日本を揚陸港湾として使用できない場合（上級ゲームにおける打撃ダメージなどにより）、増援は 1 ターン遅延する。

**デザインノート：**釜山の港湾とその周辺には、多数の備蓄資材が準備されている。加えて、釜山は半島への比較的安全な入口を提供するだけでなく、最良のそして最大の港湾施設を備えているのだ。そのため他の港湾へ兵員を送ることは、部隊の再装備と揚陸の双方において遅れをもたらすことと

なる。プレイヤーは[27.7.1]を参照しておくこと。

### 2.5.2 連絡線 (LOC)

[上級]

航空／海上フェイズにおいて、US／ROK プレイヤーが釜山の完全に機能している港湾から ROK 内のいずれの任意の都市または大都市ヘクスにも、敵ユニットや ZOC に妨害されないヘクスの連絡線（またはオフマップ移動）を引くことができない場合、航空打撃値を持つ米軍航空ユニットの半数（端数切り捨て）を、ROK 内の飛行実施ボックスに移動させるか、（ROK 内のどの航空ボックスに配置されているかに関わらず）直ちに日本へ基地変更させなければならない。航空ユニットが準備完了ボックスから基地変更した場合、これらは日本の飛行実施ボックスに配置される。飛行実施ボックスまたは任務中止ボックスから基地変更した場合、これらは日本の任務中止ボックスに置かれる。米軍は LOC（連絡線）が回復するまで、航空打撃能力を持つ航空ユニットのうち半数より多くを ROK に配備できない。

**デザインノート：**これは、主要補給港を経由して配備される弾薬の欠乏を表している。DPRK にとって一時的な混乱を引き起こせるだけに過ぎず、達成することも困難だが、攻勢を再開するための良い機会となるだろう。

#### 2.5.2.1 孤立

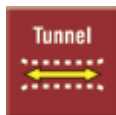
連合側ユニットは、釜山へ連絡線を引ける場合にも孤立を回避できる。

## 2.6 トンネル

**デザインノート：**DMZ に沿って掘削された、DPRK によるトンネル群が発見されたことは、連合側の防御計画に深刻な懸念をもたらしている。ジェーンズ・センチネル誌によると、さらに 20 程度の未発見のトンネルが存在しており、DMZ を超えて軽歩兵や特殊攻撃部隊を浸透させるため使用されるとしている。

しかしながら、これらトンネルは南側深くまでは伸びておらず(少なくとも1ヘクスに相当する7.5マイルより長いものではない)、DMZを越えて十分な効果を及ぼすものではないと考えられる。

我々はこれらをトンネル(Tunnel)マーカーで表現し、DPRKがDMZを越えて移動や戦闘を行う際に、マーカーを配置できることとした。我々はDRMとスタック制限の軽減が、戦闘におけるトンネルの効果(奇襲やDMZを超えて攻撃できるユニット数の増加)を十分に表すものと信じている。



DPRKのユニットがDMZを突破するシナリオの、最初のゲームターンにおいて、DPRKプレイヤーはシナリオ

オのセットアップに記載された数のトンネルマーカーを受け取る。

第1ゲームターンにおける、任意のDPRK移動セグメントにおいて、DPRKプレイヤーはDMZ境界線に隣接した、敵ユニットが占めるROKヘクスへ、トンネルマーカーを配置できる。トンネルマーカーによる恩恵は以下の通り。

- ・トンネルヘクスに対するすべてのDPRKの攻撃は、-2のDRMを得る。
- ・トンネルヘクスに隣接する任意の2つのDPRKヘクスは、ゲームターン1のイニシアティブ移動/戦闘セグメントにおいてスタック制限が6スタック値に増加する。(ノート: これによりもたらされる火力は、トンネルで連合側の陣地に浸透する小規模または中規模な部隊の効果を、大まかに表したものだ。)
- ・トンネルヘクスを経由して行われる軽歩兵による浸透の試みは、自動的に成功する。

通常のスタック制限は、ゲームターン1の再編成フェイズでトンネルマーカーが除去された際に適用され、あるいはこれによりDPRKプレイヤーが特定のペナルティを受けることとなる。なおスタック制限が緩和されるのは、トンネルマーカーを

含むヘクスに隣接し、かつ宣言された2か所のヘクスにおいてのみであることに注意。

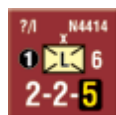
すべてのトンネルマーカーは、ゲームターン1の再編成フェイズに除去される。

### 3.0 ユニット

#### [2.0 標準/上級]

**デザインノート:** 標準ゲームでは双方の陣営の特殊部隊ユニットに関して、あまり多くのオプションや特殊能力が提供されていない。以下のルールは双方の陣営における特殊軽歩兵の能力や、これら部隊の目的を簡単に表したものだ。

#### 3.1 軽歩兵ユニット



双方の陣営が、軽歩兵(LI)として

分類される部隊を運用している。これらのユニットは一般的に軽武装であり、もしあったとしても少数の車両しか有しておらず、かつ高い機動力を有している。DPRKのユニットは、通常は中隊/大隊規模で戦闘を実施する。我々はこれらを旅団規模のユニットとして表しているが、戦場において小規模な部隊が作戦に及ぼす影響を表すため、軽歩兵に柔軟性や特別な能力を与えることとした。またDPRKのLI、とりわけ狙撃旅団は特別な能力を有している。

**プレイノート:** 上の図はDPRKの軽歩兵を示しているが、黄色の移動力を持つユニットはすべてLIと見なされる。

##### 3.1.1 敵ZOCの通過

平地または平地/森林を除く地形において、敵ZOCは軽歩兵に影響を及ぼさない。すべての軽歩兵は、以下のルールに従う。

1. 自軍移動セグメントにおいて移動する際に、これらZOCを無視する(ただし退却時、または空中機動を開始/終了する場合は除く)。

2. これら ZOC に進入しても停止しなくて良い。
3. これら ZOC への進入、離脱にあたり追加移動力の消費は必要ない。
4. これらの ZOC から ZOC へと自由に移動できる（移動に必要な移動力が残っている限り）。
5. 突破移動セグメントにおいて、これら ZOC 内でセグメントを開始した場合でも、自由に移動できる。

ZOC を無視する場合、LI ユニットの道路移動を利用できないことに注意（ZOC を離脱する場合を含む）。

### 3.1.2 戦闘 DRM

平地または平地／森林を除く地形での戦闘において、軽歩兵ユニットは攻撃時と防御時の戦闘ダイスロールに有利な DRM を得る。この DRM はユニットごとにではなく、軽歩兵ユニットが攻撃または防御に参加した場合、戦闘全体に対して与えられる。

**例外:** LI ユニットの強襲上陸スタックに含まれている場合、DRM は与えられない。

### 3.1.3 DPRK の浸透移動

[上級]

**デザインノート:** DPRK は、ソウル北方を防御する ROK の後方戦線を占領する任務を与えられた、特殊作戦部隊を有している。これら部隊は空中、陸上、海上から浸透し、ROK の前線部隊と後方で移動や増援を実施する部隊の中間地点を制圧し、防御拠点の確保を試みることとなる。我々は、特殊作戦部隊がソウル北方の内陸部において強固な防御線を構築できるとは信じていないが、少なくとも浸透の実施が試みられることは確かであり、一部の部隊は任務を達成することだろう。そこでこれら部隊の能力を表すため、以下のルールを用意することとした。

敵ユニットに隣接して自軍移動セグメントを開始する DPRK の軽歩兵ユニットは、敵ユニットが占

めるヘクスへの浸透と、その敵ユニットに隣接する別な空きヘクスへの移動を試みることができる。DPRK プレーヤーは、浸透ロールを実施する前にユニットが移動を試みる空きヘクスを指定しなければならない。なお、進入にあたり掃討作戦[8.4.1]が必要となるヘクスを選択することはできない。浸透ダイスロールは、以下の修正値を適用したうえで、DPRK の軽歩兵ユニットごとに効率チェックを実施することで行われる。

ー2 浸透ヘクスが山岳、高地または高地／森林ヘクスである。

ー1 天候が曇りまたは嵐である。

+2 浸透ヘクスが平地または荒地ヘクスである。

+1 浸透ヘクスが陣地ヘクスである。

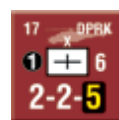
これらの修正値は累積する。

**重要:** 地形による修正は、ユニットが浸透移動により通過するヘクスの地形に基づき、目標ヘクスの地形ではない。

ユニットが効率チェックに成功したら、先に指定した空きヘクス（浸透ヘクスに隣接している）にユニットを配置し、この移動セグメントにおけるユニットの移動は終了する。ユニットが効率チェックに失敗した場合、移動を開始したヘクスに置いておき、ダイスロールに基づいて打撃 1 または打撃 2 のマーカーを載せる。ダイスロール結果が ER よりも 1 大きかった場合は打撃 1 マーカーを載せ、ER より 2 以上大きければ打撃 2 マーカーを載せる。

なおフェリーがある場合でも、水上ヘクスサイドを経由して浸透移動を行うことはできない。

### 3.1.4 DPRK 空軍狙撃旅団



#### 3.1.4.1 Mi-2 攻撃ヘリコプター:

DPRK 空軍狙撃旅団は Mi-2 攻撃ヘリコプターにより編成された、固有の戦闘支援能力を有する。これらユニットが戦闘を実施した場合、あたかも利用可能なヘリコプターが



レンジ内に存在するかのように、ヘリコプターによる支援を実施できる。支援が対空防御射撃を生き残った場合、ユニットは追加の  $-1/+1$  DRM を得る。これにより、ヘリコプターによる支援の割り当て制限[6.5.3]を超過しても良い。

固有のヘリコプター支援が ADF のルールによりステップロスを経験した場合、空軍狙撃旅団のユニットを「ヘリ支援なし」(No Helo) の面に裏返すこと。この場合、ユニットが元の面に戻されることはない。

同様にいかなる時点においても、ユニットが敵ユニットや ZOC に妨害されない 7 ヘクス以下の連絡線 (LOC) を味方ユニットに対して引くことができない場合、あるいは補給切れとなった場合は、「ヘリ支援なし」の面に裏返す。ユニットが補給を回復するか、再び LOC を設定することが可能となった場合は、「ヘリ支援あり」(Helo) の面に戻すこと。

**3.1.4.2 再配置の禁止:** DPRK 空軍狙撃旅団がいったん除去されたら、再建できない。

### 3.2 DPRK 砲兵旅団

[上級]



DPRK は、DMZ で火力支援を提供することに特化した、いくつかの砲兵旅団を有している。これを表すため、DPRK にはこれら旅団を含む 2 個軍団が編成されている。

砲兵旅団は HQ と同様に戦闘を支援できることを除いて、あらゆる面においてユニットとして扱われる。これらは、ターンごとにこの特殊能力を 2 回使用でき、HQ のように能力を使用するごとに砲兵ユニットを回転させること。砲兵旅団は、戦闘において 1 コラムシフトのみ提供する。また砲兵旅団は、スタック値に換算して戦闘に参加するユ

ニットの半数以上が DPRK ユニットの場合、支援を提供できる。砲兵旅団 HQ は、砲兵ユニットに補給を提供する目的でのみ使用され、これらにはゲームにおいて他の HQ が持つような固有の戦闘能力が一切存在しない。

### 3.3 米海兵隊

[上級]

通常、第 1 海兵遠征軍 (I MEF) は段階的に投入され、これには I MEB、11 MEU、13 MEU、15 MEU の 4 つの HQ ユニットが含まれている。これらの HQ は、I MEF HQ に従属すると見なされ、海兵隊ユニットが登場する場合は、I MEF の指揮下にあるいずれかの HQ ごとに編成される。これら従属 HQ はあらゆる点において通常の HQ として機能するが、戦闘支援を 1 回しか実施できない (戦闘を支援したら 180 度回転させる)。また従属 HQ は支援攻撃を実施できず、1 ステップしか持たない。I MEF HQ がマップに登場したら、米軍プレイヤーは I MEF HQ に対して長さ無制限の連絡線を引くことができる従属司令部を、マップから取り除く。なお、米海兵隊が強襲上陸を実施する際に HQ が必要であれば、それまでに除去した従属 HQ をいつでも再配置できる。この場合、上陸を成功させたユニットと同じヘクスに HQ を配置すること。ただし、I MEF HQ と長さ無制限の LOC で接続された場合は、再び従属 HQ を取り除く。

#### 3.3.1 従属関係

海兵隊ユニットは、任意の海兵隊 HQ に従属できる。

#### 3.3.2 タスクフォース



プレイヤーは、I TF と III TF の 2 つのユニットに注目しておくこと。ゲームにおける海兵隊は、プレイヤーが望む柔軟な運用を可能とすべくモデル化されている。作戦上、海兵隊はしばしばタスクフォースとして旅団編成されるが、これらのカウンターは

その能力を表すものだ。適切な軍（I MEF や III MEF など）に所属するユニットが以下の状況でスタックしている場合、旅団編成を行える。

・**I TF**: 2 個歩兵大隊と、1 個戦車大隊、1 個軽装甲偵察大隊（LAR）。

・**III TF**: 3 個歩兵大隊と、1 個軽装甲偵察大隊。  
いったん TF が編成されたら、元の構成ユニットに分割することはできない。

### 3.3.3 従属部隊

セットアップや増援の際には、以下の情報を参照のこと。

<b>III MEF</b> 1/3、2/3、3/3、LAR、3-R
<b>I MEF</b>
<b>11 MEU</b> 1/1、2/1、3/1、1/5、2/5、3/5、1/4、2/4、3/4、2-LAR、1 Arm.
<b>15 MEU</b> 1/7、2/7、3/7、1-R
<b>13 MEU</b> 1/1、2/1、3/1、1-LAR

## 3.4 米陸軍旅団戦闘団（BCT）

[上級]

旅団戦闘団編成ドクトリンに従い、米陸軍ユニットは任意の米陸軍 HQ に従属できると見なす。また逆に米陸軍 HQ は、兵科記号に記載された色に関係なく、あらゆる目的において任意の米陸軍ユニットの所属 HQ として機能する。

## 3.5 航空ユニットの選択

セットアップまたは増援の際、パイロットスキルに差がある場合は、ランダムに選択する。

## 4.0 天候

### 4.1 悪天候

[4.0 オプション]

韓国で長い時間を過ごし、朝鮮半島の天候パターンを評価してきた多くの軍人と話をした結果、我々は作戦期間の半分以上が晴天になることさえ甘すぎる見通しだと考えるようになった。ただしプレイテストにおいて、より現実的なひどい天候を取

り入れると、ゲームが停滞してしまうことも判明している。もし、さらなるリアリズムや DPRK を有利にするバランス調整を望むならば、すべての天候ダイスロールに 2 を加えること。

### 4.2 季節

シナリオを開始する前に、DPRK プレーヤーはゲームを開始する季節を選ぶこと。季節の選択は天候ダイスロール[4.0]と地形[GSR 2.1]に影響を与える。

#### 天候 DRM

夏: +1  
春/秋: +0  
冬: -1

## 5.0 移動

[8.0 標準/上級]

「虎のことを話すと、虎がやってくる」

韓国のことわざ

### 5.1 多国籍スタック

#### 5.1.1 DPRK の多国籍スタック

PRC が DPRK の陣営で参加するシナリオにおいて、双方の国家のユニットが互いにスタックする場合、すべての場合において効率値が 2 減少する。

**デザインノート:** 両国のユニットは、共同訓練を実施しておらず、指揮も統合されていない。ゲームの一部のシナリオにおいては、朝鮮戦争に先立ちこれら国家の協力関係が強化されることを想定しているが、同一の指揮系統における効果的な共同作戦能力を獲得するに至るとは考えられていない。

#### 5.1.2 連合側のスタック

US と ROK のユニットは、ペナルティなしにスタックできる。

**デザインノート:** US と ROK のユニットは数十年にわたり共同で訓練を実施しており、これにより通信や指揮、ドクトリンに関するほとんどの問題が存在しなくなっている。

英連邦のユニットは、他のユニットとスタックできる。米国ユニットとスタックした場合にペナルティはないが、それ以外のユニットとスタックした場合、スタック内すべてのユニットの効率値が1つ減少する。

日本のユニットは他のユニットとスタックできる。ただし US または英連邦のユニットとスタックした場合、スタック内すべてのユニットの効率値があらゆる場合において1つ減少する。

ROK のユニットとスタックした場合、スタック内すべてのユニットの効率値があらゆる場合において2つ減少する。

**デザインノート:** これは日本の作戦実施能力を反映したものというより、いかなる意味においても、ここ数十年において多国籍作戦を実施した経験がないという認識によるものだ。

## 5.2 航空輸送の制限

特定の移動セグメントにおいて、ROK/US は 3 スタック値まで航空輸送できる。その他の国家は、1 スタック値を航空輸送できる。

## 5.3 空挺降下の制限

DPRK プレーヤーは、特定の自軍移動セグメントにおいて 1 スタック値より大きい空挺ユニットの空挺降下を実施できない。

連合プレーヤーは、特定の自軍移動セグメントにおいて、任意の数の空挺ユニットを降下させられる。

## 5.4 海上輸送の制限

DPRK プレーヤーは、移動セグメントごとに 2 スタック値のユニットを海上輸送できる（可能な場合）。連合プレーヤーは、海上輸送が認められた移動セグメントごとに 3 スタック値のユニットを輸送できる。連合側の制限は、それぞれのシナリオに記載された増援により増加する。中国が完全介入を実施した場合、中国側は移動セグメントごとにさらに 3 スタック値のユニットを海上輸送でき

る。海上輸送において、ヘリコプターは 1/2 スタック値と見なす。

## 5.5 オフマップボックスとオフマップ移動

マップのさまざまな部分に、オフマップ移動ラインが記載されている。また作戦全体にとって重要だが、マップ上に表示するには遠すぎる一部の都市が、オフマップボックスとして記載されている。以下のルールは、これらの使用に関するものだ。

### 5.5.1 オフマップボックス

そのボックスを支配する陣営だけが、オフマップボックスへと進入できる。釜山（Busan）と日本の場合、これは ROK とその同盟国を意味する。咸興（Hamhung）と興南（Hungnam）の場合は、DPRK とその同盟国を意味する。オフマップボックスでは、ペナルティなしに任意の数のユニットがスタックできる。またオフマップボックスでユニットが攻撃を実施したり、また攻撃を受けたりすることはない。ただしユニットや軍事施設（飛行場など）はボックスをレンジ内に収めるあらゆる打撃任務（阻止攻撃を除く）や、特殊部隊による目標指示の対象となる。オフマップボックスは、あらゆる場合において大都市地形と見なされる。打撃マーカーの配置を容易にするため、点線内に軍事施設アイコンが記載されている。なお元山（Wonsan）はオフマップボックスではないが、2つの軍事施設が存在しているため、日本海に軍事施設のボックスが記載されている。

### 5.5.2 オフマップ移動

オフマップ移動ラインに沿った移動は、ROK 国内においてはハイウェイによる移動と見なし、DPRK 国内においては 1 級道路と見なす。これらの移動ラインは阻止攻撃の対象とならない。移動ラインに沿って移動するユニットは、十分な MP があればマップ内に進入しなければならない。進入に十分な MP がなければ、移動ラインに留まることができる。ただし、移動ラインにおいてどれ



だけの MP を使用したのか、記録しておかなければならない。

**5.5.2.1 移動ラインと戦闘:** 移動ラインと接続するマップ上のヘクスが敵ユニットにより占められている場合、自軍ユニットはそのヘクスに隣接するマップ外の位置にスタックさせる。このスタックは、一時的に便宜上の（存在しない）ヘクスに配置されているものと見なす。ヘクスの地形は、隣接するヘクスと同じである。便宜上のヘクスに配置されたユニットは、あらゆる点においてマップ上に配置されているものと同様に作戦を実施できる。そのヘクスからの退却を余議なくされた場合、ユニットは移動ラインが接続されたオフマップボックスへと退却する。

**例外:** N2500 に「隣接する」ユニットは、敵ユニットが占めていなければ N2600 に退却できる（その逆も同様）。敵が占めている場合、ユニットは除去される。

### 5.5.3 日本ボックス

日本ボックスは、増援の受領や配置に使用できる。嵐により到着が遅延したユニットは、日本ボックスに到着する。これらユニットが韓国へ移動するには、航空輸送や海上輸送など他の移動手段を利用する必要がある。

## 6.0 戦闘

### [9.0 標準/上級]

「もっとも暗い場所は、燭台の真下にある」

韓国のことわざ

### 6.1 多国籍軍による戦闘

#### 6.1.1 DPRK と PRC

DPRK と PRC のユニットが同じ攻撃に参加している場合、+3 の不利な DRM を受ける。

#### 6.1.2 US と ROK

US と ROK のユニットが同じ攻撃に参加している場合、+1 の不利な DRM を受ける。これは、ROK

の複数の軍団に所属するユニットが攻撃する際に与えられる、+1 の DRM とは累積しない。

### 6.1.3 日本

日本の部隊による攻撃は、+1 の DRM を被る。日本のユニットが他の国家のユニットと共同攻撃する場合、さらに+1 の不利な DRM を受ける。

## 6.2 化学兵器による支援

### [上級]



Next War: Korea において、DPRK プレーヤーのみが化学兵器の使用を開始できる。

適切な DPRK の HQ は、攻撃を支援するため化学兵器（Chemical Weapons）マーカーを置くことができる。マーカーを置かれたヘクスのすべてのユニットは、効率値が 3 減少する。

**例外:** ヘクスを US ユニットののみが占めている場合、ER の減少は 2 となる。

連合側プレーヤーが自身の化学兵器を使用しないこととした場合（オプションルール[15.9]参照）、DPRK が使用したマーカーごとに、連合側プレーヤーに 3VP が与えられる。連合側プレーヤーが使用することとした場合、DPRK の先制使用による 3VP のみを受け取る。シナリオの特別ルールに、使用できる化学兵器マーカーと化学兵器ポイントが記載されている[6.2.1]。なお化学兵器による VP は、VP 合計に直接加算すること。

#### 6.2.1 化学兵器ポイント

DPRK は、シナリオにより割り当てられた一定の化学兵器ポイント（CWP）を有した状態でゲームを開始する。これらのポイントが補充されることはない。他の国家も同様に CWP を有する。CWP は以下のように使用される。

#### 6.2.2 マーカー配置制限

プレーヤーは、戦闘を解決する前に化学兵器により支援される戦闘を指定しなければならない。DPRK プレーヤーは特定の戦闘セグメントにおい

て、3つの戦闘のみを支援できる。

US と ROK は特定の戦闘セグメントにおいて、2つの戦闘のみを支援できる。

### 6.2.3 化学兵器工場

DPRK の化学兵器工場が、連合側により 2 箇所破壊されるか占領されるごとに、DPRK は 1 化学兵器ポイントを失う。1 つめの工場が占領されるか破壊されたら、CWP マーカーを-1 の面に裏返すこと。2 番目の工場が占領されるか破壊されたら、記録トラック上のマーカーを 1 つ低下させること(そしてマーカーを元の面に裏返す)。

DPRK により工場が奪還されても、CWP は回復しない。

### 6.2.4 移動

化学兵器支援マーカーは、再編成フェイズまでマップに残しておく。米軍を除く徒歩ユニットは、全移動力を使用することのみこれらのヘクスに進入できる。米軍を除く自動車化/機械化ユニットは、+2MP を消費することでこれらのヘクスに進入できる。

## 7.0 増援

### [10.0 標準/上級]

「小エビは、クジラの戦いにより押しつぶされてしまう」

韓国のことわざ

## 7.1 標準ゲーム

### 7.1.1 増援

**デザインノート:** 我々は ROK と DPRK における増援/予備の動員を抽象化し、簡略化している。これはプレイを迅速にし、プレイヤーに対してゲームにおけるこの側面を、より容易にすることを意図したものだ。またこれにより、双方の陣営の「完璧な」配置計画を、いろいろと試すことができる。

我々は、DPRK 特殊作戦部隊の執拗かつ効果的な

攻撃により、南側の動員計画がひどく混乱するだろうと見積もっている(彼らはこの攻撃計画に 40 年をかけており、すでに動員地点や重要事項を掴んでいると、我々は判断している。これらの目標が、他の優先度の高い C3i 目標と同様に、ROK に居住している DPRK 特殊作戦部隊の隊員によってすでに監視され、目標指示され、そしてあるいは浸透されている可能性も十分にあるだろう)。そこで我々は、シナリオごとの奇襲レベルに応じて増援の到着に幅を持たせただけでなく、どの予備部隊が最初に動員を間に合わせるのか、という点に関してランダム性を持たせることとした。これは動員を「コントロール」したいプレイヤーを、苛立たせることかもしれない。しかし我々はこの不確実性こそが、現実の表れだと考えている。もちろん我々よりもこの件に関してより詳しいプレイヤーは、適切と思うならば、自由にシステムを改変してほしい。ところで、もしあなたがこれら予備部隊の実際の部隊名をご存じであれば、ぜひ教えていただきたいのだが……。

ゲームにおいて、増援は DPRK と ROK における予備兵力の動員、US の派兵やその他部隊の戦場への到着を意味している。ROK/DPRK のシナリオ増援表と連合側増援マスターチャート (Master Allied Reinforcement Chart) では、これらの増援をグループ化しており、グループ単位でシナリオの指示に従い登場することとなる。なお航空輸送によって到着する米軍のユニットは、連合側の航空輸送制限に含まれない。また、DPRK 内のヘクスまたは敵ユニットから 2 ヘクス以内に到着する場合にのみ ADF の対象となる。

予備と増援は以下のように扱われる。

### 7.1.2 ROK の予備

これらは、動員された予備部隊と郷土予備軍の 2 つのグループに分かれる。動員された予備部隊はより高レベルな準備段階にあり、装備を事前集積

している。ユニット ID(カウンター左上)に「M」と記載されたユニットは ROK の動員された予備部隊である。これらユニットは、ゲーム開始時にマップに配置されていない。ただし Extended Buildup シナリオにおいては、一部のユニットがマップ上でゲームを開始する。シナリオにより指示されたゲームターンの増援／補充フェイズにおいて、これらはシナリオの増援スケジュールに従ってランダムに選択され、ユニットに記載されたヘクスに配置される。ヘクスが敵により支配されている場合、予備部隊は除去される（これにより DPRK は適切な VP を得る）。ユニットの配置によりスタック制限を超過する場合、任意の隣接ヘクスに配置することができる。

郷土予備軍は、基本的には民兵により構成される。ユニット ID(カウンター左上)に「HR」と記載されたユニットが、郷土予備軍である。これらユニットは動員された予備部隊と同じ方法、同じ制限のもとに配置される。ただし郷土予備軍は、DPRK 内のヘクスに進入することができない。

**ノート:** これらユニットは、国土を防衛するために編成されている。

#### 7.1.2.1 予備 HQ

[上級]

ROKA IX、XI と CDC HQ は、これらの編成下にある最初のユニットが登場した際に、それぞれのセットアップヘクスに配置される。

#### 7.1.3 DPRK の予備

DPRK の予備は ROKA の予備と似ている。これらにも 2 つのタイプがあり、1 つは迅速に動員でき、1 つは民兵からなる。

ユニット ID に「PMTU」と記載されたすべてのユニットは予備部隊となる。ユニット ID に「RG」と記載されたすべてのユニットは赤衛隊となる。これらのユニットは、ROKA の予備と同じように配置される。

**例外:** XI 軍団は、スケジュールに従い増援として登場する。この軍団のユニットは PMTU/RG のみであり、ランダム増援には含まれない。ROKA の HR ユニットのよう、DPRK の赤衛隊は敵国へ進入できない。

#### 7.1.4 国外からの増援

増援には登場ターンが記載されている。言い換えるならば、GT2 と記載された増援は GT2 の増援フェイズに取り出され、以下のルールに従ってマップに配置される。

増援は DPRK または ROK（いずれが同盟国かによる）に、航空輸送または海上輸送により到着する。重旅団戦闘団 (5-5-8)、ストライカー旅団戦闘団 (4-4-8)、自動車化、機械化、戦車、装甲騎兵ユニット（規模に関わらず）と歩兵師団は敵 ZOC 内にはない自軍港湾ヘクスに海上輸送で到着する。

USMC ユニットの ROK の任意の自軍港湾、あるいは連合側が支配する海上ボックス、日本ボックスに到着する。

その他の到着ユニットは、敵 ZOC 内にはない自軍の航空基地（飛行場は除く）に配置される（**例外:** 嵐による遅延）。航空基地を利用できない場合、これらの増援は日本（日本が同盟国であれば）に到着するか、あるいは遅延する（DPRK が同盟国の場合）。

**7.1.4.1 港湾の制限:** ターンごとに、2 スタック値までのユニットが上陸できる。

**例外:** 釜山の制限は 6 スタック値となる。

#### 7.1.5 航空輸送による US と英連邦の増援

すべての US と英連邦の、海兵隊／戦車／機械化を除くユニットは ROK に航空輸送で到着する。これらユニットは破壊も占領もされておらず、打撃マーカーが置かれていない任意の ROK の航空基地に到着する。

#### 7.1.6 ヘリコプターの増援

そのターンに連合側プレイヤーが航空優勢におい

て「優位」「優勢」、または「支配」を得ている場合、ヘリコプターは破壊も占領もされておらず、打撃マーカーが置かれていない任意の ROK の飛行場／航空基地に到着する。その他の場合、ヘリコプターは日本に到着する。

## 7.2 上級ゲーム

[上級]

以下の増援ルールは、標準ゲームの予備と増援のルールに追加されるものだ。

### 7.2.1 航空ユニットの増援

各ゲームターンの増援／補充フェイズにおいて、US と英連邦は増援として航空ユニットを受け取る。増援を受領した場合、以下のように配置する。

- ・空軍のユニットは、航空優勢レベルに応じて ROK または日本に配備される。ROK／US が航空優勢において「優位」「優勢」、または「支配」を得ている場合、これらは ROK または日本に配置できる。それ以外の場合、ユニットは日本に配置しなければならない（以降のターンにおいて基地変更できる）。いずれの場合においても、ユニットは「準備完了」ボックスに置かれる。

- ・増援として登場する米海兵隊の航空ユニットは空軍ユニットと同じように配置される。ただし USMC の AV-8B は、CVBG または AMPH が存在している海域の、米空母ボックス（U.S. Carrier box）に配置できる。

- ・増援として登場する米空母航空団は、空母が配備された海域の米空母ボックスに配置される。空母航空団には F/A-18E×1、F/A-18F×2、EA-18G×1（オプションルール[15.4]を参照）が含まれる。

## 7.3 天候の影響

上記の増援ルールは、天候による制限の対象となる。

嵐のターンにおいて、ユニットが DPRK または ROK に到着することはない。ROK に到着を予定

しているユニットは日本、または可能ならば自軍支配下の海上ボックスに到着する。

DPRK に到着を予定しているユニットは、1 ターン遅延する。あるいは代わりに咸興 (Hamhung)、興南 (Hungnam)、または N2000 に到着させても良い。

## 8.0 従属

[18.0 上級]

上位の HQ ユニットとの従属関係は、以下のよう

- に規定される。
1. すべての DPRK ユニットは DPRK GHQ に従属する。
  2. すべての米陸軍ユニットは、I Corps HQ に従属する。
  3. USMC の I MEB、11 MEU、13 MEU、15 MEU は I MEF に従属する。
  4. すべての連合側ユニットは統合戦力軍 (JFC) に従属する。
  5. ROK の軍団 HQ は、特定の軍 HQ に従属する（カウンターに記載されている）。軍 HQ が指定されていない軍団 HQ は最高司令部に従属する。HQ はその指揮下にあるユニットのみ支援できる。

## 9.0 目標指示

[20.0 上級]

ユニットが特殊部隊から目標指示された場合、DPRK／中国／日本の特殊部隊であれば目標に「目標-1」のマーカーを載せる。US／ROK／英連邦の特殊部隊であれば、「目標-2」のマーカーを載せる。

**デザインノート:** これはレーザーによる目標指示やスマート兵器による攻撃など、一部の国家における専門的技術の優越を表している。

## 10.0 電子偵察

### [21.0 上級]

US／ROK プレーヤーは状況に応じて、電子偵察を試みることでできる回数が異なる。

1. ROK のみが登場し US が登場しないシナリオにおいて、ROK プレーヤーはターンごとに 2 回の試みを行える。
2. US と ROK が登場するシナリオで、かつ晴れ以外のターンにおいて、US／ROK プレーヤーは 3 回の試みを行える。
3. US と ROK が登場するシナリオで、かつ晴れのターンにおいて、US／ROK プレーヤーは 5 回の試みを行える。

DPRK プレーヤーは、ターンごとに 2 回の試みを行える。

中国の地上部隊が介入した場合、PRC はターンごとに 2 回の試みを行える。

日本の地上部隊が介入した場合、これらはターンごとに 1 回の試みを行える。

## 11.0 航空戦力

### [22.0 標準／上級]

「手のひらで空を覆い隠すことはできない」  
韓国のことわざ

### 11.1 天候の影響

#### [標準]

標準ゲームにおいて航空ポイントをロールする際に、曇りと嵐の際には以下の影響が適用される。  
US／ROK は限定的な全天候能力を有していると見なす。DPRK は全天候能力を有していないと見なす。

**例外:** PRC が DPRK の陣営で参戦した場合、DPRK は限定的な全天候能力を有していると見なす。

### 11.2 航空機のレンジ

#### [上級]

各航空機のレンジにより（カウンターの上隅に

記載されている。S＝短距離、M＝中距離、L＝長距離）、航空機がどれだけの距離を飛行できるか、またどこから飛行できるのかが決定される。レンジの詳細は以下の通り。

#### 11.2.1 近距離航空ユニット

1. 日本に配置されている場合、ROK への飛行のみ行える。
2. DPRK または ROK に配置されている場合、敵国に 6 ヘクス以上侵入しての（DMZ から数え始める）航空打撃、戦闘支援、護衛任務は実施できない。
3. PRC に配置されている場合、DPRK 国内における戦闘支援と航空打撃任務のみ実施できる。航空優勢任務は実施できない。
4. 沿岸ボックス内の空母に配置されている場合、DPRK と ROK におけるすべての任務を実施できる。
5. 海上ボックス内の空母に配置されている場合、任務を実施できない。

#### 11.2.2 中距離航空ユニット

1. 日本に配置されている場合、DPRK に 6 ヘクス以上侵入しての（DMZ から数え始める）航空打撃、戦闘支援は実施できない。航空優勢ボックスへの配置はできない。
2. PRC に配置されている場合、敵国に 6 ヘクス以上侵入しての（DMZ から数え始める）航空打撃、戦闘支援、護衛は実施できない。
3. PRC に配置されている場合、DPRK 国内における戦闘支援と航空打撃のみ実施できる。航空優勢任務は実施できない。
4. 沿岸ボックス内の空母に配置されている場合、DPRK と ROK におけるすべての任務を実施できる。
5. 海上ボックス内の空母に配置されている場合、同盟国におけるすべての任務を実施できる。なお、敵国に 6 ヘクス以上侵入しての（最初に進



入した海岸ヘクスから数え始める) 航空打撃、戦闘支援は実施できない。日本海に配置されている場合は、オフマップボックスに対して航空打撃と戦闘支援を除く任務を実施できる。ただし、航空優勢ボックスに配置することはできない。

DPRK、ROK に配置された中距離ユニット、また配置場所に関わらず長距離ユニットに関する制約はない。

**重要:** 敵国のユニットが中国または日本に飛行することはできない。

### 11.3 協調攻撃

[上級]

異なる「準備完了」ボックスに置かれた DPRK／PRC の航空ユニットは (たとえば 1 つが PRC に置かれており、1 つが DPRK に置かれている)、共同で対地攻撃任務を実施できない。

任務に US のユニットが参加している場合、他の国家のユニットと協調攻撃できる (ROK と英連邦のそれぞれ、あるいは両方と同時に)。連合側によるその他の協調攻撃は認められない。なお異なる国家 (または空母の)「準備完了」ボックスに置かれた航空ユニットでも、十分なレンジを有していれば同じ対地攻撃任務を共同で実施できる。

特記されていない限り、ユニットは自身の国家にのみ配置できる。航空ユニットの配置は、以下のように制限される。

- ・PRC の航空ユニットは PRC または DPRK に配置できる (DPRK 陣営で参戦している場合)。
- ・米空軍航空ユニットは日本または ROK に配置できる。
- ・米海軍航空ユニットは US 空母ボックスにのみ配置できる。
- ・米海兵隊航空ユニットは日本と ROK、US 空母ボックスにのみ配置できる。
- ・英連邦ユニットは日本または ROK に配置できる。

#### 11.4.1 プレイ手順の対象となる基地

上級ゲームプレイ手順の 1a および 1b において、韓国内の基地のみが対象となる。

### 11.5 基地変更

[25.2 上級]

PRC と英連邦、米海軍を除く US の航空ユニットは、基地変更任務により基地を変更できる。これは打撃フェイズに実施され、探知や迎撃、SAM／AAA による攻撃の対象とならない。基地変更を実施するには、所有プレイヤーは任意の適切なユニットを現在の基地の「準備完了」ボックスから、新たな基地の「飛行実施」ボックスに移動させること (特定のターンに基地変更を実施できるユニットの数に制限はない)。基地変更したユニットは、このターンに行動できない。

### 11.6 航空自衛隊の制限

日本の航空ユニットは戦闘力やレンジが適切な限り任意の任務に割り当てられる。ただし CAS 任務 (訳注: 戦闘支援任務) に関しては、日本の地上兵力を支援する場合のみ飛行できる。

### 11.7 DPRK 戦闘支援値

一部の DPRK 航空ユニットは、1/2 の戦闘支援値を有する。

これらのユニットは上級ルール[22.5]に関わらず (天候による修正を受けない限り)、戦闘支援任務に飛行できる。ただし、DRM を得るには (ADF の影響を受けないと仮定して) 2 つの航空機が必要となることに注意。

## 12.0 硬化目標

[23.0 上級]

このゲームにおける一部の目標は、「硬化目標」と見なされ、打撃表において独自の地形項目を有する。これらは地下施設、または航空攻撃に対して特別に防御・増強された目標を表している。

ルールに記載されたものに加え、港湾を除くすべ



での DPRK の軍事施設は硬化目標と見なす。

## 13.0 戦域アセット

### [26.0 上級]

#### 13.1 US と中国の巡航ミサイル

US と中国は、シナリオの開始時点で一定数の巡航ミサイルポイントを割り当てられる。記録トラック上で、適切なマーカーを使用してこれを記録しておくこと。巡航ミサイル攻撃が実施されるごとに、巡航ミサイル（Cruise Missile）マーカーを 1 段階低下させる。すべてのポイントが消費されたら、それ以上の巡航ミサイル攻撃を実施することはできない。

マップの海上ヘクスまたは沿岸ボックスに配置されている、US と中国の CV/CVN/SAG ユニットごとに、打撃フェイズにつき 1 回の巡航ミサイル攻撃を実施できる。

マップの海上ヘクス配置された US の AMPH ユニットごとに、ゲームターンにつき 1 回の巡航ミサイル攻撃を実施できる。

ゲームに登場している B-52、B-1、B-2 ユニットごとに、ゲームターンにつき 1 回の巡航ミサイル攻撃を実施できる。使用した航空ユニットは、直ちに「飛行実施」ボックスに移動させること。迎撃や ADF は実施できない。

**デザインノート:** これらの攻撃は個別に照準され、目標まで異なるコースを飛行するようプログラムされたおよそ 10 発のミサイルを表している。ミサイルは地形追従能力により超低高度を飛行し、それにより探知や攻撃から高度に防御されている。DPRK は AWACS を欠いており、またルックダウン/シュートダウン能力を持つミサイルで武装した航空機も不足しているため、半数をこえるミサイルが目標に到達できないとは、まず考えられない。そのため、同じシステムに基づいた他のゲームでは異なるかもしれないが、このゲームにおけ

る巡航ミサイルは事実上迎撃不可となっている。PRC の攻撃における不利な DRM は、オンボード照準システムの能力と、目標側が探知/対空ミサイル防御能力に優越していることの両方を表している。

#### 13.2 DPRK のスカッド

##### [上級]



各上級ゲームシナリオにおいて、DPRK は一定数の SCUD ポイントを割り当てられる。記録トラック上で、適切なマーカーを使用してこれを記録しておくこと。SCUD 攻撃が実施されるごとに、マーカーを 1 段階低下させる。

##### 13.2.1 目標

SCUD は任意の軍事施設、飛行場、探知された最高司令部を目標にできる。加えて SCUD は日本を目標にできる[13.2.4]。

##### 13.2.2 割り当て

DPRK プレーヤーは目標を宣言し、記録トラック上のマーカーを減少させる。そののち、打撃表の巡航ミサイル（Cruise Missile）の項目を使用し、適切な DRM を使用して攻撃を解決する。

##### 13.2.3 SCUD 破壊

US/ROK プレーヤーは、航空防御トラックと同様に SCUD マーカーを目標にできる。結果は失われるポイントを示しており、トラック上のマーカーがその数の分だけ減少する。

##### 13.2.4 日本

DPRK プレーヤーは、航空基地と同様に日本ボックスを目標にできる。攻撃が成功したら通常通り二次被害のロールを実施するが、日本ボックスに打撃マーカーや破壊マーカーが置かれることはない。

「因果応報」

日本のことわざ

##### 13.2.4.1 日本の活性化: 日本ボックスに SCUD 攻

撃が実施されたら、日本は自動的に完全介入レベルで紛争に参加する。

## 14.0 国連決議の拒否権

PRC の国家姿勢が「中立」または「攻撃的」の場合、PRC プレーヤーは国連決議を拒否できる。PRC プレーヤーが拒否しなかった場合、US は決議案を拒否できる。

「引き分けのため死命を賭けよ」

韓国のスローガン

## 15.0 オプションルール

オプションルールを取り入れることを選択した場合、適切な陣営に VP を加算すること（指示されているならば）。

### 15.1 エアクッション艇（ACV ヘクスサイド）

[標準/上級; +5 VP ROK/US]

自軍移動セグメントごとに 2 つの DPRK 軽歩兵旅団が、エアクッション艇（ACV）による強襲上陸移動を実施できる。ACV は特定の水上ヘクスサイドを通過できる。

ACV 輸送を利用するには、軽歩兵ユニットは自軍移動セグメントを N2518、N2619、N2718 のいずれかのヘクスで開始しなければならない。ユニットは ACV 輸送を利用し、水上ヘクスサイド 1 か所を横断し、敵地上ユニットの存在しない隣接する敵支配下のヘクスに進入できる。可能な移動経路はマップ上に記載されている。軽歩兵ユニットの移動コストは 3MP となる。

### 15.2 F-22 ラプターの配置

[上級; +10 VP DPRK]

プレーヤーは、F-22 Raptor がオプションユニットとして記載されていることに気付くかもしれない。ここ最近における、今後の調達を削減する決定により、空軍は部隊を増強するための運用メカニズ

ムとして、F-22 のエレメントを F-15 のエレメントに組み合わせる決定を下している。

そのため、現状の F-15 カウンターは通常のカウンターより優れた能力を有している。このオプションルールは、完全な F-22 スコードロンの展開をプレーヤーに体験させるためのものだ。通常の F-15 制空戦闘機カウンター（5\*\*-0-0）を、オプションの F-15 カウンター（5\*-0-0）と F-22 カウンターに置き換えること。2 つの F-22 カウンターは、最初の F-15 の増援が到着した際に、増援として登場する。

### 15.3 USMC の F-35

[上級; +5 VP DPRK]

US プレーヤーは海兵隊の F-18 ユニット 1 つを、オプションの F-35 と交換できる。

### 15.4 USN の F-35C

[上級; +5 VP DPRK]

US/ROK プレーヤーは空母ごとに F/A-18E/F ユニット 1 つを、オプションの F-35C と交換できる。

### 15.5 機密漏洩

#### 15.5.1 作戦計画 5029

[標準/上級; +5 VP ROK/US]

2009 年末、DPRK が先制攻撃を実施した際における、US と ROK の作戦計画が盗まれたとのニュースが流れた。DPRK プレーヤーは、奇襲によるコラムシフトが得られるターンにおいて、さらに 1 段階のコラムシフトを得るためか、あるいは追加の戦闘セグメント 1 回を得るために、本ルールを利用できる。DPRK プレーヤーは、ゲームが始まる前にいずれのオプションを選択するか明らかにしなければならない。

#### 15.5.2 作戦計画 3600

[上級; +5 VP ROK/US]

2011 年末、ROK 空軍は戦争計画の支援と基地防衛に関する詳細な計画を奪われた。DPRK プレーヤーは、ゲームターン 1 において航空基地/飛行

場に対して実施される特殊部隊の襲撃で、-1 の DRM を得るため本オプションを使用できる。

## 15.6 USMC AH-1Z によるワイルド・ウィーゼル

[上級; +3 VP DPRK]

米海兵隊の AH-1Z は、ARM（対レーダーミサイル）を運用する能力を備えている。プレイヤーは本ルールにより、USMC AH-1Z で探知トラックと SAM トラックに対するワイルド・ウィーゼル攻撃を実施できる。

## 15.7 近接航空支援の制限

[上級]

プレイヤーは、攻撃または防御ユニットの中に、少なくとも 1 つの同一国籍ユニットが含まれていなければ近接航空支援を実施できないよう、取り決めることができる。

### 15.7.1 中国の制限

追加のオプションルールとして（単独もしくは上記のルールと合わせて使用できる）、中国は CAS（近接航空支援）任務に 1 航空ユニットのみ割り当てられる。

**デザインノート:** 中国人民解放空軍と中国人民解放軍は、彼らが信奉するドクトリンにより兵装選択において SSM を重視しており、あまり CAS を取り入れていないように見える。プレイヤーが中国ドクトリンに基づく作戦を望むならば、本ルールを使用すること。

## 15.8 日本の地上部隊

[標準/上級]

日本の地上部隊は連合側の増援表に記載されており、国際情勢マトリックスにも記載されているが、双方のプレイヤーが本ルールに従うことを同意した場合のみ登場する。日本の地上部隊が登場したら、日本ボックスに配置すること。これらはソウル大都市ヘクスの 3 つ以上が DPRK に支配され、かつ Sxx12 行より南（xx13 以降）に補給下の

DPRK ユニットが存在する場合のみ、韓国に進入できる。

**デザインノート:** これは、韓国における日本の厳格な統治に対して、長年にわたる反感が存在していることを表している。この状況は改善されつつあるとはいえ、韓国人が日本の部隊を国土に喜んで迎え入れるとは、本当に差し迫っていない限り、およそ考えられないことだ。

## 15.9 化学兵器に対する連合側の対応

[上級]

いったん DPRK が化学兵器の使用を開始したら、ROK プレイヤーは次のターンにおいて報復攻撃を実施できる（記録のため、SK マーカーをゲームターントラックの次の位置に置くこと）。

**デザインノート:** ROK における化学兵器プログラムの存在は判明していない。このルールは、秘密裏の備蓄が存在すると仮定したものだ。

## 15.10 DPRK の核攻撃

[上級]



このオプションにより、DPRK プレイヤーはゲーム開始前における釜山への核攻撃を宣言できる。

これによる影響は以下の通り。

- 釜山のオフマップボックスは使用できない（そのため独自ルール[2.5]が効果を発揮することに注意）。
- 釜山のユニットは破壊される。
- 釜山に到着を予定された ROK の増援は、自動的に破壊される。
- ROK プレイヤーは直ちに、ROK の「準備完了」、「飛行実施」あるいは「任務中止」ボックスから、ランダムに 2 つの航空ユニットを除去しなければならない。ただしこれは、航空/海上フェイズの航空優勢ステップ 1b において、破壊された航空基地の計算対象にはならない。
- US/ROK へ直ちに 50VP を加算する。

- ・国連停戦決議が発生することはない。プレイ手順において、このステップを飛ばすこと。
- ・独自ルールオプション[15.8]が自動的に実施され、日本の地上部隊が半島で作戦を実施する。また、行動に関する制約は破棄される（日本の部隊は制限なしに半島に進入できる）。増援表に従い、日本の部隊を配置すること。日本は、最大参戦レベルで参戦するものと見なす。

**デザインノート:** この種の攻撃に対する米国の反応を予測することが不可能である半面、攻撃による効果は半島の防御をひどく妨げることとなるだろう。このオプションは、戦争を遂行するのか、あるいは見捨てるのか米国が対応を議論することを前提として、核攻撃による効果をプレイヤーが検証するためのものだ。

### 15.11 難民（国内避難民）

[標準／上級]

本ルールが使用された場合、ROK 内の道路網（DMZ より南側の道路）は DMZ 周辺に展開する部隊から逃れる人々により渋滞する。これによる効果は以下の通り。

GT1	2 級道路はヘクスの地形がそのまま適用される。 1 級道路は 2 級道路として扱われる。 ハイウェイは 1 級道路として扱われる。
GT2~3	2 級道路は通常通り使用できる。 1 級道路は 2 級道路として扱われる。 ハイウェイは通常通り使用できる。
GT4	すべての道路は通常通り使用できる。

**デザインノート:** 警察や準軍事組織の部隊は ROK 陸軍の MP と演習を実施しており、道路の保持において紛れもなく効果的である。これは実際の侵攻による真の恐怖により（特にソウルへの激しい砲撃によってもたらされる）、外出禁止令や移動制限が無視されることをシミュレートしたものだ。

### 15.12 米国の即応性

[標準／上級]

「ある意味において、人口の中心地における対ゲリラ作戦は、即応性と実用性に重きをおいた米軍の戦争遂行手段を損ねるものとなる」

ジャイアン・P・ジェンティル

A Strategy of Tactics: Population-centric COIN  
and the Army

プレイヤーが同意すれば、シナリオにおける米陸軍ユニットの効率値を 2 つ減少させる。

**デザインノート:** これは米軍部隊が COIN オペレーション（対ゲリラ作戦）に専念することにより、部隊の即応能力が損なわれたことを表している。

### 15.13 米国防予算の削減

[標準／上級]

議会は、1 兆ドルもの国防予算を削減した 2011 年の予算管理法を撤廃する。このオプションが双方の合意により適用された場合、以下のように処理する。

- ・連合側増援マスターチャートにおいて、次の増援が登場する。

H、I と N のそれぞれに A-10C×1

T に F-16D×1

L、P と V のそれぞれに B-52H×1

- ・到着ロールに−2 の DRM を適用する[16.2.1.4]。

### 15.14 PRC の参戦

[標準; +20 VP ROK／US]

DPRK プレーヤーは「[16.1.5] 武装地帯」、「[16.1.6] オールイン」、「[16.1.7] 彼らは何をしたのか？」のシナリオにおいて、以下の PRC 部隊を追加で使用する。

GT	PRC
3	1×SAG
4	39th GA、1×Zhi-10
8	40th GA、1×Zhi-10

すべてのユニットはマップ北端から進入する。へ

リコプターは任意の自軍飛行場／航空基地に配置できる。

加えて GT3 より、DPRK プレーヤーは各ターンの航空ポイントを+5 とする ([29.1.1]を使用する場合、これは+10 に倍増する)。

「もし、世界でもっともすぐれた知性を持つ人々が、この政治的にも軍事的にも忌まわしい戦争の舞台を選ぶとしたら、それは満場一致で朝鮮となることだろう」

ディーン・アチソン (国務長官 1943～1953)

## 16.0 シナリオ

シナリオは、標準と上級の 2 つに分類される。

標準シナリオは、一般的にマップの一部と少数の駒により、短期間における小規模な作戦を検証するものだ。ただし、マップ全体においてすべての期間をプレイするシナリオも用意されている。これらは、標準ゲームルールのみを使用してプレイすることを意図されている。上級シナリオはマップ全体と (おそらく) すべての駒、より長期間でプレイされる。上級シナリオはさらに、「戦略的奇襲」と「戦術的奇襲」、「さらなる増強」の 3 つに分かれる。加えてこれらには、いつどの国家が朝鮮半島の紛争に介入するのかを判定する、国際情勢マトリックスが含まれている。特記されていない限り、各シナリオの長さは 16 ターン (およそ 8 週間) となっている。

**ノート:** すべてのシナリオにおいて、ROK／連合側プレーヤーが先にセットアップする。ハーフマップシナリオにおいては、マップ端の部分的なヘクスもプレイ可能とする。

### 16.1 標準シナリオ

標準シナリオは、シナリオ特別ルール (SSR) に記載されていない限り、標準ルールの使用が意図されている。

#### 16.1.1 ソウル・トレイン

このシナリオは、DPRK による開城 (Kaseong) からソウルまでの突破を表している。これにはマップとユニットの一部のみを使用し、特別な勝利条件を使用する。

**ゲームの長さ:** 4 ターン (2 週間)

**プレイエリア:** 北マップのみを使用。DMZ の南側において、N30xx より東への移動と N27xx より西への移動は認められない。

**例外:** プレイエリア外部でゲームを開始するユニットは、エリア内に進入できる。ヘリコプターはマップ上の任意の航空基地／飛行場に駐屯できる。

**初期配置**

**DPRK:** II Corps、IV Corps、815 Mech. Corps、17 Sniper Bde、38 Abn Bde、81 LI Bde、Mi-24D ×1、空中機動ポイント×2

**トンネル:** 3

**ROK:** VII Corps、I Corps、5 ID/VI Corps、前哨×1[2.2]、AH-1×2

**増援:**

**GT1:** リアクション移動セグメントの開始時に、1MP を使用した状態で N3121 (Hanam) に 1st BCT／2nd ID (US) を配置する

**GT1 増援セグメント:** 2nd ID のヘリコプターを、任意の自軍飛行場または航空基地に配置する

**シナリオ特別ルール:**

**1. 海上支配:** このシナリオにおいて海上支配ルールは適用されない。海上作戦に関するすべてをスキップすること。

**2. イニシアティブ:** DPRK プレーヤーは GT1～3 のイニシアティブを有する。GT4 は競合ターンとなる。

**3. 奇襲:** GT1 におけるすべての DPRK の攻撃は 1 段階右側にコラムシフトする。

**4. 天候:** GT1 の天候は DPRK プレーヤーが選択する。嵐がロールされた場合、ROK の利用可能な航空ポイントは半減する (端数切り上げ)。DPRK は



嵐のターンにおいて航空ポイントを受け取れない。オプションルールとして、シナリオ全体を通して晴れていることにしても良い。

**5. ROKの5th ID:** このユニットは移動も攻撃もできない。DPRK プレーヤーがこの師団を攻撃し、退却の結果を得た場合、ユニットを除去する。5th ID がヘクスに留まる限り、DPRK は各移動セグメントにおいて 2 スタック値分のユニットを N2916 に残しておかなければならない。

## 6. 補充

DPRK: GT1 と GT3 にそれぞれ 1 ずつ

ROK: GT 2 に 1

**7. 航空ポイント**（航空優勢に関しては[]の記載を参照）

GT	DPRK	ROK
1	3[優位]	1
2	2[優位]	1
3	1[競合]	2
4	1[競合]	2

**オプション:** 通常通り航空ポイントのロールを行い、結果を 1/3 した分の航空ポイントを得る（端数切り上げ）。ただし航空優勢の判定には、実際の出目を使用すること。

**8. 航空ポイント:** ADF による航空ポイントの損失が、永久的な損失として記録されることはない。ただし空中機動ポイントは永久的な損害を被る。

## 勝利判定

**DPRK の決定的勝利:** ソウルの大都市ヘクス 3 つを支配

**DPRK の限定的勝利:** ソウルの大都市ヘクス 2 つを支配

**引き分け:** ソウルの大都市ヘクス 1 つを支配

**ROK の限定的勝利:** ソウルの大都市ヘクスを支配できなかった

**ROKの決定的勝利:** DMZを除く任意のヘクスが DPRK の支配下になっていない。

すべての ROK ユニットの破壊された場合、勝利レベルを DPRK の側に 1 段階移動させる。ROK が DPRK 内のヘクスを支配している場合、勝利レベルを ROK の側に 1 段階移動させる。

## 16.1.2 ウィジョン・ブルース

このシナリオはソウルを奪取するという究極の目標のため、議政府市回廊を南進する DPRK を表している。これにはマップとユニットの一部のみを使用し、特別な勝利条件を使用する。

**ゲームの長さ:** 4 ターン（2 週間）

**プレイエリア:** 北マップのみを使用。DMZ の南側において、N36xx より東への移動と N29xx より西への移動は認められない。

**例外:** プレイエリア外部でゲームを開始するユニットは、エリア内に進入できる。ヘリコプターはマップ上の任意の航空基地／飛行場に駐屯できる。

## 初期配置

**DPRK:** V Corps、820 Mech. Corps、60 Sniper Bde、48 Abn Bde、82 LI Bde、Mi-24D×1、空中機動ポイント×1

トンネル: 3

**ROK:** V Corps、VI Corps、前哨×1[2.2]、AH-1×1

## 増援:

**GT1:** リアクション移動セグメントの終了時に、すべての MP を使用した状態で Uijeongbu に 3rd Arm Bde/1A を配置する。

**GT1:** 第 2 移動セグメントの終了時に、すべての MP を使用した状態で N3419 に 11th ID/1A を配置する。

**GT1 増援セグメント:** 2nd ID のヘリコプターを、任意の自軍飛行場または航空基地に配置する。

## シナリオ特別ルール

**1. 海上支配:** このシナリオにおいて海上支配ルールは適用されない。海上作戦に関するすべてをスキップすること。



**2. イニシアティブ:** DPRK プレーヤーは GT1~3 のイニシアティブを有する。GT4 は競合ターンとなる。

**3. 奇襲:** GT1 におけるすべての DPRK の攻撃は 1 段階右側にコラムシフトする。

**4. 天候:** GT1 の天候は DPRK プレーヤーが選択する。嵐がロールされた場合、ROK の利用可能な航空ポイントは半減する（端数切り上げ）。DPRK は嵐のターンにおいて航空ポイントを受け取れない。オプションルールとして、シナリオ全体を通して晴れていることにしても良い。

**5. ROK の 5th ID:** ROK の 5th ID/VI は移動できない（西方のユニットに対して防御を行っている）。このユニットに対する DPRK の攻撃は 7 戦闘力を追加される（複数軍団による +1 の DRM が適用されていない場合は、これを適用すること）。このユニットは、DPRK のユニットが隣接してきた次の移動セグメントに移動制限から解放される。解放されていない場合、それぞれの再編成フェイズにおいてダイスロールを実施すること。7~8 が出た場合、5th ID はステップロスを被り、1 ヘクス退却する。9 が出た場合、師団は除去される。

## 6. 補充

**DPRK:** GT2 に 1

**ROK:** GT3 に 1

**7. 航空ポイント**（航空優勢に関しては[]の記載を参照）

GT	DPRK	ROK
1	3[優位]	1
2	2[優位]	1
3	1[競合]	2
4	1[競合]	2

**オプション:** 通常通り航空ポイントのロールを行い、結果を 1/3 した分の航空ポイントを得る（端数切り上げ）。ただし航空優勢の判定には、実際の出目を使用すること。

## 勝利判定

**DPRK の決定的勝利:** ソウルの大都市ヘクス 1 つを支配

**DPRK の限定的勝利:** Uijeongbu を支配

**引き分け:** いずれのプレーヤーも勝利を達成していない

**ROK の限定的勝利:** Uijeongbu を支配

**ROK の決定的勝利:** Dongducheon (N3116) を支配

すべての ROK ユニットが破壊された場合、勝利レベルを DPRK の側に 1 段階移動させる。ROK が DPRK 内のヘクスを支配している場合、勝利レベルを ROK の側に 1 段階移動させる。

### 16.1.3 「イースト」コースト・ハイウェイ

このシナリオは、DPRK が東海（日本海）沿いの狭いハイウェイを南に突破する状況を表している。これにはマップとユニットの一部のみを使用し、特別な勝利条件を使用する。

**ゲームの長さ:** 4 ターン（2 週間）

**プレイエリア:** 北マップのみを使用。DMZ の南側において、N37xx より西への移動は認められない。

**例外:** プレイエリア外部でゲームを開始するユニットは、エリア内に進入できる。ヘリコプターはマップ上の任意の航空基地／飛行場に駐屯できる。

## 初期配置

**DPRK:** 806 Mech Corps、I Corps、61 Sniper Bde、58 Abn Bde、87 LI Bde、空中機動ポイント×1  
トンネル: 2

**ROK:** II Corps、III Corps、VIII Corps（23rd ID は N4822 に配置する）、前哨×1[2.2]、AH-1×1

## 増援

**GT1:** エリートリアクション移動セグメントの終了時に 1st BCT / 2nd ID (US) を N3922 に配置する

**GT1:** 1st Marine Division (ROK) をリアクション移動セグメントの終了時に N3922 または

N4822 (Gangneung) のいずれかに配置する。

**GT1 増援セグメント:** 2nd ID のヘリコプターを、任意の自軍飛行場または航空基地に配置する。

#### シナリオ特別ルール

**1. 海上支配:** このシナリオにおいて海上支配ルールは適用されない。海上作戦に関するすべてをスキップすること。

**2. イニシアティブ:** DPRK プレーヤーは GT1~2 のイニシアティブを有する。GT3~4 は競合ターンとなる。

**3. 奇襲:** GT1 におけるすべての DPRK の攻撃は 1 段階右側にコラムシフトする。

#### 4. 補充

DPRK: GT2 に 1

ROK: GT3 に 1

**5. 天候:** GT1 の天候は DPRK プレーヤーが選択する。嵐がロールされた場合、ROK の利用可能な航空ポイントは半減する（端数切り上げ）。DPRK は嵐のターンにおいて航空ポイントを受け取れない。オプションルールとして、シナリオ全体を通して晴れていることにしても良い。

**6. 23rd ID/V:** 23rd ID/V がはじめて移動する際には、すでに 3 移動力を使用しているものと見なす。

**7. 航空ポイント**（航空優勢に関しては[]の記載を参照）

GT	DPRK	ROK
1	3[優位]	1
2	2[優位]	1
3	1[競合]	2
4	1[競合]	2

**オプション:** 通常通り航空ポイントのロールを行い、結果を 1/3 した分の航空ポイントを得る（端数切り上げ）。ただし航空優勢の判定には、実際の出目を使用すること。

#### 勝利判定

**DPRK の決定的勝利:** Chuncheon と Yangyang

（訳注: Gangneung の誤り？）を支配

**DPRK の限定的勝利:** Chuncheon と Gangneung のいずれかを支配

**引き分け:** いずれのプレーヤーも勝利を達成していないか、または双方のプレーヤーが同時に限定的勝利の条件を満たしている

**ROK の限定的勝利:** Yang-gu を支配

**ROK の決定的勝利:** Chuncheon と Gangneung を支配

すべての ROK ユニットが破壊された場合、勝利レベルを DPRK の側に 1 段階移動させる。ROK が DPRK 内のヘクスを支配している場合、勝利レベルを ROK の側に 1 段階移動させる。

#### 16.1.4 インチョン・アゲイン（かつての「マッカーサー・レット・イット・ライド」）

このシナリオは、インチョンへの強襲上陸作戦に端を発した、連合側の（既視感のある）反撃を表している。これにはマップとユニットの一部のみを使用し、特別な勝利条件を使用する。

**プレイノート:** このシナリオは米国にとって厳しいものの 1 つだ。1 個連隊が、2 個師団以上と対峙しなければならない。シナリオの主な目的は、上陸作戦に習熟することだ。より面白くしたい場合は、13th または 15th MEU と（あるいはその両方と）もう 1 つの AMPH を追加し、すべての減少戦力の DPRK ユニットの完全戦力に戻すこと。

**ゲームの長さ:** 1 ターン

**プレイエリア:** 2 つのマップを使用。Nxx19 より北と Sxx03 より南、S28xx より東への移動は認められない。

#### 初期配置

**DPRK:** N2522 - 8/II ID（減少戦力）、S2300 - 28/IV ID、S2400 - ?/IV Arm Bde、S2501 - ?/815 Mech Bde（減少戦力）+ ?/815 LI Bde、S2402 - 33/IV ID（減少戦力）

**US:** III MEF（独自ルール[3.3.2]）、AH-1Z×1、

AMPH×1、CVBG×1（すべて Yellow Sea の沿岸ボックスで開始する）

#### シナリオ特別ルール

- 海上支配:** 米国は黄海（Yellow Sea）の海上ボックスと沿岸ボックスを支配している
- イニシアティブ:** US プレーヤーはターンのイニシアティブを有する。
- 補充:** なし
- 天候:** 晴れ
- 航空ポイント**（航空優勢に関しては[]の記載を参照）

GT	DPRK	US/ROK
1	1	4[優勢]

#### 勝利判定

**DPRK の決定的勝利:** 米軍ユニットが陸上ヘクスに存在していない。

**DPRK の限定的勝利:** Inchon を支配

**引き分け:** いずれのプレーヤーも勝利を達成していないか、または双方のプレーヤーが同時に限定的勝利の条件を満たしている

**US の限定的勝利:** DPRK ユニットが Inchon または隣接ヘクスに存在していない

**US の決定的勝利:** Inchon を支配

#### 16.1.5 武装地帯

このシナリオは、DMZにおける全面攻撃の開始を表すものだ。これにはマップとユニットの一部のみを使用し、特別な勝利条件を使用する。本シナリオは実質的に「ソウル・トレイン」と「ウィジョン・ブルース」、「イースト・コースト・ハイウェイ」を組み合わせたものとなる。

**ゲームの長さ:** 4 ターン（2 週間）

**プレイエリア:** 北マップのみを使用。DMZ の南側において、N27xx より西への移動は認められない。

#### 初期配置

**DPRK:** I/II/IV/V/806/815/820 Corps, 61 Sniper Bde, 58 Abn Bde, 87 LI Bde, 17

Sniper Bde, 38 Abn Bde, 81 LI Bde, 60 Sniper Bde, 48 Abn bde, 82 LI Bde, Mi-24D×2、空中機動ポイント×4、前哨[2.2]×4

トンネル: 8

**ROK:** I/II/III/V/VI/VII/VIII Corps（23rd ID は N4822 に配置する）、前哨[2.2]×5、AH-1×4

#### 増援

**GT1:** リアクション移動セグメントの開始時に、1MP を消費した状態で 1st BCT / 2nd ID (US) を N3121 (Hanam) に配置する。

**GT1:** リアクション移動フェイズの終了時に、すべての移動力を消費した状態で 3rd Arm Bde/1A を Uijeongbu に配置する。

**GT1:** リアクション移動セグメントの終了時に 1st Marine Division (ROK) を N3922 または N4822 (Gangneung) に配置する

**GT1:** 第 2 移動セグメント終了時に、すべての移動力を使用した状態で、11th ID/1A を N3419 に配置する

**GT1 増援セグメント:** 2nd ID のヘリコプターを、任意の自軍飛行場または航空基地に配置する

#### シナリオ特別ルール

**1. 海上支配:** このシナリオにおいて海上支配ルールは適用されない。海上作戦に関するすべてをスキップすること。

**2. イニシアティブ:** DPRK プレーヤーは GT1~2 のイニシアティブを有する。

**3. イニシアティブ VP:** 18。プレーヤーはターン 3 と 4 のイニシアティブを判定するため、ターン 2 と 3 に獲得した VP を記録しておくこと。

**4. 奇襲:** GT1 におけるすべての DPRK の攻撃は 1 段階右側にコラムシフトする。

**5. 23rd ID/V:** 23rd ID/V がはじめて移動する際には、すでに 3 移動力を使用しているものと見なす。

**6. 補充**

**DPRK:** ターンごとに 1

**ROK:** GT 3 以降に 1 ずつ

**US:** なし

**7. 航空ポイント:** 航空ポイントのルールは通常通り行う。

#### 勝利判定

DPRK は以下の状況を達成するとシナリオポイントを得る。

- ・ Seoul の大都市ヘクスを支配するごとに +1
- ・ Uijeongb の支配で +1
- ・ Chuncheon の支配で +1
- ・ Gangneung の支配で +1
- ・ すべての ROK 地上部隊を破壊すると +3
- ・ DMZ 北側のヘクスを ROK に支配されるごとに -1

勝利は以下のように判定される。

≥ 6 DPRK の決定的勝利

4-5 DPRK の限定的勝利

2-3 引き分け

0-1 ROK の限定的勝利

≤ -1 ROK の決定的勝利

**プレイノート:** ここで用いられる勝利ポイントは、通常のゲームルールにおいてイニシアティブや勝利を判定するためのものとは異なる。これらは、本シナリオの勝利を判定するためにのみ使用される。

#### 16.1.6 オールイン

このシナリオは、簡単にいえば武装地帯シナリオを拡張したものである。プレイヤーはマップ全体と標準ゲームすべてのユニットを通常のセットアップで使用し (HQ や火砲、航空などのユニットを除く)、完全な勝利判定ルールが適用される [標準 12.0]。これは実施的に、標準ゲームのフルキャンペーンシナリオとなる。

#### 初期配置

**DPRK:** 増援部隊ではないすべての DPRK ユニ

ットを、カウンターに記載されたヘクスに配置する。ヘクスが記載されていないユニットは、DPRK の任意の地点に配置する。III Corps PMTU 師団は、それぞれのセットアップヘクスに置かれる。108th と 425th の Mech Corps は、それぞれの増援ヘクスでゲームを開始する。ヘリコプターは、DPRK 内の任意の飛行場/航空基地に配置できる。DPRK の AMPH は Chinnamp'o と Wonsan に配置される。空中機動ポイント×4、トンネル×8、前哨[2.2]×4。

**ROK:** 増援部隊ではないすべてのユニットを、カウンターに記載されたヘクスに配置する。ROK の AMPH ユニットは、任意の ROK 内の港湾に配置する。ROK のヘリコプターは、ROK 内の任意の飛行場/航空基地に配置できる。米国の 2nd Division BCT は、Daegu の 2 ヘクス以内に配置する。2nd ID の AH-64s はカウンターに記載されている通りに配置する。USMC の 1/3、2/3、3/3、LAR、3-R、1/4 と 1 AH-1Z (C) は、AMPH と共に日本または任意の海上ボックスに配置する。

1/82nd AB bde は、ROK 内の任意の航空基地に配置できる。日本の 1st Abn Bde と AH-64 は、もし使用するならば ROK 内の任意の航空基地に配置できる。空中機動ポイント×8、前哨[2.2]×5。

#### シナリオ特別ルール

**1. 海上支配:** DPRK はすべての海上ボックスと沿岸ボックスを支配している。支配のルールは通常通り行う。

**2. イニシアティブ:** DPRK プレーヤーは GT1~2 のイニシアティブを有する。

**3. イニシアティブ VP:** 20

**4. 自動勝利 VP:** +105 以上

**5. 奇襲:** GT1 におけるすべての DPRK の攻撃は 1 段階右側にコラムシフトする。

## 6. 補充:

**DPRK:** ターンごとに 2

**ROK:** GT 3 以降に 1 ずつ

**US:** GT1~4 まではゼロ、GT5 以降に 1 ずつ

**7. 航空ポイント:** 航空ポイントのロールは通常通り行う。

## 8. 勝利レベル:

完全勝利 100 以上

決定的勝利 70~99

実質的勝利 40~69

辛勝 16~39

引き分け 0~15

## 増援スケジュール:

### DPRK:

**GT2** VII Corps (Mot Inf Div×2、Arm Bde×1、LI Bde×1)

**GT3** VIII Corps (Mot Inf Div×2、Arm Bde×1)

**GT4** X Corps (Inf Div×3)、XI Corps (PMTU Inf Div×3)、ランダムな RG Inf Bde×4

**GT5** IX Corps (Inf Div×2、PMTU Inf Div×1)、ランダムな RG Inf Bde×4

**GT6** ランダムな RG Inf Bde×4

**GT7** 残るすべての RG Inf Bde

### ROK:

**GT3** D

**GT4** E、ランダムな「M」ユニット×4

**GT5** F、ランダムな「HR」ユニット×4

**GT7** GとH、ランダムな「M」ユニット×6

**GT9** IとJ、残るすべての「M」ユニット

**GT10** K

**GT11** L

**GT13** MとN、残るすべての「HR」ユニット

**GT14** O

**GT15** P

## 16.1.7 彼らは何をしたのか? (かつての「アーモ

## ンドの愚行」)

このシナリオは、準備の整っていない DPRK に対する、ROK の北上攻撃を仮定したものだ。自身で問題を解決することに賭けたことにより、ROK は US による支援のすべてを失うこととなる

プレイヤーはこのシナリオを 4 ターンのショートシナリオとして（「武装地帯」のセットアップを使用）、あるいはフルゲームシナリオとしてプレイできる（「オールイン」のセットアップを使用）。

**1. イニシアティブ:** DPRK プレイヤーは GT1~2 のイニシアティブを有する。

**2. イニシアティブ VP:** 16

**3. 奇襲:** GT1 におけるすべての DPRK の攻撃は 1 段階右側にコラムシフトする。

## 4. 補充:

**DPRK:** GT2 以降に 2 ずつ

**ROK:** ターンごとに 1 ずつ

**5. 航空ポイント:** 航空ポイントのロールは通常通り行う。ただし ROK は結果を半分にする（端数切り捨て）。加えて GT1 と GT2 において、DPRK と ROK のロール結果を反対にする。たとえば GT1 に ROK が 1 をロールした場合は 12 航空ポイントとなり、DPRK が 3 をロールしたら 3 航空ポイントとなる。

**6. 勝利レベル:** ROK が Pyongyang の大都市へクスイずれかを支配した場合、ROK が勝利する。それ以外の結果は DPRK が勝利する。

## 16.2 上級シナリオ

上級シナリオは、上級ルールの使用を意図している。上級シナリオを開始する前に、プレイヤーは国際的な干渉のレベルを決定するため、国際情勢マトリックス (International Posture Matrix) を参照すること。

**デザインノート:** マーク・ハーマンは親切にも、Flashpoint: Golan における国際情勢マトリックスの仕組みを利用することを許可してくれた。

### 16.2.1 国際情勢マトリックス

国際情勢マトリックスは、朝鮮半島の主要なプレイヤー（米国、中国、そして日本）の政治姿勢を反映するものとして、シナリオにおける国際情勢を決定する。米国と英連邦の部隊は自動的に介入するが、彼らの介入レベル（主に増援スケジュールとして表される）はシナリオにより決定される。なお米国の政治姿勢は、他の要素を判定する際にも用いられる。

#### 16.2.1.1 国際情勢の決定：情勢表を参照すること。

米国、中国、日本の国家ごとにダイスをロールし、行政と軍部、そして民意といった「グループ」の姿勢を決定する。それぞれのダイスロールにより「ハト派（Dove） -1」などの数値で、各グループの政治的な傾向が示される。3つの数値を合計して情勢決定表（Posture Result Table）を参照し、その国家が穏健的なのか中立なのか、あるいは攻撃的なのかを判定する。

#### 16.2.1.2 国際介入レベルと国連調停 DRM の判定：

中国と日本はそれぞれ、国際情勢マトリックスにおいて、上記ルールにより決定された政治情勢とプレイするシナリオの項目を参照し、戦争における介入レベルと、国連の停戦決議ルールに適用される DRM（いずれかのうちもっとも大きな DRM が適用される）を判定する。

**16.2.1.2.1 介入レベル：** 国家の政治情勢や奇襲の度合い（シナリオによる）により決定される介入レベルは、国家が紛争に投入するリスクを得ることを厭わない部隊の数と対応している。介入レベルは、以下のいずれかとなる。

**16.2.1.2.2 介入なし：** その国家の部隊は参戦しない。

**16.2.1.2.3 補給：** その国家はターンごとに以下の補給ポイントを提供する。

PRC=ターンごとに 2 補給ポイントと 1 スカッドポイント

JPN=ターンごとに 2 補給ポイント

**16.2.1.2.4 特殊部隊による介入：** その国家に特殊部隊カウンターがある場合、これらカウンターを適切な任務に使用できる。

**16.2.1.2.5 特殊部隊+航空部隊による介入：** その国家の航空ユニットを、適切な配備エリアの「準備完了」ボックスに配置する。これらユニットは、すべての任務を通常通り実施できる。航空部隊による介入には、特殊部隊による介入も含まれることに注意。

**16.2.1.2.6 完全な介入：** その国家のすべての部隊（もしあれば補給ポイントも）が、ルールやシナリオ特別ルールに記載されている通り利用可能となる。日本の地上部隊がリストに記載されている場合、これはオプションルールによってのみ利用可能となることに注意。

**16.2.1.2.7 紛争の拡大：** 中国が「特殊部隊+航空部隊による介入」あるいは「完全な介入」を行った場合、US/ROK は VP を支払うことで、到着ダイスロール[16.2.1.4]に修正を得ることができる。この場合、3VP を消費するごとに -1 の DRM を受ける。US/ROK プレイヤーは、ダイスロール結果を見てから VP を消費するかどうか決めても良い。VP がない場合は、消費することができない。ただし、遅延した増援は台湾に派遣され、ゲームには登場しない。

**デザインノート：** 米国の介入レベルはシナリオにより指定されている。中国が参戦した場合、彼らによる台湾侵攻は陽動に過ぎないと考えられるが、それを察知した時点で米国は双方を同時に防衛する必要が生じる。

**16.2.1.3 中国の反応：** 米国の陸上ユニットが DMZ の北側のヘクスに進入した時点で、ダイスを 1 個ロールする。2 以下が出た場合、中国は自動的に完全介入を実施し、続く増援/補充フェイズにおいて、あたかも GT1 であるかのように部隊を受け取



る。ユニットが DMZ の北側に留まる限り、以降の増援／補充フェイズにおいても（最初に進入が行われたターンを含む）ロールを実施すること。

**16.2.1.4 米国と英連邦の到着ロール:** 連合側増援マスターの各増援ボックスには、番号が割り当てられている。連合側プレイヤーがこの数値以下の出目をロールした場合、記載された増援は予定通りに到着する。それ以外の場合、増援は遅延し次のターンに到着する。またこれにより、以降の増援スケジュールは 1 ターン遅延することとなる。このルールは米国と英連邦の部隊にのみ適用されることに注意。

### 16.2.2 戦略的な奇襲

戦略的な奇襲シナリオは、ROK と米国にとっての最悪の悪夢を検証するものだ。この悪夢において、DPRK と ROK の関係は穏やかに見え、再統一さえ実現可能であるように見える。米国は国内政治における内省と、全地球的な規模の対テロ戦争の両方に掛かりきりとなっている。しかしながらキム・ジョンイルの死後、DPRK における政治的・軍事的な見通しに関して、静かな権力闘争が巻き起こることとなる。そして結局のところ強硬派が勝利をおさめ、強い指導力を示す必要があるキム・ジョンウンは、力による再統一のみが彼らの優位を保証すると結論を下すことになる。

前回の戦争よりも厳格なセキュリティと機密保持の手法により、ROK に対する攻撃を兵舎から直接実施するための準備が行われる。兵站蓄積は最小限で実施され、攻撃に勝利するか敗北するかどうかは、事前集積と当座でかき集められるものに委ねられることとなるだろう。DPRK の戦略は電撃的な攻勢と領土の確保、そして ROK の同盟国（とりわけ米国）が攻撃に耐える十分な戦力の増援を動員する前に、朝鮮半島の主要な部分を支配することにかかっている。DPRK は、最初の数日において制空権を確保できる可能性がある。彼らはこ

れを維持できるとの幻想を抱いていないが、目的を達成するために十分な結果を提供することを期待している。

ROK が生き残る可能性は、極めて厳しいだろう。完全に準備が整った米国による強力な支援と増援なしに、NKPA に対する ROKA の質的な優位だけでは、国土を完全な蹂躪から救うには十分といえない。ただし運が良ければ、最新兵器と猛烈な攻撃に直面しながらも釜山橋頭堡を確保できるかもしれない。

### DPRK シナリオ詳細

**割り当て:** 化学兵器ポイント×7、補給ポイント×40、空中機動ポイント×4、特殊部隊カウンター×6、トンネル×8（オプション）、前哨マーカ―[2.2]×4、補給廠[19.4]×3、SCUD ポイント[13.2]×20

**防空:** 探知 8、SAM9、AAA3

**補充ポイント:** GT2 以降に 2 ずつ

**初期配置:** 予備部隊を除くすべての DPRK ユニツトは、カウンターに記載されたヘクスに配置される。セットアップヘクスが記載されていないユニットは、DPRK 内の任意の地点に配置できる。すべての DPRK 航空ユニットは、DPRK の準備完了ボックスに置かれる。ヘリコプターは DPRK 内の任意の飛行場／航空基地に配置する。DPRK の AMPH は任意の DPRK の港湾に置く。

**増援スケジュール:**

**ノート:** PRC が穏健 (Passive) の場合、PMTU/RG を除く増援は登場しない。

**GT2** 425th Mech Corps (機械化歩兵旅団×5)、108th Mech (機械化歩兵旅団×5)、SOF マーカ―×2

**GT3** VII Corps (自動車化歩兵師団×2、装甲旅団、軽歩兵旅団)、ランダムな PMTU 歩兵師団×3、SOF マーカ―×2

**GT4** VIII Corps (自動車化歩兵師団×2、装甲旅団)、ランダムな PMTU 歩兵師団×4、SOF

マーカー×2

**GT5** X Corps (歩兵師団×3)、XI Corps (PMTU 歩兵師団×3)、残るすべての PMTU 歩兵師団、ランダムな RG 歩兵旅団×4

**GT6** IX Corps (歩兵師団×2、PMTU 歩兵師団)、ランダムな RG 歩兵旅団×4、SOF マーカー×1

**GT7** ランダムな RG 歩兵旅団×4、SOF マーカー×1

**GT8** 残るすべての RG 歩兵旅団

#### ROK と同盟国のシナリオ詳細

**割り当て:** ROK 化学兵器ポイント×3、補給ポイント×30、空中機動ポイント×8、ROK 特殊部隊カウンター×3、US 特殊部隊カウンター×1、英連邦特殊部隊カウンター×1、前哨マーカー[2.2]×3、補給廠[19.4]×2

**防空:** 探知 7、SAM6、AAA2、AWACS 優勢レベル 1

**補充:**

**ROK:** GT3 以降に 1 ずつ

**US:** GT5 以降に 1 ずつ

**初期配置:** すべての ROK ユニットの、カウンターに記載されたヘクスに配置される。ROK 航空ユニットは、ROK の準備完了ボックスに置かれる。ROK の AMPH は任意の DPRK の港湾に置く。ROK のヘリコプターは ROK 内の任意の飛行場／航空基地に配置する。米国の第 2 師団 BCT と HQ は、大邱 (Daegu) の 2 ヘクス以内の任意の場所に配置する。2nd の ID を持つ AH-64 を、カウンターに記載された場所に配置する。米空軍の F-16D×2 と A-10C×1 を ROK に、F-15C×1 と F-16D×1 を日本に配置する。

**増援スケジュール:**

**GT1** A

**GT2** B

**GT3** C

**GT4** D、ランダムな M ユニットの 4、IX、XI と CDC HQ

**GT5** E

**GT6** F、ランダムな M ユニットの 4

**GT7** G、ランダムな HR ユニットの 4

**GT8** H、残るすべての M ユニットの

**GT9** I、ランダムな HR ユニットの 4

**GT10** J、残るすべての HR ユニットの

**GT11** K

**GT12** L

**GT13** M

**GT14** N

**GT15** O

**GT16** P

#### PRC のシナリオ詳細

巡航ミサイルポイント×10

**PRC は以下の増援スケジュールに従う:**

**GT4 CH** SAG×1、J-10×1、J-11B×1、Su-30MKK×1

**GT5 CH** 39th GA、Zhi-10×1

**GT8 CH** J-20×1、Su-30MK2×1

**GT9 CH** 40th GA、Zhi-10×1、SAG×1、J-10×1、J-20×1

**シナリオ特別ルール:**

**1. プレイ開始前における US/ROK:** 開始に先立ち、US/ROK プレーヤーは各航空機タイプ (F-15K、KF-16C、F-4D、A-50 など) の半数を配備された場所に関わらずランダムに選択し、飛行実施ボックスに置く。これらは GT1 において使用できない。

**2. プレイ開始前における DPRK:** 開始に先立ち、DPRK プレーヤーはスカッド攻撃×10 を適切な目標に対して実施できる。

航空基地／飛行場におけるダメージは、GT1 の航空優勢任務ステップにおける a と b において、計算対象となる。

**3. GT 1:** GT1 の特殊部隊フェイズにおいて、DPRK プレーヤーはフェイズを 2 回実施し、特殊部隊カウンターをそれぞれ 2 回ずつ割り当てる。利用可能なカウンターをすべて割り当て、任務を解決したら（生還ロールは実施しないこと、すべて自動的に生還する）、再度カウンターを割り当て解決する。2 回目は、通常通り生還ロールを実施する。

**4. SOF:** ROK と連合軍の特殊作戦部隊は GT1 において偵察、目標指示、探知トラックに対する攻撃のみ実施できる。

**5. GT1 における DPRK の攻撃:** GT1 におけるすべての DPRK の攻撃は、CRT で 1 段階右側にシフトする。

**6. GT1 のイニシアティブ:** DPRK は GT1 と GT2 のイニシアティブを自動的に獲得する。

**7.イニシアティブ VP:** 18

**8. 自動的な勝利に必要な VP:** VP 差が 120 以上

**9. 勝利レベル:**

圧倒的な勝利 130 以上

決定的な勝利 100～129

実質的な勝利 70～99

辛勝 26～69

引き分け 0～25

### 16.2.3 戦術的な奇襲

このシナリオは双方の陣営で緊張が増大していくという、より現実的な戦争への流れを検証するためのものだ。本シナリオにおいては、比較的短期間で緊張がエスカレートした後に、戦いが勃発する。連合側はいまだ外交的な解決に望みを抱いており、実際の戦闘準備は整っていない。

キム・ジョンウンの新しいリーダーシップの下でも経済は衰弱と停滞を続け、食糧不足が表面化するとともに、DPRK は米国と ROK のためにスパイ行為を働いた容疑で、これらを非難したジャーナリストを拘束する。彼らは人道的に扱われるが、

この事件は DPRK との協定における激しい外交交渉を引き起こすこととなり、釈放の交換条件として武器輸出と穀物輸入に対する容認が要求される。一方、米海軍は公海上でイランへの武器輸出が疑われる北朝鮮船籍の船舶を臨検する。DPRK は(国際法上は)不当な搜索と押収に憤慨し、米国と ROK に対するプロパガンダを増大させる。

そしてついに、各国の協力関係を増大させるだけでなく、DPRK に脅しをかけ交渉のテーブルにつかせることを意図した、米国と日本、ROK による陸海空の大規模な統合演習が実施され、最後のひと押しとなる。DPRK は演習を公然と非難する一方、ひそかにこれは彼らに対する全面攻撃の偽装であり、前兆ではないかと恐れを持つこととなる。そこで DPRK は ROK に侵攻し、彼らの主権に対する脅威を最終的に取り除くための計画を推進させる。

計画は演習に偽装され、DPRK は秘密裏にいくつかの部隊を移動させ、また予備役の総動員の準備も開始された。連合側も居眠りをしていたわけではないが、外交的な解決に希望を抱いており、大規模な兵員や資材を半島に移動させることは控えられていた。ただし、航空戦力は完全な警戒下にあり準備は整っていた。

### DPRK シナリオ詳細

**割り当て:** 化学兵器ポイント×10、補給ポイント×50、空中機動ポイント×4、特殊部隊カウンター×8、トンネル×8 (オプション)、前哨マーカー[2.2]×5、補給廠[19.4]×4、SCUD ポイント[13.2]×20

**防空:** 探知 9、SAM10、AAA3

**補充ポイント:** GT2 以降に 2 ずつ

**初期配置:** 予備部隊を除くすべての DPRK ユニットは、カウンターに記載されたヘクスに配置される。セットアップヘクスが記載されていないユニットは、DPRK 内の任意の地点に配置できる。III Corps PMTU 師団はセットアップヘクスに置かれ

る。第 108 機械化軍団と第 425 機械化軍団は、それぞれの増援ヘクスでゲームを開始する。すべての DPRK 航空ユニットは、DPRK の準備完了ボックスに置かれる。ヘリコプターは DPRK 内の任意の飛行場／航空基地に配置する。DPRK の AMPH は任意の DPRK の港湾に置く。

#### 増援スケジュール:

ノート: PRC が穏健 (Passive) の場合、PMTU/RG を除く増援は登場しない。

**GT2** VII Corps (自動車化歩兵師団×2、装甲旅団、軽歩兵旅団)、SOF マーカー×2

**GT3** VIII Corps (自動車化歩兵師団×2、装甲旅団)、SOF マーカー×2

**GT4** X Corps (歩兵師団×3)、XI Corps (PMTU 歩兵師団×3)、ランダムな RG 歩兵旅団×4

**GT5** IX Corps (歩兵師団×2、PMTU 歩兵師団)、ランダムな RG 歩兵旅団×4

**GT6** ランダムな RG 歩兵旅団×4、SOF マーカー×1

**GT7** 残るすべての RG 歩兵旅団、SOF マーカー×1

#### ROK と同盟国のシナリオ詳細

**割り当て:** ROK 化学兵器ポイント×4、補給ポイント×40、空中機動ポイント×10、ROK 特殊部隊カウンター×4、US 特殊部隊カウンター×1、英連邦特殊部隊カウンター×1、前哨マーカー[2.2]×4、補給廠[19.4]×3

**防空:** 探知 9、SAM7、AAA2、AWACS 優勢レベル 2

#### 補充:

**ROK:** GT1~4 はゼロ、GT5 以降に 1 ずつ

**US:** GT3~7 は 1 ずつ、GT8 以降に 2 ずつ

**初期配置:** すべての ROK ユニットは、カウンターに記載されたヘクスに配置される。ROK 航空ユニットは、ROK の準備完了ボックスに置かれる。ROK の AMPH は任意の DPRK の港湾に置く。

ROK のヘリコプターは ROK 内の任意の飛行場／航空基地に配置する。米国の第 2 師団 BCT と HQ は、大邱 (Daegu) の 2 ヘクス以内の任意の場所に配置する。2nd の ID を持つ AH-64 を、カウンターに記載された場所に配置する。米空軍の F-16D×2 と A-10C×1 を ROK の準備完了ボックスに、F-15C×1 と F-16D×1 を日本に配置する。

#### 増援スケジュール:

増援 ID の A~C まではすでに受領されている。これらは増援ルール[独自ルール 7.0]に従う、また受される補給ポイントなどは記録トラック上に反映させること。

**GT2** D

**GT3** E、ランダムな M ユニット×4、IX、XI と CDC HQ

**GT5** F、ランダムな HR ユニット×4

**GT6** G、H、ランダムな M ユニット×6

**GT8** I、J、残るすべての M ユニット

**GT9** K

**GT10** L

**GT12** M、N、残るすべての HR ユニット

**GT13** O

**GT14** P

**GT15** Q

**GT16** R

#### PRC のシナリオ詳細

巡航ミサイルポイント×10

**PRC** は以下の増援スケジュールに従う:

**GT3 CH** SAG×1、J-10×1、J-11B×1、Su-30MKK×1

**GT4 CH** 39th GA、Zhi-10×1

**GT7 CH** J-20×1、Su-30MK2×1

**GT8 CH** 40th GA、Zhi-10×1、J-10×1、J-20×1

#### シナリオ特別ルール:

1. プレイ開始前における双方の陣営: ゲーム開始

に先立ち、DPRK プレーヤーより交互にユニット単位で（あるいはプレーヤーが同意すれば編成単位で）、移動力の半分（端数切り上げ）を使用して移動できる。固有の移動手段を持つ空中機動ユニットは、任意の自軍ヘクスへと移動できる。また航空ユニットは基地変更できる。双方の陣営がそれ以上の移動を望まないか、移動させるユニットがなくなるまで、この処理を続けること。一方の陣営が移動を止めることとした場合でも、もう一方の陣営がユニットを移動させたいならば、その陣営は移動を継続できる。

**2. プレイ開始前における DPRK:** 開始に先立ち、DPRK プレーヤーはスカッド攻撃×10を適切な目標に対して実施できる。

航空基地／飛行場におけるダメージは、GT1 の航空優勢任務ステップにおける a と b において、計算対象となる。

**3. プレイ開始前における US/ROK:** 開始に先立ち、US/ROK プレーヤーは各航空機タイプ（F-15K、KF-16C、F-4D、A-50 など）の 1/4（端数切り上げ）を配備された場所に関わらずランダムに選択し、飛行実施ボックスに置く。これらは GT1 において使用できない。

**4. GT 1:** GT1 の特殊部隊フェイズにおいて、DPRK プレーヤーはフェイズを 2 回実施し、特殊部隊カウンターをそれぞれ 2 回ずつ割り当てる。利用可能なカウンターをすべて割り当て、任務を解決したら（生還ロールは実施しないこと、すべて自動的に生還する）、再度カウンターを割り当て解決する。2 回目は、通常通り生還ロールを実施する。

**5. GT1 における DPRK の攻撃:** GT1 におけるすべての DPRK の攻撃は、CRT で 1 段階右側にシフトする。

**6. GT1 のイニシアティブ:** DPRK は GT1 のイニシアティブを自動的に獲得する。

**7. GT1 における日本配備ユニット:** GT1 において、日本に配備されているユニットは飛行できない。

**8. イニシアティブ VP:** 24

**9. 自動的な勝利に必要な VP:** VP 差が 105 以上

**10. 勝利レベル:**

圧倒的な勝利 100 以上

決定的な勝利 70～99

実質的な勝利 40～69

辛勝 16～39

引き分け 0～15

#### 16.2.4 拡大増強シナリオ

このシナリオは、双方の陣営が開戦を望んでいなかったにも関わらず、いかなる譲歩をも望まなかったことによる、より長いスパンにおける緊張の増加を原因とした軍事衝突を検証するためのものだ。双方の陣営による応酬はすでに発火点に到達しており、また陸海空で繰り広げられる絶え間ない小競り合いにより、大火に至る最初の火花が散るのは時間の問題といえた。

双方の陣営は予備戦力を活性化させ、総動員を開始する。これにより、米国から ROK に空輸される兵員と資材が増加する。北側の食糧事情が悪化したことで、軍の指導者層はますます扇動のかつ偏執的となり、政治指導者層は圧倒的に優位な軍部隊を、破壊へと導くこととなる。

過去の出来事を不気味に思い出させる動きであるが、国際的な事件を引き起こし戦争の発火点とする口実を得るため、キム・ジョンウンは ROK の海軍艦艇の撃沈を許可する。適切なタイミングを待ち、そして動員準備の完了をもって、DPRK は空軍部隊を発進させ本格的な戦争を開始する。

#### DPRK シナリオ詳細

**割り当て:** 化学兵器ポイント×14、補給ポイント×60、空中機動ポイント×4、特殊部隊カウンター×10、トンネル×8（オブション）、前哨マーカー[2.2]×5、補給廠[19.4]×4

**防空:** 探知 10、SAM10、AAA3

**補充ポイント:** ターンごとに 2 ずつ

**初期配置:** 予備部隊を除くすべての DPRK ユニット (PMTU と XI Corps HQ を含む、ただし RG は含まれない) は、カウンターに記載されたヘクスに配置される。セットアップヘクスが記載されていないユニットは、DPRK 内の任意の地点に配置できる。第 108 機械化軍団と第 425 機械化軍団は、DPRK 内の任意の地点に配置できる。その他すべての増援ユニットは、それぞれの増援ヘクスでゲームを開始する。すべての DPRK 航空ユニットは、DPRK の準備完了ボックスに置かれる。ヘリコプターは DPRK 内の任意の飛行場/航空基地に配置する。DPRK の AMPH は任意の DPRK の港湾に置く。

**増援スケジュール:**

**ノート:** PRC が穏健 (Passive) の場合、PMTU/RG を除く増援は登場しない。

**GT2** ランダムな RG 歩兵旅団×3、SOF マーカー×3

**GT3** ランダムな RG 歩兵旅団×4、SOF マーカー×3

**GT4** 残るすべての RG 歩兵旅団、SOF マーカー×3

**ROK と同盟国のシナリオ詳細**

**割り当て:** ROK 化学兵器ポイント×5、補給ポイント×50、空中機動ポイント×12、ROK 特殊部隊カウンター×5、US 特殊部隊カウンター×1、英連邦特殊部隊カウンター×1、前哨マーカー[2.2]×5、補給廠[19.4]×4

**防空:** 探知 9、SAM9、AAA3、AWACS 優勢レベル 3

**補充:**

**ROK:** ターンごとに 1 ずつ

**US:** GT2~6 は 1 ずつ、GT7 以降に 2 ずつ

**初期配置:** すべての ROK ユニット (M を含む、た

だし HR 予備ユニットは除く) は、カウンターに記載されたヘクスに配置される。ROK 航空ユニットは、ROK の準備完了ボックスに置かれる。ROK の AMPH は任意の DPRK の港湾に置く。ROK のヘリコプターは ROK 内の任意の飛行場/航空基地に配置する。米国の第 2 師団 BCT と HQ は、大邱 (Daegu) の 2 ヘクス以内の任意の場所に配置する。2nd の ID を持つ AH-64 を、カウンターに記載された場所に配置する。米空軍の F-16D×2 と A-10C×1 を ROK の準備完了ボックスに、F-15C×1 と F-16D×1 を日本に配置する。IX、XI、CDC HQ をそれぞれカウンターに記載されたヘクスに配置する。

**増援スケジュール:**

増援 ID の A~K まではすでに受領されている。これらは増援ルール[独自ルール 7.0]に従う、また受される補給ポイントなどは記録トラック上に反映させること。

**GT2** L

**GT3** M、ランダムな HR ユニット×3

**GT5** N、ランダムな HR ユニット×3

**GT6** O、ランダムな HR ユニット×3

**GT7** P、Q

**GT8** R、残るすべての HR ユニット

**GT9** S

**GT10** T

**GT11** U

**GT12** V

**PRC のシナリオ詳細**

巡航ミサイルポイント×10

**PRC は以下の増援スケジュールに従う:**

**GT2 CH** SAG×1、J-10×1、J-11B×1、Su-30MKK×1

**GT3 CH** 39th GA、Zhi-10×1

**GT5 CH** J-20×1、Su-30MK2×1

**GT6 CH** 40th GA、Zhi-10×1、J-10×1、J-20



×1

#### シナリオ特別ルール:

**1. プレイ開始前における双方の陣営:** ゲーム開始に先立ち、DPRK プレーヤーより交互にユニット単位で（あるいはプレーヤーが同意すれば編成単位で）、移動力の範囲で移動できる。固有の移動手段を持つ空中機動ユニットは、任意の自軍ヘクスへと移動できる。また航空ユニットは基地変更できる。双方の陣営がそれ以上の移動を望まないか、移動させるユニットがなくなるまで、この処理を続けること。一方の陣営が移動を止めることとした場合でも、もう一方の陣営がユニットを移動させたいならば、その陣営は移動を継続できる。

**2. プレイ開始前における DPRK:** 開始に先立ち、DPRK プレーヤーはスカッド攻撃×10を適切な目標に対して実施できる。

航空基地／飛行場におけるダメージは、GT1 の航空優勢任務ステップにおける a と b において、計算対象となる。

**3. GT1 における DPRK の攻撃:** 最初の移動と戦闘フェイズにおける DPRK の攻撃は、CRT で 1 段階右側にシフトする。

**4. GT1 のイニシアティブ:** DPRK は GT1 のイニシアティブを自動的に獲得する。

**5.イニシアティブ VP: 15**

**9. 自動的な勝利に必要な VP:** VP 差が 90 以上

**10. 勝利レベル:**

圧倒的な勝利 70 以上

決定的な勝利 50～69

実質的な勝利 30～49

辛勝 11～29

引き分け 0～10

#### 16.2.5 上級ゲーム航空戦シナリオ

このシナリオは、ゲームに提供される航空ユニットのみを使用し、上級航空ルールを利用してプレイするものだ。マップは使用せず、航空優勢プレ

イエイド (Air Superiority Play Aid) と、シナリオにおける情報を記録し、プレーヤーを援助するため特別に用意された航空戦シナリオエイドカード (Air War Scenario Aid Card)、VP を記録するために情報ディスプレイを使用する。

**セットアップ:** プレーヤーは戦略的奇襲、戦術的奇襲、拡大増強シナリオのいずれかを選択する。初期配置、航空優勢に関するシナリオ特別ルール、増援スケジュールなどは選択したシナリオのものを使用すること。

#### シナリオ特別ルール:

**1. プレイ手順の改変:** 以下の短縮版のプレイ手順を使用する（一部の手順は、他のシナリオ特別ルールにより改変される）。

天候フェイズ (ステップ 1 と 2)

航空／海上フェイズ (ステップ 1、2、3、5)

第 1 打撃フェイズ (ステップ 1b、1c、1d、1e、1f、1g、1h、1i)

再編成フェイズ (ステップ 2、3、4、5、16)

増援／補充フェイズ (ステップ 1)

**2. 打撃の割り当て:** プレーヤーは敵防空網 (SAM や AAA、探知トラックなど)、あるいは敵の航空基地／飛行場（これらは敵トラックの横に置いておくこと）に航空打撃任務を割り当てることができる。加えて、ROK／US プレーヤーは DPRK 核施設と化学兵器工場に任務を割り当てることができる。ROK／US プレーヤーは制限なしにワイルド・ウィーゼルを割り当てることができるが、双方のプレーヤーとも、航空優勢ボックスに配置されなかったユニットがこのターンにおける戦闘支援（訳注：航空打撃任務の誤り？）のために残されているかどうか、航空機ごとにダイスを 1 個ロールしなければならない。航空戦シナリオカードには、ダイスロールの表が記載されている。利用可能ロールに失敗した航空機は飛行完了ボックスに置かれる。

**3. 打撃の解決:** 防空網に対する打撃は通常通り解決される。航空基地／飛行場は以下のように解決される。まず打撃を受けた基地の種類を判定し（目標となったプレイヤーが表でロールを行う）、地形を判定する（攻撃側プレイヤーが表でロールを行う）。次に目標となったプレイヤーは、HQ のレンジ内に目標があるかどうかを判定する。プレイヤーは常にチャート類を自分たちの側に向けて使用し、結果を航空戦シナリオカードの適切トラックに記録すること。打撃 1、打撃 2、破壊の結果を得るごとに、航空戦シナリオカード上の適切なマーカーを移動させること（記録のため打撃 1 または打撃 2 マーカーを使用すると良い）。各施設と化学工場に対する結果は、通常通り記録される。

**4. ダメージの計算:** 再編成フェイズのステップ 11 は以下のように実施する。打撃マーカー 3 レベルごとに（打撃 1×3、打撃 2+打撃 1 など）航空基地破壊マーカーを移動させ（VP を加算する）、その分の打撃を減らす。トラック上に打撃 2 の結果が残った場合はトラックから取り除き、その分だけ打撃 1 を増やす。この処理は、核施設と化学工場の結果に対しては適用されない。

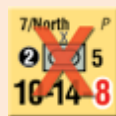
**5. 補給ポイント:** 再編成フェイズのステップ 12 は、通常通り実施する。ステップ 13 において、補給ポイント（選択されたシナリオと増援により受け取ったもの）は防空網トラックと航空基地の修復いずれにも使用できる。プレイヤーは通常通り防空トラックを修復でき、また 2 補給ポイントを消費することで、航空基地破壊マーカーをトラック上で 1 段階下げることができる。いずれのプレイヤーもターンごとに 6 補給ポイントまで使用で

きる。

**6. 勝利得点:** 航空ユニット、航空基地／飛行場、施設の破壊による VP は通常通り発生する。加えて、航空基地／飛行場に打撃 1 が与えられるごとに 1VP が、打撃 2 が与えられるごとに 2VP が加算される。DPRK プレイヤーは防空トラックに対して打撃の結果を得るごとに 2VP を加算し、ROK プレイヤーは打撃ごとに 1VP を加算する。

**7. オプション – DPRK の特殊作戦部隊と戦域アセット:** ターン 1 の開始前に DPRL プレイヤーはダイスを 1 個ロールして出目を半分にする（端数切り上げ）。ROK/US プレイヤーはその数値の分だけ、ROK に配置された ROK/US の航空ユニットからステップを喪失する。出目が偶数であれば DPRK プレイヤーが損害を割り当て、奇数であれば ROK/US プレイヤーが損害を割り当てること。

#### カウンターエラッタ



残念なことに、余分な日本部隊のカウンターが誤って入ってしまっている。この日本の戦車旅団は、ゲームから除去すること（これは師団を想定したものであり、いずれにせよ戦闘力に誤りがある）。

## 上級ゲームプレイ手順

### 天候フェイズ

1. ダイスを1個ロールし、そのターンの天候を決定する（ゲームターン1においては、イニシアティブプレイヤーが天候を選択する）[4.0]。
2. 天候が「嵐」の場合、すべての海上ユニットを海上ボックス（自軍支配下の場合）または、その海域における自軍の港湾に移動させる[4.1]。
3. 天候が「嵐」の場合、全天候能力を持たないすべての航空ユニットを、それぞれの基地の準備完了ボックスから飛行実施ボックスへと移動させる[4.1]。

### 補給フェイズ（ゲームターン1を除く）

1. 補給切れより回復したユニットから、補給切れマークを取り除く[19.0]。
2. 補給切れのユニットを確認し、それらのユニットに補給切れマークを置く[19.0、19.5]。
3. 補給ポイント×1を消費して、補給廠または大都市の上に新たなMSUを配置する。コストなしに補給廠とMSU×2を置き換えても良い。また補給ポイント×2を消費して、MSUを補給廠に裏返すことができる[19.4]。

### イニシアティブフェイズ

1. どちらのプレイヤーがこのゲームターンにおいてイニシアティブを得るのか、あるいは「競合」ゲームターンになるのかを判定する。双方のプレイヤーは「このターンのVP」(VPs This Turn) をゼロの位置に戻す[5.1]。
2. 国連決議ダイスロール（ゲームターン1を除く）[28.0]。

### 電子偵察フェイズ

1. 双方の陣営は適切な敵HQに対して電子偵察表でロールを行い、探知されたHQに探知マークを置く[21.3]。

### 第1 特殊作戦部隊フェイズ（イニシアティブターンのみ）

1. イニシアティブプレイヤーは、SOF任務の割り当てと解決を実施する。SOFマークの生還ロールを行い、マークを「使用済み」または「除去」ボックスのいずれか適切なものに配置する[20.1.2～20.3]。

### 航空／海上フェイズ

1. 航空優勢任務ステップ
  - a. 打撃マークの置かれた、航空基地／飛行場の数を調べる。所有プレイヤーは韓国内に配置された航空機のうち、その数の半分に相当するユニットを（端数切り捨て、最小値は1）飛行実施ボックスに移動させる[22.10.1]。
  - b. 前回のターンとこのターンの第1特殊作戦部隊フェイズにおいて（もし実施されていれば）、占領または破壊された航空基地／飛行場の数を調べる。相手プレイヤーは韓国内に配置された航空機のうち、その数の半分に相当するユニットを（端数切り捨て、最小値は1）飛行実施ボックスに移動させる[22.10.1]。
  - c. 航空基地破壊／占領マークをゼロの位置にリセットする。
2. 航空優勢戦闘解決ステップ[22.10.2]。
3. このターンにおける航空優勢レベルの判定[22.10]。
4. 双方の陣営は航空優勢レベルに基づき、航空偵察による自動探知距離を判定する[21.2]。
5. 米軍のAWACS優勢レベルを更新する[22.10.2、22.10.8]。
6. 「嵐」のターンでなければ、以下の手順で海上支配のロールを実施する。
  - a. 米国が支配する海上ボックスと接続する、沿岸ボックス[7.2]。
  - b. 米国がまだ支配していない海上ボックス[7.2]。

### 第2 特殊作戦部隊フェイズ

1. 競合ターンの場合は双方のプレイヤーが交互に (NKPA が先)、あるいはそうでない場合は非イニシアティブプレイヤーが SOF 任務の割り当てを行い、解決する。SOF マーカーの生還ルールを行い、マーカーを「使用済み」または「除去」ボックスのいずれか適切なものに配置する [20.1.2~20.3]。

## 第1 打撃フェイズ

1. 双方のプレイヤーは、巡航ミサイル攻撃や航空攻撃、攻撃ヘリコプターまたは HQ 支援攻撃のレンジ内の適切な目標に割り当て、打撃戦闘を実施する。準備完了ボックスに配置された任意の航空ユニットが打撃戦闘を実施でき (レンジ内において)、航空優勢ボックスに配置された任意のユニットが護衛/迎撃を実施できる。飛行実施または任務中止ボックスに配置された航空ユニットは、任務を実施できない。打撃戦闘は以下の順序で解決する。

- a. DPRK より先に、交互に SCUD (ゲームターン 1 を除く) と巡航ミサイルによる攻撃を割り当てる [26.1、独自ルール 13.0]
- b. DPRK/PRC は航空打撃任務、ヘリコプターによる打撃任務、護衛を割り当てる [23.4.1、23.4.2]。
- c. 連合側はワイルド・ウィーゼル攻撃、航空打撃任務、ヘリコプターによる打撃任務、護衛を割り当てる [16.2.9、23.3、23.4.1]。
- d. DPRK はワイルド・ウィーゼル攻撃の探知を試み、そののち探知したものに対して、ADF と (あるいは) 迎撃を実施できる [24.0]。
- e. 連合側はワイルド・ウィーゼル攻撃を実施する [23.3]。
- f. DPRK は、その他すべての連合側による攻撃任務の探知を試みる。そののち探知したものに対して、ADF と (あるいは) 迎撃を実施できる [24.0]。

g. 連合側は打撃任務を解決する [23.4.1]。

h. 連合側はすべての DPRK/PRC による攻撃任務の探知を試みる。そののち探知したものに対して、ADF と (あるいは) 迎撃を実施できる [24.0]。

i. DPRK/PRC は打撃任務を解決する [23.4.1]。

j. DPRK/PRC より先に、双方の陣営は交互に HQ 支援攻撃の割り当てと解決を行う。支援攻撃を実施した HQ は 90 度回転させる。

## イニシアティブ移動/戦闘フェイズ (イニシアティブターンのみ)

1. 移動セグメント: イニシアティブプレイヤーは、任意の戦闘ユニットを移動力の範囲で移動させることができる。航空輸送、空中機動、海上移動と海上輸送を実施できる [8.0]。

2. 戦闘セグメント: イニシアティブプレイヤーは、(いちどに 1 つずつ) 戦闘の宣言と解決を行う [9.0]。

a. 攻撃の宣言 (いちどに 1 つずつ) [9.2.1]。

b. 初期戦闘比の計算 [9.2.2]。

c. コラムシフトの判定 [9.2.3]。

d. 双方の陣営による攻撃ヘリコプター、航空ユニット、海上ユニットによる戦闘支援任務の割り当て (攻撃側より先に行う) [9.2.4、23.5]。

e. 戦術探知の試みと ADF の解決 [24.3]。

f. DRM の判定 [9.2.3]。

g. ダイスロールと戦闘の判定 [9.2.6]。

h. 損害の割り当て [9.2.7]。

i. ユニットの退却と戦闘後前進 [9.2.8]。

3. エリートリアクション移動セグメント: 非イニシアティブプレイヤーは、打撃マーカーや補給切れマーカーを載せられておらず、敵 ZOC 内にはない 6~8 の効率値を持つユニットを、すべての移動力を使用して移動させることができる (ただし攻撃はできない)。航空輸送、空中機動、

海上移動と海上輸送は実施できない[8.0 一部の制限が適用される]。

**4. 突破移動セグメント:** イニシアティブプレイヤーは、打撃マーカーや補給切れマーカーを載せられておらず、敵 ZOC 内にないユニットを、すべての移動力を使用して移動させることができる。航空輸送、空中機動、海上移動と海上輸送も実施できる[8.0]。

**5. 突破戦闘セグメント:** イニシアティブプレイヤーは（移動したかどうかに関わらず）、CRT において 2 段階左側にシフトすることで、任意のユニットにより戦闘を実施できる[9.0]。

**6. リアクション移動セグメント:** 非イニシアティブプレイヤーは、すべての移動力を使用してユニットを移動させることができる。航空輸送、空中機動、海上移動と海上輸送も実施できる[8.0]。

**7. リアクション戦闘セグメント:** 非イニシアティブプレイヤーは戦闘を実施する。移動したかどうかに関わらず、すべてのユニットが戦闘に参加できる[9.0]。

### 緊急補給フェイズ

1. 双方の陣営は補給ポイントを消費することで、補給切れユニット/HQ の再補給を試みることができる[19.6]。
2. 双方の陣営は補給廠/MSU を補給ポイントに転換できる[19.6]。

### 第 2 打撃フェイズ（イニシアティブターンのみ）

1. 第 1 打撃フェイズと同様だが、US/ROK の航空ユニットのみが航空打撃任務を実施できる。US/ROK は巡航ミサイル攻撃を実施でき、また双方の陣営が HQ 支援攻撃とヘリコプターによる打撃任務を実施できる。

### 基本移動/戦闘フェイズ

1. **移動セグメント:** イニシアティブ/第 1 プレ

ーヤーは、任意の戦闘ユニットを移動力の範囲で移動させる。航空輸送、空中機動、海上移動と海上輸送を実施できる[8.0]。

2. **戦闘セグメント:** イニシアティブ/第 1 プレヤーはすべての戦闘を解決する[9.0]。

3. **リアクション移動セグメント:** 非イニシアティブプレイヤーは、すべての移動力を使用してユニットを移動させることができる。航空輸送、空中機動、海上移動と海上輸送も実施できる[8.0]。

4. **リアクション戦闘セグメント:** 非イニシアティブプレイヤーは、すべての戦闘の宣言と解決を実施する[9.0]。

### 孤立/降伏フェイズ

1. 孤立状態にないユニットから、孤立マーカーを取り除く[19.7.3]。
2. 敵ユニットや ZOC に妨害されず、任意の自軍 HQ に連絡線を引くことができないユニットに孤立マーカーを置く[19.7.1]。
3. その時点で孤立マーカーが置かれているユニットが、降伏するかどうかのチェックを行う。効率チェックに失敗したユニットは降伏し、永久に除去される[19.7.4]。

### 再編成フェイズ

1. すべてのヘリコプターを回転させ、「飛行前」の状態に戻す[6.5.2]。
2. 航空ユニットは基地変更を実施できる[25.2]。
3. 航空優勢ボックスに配置されたすべてのユニットを準備完了ボックスに戻す[22.4]。
4. 飛行実施ボックスのすべてのユニットを準備完了ボックスに移動させる[22.4]。
5. 任務中止ボックスに配置された航空ユニットが使用できるかどうか、ロールを行う[22.4]。
6. 使用済みボックスのすべての特殊部隊マーカーを利用可能ボックスに移動させる[20.3]。
7. 空中機動ポイントをリセットする[8.5.4.2~

3]。

8. トンネルマーカークを除去する[独自ルール 2.6]。

9. 掃討作戦を実施する[8.4.1]。

10. ヘクス支配変更を判定する[2.8]。

11. 化学兵器マーカークを取り除く[独自ルール 6.2.2]。

12. すべての探知マーカークと目標指示マーカークを取り除く[20.2.2、20.2.3]。

13. 打撃マーカークが載せられていないすべての HQ と砲兵ユニットを、完全な戦闘能力を保持した位置まで回転させる。打撃 1 マーカークを載せられたすべての HQ と砲兵ユニットは、1 回分の戦闘能力を有する位置に回転させる。打撃 2 マーカークを載せられたすべての HQ と砲兵ユニットは、戦闘能力が残されていない位置まで回転させる[18.2]。

14. すべての阻止攻撃マーカークを取り除く。

15. すべての打撃 1 マーカークを取り除き、すべての打撃 2 マーカークを打撃 1 の面に裏返す。

16. 双方の陣営は、補給ポイントを消費して防空トラックと軍事施設の修理を実施できる[27.9.1 ~2]。

### 増援／補充フェイズ

1. 中国参戦の確認[16.2.1.3]。

2. 双方の陣営は、シナリオ増援スケジュールに従い、補給ポイントと SCUD を含めた次のターンの増援を配置する[10.0、独自ルール 7.0]。

3. 双方の陣営は補充ポイントを得る。また補充ポイントの使用により、ユニットの補充と再編成を実施できる。また双方のプレイヤーは補給ポイントを消費することで、HQ ユニットの失われたステップを回復できる。従属する HQ がマップ上に存在しないユニットは再編成を実施できない[11.0]。

4. 補給ポイントを消費して、除去された HQ を

再配置できる[18.5]。

### 勝利判定フェイズ

1. 双方のプレイヤーは「このターンの VP」を VP 合計に加算する。新たな合計値を表すため、VP マーカークを移動させること。ただし次のターンのイニシアティブフェイズまで、「このターンの VP」はリセットしないでおく[12.0]。

2. いずれかのプレイヤーが、自動的勝利を達成しているかどうか判定する。最終ゲームターンの場合、双方の VP を比較して勝者を決定する[12.2]。

### ゲーム記録フェイズ

1. ゲームターンマーカークを次のターンの位置に勧める。