|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **移動力変換表**   |  |  |  | | --- | --- | --- | | **通常MA** | **1/2MA** | **1.5MA\*** | | 0 | 0 | 0 | | 1 | 1\*\* | 1.5 | | 2 | 1 | 3 | | 3 | 1.5 | 4.5 | | 4 | 2 | 6 | | 5 | 2.5 | 7.5 | | 6 | 3 | 9 | | 7 | 3.5 | 10.5 | | 8 | 4 | 12 | | 9 | 4.5 | 13.5 |   \*：超重砲兵(ｸﾞﾘｰﾝMA)を除く全てのユニット  \*\*：1ヘクス移動  　以下の状況で発生した端数は残しておく：  1.　乾燥で平地の二級道路上を道路移動する。  2.　乾燥又は凍結で一級道路上を道路移動する。  3.　資格のあるユニットが高速道路上を道路移動する。  4.　都市/大都市へ移動する。 |

**AGNチャートカード#2 -1**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **移動フェイズ表**   |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | |  | **ユニットの種類** | **移動**  **フェイズ** | **対応移動**  **フェイズ** | **自動車化移動フェイズ** | | 枢軸軍 | 自動車化 | 全MA | 1/2MA | 1/2MA | | 非自動車化 | 全MA | 不可 | 不可 | | 騎兵 | 全MA | 不可 | 1/2MA | | ｵﾚﾝｼﾞ/ｸﾞﾘｰﾝ/ｸﾞﾚｰMA | 全MA | 不可 | 不可 | |  |  |  |  |  | | ソ連軍 | HQ | 全MA | 不可 | 不可 | | 自動車化 | 1/2MA | 1/2MA | 全MA | | 騎兵 | 全MA | 不可 | 1/2MA | | 非自動車化 | 全MA | 不可 | 不可\* | | 活性化非自動車化 | 不可 | 不可 | 全MA | | ｵﾚﾝｼﾞ/ｸﾞﾘｰﾝ/ｸﾞﾚｰMA | 全MA | 不可 | 不可\* | | 装甲列車 | 全MA\*\* | 不可 | 全MA\*\* | | 小艦隊 | 全MA | 不可 | 全MA |   **注記**：  　移動力の端数は残す。  \*：自動車化移動フェイズにHQによって活性化できる。  \*\*：どちらかのフェイズに移動できる、両方はできない。 |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **移動への影響一覧** | | | | | | | 移動中のユニットは、 | | | | | |
|  | 移動の可否 | | | | | | 敵ZOC  へ進入 | | 敵ZOC  進入の+1MP | 敵ZOC  進入で  停止 | 敵ZOCから敵ZOCへ移動 | 敵ZOCから出て、敵ZOCへ再進入 |
| 移動又は行動 | 補給切れ | 嵐又は乾燥ターン | | 泥濘  ターン | 凍結  ターン | 降雪/極寒  ターン |
| 移動フェイズ | Y1 | Y | | Y | Y4 | Y18 | Y | | Y11 | Y12 | N13 | Y15 |
| 自動車化移動フェイズ | Y1 | Y | | Y | Y5 | Y6N7 | Y | | Y11 | Y12 | N17 | Y15 |
| 対応移動フェイズ | N | Y | | Y | Y5 | Y5 | Y10 | | N | Y | N | N |
| 浸透移動 | N | Y | | N | Y | Y | Y | | N | Y | Y | － |
| 1ヘクス移動 | Y16 | Y | | Y | Y | Y | Y | | N | Y | N | － |
| オーバーラン | N | Y | | N | Y | N | Y | | Y11 | N14 | N | Y15 |
| 戦略移動 | N | Y | | Y | Y | Y | N | | － | － | － | － |
| 鉄道移動 | N | Y | | Y | Y | Y | N | | － | － | － | － |
| 装甲列車の移動 | Y2 | Y | | Y | Y | Y | Y | | Y | Y | N | Y15 |
| 小艦隊の移動 | Y3 | Y | | Y | Y | Y | Y | | Y | Y | N | Y15 |
| ZOCの展張 | Y | Y | | Y8 | Y9 | Y8,9 |  | |  |  |  |  |
| **注記**：  1= 表示MAから－2MP  2= 表示MAから－2MP  3= 表示MAから－4MP  4= 枢軸軍Motユニット及び全てのｵﾚﾝｼﾞ/ｸﾞﾘｰﾝMAユニットは、表示MAから－1MP  5= 枢軸軍Motユニットは、表示MAから－1MP  6= ソ連軍Mot/HQは活性化できる  7= 枢軸軍Motは不可 | | | 8= 全てのMotユニットは町、都市及び道路又は鉄道でつながっているヘクスだけにZOCが及ぶ(大都市を除く)。  9= ZOCが及ばなかったヘクスへも及ぶ。  10= 宣言攻撃の防御ヘクスに及んでいる敵ZOCにだけ入れる。  11= 例外：1) 浸透移動、2) 1ヘクス移動、3) オーバーランスタックがオーバーランヘクスへ入るとき。  12= 例外：オーバーランを参照 | | | | | 13= 例外：枢軸軍の浸透移動  14= オーバーランに成功した後に移動を続けられる。  15= 敵ZOCへ再進入する前に必ず敵ZOCのないヘクスへ入る。  16= 補給切れ時に禁止されている移動では1ヘクス移動も使えない。  17= 例外：ソ連軍の浸透移動  18= 例外：極寒GTには、枢軸軍Mot及び全てのｵﾚﾝｼﾞ/ｸﾞﾘｰﾝMAユニットは表示MAから－1MP | | | | |

**AGNチャートカード#2 - 2**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ユニットの読み方** | | |
| *海軍ユニットは別に示す。*   |  | | --- | | **砲兵以外**  部隊名  部隊規模  スタック  値  攻撃力  防御力  移動力  (自動車化)  ユニット  タイプ  シナリオカラーボックス/セットアップコード  **未確認**  **ユニット** |  |  | | --- | | **砲兵**  上記の例からの変更点：  **通常砲兵及びS-H砲兵機動モード**  **S-H砲兵**  **射撃モード**  非ZOC帯  射程  (S-H砲兵  は空欄)  支援力    シルエット  及びタイプ  攻撃DRM |  |  | | --- | | **ソ連軍HQ**  上記の例からの変更点：    **非機能面**  HQシンボルと軍名  **機能面**    指揮値  　　R：再建不能  回復値  　　W：撤退するユニット |  |  | | --- | | **陸上非戦闘ユニット**    **補給集積所**  **MSU(ワゴン)**    攻撃補給  ポイント数  **架橋ユニット**  **MSU(トラック)**  移動力    攻撃補給  ポイント数  防御力  攻撃力 | | **ユニット数値の説明**  **攻撃DRM**：枢軸軍超重砲兵が攻撃に適用できる修正(15.64)  **攻撃力**：砲兵以外の陸上戦闘ユニットが攻撃するときに提供する力(15.51)。赤い数値はそれが装甲であることを示す。装甲は攻撃側に諸兵連合(15.67)や同一装甲師団効果(15.68)の適用を可能にする。  **指揮値**：ソ連軍の陸上戦闘ユニットを活性化できる最大数。対応フェイズに出せる退却命令の最大数。(22.12)  **防御力**：防御ヘクスにいる(支援中の砲兵を除く)陸上戦闘ユニットが提供できる力(15.54)。  **自動車化ボックス**：自動車化の地形コストを消費し、自動車化及び対応移動フェイズに移動できることを示す。  **移動力(MA)**：乾燥の移動フェイズ(ソ連軍のMotユニットはMot移動フェイズ)に平地ヘクスへ入れる最大数。例外：装甲列車、小艦隊及びS-H砲兵。  **移動力カラーコード**  **黄色**：浸透移動能力(11.5)  **オレンジ**：Mot移動コストを消費する非自動車化(10.58)  **グリーン**：超重砲兵(10.58)  **グレー**：鉄道移動のみ(11.1)  **青**：小艦隊移動(11.2) | **非ZOC帯**：隣接ヘクスに支配地域(ZOC)を及ぼさないことを示す(3.42)。  **射程**：砲兵ユニットが支援できる防御ヘクスまでの最大ヘクス数。砲兵ユニットのヘクスは数えないが、防御ヘクスは数える。  **回復値**：非機能HQが機能状態へ戻るためのサイの目の最大数。  **シナリオカラーボックス/セットアップコード**：プレイブック参照  **スタック値**：陸上ユニットがヘクス内を占める範囲。両軍とも、移動フェイズ及び退却終了時には1ヘクスに最大10スタックポイントまでを置ける。  **支援力**：資格のある砲兵ユニットが宣言攻撃の攻撃又は防御に提供できる力(14.2)。  部隊名の[　]は、旧部隊名を表す。  **部隊名**：史実の部隊名又は番号。  **部隊規模**：  Ⅰ=中隊/砲兵中隊  Ⅱ=大隊　　　 X=旅団  Ⅲ=連隊　　　XX=師団  　部隊規模に( )が付いている場合はその規模相当であることを示す。  **ユニットタイプ**：次項、ユニットタイプシンボルを参照  **二重ボックス(　　)**：2つの部隊を1つのユニットで表している。 |
| |  | | --- | | **航空ユニット**  航空戦闘値：航空戦闘における力。射撃ユニットは航空戦闘の攻撃にこの値を使用し、任務ユニットはこの値で防御する。  近接航空支援(CAS)値：宣言攻撃で防御ヘクスに生き残った任務ユニットが提供するDRM。  妨害値：生き残った妨害任務ユニットが作る妨害地域のレベル(13.0)。  注記：ソ連軍の航空ユニットに妨害値はない。  ユニットタイプ：B=爆撃機 F=戦闘機  航空機タイプ：その部隊で最も多くを占める機体を示す。 | | |

**AGNチャートカード#2 - 3**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ユニットタイプシンボル**  **自動車化ユニット**  装甲\*  突撃砲  装甲対戦車  偵察(Recon)  オートバイ歩兵  自動車化歩兵  自動車化国境守備隊  自動車化戦闘工兵  自動車化対空  自動車化対戦車  **非自動車化ユニット**  歩兵  山岳歩兵  妨害レベル  鉄道堡  活性化  鉄道切断  拠点  拠点建設中  陣地線破壊  数値マーカー  鉄道移動MP  マーカー  ゲームターン  補充受領中  マーカー  緊急補給  補給切れ  オーバーラン  守備隊ヘクス  追加退却  退却不可  ステップロス  道路網  (悪天候)  ステップロス  記録マーカー  宣言攻撃  移動不可  勝利ポイント  記録マーカー  空挺/パラシュート歩兵  保安部隊  国境守備隊  パルチザン  戦闘工兵  スキー  騎兵  司令部(HQ)  対空  野戦砲兵  これらのユニットは砲兵のステップ損失上「砲兵」とみなす。  ロケット砲兵  沿岸砲兵  超重砲兵  これらのユニットタイプは以下の目的で「装甲」とみなす。  1. 装甲消耗(16.32c)  2. CAB (15.67)  3. 同一装甲師団効果(15.68)  4. 装甲ステップ損失(16.25)  5. TEC上で装甲として扱う  \* 火炎放射戦車は装甲として扱わない。  (移動モード)  鉄道超重砲兵  (移動モード)  超重砲兵  (射撃モード[様々なシルエット])  海軍ユニット  小艦隊  装甲列車 | **ユニットタイプボックスの色**   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | ソ連軍親衛 | 赤 |  | 枢軸空軍/空挺　　明るい青 | | ソ連軍民兵 | 黄 |  | | ソ連海軍 | 青 |  | **ドイツ軍の戦車及び自動車化部隊**：　部隊ごとに個別の色があり、その部隊の全てのユニットが同じ色を持つ。 | | ソ連軍NKVD | 緑 |  | | ソ連軍空挺 | 明るい青 |  |   **ユニットの色**   |  |  | | --- | --- | | **ソ連軍** |  | | 陸上ユニット | 茶色 | | 航空ユニット | 朱色 | | **枢軸軍** |  | | フィンランド軍 | 白に  青の帯 | | エストニア  パルチザン | グレーに  青の帯 | | ドイツ軍非SS  陸上ユニット | グレー |  |  |  | | --- | --- | | ドイツ軍SS  陸上ユニット | 黒 | | ドイツ軍  航空ユニット | ｽｶｲﾌﾞﾙｰ | | ハンガリー軍 | マゼンタ | | イタリア軍 | 明るい紫 | | ルーマニア軍 | 明るい緑 | | スロバキア軍 | 黄色 | | ウクライナ軍 | タン | |
| **情報マーカー**  ？ |

**AGNチャートカード#2 - 4**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **攻撃および防御側の砲兵支援(14.2, 15.4)** | | 7.　支援戦力の制限：　1つの宣言攻撃では、攻撃側の支援力は攻撃力を超えられず、防御側の支援力は防御力を超えられない。超えた分の支援力は無効になる。  8.　1つの宣言攻撃で、支援力と防御力の両方を同時に提供できる砲兵ユニットはない。  **ユニット数制限**  　4個枢軸軍砲兵ユニット：　4個までの枢軸軍砲兵ユニットが(攻撃でも防御でも)支援できる。  注記：　枢軸軍S-H砲兵ユニットは4個の制限に数えないが、特別な攻撃状況でのみ使用できる(23.43d)。  　通常、1個のソ連軍砲兵ユニットが(攻撃でも防御でも)支援できる。ただし、防御ヘクスにいる又は機能状態HQとスタックしているソ連軍砲兵は(攻撃でも防御でも) 4個まで支援できる。プレイブックの砲兵支援を参照。    例外：　枢軸軍の航空妨害は支援できるソ連軍砲兵ユニットの数を1又は2個減少させる(13.24d)。  　非機能ソ連軍HQは支援できるソ連軍砲兵の数を1個だけにする(22.25d)。 |
| **支援制限**：  　攻撃側の砲兵ユニットは宣言攻撃の防御ヘクスだけに支援力を提供できる。防御側の砲兵ユニットも防御ヘクスだけに支援力を提供できる。防御ヘクスとは宣言攻撃マーカーか置かれたヘクスである。  　攻撃は1回だけ：　1個の砲兵ユニットは各戦闘フェイズに1つの宣言攻撃だけを支援できる。支援戦力は2つ以上の宣言攻撃に分割できない。  支援を  行える。  防御力を使用する  (ケース6） | **支援条件**：  1.　射程：　各砲兵ユニット(攻撃側も防御側も)は宣言攻撃の防御ヘクスを射程内に収めていること。砲兵ユニットから防御ヘクスへの射撃距離が(防御ヘクスは数えるが砲兵のヘクスは数えない)ユニットの射程を超えていなければ支援できる。  2.　オーバーラン：　オーバーランマーカーを乗せている砲兵ユニットは支援できない。  3.　補給切れ：　補給切れマーカーを乗せている防御側砲兵は支援できない。  4.　攻撃補給：　補給状態にかかわらず、攻撃側の砲兵ユニットは攻撃補給を提供するASPにLOCが引けていること。  5.　防御ヘクスにいる場合を除き、防御側の砲兵ユニットは敵ZOC内にいると支援できない。攻撃側の砲兵ユニットは敵ZOC内にいても支援できる。  6.　防御ヘクスに砲兵タイプのユニットしかいない場合、それらのユニットはどの宣言攻撃にも支援力を提供できない。防御ヘクスにいる砲兵ユニットは自身の防御力だけを使用するが、それに隣接していない別の砲兵はそのヘクスを支援できる。左図の例を参照。 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **非機能HQの影響**  **(22.2)**  **非機能HQの制限事項**：  A.　退却命令を発せられない。  B.　ソ連軍自動車化フェイズに、(親衛を含む)非自動車化ユニットを活性化できない。  C.　ソ連軍対応フェイズに、自動車化ユニットを移動させられない。 | **非機能HQの指揮範囲内での制限事項**  (非機能HQの影響は機能HQの影響より優先する)：  D.　「E」拠点を除く、新たな陣地マーカーを置くことはできない。  E.　架橋ユニットの配置/移動ができない。  F.　ソ連軍はCAS任務を行えない(が、枢軸軍の妨害及びCAS任務を迎撃できる)。  G.　1つの戦闘を支援できるソ連軍砲兵ユニットは1個だけになる。 | H.　NKVDの「退却不可」を無効にする。  I.　ソ連軍の移動及び自動車化移動フェイズに、非機能HQの指揮範囲内で移動を開始できるソ連軍陸上ユニットの数は、その回復値よりも1少ない数に制限される。非機能ソ連軍HQは、常にソ連軍移動フェイズに移動できる。 |
|  | | **非機能HQの回復判定**  　ゲームターン記録中間フェイズに、非機能HQごとにサイコロを振る。サイの目がHQの回復値以下の場合、そのHQは機能状態に戻る。この判定にDRMはない。  機能面に裏返す  サイの目≦  回復値 |