**プレイブックBARBAROSSA**

**Army Group North, 1941**

目次

1.0 はじめに

2.0 ゲームの備品

3.0 マップ

4.0 駒

5.0 シナリオセットアップ

6.0 特別ルール

7.0 特殊なユニット

8.0 海上ルール

9.0 導入シナリオ

10.0 シナリオ1：Siege of Tallinn

11.0 シナリオ2：Operation Beowulf

12.0 シナリオ3：The Luga Line

13.0 シナリオ4：Army Group North

14.0 シナリオ5：The Campaign

15.0 レニングラード挿入マップ

16.0 シナリオ6：Leningrad Defensive Operation

17.0 シナリオ7：The Assault on Leningrad

18.0 シナリオ8：The Tikhvin Offensive

19.0 プレイの例

# 1.0　はじめに

　Barbarossa：Army Group Northの全てのシナリオ及びセットアップの指示はこのプレイブックに記述されている。

　バルバロッサスタンダードルール(BSR)はKiev to Rostovを基準にしている。したがっていくつかの変更等はすでにBSRに反映されている。

# 2.0　ゲームの備品

Army Group Northに含まれるもの：

・　4枚のフルサイズマップ

・　2枚の両面印刷ハーフサイズマップ

・　6枚のソ連軍セットアップカード

・　3枚の枢軸軍セットアップカード

・　戦闘結果表、地形効果表、空戦表、AA射撃表、妨害の効果、オーバーラン及び戦闘関連の表が書かれたチャートカードが1枚

・　ユニットの読み方、移動フェイズ表、移動補助表、砲兵支援及び非機能HQの効果が書かれたチャートカードが1枚。

・　戦闘結果表及び海上ルール関連の表が書かれたチャートカードが1枚

・　2枚の航空作戦カード

・　2枚のシナリオカード

・　960個の駒（3枚半のシート）

・　1個の10面体サイコロ

# 3.0　ゲームマップ

### **3.1**　マップは様々な組み合わせで使用する。

a.　シナリオ1、2及び導入シナリオはそれぞれのハーフマップを使用する。

b.　シナリオ3はマップLを使用する。

c.　シナリオ4はマップCを使用する。

d.　シナリオ5はマップA, B, C, L, W及びレニングラード挿入マップを以下の配置で使用する。

　マップCを一番下に敷き、A, B, W, Lの順に重ねていく。レニングラード挿入マップは単独で、どのマップにもつながらない。

C

A

B

W

L

ﾚﾆﾝｸﾞﾗｰﾄﾞ

挿入マップ

e.　シナリオ6はマップB, L, W及びレニングラード挿入マップを使用する。

f.　シナリオ7はレニングラード挿入マップを使用する。

g.　シナリオ8はマップLを使用する。

### **3.2**　2枚以上のマップを使用するときには、重なる部分のヘクス列を正確に合わせる。

### **3.3**　マップ端にあるヘクス番号のない半ヘクスはゲームプレイに使用できない。

### **3.4**　ソビエト連邦の国境線は示されていない。国内の地域境界線が示されている。

# 4.0　駒

## 4.1　ユニットの分類

　ユニットシートから駒を丁寧に切り離し、種類ごとに分類する(チャート：ユニットの読み方を参照)。

## 4.2　ユニット上のコード

### **4.2.1**　情報マーカー及び航空ユニットには特定のシナリオに登場するコードは示されていない。

### **4.2.2**　補給カウンター(MSU及び補給集積所)を除く全ての陸上ユニットは、その右上にシナリオごとのセットアップコードが色付きボックス内に示され、分類の助けになる。

### **4.2.3**　シナリオカラーコード：　ユニットのカラーコードはシナリオを示す。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| カラーボックス | シナリオ | その他のシナリオ |
| 赤 | 1 | 5, 6 |
| 黄色 | 2 | 5 |
| 緑 | 4 | 3, 5, 6, 7, 8 |
| 黄土色 | 5 | 3, 6, 7, 8 |
| 紫 | 8 |  |

|  |
| --- |
| **ノート**：　ソ連軍UR/MG及び民兵ユニットの中には確認面にカラーボックスがあるものもある。通常これらのユニットは無作為選択でセットアップされるため、このカラーコードは無視してよい。両プレイヤーが史実の配置を望むときのために、キャンペーンシナリオのカラーコードを示した。 |

### **4.2.4**　シナリオコードアイコン：　いくつかのユニットは複数のシナリオに登場する。それらのユニットにはカラーボックス内にアイコンが描かれている。

a.　■はシナリオ1にも登場する。

b.　●はシナリオ2にも登場する。

c.　▲はシナリオ3にも登場する。

d.　◆はシナリオ7にも登場する。

e.　★はシナリオ8にも登場する。

### **4.2.5**　カラーボックス内のセットアップ及び増援コード：

|  |
| --- |
| **ノート**：　複数のシナリオに登場するユニットの場合、そのセットアップ又は増援コードは一部のシナリオだけに適用する。 |

|  |  |
| --- | --- |
| カラーボックス | 以下のシナリオだけに適用 |
| 赤 | 1 |
| 黄色 | 2及び5 |
| 緑 | 4及び5 |
| 黄土色 | 4及び5 |
| 紫 | 8 |

a.　セットアップコード：　開始時(又は増援として)マップ上に配置されるユニットはマップ記号の後に4桁の数字が示される。例、B2631

|  |
| --- |
| **ノート**：　カラーボックス内にセットアップコードが書かれていないユニットは、通常そのシナリオを減少戦力面でセットアップされる。シナリオセットアップカードに正確なセットアップとユニットの状態を示す。 |

b.　増援コード：

・　マップ端からの登場：　マップ端から登場する選択肢を持つユニットのコードは以下の文字から始まる。

e (東端east)

s (南端south)

w (西端west)

n (北端north)

・　マップ端コードの後にA, B, C, L, W又はIn(挿入マップ)のマップ名が続く。セットアップカードやシナリオに示されている場合を除き、ユニットは示されたマップ端にある補給源ヘクスから登場する。

・　特殊なコード：

　c = (敵ユニットが隣接していない)一般補給下で自軍支の大都市又は都市へ置く。

　v = 配置又は登場ターンが変化する。詳しくはセットアップカードを参照する。

　# = 増援として登場するターン数。

PG# = 特別増援プールグループの一員。

　例1：　「eWv」、ユニットはマップWの東端から登場するが、登場ヘクス又はターンに変更がある。

　例2：　「36eL」、ユニットはGT36にマップLの東端から登場する。

　例3：　「PG11」、ユニットは特別増援プールグループ11に所属する。

## 4.3　補給ユニットの登場

### **4.3.1**　ソ連軍のMSU及び集積所は：

・　シナリオに示されるマップ端の補給源から登場する。

・　自軍の包囲されていない大都市又は都市ヘクスから登場する。

### **4.3.2**　枢軸軍のMSU及び集積所はシナリオに示されるヘクスから登場する。

# 5.0　シナリオセットアップ

　以下の手順に従う：

## 5.1　シナリオの選択

　各シナリオは以下の指示から始まる：

a.　使用するマップ。

b.　ソ連軍及び枢軸軍が使用するセットアップカード。

c.　使用するシナリオカード。

d.　使用するユニットのカラーコード及びアイコン。

## 5.2　マップ及びチャート類の配置

　以下のチャート及びカードは全てのシナリオで使用する。

a.　ソ連軍及び枢軸軍の航空作戦カード。

b.　2枚の11×17チャートカード

c.　1枚の8.5×11チャートカード

## 5.3　チャート上のマーカー配置

a.　VPマーカー：　シナリオの指示がなければ、両方のマーカーを(枢軸軍航空作戦カード上にある)VPトラックの0に置く。

b.　ソ連軍及び枢軸軍の装甲/砲兵損失マーカー：　シナリオの指示がなければ、それぞれのマーカーを(それぞれの航空作戦カード上にある)損失/補充トラックの0に置く。

c.　ソ連軍の未実施強制攻撃マーカーをソ連軍損失/補充トラックに置く。多くのシナリオでは0に置くが、いくつかのシナリオでは強制攻撃数が定められている。

d.　ソ連軍及び枢軸軍の補充マーカーをそれぞれの損失/補充トラックのシナリオに示される欄に置く。

e.　ターン記録欄の横にあるコード表を参照し、シナリオ開始ターンにGTマーカーを置く。

## 5.4　ユニットの配置

### **5.4.1**　未確認状態のユニット

5.4.1.1　UR/MGユニット

a.　UR/MGユニットが登場する場合、全てのUR/MGユニットを1つのカップに入れ、無作為に引き、未確認状態面を上にしてセットアップカード上に置く。

b.　どのシナリオでも両プレイヤーが合意すれば、UR/MGユニットに示されるカラーボックス及びセットアップヘクスに従って配置してもよい。この場合には確認状態面を上にする。0防御力のユニットは直ちに除去しカップに戻す。標準ルールでは除去されたユニットは別にされ、増援に加えられることはない。

5.4.1.2　未確認状態の民兵

a.　全てのソ連軍民兵旅団ユニット[PB 7.4.1]を別のカップに入れる。無作為に引き、未確認状態面を上にしてセットアップカードに置く。

b.　未確認状態のLDNOユニット[PB 7.4.2]：　確認状態のLDNOユニットを配置してから、残りのLDNOユニットをカップに入れる。無作為に引き、セットアップカードに未確認状態面を上にして置く。

### **5.4.2**　残りの地上及び航空ユニットをセットアップカードの示されたボックスに置く。いくつかのボックスは網掛けされている。そのようなボックスのユニットは以下の理由により裏返して置く：

a.　減少戦力で開始する。

b.　未確認状態で開始する民兵又はUR/MGユニット。

c.　砲撃モードで配置する枢軸軍超重砲兵又はソ連軍鉄道砲兵。

d.　ソ連軍の非機能HQ。

e.　構築中の拠点。

f.　集積所で配置される補給ユニット。

|  |
| --- |
| **ノート**：　裏返して配置されるユニットの裏面にはカラーボックス及びセットアップコードが書かれている。どんな場合でも、セットアップカードの指示が駒のコードに優先する。 |

### **5.4.3**　セットアップカードの指示に従い、ステップロス、緊急時補給、妨害マーカーをそれぞれのユニットに置く。

|  |
| --- |
| **重要なセットアップノート**：　Barbarossaの以前のモジュールには多くのアイテム(鉄道堡、鉄道切断、ステップロスマーカーなど)がシナリオに示されていたが、それらの情報は全てセットアップカードに示すようにしたのでプレイブックには含まれなくなった。 |

## 5.5　開始時ユニットの配置

### **5.5.1**　開始時の航空ユニットを航空作戦カードの適当なボックスへ移動させる。

### **5.5.2**　開始時の陸上ユニットをマップ上の示されたヘクスに置く。

### **5.5.3**　鉄道堡、鉄道切断、拠点マーカーをシナリオに示されたヘクスへ置く。

## 5.6　例外と変更

### **5.6.1**　プレイブックの6.0章及びシナリオに示される、BSRへの例外に慣れるには時間がかかる。

### **5.6.2**　AGS及びAGCモジュールに使用されたプレイ手順のいくつかはAGNで変更されている。図表類やBSRはそれらを反映して変更されている。

a.　枢軸軍の航空任務ヘクスにいる又は隣接するAA及びHQユニットの数にかかわらず、ソ連軍AA射撃のDRMは+2を超えない。

b.　小艦隊[PB8.5]：　両軍に小艦隊がある。小艦隊は自軍の移動フェイズ及び自動車化フェイズに移動できる。

c.　拡張された海軍ルール[PB8.0]により、港(新規)、海上輸送(改訂)、海上損失(新規)、港の妨害(新規)、上陸作戦(改訂)、海軍ユニット(新規)、小艦隊(改訂)のルールが更新された。

d.　新規：　ソ連軍RR砲兵(枢軸軍RR砲兵と同様に機能するが、射撃モードに攻撃DRMがなく、支援砲兵ユニットの上限数に数える)。

e.　天候が乾燥又は凍結の時には湿地ヘクスへオーバーランを行える。

f.　降伏表は孤立した沿岸砲兵及び民兵ユニットが降伏しやすいように修正された。

g.　レニングラード挿入マップ：　巨大なスタックを築き動きのない消耗戦になることを避けるため、ユニットが集中するレニングラード地域では違うスケールにした。

h.　ユニットのシナリオカラーボックス内に登場GTや特別増援プールグループの番号を示す新たなセットアップコードができた。

i.　追加退却マーカーを乗せている攻撃側ユニットは戦闘後前進できない。

## 5.7　プレイ開始

　プレイブック巻末の詳細なプレイ手順に従いゲームを開始する。

# 6.0　特別ルール

**BSR**は、全てのシナリオの状況を網羅していない。複数のシナリオに適用される**BSR**への修正/追加をここに示す。

## 6.1　軍集団境界線

　OKHマップ上に引かれた管理及び戦術ラインは、両軍集団の戦闘及び運営部隊が混ざり合うのを防ぐために設けられた境界であり、それぞれの軍集団に重要な道路及び鉄道を確保した。以降、この(マップCの)境界線をこのプレイブックではAGB (Army Group Boundary)と示す。

### **6.1.1**　マップCのAGBの北側に配置する枢軸軍ユニットは北方軍集団(AGN)に所属し、AGB南側のヘクスへ進入できない。

### **6.1.2**　(シナリオで許可されていなければ)ソ連軍の陸上戦闘ユニットもAGBを超えることはできない。

### **6.1.3**　AGNの枢軸軍ユニットはAGBを超えて一般補給を引くことができる。ソ連軍ユニットはシナリオに示されるターン以降にAGBを超えて一般補給を引けなくなる。これは枢軸軍中央軍集団の東進を表している。両軍のMSU及びAGNに与えられた集積所は地上、道路、鉄道又は航空輸送による移動でもAGBを超えられない。

## 6.2　史実の天候

　実際の天候はターン記録欄の各ターンボックスに示されている。どのシナリオでも両者の合意が得られれば史実の天候を適用できる。

## 6.3　鉄道

　ソ連占領下のエストニア、ラトビア、リトアニアの鉄道事情はユニークであった。これらの国々はソ連に占領されるまで西側の軌道と車両を使用していた。ソ連軍は主要な路線だけをソ連式に変換したが、部隊への補給の大部分は捕獲した西側の機材に頼っていた。

### **6.3.1**　鉄道はソ連式広軌に変換されていた。エストニア、ラトビア、リトアニア内の全ての鉄道は広軌に変換されていて、ソ連軍プレイヤーの支配下にある。

### **6.3.2　補給をたどる**：　エストニア、ラトビア、リトアニア内の全ての鉄道ヘクスは枢軸軍の鉄道堡マーカーが進入又は通過するまでソ連軍にとって自軍である。

### **6.3.3　枢軸軍の鉄道許容量**：　各ゲームターンの枢軸軍鉄道許容量はマップごとに6スタックポイントである。

### **6.3.4**　**ソ連軍の鉄道許容量**：　ゲームターンごと

・　マップC内は、0スタックポイント。

・　マップA及びBは、合計6スタックポイント。

・　マップL, W及びレニングラード挿入マップは、合計14スタックポイント。

|  |
| --- |
| **ノート**：　侵攻準備制限によりソ連軍は、最初の5ゲームターン中は鉄道移動を利用できない。マップCは早期に枢軸軍に占領されるので鉄道許容量は必要ないだろう。 |

### **6.3.5　兵士輸送力の強化**：　いくつかの、主に枢軸軍の増援は、マップ端ではなくマップ上の鉄道線に置かれる。これらのユニットは完全MAで移動できる(置かれたヘクスをマップ端に隣接する「マップ外」のヘクスとし、最初に進入するヘクスを「マップ端」のヘクスと考える)。合計SPが10を超えるユニットがマップ上の1つの鉄道ヘクスに登場する場合、それぞれが個々に登場し移動する。

|  |
| --- |
| **ノート**：　2個のソ連軍増援プールグループは鉄道移動で登場する。これらはどのマップに登場しても通常のソ連軍鉄道許容量に数えない。 |

### **6.3.6**　**枢軸軍の鉄道変換**

a.　GT1～GT10：

1.　マップA, B, C(AGBの北側), L, W：　各ターンに(それぞれではなく全体で) 6鉄道変換ポイント(RCP)。

2.　リトアニア、ラトビア、エストニア国内：　前述のマップA, B, C(AGBの北側), L, Wで6RCPの他に8RCP。

3.　リトアニア、ラトビア、エストニア国内：

・　いずれか1路線は、枢軸軍が利用できるRCPを自由に組み合わせ各ターンに8RCPまで使用できる[BSR19.22の例外]。

・　もう一つの路線は、枢軸軍が利用できるRCPを自由に組み合わせ各ターンに6RCPまで使用できる。

|  |
| --- |
| **ノート**：　バルト諸国内での枢軸軍による鉄道変換は、住民の協力とソ連軍の撤退の速さによって、ほかの地域より早く行われた。 |

4.　ソ連国境内ではどの路線も最大4RCPまでしか使用できない。

b.　GT11～GT47：

1.　マップA, B, C (AGBの北側), L, W：　各ターンに(それぞれではなく全体で) 10RCP。

2.　リトアニア、ラトビア、エストニア国境内：　前述のマップA, B, C (AGBの北側), L, Wで10RCPの他に6RCP。

3.　リトアニア、ラトビア、エストニア国境内：

・　いずれか1路線は、枢軸軍が利用できるRCPを自由に組み合わせ各ターンに6RCPまで使用できる[BSR19.22の例外]。

4.　ソ連国境内ではどの路線も最大4RCPまでしか使用できない。

## 6.4　ソ連軍Rx2増援表結果

　(例外、BSR 8.31増援プールグループ、22.82ソ連軍守備隊の解放)

### **6.4.1**　ソ連軍増援表の結果によってはいくつかのシナリオで1ターンに複数の増援プールグループが登場できる。Rx2の結果でソ連軍は資格のある2つのグループを登場させられる。

### **6.4.2**　Rx2の結果でソ連軍は2つの守備隊ヘクスを開放することもできる。

### **6.4.3**　 Rx2の結果でソ連軍は守備隊ヘクスを1つ開放し、増援プールグループを1つ登場させることもできる。

## 6.5　マップからの退出

　(例外、BSR 10.55マップ外への移動)

### **6.5.1**　シナリオによっては勝利条件を満たすためにユニットをマップ(又はシナリオの範囲)から出すことを要求する。ユニットはそれが移動できる自軍が移動するフェイズ中にだけ退出できる。ソ連軍ユニットはMPを消費せずに戦闘結果の退却でもマップを出られる。退出したユニットは一般補給を必要としない。退出したユニットは決してマップに戻れない。退出したユニットは除去されていないのでVPにカウントしない。

### **6.5.2**　シナリオによっては枢軸軍がVPを失わない又は得るために、枢軸軍ユニットが退出しなければならない特定のマップ端ヘクス(又は範囲)が示されている。枢軸軍ユニットが勝利ポイント地域から退出した場合、その地域からソ連軍ユニットは登場できなくなるが、退出はできる。

## 6.6　セットアップカードの変更点

### **6.6.1**　**キャンセルできない撤退** (例外、BSR 8.73)

a.　全ての撤退がキャンセルできないわけではない「キャンセルできない」撤退はセットアップカードに示されている。これらの撤退は特殊な事情による。

b.　どちらのプレイヤーも「キャンセルできない」ユニットの撤退をキャンセルしVPで支払うことはできない。

### **6.6.2**　「AGSへ」又は「AGCへ」と示されたユニットは、(Army Group SouthやArmy Group Centerと連結でプレイしているときには)、VPを支払わずにキャンセルすることができる。その場合には、移動先のSouth又はCenter地域にこれらのユニットは登場しない。これらのユニットは1セットだけを使用し、同時に2つ以上の地域に出現しないようにする。

### **6.6.3**　逆に、「AGSから」又は「AGCから」と示されたユニットは、それぞれの地域で撤退をキャンセルされた場合には登場しない。

|  |
| --- |
| **デザインノート**：　このシリーズを複数所有しているプレイヤーは連結してプレイしたくなったとき、複数の地域に登場するユニットのリストがあると便利だろう。また、連結プレイでは自由にユニットを地域間で行来させられる。 |

### **6.6.4**　**移動不可**(・又は・・)

a.　セットアップヘクスの後に1つ又は2つの点が書かれている場合、そのヘクスに置かれる全てのユニットは1又は2ターンの間移動できない。

|  |
| --- |
| **デザインノート**：　「移動不可」はソ連軍ユニットに多く適用され、動員や戦争初期の混乱を表している。 |

b.　「移動不可」は守備隊ヘクスの制限に似ている(が、同じではない)。移動不可ユニット：

1.　敵ユニットが隣接するまで移動できない。

2.　攻撃及び退却は普通に行える。戦闘後前進は行えない。戦闘に参加しても「移動不可」の制限は解除されない。

3.　移動不可[Do Not Move]マーカーが用意されている。マーカーを使用する代わりに、ユニットを90°又は180°回転させてもよい。

## 6.7　補充ポイント(RP)

　(例外、BSR 7.1, 7.2)

### **6.7.1**　両軍は受け取るRPに「使用又は喪失」と示される場合がある。受け取ったターンに使用できなかったこのRPは失われる。

### **6.7.2**　いくつかのシナリオでは、GT35からソ連軍にIタイプRPの使用制限がある(緊急動員を表す)。

a.　そのターンに受け取った最初のIタイプRPは資格のあるどの歩兵ユニットにも使える。また、溜めておくこともできる。

b.　2つ以上のIタイプRPを受け取った場合。2つ目のRPは必ずカップからUR/MGユニットを引くために使う。3つ目のRPは2つ目のUR/MGユニットを引くか、全滅又は基幹ボックスにいるあるいはマップ上で減少戦力の民兵師団又は旅団に使用する。

c.　2及び3つ目のIタイプRPは「使用しなければ喪失する」RPである。そのGTに適切なユニットタイプが存在しなければ、そのRPは失われる。

d.　4又は5つ目のIタイプRPを受け取る場合、それらは資格のあるどの歩兵ユニットに使うことも溜めることもできる。

## 6.8　レニングラード挿入マップ

　レニングラード近郊ではユニットが集中するため別スケールとした。プレイブックの第15章(レニングラード挿入マップ)に新たなスケール、移動、スタック、戦闘、戦車連隊の分割、航空任務などの変更ルールを示した。

# 7.0　特殊なユニット

## 7.1　超重砲兵

### **7.1.1　開始時の配置**：　S-H砲兵ユニットは開始時のモード(機動又は砲撃)がシナリオに示されている。

### **7.1.2　ソ連軍鉄道砲兵**：　ソ連軍S-H鉄道砲兵はドイツ軍S-H鉄道砲兵と同じように機能するが、例外：

a.　攻撃時のDRMがない。

b.　ソ連軍S-H鉄道砲兵は攻撃の制限数に数える。

## 7.2　Entgiftung (Ent)除染ユニット

　(例外、BSR 23.43 S-H砲兵)

### **7.2.1**　ネーベルベルファー重ロケットを装備するEnt(除染)ユニットはその設置に多大な時間を要する。EntユニットはネーベルベルファーとS-H砲兵の移動モードの特徴を合わせ持つ。

a.　ネーベルベルファーユニットのように、EntユニットはオレンジのMAを持つ。

b.　S-H砲兵のように、Entユニットは(起動及び射撃の)2つのモードを持つ。Entユニットも起動モードのときにだけ移動でき、射撃モードのときにだけ支援できる。

c.　EntユニットもS-H砲兵同様、枢軸軍の工兵フェイズにモードを変えられる。

### **7.2.2**　射撃モードのEntユニットはネーベルベルファーユニットと全く同じである。EntユニットはS-H砲兵のようなDRMを持たない。

## 7.3　ドイツ軍のFlmPz火炎放射戦車ユニット

　(例外、BSR 15.67, 15.68, 16.25, 16.32c及び戦闘への影響による装甲の半減)

　FlmPzユニットは装甲ユニットとして扱わない。この部隊はドイツ製の旧式軽戦車やフランス製の鹵獲戦車の主砲を火炎放射器に変えたもので、戦車戦闘には全く不向きなものであった。

## 7.4　ソ連軍の民兵

　バルト諸国の多くの町は枢軸軍を支持していた。レニングラードだけは多くの民兵が組織されていた。

### **7.4.1**　**ソ連軍民兵旅団**

a.　配置(例外、BSR 8.5, 22.62)  
　AGNに登場するソ連軍民兵旅団はレニングラード旅団(未確認面に「L’grad」と示されている)だけである。これらはレニングラード大都市ヘクス内にだけ配置できる。  
　以前のモジュールと違い、この民兵旅団はレニングラードから5ヘクスより遠くへ配置できない。

b.　退却(例外、BSR 8.5, 11.43.j)  
　L’grad民兵旅団はオーバーランを受けた時のように退却する。枢軸軍プレイヤーが退却路を決める。退却した民兵旅団にはオーバーランマーカーを乗せる。枢軸軍ユニットの戦闘後前進は普通に行う。

|  |
| --- |
| **デザインノート**：　民兵旅団は訓練及び装備に欠け、ただの群衆に過ぎなかった。 |

c.　L’grad旅団は通常の民兵ユニットと同じようにIタイプ補充ポイントに変換できる[BSR 7.22b]。ただし、各ターンに2ステップのL’grad旅団を1ステップに変換できるだけである。

### **7.4.2**　**LDNO(レニングラード民兵)師団**

　(例外、BSR 8.5, 22.62-63)

　ユニットの未確認面に「LDNO」及び、確認面にLDNO (レニングラード民兵)又はLGDNO (レニングラード親衛民兵)と示されている。

a.　未確認状態のLDNO師団はMAを持ち、未確認状態のまま移動できる。

b.　LDNO師団はいつでもレニングラードから5ヘクス以上離れて移動できる[例外、BSR 8.5, 22.10.2]。

c.　1ステップ以上を持つLDNO師団は戦闘を行う時に確認状態になる。3以上の防御力をもつLDNO師団は2ステップを持つ。未確認面があるため、2ステップのLDNO師団が1ステップを失った時にはステップロスマーカーを置く[例外、BSR 16.3.2, 16.3.3]。0戦力のLDNO師団は直ちに除去する。

d.　LDNO師団は通常の民兵ユニットと同じようにIタイプ補充ポイントに変換できる[BSR 7.2c]。ただし、各ターンに2ステップのLDNO師団を1ステップに変換できるだけである。

### **7.4.3　民兵MGユニット**：　確認面に黄色の民兵ユニットボックスを持つMGユニットが9個ある。これらのユニットはレニングラード民兵ではなく、民兵の配置制限に縛られず、各シナリオの配置制限に従う。

## 7.5　エストニア民族主義パルチザン

### **7.5.1**　これら5個のユニットは一般補給も攻撃補給も必要としない。

### **7.5.2**　エストニアパルチザンユニットはエストニアから出ることができず、エストニア国境を越える退却を強制された場合には除去される。エストニア国境ヘクスへ入ることはできるが、それを越える移動又は前進はできない。

|  |
| --- |
| **ノート**：　これらのユニットはエストニア本土とMoonsund諸島間で上陸作戦や海上輸送を行える。 |

### **7.5.3**　裏(ドイツ軍保安部隊)面はシナリオ5及び6だけに使用する、減少戦力ではない。

## 7.6　ソ連軍Hangoグループ

　Hangoとはソ連が39/40の冬戦争で占領したフィンランドの軍港である(マップの範囲外にある)。史実では12月にその守備隊はレニングラードへ避難したが、もっと早い時期に移動した可能性もあった。いくつかのシナリオでソ連軍プレイヤーはHangoグループの全て又は一部を登場させられる。登場手順はそれぞれのシナリオに示されている。

## 7.7　ドイツ軍2-2-5 RSC

　(追加、BSR 24.0)

### **7.7.1**　ドイツ軍には攻撃力の違う連隊代用カウンター(RSC)がある。

### **7.7.2**　通常の1攻撃力を持つRSCはドイツ軍の歩兵師団を1ステップ減少させたときに作られる。

### **7.7.3**　2攻撃力を持つRSCはドイツ軍の歩兵師団が2攻撃力を失うステップを減少させたときに作られる。

　　例：　完全戦力が7-8-5のドイツ軍歩兵師団にステップロスマーカーを置いた時には作り出すRSCを選択できる。ステップロスマーカーが置かれたその師団の攻撃力は5である。さらに1ステップを減少させると、ステップロスマーカーを取り除き4-4-5戦力になる。1攻撃力の減少だから、通常の1-2-5 RSCが作られる。

### **7.7.4**　再統合の際、どちらのRSCでもドイツ軍歩兵タイプ師団のステップ回復に使用できる。

# 8.0　海軍ルール

## 8.1　海上ゾーン/海上移動

### **8.1.1**　AGNのマップは海軍ユニット及び海上輸送を規制するために海上ゾーンに分割されている。

|  |
| --- |
| **ノート**：　マップ外にある2つの海上輸送ボックス、Hango (ソ連軍)とバルト海港湾(ドイツ軍)も海軍の移動に置いては海上ゾーンとみなす。 |

### **8.1.2**　全ての海軍ユニット及び海上輸送は海上移動を利用する。

・　海軍ユニットは駒で登場する。海軍ユニットの海上移動は駒が実際に移動する。

・　海上輸送には駒がない。両軍は海上輸送許容量[8.3.4]という海上輸送能力値を持つ。海上輸送では輸送されるユニットが移動する。

### **8.1.3**　海軍ユニット及び輸送の海上移動では海上移動ポイント(NMP)を使用する。

・　海軍ユニットは駒の右下に書かれたNMP移動力を持つ。

・　輸送は自軍移動フェイズに1又は2 NMPを消費できる。

・　小艦隊ユニット及び強襲上陸ではヘクス移動を使用する。

a.　海軍ユニット又は輸送で港又は隣の海上ゾーンから海上ゾーンへ進入するとき、1 NMPを消費する。

|  |
| --- |
| **ノート**：　全ての港は海上へクスの中か隣にある。Tallinnの大規模港は2つの海上ゾーンに接している。Tallinnを出る海軍ユニット又は輸送はどちらの海上ゾーン(Moonsundゾーン又はフィンランド湾ゾーン)へも移動できる。 |

b.　海上ゾーンにいる海軍ユニット又は輸送は：

・　そのゾーン内の沿岸又は海上へクスにいることができる。沿岸又は海上へクスにいる海軍ユニットは射程内の防御ヘクスに攻撃又は防御支援を行える。

・　(NMPが残っていれば)隣の海上ゾーンへ移動できる。

・　NMPを消費せずに、その海上ゾーン内又は接する港へ入る。

c.　全ての海軍ユニットは、各ターンの自軍の最後の移動フェイズ終了時を港で終える。

|  |
| --- |
| **例外**：　海軍の対応移動[8.2.2b]。 |

・　戦艦及び巡洋艦は大規模港だけに入れる。

・　駆逐艦は大規模港でも小規模港でも利用できる。

d.　輸送は全ての移動フェイズ終了時を港で終える。

・　輸送もどちらのタイプの港でも利用できる。

e.　海軍ユニットは単独で移動する。輸送は単独又はスタックで移動する。

**移動の例**：　ソ連海軍ユニットKirovはソ連軍自動車化移動フェイズ開始時にRiga大規模港(B1637)にいた。ソ連軍プレイヤーはKirovをTallinn大規模港(B2204)に移動させた。これには2NMPを消費する(Riga海上ゾーンへの進入に1、Moonsund海上ゾーンへの進入で1)。

## 8.2　海上移動を行う時

### **8.2.1**海上移動はその移動、自動車化移動、対応フェイズの陸上移動が全て終了した後に行う。

### **8.2.2　海軍ユニット**

a.　移動及び自動車化移動フェイズの海上移動率

・　海軍ユニットは各移動フェイズで全移動力を消費できる。

|  |
| --- |
| **例外**：　ソ連海軍ユニットPetropavlovskの移動力は0で、配置されたヘクスから移動できない。史実では、この船は建造中で航行能力がなく固定砲台として使用された。 |

b.　海軍ユニット(だけ)は自軍対応フェイズに2NMPまで消費できる。それでも対応フェイズの開始時と終了時にはそれが入ることのできる味方の港にいなければならない。[PB 3.1.3c]

### **8.2.3**　小艦隊は各フェイズに16ヘクスまで移動できる。[PB 8.5.3]

### **8.2.4**　輸送は移動フェイズにだけ行える。

・　両軍の輸送は移動フェイズに2NMPまで消費できる。

## 8.3　港(両軍に適用)

### **8.3.1**　移動又は戦闘フェイズに占領した港は次のターンになるまで海上輸送及び補給源として利用できない。

### **8.3.2　港の規模**

・　**停泊地**：　錨マークのない沿岸へクスにある町、都市及び大都市。

・　**小規模港**：　錨マークのある沿岸へクスの町及び都市。

・　**大規模港**：　錨マークのある沿岸へクスの大都市。

### **8.3.3**　**港が提供する一般補給**

・　**停泊地**：　そのヘクスへ補給を引くことができる10SPまでのユニットに一般補給を与えられる。

・　**小規模港**：　そのヘクスへ補給を引くことができる15SPまでのユニットに一般補給を与えられる。

・　**大規模港**：　そのヘクスへ補給を引くことができる全てのユニットに一般補給を与えられる。

### **8.3.4**　**海上輸送許容量(STP)**

a.　海上輸送の容量は鉄道許容量と同じように海上輸送許容量(STP)で規定する。

・　**停泊地**：　1ターンに4STPまでを乗船及び下船できる。

・　**小規模港**：　1ターンに8STPまでを乗船及び下船できる。

・　**大規模港**：　1ターンに16STPまでを乗船及び下船できる。

### **8.3.5**　**許容量の減少**

a.　その港へクスが妨害ゾーン内にある場合、その妨害レベルごとに港の許容量は2STPずつ減少する。

b.　その港へクスが一般補給下の1つ以上の敵砲兵ユニットの射程内にある場合、最大4STPまで、敵砲兵ユニットごとに港の許容量は2STPずつ減少する。

c.　その港へクスに1つ以上の敵陸上戦闘ユニットが隣接している場合、最大4STPまで、敵陸上戦闘ユニットごとに港の許容量は2STPずつ減少する。

|  |
| --- |
| **ノート**：　敵陸上戦闘ユニットが隣接していることで港の許容量が減少する場合には、その港へクスに味方陸上戦闘ユニットがいなければならない。 |

d.　STPの減少は累積して適用される。停泊地及び小規模港のSTPは0にまで減少する。

## 8.4　海上輸送

### **8.4.1**　海上輸送はシナリオ2, 3, 5, 6及び7で使用できる。

### **8.4.2　輸送部隊/海上輸送許容量**

・　海上輸送のためのユニットはない。両軍は資格のあるユニットを輸送するに十分な輸送船を保有しているため、輸送手段を失うことはない。輸送されるユニットは全滅又は減少することがある。

・　輸送される陸上ユニットの数は港の許容量及びシナリオのSTP制限に従う。

**海上輸送許容量**：

a.　1STPの輸送量：

・　非自動車化歩兵を1SP (スタックポイント)

・　タイプI RPを1ポイント

・　HQを1個

・　MSUを1個

b.　2 STPの輸送量：

・　自動車化(オレンジ、グリーン及びグレーMAのユニットを含む)を1SP (0SPのユニットも1SPとして数える)

・　タイプA RPを1ポイント

・　集積所を1個

|  |
| --- |
| **ノート**：　RPの輸送には数値マーカーを使うとよい。プレイヤーはどのマーカーがタイプIで、どれがタイプAなのかを記録しておく。 |

### **8.4.3**　**海上輸送ルール**

　(追記、BSR 11.8 海上輸送)

8.4.3.1　手順(両軍に適用)

a.　海上輸送はその移動フェイズの陸上ユニットの移動が全て終了してから行う。

b.　マップ上の港又はマップ外の海上輸送ボックスにいるユニットだけを輸送できる。

|  |
| --- |
| **ノート**：　キャンペーンシナリオには2つのマップ外海上輸送ボックスがある。1つは枢軸軍のバルト諸国港湾ボックスで、これにはスタック制限がない。もう1つはソ連軍のHangoボックスで、スタック制限は10SPである。シナリオによってはこのボックスを使わずに海上輸送によってユニットが登場することがある。 |

c.　出発地からユニットを取り上げ、

d.　輸送ユニットがないため、輸送されるユニットを移動させる。ユニットは2NMPまで消費でき、味方の港で海上輸送を終わらせる。

|  |
| --- |
| **ノート**：　ソ連軍は海上輸送によるユニット又はステップの損失を海上損失表[PB 8.6]で判定する(シナリオ及びチャートを参照)。失われた陸上戦闘ユニットを全滅ボックスに置き、生き残ったユニットを目的地に置く。 |

e.　下船：　輸送されたユニットを目的地の港へ置く。乗船及び下船中の一時的なスタックオーバーは許されるが、その移動フェイズ終了時には制限を超えていてはならない。超過したスタックポイントは除去する[BSR 3.32]。

f.　目的地の港は、敵陸上戦闘ユニットが隣接していなければ空でもよい。[8.3.5c]

g.　下船したユニットは：

・　下船した陸上戦闘ユニット、MSU、集積所は次のターンになるまで移動できない。

・　MSU及び集積所は次のターンになるまで一般補給にも戦闘補給にも使用できない。

・　タイプA及びI RPはそのターンの工兵フェイズに(その港へ補給線を引けるユニットに通常の手順で)消費しなければ失われる。消費又は失われたRP分の数値マーカーを除去する。

8.4.3.2　**枢軸軍海上輸送の制限**

a.　海上輸送がある全てのシナリオで、枢軸軍は各GTに3STPまで輸送できる。

b.　その内1STPはMSUだけを輸送できる。MSUを輸送しなければそのGTの1STPは失われる。

c.　残りの2STPはユニットの輸送に使用できる[PB 8.4.2]。

d.　枢軸軍の海上輸送では、ソ連軍沿岸砲兵のLOSが通る海上及び沿岸ヘクスへ入れない。

|  |
| --- |
| **デザインノート**：　ドイツ軍はバルト海で輸送船を失うことを嫌った。 |

8.4.3.3　**ソ連軍の疎開**：　ソ連軍は疎開を宣言することで通常の(又は減少した)港の許容量を2倍にできる。

a.　疎開はその宣言によって行われる。

b.　疎開ターン中は、出発地及び目的地の港へクスのスタック制限を無視できるが、次のソ連軍GTの移動フェイズからは制限が適用される。

c.　疎開GT中のソ連軍STPは2倍になる。

d.　疎開GT中、ソ連軍は海上損失表の判定で‐2DRMを受ける。

|  |
| --- |
| **デザインノート**：　ソ連軍最大の疎開は大惨事に終わった。ソ連軍はドイツ海軍が疎開を見越して新たな機雷を敷設しているとは思っていなかった。ドイツ空軍と沿岸防衛砲兵はソ連の船団を知られていない機雷原へと誘い込んだ。ソ連軍の兵員及び輸送船の損害は甚大であった。 |

## 8.5　上陸作戦

### **8.5.1**　両プレイヤーが上陸作戦を行える。

・　全ての上陸作戦は沿岸防衛砲兵の防御射撃を受ける。

・　上陸作戦の移動はNMPではなくヘクスを数える。

・　強襲上陸の輸送ユニットも存在しない。

a.　上陸作戦は強襲上陸とその後の陸上移動に分割される。

b.　上陸作戦の必要条件は；

・　港(複数可)から開始する。

・　それらの港は全て目的地の沿岸ヘクスから10ヘクス以内にある。

・　港から目的地まで沿岸又は海上ヘクスだけで繋がっている(敵沿岸砲兵のLOS及び射程内のヘクスを通過できる)。

c.　上陸作戦が禁止される条件；

・　嵐のGT

・　(それがそこへ上陸したものでも)港のない沿岸ヘクスから疎開するために行う‐バルト海のダンケルクはない。

d.　枢軸軍の上陸作戦は枢軸軍移動フェイズに全ての陸上移動が終わってから行う。

e.　ソ連軍の上陸作戦はソ連軍自動車化移動フェイズに全ての陸上移動が終わってから行う。

f.　補給線：　上陸作戦に参加したユニットは、上陸したGT中は自動的に一般補給下にある。次のGTからは通常の補給を引く必要がある。

### **8.5.2**　**強襲上陸**

a.　資格のあるユニット

・　**枢軸軍**：　非自動車化の歩兵タイプユニットだけ‐歩兵、山岳歩兵、空挺、保安部隊、パルチザン、戦闘工兵[ユニットタイプシンボルを参照]。

・　**ソ連軍**：　ソ連軍の海軍歩兵だけ(歩兵シンボルを持つタイプボックスが青のユニット)。

b.　ユニットの輸送許容量

・　**枢軸軍**：　各GTに最大6SPまでの資格のあるユニットを上陸で輸送できる。特定のGTに強襲上陸及び海上輸送に利用できるSP数がシナリオに示されることがある。

|  |
| --- |
| **ノート**：　ドイツ軍の小艦隊はいつでも枢軸軍の強襲上陸部隊にスタックできる。 |

・　**ソ連軍**：　各GTに1個のソ連海軍歩兵ユニットだけを上陸で輸送できる。上陸できるGTはシナリオに示される。それ以外は上陸作戦を行えない。

|  |
| --- |
| **ノート**：　ソ連軍の1個小艦隊はいつでもソ連海軍歩兵ユニットにスタックできる。 |

c.　**目的地ヘクス**：　1つの強襲上陸の目的地ヘクスは範囲内の1沿岸ヘクスに限られる。

・　目標の沿岸ヘクスには敵ユニットがいてもいなくても(又、隣接ヘクスにいる敵ユニットのZOCが及んでいても)良い。

|  |
| --- |
| **例外**：　ソ連軍の強襲上陸は味方ユニットがいる沿岸ヘクスにも行える。 |

d.　枢軸軍は各GTに2つの強襲上陸を行える(それでも合計で6SPを超えてはならない)。

e.　**移動**：　資格のあるユニットを出発地の港から取り上げ、

・　目的地が空であれば(そこに敵ZOCが及んでいても)それらをその沿岸ヘクスに置く。

|  |
| --- |
| **ノート**：　隣の沿岸ヘクスに敵ユニットがいて部分的な陸地を介して目的地へクスにZOCを及ぼしていても、上陸ユニットはそれに隣接する海上ヘクスから目的地の沿岸ヘクスへ入る。ユニットのZOCは完全海へクスサイドを超えて上陸ユニットがいる完全海へクスへは及ばない。これは大都市の状況に似ている。大都市にいるユニットは隣接する敵ユニットのZOCが及ぶヘクスへ移動できる。それは、そのZOCが大都市ヘクスに及んでいないからである。 |

・　目的地の沿岸ヘクスに敵ユニットがいる場合、それに隣接する海ヘクスに上陸ユニットを置く。

f.　沿岸防衛砲兵の防御射撃を解決する。

g.　強襲上陸ユニットはこのGTにこれ以上の移動を行えない(が、戦闘後前進は行える)。

h.　ソ連軍だけはIlmen, Pskov, Peipus, Ladoga湖の湖岸ヘクスを沿岸ヘクスとして強襲上陸を行える。

**強襲上陸の例**：

　枢軸軍は(無謀にも)ソ連軍CDユニットに守られた2つの沿岸ヘクスへ強襲上陸を行った。

　1つ目のヘクス(A4211)にはソ連軍の拠点、支援力2のCD中隊、防御力1の歩兵ユニットがいる。

　2つ目のヘクス(A4410)にはソ連軍の拠点、支援力1のCD中隊がいる。

　2つのヘクスの間に1沿岸ヘクスがある。2つのCDユニットはお互いを射程内に収めている。

　枢軸軍は範囲内の港に2つのRSC (2-2-5)と1個工兵連隊(2-2-5)がおり、さらに2つの小艦隊が参加できる。

　枢軸軍移動フェイズの陸上移動が全て完了した後、強襲上陸ユニットは以下のように移動した：

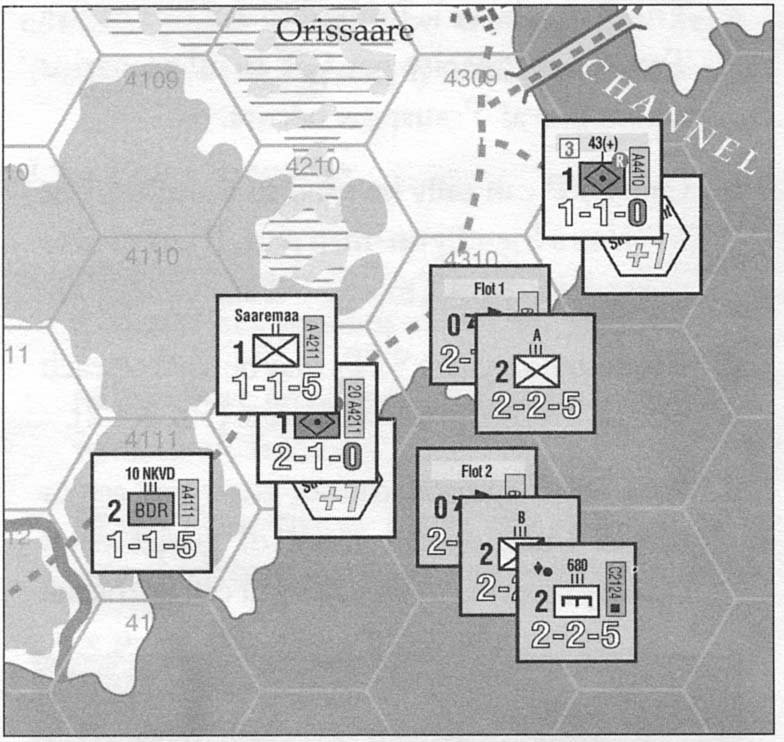
・　1個RSC、工兵連隊及び1個小艦隊は、ソ連軍ユニットがいるヘクス4211の沿岸ヘクスに隣接する4311の海ヘクスで移動を終了した。

・　もう1つのRSC及び小艦隊は4310の沿岸ヘクスへ移動した(4310は4211にいる歩兵ユニットのZOC内にあるが、強襲上陸ユニットは敵ZOC内の沿岸ヘクスでも入れる)。

　ソ連軍はCD砲兵の支援力の配分を決める。4410の砲兵は4310を射撃すれば支援力が2になるが、4311を射撃するなら支援力は1になる。4211の砲兵はどちらの枢軸軍へクスを射撃しても支援力は4である。ソ連軍は両方の砲兵で4311を射撃することにした。合計5支援力、すなわち5CD防御値でCD射撃表の判定を行う。

　小艦隊に対する最初のサイの目は2。これはCD防御値より3以上低いため、小艦隊ユニットはステップロスを受け除去される。上陸部隊のRSC及び工兵ユニットに対する次のサイの目は4 (CD防御値より1低い)。上陸ユニットは1ステップロスを受け、続く戦闘で+1DRMが適用される。工兵ユニットがステップロスを受けた。

　枢軸軍プレイヤーは沿岸ヘクス4310のユニットでヘクス4410のCD砲兵を攻撃しようと計画していたが、ヘクス4311の海上で生き残ったユニットのヘクス4211に対する宣言攻撃に参加させることにした。海上のRSC及び工兵の合計攻撃力は3だが半減(切捨て)して1、沿岸ヘクス4310の小艦隊及びRSCの攻撃力4を加え合計攻撃力は5となる。ヘクス4211の防御力は2である。ここからは通常の戦闘手順に従う。上陸部隊はどんな形でもヘクス4211へ前進できなければ元の港へ戻されてしまう。2：1の戦闘比ではその公算が大きいことを枢軸軍プレイヤーは危惧した。



i.　**戦闘**

1.　空の沿岸ヘクスを占領した強襲上陸ユニットは隣接する敵ユニットを攻撃しなくてもよい。これらのユニットが宣言攻撃を行う(又は他のユニットが行う宣言攻撃に参加する)場合には、BSR 12.7で規定される(攻撃必須)ヘクスを必ず攻撃する。

・　空の沿岸ヘクスを占領した強襲上陸ユニット(小艦隊を含む)のASは半減されない。

・　小艦隊及び射程内の砲兵もその攻撃に参加できる。戦闘は通常の手順で解決する。

・　強襲上陸ユニット及び小艦隊は戦闘後前進を行う資格がある。

・　戦闘結果に攻撃側の退却が含まれる場合、生き残った強襲上陸ユニットは出発地の港に戻される。

|  |
| --- |
| **例外**：　この宣言攻撃が上陸部隊以外との共同攻撃である場合、正当な退却路があれば「陸上」を退却できる。 |

2.　目的地の沿岸ヘクスに敵ユニットがいる場合、強襲上陸ユニットは必ず隣の海上ヘクスから目的地に対して攻撃を宣言(又はそれに参加)する。これはBSR 12.6、敵ユニットのZOCが及ばずその自軍ユニットが進入できないヘクスは攻撃できないことの例外である。

・　海上ヘクスにいる全ての上陸ユニット(小艦隊を含む)のASは半減(切捨て)される。

・　射程内の砲兵は半減されない。

・　戦闘は通常の手順で解決する。

・　強襲上陸ユニット及び小艦隊は、可能なら必ず戦闘後前進する。

### **8.5.3**　**沿岸防衛(CD)砲兵**

a.　以下の種類の海上移動はCDの射撃を受ける：

・　海軍ユニットの移動

・　小艦隊の移動

・　強襲上陸の移動

・　枢軸軍の後続部隊の上陸移動

・　ソ連軍の海上輸送の移動

b.　沿岸防衛(CD)砲兵の射撃手順

・　CD射撃は海軍、小艦隊及び上陸部隊の移動が終了するときに行う。

・　海上移動の最終ヘクスがCD射撃の目標ヘクスになる。

・　海上移動の目標ヘクスごとに射撃するCDユニットを示す。1つのCDユニットは各GTに1ヘクスしか射撃できない。

**例**：　枢軸軍プレイヤーは範囲内の1海上ヘクスを目的地とした強襲上陸を行う。同時に砲兵支援を行うために海軍ユニットを別の目的地ヘクスへ移動させた。ソ連軍には両方の目的地へクスを射程内に収めるCDユニットが2つあった。ソ連軍は両方のユニットでどちらか1つの目的地を射撃することも、それぞれの目的地を1つずつで射撃することもできるが、1つのユニットが両方の目的地を射撃することはできない。

・　射程内で隣接していない全てのCDユニットの支援力を合計する。CD大隊の支援力は2倍になる。

|  |
| --- |
| **ノート**：　CDユニットは陸上へクスサイド又は2つを超える沿岸ヘクスを通過して目標ヘクスを射撃できない。 |

・　目標ヘクスに隣接しているCDユニットの支援力は2倍になる(隣接しているCD大隊は4倍)。

・　それらの合計がCD防御値になる。

・　目標ヘクスごとに、輸送された陸上戦闘ユニット全体、各小艦隊及び各海軍ユニットごとにサイコロを振る。マップA又はチャートカード#3にある沿岸防衛砲兵(CD)射撃表を参照する。

|  |
| --- |
| **デザインノート**：　CD射撃手順は上陸部隊、海軍、小艦隊ユニットが射程内の海上ヘクスへ進入するたびに複雑に行われる。CD射撃の判定は最後に進入したヘクスで判断され、そこで全ての影響を反映しCD支援力を修正する。 |

### **8.5.4**　**後続部隊の上陸**

a.　ソ連軍には後続部隊を輸送する能力はないが、味方が支配している沿岸ヘクスを目的地として強襲上陸を行える。

b.　枢軸軍は上陸に成功した部隊への増援を行う限定的な能力を持つ。(S-H砲兵及びRPを除く)どの枢軸軍ユニットでも後続部隊として輸送できる。

c.　後続部隊の上陸は枢軸軍の強襲上陸が成功した後のGTから始まり、最大で5GT続く(シナリオに示される)。各GTに2SPまでを輸送できる。

|  |
| --- |
| **ノート**：　後続部隊の上陸では、自動車化及び砲兵タイプのSPは2倍に数える。 |

d.　後続部隊の上陸もCD射撃を受ける[PB 8.5.3]。

e.　目的地の沿岸ヘクス

・　後続部隊の歩兵タイプユニットは元の強襲上陸の目的地へクス又は、その強襲上陸部隊によって(上陸以降のターンに)味方になった港のどちらかに上陸できる。その港又は上陸ヘクスは敵ZOC内にあってもよく、占領していなくてもよい。

・　後続部隊の自動車化又は砲兵タイプのユニットはその強襲上陸部隊によって(上陸以降のターンに)味方になった港に上陸する。その港が敵ZOC内にある場合、後続の自動車化/砲兵ユニットは味方ユニットがそこにいなければ上陸できない。

f.　移動

・　歩兵及び砲兵タイプのユニットは上陸したターンにそれ以上移動できない。

・　自動車化ユニットは自動車化移動フェイズ及び、(上陸で混乱せず)資格があれば対応フェイズに移動できる。

g.　占領した後のGTに、海上輸送で自軍の港に枢軸軍ユニット又はMSUを運ぶこともできる。

## 8.6　ソ連軍海上損失表

|  |
| --- |
| **デザインノート**：　ソ連軍はしばしば軍艦や商船を危険にさらした。一方ドイツ軍はリスクを避け、バルト海東部で主な海軍ユニットを失わなかった。ゲームルール及びシナリオの制限で枢軸軍は海軍ユニット及び海上輸送ルートを危険から遠ざけている。ソ連軍にはそのような制限はないが、海上輸送や海軍ユニットの移動を行うときには海上損失表の判定を受ける。これは機雷、Eボート、潜水艦、沿岸防衛砲兵及び空軍の活動などの枢軸軍による対艦船行動を表している。 |

### **8.6.1**　ソ連軍プレイヤーはソ連軍の海上輸送の移動[PB 8.4.3d]又は海軍ユニットの移動[PB 8.2.2]が完了するたびに海上損失表で判定する。

### **8.6.2**ソ連軍の海軍ユニットの移動又は海上輸送があるシナリオごとに独自の海上損失表があり、さらに

・　特定の海上ゾーンで移動が許され、増援グループの海上輸送が行える。

・　特定のゲームターンに特定の海上ゾーン内の全ての海上移動が禁止される。

・　危険な海上ゾーンでの海上移動にはマイナスのDRMが適用され、それはソ連軍の疎開、沿岸砲兵又は航空妨害によって増加する。

### **8.3.6**　判定によって示された陸上戦闘ユニットのステップ、海軍ユニットのステップ、MSU又はRPを除去する。

## 8.7　航空/海上妨害任務

(追加、BSR 13.0, 17.2)

### **8.7.1**　枢軸軍航空ユニットは3種類の海上妨害任務を行える。

・　ソ連軍の海上損失妨害

・　港へクスに対する通常妨害

・　港にいる海軍ユニットの攻撃

### **8.7.2**　枢軸軍航空妨害フェイズに枢軸軍航空ユニットをそれぞれの任務へ振り分ける。

### **8.7.3　ソ連軍の海上損失妨害**

・　資格のある航空ユニットはJu87及びJu88だけである。

・　任務ヘクスはなく、枢軸軍の飛行済みボックス又はマップAにある海上損失表妨害ボックスに2妨害値までの航空ユニット(1個Ju87又は2個Ju88)を置ける。

・　ソ連軍はこの任務を妨害(迎撃)できないため、枢軸軍は護衛を付ける必要がない。

・　海上損失妨害ボックスに置かれた枢軸軍の任務ユニットはその時から飛行済みとみなされ、そのGTに他の任務を行えない。

・　ソ連軍は海上損失表で判定を行う時にこのボックスを確認し、その任務ユニットの妨害値によるマイナスのDRMを適用する。

### **8.7.4**　**港湾妨害**

　枢軸軍は2つの異なるタイプの港湾妨害を行える。

a.　港へクスが通常の妨害任務の妨害地域内にある場合、その港の輸送許容量が妨害レベルごとに2STPずつ減少する。

b.　枢軸軍航空妨害フェイズに、準備ボックスにある枢軸軍のJu87及びJu88で港へクスにいるソ連軍の海軍ユニットだけを攻撃できる。

1.　任務ユニットには護衛をつけられる(任務ごとに最大3航空ユニットは有効)。

2.　任務ユニットは迎撃、航空戦闘及びAA射撃を受ける。生き残った任務ユニットは個々に海軍ユニットを攻撃する。複数の任務ユニットがあれば、全て1つのユニットを攻撃してもよいし、別のユニットを攻撃してもよい。

・　攻撃を行う前に目標の海軍ユニットを全て特定しておく。

・　特定した後に別の目標を攻撃することはできない。

・　Ju87又はJu88航空ユニットごとに(マップA又はチャートカード#3にある)港湾妨害表を参照し攻撃を判定する。

・　目標の海軍ユニットにステップロス及び損害ポイントを適用し、任務ユニットを飛行済みボックスへ置く。

## 8.8　海軍ユニット

### **8.8.1**　**特性**

a.　全ての海軍ユニットは2ステップを持つ。

・　ソ連軍DD海軍ユニットは2つ目のステップを失っても再建できる。戦力減少した又は除去されたDDユニットはDD RPを使って増強又は再建する(新造又は配置されていなかったDDを表す)。

・　その他のソ連軍の海軍ユニットは2つ目のステップを失うと再建できない。ソ連軍は特別増援プールグループ10の選択RPを使ってDD以外の1海軍ユニットを増強できる。

・　枢軸軍の海軍ユニットは2つ目のステップを失うと再建できない。枢軸軍は特別増援プールグループ12を選択することで1個の減少戦力海軍ユニットを増強できる。

b.　全ての海軍ユニットはAA射撃の資格を持つ(DRMなしでAA射撃を行う)。それが港湾妨害の目標[8.7.4.b]となった場合、自軍のAA DRMを適用する。

c.　全ての海軍ユニットには射程ボックスがあり、砲兵の射程と支援力を持つ。

・　海軍ユニットは、防御ヘクスが射程内にあればその支援力を提供できる。

・　海軍ユニットは1つの宣言攻撃に参加できる4個砲兵の制限に数える。

・　ソ連軍の海軍ユニットはHQとスタックしていなくても宣言攻撃に支援力を提供できる。

・　ソ連軍ユニットは1つの宣言攻撃に4を超える支援力を提供できない。

d.　海軍ユニットは、砲兵ユニットと違い、支援するために攻撃補給を必要としない。

e.　海軍ユニットは陸上戦闘ユニットではない。

・　海軍ユニットにはスタック値がない。また、敵陸上戦闘ユニット又は敵海軍ユニットがいるヘクスへ進入できない。

・　陸上の戦闘結果を満たすために海軍ユニットを除去又は戦力減少することはできないが、海上損失、港湾妨害又はCD射撃によって除去又は減少することがある。

・　海軍ユニットでは大規模港へ敵の陸上戦闘ユニットが進入することを妨害できない。敵陸上戦闘ユニットが港へ進入したとき、そこにいた海軍ユニットは1ステップを失い最も近い自軍の大規模港へ置きなおす。

## 8.9　KBF海軍HQ

(追加及び例外、BSR 22.1, 22.2)

### **8.9.1**　KBF HQはTallinn及びその後移転したLeningradに置かれた海軍基地の兵員及び司令部機能を表す。KBF HQのボックスは青になっている。

### **8.9.2　KBF HQの能力**

　KBF HQも陸軍HQと同じ機能/非機能面があり、指揮範囲と回復値を持つが、以下の例外がある。

・　KBF HQは大規模港へクスだけを占領できる。

・　KBF HQにはMAがなく、海上輸送によってだけ移動できる。

## 8.10　小艦隊

(追加、BSR 5.13c天候、23.3小艦隊)

### **8.10.1**　両軍に小艦隊はある。

### **8.10.2**　小艦隊ユニットは自軍(通常)移動及び自軍自動車化移動フェイズの両方で16ヘクスまで移動できる。

### **8.10.3**　小艦隊ユニットは以下のヘクスを移動できる。

・　Dvina, Narva, Neva,及びVolkhov川の全ヘクス。

・　Ilmen, Ladoga, Peipus,及びPskov湖の全ヘクス。

・　全ての沿岸及び海上ヘクス。

### **8.10.4**　嵐のターンに沿岸ヘクスにいるときを除き、小艦隊ユニットは常に戦闘に参加できる。

### **8.10.5**　枢軸軍の小艦隊はAA射撃の資格を持つ(DRMなしでAA射撃を行う)。

### **8.10.6**　小艦隊ユニットは敵のCD射撃を受ける。

### **8.10.7**　ソ連軍の小艦隊ユニットは、沿岸又は海上ヘクスを1ヘクスでも移動したときには海上損失表の判定を行う。

# 9.0　導入シナリオ　The Battle of Soltsy

　このシナリオはこのゲームの基本システムを学ぶためにデザインした。では、BARBAROSSA : Army Group Northの指導書であるチュートリアルを追っていこう。

## 全般状況

　1941年7月、北方軍集団の進軍は良好であった。ソ連軍の損害は予想を下回ったが、言語に絶する地域を占領した。第8装甲師団を主力とするマンシュタイン率いる第56装甲軍団はルガ防衛線を完成前に突破した。マンシュタインの目標は大河川に架かる橋、Shimskである。

　Soltsy地域を守っていたのは疲弊した部隊を集めた第11軍であった。それはまもなく、兵員15,333名、戦車16両、野戦砲53門を持つ第70狙撃師団が担うことになった。この師団は1939-40の冬戦争で活躍し、ソ連首脳部は第70師団を5本の指に入る師団と考えていた。マンシュタインはソ連軍がSoltsy周辺に部隊を集結しつつあることを知らず、なにもいないと信じ込みその中へ突撃した。導入シナリオはこのような状況で開始する。

　以下省略

**5.　シナリオ情報**(導入シナリオマップより)

・　シナリオ中の天候は全て嵐のない乾燥。

・　両軍とも鉄道移動を行えない。

・　両軍とも補充を受け取れない。

・　攻撃補給のルールはすべて無視する。攻撃補給なしによる＋2DRMも適用しない。

・　シナリオ中、全てのユニットは一般補給下にある。ユニットは一般補給を引く必要がない。

・　ソ連軍の降伏も無視する。

**6.　勝利条件**

・　以下のヘクスを支配しているごとに：1VP  
2931, 2932, 2933, 3629(Soltsy)

・　ヘクス3927を占領している、又はそれに隣接するヘクスを1つ以上占領している：1VP

・　5VP以上で枢軸軍の勝利、4VP以下でソ連軍の勝利

# 10.0　シナリオ1　Siege of Tallinn

**シナリオ要求**：

1.　シナリオ1専用ハーフマップ(両軍のセットアップ情報を含む)。

2.　使用ユニット：　■のアイコン又は赤いカラーコードを持つユニット。

3.　チャートカード：　11×17が2枚と8.5×11が1枚。

***以下はシナリオマップに示されている情報である。***

## 1.　シナリオの長さ

　9ゲームターン。GT28から始まり、GT36で終わる。最初の2ゲームターンは自動的に(嵐のない)乾燥になる。

## 2.　シナリオ地域

　このハーフマップ全域

## 3.　配置

　ソ連軍が先に配置する。

## 4.　特別な制限

a.　両軍とも鉄道移動及び航空輸送を行えない。枢軸軍は鉄道変換を行えない。

b.　枢軸軍の補給源：　シナリオマップの東端又は南端につながる全ての1級道路ヘクス、及び占領した港。

c.　ソ連軍の補給源：　ドイツ軍がバルト海沿岸(マップ外の東方)に進出しているため孤立している。ソ連軍ユニットは自軍の港から(その許容量内で)一般補給を引ける。

・停泊地：　10SPまで

・小規模港：　15SPまで

・大規模港(Tallinn & Paldiski)：　制限なし

d.　ソ連軍の小艦隊及び海軍ユニットは補給を必要としない。

e.　攻撃補給は無視する。

f.　海上輸送

・枢軸軍：　なし

・ソ連軍：　マップ外のHango及びMoonsundグループの登場に使用できる。各グループは選択した1GT後に登場する。Hangoグループのユニット及びRPごとにシナリオ1用海上損失表でステップロスを判定する。

g.　強襲上陸は行えない。

## 5.　航空準備

　GT29からゲームターンごとに航空準備を解決する。

## 6.　増援と補充

a.　両軍の増援と特別増援プールグループは示された場所に登場する。

b.　ソ連軍の唯一の補充ポイントはHangoグループにある。このポイントによって再建又は増強されるユニットは必ずTallinn (2204)にいること。ソ連軍はこれ以外の補充ポイントを受け取れない。

c.　枢軸軍の唯一の補充ポイントは第1増援プールグループにある。このグループを選択した場合、必ずRSCに(利用できるものから)変換し、ポイントを受け取ったGTの移動フェイズにマップ南端から登場させる。

## 7.　特別ルール

a.　**ソ連軍の降伏**：　キャンペーンのものではなく、シナリオ1用のソ連軍降伏表を使用する。

b.　**ソ連軍の海軍ユニット**：

・　Kirov及びDD2ユニットはTallinn (2204)から移動できない。例外：　増援としてHangoグループを選択しKirovを除去するとき。

・　Kirov及びDD2は港湾妨害[PB 8.7]を受けない。  
デザインノート：　Tallinnの港は良好な対空防御があり発煙装置によって巧妙に隠されていた。さらに、わずかなドイツ空軍は地上支援に駆り出されていた。

・　1つの防御ヘクスには1個の海軍ユニットしか支援力を提供できない。  
デザインノート：　Tallinnにおけるソ連軍の目標捕捉、射撃管制及び統制能力は初歩的で間に合わせのものであった。的を射た防御支援射撃はまれであった。Kirovは（Tallinnから疎開するまで損害を受けなかったが）照準性能の悪さを反映し減少戦力で開始する。

・　Hango増援グループを選択した場合、直ちにKirovを除去して増援を受け取る。ノート：KirovはHangoからの船団護衛に回された。

c.　**ソ連軍の疎開**

・　疎開は強制的に発生する。  
デザインノート：　エストニアの敵中に取り残されたTallinnには大した戦力もなく、ソビエト連邦の英雄都市に祭り上げる気もなかった。

・　ソ連軍の戦闘フェイズ終了時に、以下のヘクスの内2つ以上を枢軸軍が占領していると疎開が発生する。2104, 2105, 2206, 2302, 2303, 2304, 2305 (★)  
マップのエラータ：2302にも星があるものとする。  
*デザインノート：　Tallinnの最終防衛線(示されたヘクス)が破られると、生き残る道は疎開しかなかった。*

・　疎開が起きるとゲームは終了する。ユニットは除去しない。枢軸軍は(疎開による兵員及び艦船の損失により) +2VPを獲得する。枢軸軍は同時にそのGTにTallinnを占領したものとしてシナリオ1専用のVP表に示されるVPも獲得する。VPを合計し、勝者を決定する。

d.　**ソ連軍の守備隊**

・　このシナリオの全ての守備隊は以下のいずれかの状況で解放される。

1.　枢軸軍ユニットが隣へ移動した。

2.　GT29-36：　増援フェイズにサイコロを振り、3以下で全てのユニットが解放される。

3.　GT30-36：　(サイコロを振らずに)1VPを与えることで全てのユニットを開放できる。

e.　**ソ連軍指揮系統の混乱**：　海軍KBF HQは陸上戦闘の経験が全くと言っていいほどなかった。

・　このHQの指揮範囲は(このシナリオでだけ) 2ヘクスになる。

・　KBF HQはソ連軍の自動車化移動フェイズに非自動車化ユニットを活性化できない。

## 勝利ポイント表

|  |  |
| --- | --- |
| ソ連軍の疎開が発生 | ＋2 |
| 枢軸軍がTallinnを占領 |  |
| GT31までに | ＋4 |
| GT33までに | ＋3 |
| GT34までに | ＋2 |
| GT36までに | ＋1 |
| 枢軸軍がPaldiski (1705)を占領 | ＋1 |
| 特別増援プールグループごとに | ±# |
| ソ連軍守備隊の自動的開放 | ＋1 |

　シナリオ終了時に＋5VP以上を獲得しTallinnを占領していれば枢軸軍の勝利。＋4VP以下ならソ連軍の勝利。  
　枢軸軍特別増援プールグループのVPは、それぞれ－1VPと－2VP。

## シナリオ1専用ソ連軍降伏表(21.0)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **サイの目** | | **結果** | |
| 4以下 | | 降伏 | |
| 5以上 | | 影響なし | |
| DRM(累積する)： | | |  |
| ＋1 | そのヘクスにNKVDユニットがいる。 | | |
| －1 | そのヘクスに緊急補給マーカーがある。 | | |
| －2 | そのヘクスに補給切れマーカーがある。 | | |
| －1 | そのヘクスに沿岸砲兵/民兵ユニットしかいない。 | | |

# 11.0　シナリオ2　Operation Beowulf

**シナリオ要求**：

1.　シナリオ2専用ハーフマップ(両軍のセットアップ情報を含む)。

2.　使用ユニット：　●のアイコン又は黄色のカラーコードを持つユニット。

3.　チャートカード：　11×17が2枚と8.5×11が1枚。

***以下はシナリオマップに示されている情報である。***

## 2.　シナリオの長さ

　13ゲームターン。GT43から始まり、GT55で終わる。このシナリオ専用のターン記録欄を使用する。最初の3ゲームターンは自動的に(嵐のない)乾燥になる。

## 3.　シナリオ地域

　このシナリオ専用マップ全域。ソ連軍はHiumaa及びSaaremaaの2島を支配している。Muhu島はSaaremaa島の一部である。

## 4.　配置

　ソ連軍が先に配置する。

## 5.　特別な制限

a.　両軍とも鉄道移動及び航空輸送を行えない。枢軸軍は鉄道変換を行えない。

b.　本土にいる枢軸軍ユニットは一般補給を必要としない。そこでは戦闘が発生せず、常に補給を引けると考える。

c.　諸島内では両軍のユニットは一般補給を引く必要があり、それは自軍の港からしか引けない(その許容量内で)。  
　　停泊地：10SPまで  
　　小規模港：15SPまで  
ノート：　港のない沿岸ヘクスでもそのヘクスにいる2SPまでの枢軸軍ユニットに一般補給を与えられる。2SPを超える枢軸軍ユニットがいる場合には、どのユニットに補給を与えるか枢軸軍プレイヤーが選択する。

d.　攻撃補給は無視する。

e.　ソ連軍は海上輸送も強襲上陸も行えない。

f.　枢軸軍の強襲上陸容量：

・　GT43に6STP

・　GT48以降のいずれかのGTに6STP

・　6STPを使わなかったいずれか2つのGTに2STP

・　後続部隊の上陸能力として、2又は6STPの強襲上陸を行わないGTに2STP

g.　枢軸軍の海上輸送容量：　各GTに2STP (ノート：このシナリオでは攻撃補給を使わないため、MSUにSTPを使用しない)。

h.　Vaike海峡の全ヘクス(高架道ヘクスを含む)は完全海へクスサイドのある沿岸ヘクスである。

i.　ソ連軍の移動制限：　両島にいるソ連軍ユニットは枢軸軍ユニットがその島のヘクスを占領するGTまで移動できない。その最初のGTには1つのソ連軍ユニットだけが移動できる。その次のGTには2つのソ連軍ユニットが移動できる。さらにその後のGTには、その島のソ連軍ユニットに移動制限はない。  
*ノート：　枢軸軍がMuhu島に上陸してもSaaremaa島のソ連軍ユニットは移動できない。枢軸軍ユニットがSaaremaa島のいずれかのヘクスを占領するまで移動制限は解除されない。*

## 6.　航空準備

　GT43には航空準備を判定しない。GT44から通常の航空準備を解決する。

## 7.　増援と補充

a.　ソ連軍は補充を受け取れない。唯一の増援は、特別増援プールグループ1によって受け取れるが、それはゲーム開始前に選択する。

b.　枢軸軍の特別増援プールグループは各GTに1グループまでを選択できる。全ての増援はマップ東端から登場する。枢軸軍の唯一の補充ポイントは第1増援プールグループにある。このグループを選択した場合、必ずRSCに(利用できるものから)変換し、ポイントを受け取ったGTの移動フェイズにマップ東端から登場させる。

## 8.　特別ルール

a.　**枢軸軍のバルト海艦隊**：　GT48の開始時に枢軸軍はEmden及びLeipzeg海軍ユニットを受け取り、任務(Sortie)ボックス2に置く。連続でない2つのGTの枢軸軍移動フェイズに、枢軸軍はソ連軍防御ヘクスを射程内に収めるヘクスにEmden及びLeipzegを置ける。この海軍ユニットはソ連軍の沿岸砲兵射撃を受ける。これらの独立した支援力は1つ以上の宣言攻撃に配分できる。枢軸軍戦闘フェイズ終了時にこの海軍ユニットを取り除き、1つ低い任務ボックスに置く。任務ボックス0に置かれたEmden及びLeipzegは使用できなくなる。

b.　**連隊代用カウンター**：　例外、BSR 23.1。このシナリオに登場するドイツ軍の2個師団(61及び217)はそれぞれ4個のRSCで登場する。師団カウンターは使用しない。

c.　**拠点の破壊**：　砲兵及び小艦隊ユニットを除く全ての枢軸軍陸上戦闘ユニットは、枢軸軍工兵フェイズにソ連軍の拠点を占領していればそれを破壊できる(追加、BSR 18.1.4)。

d.　**赤旗艦隊**：　ソ連軍はGT45からGT49までのいずれかのGTの増援フェイズに赤旗バルト海艦隊の任務を宣言できる。この任務により(枢軸空海軍による損害で) +3VPを枢軸軍に与えるが以下の利点がある。

・　ソ連軍の降伏表でDRMを受ける。

・　宣言と同時に枢軸軍の小艦隊ユニットをマップから取り除き、ターン記録欄の2GT先に置く。小艦隊はそのGTの枢軸軍移動フェイズ開始時に再登場し、いずれかの海上ヘクスに置ける。

・　任務を宣言したGT及びその次のGTには、枢軸軍のEmden及びLeipzegは支援を行うためにマップへ登場できない。

e.　**ソ連軍の降伏**(例外、BSR 21.12)：　11×17チャートカードにある標準のソ連軍降伏表は使用しない。このマップにあるシナリオ2専用の降伏表を使用する。

f.　**選択**：　ソ連軍は移動可能なユニットを再配置できる。(移動できない)沿岸砲兵は位置を変えられない。Saaremaa島内にセットアップされるユニットはSaaremaa島内のどこにでも再配置できる。Hiumaa島内にセットアップされるユニットはHiumaa島内のどこにでも再配置できる。再配置はゲームを開始する前に決定する。これを選択すると+1VPを枢軸軍に与える。

## 9.　勝利条件

　シナリオ2専用マップ上の勝利ポイント表を参照する。

a.　4VP以上を獲得すれば、枢軸軍の勝利。

b.　3VP以下であれば、ソ連軍の勝利。

|  |  |
| --- | --- |
| **勝利ポイント表** |  |
| ソ連軍が赤旗艦隊の任務を宣言 | ＋3 |
| GT55終了時に、 |  |
| Hiiumaa島にソ連軍ユニットがいない | ＋2 |
| Saaremaa島にソ連軍ユニットがいない | ＋2 |
| Hiiumaa又はSaaremaa島にいるソ連軍ユニットごとに | －1 |
| 特別増援プールグループごとに | ±# |
| ソ連軍がユニットの再配置を選択した | ＋1 |

　ソ連軍特別増援プールグループのVPは、＋1VP。

## シナリオ2専用ソ連軍降伏表(21.0)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **サイの目** | | **結果** | |
| 4以下 | | 降伏 | |
| 5以上 | | 影響なし | |
| DRM(累積する)： | | |  |
| ＋1 | そのヘクスにNKVDユニットがいる。 | | |
| ＋3 | ソ連軍が赤旗バルト海艦隊の任務を宣言 | | |
| －1 | そのヘクスに緊急補給マーカーがある。 | | |
| －2 | そのヘクスに補給切れマーカーがある。 | | |
| －1 | そのヘクスに沿岸砲兵ユニットしかいない。 | | |

## 上陸作戦ルール要約

(PB 8.5を参照)

a.　強襲上陸及び後続部隊の両方がCD砲兵の射撃を受ける。

b.　全ての上陸作戦は港/停泊地から行う。

c.　上陸作戦を行える範囲は10ヘクス以内。

d.　枢軸軍移動フェイズに陸上の移動が全て終わった後に行う。

e.　嵐のGTには行えない。

f.　上陸ユニットは上陸GTには自動的に一般補給下にある。

**強襲上陸**：

a.　このシナリオでは、枢軸軍の非自動車化歩兵、工兵、パルチザンが参加できる。

b.　1つの強襲上陸の目標は範囲内の1沿岸ヘクスに限られる。

c.　目標ヘクスに敵がいない場合、強襲上陸ユニットを目標ヘクスへ置く。敵がいる場合、目標の隣の海上ヘクスに置く。

d.　強襲上陸ユニットは上陸GTに移動を行えないが、戦闘後前進はできる。

c.　通常の戦闘ルールを適用する。強襲上陸ユニットは宣言攻撃を行う又は宣言された攻撃に参加することができる。海上ヘクスにいるユニットの攻撃力は半減(切捨て)する。射程内の砲兵は半減しない。

f.　陸上の退却路がない場合、追加1ステップを失い出発地の港へ戻される。

g.　海上の陸上戦闘ユニットが戦闘後前進するときには必ず沿岸ヘクスに前進する。

**後続部隊の上陸**：

a.　このシナリオでは全ての枢軸軍ユニットが行える。

b.　砲兵及び自動車化のSPは2倍に数える。

c.　強襲上陸の目的地へクス又は自軍支配の港/停泊地に、そこが敵ZOC内であっても上陸できる。砲兵及び自動車化ユニットは必ず港/停泊地に上陸する。

d.　上陸GTの、枢軸軍移動フェイズには移動できない(が、戦闘後前進はできる)。自動車化ユニットは枢軸軍自動車化移動フェイズに移動できる。

e.　後続部隊の上陸に加えて、海上輸送を行える。

## 枢軸軍の海軍と小艦隊ユニットの概要

(PB 8.8を参照)

a.　海軍ユニットは陸上戦闘ユニットではない。ZOC及びSVがない。陸上戦闘のステップロスを満たすために除去できない。射程内の宣言攻撃にその支援力を提供できる。海軍ユニットは宣言攻撃を射程内に収めるヘクスに置く。

b.　小艦隊は陸上戦闘ユニットである。陸上戦闘のステップロスを満たすために除去できる。攻撃力及び防御力を使う。小艦隊はマップ上に留まり、MAを使ってヘクスからヘクスへ移動する。

c.　海軍及び小艦隊ユニットはCD砲兵射撃を受ける。どちらもCD砲兵射撃による損害ポイント及びステップロスを受ける。

## 沿岸防衛(CD)砲兵射撃表

1)　海上移動の最終ヘクスがCDユニットの目標ヘクスになる。

2)　目標ヘクスごとに射撃するCDユニットを示す。1つのCDユニットは各GTに1ヘクスしか射撃できない。

3)　射程内で隣接していない全てのCDユニットの支援力を合計する。ノート：　CDユニットは陸上へクスサイドを通過して目標ヘクスを射撃できない。目標ヘクスに隣接しているCDユニットの支援力は2倍になる。

4)　その合計がCD防御値になる。

5)　海上の目標ヘクスごとに、輸送された陸上戦闘ユニット全てに対し1回、各小艦隊及び各海軍ユニットに対し1回ずつ判定する。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 対陸上戦闘ユニット： | |  |
| サイの目 | 結果 | |
| > CD防御値 | 効果なし | |
| = CD防御値 | 攻撃に+1DRM/ZOCを失う | |
| CD防御値の－1 | 上記＋1ステップロス | |
| ≦CD防御値の－2 | 1ステップロス＋元の港へ帰る。 | |
| 対小艦隊又は海軍ユニット： | |  |
| サイの目 | 結果 | |
| = CD防御値 | 効果なし | |
| CD防御値の－1 | 2損害ポイント | |
| CD防御値の－2 | 4損害ポイント | |
| ≦CD防御値の－3 | 1ステップロス＋自軍の港へ帰る。 | |

# 12.0　シナリオ3　The Luga Line

**シナリオ要求：**

1.　マップL

2.　セットアップカード

・　枢軸軍の2表及び3表

・　ソ連軍の2裏、3裏、4表及び5

3.　使用ユニット：　▲のアイコンを持つユニット

4.　シナリオカード：　1表及び2の両面

## 12.1　シナリオの長さ

　16ゲームターン。GT24から始まり、GT39で終わる。

|  |
| --- |
| **ノート**：　最初のゲームターンの天候は自動的に泥濘＋嵐になる。ダミーを除く全ての航空ユニットは飛行済みボックスへ置く。次のゲームターンからは天候表で判定する。 |

## 12.2　シナリオ地域

　マップL全域。レニングラード挿入マップは使用しない。このシナリオでは、レニングラード挿入マップの地域として色付けされているヘクスも通常のヘクスとして扱う。

## 12.3　配置

　ソ連軍が先に配置する。

## 12.4　特別な制限

### **12.4.1　ソ連軍のStaraya Russa攻勢**：　Staraya Russaを攻撃しドイツ軍の注意をLeningradから逸らす目的を反映し以下の制限が適用される。

・　ヘクス列xx27 (含まない)より南にいる全てのソ連軍ユニットはGT30のソ連軍移動フェイズになるまでxx27より南にいなければならない。

・　GT30からGT32の、各GTに1個のソ連軍ユニットがこの制限を解除され、xx27より南へ移動できるようになる。(道路及び鉄道移動も可能)

・　GT33の開始時から、xx27ヘクス列の制限は全て解除される。

・　2つの強制攻撃はGT30のソ連軍戦闘フェイズまでにxx27より南で行う。

### **12.4.2**両軍のどのユニットもマップから退出できない。

### **12.4.3　枢軸軍補給状態の悪化**

・　全てのMSU及び集積所は鉄道移動でマップLに登場する。

・　枢軸軍がASPをMSU又は集積所に変換するとき、それらはターン記録欄(TRT)の作られた次のGTに置く。新たに作られたものとすでにTRT上にあるMSU/集積所の合計が鉄道許容量の6スタックポイントを超える場合、超えた分のMSU/集積所を枢軸軍プレイヤーが選びさらに次のGTに置く。

例：　*GT24に枢軸軍は6ASPを受け取り、2個のMSUと2個の集積所に変換した。TRTを見るとGT24に集積所1個とMSU1個(3スタックポイント)があった。枢軸軍は集積所1個とMSU1個をGT25に置き(合計6スタックポイントになるため)、残りのMSU/集積所をさらに次のGT26に置いた。GT25にも同じ手順を繰り返す。GT24ボックスにあったMSU/集積所はGT24に登場するが、すでに6スタックポイントのMSU/集積所がTRT上にある。GT25に受け取ったMSU/集積所は全てGT27に置く。*

・　TRT上の現在のGTボックスにあるMSU/集積所を枢軸軍移動フェイズに鉄道移動を使ってマップに登場させられる。

|  |
| --- |
| **ノート**：　シナリオ開始時に、集積所1個とMSU1個がGT24ボックスに置かれている。これらはGT24の枢軸軍移動フェイズに鉄道を使ってマップに登場できる。 |

・　MSU及び集積所は以下のマップ端鉄道ヘクスから登場できる。

|  |  |
| --- | --- |
| **ヘクス** | **すでに消費しているMP** |
| 1014  1933＆2034  3333＆3334 | 36  22  34 |

|  |
| --- |
| **デザインノート**：　鉄道移動に絞ったのはプレイを容易にするためである。道路移動も可能だが、天候の影響による到着タイミングの計算は現実的なプレイを阻害するだろう。ましてや、マップLのどこにMSU/集積所を運ぶにしても鉄道移動が最適である。 |

### **12.4.4**　**ソ連軍の戦車製造と装甲補充**

a.　GT30になるまで、ソ連軍増援表のAタイプRPは無視する。GT30より前に利用できるAタイプRPは、ソ連軍のシナリオ増援に示された「使用しなければ失う」タイプのものだけである。

b.　GT30になると、ソ連軍の戦車師団はAタイプRPで再建又は増強できなくなる。ソ連軍は戦車大隊又は旅団だけを再建/増強できる。

c.　自軍の鉄道線がレニングラードからマップ東端につながっていれば、ソ連軍はAタイプRPを普通に消費できる。レニングラードとマップ東端の鉄道移動が行えないときには、AタイプRPはヘクスL3406 (Kirov工場)又はL3707 (Kolopino工場)のどちらかで戦車大隊又は旅団の再建/増強に使用する。

### **12.4.5**　**沿岸ポケット内でのソ連軍の降伏**

　レンニグラード又はマップ東端の補給源に陸上/沿岸ヘクスをたどれないマップL内のソ連軍ユニットでも、敵ユニット又はZOCに触れずに自軍の港へ陸上/沿岸ヘクスをたどられれば降伏チェックを行わなくてよい。(港からレニングラードに補給路がつながっていると考える。)

### **12.5.5**　**ソ連軍の補給源**

a.　自軍の港

b.　レニングラード

c.　マップ端へクス：7009, 7017, 7027, 7031

## 12.5　増援と補充

a.　ソ連軍はシナリオカード2の補充表シナリオ3を使用する。

b.　ソ連軍の増援はセットアップカード4表を参照し、セットアップカード5の特別増援プールグループ2, 8, 9, 10, 12, 16を利用できる。

c.　枢軸軍の増援及び特別増援プールグループはセットアップカード3表を参照する。

## 12.6　勝利条件

　シナリオカード2裏のVPヘクス及びVPレベルを確認する。

# 13.0　シナリオ4　Army Group North

**シナリオ要求：**

1.　マップC

2.　シナリオカード：　1表及び2の両面

3.　セットアップカード：　両軍の1表

4.　使用ユニット：緑のカラーコードを持つユニット

## 13.1　シナリオの長さ

　5ゲームターン。GT1から始まり、GT5で終わる。天候は全て自動的に(嵐なしの)乾燥。

## 13.2　シナリオ地域

　マップCの軍集団境界線より北及び西。

## 13.3　配置

　ソ連軍が先に配置する。

## 13.4　特別な制限

　両軍のセットアップカードを参照する。

## 13.5　特別ルール

a.　**枢軸軍及びソ連軍の侵攻準備**

**枢軸軍**：

・　GT1～3は、対応移動も戦略移動も行えない。

・　GT1及び2は、枢軸軍自動車化ユニットは移動及び自動車化移動の両フェイズで完全MAを使用できる。

・　GT1は、枢軸軍の架橋ユニットを再配置できない。

・　GT1の移動フェイズには、ドイツ/リトアニア国境ヘクス又はそれに隣接する枢軸軍ユニットだけが移動できる。この移動制限はGT1の自動車化移動フェイズには適用しない。

|  |
| --- |
| **ノート**：　非自動車化ユニットのいくつかはGT2になるまで移動できない。この制限は鉄道移動に影響しないため、MSU及び集積所を含む陸上ユニットを鉄道で移動させることはできる。 |

・　GT1では、ドイツ/リトアニア国境(又は隣接する)ヘクスが防御ヘクスである宣言攻撃には攻撃補給を必要としない。

**ソ連軍**：

・　GT1～3は、対応移動も戦略移動も行えない。

・　GT1～5は、鉄道移動を行えない(例外、装甲列車)。

・　GT1及び2の道路移動は(ラトビア及びリトアニア内だけ)、(町や陣地があっても)平地地形のヘクスでは道路移動率を使用できない。河川又は大河川に架かる橋は、どちらかのヘクスに都市、大都市、高地又は森林地形があるか、機能HQ又はAAユニットがいなければ使用できない。

|  |
| --- |
| **デザインノート**：　北方軍集団には、中央及び南方軍集団に見られたような破壊的な道路妨害作戦を行うだけの航空戦力(特に対地攻撃機)がなかった。大量のJu88爆撃機はより効果的な鉄道妨害に従事させた。 |

b.　**枢軸軍守備隊の制限**：　占領した各都市には歩兵又は工兵タイプのユニットを守備隊として1ステップ(以上)置かなければVPを得られない。

## 13.6　増援と補充

a.　増援は、両軍のセットアップカードを参照する。

b.　どちらも補充は受け取れない。

## 13.7　AGB

・　AGBの南へ移動/退却できるソ連軍ユニットは第11軍HQだけである。それはVP計算上の除去にならない。一度AGBを超えるとシナリオには戻れない。

・　GT1及び2では、ソ連軍ユニットはAGBを通過する一級道路及び鉄道から一般補給を引ける。

## 13.8　マップ端からの退出

　PB 6.5により、枢軸軍ユニットはマップ北端から退出できる。退出地域は以下のとおりである：

|  |  |
| --- | --- |
| ・　Liepaja  ・　Riga  ・　Krustpils  ・　Rezekne | ：C1101～C1501  ：C3401～C3601  ：C4701～C4901  ：C6101～C6401 |

## 13.9　勝利条件

　シナリオカード2裏を参照

# 14.0　シナリオ5　The Campaign

**シナリオ要求**：

1.　マップA, B, C, L, W及びレニングラード挿入マップ

2.　ソ連軍セットアップカード1表～4表及び5

3.　枢軸軍セットアップカード1表～2表

4.　シナリオカード1表及び2両面

5.　使用ユニット：紫のカラーコードを持つユニットを除く全て。

## 14.1　シナリオの長さ

　47ゲームターン。GT1から始まり、GT47で終わる。最初の7ゲームターンの天候は自動的に(嵐のない)乾燥。残りのゲームターンは天候表で判定する。

## 14.2　シナリオ地域

　マップCのAGB南側を除く全域。

## 14.3　配置

・　ソ連軍が先に配置する。

・　ソ連軍はシナリオ4のユニットをマップCに配置し、セットアップカード1及び2のユニットをA, B, L, W及びレニングラード挿入マップに配置する。

|  |
| --- |
| **ノート**：　マップCに配置されていたユニットでもマップA又はBに配置されるユニットがある。マップA, BをCの上に敷くからである。 |

・　枢軸軍はシナリオ4のユニットをマップA及びCに配置する(代替の配置ヘクスに注意する)。

・　GT4から毎ターン航空準備を解決する。航空ユニットの状態はGT3に決定されている。

## 14.4　特別な状況

a.　**枢軸軍の鉄道許容量**：　各ゲームターン、マップごとに6SPずつ。

b.　**ソ連軍の鉄道許容量**：　ゲームターンごと

・　マップC内は、0スタックポイント。

・　マップA及びBは、合計6スタックポイント。

・　マップL, W及びレニングラード挿入マップは、合計14スタックポイント。

|  |
| --- |
| **ノート**：　侵攻準備制限によりソ連軍は、最初の5ゲームターン中は鉄道移動を利用できない。マップCは早期に枢軸軍に占領されるので鉄道許容量は必要ないだろう。 |

c.　**枢軸軍の鉄道変換ポイント(RCP)**

1.　GT1－10：

・　GTごとにマップ全域で6RCP

・　(どのマップ上でも前項に加え)エストニア、ラトビア、リトアニア国内でGTごとに追加8RCP

・　エストニア、ラトビア、リトアニア国内：　(1路線で)、最大8RCPまで消費できる。その他の全ての路線は6RCPまで消費できる。

・　ロシア内：　全ての路線で4RCPまで消費できる。

2.　GT11－47：

・　GTごとにマップ全域で10RCP

・　(どのマップ上でも前項に加え)エストニア、ラトビア、リトアニア国内でGTごとに追加6RCP

・　エストニア、ラトビア、リトアニア国内：　全ての路線で6RCPまで消費できる。

・　ロシア内：　全ての路線で4RCPまで消費できる。

・　エストニア/ロシア国境を越えて鉄道を変換する場合、合計で6RCPを超えず、ロシア内で4RCPを超えてはならない。

d.　**航空輸送任務**：　シナリオカード1表を参照

e.　**枢軸軍の海軍ユニット**：

・　全てのGTで、Courland, Riga, Moonsund海上ゾーンへ進入できる。

・　Tallinn (B2204)を枢軸軍が支配したGTから、Finland湾及びLeningrad海上ゾーンへも進入できる。

f.　**枢軸軍の小艦隊ユニット**：

・　全てのGTで、Courland, Riga, Moonsund海上ゾーンへ進入できる。

・　Riga (B1637)を枢軸軍が支配したGTから、Finland湾海上ゾーンへも進入できる。

・　Tallinn (B2204)を枢軸軍が支配したGTから、Leningrad海上ゾーンへも進入できる。

g.　ソ連軍の海軍、海上輸送、小艦隊ユニットは全てのGTで海上損失表(マップA及びチャートカード＃3の表を参照)の判定を受ける。海上損失表にはソ連海軍及び小艦隊ユニットが進入できない海上ゾーンが示されている。

h.　**ソ連軍の守備隊**：

1.　通常の守備隊の解放は、シナリオカード2のソ連軍補充表を確認する。

2.　ソ連軍守備隊の制限

・　13NKVD連隊はレニングラードの大都市ヘクスが1つ以上枢軸軍支配になるまで解放できない。その後に解放部隊として選択できる。

・　7個のレニングラード民兵旅団はそれぞれがいるメガヘクスが自動的に解放される(下記参照)まで解放されない。

・　1つのメガヘクス内にいる全ての守備隊ユニットは、1つ以上の枢軸軍ユニットが隣のメガヘクスへ進入すると自動的に解放される。

i.　**枢軸軍の守備隊**：　シナリオカード2表(又はPB 13.5b シナリオ4)を参照。

j.　**侵攻準備の制限**：　シナリオカード2表(又はPB 13.5a シナリオ4)を参照。

k.　**エストニアパルチザンユニットの改編**

・　5個のエストニアパルチザンユニットが枢軸軍セットアップカード2表のプールグループに置かれる。

・　エストニアパルチザンユニットは国境ヘクスを含むエストニア国内のどこにでも進入できるが、国境を越えて隣の国へ出ることはできない。マップA又はBにある、Hiumaa, Muhu, Saaremaa, Vormsi島はエストニア国内である。

・　エストニアパルチザンは常に一般補給下にあり、攻撃補給を必要としない。

・　エストニアパルチザンは、出発地の港と目的地へクスがエストニア内であれば枢軸軍の強襲上陸及び海上輸送に参加できる。

・　エストニアパルチザンは補充を受け取れない。

・　エストニアパルチザンは1ステップのユニットである。裏面はパルチザンを改編して作られた保安大隊である。

・　GT36に、枢軸軍は全てのエストニアパルチザンを(マップ上だけでなく除去されたものを含めて)裏返すことができる。保安大隊はIタイプ補充を使って再建でき、シナリオ地域のどこにでも移動できる。

l.　**マップ外の鉄道移動**

・　枢軸軍：　不可

・　ソ連軍：　以下のヘクス間で可能

L6634 – W4821：20RP

L7031 – W4821：43RP

L7031 – W4825：51RP

　このRPに退出及び進入ヘクスは含まれていない。

m.　**マップの退出**

・　AGB：　AGBの南側へ移動/退却できるソ連軍ユニットは第11軍HQだけである。それは除去されず、ターン記録欄の5GT先に置く。このHQはマップWのいずれかの南端から非機能状態で増援として再登場する。機能の回復は普通に判定する。

・　ソ連軍の鉄道移動を除き、どちらの軍もマップ外への退出は行えない。

n.　**補給源の特殊事情**

1.　マップWの枢軸軍補給源

・　一級道路ヘクスW2628及びW3228は、枢軸軍が支配していると枢軸軍補給源となる。天候が乾燥のGTには、W2325及びW3425へ21ヘクス道路網マーカーを置く。

・　マップ端のW3027及びW3327鉄道ヘクスは補給源にならない。そして、(枢軸軍がマップWまで鉄道変換を進めなければ)そこへ鉄道堡マーカーを置くことはできない。

・　MSU及び補給所をマップWの南端から登場させることはできない。

|  |
| --- |
| **例外**：　枢軸軍の特別増援プールグループ4が選択された場合には、それらはマップWの南端から登場できる。 |

2.　マップ上に枢軸軍の補給源は2つあり、そこは一般補給を引くだけでなく各GTにMSU/補給所を登場させることもできる。Tilsit (C1717)及びGumbinnen (C2024)がその補給源である。これらはシナリオを通して機能する。

|  |
| --- |
| **デザインノート**：　ドイツ軍は東プロイセンの2つの町に前進補給所を設置し、戦役を通して北方軍集団に補給を与え続けた。 |

3.　GT1及び2のみ、ソ連軍ユニットはAGBを通過する一級道路及び鉄道から一般補給を引ける。

o.　**ソ連軍の戦車製造と装甲補充**

1.　 GT30になるまで、ソ連軍増援表のAタイプRPは無視する。GT30より前に利用できるAタイプRPは、ソ連軍のシナリオ増援に示された「使用しなければ失う」タイプのものだけである。

2.　GT30になると、ソ連軍の戦車師団はAタイプRPで再建又は増強できなくなる。ソ連軍は戦車大隊又は旅団だけを再建/増強できる。

3.　自軍の鉄道線がレニングラードからマップ東端につながっていれば、ソ連軍はAタイプRPを普通に消費できる。レニングラードとマップ東端の鉄道移動が行えないときには、AタイプRPはヘクスIn2112 (Kirov工場)又はIn2707 (Kolopino工場)のどちらかで戦車大隊又は旅団の再建/増強に使用する。

|  |
| --- |
| **デザインノート**：　ソ連軍KV戦車の多くはレニングラードのKirov及びKolopino工場で集中的に作られていた。社会主義精神「能力に応じてはたらき、必要に応じて受け取る」に則り、生産が終わるまで多くの戦車が他方面へ送られた。枢軸軍が他方面への鉄道線を切断したため、レニングラードの防衛部隊はかなりの数の戦車を自分たちのために使用できた。 |

p.　**枢軸軍のMoonsund諸島侵攻**：　少数の部隊(両軍20,000足らず)が侵攻したためMuhu, Saaremaa, Hiumaa及びVormsi島の戦闘ではBSRに以下の修正を加える。

・　枢軸軍ユニットがMoonsund諸島のどこかに強襲上陸を行う最初のGTに、必ず1個のMSUをVirtsuの港に置きそれを消費する。Moonsund諸島内でのそれ以降の枢軸軍の宣言攻撃では攻撃補給を必要としない(無視できる)。

・　1個のドイツ軍歩兵師団を完全にRSCに分割できる(BSR 24.21の例外)。その師団はVirtsu又はHaapsaluの港で枢軸軍移動フェイズを開始する。師団を除去し(基幹又は全滅ボックスに入れない)、そのステップ数に等しい数のRSCに置き換える。後のGTに、枢軸軍はいくつかのRSCをVirtsu又はHaapsaluの港に戻し、(その数に合うステップ数で)元の師団に置き換えることができる。

・　枢軸軍のどのタイプの歩兵ユニットでも、その規模にかかわらず枢軸軍工兵フェイズにソ連軍拠点ヘクスにいればそれを破壊できる(BSR 18.1.4の例外)。

q.　**AGN及びAGCキャンペーンシナリオの統合**：　AGCプレイブックのシナリオ7を参照。

## 14.5　ソ連軍の降伏

　BSRのソ連軍降伏ルールは沿岸のないマップのために書かれている。AGNには沿岸だけでなく離島や大きな湖/内海があり、自軍補給源まで敵ユニットや(空の)敵ZOCに触れずに補給ルートをたどるときにそれらを利用できる。補給ルートをたどる手順に以下の修正を加える：

・　内海及び湖：　ソ連軍ユニットは内海及び湖を通して補給を引ける(そのときには降伏チェックを行わない)。

|  |
| --- |
| **デザインノート**：　BSRの降伏ルールは補給が引けるような言い回しが含まれているが、この点を明らかにしておきたかった。全ての湖にはこのシリーズの規模で扱うに当たらない小さな船が多数航行し(ドイツ軍はそれを妨害し)ていた。多くのソ連軍部隊が背水の陣で耐えていたのは、湖を超えて救援が到着し脱出できると多くの者が信じていたからである。 |

・　**マップBのエストニア本土**：　ドイツ軍ユニットがバルト海の沿岸に到達し、レニングラード又はマップ端の補給源まで敵ユニット又は(空の)敵ZOCに触れずに陸上/沿岸ヘクス列を引けないソ連軍ユニットでも、敵ユニット又は(空の)敵ZOCに触れずにTallinn又はPaldiskiへ引ければ降伏チェックを行わない。そこから海を通してレニングラードにつながっている。Naissaar島(B2003)及びAegna島(B2202)はエストニア本土に属する。

|  |
| --- |
| **デザインノート**：　エストニアは反乱が起きていて、多くの港があったにもかかわらず機能していたソ連軍基地はTallinn及びPaldiskiだけだった。この２つの港へ向かって退却するエストニア内のソ連軍ユニットに問題はなかった。 |

・　**Moonsund諸島(マップA)**：　港を占領している又は自軍支配の港まで敵ユニット又は(空の)敵ZOCに触れずに陸上/沿岸ヘクス列をたどれるソ連軍ユニットは降伏チェックを行わない。その港からレニングラードにつながっている。

|  |
| --- |
| **デザインノート**：　エストニア本土と違いMoonsund諸島の安全は確保されていて全ての港は十分に機能していた。港は(現実的にではなく希望としての)脱出の機会の象徴であった。 |

・　**マップA及びB** (エストニアを除く)：　レニングラード又はマップ端の補給源まで敵ユニット又は(空の)敵ZOCに触れずに陸上/沿岸ヘクス列を引けないソ連軍ユニットは、ZOC無しの表示がない枢軸軍陸上戦闘ユニットに隣接していると降伏チェックを行う。港は、様々な理由により、レニングラードとの海上補給路がつながっていなかった。

|  |
| --- |
| **デザインノート**：　バルト海における枢軸軍の海上優勢、この地域の熱望や反乱などが結び付き、バルト諸国のこの地域で耐えていたソ連軍部隊への補給路を切断していた。 |

・　**マップL**：　以下のソ連軍ユニットは降伏チェックを行わない。

a.　レニングラード、マップ端の補給源又は自軍の港まで敵ユニット又は(空の)敵ZOCに触れずに陸上/沿岸ヘクス列を引ける。

b.　自軍の港まで敵ユニット又は(空の)敵ZOCに触れずに陸上/沿岸ヘクス列を引ける。(補給路は海上でレニングラードとつながっている。) 注記：レニングラードの沿岸ヘクスが全て枢軸軍に支配されていると、この方法でヘクス列を引けるソ連軍ユニットも降伏チェックを行う。

## 14.6　増援と補充

a.　**ソ連軍の増援**：　ソ連軍セットアップカード3表、4表、5を参照。

b.　**ソ連軍の補充**：　シナリオカード2表のソ連軍補充表を参照。GT35からのIタイプRPの使用制限を適用する。

c.　**枢軸軍の増援と補充**：　枢軸軍セットアップカード2表を参照。

## 14.7　ソ連軍/フィンランド軍のカレリアグループ

|  |
| --- |
| **デザインノート**：　フィンランド軍ユニットはカレリア攻勢に成功し、1940年より前の国境より前進したフィンランド軍の一部を表す。ソ連軍ユニットはそこで敗北し、カレリア地域を追い出された第23軍の部隊を表す。 |

### **14.7.1**フィンランド軍及びソ連軍のカレリアグループユニットは以下に示す状況[14.7.2, 14.7.3]になるまで移動できない。

|  |
| --- |
| **デザインノート**：　背水の陣にあるソ連第23軍は必要とあれば死守を命令されていた。1940年の冬戦争で失った地域を奪回したフィンランド軍はレニングラードの成り行きを見守っていた。ドイツがこの戦争に負ければソ連と単独で戦わなければならないことを分かっていたフィンランド軍は、ドイツ軍がレニングラードを確保できるのが確実になるまでレニングラードへの攻撃を控えていた。 |

### **14.7.2**　**フィンランド軍ユニットの制限**

・　L2601を補給源とする。

・　鉄道輸送許容量を持たず、補給路に使用するための鉄道変換も行えない。

|  |
| --- |
| **ノート**：　一級道路はL3102で終わっている。したがってフィンランド軍ユニットがロシア内へ前進できる距離も補給ルートも限られる。 |

・　「ドイツ軍」の補給源は使用できないが、範囲内の「ドイツ軍」MSUを1ターン補給源として使用できる。

・　(単純化のため)フィンランド軍ユニットは攻撃補給を必要としない。

・　フィンランド軍ユニットは補充を使って再建できない。

・　枢軸軍ユニットが挿入マップのメガヘクスに3つ以上の大都市ヘクスを含むレニングラード大都市ヘクスを1つ以上占領する、又はLadoga湖のKonkorevo港(L4103)及びMorye港(L4002)を占領するまで、フィンランド軍ユニットは移動及び宣言攻撃を行えない(占領した次のGTから行える)。

### **14.7.3**　**ソ連軍ユニットの制限**

a.　フィンランド軍ユニットが1つ以上の宣言攻撃を行うまで、ソ連軍カレリアグループのユニットは交代される以外ではその場を離れられない。

b.　ソ連軍の第23軍HQは、別のソ連軍HQ (機能でも非機能でもよい)がそのヘクスへ入るまで移動できない。その後も1対1で交代できる。

c.　カレリアグループのソ連軍陸上戦闘ユニットは、そのヘクスに別のソ連軍陸上戦闘ユニット(戦力を問わず)が入れば移動できる。その後も1対1で交代できる。

d.　交代されれば、カレリアユニットも通常の移動及び戦闘を行える。

### **14.7.4**　どちらの軍もカレリアとの間で航空輸送も海上輸送も行えない。

## 14.8　レニングラード挿入マップ

a.　第15章にレニングラード挿入マップの特別ルールを記述する。そのルールはこのシナリオ、シナリオ6及びシナリオ7に適用する。

b.　マップL内の挿入マップの範囲は黄色の移行へクスで囲われた部分である。この移行ヘクス及びそれらに囲われたヘクスは、スケールを拡大しレニングラード挿入マップに複製されている。

c.　挿入マップとマップLでは求められる移動率が違う(挿入マップの移動率はレニングラード周辺での戦闘用にデザインされている)。キャンペーンの多くの時点で、挿入マップ上を移動するユニットはマップL上より移動が遅くなる。

・　(マップLの混雑を解消するため)開始時及び増援の守備隊ユニットは挿入マップに置く。

・　守備隊ユニットが解放されたとき、挿入マップからマップLへ移行させる。その手助けとして挿入マップのメガヘクスにはマップLのヘクス番号が併記されている。

|  |
| --- |
| **ノート**：　メガヘクスは第15章で説明する。 |

・　ソ連軍プレイヤーの判断で移動させられる(1ステップで再建されたユニットを含む)守備隊以外の増援はマップLに置く。

|  |
| --- |
| **ノート1**：　GT33(含む)から、ソ連軍セットアップカード4表に載っている全ての増援は挿入マップに置かれる。枢軸軍ユニットがマップLの移行ヘクスに進入していなければ、守備隊以外の増援はマップLに移行できる。  **ノート2**：　**ソ連軍UR/MGユニット**；　多くがレニングラードの5ヘクス以内に配置される。強制ではないが、移動不可ユニットは挿入マップに配置するほうがいい。 |

d.　1つ以上の枢軸軍陸上戦闘ユニットがマップLの移行ヘクスへ隣接した瞬間にゲームを一時中断する。

・　ソ連軍はマップLの挿入マップ地域の使用を止める。

・　マップLの挿入マップ地域にあるソ連軍ユニットを全て挿入マップへ移行させる。その際、マップLのヘクス番号に合ったメガヘクス(7ヘクス)内のいずれか1ヘクスにユニットを置く。

・　(必要ならば)マップLの移行ヘクスにソ連軍支配マーカーを置く。

・　枢軸軍はゲームを続行する。

e.　それ以降の全ての増援及び補充はレニングラード挿入マップに配置する。

f.　両軍のユニットは自由にレニングラード挿入マップを出入りできるが、挿入マップ内では挿入マップの移動コストを消費する。

## 14.9　勝利条件

　シナリオカード2裏を参照。

## 14.10　セットアップバリエーション

　プレイアビリティを上げるために、開発者はソ連軍のセットアップ及び撤退に変更を加えた。史実通りのプレイを望むプレイヤーは以下のルールを適用する。

### **14.10.1**　GT5に登場するソ連軍第128狙撃兵師団は基幹ボックスに置く。

### **14.10.2**　ソ連軍第48戦車師団はGT11の登場を遅らせることができない。

### **14.10.3**　GT15に登場するソ連軍第214狙撃兵師団はeWではなくW3427－W3827から進入する。

### **14.10.4**　ソ連軍第9, 10, 201空挺旅団はGT30に撤退する。

### **14.10.5**　第4海軍旅団はGT20に撤退し、GT40にLadoga湖にあるいずれかの自軍の港に置く。

# 15.0　レニングラード挿入マップ

## 15.1　全般

a.　レニングラード挿入マップはマップLのレニングラード周辺40ヘクスを拡大し細かくしたマップである。ここで述べるルールはマップLと挿入マップをつなぎ、通常より規模を縮小した戦闘を説明する。

b.　**プレイシーケンス**：　挿入マップへの航空ユニットの配置[PB 15.13]の例外はあるが、マップLと挿入マップ間に継ぎ目はない。両方のマップ及び両方をまたぐ移動はどの順序でも行える。攻撃の宣言及び解決もどの順序でも行える。

c.　挿入マップはシナリオ5, 6, 7に使用する。マップLの挿入マップヘクスのカラーコードはシナリオ3に影響しない。

## 15.2　マップLのヘクスと挿入マップ

　マップLの挿入マップに重なるヘクスは、移行ヘクス(黄色)及び内部ヘクス(ベージュ)の2種類に分類される。このカラーコードはゲームに影響しない。

### **15.2.1**　**マップLの移行ヘクス**

a.　ソ連軍ユニットの使用

・　**シナリオ5及び6**：　ソ連軍/枢軸軍支配マーカーを移行ヘクスに置くことができ、枢軸軍陸上戦闘ユニットが初めてマップLの移行ヘクスに隣接するまでそこにソ連軍ユニット及び拠点を置いておくことができる[14.8.d]。

・　**シナリオ7**：　マップLの移行ヘクスにはソ連軍/枢軸軍支配マーカーだけを置ける。

b.　シナリオ5, 6, 7では、枢軸軍ユニットはマップLの移行ヘクスへ入れない。その代わりに挿入マップの移行ヘクスへ入る[15.5]。

c.　マップLの移行ヘクスに離接するヘクスは以下の例外を除きマップLの他のヘクスと同様に機能する。

・　敵ZOCへ進入するためのMPコストは隣接する挿入マップの移行ヘクスにいる敵ユニットを基に計算する。そして、挿入マップの移行ヘクスへ及ぼすZOCの効果もわずかに違う。

・　移行ヘクスに隣接するユニットとの戦闘は、敵ユニットが隣接する挿入マップの移行ヘクスのどこにいるかによる[15.8]。

・　マップLのヘクスから隣接する挿入マップの移行ヘクスへ行う前進及び退却も修正される[15.8.4, 5]。

### **15.2.2**　**マップLの内部ヘクス**

a.　ソ連軍ユニットの使用

・　**シナリオ5及び6**：　枢軸軍の陸上戦闘ユニットがマップLの移行ヘクスに隣接するまで、ソ連軍は守備隊以外のユニットをマップLの内部ヘクスに配置できる。枢軸軍ユニットが隣接したときゲームを一時中断し、マップLの内部ヘクスいる全てのソ連軍ユニットを挿入マップへ移行する。その際、マップLのヘクス番号に合うメガヘクスを見つけ、その中のいずれか１つのヘクスへ置く。

・　**シナリオ7**：　マップLの内部ヘクスにはどのユニットもいかなるタイプのマーカーも置けない。

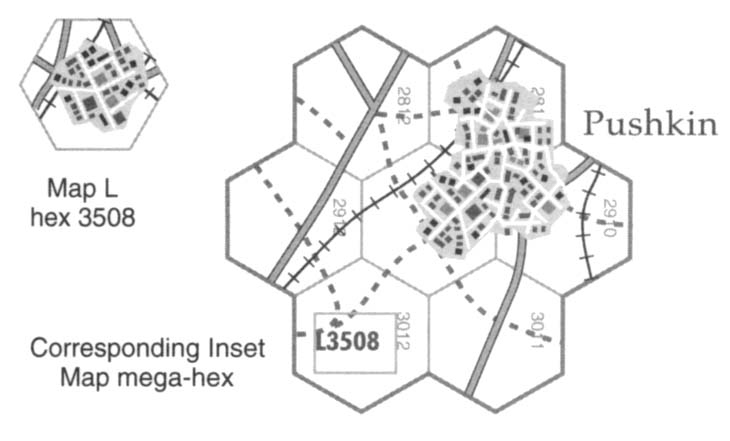
b.　シナリオ5, 6, 7では、枢軸軍ユニットはマップLの内部ヘクスへ入れない。

## 15.3　挿入マップのメガヘクス

　挿入マップの規模はマップLより小さい。マップLの移行ヘクス及び内部ヘクスは全て挿入マップにより大きなメガヘクスで描かれている。この挿入マップルールで示されている点を除き、挿入マップの移行と内部メガヘクスは同じものである。

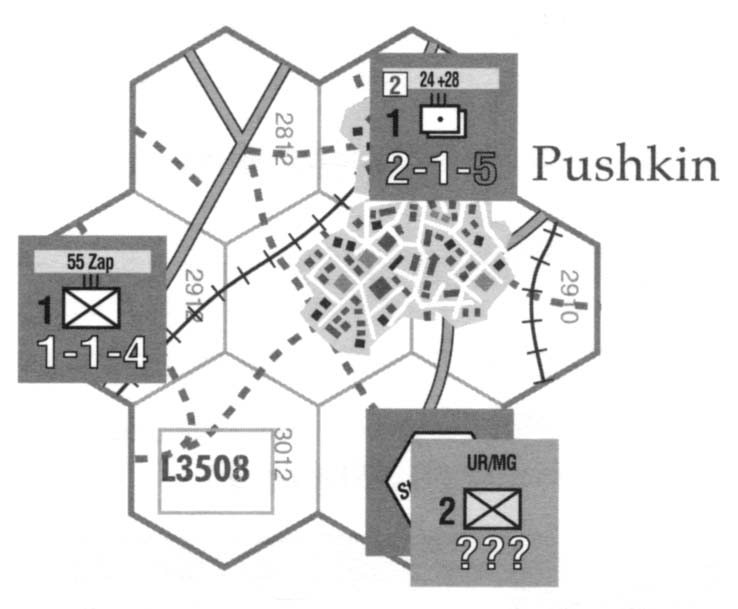
### **15.3.1**　各メガヘクスは通常の大きさのヘクス－以後「通常ヘクス」7個(中央及び周囲6ヘクス)で構成される。

### **15.3.2**　メガヘクスは太線で描かれている。



**例**：　マップLの移行ヘクス3508 (Pushkin)は、挿入マップの通常ヘクス2811, 2812, 2910, 2911, 2912, 3011, 3012で構成されるメガヘクスにあたる。Pushkinは通常ヘクス2811, 2910, 2911にある。7個の通常ヘクスにはマップLのヘクス3508に描かれていない(二級道路などの)より細かな地形が含まれている。

### **15.3.3**　メガヘクス内の各通常ヘクスにも番号がある。挿入マップにセットアップ又は登場するユニットはこの通常ヘクスの番号を使う。



**例**：　シナリオ7 (Assault on Leningrad)

・　24+28砲兵は通常ヘクス2811に配置

・　55 Zap連隊は通常ヘクス2912に配置

・　未確認のUR/MGユニット1個と拠点は通常ヘクス3011に配置

### **15.3.4**　各メガヘクスにはマップLの番号がボックス内に書かれている。

**例**：　Pushkinメガヘクスの通常ヘクス3012にマップLのヘクス番号(L3508)がボックス内に書かれている。

### **15.3.5**　メガヘクス内の地形はマップLと全く同じではない。いくつかの例を示す。

・　大河川はヘクスサイドを流れるが、マップLヘクスサイドに沿って流れていてもメガヘクスの中を流れる場合がある。

・　マップLの各ヘクスは1つの地形だけを含む。挿入マップのメガヘクス内では3から4の通常ヘクスにだけその地形が含まれる。

・　マップLのヘクスが平地のところにも、ときおり河川、森林、高地などの地形が加わることがある。

・　マップLに存在しない道路が加わることもある。

### **15.3.6**　移行メガヘクスは以下に示す点で内部メガヘクスと違う。

・　(マップLと同じく)移行ヘクスは黄色で、内部ヘクスはベージュである。

・　移行メガヘクスと隣接するマップLのヘクス間のZOCの展張と、メガヘクス間及び通常ヘクス間のZOCの展張には違いがある[15.4]。

・　移行メガヘクスと隣接するマップLのヘクス間の戦闘におけるスタックと、メガヘクス間及び通常ヘクス間の戦闘におけるスタックにも違いがある[PB 15.3.7]。

### **15.3.7**　**スタック**

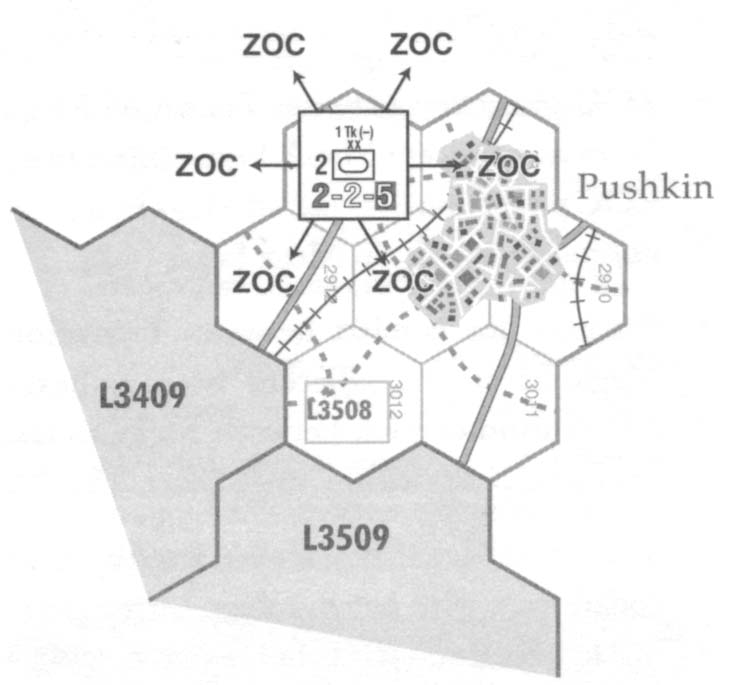
a.　マップLにおける陸上戦闘ユニットの10スタックポイントの制限はメガヘクスに適用しない。メガヘクス内の各通常ヘクスは6スタックポイントまでをスタックさせられる(従って、メガヘクスには42スタックポイントまでのユニットを入れられる)。

|  |
| --- |
| **例外**：　それによって6スタックポイントを超えることになっても、1個の枢軸軍工兵ユニットを他の枢軸軍ユニットがいる通常ヘクスにいつでもスタックさせられる。 |

b.　挿入マップ上では海軍ユニットにスタック制限はない。

## 15.4　支配地域(ZOC)

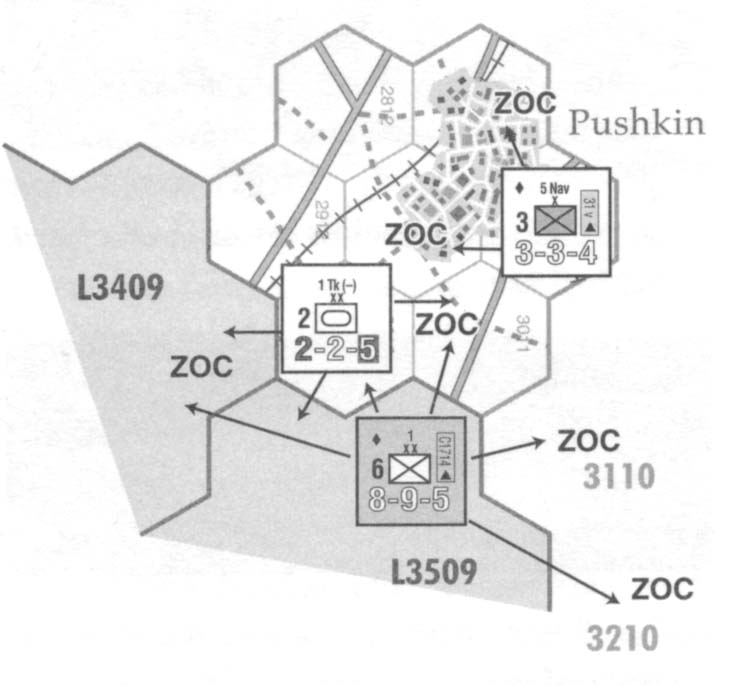
### **15.4.1**　挿入マップの全てのメガヘクス内では、ZOCを持つユニットはそれがいる通常ヘクス及びその周囲6通常ヘクスにZOCを及ぼす。メガヘクス間の境界線はZOCの展張に影響しない。このZOCの影響はマップL上での効果と変わりがない。



### **15.4.2　ZOCの展張**

a.　挿入マップの移行ヘクスから隣接するマップLのヘクスへZOCが及ぶのは、ZOCを持つユニットがマップLに接する通常ヘクスにいるときだけである。このZOCもマップL上のZOCと全く同じ効果を持つ。

b.　マップLにいるZOCを持つユニットのZOCは隣接する全ての挿入マップの移行ヘクスに及ぶが、その効果は直接接している通常ヘクスに限られる。



## 15.5　移動

　駒に書かれた移動力は挿入マップにいても変わらないが、挿入マップ内の移動コストには変更がある。

### **15.5.1**　**隣接するマップLのヘクス**

a.　全ての基本地形のMPコスト及び効果を移動に適用する。

b.　(MPの不足や敵ZOCの影響で)マップLから挿入マップの移行ヘクスへ入れないユニットは、次に移動できるフェイズになるまでそのマップLのヘクスに留まる。

|  |
| --- |
| **例外**：　宣言攻撃 |

c.　マップLから隣接する挿入マップの移行ヘクスへ移動するユニットは15.5.2に示す移動コストを消費する。

### **15.5.2**　**メガヘクスの移動コスト**

a.　(同じメガヘクス内に両軍のユニットがいる)混戦メガヘクス内の陸上移動：  
　通常ヘクスへ進入するたびにBSR TECのコストを消費する。

|  |
| --- |
| **デザインノート**：　メガヘクスは他のマップの1ヘクスを表すが、混戦メガヘクスでの移動はより多くのMPを必要とする。 |

b.　(同じメガヘクス内に敵ユニットがいない)非混戦メガヘクス内の陸上移動：  
　通常ヘクスへ進入するたびにBSR TECのコストを消費する。

|  |
| --- |
| **例外**：　非混戦メガヘクス内の道路移動コストは半減する。 |

**例1**：　天候は乾燥。自動車化ユニットが通常ヘクス3011から2911, 2812, 2813, 2814, 2714へと道路上を移動した。全ての通常ヘクスは二級道路である。挿入マップで天候が乾燥のときの二級道路のコストは1/4MPであるから、ユニットは1 1/2MPを消費する(BSR MPコストの半分)。

**例2**：　自動車化ユニットが同じヘクスを泥濘ターンに移動する場合には、6MPを消費する(1ヘクスに付き1MP、BSR MPコストの半分)。

c.　**戦略移動**：　BSR 11.3を適用。移動する上では挿入マップの各メガヘクスがマップLの1ヘクスに等しい。進入するメガヘクスは敵戦闘ユニットがいるメガヘクス/マップLのヘクスから少なくとも3メガヘクス離れていなければならない(間に2メガヘクスを置く)。

e.　**鉄道移動**：　BSR 11.1を適用。移動する上では挿入マップの各メガヘクスがマップLの1ヘクスに等しい。進入するメガヘクスは敵戦闘ユニットがいるメガヘクス/マップLのヘクスから少なくとも3メガヘクス離れていなければならない(間に2メガヘクスを置く)。

|  |
| --- |
| **例外1**：　ソ連軍の装甲列車は混戦メガヘクスを通過できるが、敵ZOCの及ぶ通常ヘクスへ進入したら停止する。3メガヘクス/マップLへクス以上離す制限は適用しない。  **例外2**：　両軍の鉄道砲兵は非混戦のメガヘクスだけに入れる。3メガヘクス/マップLへクス以上離す制限は適用しない。混戦メガヘクス内にいる鉄道砲兵は移動できない。 |

f.　**小艦隊の移動**：　移動する上では挿入マップの各メガヘクスがマップLの1ヘクスに等しい。BSR及びPBの全ての小艦隊ルールを適用する。

g.　**海軍ユニットの移動**：　(海上移動力が0の) Petropavlovskを除き、シナリオ5, 6, 7でソ連軍の海軍ユニットは挿入マップのレニングラード大規模港と他のマップの自軍大規模港(DDユニットは港)の間を通常の海上移動ポイントを消費して移動できる。

## 15.6　装甲連隊の分割

### **15.6.1**　マップLにいる装甲連隊が挿入マップへ進入又は前進するとき、最初に入る通常ヘクスでその連隊を必ず大隊に分割する。変換のために移動を一時中断する。変換された大隊はMPを残していれば一緒でも別々にでも移動を続けられる。

|  |
| --- |
| **デザインノート**：　いくつかの装甲連隊は3個装甲大隊で戦役を開始した。全ての装甲連隊を2個大隊に分割することにしたのは、簡素化のためでもあったが、その時点では全ての装甲連隊が2個大隊に統合されていた。 |

### **15.6.2**　分割大隊が持つステップ数は完全戦力の連隊に等しい。基の装甲連隊がステップロスを受けていれば、分割大隊も同じ数のステップを(枢軸軍プレイヤーの選択で)失う。

### **15.6.3**　基の装甲連隊が挿入マップに入るまでは分割大隊を使用できない。

a.　一度分割した連隊はその後元に戻らない。装甲連隊ユニットはゲームから除外し二度と使用しない。

b.　分割大隊はその装甲師団と一緒(又は別々)に自由に移動できる。

c.　分割大隊も自由に挿入マップとマップLの間を移動できる。分割大隊に変換した装甲師団は、どちらか1つの大隊が宣言攻撃に参加していれば同一装甲師団効果を得られる(例外、BSR 15.68)。

|  |
| --- |
| **デザインノート**：　プレイテストでは、一度挿入マップに入った装甲師団が外へ出ることはめったに起きなかった。1個大隊で同一装甲師団効果を得るのは、1ステップしかない装甲連隊で効果を得るのと同じである。そして、マップを移行するたびに大隊と連隊を置き換える手間を省いた。 |

### **15.6.4**　**挿入マップでの同一装甲師団効果**[修正、BSR 15.6.8]

a.　以下の同一装甲師団効果ルールは挿入マップ内だけに適用する。

・　装甲師団は、1個装甲大隊と、1個自動車化連隊又は偵察大隊のグループごとに－1DRMが適用される。全てのユニットが同じ装甲師団に所属していること。1個装甲師団で2つのグループがそれぞれ－1DRMを受けられる。

・　自動車化師団は、1個突撃砲又は対戦車自走砲大隊と、2個自動車化連隊又は1個偵察大隊と1個自動車化連隊を含むグループで－1DRMを受ける。自動車連隊及び偵察大隊は同じ自動車化師団に所属していること。

b.　諸兵連合効果はBSRと同じである。

## 15.7　攻撃補給

[追加及び修正、BSR 15.3]

### **15.7.1**　1ASPで挿入マップ内の2つの宣言攻撃に補給を与えられる。

・　1個MSUを消費する又は集積所を裏返すことで挿入マップ内の2ASPになる。

・　1個集積所を消費することで挿入マップ内の4ASPになる。

### **15.7.2**　枢軸軍移動フェイズの全ての移動を完了した後、挿入マップ内又はマップL上で移行ヘクスから5ヘクス以内にある(移行ヘクスは数えるがMSU/集積所のヘクスは数えない)MSU/集積所を消費する。

### **15.7.3**　1ASPを消費するごとに、挿入マップASPマーカーを挿入マップASP記録欄上で2マス上げる。挿入マップASPの数が10を超えた場合、挿入マップASPマーカーを＋10の面に裏返す。

### **15.7.4**　挿入マップASPは挿入マップ内の防御ヘクスに対する宣言攻撃に消費できる。1つの宣言攻撃に1挿入マップASPを消費する。ASP記録欄を使用するため、通常のMSU/集積所から5又は7ヘクスのLOCを引く必要はない。

### **15.7.5**　宣言攻撃に挿入マップASPを消費するたびに挿入マップASPマーカーを1マス下げる。

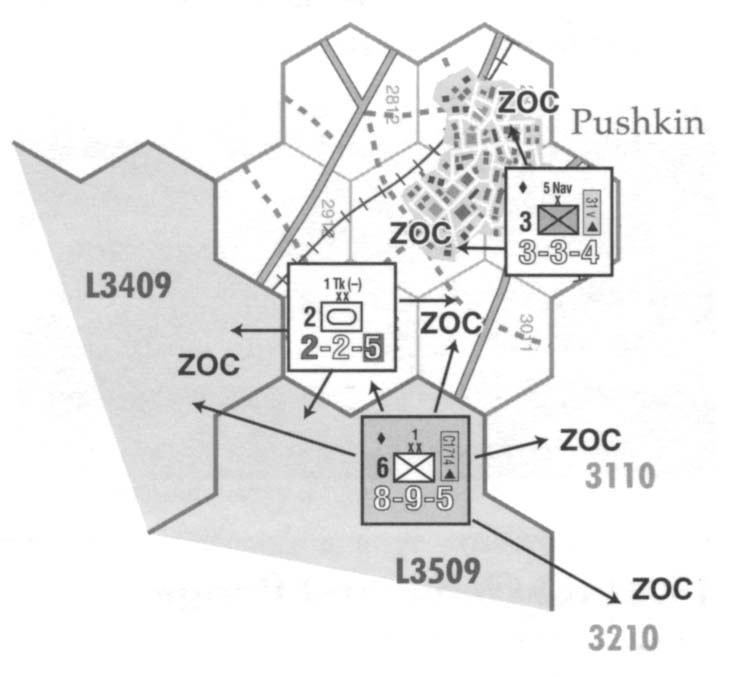
### **15.7.6**　枢軸軍戦闘フェイズの終了時に、使用されずに残っている挿入マップASPは失われ、マーカーを0の欄に置きなおす。

### **15.7.7**　挿入マップ上のソ連軍MSU及び集積所は普通に機能する。

## 15.8　戦闘

### **15.8.1**　攻撃はBSRに従って行う。

### **15.8.2**　マップLのヘクスから挿入マップの移行ヘクスに対する攻撃は違うスタック制限化で行われる(マップLのヘクスは10SPまで、挿入マップの通常ヘクスは6SPまで)。

**例**：　上図参照。ドイツ軍の第1師団はマップLヘクス3509に隣接し(マップLに隣接する通常ヘクスにいて)そのZOC内にいる1Tk(-)を攻撃する。マップLヘクス3509からのZOCが及ばないヘクスにいる第5海軍歩兵旅団は攻撃できない。もしZOCを持つソ連軍ユニットが通常ヘクス3110又は3210にいた場合にはそれも攻撃しなければならない。

### **15.8.3**　上図参照。ドイツ軍の歩兵師団が通常ヘクス3011にいた場合、第1戦車師団及び第5海軍歩兵旅団を攻撃するときに(工兵を除き PB 15.3.7a)他の枢軸軍ユニットはスタックできない。

### **15.8.4**　戦闘結果は普通に適用する。

|  |
| --- |
| **例外**：　戦闘後前進には修正がある。 |

### **15.8.5　枢軸軍の突破前進**[追加、BSR 16.5]

a.　挿入マップにおける(戦闘比3:4以上の)枢軸軍宣言攻撃で修正後のサイの目が1以下の場合、突破が発生する。

b.　攻撃に参加した枢軸軍の自動車化ユニット(マップLから挿入マップへ前進するものを含む)は3ヘクス前進でき(最初のヘクスは防御ヘクス)、その間敵ZOCを無視する。

c.　**特別な退却**：　前進する枢軸軍自動車化ユニットが(2又は3番目のヘクスで)ソ連軍HQ/砲兵ユニットだけを含むヘクスに前進できる場合、前進を一時中断し、そのソ連軍ユニットを2ヘクス退却させ、退却したHQにはオーバーランマーカーを乗せ、退却した砲兵ユニットは2損害ポイント(15.13.4b)を追加する。前進中の枢軸軍自動車化ユニットは空になったヘクスへ前進を継続できる。

|  |
| --- |
| **デザインノート**：　レニングラードにおけるドイツ軍は非常に優秀であったがスーパーマンではなかった。突破と特別な退却はこの時期のソ連軍の戦術技量が最も低いことの表れで、上級司令部の効果的な指揮を欠いた未熟な兵によって発生した。 |

## 15.9　HQの指揮範囲

　挿入マップ上の全てのソ連軍HQの指揮範囲は1メガヘクスになる[例外、BSR 22.11](HQのいるメガヘクスは数えない)。

## 15.10　オーバーラン

　オーバーランの手順はBSRに変更はないが、挿入マップ上でのスタック制限減少を相殺するために全てのオーバーランユニット/スタックの攻撃力を2倍にする。

|  |
| --- |
| **デザインノート**：　より小規模な部隊の火力と衝撃力は通常のマップより狭い正面に集中されることで相殺される。 |

## 15.11　拠点

a.　シナリオの増援で受け取った拠点を挿入マップ内に配置する場合には数を2倍にする(増援で2個の拠点を受け取った場合、全て挿入マップ内に配置するのであれば4個の建設中拠点を配置できる)。拠点は、1ヘクスに1つずつ、資格のある挿入マップの通常ヘクスに置ける。各拠点はお互いに隣接して配置する必要はない。

b.　ソ連軍工兵ユニットは、各GTに挿入マップ内の2つの拠点の完成を早めることができる。完成させる拠点は工兵ユニットのいる通常ヘクスか、工兵ユニットに隣接する通常ヘクスに置くこと。

c.　拠点の破壊

・　ドイツ軍歩兵師団及び枢軸軍工兵ユニットは各GTに2つのソ連軍拠点又は陣地線ヘクスを破壊できる。その拠点/陣地線は破壊するユニットのいるヘクス又はそのユニットに隣接する枢軸軍支配ヘクスにあること。

・　ドイツ軍RSC及び自動車化連隊も1つの拠点又は陣地線ヘクスを破壊できる。その拠点/陣地線は破壊するユニットのいるヘクスにあること。

|  |
| --- |
| **デザインノート**：　挿入マップ内での同一装甲師団効果の変更[15.6.4]により、自動車化連隊を陣地の破壊に使用することは同一装甲師団効果を目論む代わりになる。 |

## 15.12　砲兵支援

a.　**射程**：　射撃距離を数える上で、挿入マップの各メガヘクスはマップLの1ヘクスにあたる。射撃距離はBSRのとおりに数える。距離の一部をマップL上で数え、残りを挿入マップ上で数えることもできる。

b.　射程内のメガヘクスにある複数の通常ヘクスにユニットがいても、宣言攻撃又はその防御ヘクスにいるユニットだけが砲兵支援を受けられる。(同じメガヘクス内にいても)他のユニットには影響しない。

c.　(マップLにいても挿入マップにいても)射程内の各砲兵ユニットは挿入マップ内の防御ヘクスに対する2つの宣言攻撃を支援できる。射撃回数を記録するために数値マーカーを利用するか、射撃するたびにユニットを90°回転させる。マーカーを利用した場合には枢軸軍が攻撃するフェイズの終わりにそれを除去する。

d.　(海軍ユニットを含む)全てのソ連軍砲兵の支援には変更がない。ソ連軍が攻撃するフェイズに1つの宣言攻撃だけを支援できる。

|  |
| --- |
| **プレイノート**：　テストプレイヤーの報告では、たびたびマップLの砲兵が挿入マップ内を、またその逆を射撃できるのを忘れてしまった。2つのマップが「分離」してしまうのは避けられないため、ユニットの移動や砲兵の支援にはより一層の注意を傾ける。 |

## 15.13　航空任務

　BSRの航空システムは他のマップのヘクスを基準にしていることを忘れてはならない。挿入マップのメガヘクスには新たな規模が導入され、この航空システムに修正が求められる。

### **15.13.1**　挿入マップで任務を行う各航空ユニットは、各GTに2つの航空任務を行える(例外、BSR 17.21)。

a.　各GTの天候決定フェイズ(航空増援を受け取った後)に、両軍はそのGTに挿入マップで任務を行う航空ユニットの数を決定する。ここで挿入マップに割当てた航空ユニットは他のマップに使用できない。逆に挿入マップに割当てなかった航空ユニットは挿入マップに使用できない。

b.　両軍は挿入マップに割当てた航空ユニットを準備ボックスから挿入マップの準備第1任務ボックスへ移す。

c.　準備第1任務ボックスに置かれた航空ユニットはそのGTに2つの任務を行える。

d.　準備第1任務ボックスにある航空ユニットを任務に使用すると、航空戦闘又はAA射撃の結果により、(次の任務を行える)準備第2任務ボックス、又は航空作戦カードの飛行済、損害又は撃破ボックスに置かれる。

e.　 準備第2任務ボックスにある航空ユニットを任務に使用すると、航空戦闘又はAA射撃の結果により、航空作戦カードの飛行済、損害又は撃破ボックスに置かれる。

f.　両軍は各GTに3個までの航空ユニットを挿入マップに割当てられる。

g.　挿入マップ内の全ての航空任務(妨害及びCAS)は単独で行う(例外、BSR 17.21)。各妨害任務は次の任務を行う前に解決する。CAS任務は各宣言攻撃が解決されるたびに片方又は両軍によって行われる。

**例**：　準備第1ボックスにあるJu87及びBf109に妨害任務を行わせるため挿入マップ上へ配置する。両航空ユニットは任務を成功裏に完了し、準備第2ボックスへ戻る(それらはもう一度妨害任務を行うことも戦闘フェイズにCAS任務を行うこともできる)。

### **15.13.2**　迎撃、航空戦闘及びAA射撃に関するBSRに変更はない。ただし、各メガヘクスが他のマップの1ヘクスにあたるため、隣接するメガヘクスにいるAA及びHQユニットもAA DRMの計算に関与する。

### **15.13.3**　**CAS任務**

a.　1戦闘フェイズには各防御ヘクスに1つのCAS任務だけを行える。

b.　基本のBSRをCAS任務に適用するが、例外がある：

・　任務ヘクスは挿入マップ内の通常ヘクスである。

・　CAS任務は宣言攻撃を解決するたびに単独で行う。

### **15.13.4**　**妨害**

　BSRの妨害任務及び妨害の効果は修正され、港湾妨害が行える。

a.　**陸上の妨害**

・　陸上の妨害任務ヘクスは挿入マップのメガヘクスになる。陸上の妨害任務は単独で行い、各メガヘクスには1つの妨害任務しか割り当てられない。陸上の妨害目標のメガヘクスにいてもソ連の海軍ユニットは陸上の妨害任務の影響を受けない。ソ連の海軍ユニットは個々に妨害を受ける[15.13.4c]。

・　枢軸軍の妨害ユニットはメガヘクスの真ん中の通常ヘクスに置き、妨害の効果はメガヘクス内の全7通常ヘクスに適用する。

・　妨害値を持つ枢軸軍の航空ユニットはどれでも陸上の妨害任務ユニットになる資格がある。妨害任務ユニットは、BSRに従い護衛を付けられ、迎撃を受け得る。

・　迎撃は普通に解決する。

・　妨害任務ユニットは通常のAA射撃を受ける。

・　生き残った任務ユニットの妨害値を合計する。挿入マップにある陸上妨害表で判定し結果を適用する。

b.　**損害ポイント**(DP)

・　挿入マップ内では、DP損失を海軍ユニットだけでなく砲兵ユニットにも適用する。

・　妨害されたメガヘクス内にいる砲兵ユニットは、受けているDPごとに支援力が1減少する(他のマップにおける妨害と違う)。

・　DPの記録は数値マーカーを使う。

・　5DP以上を受けた砲兵ユニットは除去され、基幹ボックスに置かれる。

・　ソ連軍の工兵フェイズに、一般補給下の各砲兵ユニットのDPを1減少させる。

c.　**海軍ユニットの攻撃**

・　挿入マップ内にはヘクス2031だけに大規模港のシンボルがある。各GTに、このヘクスにいる海軍ユニット又は小艦隊を攻撃するための港湾妨害任務は１つだけ行える。ヘクス2013にいる他のユニットは無視する。

・　Ju87及びJu88だけが任務ユニットになれる。任務ユニットは、BSRに従い護衛を付けられ、迎撃を受け得る。

・　迎撃は普通に解決する。

・　妨害任務ユニットは通常のAA射撃を受ける。

・　生き残った任務ユニットの妨害値を合計する。港湾妨害表で判定し結果を適用する。

# 16.0　シナリオ6 　Leningrad Defensive Operation

**シナリオ要求：**

1.　マップB, L, W及びレニングラード挿入マップ

2.　枢軸軍セットアップカード3裏、  
　ソ連軍セットアップカード3表, 4表, 5. 6

3.　シナリオカード1表及び2両面

4.　使用ユニット：セットアップカードを参照

## 16.1　シナリオの長さ

　38ゲームターン。GT10から始まり、GT47で終わる。GT10の天候は自動的に(嵐のない)乾燥。残りのゲームターンは天候表で判定する。

## 16.2　シナリオ地域

　マップB, L, W及びレニングラード挿入マップ全域。

## 16.3　配置

　ソ連軍が先に配置する。

## 16.4　特別な制限

　マップA及びCに関することを除き、シナリオ5の14.4～14.7の全てを適用する。

## 16.5　航空準備

　通常の航空準備はGT11から行う。GT10の航空準備は終わっている。

## 16.6　増援と補充

a.　**ソ連軍の増援**：　ソ連軍セットアップカード3表、4表、5を参照。

b.　**ソ連軍の補充**：　シナリオカード2を参照。

c.　**枢軸軍の増援と補充**：　枢軸軍セットアップカード3裏を参照。

## 16.7　レニングラード挿入マップ

　シナリオ5の14.8及び第15章をこのシナリオにも適用する。

## 16.8　勝利条件

　シナリオカード2裏を参照

# 17.0　シナリオ7 　The Assault on Leningrad

**シナリオ要求：**

1.　レニングラード挿入マップ

2.　レニングラード挿入マップの特別ルール[PB 15.0]

3.　チャートカード1表及び2両面

## 17.1　シナリオの長さ

　8ゲームターン。GT40から始まり、GT47で終わる。GT10の天候は自動的に(嵐のない)乾燥。残りのゲームターンは天候表で判定する。

## 17.2　シナリオ地域

　レニングラード挿入マップにあるマップLの一部及び挿入マップ。

## 17.3　配置

a.　ソ連軍が先に配置する。

b.　セットアップ情報は全て挿入マップに書かれている。

　ソ連軍0-0-4 MSUの利用可能数は6個ではなく4個。

　枢軸軍セットアップの3列目、4007の－1表示は不要(すでに裏返されている)。

　枢軸軍セットアップの3列目、Bf109の数は6個ではなく5個。

## 17.4　特別な制限

a.　制限の多くは挿入マップに書かれている。

b.　VPマーカーを0に置く。

c.　両軍のステップロスマーカーを0に置く。

d.　ソ連軍のA及びIタイプRPマーカーを0に置く。枢軸軍のRPマーカーはどちらも使用しない。

e.　未実行の強制攻撃マーカーを0に置く。

f.　ソ連軍のAタイプRPは通常ヘクス2112 (Kirov工場)又は2706 (Kolpino工場)のどちらかで受け取る。

　ソ連軍の鉄道切断マーカーは7個ではなく8個。

## 17.5　航空準備

　通常の航空準備はGT41から行う。GT40の航空準備は終わっている。

## 17.6　増援と補充

a.　ソ連軍の増援は挿入マップセットアップの指示に従い登場する。MSUは自軍の補給源ヘクスから登場する。

b.　**ソ連軍の補充**：　挿入マップを参照。

|  |
| --- |
| **デザインノート**：　ソ連軍Aタイプ補充のルールは、KV戦車がKirov及びKolpino工場で集中的に作られていたことを表している。孤立するまで、戦車の多くは他の戦線へ送られた。包囲された後には、このおぞましい戦車を独占できた。 |

c.　**枢軸軍の補充**：　なし。

d.　枢軸軍の増援は挿入マップセットアップの指示に従い登場する。MSUは自軍の補給源ヘクスから登場する。枢軸軍の判断で特定のGTに利用できる特別増援プールグループは、各GTに1グループだけ登場させられる。

## 17.7　ソ連軍/フィンランド軍カレリアグループ

**17.7.1**　両軍はマップLのレニングラード北側にカレリアグループをセットアップする。

**17.7.2**　フィンランド軍及びソ連軍のカレリアグループユニットは以下に示す状況[17.7.3, 17.7.4]になるまで移動できない。

### **17.7.3**　**フィンランド軍ユニットの制限**

・　L2601を補給源とする。

・　鉄道輸送許容量を持たず、補給路に使用するための鉄道変換も行えない。

・　「ドイツ軍」の補給源は使用できないが、範囲内の「ドイツ軍」MSUを1ターン補給源として使用できる。

・　(単純化のため)フィンランド軍ユニットは攻撃補給を必要としない。

・　フィンランド軍ユニットは補充を使って再建できない。

・　枢軸軍が15VP以上を獲得するまで、フィンランド軍ユニットは移動及び宣言攻撃を行えない(獲得した次のGTから行える)。

### **17.7.4**　**ソ連軍ユニットの制限**

a.　フィンランド軍ユニットが1つ以上の宣言攻撃を行うまで、ソ連軍カレリアグループのユニットは交代される以外ではその場を離れられない。

b.　ソ連軍の第23軍HQは、別のソ連軍HQ (機能でも非機能でもよい)がそのヘクスへ入るまで移動できない。その後も1対1で交代できる。

c.　カレリアグループのソ連軍陸上戦闘ユニットは、そのヘクスに別のソ連軍陸上戦闘ユニット(戦力を問わず)が入れば移動できる。その後も1対1で交代できる。

d.　交代されれば、カレリアグループユニットも通常の移動及び戦闘を行える。

### **17.7.5**　どちらの軍もカレリアとの間で航空輸送も海上輸送も行えない。

## 17.8　勝利条件

　シナリオカード2裏を参照

# 18.0　シナリオ8　The Tikhvin Offensive

**シナリオ要求：**

1.　マップL

2.　枢軸軍セットアップカード2裏、  
　ソ連軍セットアップカード4裏

3.　シナリオカード1裏

4.　使用ユニット：　★のアイコン又は紫色のカラーコードを持つユニット。

## 18.1　シナリオの長さ

　10ゲームターン。GT-T29から始まり、GT-T38で終わる。GT-T29の天候は自動的に(降雪の停滞がない)凍結。残りのゲームターンは天候表で判定する。

## 18.2　シナリオ地域

　マップLのヘクス列40xx(含まない)より東でxx25(含む)より北の部分。

## 18.3　配置

　ソ連軍が先に配置する。

## 18.4　特別な制限

### **18.4.1**　ソ連軍のスキーユニットは降雪及び極寒のGTに浸透移動を行える。

### **18.4.2**　降雪及び極寒GTの枢軸軍鉄道許容量は6から3に減少する。

### **18.4.3**　降雪GTのソ連軍鉄道許容量は8から4に減少する。

### **18.4.4**　両軍ともシナリオ中に拠点を作れない。

### **18.4.5**　枢軸軍ユニットはLadoga湖の完全内海ヘクスへ入れない。

### **18.4.6**　GTはTyphoon! (T)の期間に合わせている。

### **18.4.7**　枢軸軍の選択増援グループユニットは、第8及び12装甲師団が同一装甲師団効果を得るのに使用できる。

### 18.4.8　全ての川、大河川、湖/内海、湿地及び沼地ヘクスはシナリオ中ずっと氷結している。

## 18.5　航空準備

　通常の航空準備はGT-T30から行う。GT-T29の航空準備は終わっている。

## 18.6　増援と補充

a.　**ソ連軍**：　セットアップカード4裏を参照

b.　**枢軸軍**：　セットアップカード2裏を参照

## 18.7　勝利条件

　シナリオカード1裏を参照

# 19.0　プレイの例

## 19.1　航空任務の例

|  |
| --- |
| **ノート**：　各航空任務(妨害又はCAS)に割当てられる航空ユニットの数はどちらの軍も最大3個までである。 |

## 例1：　妨害

　マップ上のどのヘクスへでも妨害任務を行える。枢軸軍航空妨害フェイズに、枢軸軍はソ連軍HQのいるヘクスに対し妨害任務を宣言した。枢軸軍はBf109 F(戦闘機)1個、Ju87 B(爆撃機)1個とJu88 B(爆撃機)1個を航空作戦カードの準備ボックスから取り、裏返して任務ヘクスに置いた。

　ソ連軍はその任務を迎撃することにし、MIG-3 F(戦闘機)2個を準備ボックスから取り上げ、表を向けて任務ヘクスに置いた。両軍の航空ユニットが任務ヘクスにあるため、航空戦闘を解決する。

　明確にすべき点：　航空戦闘では全ての航空ユニットを任務ユニット又は射撃ユニットに指定する。爆撃機(Bタイプのユニット)は自動的に任務ユニットになる。爆撃機は航空戦闘で決して射撃せず、その航空戦闘値は防御のみに使用する。たいていの戦闘機(Fタイプのユニット)は多目的戦闘機で、航空戦闘値(ACR)だけでなく妨害値やCAS値を持つ。多目的戦闘機が航空戦闘に参加する場合、その所有者は直ちにそれが(CAS又は妨害を行いACRは防御に使用する)任務ユニットなのか(ACRで相手ユニットを射撃する)射撃ユニットなのかを宣言しなけらばならず、それは後で変更できない。

　枢軸軍はここで航空ユニット3個を表にする。Bf109は多目的戦闘機なので枢軸軍はそれを射撃ユニットに指定した。

　枢軸軍がサイコロを振り、航空主導権を判定する。サイの目は「1」で、「枢軸軍主導権、局地的戦術優位性」となった。主導権を持つ枢軸軍が、制限内で航空戦闘を解決する敵航空ユニットとの組み合わせを決める。航空戦闘の第2ラウンドを行える局地的戦術優位性については後で述べる。敵の射撃ユニットには必ず何かをあてがう。まず、Bf109を1個のMIG-3に割当てた。枢軸軍にはもう射撃ユニットが残っていないので、残りのMIG-3に任務ユニットを割当てなければならない。どちらにするかは自分で選べるので、ACRの高いJu88を選んだ。MIG-3がJu88に帰還又は損害を与えるのは難しいだろう。もしソ連軍主導権であったならば、Ju87を狙っていただろう。

　航空戦闘では全ての射撃ユニットが同時に射撃する。任務ユニットはそのACRで防御するのみで射撃しない。ソ連軍はMIG-3でJu88を(MIG-3のACRは2、Ju88のACRは3)－1のコラムで射撃するが、サイの目は「6」で効果なしであった。

　Bf109対MIG-3の対決は両者が射撃する。(Bf109のACRは4、MIG-3のACRは2)枢軸軍は＋2のコラムで判定し、ソ連軍は－2のコラムで判定する。枢軸軍のサイの目は「5」でMIG-3に損害を与えた。ソ連軍のサイの目は「3」で効果なしであった。このMIG-3は損害ボックスに戻され、Bf109は局地的戦術優位性により第2ラウンドを行える。

　たいていの航空戦闘はこれで終了する。今回は枢軸軍に局地的戦術優位性があるために非交戦状態の枢軸軍射撃ユニットは新たな目標を選び射撃できる。枢軸軍唯一の射撃ユニット、Bf109は(対戦相手のMIG-3を第1ラウンドで損害ボックス送りにしたので)非交戦状態である。ソ連軍も残りは1個のMIG-3だけなのでそれを目標にする。枢軸軍は再び＋2のコラムでサイコロを振り「3」を出し、結果は除去である。このMIG-3は直ちに全滅ボックスへ送られる。局地的戦術優位性の目標ユニットは撃ち返せない。

　航空戦闘は終了する。生き残った全ての射撃ユニット(ここではBf109だけ)は飛行済ボックスへ戻る。Ju87及びJu88は妨害任務を継続する。

　ソ連軍はHQユニットが任務ヘクスにいるのでAA射撃を行える(隣接する6ヘクスのどこかにいても行る)。HQはAA射撃のサイの目に＋1DRMを与える。ソ連軍はJu88から射撃する。サイの目は8 (9に修正される)で、結果は帰還となった。Ju88は直ちに飛行済ボックスへ置かれる。次のJu87に対するサイの目は5で、HQ DRMはvs.Ju87のDRMで相殺され修正後も5となり、結果は効果なし。航空戦闘及びAA射撃を生き延びたJu87は任務を行える。枢軸軍は任務ヘクスに残った妨害値に等しい妨害レベル(最大2まで)をそのヘクスに置ける。Ju87の妨害値2であるから、レベル2の妨害マーカーを任務ヘクスに置き、Ju87を飛行済ボックスへ移す。この航空任務は終了し、妨害マーカーはゲームターン中間フェイズに取り除かれるまで任務ヘクスに残る。除去されるまでこのマーカーは任務ヘクス及びその周囲6ヘクスにソ連軍に影響する妨害地域を作る(妨害の効果はチャートカードを参照)。

## 例2：　CAS

**状況**：　枢軸軍はいくつかのソ連軍ユニット(そのうち2つはAAユニット)がいるヘクスに対し攻撃を宣言した。宣言攻撃マーカーがそのヘクスに置かれている。枢軸軍戦闘フェイズの開始時に、枢軸軍はCAS任務を行わせる航空ユニットを全て指定し、その中から特定の宣言攻撃にユニットを割当てる。妨害任務と違い、CAS任務を行えるのは宣言攻撃マーカーがあるヘクスだけである。枢軸軍は準備ボックスからBf109を1個とJu87を1個取り上げ、裏返して任務ヘクスに置いた。攻撃側プレイヤー(今回は枢軸軍)が全てのCAS任務を配置し終えたら、防御側プレイヤーがCAS任務を配置する。ソ連軍はMIG-3戦闘機2個とSU-2爆撃機1個を、同じ任務ヘクスへ、CAS任務を行わせるために、表を向けて置いた。

　両軍の航空ユニットが任務ヘクスにあるため航空戦闘を行う。

1.　枢軸軍は、CAS値が0であるBf109をあえて射撃ユニットと宣言する必要はない。

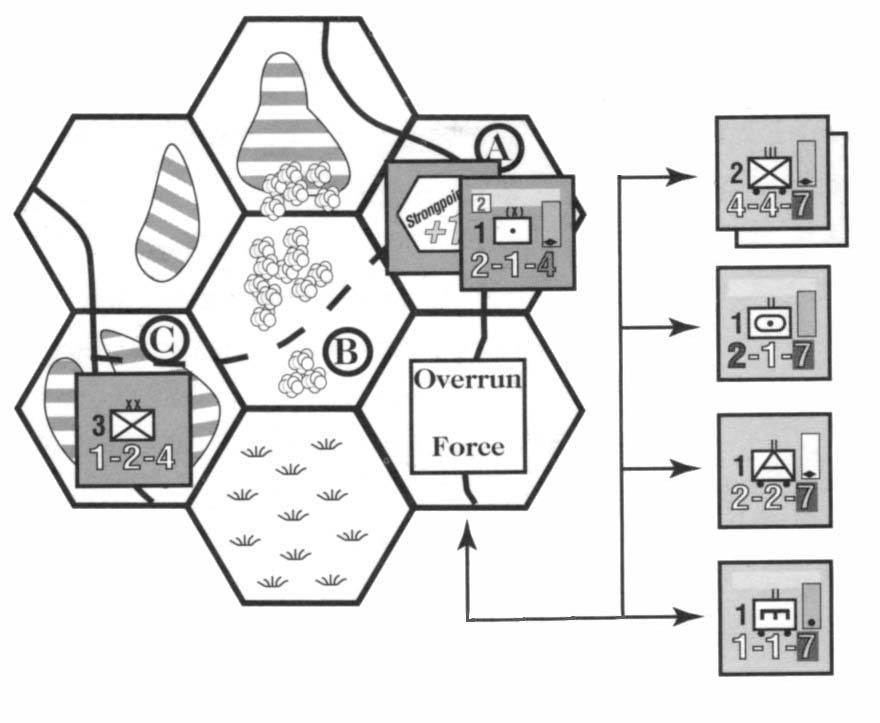
2.　枢軸軍が航空主導権を判定する。サイの目は6で、航空戦闘は発生せず、全ての射撃ユニットは飛行済ボックスへ戻る。

　両軍に、任務へクス又はそれに隣接するヘクスにAA射撃を行う資格のある陸上戦闘ユニットがあるため、両軍の任務ユニットがAA射撃を受ける。

　枢軸軍のサイの目は3で、効果なし。ソ連軍SU-2は任務ヘクスに残る。ソ連軍のサイの目は10で、＋2DRM (2個のAAユニット)と－1DRM (vs.Ju87)が適用され、結果は損害。スツーカはマップから取り除かれ損害ボックスに置かれる。

　SU-2は1のCAS値を使い、宣言攻撃に－1DRMを提供する。SU-2を飛行済ボックスへ戻し、「1」の数値マーカーを残してもよい。

## 19.2　オーバーランの例



**状況**：　枢軸軍の移動フェイズ。天候は乾燥。枢軸軍はソ連軍の砲兵旅団がいるヘクスAを図に示す部隊でオーバーランする。全てのドイツ軍自動車化ユニットはヘクスAに隣接するヘクスで枢軸軍移動フェイズを開始したためスタックで移動できる。

　ソ連軍砲兵ユニットがいるヘクスには拠点があるため、そこをオーバーランするには12-1の戦闘比が必要である。枢軸軍の攻撃力が13あるのに対し、ソ連軍ユニットの防御力は1しかない。戦闘比は13-1で、陣地ヘクスをオーバーランするための１つ目の条件を満たしている。２つ目の条件は自動車化工兵がオーバーランに参加していることで、それも満たしている。

　枢軸軍はオーバーラン表を確認し、サイコロを振ると６を出した。これに、関連するDRMを適用する。

1.　戦闘比DRM：　13-1は－2DRM (10-1以上で14-1未満)

2.　防御側の状況DRM：　オーバーランを受けるユニットが砲兵だけによる－1DRM

3.　地形DRM：　オーバーランヘクスの拠点による＋2 DRM

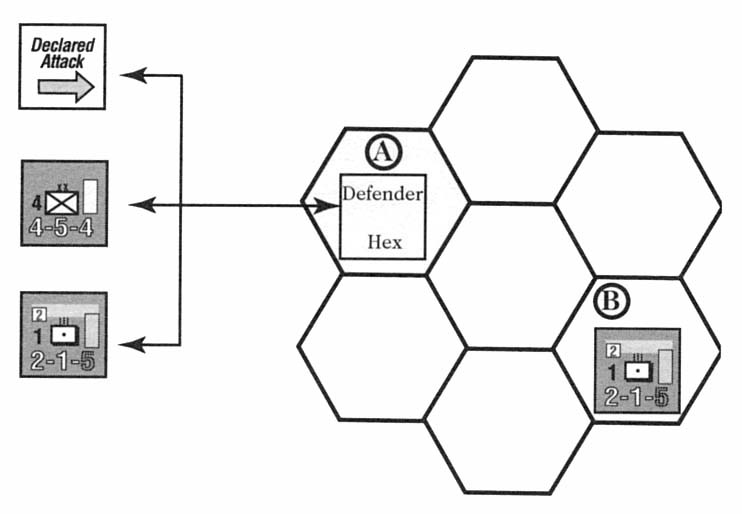
　合計DRMは－1で、修正後のサイの目は5になる。オーバーラン表の3－7の結果はオーバーラン成功である。ソ連軍ユニットはステップを失わないが、枢軸軍によって2ヘクス退却させられ、オーバーランマーカーが置かれる。枢軸軍のオーバーランスタックは空になったオーバーランヘクスへ前進し、2.5MPを消費する(オーバーランの実行に1MP、一級道路でヘクスへ進入することに0.5MP、そして拠点のあるヘクスへ進入するために1MP)。オーバーランヘクスにいるソ連軍ユニットはZOCを持たないが、もし持っていたとしてもオーバーランスタックは隣のヘクスから移動を開始するため追加のMPを消費しない。枢軸軍は工兵及び対空砲ユニットをヘクスAに残すことにした。枢軸軍工兵フェイズに工兵がいれば拠点を破壊できる。対空砲大隊は工兵の護衛役である。

　身軽になったオーバーランスタックは移動を続けヘクスBに進入する。平地以外のヘクスへ二級道路を使って進入することで1MP、ヘクスCにいるソ連軍ユニットのZOCへ進入することで追加1MPを消費する(ここまでで4.5MPを消費した)。ここでヘクスCをオーバーランすることができる。そのMPは、オーバーランの実行に1MP、平地以外のヘクスへ二級道路を使って進入することで1MPを消費する。2MPを加え、累計は6.5MPになる。枢軸軍ユニットのMAは全て7なので、オーバーランに必要なMPは十分である。オーバーランスタックの攻撃力は10で、減少戦力のソ連軍師団の防御力は2であるから、「ドイツ軍だけ」に許される最少戦闘比5-1を満たしている。オーバーランを行い、サイの目は8であった。今回は悪いDRMが適用される。戦闘比5-1による＋2DRMと丘陵地形による＋2 DRMで合計＋4であるが、オーバーランのDRMも＋/－3を超えないため、修正後のサイの目は11になる。オーバーランに失敗するだけでなくオーバーランスタックは1ステップを失う。オーバーラン移動は終了する。枢軸軍の残る選択肢は、追加の戦力をヘクスCに隣接させ、射程内へ砲兵を持ってきて、移動フェイズ終了時にヘクスCへ攻撃を宣言することである。

|  |
| --- |
| **ノート**：　この例の開始時、枢軸軍にはもう一つの選択肢があった。ヘクスAのソ連軍ユニットにはZOCがないため、オーバーランスタックはヘクスBへ移動しヘクスCの減少戦力師団にオーバーランを宣言することである。オーバーランスタックは2つのソ連軍ユニットに隣接しているが、1つのユニットのZOC内だけにいるためオーバーランを行える。ヘクスBへの進入に4MP (ZOCへの進入に1MP、平地への進入に1MP、森林への進入に追加2MP)を消費する。オーバーランには同じく2MPを消費する。オーバーランは6-1で行われ、5-1のDRMが適用されない。それでも(同じサイの目では)オーバーランは失敗するがステップロスは免れる。この場合、たとえヘクスCへのオーバーランが成功していても、さらにヘクスAのソ連軍ユニットをオーバーランするには移動力が足りない。 |

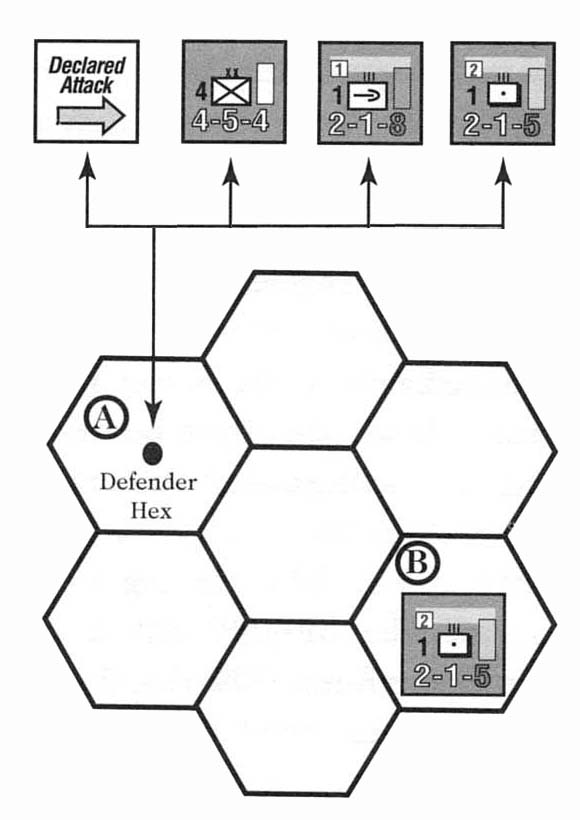
## 19.3　ソ連軍の砲兵支援

## 例1：



　通常、(防御でも攻撃でも)1つの宣言攻撃に対しソ連軍は1つの砲兵ユニットだけがその支援力を提供できる。この例におけるソ連軍は防御側で、ヘクスA (防御ヘクス)にいる砲兵ユニット又はヘクスBにいる砲兵ユニットのどちらかだけが支援力を提供でき、両方はできない。防御力を最大にするためには、ヘクスAの砲兵は防御力を、ヘクスBの砲兵は支援力を使用させる。例2及び3では複数のソ連軍砲兵が支援力を提供する状況を説明する。

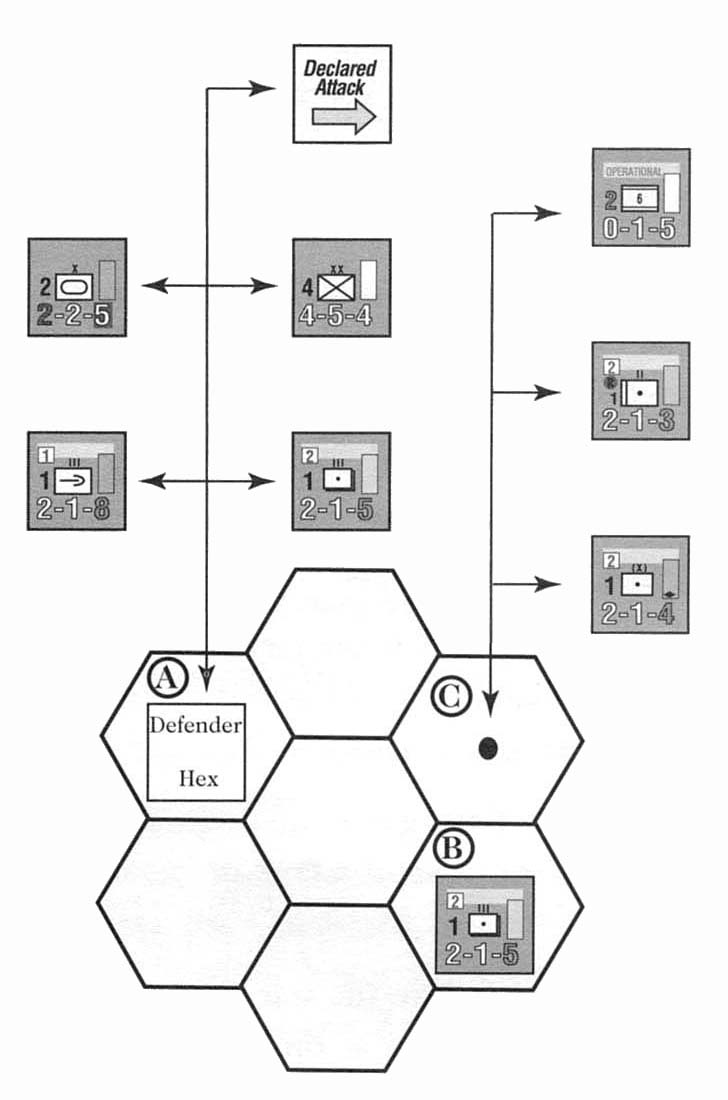
## 例2：



　防御時に2つ以上のソ連軍砲兵ユニットが防御ヘクスにいる場合、そのヘクスの防御に全ての(4つまで)砲兵ユニットが支援力を提供できる。この例におけるソ連軍はヘクスA (防御ヘクス)にいる2つの砲兵の支援力を使用するだろう。ソ連軍には、ヘクスAの1つの砲兵に支援力を使用させもう1つの砲兵に防御力を使用させることや、ヘクスAの両方の砲兵に防御力を使用させヘクスBの砲兵に支援力を使用させることもできる。ヘクスAのどちらかの砲兵ユニットが支援力を提供したら、ヘクスBの砲兵ユニットは支援力を提供できない。

|  |
| --- |
| **ノート**：　もし防御ヘクスが非機能状態HQの指揮範囲内にあった場合、防御ヘクスにいくつの砲兵がいても1つしか支援力を提供できない。 |

## 例3：



　機能状態のHQとスタックしている複数のソ連軍砲兵も支援力を提供できる。この例におけるソ連軍は(最大で)4つの砲兵ユニットがヘクスA (防御ヘクス)を支援できる。防御ヘクスにいる2つの砲兵ユニット[例2を参照]に加え、ヘクスCの機能状態HQとスタックしている2つの砲兵ユニットも支援力を提供できる。ルール上は(攻撃でも防御でも)1つの宣言攻撃に対し機能状態HQとスタックしている4つまでの砲兵ユニットが支援力を提供できる。例2同様、ヘクスA又はCにいるいずれかの砲兵ユニットが支援力を提供したら、ヘクスBの砲兵ユニットは支援力を提供できない。

|  |
| --- |
| **ノート1**：　もし防御ヘクスが非機能状態HQの指揮範囲内にあった場合、5つの砲兵ユニットのいずれか1つしか支援力を提供できない。  **ノート2**：　枢軸軍の航空妨害はそのレベルごとに1つずつHQとスタックして支援力を提供できる砲兵ユニットの数を減らす。この例において、ヘクスCに1レベルの妨害マーカーがあると、そのヘクスのどちらか1つの砲兵ユニットだけが支援力を提供できる。ヘクスCに2レベルの妨害マーカーがあると、そのヘクスのどちらの砲兵ユニットも支援力を提供できない[チャートカードの妨害の効果(13.2)を参照]。  **ノート3**：　8支援力(4つの砲兵ユニットは各々2支援力を持つ)を利用できるが防御ヘクスの7防御力(歩兵師団の5防御力と戦車旅団の2防御力)を超えている。ソ連軍は4つ全ての砲兵ユニットに支援させ8支援力のうち7だけを使用することもできるが、3つの砲兵ユニットに支援させ(6支援力)防御ヘクスにいる砲兵ユニットのどちらか1つの防御力を使用させてもよい。 |

# ソ連軍航空作戦カード

## 準備ボックス[Ready Box]

　このボックスにある航空ユニットはこのGTに任務を行える。

**嵐のGT**：このボックスにある全ての航空ユニットを直ちに飛行済ボックスへ移動する。すでに飛行済ボックスにあったユニットを含め、(全ての天候DRMを適用し)準備ボックスに移動するための判定を行う。

**注記**：(増援又は補充で)新たに登場した航空ユニットも嵐の影響を受ける。

## 飛行済ボックス[Flown Box]

1－8：準備ボックスへ移動  
 9＋：移動せずに残る

**天候DRM**  
＋1：泥濘、凍結、降雪、極寒  
＋2：嵐

**ユニットによるDRM**  
＋1：TB-3

## 損害ボックス[Damaged Box]

1－4：飛行済ボックスへ移動  
 5＋：移動せずに残る

**天候DRM**  
＋1：泥濘、降雪、極寒

**ユニットによるDRM**  
＋1：SU-2, TB-3

## 全滅ボックス[Destroyed Box]

　移動判定は行わない。航空補充ポイントを消費した(又は撤退した)場合にだけこのボックスから移動する。

**ソ連軍ユニット再建カード**：基幹ボックスの「タイプI 2RP」及び全滅ボックスの「タイプI 1RP」に偵察タイプを追加する。

## マップAのエラータ

**海上ゾーンマップ**：LadogaゾーンはPiepus湖を指している。Leningrad海上ゾーンの右上にある湖を指すのが正しい。

　海上ヘクス2339と2341の間にあるのは2321ではなく2340。

　海上ヘクス2539と2541の間にあるのは2521ではなく2540。

# 枢軸軍航空作戦カード

## 準備ボックス[Ready Box]

　このボックスにある航空ユニットはこのGTに任務を行える。

**嵐のGT**：このボックスにある全ての航空ユニットを直ちに飛行済ボックスへ移動する。すでに飛行済ボックスにあったユニットを含め、(全ての天候DRMを適用し)準備ボックスに移動するための判定を行う。

**注記**：(増援又は補充で)新たに登場した航空ユニットも嵐の影響を受ける。

## 飛行済ボックス[Flown Box]

1－7：準備ボックスへ移動  
 8＋：移動せずに残る

**天候DRM**  
＋1：凍結、極寒  
＋2：泥濘、降雪  
＋3：嵐

## 損害ボックス[Damaged Box]

1－5：飛行済ボックスへ移動  
 6＋：移動せずに残る

**天候DRM**  
＋1：極寒  
＋2：泥濘、降雪

## 全滅ボックス[Destroyed Box]

　移動判定は行わない。航空補充ポイントを消費した(又は撤退した)場合にだけこのボックスから移動する。

# セットアップカードのエラータ

## ソ連軍セットアップカード1表

　シナリオ4：配置ヘクス2804/A4141欄のドット(・)はA4141の後に付く。

　シナリオ4の増援：最初のグループはGT3に登場する。

　レベル2妨害ヘクスはC3602ではなく、C3620

## ソ連軍セットアップカード2表

　マップBの1列目、39/3 Bde砲兵の配置ヘクスはB1115

## 枢軸軍セットアップカード1表

　シナリオ5の鉄道輸送許容量の後に、「海上輸送許容量：3STP」を追加する。

## 枢軸軍セットアップカード2表

　増援の1列目：C2424の285 Sich, 3 Sich、C1916の706 Wach、C1020の全て、航空ユニット及びMSUはGT6に登場する。

　93 Div, SS Nord及び928+929砲兵はGT7に登場する。

## 枢軸軍セットアップカード3表

　2/SSTkを基幹ボックスに置く。

　鉄道変換ポイントは、マップL全体で8RCP。