

VICTORY ROADS



ドイツ軍サポートの説明



「帝国の終焉」サポートはイベントとしてプレイしなければなりません。他の目的のために消費することはできません。

サポートマーカーの数：パンツァーファウスト x2、ヒトラー・ユーゲント x5、警戒大隊 x8、混沌 x16

	<p>警戒大隊 Alert Battalions (8 サポート)</p> <p>このサポートは引かれた時点でプレイしなければなりません。大都市か小都市、または破壊されていない要塞のあるヘクスにサポートマーカーを配置します。配置するヘクスはドイツ軍支配下でなければなりません。配置されたサポートマーカーは、あらゆる点において、1ステップを有するドイツ軍 0-1-2 歩兵ユニットとして機能します。ユニットが除去された場合、サポートマーカーをゲームから取り除きます。</p>
	<p>対パルチザン作戦 Anti-partisans operations (1 サポート)</p> <p>ソ連軍プレイヤーがパルチザンサポートをプレイした時にプレイします。パルチザンサポートはキャンセルされ、パルチザンサポートと対パルチザン作戦サポートの両方がサポートプールに戻されます。</p>
	<p>大釜 Cauldron (1 サポート)</p> <p>ドイツ軍の OOS 状態のスタックの上にこのサポートマーカーを配置します。このサポートマーカーに隣接する OOS 状態のドイツ軍ユニット全てを、スタック制限を無視してこのマーカー上にスタックできます。このスタックは、戦闘後退却 (7.10.5) と同様に2ヘクスまで移動できます。この移動中、当該スタックは敵ユニットの存在するヘクスを1ヘクス通過することができます。しかしながら、後退中のユニットと通過するヘクスにいる敵ユニットの間で、ドイツ軍を攻撃側として戦闘を行わなければなりません。この戦闘中はどちらのプレイヤーもサポートマーカーを使用できず、地形修正は無視されます。攻撃側の損耗結果が1増加し、防御側の損耗結果は1減少します。戦術結果は無視されますが、生き残ったドイツ軍ユニットのスタックは AR の結果を被り、その後で移動を終えなければなりません。その後、サポートマーカーはサポートプールへ戻されます。結果的に生じたオーバースタックは、次の移動フェイズ中に修正されなければなりません。</p> <p>サポートフェイズ中に移動したユニットは、次の戦闘フェイズには攻撃を行えません。</p>
	<p>混沌 Chaos (16 サポート)</p> <p>このサポートマーカーには何の機能もなく、ドイツ軍プレイヤーに対するハンディキャップとしてのみ存在します。このサポートマーカーは、サポートフェイズの終わりにサポートプールへ戻されます。</p>
	<p>熱狂 Fanatism (2 サポート)</p> <p>このサポートマーカーは2つの用途で使用できます。</p> <ol style="list-style-type: none">ソ連軍プレイヤーターン中、最低1個のエリート SS ユニットが参加する戦闘の終了時にプレイします。ドイツ軍プレイヤーは 1D6 を振ります。出た目が1~5であれば、戦闘はキャンセルされ全ての戦闘結果は無視されます。ソ連軍プレイヤーは戦闘に参加した自軍ユニットのいずれか一つに1ステップロス適用しなければなりません。ドイツ軍プレイヤーは自軍ユニットのうち1つを除いた全てを除去し、残った1つのユニットを減少戦力面にします。エリート師団を KG に置き換えることはできません。サポートマーカーをターントラック上の6ターン後の欄に置きます。そのターンにこのサポートマーカーは増援として再び使用可能となります。ドイツ軍プレイヤーターン中、最低1個のエリート SS ユニットが参加する戦闘の終了時にプレイします。このサポートにより、防御側に追加で1ステップロスが適用されます。ソ連軍プレイヤーが NKVD サポートをプレイした後でも、このサポートマーカーをプレイすることができます。
	<p>ハインリツィ Heinrich (1 サポート)</p> <p>このサポートマーカーはドイツ軍 HQ の上に配置します。このサポートマーカーは対象の HQ に添付されます。このサポートマーカーが添付された HQ の CR 内で行われる全ての戦闘に関して、このサポートマーカーはソ連軍の砲兵 Artillery サポートを打ち消し、カチューシャ Katyushas サポートを左へ2シフトさせます。</p> <p>このサポートマーカーはサポートプールへは戻されません。添付された HQ が除去されるか、司令官解任が発生するまで、添付された HQ とスタックし続けます。添付された HQ が除去されるか、司令官解任の発生時にのみ、このサポートマーカーはサポートプールへ戻されます。</p>



VICTORY ROADS

	<p>ヒムラー Himmler (1 サポート)</p> <p>このサポートは引かれた時点でプレイしなければなりません。このサポートマーカ―を、ソ連軍プレイヤーが選択する3つのドイツ軍 HQ のうち、一つの上に配置します。このサポートマーカ―は対象の HQ に添付されます。このサポートマーカ―は以下の効果を持ちます：対象 HQ の CR 内にいる非 SS のエリートユニットは、エリート能力を失います；対象 HQ の CR 内で発生する戦闘に SS ユニ―が参加していない場合、ドイツ軍プレイヤーはサポートマーカ―を使用できません；対象 HQ は各ターンに1ヘクスしか移動できず、鉄道移動も行えません(6.4)</p> <p>このサポートマーカ―はサポートプールへは戻されません。添付された HQ が除去されるか、司令官解任が発生するまで、添付された HQ とスタックし続けます。添付された HQ が除去されるか、司令官解任の発生時にのみ、このサポートマーカ―はサポートプールへ戻されます。</p>
	<p>ヒトラー・ユーゲント Hitlerjugend (5 サポート)</p> <p>このサポートマーカ―は戦闘開始時に使用します。このサポートマーカ―は、ドイツ軍のステップロスを経験したユニットを1ステップ分、吸収することができます(攻撃側・防御側を問わず)。戦闘終了時、サポートマーカ―をサポートプールへ戻します。このサポートマーカ―がパンツァーファウスト Panzerfaust サポートと同時に使用された場合、ソ連軍プレイヤーは損耗結果を全て装甲ユニットに適用しなければならず、残りの損害を歩兵ユニットに適用できるのはその後のみとなります。</p>
	<p>Ju 52 (1 サポート)</p> <p>このサポートマーカ―は空の状況が曇天の時にはプレイできません。</p> <p>このサポートマーカ―はドイツ軍補給フェイズにプレイします。SR の設定可能なドイツ軍ユニットから4ヘクス以内に存在するドイツ軍ユニットのいるヘクスにこのサポートマーカ―を配置します。このサポートマーカ―から1ヘクス以内のドイツ軍ユニットは全て、パルチザン Partisans サポートの目標となったユニットを除き、次のドイツ軍補給フェイズまで補給状態にあるものと見なされます。</p> <p>各ドイツ軍補給フェイズの終了時、上述の配置時の制限を引き続き満たしている場合、ドイツ軍プレイヤーはこのサポートマーカ―をマップ上に維持する試みを行えます。ドイツ軍プレイヤーは1D6を振り、出た目が1〜3であれば、このサポートマーカ―はマップ上に留まることができます。それ以外の場合はサポートマーカ―はサポートプールへ戻されます。</p>
	<p>コマンド師団 Kommando division (2 サポート)</p> <p>このサポートマーカ―はソ連軍プレイヤーターン中、損耗結果が適用された後にプレイします。最低1個のドイツ軍ユニットが生き残っている場合、このサポートマーカ―を防御側ヘクスに配置します。このサポートマーカ―は1ステップの0-2-2ユニットとして機能します。ドイツ軍プレイヤーは、この戦闘に限り、自軍の戦術結果として追加のRを適用することができます。このサポートマーカ―は除去されるまでマップ上に留まらねばならず、除去された場合はサポートプールへ戻されます。</p>
	<p>ドイツ海軍 Kriegsmarine (1 サポート)</p> <p>このサポートマーカ―はドイツ軍戦闘フェイズ中にプレイします。このサポートマーカ―を沿岸ヘクスに配置します。このサポートマーカ―の範囲内(カッコ内に記載された範囲)のドイツ軍による攻撃は全て、右方向へ1コラムシフトを得ます。</p>
 	<p>ルフトヴァッフェ Luftwaffe (2 サポート)</p> <p>このサポートマーカ―は空の状況が曇天の時にはプレイできません。</p> <p>このサポートマーカ―をドイツ軍 HQ から9ヘクス以内で、且つドイツ軍支配下の大都市または小都市から5ヘクス以内のヘクスに配置します。2つのルフトヴァッフェ Luftwaffe マーカ―の範囲(カッコ内の数字)が重ならないように配置しなければなりません。</p> <p>ルフトヴァッフェ Luftwaffe の範囲内のドイツ軍による攻撃は全て、右方向へ2コラムシフトの航空支援を受けます。ルフトヴァッフェ Luftwaffe の範囲を判定する際は、サポートマーカ―のヘクス(カウントしない)から防御側のヘクス(カウントする)までを数えます。</p> <p>ソ連軍プレイヤーは、ルフトヴァッフェ Luftwaffe サポートマーカ―が配置されたヘクスを通してSRを引くことはできません。ただし、そのヘクスにソ連軍ユニットが存在する場合を除きます。</p>

VICTORY ROADS

	<p>強制的装甲攻勢 Mandatory Panzer Offensive (1 サポート)</p> <p>このサポートマークーが引かれた場合、ドイツ軍プレイヤーはこれを開示した上で、プレイするか否かを決定しなければなりません。</p> <p>プレイする場合、他のサポートの前にプレイされなければなりません。サポートフェイズ中、ドイツ軍プレイヤーは最低 1 個のドイツ軍装甲師団を含む自軍スタックの上にこのサポートマークーを配置します。このサポートマークーの下にあるドイツ軍の全装甲師団は、移動力の半分（切り下げ）まで移動することができ、その後戦闘を開始しなければなりません。戦闘はサポートフェイズ中に発生し、突破戦闘と同様に扱われます。この戦闘ではヒトラー信任レベルは上昇しません。その後サポートマークーをサポートプールへ戻します。</p> <p>プレイしない場合、または戦闘を行える装甲師団がない場合、ヒトラー信任レベルを 2 低下させます。その後サポートマークーをサポートプールへ戻します。</p>
	<p>モデル Model (1 サポート)</p> <p>このサポートマークーはドイツ軍 HQ の上に配置します。このサポートマークーは対象の HQ に添付されます。対象 HQ の CR 内にいる防御側ユニットは全て、エリート能力を使用できます。</p> <p>このサポートマークーはサポートプールへは戻されません。添付された HQ が除去されるか、司令官解任が発生するまで、添付された HQ とスタックし続けます。添付された HQ が除去されるか、司令官解任の発生時にのみ、このサポートマークーはサポートプールへ戻されます。</p>
	<p>ネーベルヴェルファー Nebelwerfer (2 サポート)</p> <p>このサポートマークーは、補給状態にある自軍ユニットの上に配置します。ネーベルヴェルファー Nebelwerfer サポートは、範囲内（カッコ内の数字）のドイツ軍プレイヤーによる攻撃全てに対し、右方向へ 2 コラムシフトのボーナスを与えます。</p> <p>ネーベルヴェルファー Nebelwerfer サポートは一度プレイされた後は移動できません。</p>
	<p>OKW 増援 OKW Reinforcements (1 サポート)</p> <p>このサポートマークーはドイツ軍増援・補充フェイズにプレイします。ドイツ軍は追加で 2RP を獲得します。</p>
	<p>Pak' 88 (2 サポート)</p> <p>このサポートマークーはソ連軍プレイヤーターン中、戦闘宣言の直後にプレイします。Pak' 88 サポートは、その戦闘に参加する全ソ連軍装甲ユニットの攻撃力を半減させます。戦闘終了後、このサポートマークーはサポートプールへ戻されます。</p>
	<p>パンツァーファウスト Panzerfaust (5 サポート)</p> <p>このサポートマークーはソ連軍プレイヤーターン中、戦闘宣言の直後にプレイします。パンツァーファウスト Panzerfaust サポートは、その戦闘に参加するソ連軍装甲ユニット 1 個（ドイツ軍プレイヤーが選択）の攻撃力を半減させます。戦闘終了後、このサポートマークーはサポートプールへ戻されます。</p>
	<p>赤い復讐 Red Vengeance (3 サポート)</p> <p>このサポートマークーは、ソ連軍ユニットがドイツ国内の大都市か小都市ヘクスに進入した時にプレイします。このサポートマークーを対象のヘクスに配置します。ソ連軍ユニットは、対象ヘクスを離れる際に追加 1MP を消費しなければなりません。さらに、対象ヘクスは T0 マーカーのオペレーション範囲外と見なされます。また、オペレーション範囲をカウントする際、対象ヘクスに隣接するヘクスは 1 ヘクスにつき 2 ヘクス相当としてカウントします。</p> <p>このサポートマークーは、T0 マーカーがそのヘクスに進入するまでマップ上に留まります。T0 マーカーが対象ヘクスに進入した場合、このサポートマークーはサポートプールへ戻されます。</p>
	<p>ルーデル Rudel (1 サポート)</p> <p>このサポートマークーは、最低 1 個の完全戦力のソ連装甲ユニットか、増強状態のソ連歩兵軍団が参加した戦闘の終了時にプレイします。可能であれば、ソ連軍プレイヤーは完全戦力面のユニット 1 個を減少戦力面に裏返さなければなりません。その後、ドイツ軍プレイヤーは 1D6 を振ります。出た目が 6 であれば、このサポートマークーをゲームから取り除きます。それ以外の場合はサポートプールへ戻します。</p>
	<p>シェルナー Schörner (1 サポート)</p> <p>このサポートマークーはドイツ軍 HQ の上に配置します。このサポートマークーは対象の HQ に添付されます。対象の HQ の CR 内で行われるソ連軍の攻撃は全て、戦術結果の DR と DR2（地形修正適用後）を D1 と読み替えます。</p> <p>このサポートマークーはサポートプールへは戻されません。添付された HQ が除去されるか、司令官解任が発生するまで、添付された HQ とスタックし続けます。添付された HQ が除去されるか、司令官解任の発生時にのみ、このサポートマークーはサポートプールへ戻されます。</p>

VICTORY ROADS

	<p>ソ連軍降伏 Soviet Surrender (1 サポート)</p> <p>このサポートマーカースは引かれた時点でプレイしなければなりません。OOS マーカースの乗っている全ソ連軍ユニットの補給状態を直ちに判定します。SR を引けないユニットは1ステップを失います。</p> <p>司令官解任が発生した場合、ドイツ軍プレイヤーはこのサポートマーカースを選択することはできません。</p>
	<p>ティーガー Tiger (2 サポート)</p> <p>このサポートマーカースは補給状態にある自軍ユニットの上に配置します。このサポートマーカースは対象ユニットに添付されます。ティーガー Tiger サポートは、添付されたユニットが参加する戦闘において、右方向へ2コラムシフトのボーナスを与えます。ティーガー Tiger サポートマーカースは添付されたユニットと一緒に移動します。</p>

添付：添付されたサポートマーカースは、マップ上から除去されるまで、添付先のユニットとスタックしていなければなりません (5.4.4)。

ヒトラー信任トラック

	ソ連軍プレイヤーにより 初めてヘクスが占領された時		ドイツ軍による ヘクス占領
ヘクス種類	Haltebefehl あり	Haltebefehl なし	
ドイツ国外の大都市 1	- 1	- 2	+ 2
ドイツ国内の大都市 (Koenigsberg を除く)、 Warsaw、Bucharest	- 2	- 3	+ 3
Koenigsberg または Budapest (両ヘクス)	- 3	- 4	+ 4
バルト海の港湾 (都市の占領と累積)	- 1	- 1	+ 1
プロエシュティ油田	- 2	- 2	+ 3
戦闘中に除去された各 HQ につき	- 1	- 1	関係なし

1. ソ連軍プレイヤーがドイツ国内の大都市を占領した後は適用されない

VICTORY ROADS








ソ連軍サポートの説明



 	<p>砲兵 (T0) Artillery (T0) (+2[1] x3, +3[1] x1)</p> <p>このサポートマーカースは補給状態の自軍ユニットの上に配置します。砲兵 Artillery サポートは、範囲内（カッコ内の数字）で行われるソ連軍プレイヤーの攻撃全てに対し、右方向へ2または3コラムシフトのボーナスを与えます。砲兵 Artillery サポートは一度プレイされた後は移動できません。</p>
	<p>航空支援 (T0) Air Support (T0) (+1/[3] x3, +2/[2] x1, +1/[4] x1, +1/[5] x1)</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> </div> <p>このサポートマーカースは空の状況が曇天の時はプレイできません。</p> <p>このサポートマーカースを T0 のオペレーション範囲内で、且つソ連軍支配下の大都市または小都市から5ヘクス以内のヘクスに配置します。複数の航空支援 Air Support マーカースの範囲（カッコ内の数字）が重ならないように配置しなければなりません。</p> <p>航空支援 Air Support の範囲内のソ連軍による攻撃は全て、右方向へ1または2コラムシフトの航空支援を受けます。航空支援 Air Support の範囲を判定する際は、サポートマーカースのヘクス（カウントしない）から防御側のヘクス（カウントする）までを数えます。</p> <p>ドイツ軍プレイヤーは、航空支援 Air Support サポートマーカースが配置されたヘクスを通してSRを引くことはできません。ただし、そのヘクスにドイツ軍ユニットが存在する場合を除きます。</p> <p>3ヘクス以上の範囲を持つ航空支援 Air Support サポートは、阻害効果も有しています。それらの航空支援 Air Support マーカースが配置されたヘクスに進入する敵ユニットは、追加 1MP を消費しなければなりません。また、それらの航空支援 Air Support マーカースの範囲内にある敵ユニットは、RP を受け取ることができません。</p>
	<p>同盟国の降伏 Ally Capitulation (2 サポート)</p> <p>このサポートマーカースはソ連軍突破フェイズの終了時にプレイします。詳細はルールブックを参照してください(14)</p>
	<p>ボグダノフ (T0) Bogdanov (T0) (1 サポート)</p> <p>このサポートマーカースは天候が泥濘の時にはプレイできません。</p> <p>このサポートマーカースをソ連軍装甲ユニットの上に配置します。そのターン中、このサポートマーカースは対象のユニットに添付されます。ソ連軍装甲ユニットは、ボグダノフ Bogdanov とスタックしている間、下記の影響を受けます。</p> <ul style="list-style-type: none"> 山岳、道路、鉄道を除く全ての地形の移動コストが 1MP になります。 移動に関してのみ、大河川は小河川として扱い、小河川の実在は無視します。 突破移動時、装甲ユニットは全移動力で移動できます。
	<p>架橋工兵 (T0) Bridge Engineers (T0) (2 サポート)</p> <p>このサポートマーカースはソ連軍プレイヤーターン中、いつでもプレイできます。このサポートマーカースを大河川または小河川に隣接する自軍ユニットの上に配置します。このサポートマーカースはソ連軍の補給判定と移動に関して、全ての河川の影響を打ち消します。</p>
	<p>ドイツ軍降伏 Germans Surrender (2 サポート)</p> <p>このサポートマーカースは引かれた時点でプレイしなければなりません。このサポートマーカースをマップ上の任意のヘクスに配置します。このサポートマーカースから5ヘクス以内に存在する OOS 状態のルーマニア軍ユニットを全て除去します。このサポートマーカースから5ヘクス以内で、かつ補給状態の味方ユニットから6ヘクス以上離れている OOS 状態のドイツ軍ユニットとハンガリー軍ユニットを全て除去します。</p> <p>ドイツ軍プレイヤーは、このサポートマーカースから5ヘクス以内にある OOS 状態のドイツ軍ユニットを自発的に除去しても構いません。自発的に除去された2ステップごとに、ドイツ軍プレイヤーは除去されたユニットの中から減少戦力面の攻撃力が1以下の非エリートユニット1個を選択することができます。選択されたユニットは、2ターン後の増援として減少戦力面で登場します。</p>

VICTORY ROADS

	<p>カツコフ (T0) Katukov (T0) (1 サポート)</p> <p>このサポートマーカースは天候が泥濘の時にはプレイできません。</p> <p>このサポートマーカースをソ連軍装甲ユニットの上に配置します。そのターン中、このサポートマーカースは対象のユニットに添付されます。ソ連軍装甲ユニットは、カツコフ Katukov とスタックしている間、下記の影響を受けます。</p> <ul style="list-style-type: none"> 山岳、道路、鉄道を除く全ての地形の移動コストが 1MP になります。 移動に関してのみ、大河川は小河川として扱い、小河川の影響は無視します。 突破移動時、装甲ユニットは全移動力で移動できます。
	<p>カチューシャ (T0) Katyusha (T0) (1 サポート)</p> <p>このサポートマーカースは補給状態の自軍ユニットの上に配置し、そのユニットに隣接するいずれかのヘクスを射撃目標として選択します。2D6 を振り、CRT の 5 : 1 のコラムで損耗結果を確認します。下記の修正が加わります：</p> <ul style="list-style-type: none"> 平地ヘクス：-1 コラム 要塞または大都市ヘクス：-2 コラム <p>攻撃側の損耗は無視します。防御側のステップロスをもどのユニットに適用するかは防御側が決定しますが、この結果によりユニットが除去されることはありません。その後、このサポートマーカースをサポートプールへ戻します。</p>
	<p>レンドリース Lend-Lease (2 サポート)</p> <p>このサポートマーカースをプレイする場合、スターリン Stalin を除く他のサポートマーカースより先にプレイしなければなりません (11.5.2)。このサポートマーカースを所属する T0 マーカースの上に配置します。そのターン中、このサポートマーカースは対象の T0 に添付されます。対象の T0 のオペレーション範囲は 3 ヘクス延長されます。このターン中に対象の T0 が大攻勢を実施していた場合、オペレーション範囲は 3 ではなく 5 ヘクス延長されます。</p>
	<p>欺瞞作戦 Maskirovka (3 サポート)</p> <p>このサポートマーカースは下記の 2 つのうち、いずれかをプレイできます。</p> <ol style="list-style-type: none"> サポートフェイズ中にプレイします。ソ連軍プレイヤーは、他の T0 のボックスから欺瞞作戦 Maskirovka サポートがプレイされた T0 の「使用可能なサポート」ボックスへ、使用可能なサポートマーカースを 2 個移動させることができます。これらのサポートマーカースはすぐにプレイできます。さらに、欺瞞作戦 Maskirovka サポートがプレイされた T0 のオペレーション範囲内にある増強状態の歩兵軍団 2 個を通常状態に戻すことで、同じオペレーション範囲内にある歩兵軍団 2 個を増強状態にすることができます (9.2.2 および 10.3.2 は無視します) ソ連軍プレイヤーターン終了時にプレイします。ソ連軍プレイヤーはこのサポートマーカースをゲームから取り除き、かわりに橋頭堡マーカース 2 個を受け取ります。橋頭堡マーカースはただちに補給状態の自軍ユニットの上に配置しなければなりません。橋頭堡マーカースの置かれたヘクスのスタック制限は 6 個師団となり、全てのユニットが攻撃や防御に参加できます。橋頭堡マーカースは、ソ連軍の補給判定と移動に関して、隣接する大河川及び小河川の影響を打ち消します。各ソ連軍プレイヤーターンの終了時、ソ連軍プレイヤーは 4 個師団以上のユニットがスタックしていない橋頭堡マーカースの再配置を試みることができます。再配置を試みる各マーカースごとに 1D6 を振ります。1 か 2 が出ると、補給状態にある別の自軍ユニットの上へ橋頭堡マーカースを移動することができます。他の目が出た場合、橋頭堡マーカースはゲームから取り除かれます。
	<p>NKVD (T0) (2 サポート)</p> <p>このサポートマーカースはドイツ軍プレイヤーターンの戦闘開始時に使用します。ソ連軍プレイヤーは 1D6 を振ります。出た目が 1 か 2 の場合、攻撃側の戦術結果は AR と Eng を除き、全て無視されます。出た目が 3 か 4 の場合、攻撃側の戦術結果は Eng を除き、全て無視されます。出た目が 5 か 6 の場合、効果はありません。戦闘終了時、サポートマーカースをサポートプールへ戻します。</p>

VICTORY ROADS

	<p>パルチザン (T0) Partisans (T0) (4 サポート)</p> <p>このサポートマーカーは下記の2つのうち、いずれかをプレイできます。</p> <ol style="list-style-type: none"> サポートフェイズ中にプレイします。このサポートマーカーを、ソ連国内の森林か沼地で、大都市や要塞の無いヘクスにいるドイツ軍非 SS ユニットのヘクスの上に配置します。対象ユニットはこのターン中 OOS と見なされます。対象のユニットがそのヘクス内に単独で存在しており、攻撃を受けた場合、戦闘解決に関してはヘクスの地形を平地として扱います。対象のヘクスに鉄道が存在する場合、そのヘクスを通過して鉄道移動を行うことはできません。 ソ連軍増援・補充フェイズにプレイします。ソ連軍プレイヤーは追加で 1RP を獲得し、このサポートマーカーをゲームから取り除きます。
	<p>計画 Planning (2 サポート)</p> <p>このサポートマーカーは下記の2つのうち、いずれかをプレイできます。</p> <ol style="list-style-type: none"> STAVKA フェイズにプレイします。このサポートマーカーの所属する T0 マーカーは、STAVKA 表でダイスを振ること無く、可能な範囲で最大数のユニットを STAVKA ボックスから獲得できます (12.1.1) サポートフェイズ中にマップ上の1ヘクスを選択します。対象ヘクスにいる歩兵軍団は全て増強状態となります。
	<p>予備 (T0) Reserve (T0) (2 サポート)</p> <p>このサポートマーカーを、敵ユニットに隣接していない補給状態の自軍ユニットの上に配置します。予備 Reserve サポートを置かれたユニットは、移動も攻撃も行えません。次の突破フェイズ中に、予備 Reserve サポートを突破マーカーと取り換え、サポートマーカーはサポートプールへ戻します。突破マーカーを置かれたユニットは、突破フェイズ中に全移動力を使って移動と戦闘を行えます (8 参照)</p>
	<p>ルーマニア兵の脱走 Romanian Desertion (1 サポート)</p> <p>このサポートマーカーはソ連軍移動フェイズの開始時にプレイします。ソ連軍プレイヤーは、ドイツ軍ユニットとスタックしていない全てのルーマニア軍ユニットを、好きな方向へ1ヘクス移動させることができます。次にソ連軍プレイヤーはこのサポートマーカーをマップ上の任意のヘクスに配置します。このサポートマーカーから1ヘクス以内で、ルーマニア軍の参加する戦闘は、下記の影響を受けます；地形修正後の戦術結果が DR, DR2, DR3 の場合、防御側ユニットに追加1ステップロスが適用されます。</p>
	<p>レイバルコ (T0) Rybalko (T0) (1 サポート)</p> <p>このサポートマーカーは天候が泥濘の時にはプレイできません。</p> <p>このサポートマーカーをソ連軍装甲ユニットの上に配置します。そのターン中、このサポートマーカーは対象のユニットに添付されます。添付された装甲ユニットは、下記の影響を受けます。</p> <ul style="list-style-type: none"> ソ連軍プレイヤーは、エリート能力を使用したのと同様に、戦術結果を選択することができます (7.9.3) 添付されたユニットが平地ヘクスを攻撃する場合 (小河川ヘクスサイド越しの場合を含む)、E および E2 の結果は E3 となります。E3 の場合、その戦闘に参加した全てのユニットに突破マーカーを置くことができます。 添付されたユニットが、平地でなく、沼地でなく、要塞化されていないヘクスを攻撃する場合、攻撃側戦術結果に対する地形修正を無視します。
	<p>スタラク収容所捕虜 (T0) Stalag Prisoners (1 サポート)</p> <p>このサポートマーカーは、所属する T0 がドイツ国境から3ヘクス以内に存在するソ連軍増援・補充フェイズにプレイします。ソ連軍プレイヤーは、ソ連歩兵軍団1個を再建し、対象 T0 のオペレーション範囲内に配置できます。</p>
	<p>奇襲攻撃 (T0) Surprise Attack (T0) (3 サポート)</p> <p>このサポートマーカーをプレイする場合、スターリン Stalin と lendリース Lend-Lease を除く他のサポートマーカーより先にプレイしなければなりません (11.5.2)。このサポートマーカーを自軍スタックの上に配置します。このスタックは直ちに1ヘクス移動し、戦闘を行うことができます。この戦闘はサポートフェイズ中に発生し、突破戦闘と同様に扱います。その後サポートマーカーをサポートプールへ戻します。</p> <p>奇襲攻撃 Surprise Attack サポートマーカーは、橋頭堡マーカーの上に配置することはできません。</p>
	<p>ソ連軍潜水艦 Soviet Submarines (1 サポート)</p> <p>このサポートマーカーは下記の2つのうち、いずれかをプレイできます。</p> <ol style="list-style-type: none"> ドイツ軍移動フェイズ開始時にプレイ。このターン、ドイツ軍プレイヤーは海上移動を行えません。 ドイツ海軍 Kriegsmarine サポートの効果打ち消します。

VICTORY ROADS

スターリン Stalin (1 サポート)

このサポートマーカースは引かれた時点でプレイしなければならず、他の全てのサポートマーカースより先にプレイしなければなりません(11.5.2)。ソ連軍プレイヤーは 1D6 を振ります。**スターリン Stalin** サポートが所属する T0 マーカースのオペレーション範囲内か、それよりも東にある Haltebefehl マーカースで、00S 状態の師団の上に置かれているもの 1 つにつき 1 を出た目から引きます。

0 以下	後方連絡線の確保	この T0 が保有するサポートマーカースで、このソ連軍サポートフェイズ中にプレイ可能なものは全て、00S 状態の師団の上に置かれた Haltebefehl マーカースを含むヘクスを占領するためにプレイされなければなりません。プレイされたサポートは、この T0 のオペレーション範囲内では、他の戦闘に使用することはできません。プレイできなかったサポートは全てサポートプールへ戻されます。この T0 のオペレーション範囲内にある歩兵軍団を増強状態にすることはできません。この T0 がこのターンに大攻勢を実施していた場合、かわりに 1 の結果を適用します。
1	管理機能の麻痺	スターリン Stalin サポートの所属する T0 が保有する使用可能なサポートのうち、ランダムに選ばれた 2 個をサポートプールへ戻します。
2	上層部の確執	ソ連軍プレイヤーは、他の各 T0 ボックスからサポートマーカースを 2 個ずつ選びます。それぞれのうち 1 個をサポートプールへ戻し、残りの 1 個をスターリン Stalin サポートの所属する T0 の「使用可能なサポート」ボックスへ移します。
3	強制的攻勢	この T0 が保有するサポートマーカースで、このソ連軍サポートフェイズ中にプレイ可能なものは全てプレイされなければなりません。プレイできなかったサポートは全てサポートプールへ戻されます。この T0 のオペレーション範囲内にある歩兵軍団を増強状態にすることはできません。
4	戦略的停止	このターン中、この T0 のサポートはプレイできません。この T0 がこのターンに大攻勢を実施していた場合、かわりに 3 の結果を適用します。
5	再配置	この T0 を移動モードにします。ソ連軍プレイヤーは、この T0 を移動させるために、この T0 のボックスからサポートを 2 個まで使用できます。残りの使用可能なサポートはサポートプールへ戻されます。この T0 がこのターンに大攻勢を実施していた場合、かわりに 3 の結果を適用します。
6	優先的戦線	ソ連軍プレイヤーはサポートプールからサポートマーカース 2 個を選び、この T0 の「使用可能なサポート」ボックスに置きます。これらのサポートはすぐにプレイできます。

ジューコフ Zhukov (1 サポート)

このサポートマーカースは引かれた時点でプレイされなければなりません。このサポートマーカースを所属する T0 マーカースの上に配置します。そのターン中、このサポートマーカースは対象の T0 に添付されます。対象の T0 マーカースは、このターン中モードを変更できません。対象の T0 から 9 ヘクス以内で発生する戦闘(突破戦闘は除く)は全て、“Hourra!” 攻撃でなければなりません。これらの戦闘は右方向へ 1 コラムシフトの修正を受けます。戦闘解決のダイスの目がゾロ目だった場合、攻撃側に追加 1 ステップロスが適用されます。

添付：添付されたサポートマーカースは、マップ上から除去されるまで、添付先のユニットとスタックしていなければなりません (5.4.4)。

VICTORY ROADS

戦闘結果表 CRT (7. 7)

2d6	Ratio 1/2			Ratio 1/1			Ratio 2/1			Ratio 3/1			Ratio 4/1			Ratio 5/1			Ratio 6/1			2d6
	losses	A	D	losses	A	D	losses	A	D	losses	A	D	losses	A	D	losses	A	D	losses	A	D	
2	3/0	AR	R	2/0	AR	R	2/1	AR	F	1/0	AR	R	1/0	-	R	0/0	-	S	1/1	E	DR	2
3	2/0	AR	R	2/1	AR	F	1/0	AR	-	1/0	AR	R	0/0	-	S	1/1	E	R	1/1	D1	DR2	3
4	2/1	AR	Eng	1/0	AR	R	1/0	AR	R	0/0	Eng	-	1/1	Eng	F	1/1	D1	F	0/1	E	DR2	4
5	1/0	-	Eng	1/0	Eng	-	0/0	Eng	F	1/1	E	R	1/1	D1	S	0/1	E	DR	0/1	E2	DR2	5
6	1/0	AR	R	1/0	AR	R	1/1	-	R	1/1	D1	F	0/1	E	DR	0/1	E	DR	1/2	E	DR2	6
7	1/0	-	-	0/0	Eng	-	1/1	E	S	0/1	E	DR	0/1	E2	DR	0/2	E2	DR2	0/2	E2	DR3	7
8	1/0	E	F	1/1	E	F	0/1	E	S	0/1	E2	DR	1/2	E	DR2	1/2	E2	DR2	0/2	E3	Eng	8
9	1/1	E	-	1/1	E	-	0/1	D1	DR	1/2	E	DR2	1/2	E2	DR2	0/2	E2	DR3	0/2	E2	DR3	9
10	1/1	E	Eng	0/1	E	DR	1/2	E	DR2	1/2	E2	DR2	0/2	E2	DR3	0/2	E3	DR2	1/3	E3	DR3	10
11	0/1	E	DR	1/2	E	DR2	1/2	E2	DR2	0/2	E2	DR3	0/2	E3	DR3	1/3	Eng	DR3	0/3	Eng	DR3	11
12	1/2	E2	DR2	1/2	E2	DR2	0/2	E2	DR3	0/2	E3	DR3	1/3	E3	DR3	0/3	E3	DR3	0/4	E3	DR3	12

注意：

戦闘前に防御側の補給状態を判定。

突破戦闘では攻撃側に戦術結果は発生しない。

戦闘結果：

AR: 攻撃側ユニットは1ヘクス退却、又は2ステップロス

D1: 防御側に追加1ステップロス

DR, DR2, DR3: 防御側ユニットは1/2/3ヘクス退却

E, E2, E3: 攻撃側ユニットの1/2/3個に突破マーカーを置いてよい（攻撃側が装甲突破を宣言していた場合、装甲師団は1/2ユニットとカウントする）

Eng: プレイヤーは同じコラムでもう一度ダイスを振り（修正なし）、損耗結果のみを両軍に適用する。たとえ一方の軍が損耗により全滅していた場合でも実施。

F: 防御側は現在地に留まるか、1ヘクス退却してステップロスを1減少させる。

S: 防御側は現在地に留まって追加1ステップロスを受けるか、1ヘクス退却する。

R: 防御側は、敵ユニットに隣接しておらず、防御ヘクスから2ヘクス以内にいるユニット1個を移動させることができる。選択されたユニットは移動力の半分まで使って移動できる。このユニットは敵ユニットに隣接して移動を終えられませんが、攻撃を受けたヘクスでは移動を終えられない。

VICTORY ROADS

地形効果表

地形	名称	移動	戦闘への影響	攻撃側 戦術結果	防御側 戦術結果
	平地	1MP			
	森林	2MP	防御力 2 倍	E 無視 E2 → E E3 → E2	S 無視 DR → S DR2 → DR DR3 → DR2
	荒地	2MP	防御力 2 倍	E 無視 E2 → E E3 → E2	S 無視 DR → S DR2 → DR DR3 → DR2
	山岳	3MP	攻撃力 1/2 (装甲ユニット) 防御力 3 倍 (装甲ユニットを除く)	E, E2, E3 無視	S, DR, DR2 無視 DR3 → S
	沼地	3MP	攻撃力 1/2 (装甲ユニット) 防御力 3 倍 (装甲ユニットを除く)	E, E2, E3 無視	S, DR, DR2 無視 DR3 → S
	大都市	—	防御力 2 倍	E 無視 E2, E3 → E	S 無視 DR, DR2 → S DR3 → DR
	ドイツ国内 の大都市	—	防御力 2 倍	E, E2, E3 無視 (“Hourra!” 攻 撃を含む)	S 無視 DR, DR2 → S DR3 → DR
	小河川	+1MP	攻撃力 1/2 (全ての攻撃が河川ヘクスサイド 越しの場合)		
	大河川	+2MP	攻撃力 1/2	E 無視 E2 → E E3 → E2 (全ての攻撃が 河川ヘクスサイ ド越しの場合)	
	道路／鉄道	1/2MP			
	拡張要塞	13. 2. 3 参 照	防御力 3 倍	E, E2, E3 無視 (“Hourra!” 攻 撃を含む)	S, DR, DR2 無視 DR3 → S
	通常要塞		防御力 2 倍 (全ての攻撃が要塞ヘクスサイド 越しの場合)	E 無視 E2, E3 → E (全ての攻撃が 要塞ヘクスサイ ド越しの場合)	S 無視 DR, DR2 → S DR3 → DR (全ての攻撃が 要塞ヘクスサイ ド越しの場合)
	湖	通行不可	赤ヘクスサイド越しは不可		

Translated by Taka Kawasaki (Aug 2015)