

A GAME BY
WOLFGANG KLEIN



ASSAULT



Red Horizon 41



EXPANSION

日本語ルールブック



TACTICAL AIR & ARTILLERY SUPPORT



WARGAMES MADE IN
GERMANY

索引

1.0 このエキスパンションについて	2
1.1 コンポーネント	2
1.2 TA/OASエキスパンションの導入	2
1.2.1 コマンド・カードの除去	3
1.2.2 TOASカードの追加	3
1.2.3 計画フェイズの追加	3
1.2.4 使用後のTA/OASカード	3
2.0 戦術航空支援 (TAS)	4
2.1 計画フェイズ中のTAS要請	4
2.2 TASのタイミング	4
2.3 目標の特定	4
2.4 TASに対する防御	4
2.5 AA (対空) 射撃に対するTASの防御	5
2.6 TASによる攻撃の解決	5
2.6.1 TASの視認判定	5
2.6.2 TASの精度判定	5
2.6.3 TASによる攻撃結果	6
2.6.4 TASによる建物の破壊	6
2.6.5 TASによる2回目の攻撃	6
2.6.6 2回目の攻撃における精度修整	6
3.0 盤外砲兵支援 (OAS)	6
3.1 計画フェイズ中のOAS要請	7
3.2 OAS着弾時間	7
3.3 1回目・2回目の攻撃のための目標視認	7
3.3.1 2回目の攻撃のための視認	7
3.3.2 2回目の攻撃における精度修整	7
3.4 OASの射撃モード	7
3.4.1 煙幕展張	8
3.4.2 制圧射撃	8
3.4.3 火力支援	8
3.4.4 効力射撃	8
3.4.5 砲撃	8
3.5 射撃精度	8
3.6 攻撃結果	9
3.6.1 OASによる建物破壊	9
3.6.2 OAS攻撃による砲弾痕	9
4.0 ブラスト値と建物	9
シナリオ	10
支援要請!!	10
クライム戦闘団!	11
ドウボボ飛行場攻撃!	13
彼らは来た!	15



1.0 このエキスパンションについて

「アサルト・ゲーム」システムを最初に発表した時、我々にとって重要だったのは、それがモジュール構造であることでした。これによって新規のプレイヤーも十分に楽しめ、さらに歴史的な雰囲気が高めるためのエキスパンションの追加も可能になりました。プレイヤーは、どの程度複雑なゲームにするのか、自分で決めることができます。手軽なゲームにするか、本格的なゲームにするか、選択するのはあなた自身です。

「戦術航空・盤外砲兵支援エキスパンション (以下、TA/OASと略します)」は、『アサルト: レッド・ホライズン '41』に使用可能なエキスパンションです。「アサルト・ゲーム」システムに2つの新たな要素を導入できます。

1. 基本ゲームには歩兵、砲兵、車両ユニットが含まれています。本エキスパンションで航空・砲兵支援が使用可能になります。航空・砲兵支援は以下のように表されます。
 - ▶ 戦術航空支援 (TAS)
 - ▶ 盤外砲兵支援 (OAS)
2. 基本ゲームのユニット・カードに記載されていたブラスト値が使用可能になります (本エキスパンションで使用可能になりました)。

重要: 「MR (Main Ruleset)」と記載されている参照ルールは、『アサルト: レッド・ホライズン '41』のルール番号を指します。

1.1 コンポーネント

- 本エキスパンションには、
- ▶ TA/OASプレイヤー・エイド2枚
 - ▶ TA/OASルールセット
 - ▶ TA/OASカード48枚
 - ▶ 地形ダメージ・マーカー

1.2 TA/OASエキスパンションの導入

戦術航空支援・盤外砲兵支援は『アサルト: レッド・ホライズン '41』にそのまま導入できます。以下に説明するTA/OASカードを追加します。

明確化: 戦術航空支援・盤外砲兵支援カードの裏面はコマンド・カードと同じですが、以下のルールに従います。

- ▶ TASなら戦術航空支援カードを参照します。
- ▶ OASなら盤外砲兵支援カードを参照します。
- ▶ TAS/OASなら両方の支援カードを参照します。


TAS/OASカードは基本ゲームのコマンド・カードとは異なります。ゲームの準備でコマンド・カード・デッキをセットアップする際(5.8.1 MR)、プレイヤーは5枚までのコマンド・カードを同数のTA/OASカードと交換できます。

バランスを取るため、シナリオ開始時のフォーメーション数と同じTA/OASカードを使用できるようにすることを推奨します。例えばシナリオ開始時のフォーメーション・カードが2枚なら、最大2枚のTA/OASカードをコマンド・カードと交換できるわけです。

両プレイヤーが合意すれば、フォーメーション数を超えるTA/OASカードを使用することにも構いません。しかし合意が得られない場合は、シナリオ開始時のフォーメーション数をTA/OASカードの上限とします。ただしいずれの場合でも、各プレイヤーのTA/OASカードは5枚を上限とします。

プレイヤーは(合意した上限以下の)何枚のTA/OASカードを用いるのかを相手に公開する必要はありません。

- ▶ プレイヤーは、コマンド・カードと交換できるTA/OASカード枚数の上限を決めます。基本枚数はシナリオ開始時のフォーメーション・カード数です。または両プレイヤーの合意で上限5枚まで自由に決めることができます。いずれの場合も(シナリオ開始時のフォーメーション数が5を越える場合も)上限は5枚とします。
- ▶ 各プレイヤーは自軍のコマンド・カード・デッキから、使用するTA/OASカードと同数のカード(自軍カード)を取り除きます。取り除くカードはランダムに選んでも、任意のものを選んでも構いません。何枚交換したのかを相手に伝える必要はありません。
- ▶ 両プレイヤーは自軍のコマンド・カード・デッキにTO/OASカードを追加します。
- ▶ 両プレイヤーは自軍は自軍のコマンド・カード・デッキをシャッフルします。

 **選択ルールのコマンド・ポイント (6.2.2 MR) を使用している場合、TA/OASカードを何枚追加するかに関して、その点に留意する必要があります。TA/OASカードを1枚使用するために1コマンド・ポイントを消費します。**

1.2.1 コマンド・カードの除去

TA/OASカードと交換で取り除くコマンド・カードは、中立のものではなく自軍のものでなければいけません(4.9.1 MR)。この時、ランダムにカードを選んでも、任意に決めても構いません。それぞれの方法については下の箇条書きにまとめてあります。どちらの方法を用いるのか、事前に決めておく必要があります。両プレイヤーが合意できない場合、ランダムに取り除くことにします。

- ▶ 両プレイヤーは最初に自軍のコマンド・カード・デッキから中立カードを取り除き、その後で追加するTA/OASカードと同じ枚数(上限5枚)のコマンド・カードをランダムに選んでデッキから取り除きます。取り除いたコマンド・カードはこのシナリオでは使用しません。その後、中立カードをデッキに戻してシャッフルします。
- ▶ 両プレイヤーは最初に自軍のコマンド・カード・デッキから中立カードを取り除き、その後で追加するTA/OASカードと同じ

枚数(上限5枚)のコマンド・カードを任意に選んでデッキから取り除きます。取り除いたコマンド・カードはこのシナリオでは使用しません。その後、中立カードをデッキに戻してシャッフルします。

1.2.2 TA/OASカードの追加

コマンド・カード・デッキからコマンド・カードを取り除いたら、同数のTA/OASカードをデッキに追加します。例えばコマンド・カードを3枚取り除いたとすれば、TA/OASカードを3枚デッキに追加するわけです。追加するTA/OASカードは、ランダムに選んでも、任意に決めても構いません。それぞれの方法については下の箇条書きにまとめてあります。どちらの方法を用いるのか、事前に決めておく必要があります。両プレイヤーが合意できない場合、ランダムに取り除くことにします。

- ▶ 両プレイヤーはTA/OASカードをシャッフルし、そこからデッキに追加する枚数をランダムに引きます。
- ▶ 両プレイヤーはTA/OASカードからデッキに追加する枚数を任意で選びます。

TA/OASカードをデッキに追加したらシャッフルします。以上でコマンド・カード・デッキの準備が整いました。

1.2.3 計画フェイズの追加

TA/OASカードを使用する場合、計画フェイズ(6.2 MR)は必ず実行します。プレイヤーがそのターンにTA/OASカードを使用した場合、計画フェイズ中にその決断を行うことになります。

計画フェイズ中が終わったら、そのターン中にTA/OASを使用することができなくなります。

1.2.4 使用後のTA/OASカード

使用したTA/OASカードは、コマンド・カードの捨て札置き場に置きます。このルールに関する例外は、カード上に記載されている、またはエキスパンションのルール内で説明します。

2.0 戦術航空支援(TAS)

戦術航空支援はバルバロッサ作戦において重要な要素でした。作戦開始の時点でドイツ軍は2500機、ソ連軍は7000から9000機を保有していました。航空攻撃により敵の補給線を寸断し、拠点を破壊し、前進あるいは防御を支援しました。このエキスパンションにより、この要素をゲームに追加できます。

TASユニット・カードの正面:



裏面:



2.1 計画フェイズ中のTAS要請

プレイヤーがそのターン中に戦術航空支援を使用したい場合、計画フェイズ中に要請しなければなりません (6.2 MR)。いくつか条件を満たす必要があります。まず、手札のコマンド・カードにTASカード1枚が含まれていなければなりません。

次に、(選択ルールのコマンド・ポイントを用いている場合。6.2.2 MR) TASカードにコマンド・ポイントを割り当てなければなりません。コマンド・ポイントの選択ルールを用いていない場合、TASカードを使用するだけで構いません。

いずれの場合も、このターンに使用するつもりカードを裏面に上にして自分の前に出します。カードを出したことは相手にわかるようにし、このターンにTA/OASカードが使用されることが明らかになりますが、どのタイプのTA/OASカードが使われるかまではわかりません。

2.2 TASのタイミング

基本ゲームのコマンド・カードと同様、TASには使用する時期がカードに記載されています (4.9.1 MR)。

選択ルールのコマンド・ポイントを用いている場合、TASを活性化する時点で消費しなければなりません。

2.3 目標の選定

TASを要請したプレイヤーは目標にする敵ユニットを決め、それを対戦相手に伝えなければなりません。これに対して相手プレイヤーは、TASに対する防御を行う機会を得ます。

2.4 TASに対する防御

非アクティブ・プレイヤーは、未活性のAA (対空) クラスのユニットが目標ヘクスを射程内に収めていれば、TASが攻撃する前に迎撃を行う機会を持ちます。

アクティブ・プレイヤーは、相手が迎撃を判断するための猶予を与える必要があります。非アクティブ・プレイヤーにAAユニットがない、または迎撃の意思がない場合は「パス」を宣言し、航空攻撃を解決します。「パス」を宣言すると、迎撃の機会は失われます。

AAの射撃距離はAAユニットがいるヘクスからTASの攻撃目標までのヘクス数です。距離帯 (近距離・中距離・長距離) は、ユニット・カードに記載されているユニットの射程を用いて決めます。

この時、対車両ではなく歩兵・砲兵に対する距離を用います。非アクティブ・プレイヤーはTASを迎撃するためにAAユニットを1個活性化できます。

非アクティブ・プレイヤーは、TASを撃退するか、使用できるAAユニットがいなくなるか、AA攻撃を行うつもりがなくなるまで、AAユニットによる迎撃を継続できます。AA射撃のために活性化したユニットには射撃状態マーカーを置き、そのターンの活性化を行ったものと見なします。

AAユニットの活性化には1コマンド・ポイントが必要です。フリー・アクションではありません。

AA攻撃ダイス表

AAユニットの攻撃(2.4)		距離帯		
		近距離	中距離	長距離
プラスト				

どのAAユニットがどの距離 (近距離・中距離・長距離) でAA攻撃を行うのか決まったら、そのAAユニットのプラスト値 (ユニット・カード参照) を調べます。距離とプラスト値から、TASに対する攻撃で使用される攻撃ダイスが決まります。AAユニットの向きはAA攻撃に影響しません。

AAユニットに-1 攻撃ダイス  マーカーが置かれていた場合、この攻撃判定ではダブル・アイコンはカウントしません。

例：ソ連軍の12.7 mm DShK AAユニットが、3ヘクス離れたソ連軍KV-1に対して機銃掃射を試みるBf109E戦闘爆撃機に対して射撃します。DShKユニットの歩兵・砲兵に対する距離帯（車両に対する距離帯と異なります）は、3ヘクスなら近距離になります。AA攻撃ダイス表の近距離とDShKユニットのプラスト値（青色のダイス）が交差するところを調べます。その結果、このAA攻撃では黄色ダイスを振ることになります。






2.5 AA射撃に対するTASの防御

全てのTASカードには、AAの攻撃ルールに対する防御ダイスの情報が記載されています。防御ダイスを修整する特性/特別能力がないか確認してください。

AA攻撃ルールは、攻撃・防御ダイスを用いる射撃同様に解決しますが（10.7.2 MR）、メイン・ルールの10.8及び10.9の攻撃/防御修整は使用しません。そのため、AAユニット側のプレイヤーはAA攻撃ダイスを振るだけ、TAS側のプレイヤーはTASカードに指示された防御ダイスを振るだけです。

AA結果表:

結果	影響
	TASは撃墜されて攻撃不可。TASカードをゲームから取り除く。
	TAS損傷、攻撃不可。TASカードを捨て札パイルに置く。
	TAS損傷、精度ルール-1修整。使用后、TASカードを捨て札パイルに置く。
X	TAS撃退、攻撃不可。TASカードをプレイヤーの手札に戻す。カードは次のターン以降で使用できる。

2.6 TASによる攻撃解決


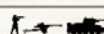
TASがAA射撃で損害を受けなかった、または損害軽微で攻撃可能な場合、アクティブ・プレイヤーはその効果を判定しなければなりません。以下の手順を行います。

- ▶ TASの視認判定
- ▶ TASの精度判定
- ▶ TASの攻撃判定
- ▶ TASの建物攻撃

2.6.1 TASの視認判定

アクティブ・プレイヤーは最初にTASの視認判定を行います。D6してTAS視認表で結果を調べます。出た目にはコマンド・カードまたは攻撃を行うTASの特性による修整を加えます。

TAS視認表:

TAS rolls D6	防御側ユニット	
	 平地・道路・橋	 それ以外
1	精度-1	精度-2
2	視認成功	精度-1
3		視認成功
4		
5	精度+1	
6	精度+1	

視認に関する唯一の例外は、平地・道路・橋ヘクスにいる車両で、それらは自動的に視認され（10.5.1 MR）、「精度+1」の結果が出たものと見なします。

視認表の結果により「視認成功（精度修整なし）」または精度に修整がつくことになります。

2.6.2 TASの精度判定

アクティブ・プレイヤーはD6して攻撃するTASの精度判定を行います。この時、視認結果による修整を適用します。修整後の目と防御側ユニットのタイプが交差するところを調べます。結果は、非アクティブ・プレイヤーがTAS攻撃に対して追加される防御ダイス（1個）です。

TAS命中精度表:

修整後の目	防御側ユニットの状態とタイプ		
	歩兵	砲兵	車両
1以下	赤 / 緑	緑 / 青	黄 / 緑
2	黄 / 青	青 / 青	緑 / 緑
3	黄 / 青	青 / 青	緑 / 青
4	緑 / 青	青 / 青	青 / 青
5	青 / 青	青 / 青	青 / 青
6以上	青 / 青	青 / 青	青 / 青

例: ダイス目は【3】で、防御側ユニットは「fast action」実行中の車両でした。視認判定の修整はありません。車両はスラッシュ左側の結果を用いるため、黄色の防御ダイスを1個追加することになります。

誤爆:

修整後のTASの精度ロールが【1】以下で、目標ユニットに隣接するヘクスに1個以上の自軍ユニットが存在すれば、誤爆が発生します。

TASが目標ヘクスに対して攻撃ダイスを振った後、制圧以上(制圧を含む)の結果を与えられなかったダイスを別にしておきます。それらのダイスを、目標ヘクスに隣接している自軍ユニットの1個(のみ)に対して振ります。複数の自軍ユニットが該当する場合、非アクティブ・プレイヤーが誤爆目標を選択します。誤爆目標は10.9 - 10.9.8 MR(失敗した視認判定、10.9.5 MRは除く)に記された通常の防御ダイス・セットを使用します。インパクト・エリアはユニット・カードの「Above(上面)」を適用します。

TASの攻撃は10.7 - 10.7.6 MRに従って解決します。

2.6.3 TASの攻撃結果

TASの攻撃結果を判定するため、アクティブ・プレイヤーはTASカードに記載された攻撃ダイスを振ります。

防御側は10.9 - 10.9.8 MR(失敗した視認判定、10.9.5 MRは除く)に記された通常の防御ダイス・セットを使用します。インパクト・エリアはユニット・カードの「Above(上面)」を適用します。

2.6.4 TASによる建物の破壊

TASが建物を攻撃することで、その建物が崩落または破壊されることがあります。ルール4.0を参照してください。

2.6.5 TASによる2回目の攻撃

一部のTASユニットは2回目の攻撃を行う能力を持っています(ルール2.0、TASカード表面を参照。下のシンボルがその能力を示します)。



2回目の攻撃は同じ目標に対して、1回目の攻撃直後に行わなければなりません。



このために追加のコマンド・ポイントを使用する必要はありません。

非アクティブ・プレイヤーは未活性のAAユニットを用いて2回目の攻撃を行うTASを迎撃できます。



2回目の攻撃をAAユニットで迎撃するために1コマンド・ポイントを使用しなければなりません。

TASによる2回目の攻撃は、誤爆の可能性も含めてルール2.6に従って実行します。解決後、TASカードを捨て札パイルに置きます。

1回目の攻撃で敵ユニットを撃破した場合、新たな敵ユニットを目標にできます。その場合、1回目の目標から新たな目標まで1ヘクス離れるごとに、他の修整に加えて-1の精度修整が適用されます。

2.6.6 2回目の攻撃における精度修整

2回目の攻撃では不利な精度修整が適用されます。TASカード表面に情報が記載されています。下のアイコンなら、精度判定(2.6.2)時に-1の修整がつきます。



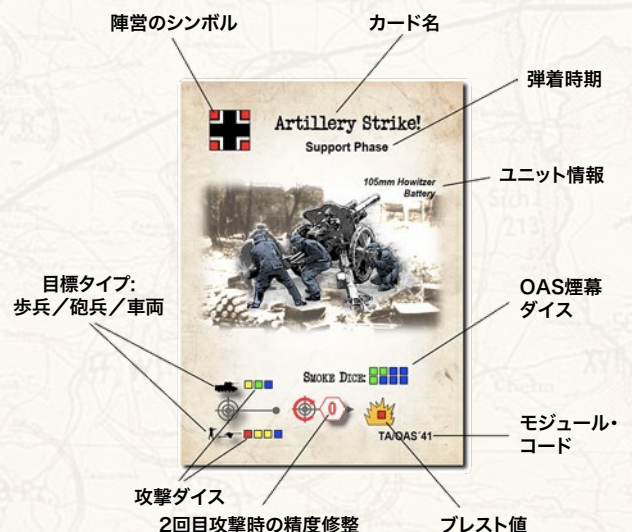
2回目の攻撃時に適用される修整は以下のとおりです。

- ▶ 0: 2回目の攻撃に修整はありません。
- ▶ +/-X: 2回目の攻撃に修整を適用します。

3.0 盤外砲兵支援(OAS)

バルバロッサ作戦が開始された時点で、両軍は多数の砲兵を保有していました。砲兵の戦術的運用は攻勢作戦が基本ですが、防御時にも極めて有効でした。砲兵により、前進ルートを煙幕でカバーし、あるいは敵の攻撃隊列を遅延・撃退することができました。また攻撃の準備段階で敵陣地を沈黙させる重要な重火器でした。

OASユニット・カードの表面:



OASは間接射撃として扱いますが、一部を除いて射撃方法が異なります (7.0 MR)。標準ルールと矛盾する場合はエキスパンション・キットのルールを優先してください、主な相違は以下のとおりです。

- ▶ OASは1ターン中に2回攻撃 (斉射) できます (例外: 効力射、3.4.4)。
- ▶ OASは常にスポッターを必要とします (3.3)。
- ▶ OASの攻撃により、自動的に目標ヘクスに1煙幕マーカーを置きます (発煙弾を発射しなかった場合でも。爆煙を表します)。
- ▶ OASの攻撃に対し、防御側は最も弱い防御ダイスを失います。

OASによる最初の攻撃は、OASカード記載の弾着時期に行います (通常は支援フェイズ)。

2回目の攻撃は、対応射撃を含むアクション・フェイズ中にプレイヤーが使用時期を決めます。2回目の攻撃では、1回目の目標ヘクスから2ヘクス以内の別の目標にシフト (「ウォーク」) できます。

重要: 1ヘクスシフトすることに精度判定で-1修整がつきます。

3.1 計画フェイズにおけるOASの要請

このターン中に盤外砲兵支援を使用したいプレイヤーは、計画フェイズ中に要請しなければなりません (6.2 MR)。いくつかの条件を満たす必要があります。

まず、コマンド・カードの手札に盤外砲兵支援 (OAS) が含まれていること。

次に、コマンド・ポイントの選択ルール (6.2.2 MR) を用いている場合は、OASカードにコマンド・ポイントを割り当てなければなりません。コマンド・ポイントの選択ルールを使用していない場合は、OASカードを使用するだけで構いません。

いずれの場合も、このターンに使用するつもりカードを裏面を上にして自分の前に出します。カードを出したことは相手にわかるようにし、このターンにTA/OASカードが使用されることが明らかになりますが、どのタイプのTA/OASカードが使われるかまではわかりません。

3.2 OASの弾着時期

オリジナルのコマンド・カードと異なり、OASには活性時期ではなく弾着時期が記載されています。

OASカードに置かれたコマンド・ポイントは、OASの攻撃を解決する直前、弾着時期に消費します。

OASが2回目の攻撃を行える場合、最初の攻撃の目標ヘクスにウェイポイント・マーカーを置きます。これは2回目の攻撃で精度を判定する際に使用します。



3.3 1回目・2回目の攻撃目標の視認

OASの攻撃では、メイン・ルール7.0章にいくつかの変更を加えます。OASの攻撃に関してメイン・ルールと矛盾する手順があれば、エキスパンション・キットのルールを優先します。

OASはスポッター (観測員) として、未活性ユニット1個を必要とします。スポッターになれるのは、歩兵または砲兵ユニットだけで

す。車両はスポッターにはなれません。ただしOASは視認判定を行う必要はありません。スポッターのおかげで目標ヘクスを (そのヘクス内にいる個々のユニットではなく) 視認できます。

スポッターになるユニットは、OASが目標にするヘクスまでブロックされないLOSを引けなければなりません (10.3 MR)。



初めてスポッターになったユニットに-1攻撃ダイス・マーカーを置きます。既に-1攻撃ダイス・マーカーが置かれていた場合は、代わりに通常のアクション・マーカーを置きます。



OASの最初の攻撃のためにスポッターになるには、1コマンド・ポイントが必要です。フリー・アクションではありません。

3.3.1 2回目の攻撃のための視認

OAS1回目の攻撃のために視認は絶対必要ですが、2回目の攻撃では以下の3つの可能性があります。

- ▶ 同じ目標ヘクスに対してOASの2回目の攻撃を行う場合、スポッターになるユニットは不要です。
- ▶ 2回目の攻撃では1回目の目標から2ヘクス以内にシフトできます。1回目の攻撃で用いたスポッターは2回目の目標ヘクスにLOSを引けなければなりません。このスポッターは2回目の攻撃のスポッターとして機能します。またスポッターに通常アクション・マーカーが置かれていても視認できます。



この場合はフリー・アクションとなり、コマンド・ポイントを使用する必要はありません。

- ▶ 完全に別のヘクスを目標にできます。この場合は未活性ユニットをスポッターとして用いる必要があります。スポッターになったユニットは-1攻撃ダイス・マーカーを置きます。既に置かれていたら通常アクション・マーカーを置きます。



この場合は1コマンド・ポイントを使用しなければなりません。フリー・アクションではありません。

3.3.2 2回目の攻撃における精度修整

2回目の攻撃では不利な修整が適用されます。OASカード表面のシンボルに、この修整が記載されています。下のシンボルであれば、精度判定の修整はありません (3.5)。



2回目の攻撃時に適用される修整は以下のとおりです。

- ▶ 0: 2回目の攻撃に修整はありません。
- ▶ +/-X: 2回目の攻撃に修整を適用します。

3.4 OASの射撃モード

OASは間接射撃を行い、2回の攻撃では4つの異なる射撃モードを使用できます。アクティブ・プレイヤーは各攻撃で、制限内で射撃モードを選択します。1回目と2回目で射撃モードを変更できます (例外: 効力射、3.4.4)。

3.4.1 煙幕展張

OASは発煙弾を発射して、自軍部隊の行動を隠匿できます。7.5 MRに従って発煙弾を使用します。ルール3.0の第3項に記したとおり、目標ヘクスに自動的に煙幕マーカーを1つ置きます。発煙弾の発射に際し、OASカードに記載されたダイスを振ります。

明確化: OASが発射する発煙弾により、目標ヘクス内のユニットまたは地形が損害を受けることはありません。

3.4.2 制圧射撃

できるだけ多くの敵部隊の足を止めるための射撃です。敵に与える損害ポイントは少ないですが、敵ユニットの制圧が容易です。

制圧射撃は以下の条件で使用できます。

- ▶ 歩兵ユニットに対して
- ▶ 戦車跨乗兵に対して
- ▶ 砲兵ユニットに対して
- ▶ 装甲されていない車両に対して (4.2.2 MR)


装甲車両 (4.2.2 MR) に対して制圧射撃は行えません。

制圧射撃は隣接する2つのヘクスに対して行います。

2つのヘクスに対し、攻撃ダイスの数をできるだけ均等に割り振ります。

また、各ヘクスに対してプレスト値のダイスを適用します (3.0、ユニット・カードの表面参照)。プレスト値を持たない場合、自動的に青色ダイス1個を追加します。

ダイスの戦力 (戦力は色によって決まります) は、制圧射撃を行うプレイヤーの任意で割り振ります。各ヘクスは、割り振られたダイスのグループの1つ (制圧射撃を行うプレイヤーが選択) を用いて攻撃されることになります。どのヘクスから制圧射撃を解決するのか、射撃を行うプレイヤーが決めます。

制圧射撃では損害シンボル  は **X** 制圧シンボルとして扱います。それ以外のシンボルは変更ありません。

防御側は通常の防御ダイスを受け取ります。攻撃ダイスの損害シンボルは制圧シンボルに変更されるため、防御側ダイスの制圧シンボル (または損害シンボル) でそれらを無効にできます。

重要:

- ▶ 致命的命中は致命的命中でのみ無効にできます。制圧または損害シンボルで致命的命中を無効にすることはできません。これは同じダイス・シンボルで攻撃を無効にできるルールの例外です (10.7.2 MR)。
- ▶ 制圧状態のユニットが再び制圧されても潰走は発生しません。ただし間接・直接射撃 (10.7.3 MR)、近接戦闘 (12.5 MR) による損害 (10.7.3 MR) または致命的命中 (12.5 MR) を受けると潰走します。
- ▶ 戦車跨乗兵 (10.0.1 MR) 及び装甲されていない車両 (4.2.2 MR) に対する制圧射撃は車両に対する間接射撃 (7.3 MR) として解決します。

3.4.3 火力支援

OASカードに記載された攻撃ダイスを用いた間接射撃として解決しますが、例外があります——対応射撃として実行できます。対応射撃で使用する場合は、移動中のユニットがヘクスに進入した時に行えま

す (8.2 MR)。突撃を実行するため、自軍ユニットと同じヘクスに進入した敵ユニットに対しては使用できません。OASカード記載の攻撃ダイスで火力支援を解決します。火力支援以外の射撃モードを対応射撃で用いることはできません。

3.4.4 効力射

最大限の効果をあげるため、目標に対してOASが火力を集中して行う射撃を表します。計画フェイズにOASを要請する必要がありますが、支援フェイズ中に最初の攻撃を受け取ることはできません。アクション・フェイズ中に2回目の攻撃のみを行えます。

ただし効力射の利点として、効力射を行うプレイヤーが望めば、2つまでの攻撃ダイスを振り直せます。視認が必要で、スポッターは支援フェイズ中に「1回目の攻撃 (実際には攻撃せず)」のために視認する必要があります (下記デザイン・ノートを参照)。既に目標を確定したもとして、「2回目の攻撃 (実際に攻撃を解決)」にスポッターは必要ありません。

デザイン・ノート: OASが効力射を行う場合、1回目の攻撃では目標ヘクスまでの距離を正確に測定するため、何発かの試射を行います。この試射の効果を判定する手間を省き、抽象的に表現しました。

3.4.5 砲撃

建物を破壊したい、あるいは要塞の効果を減じたい場合は砲撃を行います。

建物/要塞を含むヘクスに対し、歩兵/砲兵ユニットに対する攻撃ダイスで攻撃します。防御ダイスは振りません。1つ以上の攻撃ダイスに致命的命中があれば、最も強力な地形防御ダイスに対してプラスト判定を行います (4.0)。このプラスト判定は1回振り直せます。

明確化: 建物/要塞内のユニットはプラスト判定の結果によってのみ影響を受けます。

3.5 精度

射撃モードを決めた後でD6してOASの精度を判定します。

一部のOASユニットは2回目の攻撃時に精度修整を適用します。OASカードを参照してください。

精度判定の結果により、防御側ユニットに防御ダイスを1個追加します。

OAS精度表:

精度判定のダイス目	防御側ユニットの状態			
	 	  	その他の状態 地形 (建物など)	
1				
2				
3				
4				
5				
6				

誤射:

修整後のOASの精度ロールが【1】以下で、目標ユニットに隣接するヘクスに1個以上の自軍ユニットが存在すれば誤射が発生します。

OASが目標ヘクスに対して攻撃ダイスを振った後、制圧以上(制圧を含む)の結果を与えられなかったダイスを別にしておきます。それらのダイスを、目標ヘクスに隣接している自軍ユニットの1個(のみ)に対して振ります。複数の自軍ユニットが該当する場合、非アクティブ・プレイヤーが誤射目標を選択します。誤射目標は10.9 - 10.9.8 MRに記された通常の防御ダイス・セットを使用します。インパクト・エリアはユニット・カードの「Above (上面)」を適用します。

3.6 攻撃結果

OASの攻撃結果を判定するため、射撃を行ったプレイヤーはOASユニット・カードに記されている攻撃ダイスを振ります。

防御側ユニットは10.9-10.9.8 MRに記されている防御ダイスを受け取ります。インパクト・エリアはユニット・カード記載の「上面」です。

OASの攻撃は10.7-10.7.6 MRに従って解決します。

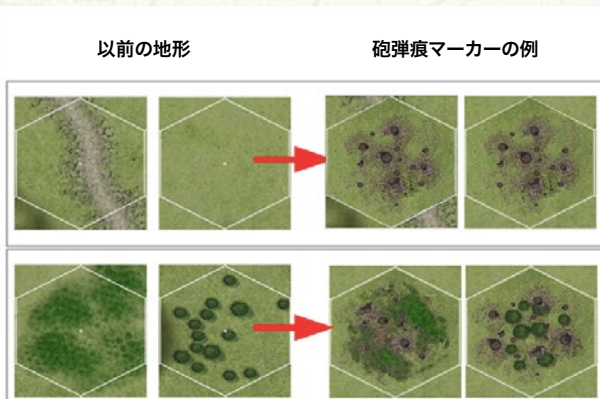


3.6.1 OASによる建物破壊

OASが建物を攻撃した場合、崩落/破壊が生じることがあります。ルール4.0を参照してください。

3.6.2 OAS攻撃による砲弾痕(クレーター)

OAS攻撃により無効化されなかった致命的命中が発生すると、目標ヘクスに砲弾痕マーカを置きます。このルールは道路、平地、浅い森林、茂みの各地形に適用します。下図を参照してください。



砲弾痕マーカにより地形の特性が変化します。これらのヘクスは下表に記している影響を与えます。

4.0 プラスト値と建物

TA/OASエキスパンションでは、ユニット・カードのプラスト値 を使用します。

プラスト値は直接・間接を問わず射撃の際、防御側ユニットがいるヘクスの建物が破壊されるかどうかを判定するために使用します。建物が破壊されると防御側ユニットは壊滅する、または半減戦力になります。

建物が破壊されなかった場合でも、同じヘクスの防御側が損害ポイントを受ける、または制圧される可能性があります。

射撃の際、無効化されなかった致命的命中 が発生するとプラスト値を使用します。発煙弾使用時にはこのルールは適用しません。プラスト値を用いることになったら、建物が破壊されたか否かを判定します。

手順:

アクティブ・プレイヤーは、TA/OASコマンド・カードまたはユニット・カードに記載されているプラスト値のダイスを振ります。

防御側は、地形チャートに記載されている建物の最も強力な防御ダイスを振ります。

10.7.2 MRに従ってダイスの無効化を行います。以下の結果が生じることになります。



以前の地形	砲弾痕マーカ	地形防御ボーナス	移動タイプごとの移動コスト	地形による車両への損害	視認線修整 (防御側の特典)	地形の高度値
			Infantry: 1, Artillery: 2, Wheeled: 2, Tracked: 1		-	0
			Infantry: 1, Artillery: 2, Wheeled: 2, Tracked: 2			0

ブラスト値と建物(4.0)

結果	建物への影響
	建物崩落: 建物内の全ユニットは壊滅。
	建物崩落: 建物内の全ユニットは戦力半減。
	建物崩落: 建物内の全ユニットは1損害を被る。
	建物崩落せず: 建物内の全ユニットは潰走する。
	建物崩落せず: 建物内の全ユニットは制圧される。

シナリオ

支援要請!!

1941年6月、ピアリストク南東部: 退却中の敵部隊との接触を保つため、また交差点や橋といった交通の要衝を確保するため、偵察隊は主力部隊をはるかに先行していた。

そうした小部隊が村と交差点を押さえたところで、より強力な部隊が追いつくまで小休止を行った。

だが、退却中の他の部隊にその地点を通過させようと、同じようにそこを重視する敵が、奪還・保持を企図していた。敵部隊は歩兵と少数の軽装甲車両による混成部隊で、それを砲兵が支援した。

ドイツ軍は直ちに増援を送り出すことはできなかったが、幸運にも、ドイツ空軍の支援を得られたのだった。

勝利条件:

目標マーカーを2つ支配することで勝利できます。それ以外の結果は引き分けです。

シナリオ・セットアップ:

ドイツ軍(青色)部隊はボード4Bにある任意の建物ヘクス内に初期配置します。

ドイツ軍の初期フォーメーション: 第7歩兵師団。1 x 小銃小隊または1 x 軽小銃小隊(青軍プレイヤーが選択)。

ソ連軍(赤軍)部隊は全てマップ外で開始し、増援としてボード1Bの東端から進入します。

ソ連軍の初期フォーメーション: 第36騎兵師団。1 x 軽AA分隊、1 x 騎兵小隊または第13狙撃兵師団から1 x 小銃小隊(赤軍プレイヤーがランダムに決定)。さらにソ連軍プレイヤーは、軽戦車1両(赤軍プレイヤーが選択)を1B-D4に配置可能。

増援:

第6ターン、ドイツ軍プレイヤーは第17装甲師団の重偵察隊を受け取ります。

増援はマップ4B西端の任意のヘクスから登場します。

ソ連軍が目標ヘクスを支配次のターン、または第8ターンに軽戦車分隊(第23戦車旅団)が増援として登場します。これは1回だけ発生するイベントです。

航空・砲兵支援に関する特別ルール:

第3ターン開始時、ドイツ軍プレイヤーは自軍の航空支援カード全てを別にしてシャッフルし、ランダムに1枚引きます。どのカードを手札にしているかに関係なく、このカードを直ちに使用できます。使用后、捨て札パイルに置きます。

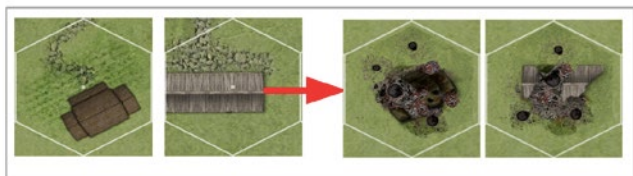
建物が崩落すると防御側プレイヤーはそのヘクスに瓦礫マーカーを置かなければなりません。

以後そのヘクスの地形は瓦礫マーカーの特性に従います。下の表を参照してください。

明確化: この方法で橋を破壊することはできません。

以前の地形

瓦礫マーカーの例




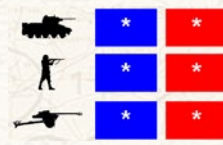
瓦礫マーカーを配置

以前の地形	瓦礫マーカー	地形防御ボーナス	移動タイプごとの移動コスト	地形による車両への損害	視認線修整(防御側の特典)	地形の高度値
			Infantry: 1, Artillery: 2, Wheeled: Blocked, Tracked: 3			1


ソ連軍プレイヤーは各ターン開始時に2D6して以下の結果を適用します。

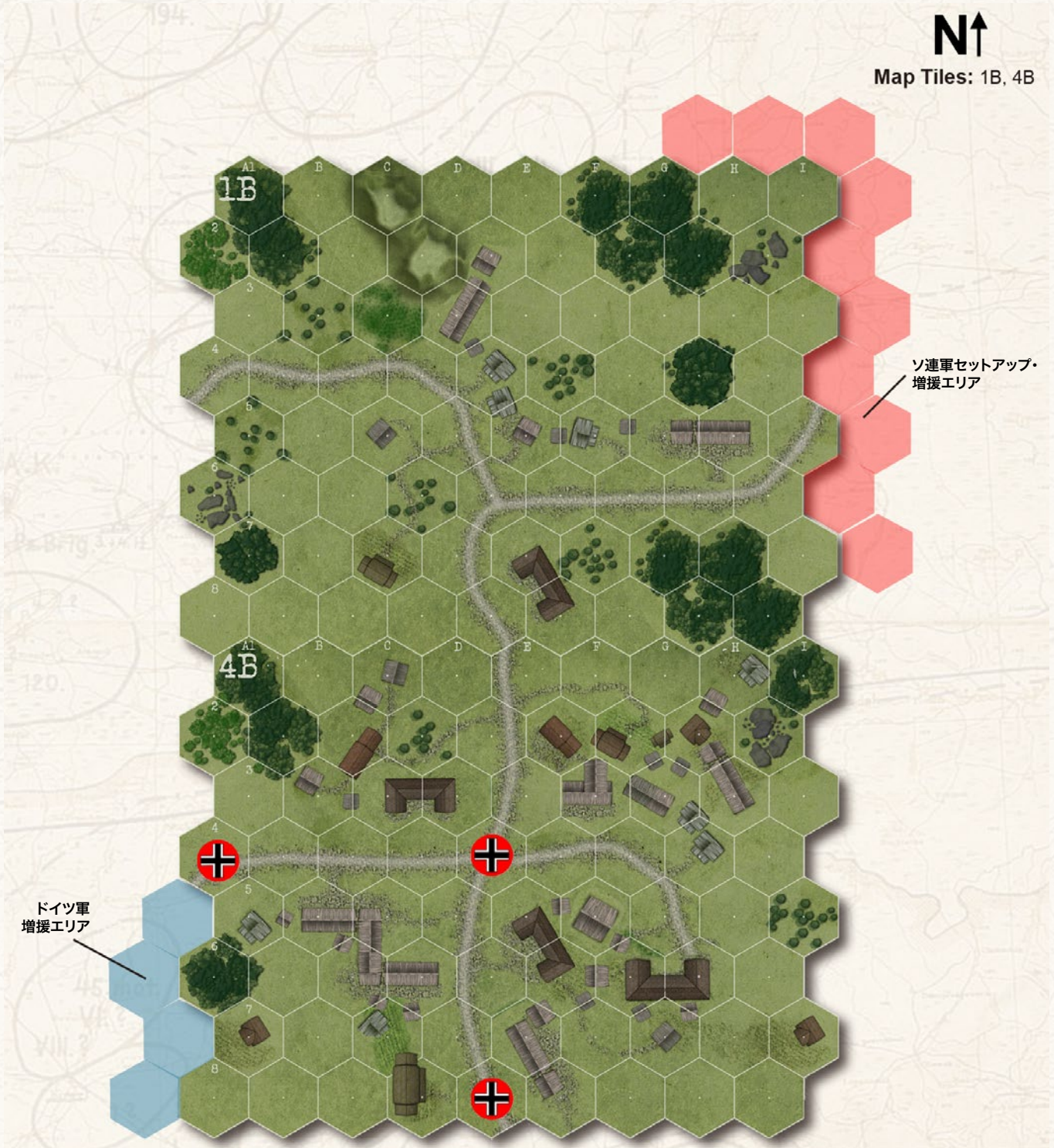
出た目が現在のターン数以下なら、自軍OASカードを全て別にしてシャッフルし、ランダムに1枚引きます。引いたカードは手札に加えます（これにより序盤に砲兵支援が行われる確率は下がり、ゲームの進行に伴ってその確率が高まります）。

 目標マーカーをボード4Bの4E, 8E4A及び4Aに、ドイツ軍の面を上にして配置します。



* セットアップ及び増援ルールを参照。

 全12ターンを行います。第1ターンはソ連軍プレイヤーが主導権を持ちます。



付記: このシナリオは航空支援・盤外砲兵支援を初めて導入するのに適しています。

シナリオ・デザイン: Robert Ellis, UK

クライン戦闘団

1941年9月、ロスラウリ西部: 前進する部隊にとって、攻撃の先鋒への補給線を確保する意味で、東西に延びる道路を押さえるのは重要なことだった。

それに南北道路が交差する場所は小さな村から大都市まで様々だったが、両翼の自軍部隊との接触・連絡を保つ上で重要だった。

このようなコミュニケーション・ノードを敵に渡さないため、また後方に防御陣地を構築するため、守りが固められたのだった。

ドイツ軍歩兵師団の多くは馬匹牽引の輸送力に頼っていたため、師団偵察大隊 (Aufklarungs Abteilung) を中核とした、指揮官の名前がつけられた機動戦闘団 (kampfgruppe) が編成された。

ドイツ陸軍はそうした部隊の臨時編成を素早く、そして効果的に行う柔軟性を持ち、また訓練を行ってきた。戦闘団は手持ちの部隊で編成され、その内容は多種多様だった。

このシナリオは、戦闘団が小さな村にある交差点を制圧しようとする状況を描いています。ソ連軍部隊には、ドイツ軍の前進を遅らせるため、可能な限り長く保持するよう命令が下されています。

近隣には避難を始めているソ連軍の飛行場があるため、防御側の部隊は航空支援を期待できます。

ドイツ軍には、前進部隊からさほど離れていない後方に師団の砲兵連隊があり、砲兵の支援を受けることが可能です。

勝利条件:

シナリオ終了時に目標を2つ支配しているプレイヤーが勝利。それ

以外は引き分けです。

シナリオのセットアップ:

ドイツ軍プレイヤーが先に配置します。ドイツ軍プレイヤーは以下のユニットを青色のセットアップ・エリアに配置します: 1 x 軽小銃小隊 (第7歩兵師団)、1 x 機械化小銃小隊 (第17装甲師団)。加えて、ドイツ軍プレイヤーは1 x 20ミリ Flak 38 (トラック搭載) と追加1コマンド・ポイントを得ます。

ドイツ軍プレイヤーは自軍の航空支援カード全てを取り除きます (使用しません)。このシナリオでは自軍の盤外砲兵支援カードだけで別のデッキをつくります。

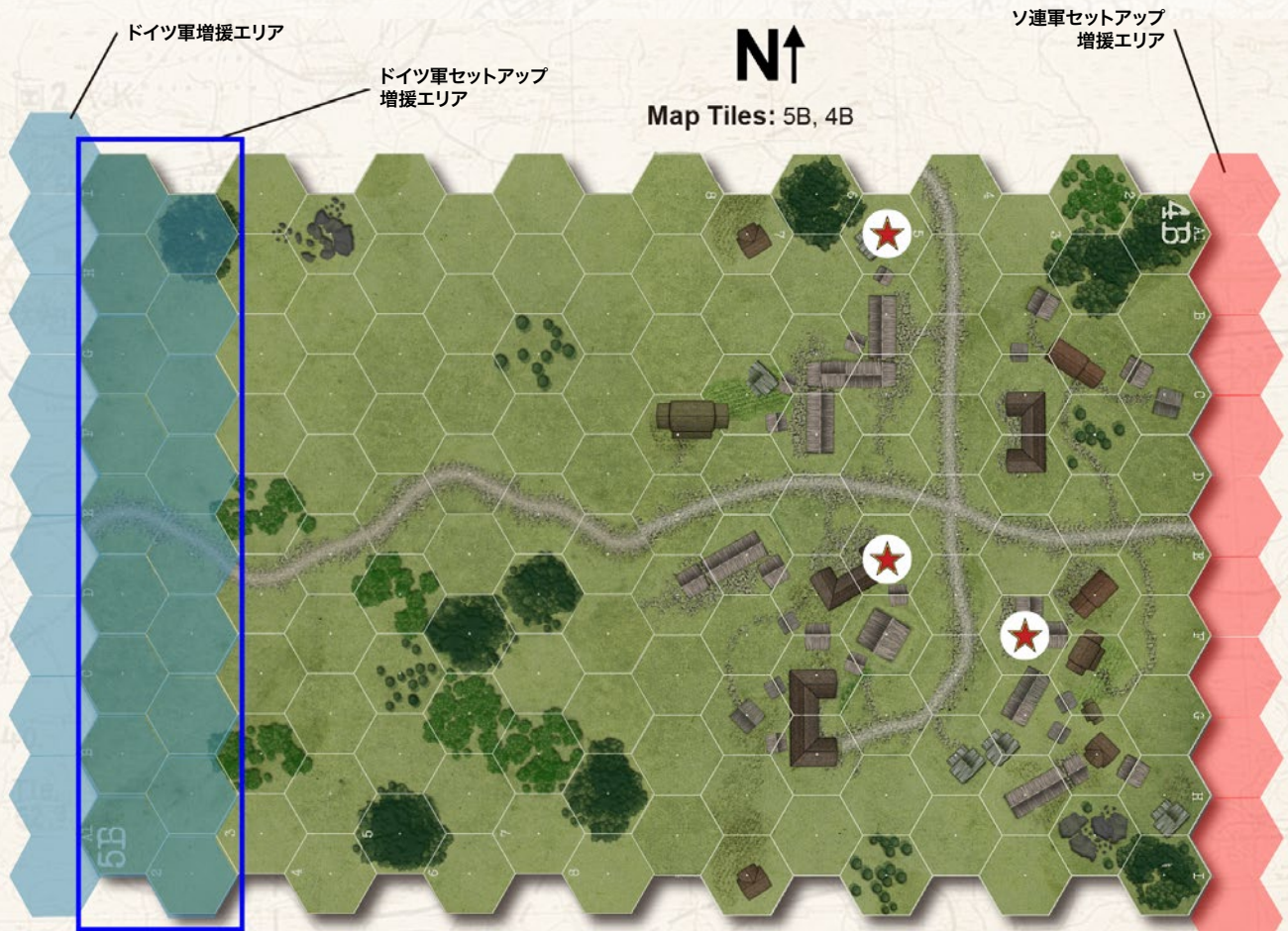
ソ連軍プレイヤーは以下のユニットをマップ4Bの任意の建物内に配置します: 1 x 狙撃兵小隊 (第13狙撃兵師団) または1 x NKVD小隊 (第88 NKVD国境連隊) (赤軍プレイヤーが選択)。加えて、ソ連軍プレイヤーは1 x 対戦車ライフル班を得ます。

ソ連軍プレイヤーは自軍の盤外砲兵支援カード全てを取り除きます (使用しません)。このシナリオでは自軍の航空支援カードだけで別のデッキをつくります。

増援:

第5ターン、ドイツ軍プレイヤーは第17装甲師団から重偵察分隊を受け取り、ボード5B西端任意のヘクスから登場させます。

ドイツ軍が目標マーカーの1つを支配した次のターン、または第6ターンの終了時 (いずれか早いほう)、ドイツ軍プレイヤーは第17装甲師団から軽戦車分隊1個を受け取り、ボード5B西端任意のヘク



付記: このシナリオは航空支援・盤外砲兵支援を初めて導入するのに適しています。

シナリオ・デザイン: Robert Ellis, UK

スから登場させます。これは1回だけのイベントです。

第4ターン開始時、ソ連軍プレイヤーは第23戦車旅団から軽戦車分隊1個を受け取り、東端任意のヘクスから登場させます。

航空・砲兵支援の特別ルール:

各ターンの開始時、ドイツ軍プレイヤーは2D6を行います。現在のターン数以下の目が出れば、盤外砲兵支援カード・デッキから1枚引き、ルールに従ってそれを使用できます。

第3ターンから、ソ連軍プレイヤーは航空支援カード・デッキから1枚を引き、直ちにそれを使用します。全てのカードを使用したら、使用済みカード・パイルにあるものをシャッフルして再使用できます。ソ連軍プレイヤーは(第3ターンを除く)毎奇数ターンの開始時に航空支援カードを1枚引きます。

ドウボボ飛行場攻撃!

1941年6月、ピアリストクの南西65 km: 偵察大隊を増強した偵察支隊は戦場付近での赤色空軍の作戦を止めるため、ドウボボ飛行場に派遣された。その任務は、夜が訪れる前に飛行場を制圧すること、あるいは、少なくとも飛行場正面の小さな丘を占領し、夜のうちにそこへ高射砲陣地を築き、翌日の赤色空軍の活動を阻止することだった。任務が早く達成されれば、資材を別の場所に移される前に破壊できる。

2日間の戦闘が終わった後、再編成のため、第88国境連隊が飛行場を警備する任務に就いた。その後、すぐに第17装甲師団の一部が現れ、前線指揮官が増援として1個対戦車砲大隊を連れてきた。

赤色空軍が作戦を継続できるよう、飛行場は可能な限り長く保持しなければならない。しかし、最初の敵部隊が飛行場の近くに出現すると、直ちに避難が命じられ、夜の間に命令を完遂することとなった。攻撃中にも慌ただしく避難が行われており、それを掩護しなければならなかった。

勝利条件:

青陣営による目標支配で勝敗を判定します。

- ▶ 第10ターン終了時に目標3つを支配: 青軍決定的勝利
- ▶ 第11ターン終了時に目標2つを支配: 青軍勝利
- ▶ 第12ターン終了時に目標1つを支配: 飛行場は占領されるものの、赤軍は避難に成功——引き分け
- ▶ 目標支配数が0: 飛行場は占領されず赤軍の勝利

シナリオのセットアップ:

ドイツ軍プレイヤーは青軍セットアップ・エリアに以下のユニットを初期配置します。

第17装甲師団(偵察支隊):

1 x 重偵察分隊、1 x 軽戦車分隊(各セットアップ・エリアに戦車1両)、1 x 機械化小銃小隊(両方のセットアップ・エリアに分散配置可能)
ソ連軍プレイヤーは以下のユニットを赤色のライン上またはそれより北側に初期配置します。

第88 NKVD 国境連隊:

1 x NKVD 小隊、1 x NKVD 支援小隊、1 x 中対戦車砲
防御側が先に初期配置します。

増援:

第3ターン、ドイツ軍プレイヤーは空軍第14対空砲大隊の増援を



ゲームは全11ターンです。第1ターンはドイツ軍プレイヤーが主導権を持ちます。



目標マーカーをボード4Bの5E, 1E, 4Aにソ連軍の面を上にして配置します。



* セットアップ及び増援ルールを参照。

受け取ります:

1 x 軽対空砲 + 2 x SdKfz 251/1

第2ターン開始時にソ連軍プレイヤーは第6対戦車砲旅団から増援を受け取ります:

1 x 中対戦車砲 + 1 x トラック、1 x T-26及び2 x AT小銃(練度は徴募兵)

航空・砲兵支援に関する特別ルール:

ルールに従ってドイツ軍プレイヤーはTASカード2枚(BF 109eの機銃掃射: Strafing Run BF 109e)2枚とランダムに選んだOASカード2枚を自軍のデッキに入れることができます。メイン・ルールと異なり、ドイツ軍プレイヤーは4枚のコマンド・カードを手札にできます。

偵察能力を持つ全てのドイツ軍ユニット(車両を含む)はOAS攻撃のスポッターになれます。

防御側の損耗を反映し、ソ連軍プレイヤーは自軍ユニットの戦力を判定しなければなりません。ゲームが始まる前に、ソ連軍プレイヤーはNKVD国境連隊所属の各ユニットに対して1d6します。【6】が出ると半減戦力になり、ユニットを裏返します。【5】なら1損害を被ります。

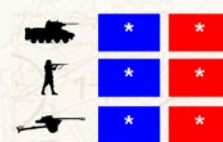
ルールに従って、ソ連軍プレイヤーはランダムに選んだTASカード4枚、OASカード1枚をデッキに入れることができます。メイン・ルールと異なり、ソ連軍プレイヤーは2枚のコマンド・カードを手札にできます。



ゲームは全12ターンを行います。



目標マーカーをヘクス3F, 6D, 6Eに置きます。



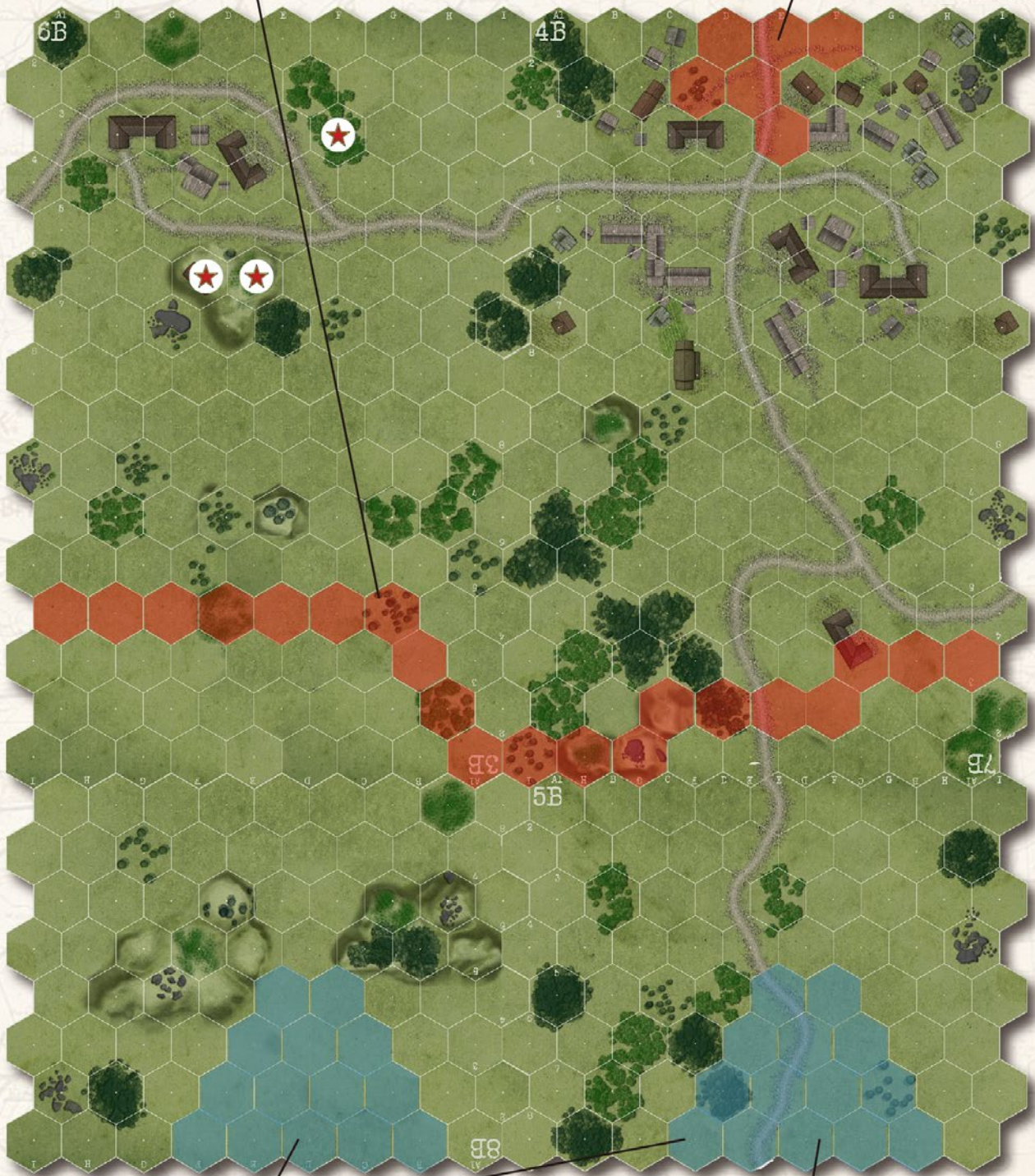
* セットアップ及び増援ルールを参照。

ソ連軍セットアップ・ライン
このライン上かそれより北に配置

ソ連軍増援エリア



Map Tiles: 3B, 4B, 5B,
6B, 7B, 8B



ドイツ軍セットアップ・増援エリア

ドイツ軍増援エリア

シナリオ・デザイン: Erich Rankl, Germany

彼らは来た!

1941年9月、カメンスコエ南東22 km: ドニエプル川に達した第1装甲軍は、ドニエプロベトロフスク近郊で橋頭堡の一部を構築していた。

自動車化歩兵師団「ヴィーキング」は、敵の激しい防御戦闘に直面する。ソ連軍は橋頭堡構築を阻止せんと、何度もドイツ軍戦線の突破を試みた。

敵の激しい砲撃の後、「ヴィーキング」自動車化歩兵師団の残存部隊は砲撃でできたクレーターを塹壕代わりにして次の攻撃を待った。

第221保安師団から1個歩兵小隊が、薄くなった戦線を補強するために向かっていた。

ドイツ軍には支援の戦車はなかったが、航空・砲兵支援は確約されていた。

「あらゆる犠牲を払っても持ちこたえろ!」ソ連軍は戦車も投入して最後の突破を試みる。

勝利条件:

ソ連軍の目標支配数によって勝敗を決めます。

第7ターン終了時に目標2つを支配=ソ連軍の勝利

1つ以下=ドイツ軍の勝利

セットアップ:


ドイツ軍プレイヤーは以下のユニットを青色のセットアップ・エリアに配置します。

自動車化小銃小隊残余 (「ヴィーキング」師団): 2 x 精鋭自動車化小銃 (41年/半減戦力)

第221保安師団: 1 x 小銃小隊

ソ連軍プレイヤーは以下のユニットを赤色のセットアップ・エリアに位置します。

第23戦車旅団: 1 x 中戦車分隊 (プラス2 x 狙撃兵41を戦車跨乗兵として)、1 x 中戦車分隊 (徴募兵)、2 x BT-7、1 x 12.7ミリDShK対空機銃 (トラックに積載)。

 選択ルールのコマンド・ポイントを使用している場合、ドイツ軍は7コマンド・ポイントで、ソ連軍は8コマンド・ポイントで開始します。

増援:

なし。

航空・砲兵支援に関する特別ルール

ドイツ軍プレイヤーは以下のTAS / OASカードを取り出して独立したデッキにします。

1x 150mm Howitzer Battery (榴弾砲中隊)

2x 105mm Howitzer Battery (榴弾砲中隊)

1x Junkers 87D Dive-Bomber (ユンカース87D急降下爆撃機)

2x Bf-109e Fighter-Bomber (支援&アクション・フェイズ)

ドイツ軍プレイヤーはセットアップの時点で上記の1枚をランダムに引いて手札に加えます。

あるターンが終了した直後、ドイツ軍プレイヤーは1d6して出た目に現在のターン数を加えます。

結果が[5] (以上?) なら、TAS / OASカード1枚をランダムに引き、

次のターンに使用できます。

結果が[8]を超えたら、デッキから2枚を引きます。

使用したカードは捨て札パイルに置きます。デッキからカードがなくなると、それ以上の支援は使用できません。



全7ターンを行います。予想プレイ時間は2.5時間です。



マップ・タイル9のヘクス5Dと6Fに目標マーカーを置きます。

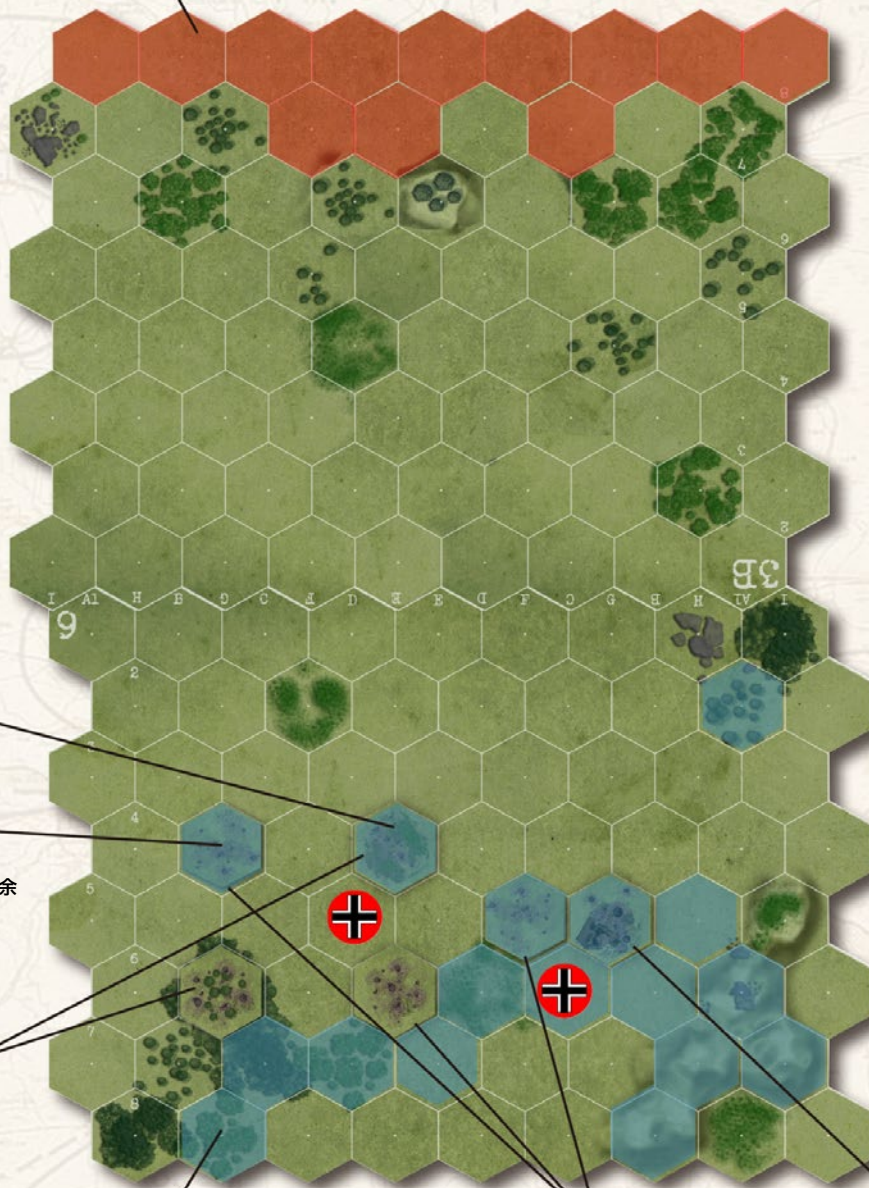


* セットアップ及び増援ルールを参照。



Map Tiles: 3B, 9

ソ連軍セットアップ・増援エリア



自動車化小銃小隊残余
(ヴィーキング師団)

茂み・木々・砲弾痕
地形タイルを配置

ドイツ軍セットアップ・エリア

砲弾痕地形タイルを配置

瓦礫地形タイルを配置