

## 目次

1.	ゲームコンセプト	3	8.2.	煙幕(Smoke)	11
1.1.	ダイス	3	8.3.	FASAM(野砲散布型地雷)	12
1.2.	駒の種類	3	8.4.	化学兵器	12
1.2.1.	ユニットの数値に関する定義	3	8.5.	DPICM(多目的発展型通常砲弾)	12
1.3.	ユニットのタイプ	4	8.6.	MLRS 攻撃	12
1.3.1.	歩兵	4	9.	ヘリコプター	12
1.3.2.	ヘリコプター	4	9.1.	ヘリコプターの移動)	12
1.3.3.	司令部	4	9.2.	ヘリコプターの攻撃	12
1.3.3.1.	司令部の移動	4	9.2.1.	ポップアップ攻撃	13
1.3.3.2.	司令部の戦闘	4	9.3.	攻撃目標としてのヘリコプター	13
1.3.3.3.	司令部の再配置	4	9.4.	ヘリコプターと LOS	13
1.3.3.4.	司令部のリーダーシップ	5	9.5.	近接航空支援(CAS)	13
1.3.4.	車両	5	9.6.	エアーカバー	13
1.3.4.1.	装甲戦闘車両(AFV)	5	10.	ジャミング	14
1.3.4.2.	軽装甲車両 (Thin-Skinned and Unarmored Vehicles))	5	11.	戦場の混乱 (カオス)	14
1.3.4.3.	迫撃砲	5	12.	シナリオ	14
1.3.4.4.	偵察部隊	5	12.1.	World at War : ユニットの勝利得点(VP)コスト	14
1.3.4.5.	対空部隊	5	13.	戦闘序列(OOB:Order of Battle)	21
1.3.4.6.	橋梁部隊	5			
1.3.5.	支援火器	5			
1.3.5.1.	戦車用支援火器	6			
1.3.6.	ユニットの色	6			
1.4.	スタッキング	6			
1.5.	フォーメーション	6			
1.6.	士気	6			
1.7.	マーカーの種類	6			
1.7.1.	フォーメーションマーカー	6			
1.7.2.	ターン終了マーカー	6			
2.	ゲームの準備	6			
3.	ゲームの手順	6			
3.1.	作戦フェイズ	6			
3.2.	マーカー除去フェイズ	7			
3.2.1.	おい、俺の部隊が活性化してないぞ!	7			
4.	フォーメーションインパルス	7			
4.1.	管理	7			
4.2.	指揮	7			
4.3.	回復	7			
4.4.	作戦	7			
5.	移動	7			
5.1.	スタック中のユニット	7			
5.2.	輸送ユニット	7			
5.2.1.	乗車	8			
5.2.2.	下車	8			
5.2.3.	乗車中の歩兵による射撃	8			
5.2.4.	攻撃目標としての輸送車両	8			
6.	戦闘	8			
6.1.	射撃戦闘	8			
6.1.1.	拡張射程	9			
6.1.2.	近接射程	9			
6.1.3.	移動射撃	9			
6.1.3.1.	ヘリコプターによる移動射撃	9			
6.1.4.	ミサイル消費	9			
6.1.5.	隠匿(Concealed)	9			
6.1.5.1.	防御拠点(IP)	9			
6.1.6.	最大防御ボーナス	9			
6.1.7.	戦闘結果	9			
6.2.	機会射撃	10			
6.3.	突撃	10			
6.4.	オーバーラン	10			
7.	視認線(LOS)	10			
7.1.	地表レベルの LOS	11			
7.2.	地表レベルの LOS	11			
7.3.	LOS の決定	11			
8.	砲兵	11			
8.1.	HE 射撃	11			

# World at War: BLOOD AND BRIDGES

World at War は、1985 年に発生したと想定された第 3 次世界大戦における小隊レベルの戦闘を再現するゲームである。それぞれのモジュールは同一のコアルールを用いて、戦闘の小さな断片を再現する。Blood and Bridge(流血の橋)、ルールブック、352 個の駒、22 インチ×34 インチの地図が 1 枚、プレイヤー補助カードが 2 枚、そしてソ連軍による西ドイツ領内でのライン川に向けた進撃を描いた 12 本のシナリオが含まれている。

登場するのは、ソ連軍の部隊と北大西洋条約機構(NATO)軍の部隊である。Blood an Bridge は、英国ライン軍(British Army of Rhine)に所属する英軍部隊に焦点を当てている。

NATO シンボルと言う言葉について。NATO シンボルは、歩兵や武器といったユニット(戦闘用の駒)の種類を表示するためのアイコンである。我々は、NATO シンボルについて、以下に示すように、歩兵小隊、対戦車ミサイル、迫撃砲、対空ミサイル、そして速射グレネードランチャーを示す。



## 1. ゲームコンセプト

地図は西ドイツ領内のライン川両岸地域 27 平方キロの領域をカバーしている。駒は、歩兵小隊(40-60 人)、装甲戦闘車両(AFV)小隊(3-5 両の戦車)、装甲歩兵輸送車(APCs)、歩兵戦闘車(IFVs)、ヘリコプター、固定翼航空機、及び支援火器を表している。1 ターンは実際の 5-15 分、1 ヘクスは実際の 150m 幅に相当する。

### 1.1. ダイス

射撃戦闘、突撃戦闘、アーマーロール、あるいはその他のゲーム上の機能を実現するためにいくつかの 6 面体ダイスを使用する。

### 1.2. 駒の種類

ゲームには 2 種類のカウンターが登場する。1) ユニット：エイブラムス戦車やソ連軍歩兵のように実際の戦闘を戦う戦闘部隊を表す。2) マーカー：例えば管理の補助に使う駒で、作戦終了(Ops Complete) マーカー、混乱(Disrupted) マーカー、フォーメーション(Formation) マーカー等がある。

#### 1.2.1. ユニットの数値に関する定義

この定義を無理に覚えようとしないうこと。ここに参照すべき定義がまとめられている。貴方はプレイを通じてこれらの定義を速やかに理解できるだろう。

**完全戦力(Full Strength)：**完全戦力の駒は完全に人員と装備が満たされている状態を示している。完全戦力の状態では、NATO シンボル又は車両のシルエットの背後に水平に引かれた色付きバンドでそのことを示している。

**減少戦力(Reduced-Strength)：**減少戦力は人員と装備が減少している状態である。減少戦力の状態では、NATO シンボル又は車両のシルエットの背後に水平に引かれた白いバンドでそのことを示している。

**AP 射撃力(AP Firepower)：**AP とは装甲貫通砲のことで、赤文字で示されている AP 射撃力はハード目標を攻撃する際に振るダイスの数を示す。

**HE 射撃力(HE Firepower)：**HE とは汎用の高性能弾薬のことで、金色で示された HE 射撃力は、ソフト目標、軽装甲戦闘車両(thin-skinned AFV)、ヘリコプター及びルールで示されている状況下で攻撃する際に振るダイスの数を示す。

**AA 射撃力(AA Firepower)：**AA は対空(Anti Air)のことで、青文字で示された AA 射撃力は、ヘリコプターと固定翼機を攻撃する際に振るダイスの数を示す。

**命中値(To Hit)：**目標に対する攻撃を成功させるために必要な数値を示す。貴方は命中値と同じ又はそれを超える値のダイス目を出したときに攻撃が成功する。

**射程距離(Range)：**その兵器の通常の射程距離を示す。多くの兵器は遠距離射撃として射程距離の 2 倍までの距離まで射撃できるが、その場合は有効性が低下する(6.1 項参照)。射程距離の下に下線が引かれているユニットは、射程距離を超えた距離の目標を攻撃できない。

**装甲(Armor)：**ハード目標の装甲値(Armor Factor)である。攻撃を受けた際、命中を無効化するためのダイスを振る回数を示す。

**保護数値(Save Number)：**命中を無効化するためには、保護数値と同じ又はそれを超えるダイス目を出す必要がある。

**移動力/タイプ(Movement Factor/Type)：**ユニットが所有する移動ポイント及びユニットの移動種別(装軌、車輪、ローター、徒歩)を示す。移動力が丸で囲まれている場合は、そのユニットが歩兵と支援火器を輸送できることを示す。

**突撃値(Assault Factor)：**突撃戦闘時に振る D6 の数。

1.3. ユニットのタイプ



1.3.1. 歩兵

これらのユニットは輸送車両(M-113, BTR-60, M3 及び BMP)に乗車するか徒歩で戦場へ移動し、ライフル、短機関銃、機関銃及び軽対戦車火器で戦う。これらは英国とソ連の歩兵部隊を含み、NATO シンボルでそれを示す。歩兵はソフト目標として扱う。歩兵ユニットは戦闘において支援火器を使用できる(1.3.5 項参照)。1つの歩兵ユニットは、同時に1つの支援火器のみ使用できる。

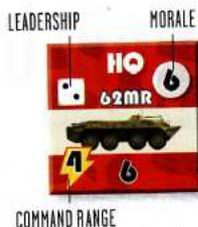
1.3.2. ヘリコプター

両陣営共攻撃ヘリコプターを使用できる。それはスタック制限の対象外となる。また攻撃を受ける際にもスタックしている他のユニットとは別に攻撃を受ける。ヘリコプターはAP射撃力又はHE射撃力の両方から攻撃を受ける(9.3 項参照)。ヘリコプターユニットはヘリ1機を表しており、常に減少戦力として扱う。ヘリコプターは2つの移動モードを持っており、それはユニットの向きによって表されている。ヘリコプター使用に関するさらに細かいルールは9.0 項を参照のこと。



1.3.3. 司令部

これらはフォーメーションの司令部である。これらは3-10名の人員と(中隊の種類にも依るが)1-2 両のAFVを表している。司令部はスタック制限ではカウントしない。ただし1つを超える司令部を同一ヘクスに配置できない。効果的に戦闘するためには、フォーメーションは同じ名称の司令部の指揮班内にいなければならない(1.5 項及び 4.0 項参照)。



1.3.3.1. 司令部の移動

司令部は、移動終了時点で他の友軍ユニットとスタックしている必要がある。もし司令部が同じフォーメーションに属する友軍ユニットと同じヘクスに到達できなかった場合、次のターンの開始時に所有しているプレイヤーは、同一フォーメーションに所属する最も近いユニット上に配置する。もしフォーメーションに属する全てのユニットが除去されて、司令部が移動終了時点で未だに他の友軍ユニット上に到達できなかった場合、所有プレイヤーはその司令部を所属に関わらず最も近い友軍ユニット上に配置する。

作戦終了(Ops Complete)マーカーが置かれていない司令部ユニットは、フォーメーションインパルスに友軍ユニットのスタックから別れて、他の友軍ユニットのスタックへ移動できる。そのように行う場合は、

- ・移動開始時に友軍ユニットとスタックしていて、移動終了時にも友軍ユニットとスタックしている必要がある。

この場合、司令部は移動力を超過して移動できない。また5 項「移動」に示されている移動に関する全てのルールに従う必要がある。

- ・移動終了時点でダイス(1d6)を振る。出目が1-2 の場合、司令部は1ステップ失う。その際、ダイスに以下の修正が適用される。
  - (a) 移動終了ヘクスと移動開始ヘクスが隣接している場合(例えば L1 と M2 の場合)、+1
  - (b) 司令部が通過したヘクスのいずれか1つが敵ユニットから直接射撃が可能なヘクスで、その地形がカバー値を持っている場合、-1(1 回しか適用しない)
  - (c) 同じだが、その地形のカバー値がゼロの場合、-2(この修正は(b)と重複しない)
  - (d) (b)(c)の修正は司令部が移動経路上のみ適用されることに注意せよ。司令部がそのインパルス開始時のヘクスと終了時のヘクスでは適用しない。

**ボトムライン**

司令部を友軍ユニットとスタックさせ続けることで上記のルールを適用せずに済む。

1.3.3.2. 司令部の戦闘

司令部は戦闘ルール(6 項)に従って直接攻撃されることはない。もし敵の攻撃によって司令部とスタックしているユニットが混乱又はステップロスした場合、1d6 を振る。ダイス目が1 の場合、司令部は減少戦力面になる。もしその司令部が既に減少戦力面の場合、司令部は除去される。ダイス目が2-6 の場合、司令部は影響を被らない。もし司令部とスタックしているいずれかのユニットが当該攻撃によって除去された場合、ダイス目から2 を引く。もし司令部とスタックしているユニットが全て除去された場合、司令部もまた除去される。もしそのヘクスに残骸(Wreck)マーカーが存在しない場合、破壊された司令部の代わりに残骸マーカーを配置する。司令部は決して混乱しない。司令部自身は攻撃できない。しかし司令部はそのリーダーシップ値を、スタックしているいずれか1つのユニットの射撃力(あるいは突撃力)に加えることができる。例外：歩兵部隊がその固有火力と支援火器を同時に使用した場合、司令部はそのリーダーシップ値を両方の射撃力に加えることができる。

1.3.3.3. 司令部の再配置

除去された司令部は、そのターンのマーカー除去フェイズに同一フォーメーションでかつ同一タイプのユニットと同一ヘクスに減少戦力面で再配置する。もし同一タイプのユニットが残っていない場合、司令部は再配置できない。この場合、除去された司令部と同一フォーメーションのユニットは、4.2 項に示す方法に従って活性化する必要があ

る。

**例:** もし第3女王連隊司令部が除去された場合、続くマーカー除去フェイズに女王連隊に所属する FV432 小隊と同一ヘクスに司令部が減少戦力面で再配置される。もし FV432 小隊が全滅していた場合、司令部の再配置はない。

### 1.3.3.4. 司令部のリーダーシップ

司令部は、同一ヘクスで行うユニットの士気チェックの際、リーダーシップ値をダイス目から引くことができる。

### 1.3.4. 車両

その名の通り、車両とは車輪又は無限軌道に乗ったエンジンで自力駆動する機械である。車両ユニットには、当該車両のシルエットが描かれている。

#### 1.3.4.1. 装甲戦闘車両(AFV)

Blood and Bridge では、戦車(T-80、T-64、チャレンジャー、チーフテン、M60-A3 及び M-48)、FV432、スコープイオン、シミター、ストライカー、FV432M、レイピア、M163、マダー、BTR-70、BMP-2、SA-9、SA-13、シルカ、MTU-55 そして PzMSr(Panzer Morser)が装甲戦闘車両(AFV)である。AFV である。その名の通り、車両とは車輪又は無限軌道に乗ったエンジンで自力駆動する機械である。車両ユニットには、当該車両のシルエットが描かれている(右図参照)。AFV はハード目標として扱われる。



#### 1.3.4.2. 軽装甲車両(Thin-Skinned and Unarmored Vehicles)

AFV のうち、装甲値が 1 で保護値が 5~6 の車両は、軽装甲車両とみなす。これらの車両は、AFV の HE 射撃力で攻撃される。HE 射撃力で軽装甲車両を攻撃する場合、通常の HE 射撃力と命中値で判定する。命中数が決定した後、目標となった AFV は保護値を使って無視できる命中数を決定する。

**デザイナーズノート:** AFV がその HE 射撃力で AFV を攻撃したくなるような状況があるのか、といえば、実はあまりない。T-80 戦車はマダー(装甲値 1、保護値 6)を AP 射撃力を使って問題なく撃破できよう。言い換えれば、BTR-70 やシルカはマダーを攻撃する場合に HE 射撃力を使いたくなるだろう。このルールは、例えば BTR-70 が搭載する 14.5mm 機関銃のような重機関銃やマダーの 20mm 機関砲やシルカの 23mm 砲のような機関砲によって軽装甲車両の装甲を貫通できることを表している。

#### 1.3.4.3. 迫撃砲

迫撃砲のシンボルが描かれているユニットが迫撃砲である。米軍や西独軍の 81mm 迫撃砲のように運搬式のものや、FV432M や Panzer Mouser(PzMSR)のような自走式迫撃砲の両方について、LOS を通す目標に対して機会射撃(6.2 項参照)を含めたすべての通常射撃を実施できる。なお、迫撃砲の射程距離は下線が引かれているので、拡張射程(6.1.1 項参照)による射撃を実施できない。また近接射撃(6.1.2 項参照)による有利な修正を得ることもない。迫撃砲はまた LOS の通らない目標に対しても、同一フォーメーションに所属する司令部又は偵察部隊から LOS が通る目標に対しては射撃を実施



できる(ただし機会射撃除く)。この場合、迫撃砲による射撃はあたかも盤外射撃のように処理され、その射撃力と命中値は迫撃砲に記載された値を使用する。射撃が終了した後、迫撃砲ユニットには作戦終了(Ops Complete)マーカーが置かれる。一方、射撃を要請した側のユニットはこの後も通常通り作戦行動できる。

#### 1.3.4.4. 偵察部隊

偵察(Recon)部隊には、R を丸で囲ったマークが示されている。全ての偵察部隊は車両である。偵察部隊には他の部隊にはない3つの特殊な能力を有している。



- 独立行動能力: 偵察小隊は独立して行動できるように訓練されている。それゆえ、司令部の指揮範囲の 2 倍以内にいる場合は指揮範囲内にある(4.0 項参照)とみなされる。
- 高練度: 偵察小隊は、司令部と同様に砲兵支援を要請できる。
- 観測能力: 偵察小隊から LOS が通るユニットは、隠蔽状態(6.1.5 項参照)として扱わない。

#### 1.3.4.5. 対空部隊

対空部隊は、駒の左上の射撃力が青色で記載されている。Blood and Bridge に登場する対空部隊は、米軍の M163、英軍のレイピア、そしてソ連の ZSU-23-4(シルカ)、SA-9、SA-13 であるが、それらは全て軽装甲車両である。加えてスティンガー、SA-7、SA-16、レッドアイ、そしてブローパイプは、対空戦闘能力を持つ支援火器である。青色の射撃力は対空射撃力を示し、それらはヘリコプター又は固定翼航空機のみを目標とできる。対空部隊の射程距離は、ヘリコプターや固定翼機を射撃する場合にも半減されない。シルカや M163 は、駒に示されているように HE 射撃力と突撃力を持っているので、これらを使って地上目標を攻撃できることを留意してほしい。対空車両ユニットは 1~2 両の車両を示しており、ヘリコプター同様に 1 ステップユニットである。戦闘結果が「損失」(Reduction、ルール 6-1-7 項参照)の場合、これらのユニットは除去され、残骸マーカーに置き換えられる。



#### 1.3.4.6. 橋梁部隊

橋梁部隊(MTU-55)は、河川/運河(River/Stream)ヘクスに進入できる。あるいはシナリオで指定されている場合はこれらのヘクス上に配置できる。橋梁の展開及び収容にはそれぞれ 2MP を必要とする。一度橋梁が展開されると、全ての地上ユニットは橋梁ヘクスに 2MP で進入できる。もし橋梁部隊が混乱状態にあった場合は、移動コストが 3MP となる。橋梁を展開中の橋梁部隊は、射撃及び突撃によって攻撃され得る。命中 1 で混乱し、命中 2 で除去される。橋梁部隊はハード目標として扱う。車両として(橋梁を展開していない状態)の橋梁部隊は、やはり 1 命中で混乱し、2 命中で除去される。もし除去された場合は残骸マーカーに置き換えられる。展開中の橋梁はスタック制限には計上せず、LOS にも影響を与えない。



#### 1.3.5. 支援火器

色帯の下に"Support Weapon"と記載されている駒は支援火器(Support Weapon = SW)である。支援火器は、それを所有するユニットに対して追加の能力を付与する特殊な兵器である。支援火器のうち、その名称の右下に小さな歩兵シンボルが描かれているものは、歩兵小隊のみが使用できる。また名称の右下に小さな戦車のシンボルが描かれているものは、戦車のみが使用できる。

もし支援火器を有している小隊が除去された場合、その小隊と共に支援火器も地図上から取り除かれる。支援火器を有する歩兵小隊は、同じインパルスに固有の射撃力（そのユニットに記載された射撃力）と支援火器を同時に使用する必要がある。また支援火器と固有の射撃力を同一目標乃至は異なる目標へ使用できる。

支援火器は、最初の射撃を行う際に特定の小隊に置かれ、その後シナリオが終了までその小隊と行動を共にする。もし、全ての支援火器を配置し終える前にいずれかの歩兵小隊が除去された場合、歩兵小隊の所有プレイヤーは 1d6 を振る。もし出目が 1 の場合、相手プレイヤーは未配置の支援火器 1 つを除去できる。最初の歩兵小隊が除去された後、2 回目以降は既に除去されている歩兵小隊の数がダイス目から引かれる。



**例：**ソ連軍が未配置のサガー対戦車ミサイルを持っている。英軍プレイヤーはそのシナリオでソ連軍の 2 つめの歩兵小隊を除去した。ソ連軍プレイヤーは 1d6 を振り、出目から 1 を引く。ソ連軍プレイヤーは 2 を出した。英軍プレイヤーは未配置のサガーミサイルを除去した。

**デザイナーズノート：**これは一体何なのか。実際の所、それは、支援火器の所持者を明らかにする前にそれを所持している小隊を除去する大変単純な仕組みである。支援火器の配置を遅らせることは、配置しなくても良いことによりそのプレイヤーに対して多大な恩恵を与える。その唯一の（そして現実的な）欠点は、彼が支援火器を配置するのを遅らせた場合、それを失うかもしれないということである。配置を遅らせれば遅らせる程、失う可能性が高まる。これは別紙に支援火器の配備を細かく書き記すという面倒な隠匿配置ルールを不要にする。

### 1.3.5.1. 戦車用支援火器

Blood and Bridge では、T-80 と T-64 戦車は、ソングスター(Songster)及びスナイパー(Sniper)支援火器で表されている砲発射型対戦車誘導ミサイル(ATGM)を発射する能力を持っている。

- (a) 砲発射型 ATGM マーカーを使用する場合は、支援火器のルール(1.3.5 項参照)を適用すること。射撃する際には、そのインパルスにおいて射撃ユニットは移動できず、移動射撃も禁止である。そのユニットは指揮下にあり、混乱しておらず、作戦終了(Ops Complete) マーカーが置かれていないこと。
- (b) 他の支援火器とは異なり、ATGM を発射する際には、同一インパルスにそのユニットの固有火力を使用できない。何故なら乗員は誘導兵器の発射誘導に忙殺されるからである。
- (c) もし攻撃に際して 1 発の命中も得られなかった場合(防御側がダイスを振る前に)、ATGM マーカーはプレイから取り除かれる。(そのユニットは弾薬を使い果たしたとみなす)

### 1.3.6. ユニットの色

緑色のまだら模様は米軍ユニットを示している。赤のまだらな色合いはソ連軍、灰色の斑点模様は西ドイツ、ペーヂュの縞模様は英軍である

### 1.4. スタッキング

同一ヘクスに最大 2 ユニットまでの戦闘ユニットをスタックできる。スタック制限は常時適用される。マーカー、ヘリコプター、残骸、支援火器及び司令部はスタック制限

の適用外である。歩兵を輸送中の APC は 1 ユニットとして扱う。

### 1.5. フォーメーション



それぞれのフォーメーションは、それぞれ司令部といくつかの戦闘ユニットからなり、実際の中隊(NATO の場合)又は大隊(ソ連軍の場合)を表す。同じフォーメーションに所属するユニットは、同じタイトルを有している。

### 1.6. 士気

士気値とは、そのユニットの精神的な状態、準備状況及び訓練状況を示す指標である。ユニットが士気チェックを要求された場合、常に司令部の士気値を使用する。ユニットは、正常(Good Order)又は混乱(Disrupted)のいずれかの状態にある。正常状態のユニットは戦闘可能である。また混乱状態のユニットは組織的能力を失った状態である。(以下略)

**例：**ソ連軍第 74 親衛戦車連隊に所属する全てのユニットは士気値 7 を持っている。ゲーム中に士気チェックを要求された時、2d6 を振る。出目がフォーメーションの士気値以下の場合、士気チェックは成功である。

### 1.7. マーカーの種類

#### 1.7.1. フォーメーションマーカー

シナリオの指示に従ってフォーメーションマーカーを不透明な入れ物に入れる。我々はコーヒークップが適切であることを発見した。その中からマーカーを 1 枚引く。プレイヤーがユニットのフォーメーションマーカーを引いてきた場合、彼は該当するフォーメーションを活性化できる。



#### 1.7.2. ターン終了マーカー

シナリオの指示に従ってフォーメーションマーカーを入れたものと同じ不透明の容器に入れる。2 つめのターン終了マーカーを引いた際に Turn が終了する。



## 2. ゲームの準備

シナリオを見てそれぞれ使用するユニットを脇に置く。シナリオのガイドラインに従ってユニットを配置する。フォーメーションマーカー、カオス(Chaos)、航空支援(Air Support)そしてターン終了マーカーを不透明の容器に入れる。

## 3. ゲームの手順

### 3.1. 作戦フェイズ

プレイヤーは交互に不透明の入れ物（以後、「カップ」と呼ぶ）からマーカーを引く。どちらのプレイヤーが先に引くかは問題ではないので、節度を持って対応頂きたい。もしカップから「ターン終了」(End Turn)マーカーを引い

た場合、そのマーカーを脇にどけておく。もしカップからそのターンで2回目の「ターン終了」マーカーを引いた場合(あるいはカップにフォーメーションマーカーが残っていない場合)、作戦フェイズは終了し、マーカー除去フェイズが始まる。プレイヤーがカップからフォーメーションマーカーを引いた場合、彼はパスしてフォーメーションマーカーをカップに戻すか、あるいはフォーメーションを活性化させて移動や戦闘を実施できる。この活性化を「フォーメーションインパルス」(Formation Impulse)と呼び、活性化したフォーメーションを「活性化フォーメーション」(Active Formation)と呼ぶ。

### 3.2. マーカー除去フェイズ

地図上の全ての作戦終了(Ops Complete)マーカーを取り除く。煙幕(Smoke)マーカーと弾薬消費(Ammo Depleted)マーカーを調整する。インゾーン(In Zone)マーカーとシェルショック(Shell Shocked)マーカーを取り除く。除去された司令部ユニットを再配置する。フォーメーションマーカーとターン終了マーカーをカップに戻す。ただし3.2.1の例外を参照のこと。

**注:** ルール 3.2.1 は World at War シリーズの他の作品である Elsenbach Gap からの顕著な変更点である。

#### 3.2.1. おい、俺の部隊が活性化してないぞ!

もし、いずれかのプレイヤーがそのターンに特定のフォーメーションマーカーを引かないままターン終了を迎えた場合、フォーメーションマーカーとターン終了マーカーをカップに戻す際、ターン終了マーカーのうち1つだけカップに入れて、残りはそのプレイヤーが手元に持っておく。次のターン、そのプレイヤーが先に引かなかったフォーメーションマーカーを最初に引いた時点で、そのプレイヤーは手元に保持したターン終了マーカーをカップに戻す。もし貴方が2つ乃至3つのフォーメーションを有していて、とあるターンにフォーメーションが1つも活性化しなかった場合、貴方は次のターンに全てのフォーメーションに関するフォーメーションチケットを引くまでターン終了マーカーを手元に保持する。もし両陣営がそのターンに引かなかったフォーメーションを有していた場合、次ターンに両プレイヤーがターン終了マーカーをカップに入れて保持する。

## 4. フォーメーションインパルス

この時点で活性化したフォーメーションについて、プレイヤーは下記の行動を正確な手順で実施する必要がある。いくつかのフォーメーションは、フォーメーションマーカーを2つ保有しており、そのため1ターンに2回活性化する可能性がある。全ての活動は以下の手順に従って実施する必要がある。

**デヴェロッパーズノート:** この部分がルール上最も重要な部分である。もしあるフォーメーションが2つのマーカーを持っている場合、そこに所属するユニットは2回もしくは機会射撃も加えると3回の行動機会があるかもしれない。つまりそれはプレイヤーがどのインパルスで行動すべきかを決定する必要があるという訳ではなく、両方のインパルスで活性化できるということである。フォーメーションマーカーを2つ持っているということは、フォーメーションが実施できることが2倍になることと本質的には同じであり、戦力倍加要素(force multiplier)の完璧な実例である。

#### 4.1. 管理

フォーメーションに属するユニットから作戦終了(OPS Complete)マーカーと指揮範囲外(Out of Command)マ

カーを取り除く。

#### 4.2. 指揮

フォーメーションに属する全てのユニットについて指揮状態(Command Status)を確認する。フォーメーション司令部の指揮範囲内のユニットは「指揮下にある」(In Command)と見なされる。フォーメーション司令部の指揮範囲外のユニット(あるいは司令部自体が除去されて永久除去された場合(1.3.3.3項参照))は、2d6を振って通常士気チェック(Normal Morale Check)を行う。士気チェックはユニット単位ではなくヘクス単位で行われる。2d6でフォーメーション司令部に記載された士気値以下(例えばソ連軍の第62自動車化部隊(62nd Motorized)のユニットは6以下)の目を出すと士気チェックに成功する。それ以外は士気チェック失敗である。士気チェックに成功するとそのヘクスの全ユニットが「指揮下にある」と見なす。逆に士気チェックに失敗した場合、当該ヘクスの全ユニットが「指揮下でない」(Out of Command)と見なされ、指揮範囲外(Out of Command = OOC)マーカーを置く。OOCのユニットは、そのフォーメーションインパルスに移動・戦闘できないが、敵フォーメーションインパルスに機会射撃(Opportunity Fire)を実施することはできる。

**例:** 第62自動車化部隊に所属するBTR-70とソ連軍歩兵各1ユニット(ソ連軍歩兵はBTR-70に積載されていない)が同一ヘクスにいる。ソ連軍プレイヤーは士気チェックを行い、7の目を出した。このスタックは士気チェックに失敗したので指揮下でない(OOC)となる。

#### 4.3. 回復

フォーメーションの中で混乱しているユニットについて回復を試みる。指揮下にあるユニットは2d6で通常の士気チェックに成功すると回復する。指揮下でないユニットは+1のダイス修正で士気チェックを行い、成功すると回復する。フォーメーション司令部と同一ヘクスにあるユニットは、司令部のリーダーシップ値をダイス目から引いて士気チェックを行う。士気チェックに成功したユニットは、混乱マーカーを取り除く。

#### 4.4. 作戦

フォーメーション所属の指揮下にあるユニットで作戦(移動、射撃、突撃及びその他の活動)を実施する。

## 5. 移動

ユニットの移動力(MF)はそのユニットの速度を抽象的に表現したものである。それぞれのフォーメーションインパルスにおいて、ユニットはそのMFの範囲まで移動できる。移動は任意である。移動を行ったユニットには作戦終了(OPS Complete)マーカーを置くこと。移動を行ったユニットは原則として射撃できない。ただし移動射撃の場合はこの限りではない。

#### 5.1. スタック中のユニット

フォーメーションインパルス開始時にスタックしているユニットは、同時に移動し、移動中に分離できる。ユニットは、地形効果表(Terrain Effects Chart = TEC)に示されている移動コストを消費して隣接ヘクスへ移動する。ユニットは、突撃かオーバーランを実施する場合に限って敵ユニットの存在するヘクスへ進入できる。移動中のユニットは、機会射撃を引き起こすことがある。

#### 5.2. 輸送ユニット

移動力が0で囲まれているユニット



(例えば BTR-70 や FV432 等)は、歩兵と支援火器を輸送できる。輸送ユニットは(たとえ減少戦力であっても)歩兵 1 ユニットと支援火器 1 ユニットの輸送できる。輸送されるユニットを輸送ユニットの下に置いて輸送中であることを示す。

### 5.2.1. 乗車

フォーメーションインパルスにおいて輸送車両と下車状態の歩兵が同じヘクスで移動を開始する場合、歩兵を乗車した状態とした後に輸送車両はその移動力の半分(端数切捨て)までの移動力で移動できる。

もし輸送車両と歩兵が異なるヘクスで移動を開始する場合、輸送車両は移動力の半分までの移動力まで、歩兵は 1 移動力を消費して同じヘクスに移動した後、歩兵を乗車させることができる。彼らはそのターンにこれ以上移動できない。

混乱している歩兵は輸送車両に乗車できない。

### 5.2.2. 下車

歩兵を輸送中の輸送車両は、輸送車両はその移動力の半分(端数切捨て)までの移動力を消費した後、歩兵部隊を移動終了時点でのヘクスで下車させることができる。下車した歩兵部隊は、輸送車両の上に置いて、下車したことを示す。下車した歩兵部隊は、そこからさらに 1 ヘクス移動できる。あるいは、歩兵を輸送車両と同じヘクスで移動を開始する場合、歩兵はその最初の活動として下車した後、歩兵は追加で 1 ヘクス移動し、輸送車両は移動力の半分(端数切捨て)まで移動できる。

混乱中の歩兵でも下車は可能であるが、上述の通り乗車できない。また彼らは混乱ユニットの移動ルール(6.1.7 項参照)を破ることはできない。

### 5.2.3. 乗車中の歩兵による射撃

乗車中の歩兵は射撃できない。輸送中の輸送車両は通常通り射撃を実施できる。

**デヴェロッパーズノート:** 実際には多くの輸送車両が射撃用のポートを有しているが、乗車中の歩兵による射撃はあまり効果がなかった。

### 5.2.4. 攻撃目標としての輸送車両

もし輸送車両が混乱した場合、乗車中の歩兵も混乱する。もし輸送車両が回復した場合、乗車中の歩兵も回復する。もし輸送車両が減少戦力になった場合、ダイス(1d6)を振り、偶数が出たら乗車中の歩兵も減少戦力になる。もし輸送車両が除去された場合、ダイス(1d6)を振る。偶数が出たら乗車中の歩兵も除去される。奇数が出た場合は歩兵部隊は減少戦力となって混乱する。

## 6. 戦闘

World at War には 4 種類の戦闘形態がある。射撃戦闘、機会射撃(射撃戦闘の一形態)、突撃及びオーバーランである。

### 6.1. 射撃戦闘

フォーメーションインパルスにおいて、正常状態がかつ作戦終了(Ops Complete)マーカーが置かれていないユニットは、LOS(Line of Sight = 視認線)が通り射程距離内の敵ユニットに対して射撃を実施できる(ただし以下に示すルールによる制約を除く)。敵のフォーメーションインパルスにおいて、正常状態がかつ作戦終了(Ops Complete)マーカーが置かれていないユニットから射程距離内で LOS の通るヘクスに敵ユニットが移動してきた場合、そのユニッ

トで移動してきた敵ユニットを射撃できる。これを「機会射撃」と呼び、機会射撃ルール(6.2 項)に詳細を示す。

ユニットはフォーメーションインパルスにおいて AP 又は HE のいずれか一方を使って 1 度だけ射撃できる。ただし射撃を受けるユニットは、同一フォーメーションインパルスに異なるユニットから複数回攻撃を受ける可能性がある。個々のユニットによる攻撃は個別に実施される。ただし支援火器による攻撃はその限りではない。歩兵小隊が固有の射撃力を使用する場合は、同時に支援火器による射撃を実施しなければならない。さもなければ、支援火器による射撃機会を失う。歩兵小隊の支援火器は、固有火器で射撃する目標と同じ目標を攻撃しても良いし、異なる目標を攻撃しても良い。射撃は強制されない。

隣接ヘクスに対する射撃は常に実施できる。しかし LOS が遮断される場合は射撃できない。LOS については視認線ルール(7 項)又はプレイヤー補助カード(Player Aid Card)に記載されたヘリコプター視認線表(Helicopter Line of Sight Table)を参照のこと。

射撃目標には、1)ハード目標と 2)ソフト目標の 2 種類がある。ハード目標は AFV がその大半であり、ソフト目標は Blood and Bridges では歩兵と迫撃砲がそれに相当する。ハード目標にはユニットに装甲値(Armor Factor)と保護数値(Save Number)が記載されているが、ソフト目標には記載されていない。射撃を行う場合、ハード目標に対しては AP 射撃力を使用し、ソフト目標に対しては HE 射撃力を使用する。ヘリコプターや装甲の非装甲車両(1.3.4.2 項参照)に対する射撃でも HE 射撃力を使用することがある。敵ユニットを射撃するためには、攻撃ユニットは目標に対して、a)有効な視認線(LOS)(7.0 項参照)が得られ、b)射撃目標が射程距離内にいなければならない。攻撃側と目標との間の距離を数える際には、攻撃側のヘクスはカウントせず、目標のヘクスはカウントする。

攻撃者は適切な射撃力(ハード目標に対しては AP 射撃力、ソフト目標や軽装甲目標/ヘリコプターに対しては HE 射撃力)に等しい数のダイスを振り、それぞれのダイス目が攻撃者の命中値(To Hit Number)以上の目が出た数だけ命中数を得る。

**注:** 以下のルールは World at War シリーズの他の作品である Elsenbach Gap からの顕著な変更点である。

目標がハード目標の場合、射撃を受けた側のプレイヤーは、目標ユニットの装甲値(Armor Factor)と目標が占める地形の地形防御ボーナス(Defensive Bonus of the Terrain、TEC(地形効果表)参照)を合算した数のダイスを振る。ダイス目が目標ユニットの保護数値(Save Number)以上の目が出た場合、そのようなダイス目 1 つにつき命中を 1 つ取り除ける。ハード目標が得られる地形防御ボーナスは、地形効果や隠匿効果(6.1.5 参照)に関わらず最大 2 までである。

目標がソフト目標の場合、射撃を受けた側のプレイヤーは、目標ユニットが占める地形の地形防御ボーナス(Defensive Bonus of the Terrain、TEC(地形効果表)参照)と同じ数のダイスを振る。ダイス目が"5"以上の目が出た場合、そのようなダイス目 1 つにつき命中を 1 つ取り除ける。ソフト目標の場合、得られる地形防御ボーナスに上限はない。

**例:** 西ドイツ軍の M-48 小隊が市街地廃墟(City Ruins)で隠匿状態にある T-64 小隊を射撃した。T-64 はハード目標なので、M-48 はその AP 射撃力(3)を使う。その命中値は 4 である。西ドイツ軍プレイヤーは 3d6 を振り、出目が 4,5,4 であった。全部命中値=4 以上なので 3 発の命中を得た。T-64 は市街地廃墟にいたので、地形防御ボーナスは 2 である。さらに T-64 は隠匿状態なのでさらなる防御ボーナスが得られる筈だが、ハード目標が得られる地形防御ボーナスは最大 2 なので、T-64 が得られるボーナスダイスは 2 である。もし同じ状況でソフト目標が射撃を受けた場合は、地形防御ボーナスを合計 3 個得ていた所だ。さらに T-64 は装甲値 2 を持っており、保護値は 5 であ

る。ソ連プレイヤーは 4d6(2d6 は T-64 の装甲値の分、2d6 は地形防御ボーナスの分)を振り、1,3,4,6 の目を得た。保護値以上の出目は 1 個だけなので、西ドイツ軍が得た命中数 3 は、1 つ減らされて命中数 2 になる。トータルとして西ドイツ軍は T-64 小隊に対して合計 2 つの命中を得た。T-64 小隊は混乱状態となり、さらに 1 ステップを失って減少戦力になる。

### 6.1.1. 拡張射程

ユニットは、駒に記載された射程距離の 2 倍の距離まで射撃できる。記載された射程距離を超える距離の射撃は、拡張射程(Extend Range)とみなされる。拡張射程で射撃を行う場合、命中値が 1 つ上昇する。

**例：**チーフテン(Range=9)が 1-9 ヘクスの目標を AP 射撃する場合、チーフテンの命中値は 3 である。もし 10-18 ヘクスの目標を AP 射撃する場合、チーフテンの命中値は 4 になる。。

射程距離の下に下線が引かれている場合(例えば対戦車ミサイル)、拡張射程で射撃できない。このようなユニットは、記載された射程距離が最大射程距離と等しくなる。

### 6.1.2. 近接射撃

射程距離に下線が引かれていないユニット/支援火器は、短距離では通常よりもより正確な射撃が実施できる。このことを表現するために、記載された射程距離の半分以下(端数切捨て)の距離で実施される射撃においては、命中値が 1 つ減少する。

**例：**T-80 の AP 射撃に関する命中値は、4 ヘクス以下の距離で実施される射撃の場合は 4 から 3 に減少する。

### 6.1.3. 移動射撃

射撃力の下に下線が引かれているユニットは移動射撃(Moving Fire)を実施できる。移動射撃を実施する場合、そのユニットは MF(移動力)の半分(端数切捨て)までの移動力で移動し、プレイヤー補助カード(Player Aid Card)の移動射撃表(Moving Fire Table)に示されたペナルティを適用した上で射撃を行う。もし 6.1.1 項を適用して移動射撃を実施する場合、命中値が 6 を超える場合がある。この場合、命中値が 6 を 1 超える毎に射撃力を 1 減少し、命中値 6 を維持する。

**例：**もし拡張射程によって命中値 5 のユニットが命中値 6 になった。これ以上のペナルティを適用する場合、射撃力減少を適用する。

移動射撃を行うユニットは、敵ユニットに対してオーバーランや突撃を実施できない。

### 6.1.3.1. ヘリコプターによる移動射撃

ヘリコプターは、12 ヘクスまでの移動をした後に射撃を実施できる。ヘリコプターは、13 ヘクス以上移動したインパルスに射撃を行うことはできない。ヘリコプターは、飛行モード(9.0 項参照)の時のみ移動できる。従って移動射撃のペナルティは、既にユニットの飛行モードにおける数値に反映されており、それ以上のペナルティはない。

### 6.1.4. ミサイル消費



ミサイル射撃(ATGM 及び対空ミサイル)を実施するユニットがその射撃で命中を全く得られなかった場合(例えば、BMP-2 の振ったダイスが 1,3,3,2 の場合)は、そのユニット

は一時的に弾切れ状態になる。ユニットに「弾切れ 2」(Ammo Depleted 2)マーカーを置く。続くマーカー除去フェイズに全ての弾切れ 2 マーカーを「弾切れ 1」(Ammo Depleted 1)マーカーにひっくり返す。その次のマーカー除去フェイズに弾切れ 1 マーカーを取り除く。AP 射撃力の射程距離に下線が引かれているユニット又は支援火器は、弾切れマーカー(1 又は 2)が置かれている時には AP 射撃力を使用できない。ミサイル射撃ユニットは、射程距離に下線が引かれているユニットで、迫撃砲を除く。



### 6.1.5. 隠匿(Concealed)

目標ユニットが残骸マーカーと同じヘクス、又は森林(Woods)、森林高地(Woods Hill)、都市(City)、都市廃墟(City Ruins)、荒地(Rough)、叢林(Shattered Forest)又は果樹園(Cultivated)又はクレーター(Crater)(最後の 2 つは歩兵のみ)にいて、作戦完了(Ops Complete)マーカーが乗せられておらず、移動せず、混乱状態ではない敵ユニットが隣接せず、さらに混乱していない偵察部隊(1.3.4.4 項参照)の視認範囲内にいない場合、そのユニットは隠匿状態とみなす。隠匿状態のユニットは地形を最大限利用して、彼ら自身の位置を露呈していない。そこで隠匿状態のユニットは、地形防御ボーナスが 1 つ増加する。例えば、都市にいる歩兵部隊は通常 2 個の地形防御ボーナスのダイスを得る。もしこの歩兵が隠匿状態の場合、地形防御ボーナスは 3 個になる。ただし、ハード目標の場合は、地形防御ボーナスが最大で 2 個までになっている。たとえ隠匿していたとしても左記の制約を無視できない。

### 6.1.5.1. 防御拠点(IP)

IP 内にいるユニットはより良く陣地化された場所に陣取っているとみなす。それゆえそのようなユニットは、あらゆる攻撃に対して地形防御ボーナスを(元の地形の防御ボーナスに加えて)1 個追加で受け取る。さらに士気チェックの際、-1 の DRM を得る。IP 内のユニットは、その地形に関わらず隠匿状態になることができる。IP マーカーは地図上に残り、両方のプレイヤーが使用できる。



### 6.1.6. 最大防御ボーナス

ハード目標は、その地形や隠匿状態(6.1.5 項参照)に関わらず、最大で得られる地形ボーナスは 2 である。ソフトと目標は、得られる地形ボーナスに上限がない。

### 6.1.7. 戦闘結果

**混乱(Disrupted)：**ユニットに対する最初の命中は、そのユニットを混乱させる。もしそのユニットが既に混乱しているか、又は命中数が 1 を超過する場合、そのユニットはステップを失う。(損耗の欄を見よ)。混乱しているユニットは射撃できないが、移動は可能である。しかし LOS 内の敵ユニットに近づくような移動は禁止である。混乱ユニットは乗車部隊を下車させることができる。混乱ユニットは突撃に対して反撃できる。ただし突撃時の命中値は 6 になる。混乱ユニットは、フォーメーションインパルス開始時に士気チェックを実施し、士気チェックに成功すれば回復する。



**損耗(Reduction)：**混乱ユニットに対する 1 発



の命中は、そのユニットから 1 ステップを失わせる(そのユニットは混乱したままである)。完全戦力のユニットは減少戦力段階に裏返され、減少戦力段階のユニットは除去される。また、そのヘクスに残骸マーカーが存在しない場合、最初に AFV がステップを失った場合、そのヘクスに残骸マーカーが置かれる。1 ヘクスに置かれる混乱マーカーは 1 個だけである。

## 6.2. 機会射撃

機会射撃は、敵ユニットが移動中に実施する射撃戦闘である。もし敵ユニットが、混乱状態ではなく作戦完了 (Ops Complete) マーカーも置かれていないユニットの LOS 内で射撃可能なヘクス内へ進入した場合、そのユニットは、敵ユニットが新しいヘクスに進入した場合に射撃戦闘を実施できる。移動中のユニットは、新しいヘクスに進入する毎に最大 1 回の射撃を受ける。移動中のユニットが機会射撃によって混乱又はステップロスの結果を被った場合、そのユニットの移動は即座に終了し、その場で停止する。機会射撃を実施したユニットには、作戦完了 (Ops Complete) マーカーが置かれる。機会射撃は、移動射撃 (6.1.3 項参照) よりも先に解決する。両軍のユニットが混在しているヘクスに対して機会射撃を実施することはできない。

## 6.3. 突撃

ユニットは、敵ユニットのヘクスに進入することによって突撃を実施できる。突撃は、突撃側ユニットが防御側のヘクスに進入した瞬間に解決する。両陣営共、ルール 1.2 項に記載されているスタック制限を順守しなければならない。ヘクスに進入してきた側のユニットを攻撃側、ヘクスに位置していた側のユニットを防御側とみなす。攻撃側ユニットは、突撃値 (Assault Factor) と等しい数のダイス (1d6) を振る。

- もし歩兵ユニットが AFV だけがスタックしているヘクスを攻撃する場合、あるいは混乱していない歩兵ユニットが守るヘクスを AFV だけのスタックが攻撃する場合、歩兵の突撃時の命中値 (To Hit Number) は 1 減少する (例えば 4 が 3 になる)。
- もし a) の条件で、さらにその戦闘が都市又は都市廃墟で実施された場合、歩兵の突撃時の命中値が 1 減少する。加えて歩兵の突撃値が 1 上昇する (例えば 3 が 4 になる)。これは都市又は都市廃墟で AFV のみのスタックを歩兵で攻撃する (あるいは上記のヘクスで混乱していない歩兵が AFV のみのスタックで攻撃される) 場合、突撃時の命中値が 1 減少し、突撃値そのものが 1 上昇するという意味である (ただし混乱している歩兵は上記の恩恵を受けない)。このルールの意味する所は、歩兵を伴わない AFV のみで、歩兵が守る都市や都市廃墟に突撃を仕掛けるのは得策ではない、ということである。

攻撃側の振ったダイスのうち突撃命中値以上の目を出した数が目標に対する命中数となる。この段階では命中をまだ適用しない。次に防御側の反撃が行われる。防御側の突撃値に等しい数のダイスを振る。この時突撃命中値以上の目を出した数が目標に対する命中数となる。注意として、もし突撃が行われた時に防御側ユニットが混乱していた場合、混乱しているユニットの反撃時の命中値は 6 になる。反撃が終了した時点で両陣営は命中を受ける。スタックで命中を受けた場合、スタックに含まれる全てのユニットが 1 命中を受けるまで特定のユニットが 2 命中を受けることはない。同じくスタックに含まれる全てのユニットが 2 命中を受けるまで特定のユニットが除去されることはない。もし一方のプレイヤーが受けた命中数が奇数 (例えば 1 又は 3) の場合、どのユニットが余分な命中を受けるかはランダムに決定する。それ以外、命中の適用は射撃戦闘の場合 (6.1 項参照) と同様適用する。もし防御側が全滅した場合、攻撃側はそのヘクスに留まる。もし防御側が受けた命中数が攻撃側が受けた命中数を上回る場合、防御側は 1 ヘ

クス後退しなければならない。もし防御側が全滅せず、また受けた命中数が攻撃側の命中数以下の場合、攻撃側が後退し、進入してきたヘクスに戻る。もしいずれかに司令部が含まれていた場合、1.3.3.2 項に示した通り司令部が命中を被る可能性がある。

**例:** もし司令部とスタックしているユニットが命中を被った場合、1d6 を振り、その目が 1 だったら司令部は損耗状態になる。もしその司令部が既に損耗しているのであれば、その司令部は除去される。

もし後退を強要された場合、防御側は攻撃側が進入してきたヘクスから直接離れるようなヘクスに向けて後退しなければならない。防御側は敵が占めているヘクスや敵ユニット (突撃を仕掛けてきたユニットを除く) に隣接ヘクスへ後退できない。もし後退できない場合、そのユニットは除去される。攻撃側又は防御側が司令部を含む場合、司令部のリーダーシップ値をいずれか 1 個のユニットの突撃力に加算できる。司令部自身は突撃できない。

**例:** 第 62 自動車化狙撃部隊の BTR-70 小隊が、もし完全戦力の第 62 自動車化狙撃部隊司令部とスタックして突撃を実施した場合、3 個のダイスを振る (1d6 は BTR-70 の突撃値として、2d6 は司令部のリーダーシップ値として)

突撃が解決すると、攻撃側と防御側には作戦終了 (Ops Complete) マーカーが置かれる。突撃値を持たないユニット (例えば SA-9) は、突撃戦闘や突撃に対する反撃を実施できない。彼らは攻撃目標としてのみ存在し、仮に全滅しなかった場合は 1 ヘクス後退する。

## 6.4. オーバーラン

AFV は平地 (Clear) 又は丘 (Hill) にいる敵歩兵に対してオーバーランを実施できる。オーバーランを実施するためには、その意図を表明した後、オーバーランを実施する AFV を目標ヘクスへ移動し、追加 1 移動ポイント (通常の地形コストに加えて) を消費してそのヘクスに進入する。オーバーランに必要な移動コストを消費した後、AFV は隣接ヘクスへ移動するために必要な移動ポイントを残さなければならない。

オーバーランを行う個々の AFV (又は AFV のスタック) は、突撃値を 3 倍して、3 倍した突撃値分のダイス (1d6) を振る。命中値以上の目を出した数が命中数になる。この段階では命中をまだ適用しない。オーバーランヘクスにいる混乱していない歩兵は、オーバーランを行った AFV に対して未修正の突撃値で反撃を行う。混乱している歩兵も反撃できるが、オーバーラン実施前から混乱していた歩兵の突撃命中値は 6 になる。

反撃が終了した時点で両陣営は命中を受ける。スタックで命中を受けた場合、スタックに含まれるユニットが全て 1 命中を受けるまで特定のユニットが 2 命中を受けることはない。命中の適用は射撃戦闘の場合 (6.1 項参照) と同様に適用する。もしオーバーランを実施した AFV が命中を受けた場合、攻撃側ユニットの全てはオーバーランを実施したヘクスから移動を継続できず、オーバーランを実施したヘクスへ進入したヘクスに戻される。混乱していない AFV は移動力の許す限り 1 度の移動で何度もオーバーランを実施できる。ただし同一ヘクスに対して同一インパルスで 2 度以上オーバーランを実施することはできない。(あまりに馬鹿げて見える)

## 7. 視認線 (LOS)

射撃戦闘を実施する場合、射撃ユニットは目標に対して妨害されない視認線 (Line of Sight = LOS) を確保しなければならない。攻撃側と目標が隣接している場合、常に射撃

できる。World at War では、地表レベル(レベル 0)と丘レベル(レベル 1)という 2 つの高度レベルが存在する。もしユニットが丘ヘクスに位置している場合、そのユニットは丘レベルにいるとみなされる。そうではない場合は地表レベルにいるとみなされる。それぞれ LOS を通ず条件が異なっている。

### 7.1. 地表レベルの LOS

攻撃側が地表レベルに位置する場合、攻撃側と目標との間に妨害地形が存在した場合、射撃できない。妨害地形とは、以下の通りがある。

- (a) 1 つの森林(Woods)、都市(City)、都市廃墟(City Ruins)又は丘(Hill)ヘクス
- (b) 2 つ以上の荒地(Rough)、叢林(Shattered Forest)、残骸(Wreck)、あるいはこれらの組み合わせで 2 ヘクス以上

攻撃側又は目標自身のヘクスの地形は LOS に影響を与えない。

### 7.2. 地表レベルの LOS

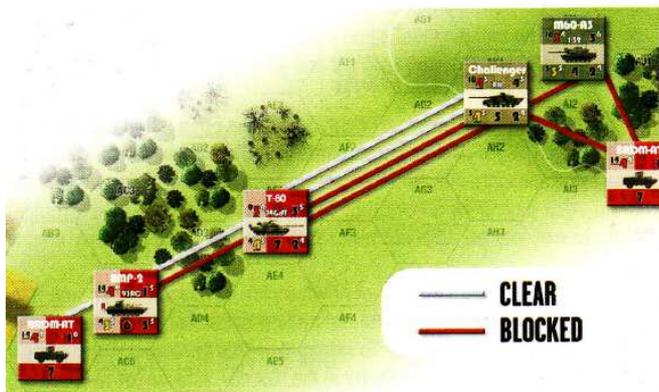
もし攻撃側が丘ヘクスに位置していた場合、稜線を LOS が通過する場合は射撃できない。妨害地形としての稜線は、以下のいずれかの場合無視する。

- (1) 目標が同じく丘ヘクスにいる。
  - (2) 攻撃側か又は目標が稜線に隣接している。
- 妨害地形は丘の上にいる攻撃側から丘の上にいる目標へ引かれる LOS を妨害される場合がある。このような場合、LOS は以下のいずれかの場合に妨害される。

- (a) 1 つの丘陵森林(wooden hill)ヘクスが LOS 上に存在する。
- (b) 2 つ以上の丘レベルの叢林又は残骸、あるいはこれらの組み合わせで 2 ヘクス以上が LOS 上に存在する。

もし攻撃側が丘レベルにあり、目標が地表レベルにあって、目標が森林の直後(隣接)のヘクスにいるか又は都市/都市廃墟の 1~2 ヘクス後方に位置する場合、射撃できない。このような場合、目標は森林や都市の背後に隠れているものとみなす。

もし攻撃側が丘レベルにあり、目標が地表レベルにあって、両者の間に丘ヘクスが存在していた場合、射撃は妨害される。



### 7.3. LOS の決定

射撃が妨害されるかどうかを決定するためには、攻撃側のヘクスの中心点から目標のヘクス中心点へ直線を引く。その直線が妨害地形を含むヘクスを通過する場合、射撃は妨害される。実際に森、都市等の描かれている地形に触れる必要はない(ヘクス単位で判定する)。もし LOS が妨害地形のヘクスサイド(辺)を通過する場合、射撃は妨害されない。ただし LOS が 2 つ以上の妨害地形ヘクスサイドを通過した場合(たとえ、その 2 つが離れていても)、その LOS は妨害される。このルールにおいては、2 つ目の荒地ヘク

ス又は荒地ヘクスと残骸を含んだヘクスの組み合わせは 1 つの妨害地形と見なされる、例えば AG10 から AJ8 への LOS は妨害される。

## 8. 砲兵

砲兵射撃任務は、シナリオ・ブリーフィングの中で、例えば"1×45"といった形式で与えられる。これは、1 が任務の実施回数を示し、4 が射撃任務時の射撃力を示し、5 が射撃時の命中値を示す。砲兵任務には 6 種類があり、1)高性能火薬(HE)射撃、2)煙幕(Smoke)、3)野砲散布型地雷(FASCAM)、4)化学兵器(Chemical)、5)多目的発展型通常砲弾(DPICM)、6)多連装ロケットランチャーシステム(MLRS)攻撃である。

あるターンにおける特定フォーメーションの最初の活性化の時、活性化した司令部は、最大 2 回までの砲兵任務を LOS の通る任意のヘクスに対して実施できる。目標ヘクスを指定した後ダイス(1d6)を振り、1-5 の目が出た場合は砲撃は指定したヘクスに対して行われる。6 が出た場合は本来の目標ヘクスから 1 ヘクスだけ離れた(隣接した)ヘクスに着弾する。どのヘクスに着弾するかは、砲撃を実施した側ではないプレイヤーが指定する。砲兵射撃は、目標ヘクスの全ユニットに影響を及ぼす。射撃任務の解決は、任務の種類によって異なる。

砲兵射撃を要請した司令部には、作戦終了(Ops Complete)マーカーが置かれない。彼らは移動、直接射撃又は突撃を同じインパルスに実施できる。ただし砲兵射撃は最初の活性化時しか要請できない。

### 8.1. HE 射撃

HE 射撃任務を解決する場合は、射撃力に等しいダイス(1d6)を振る。命中値以上の目が出た数が目標に対する命中数になる。

目標側プレイヤーは、地形防御ボーナスに等しい数のダイスを振る(ただし隠匿の効果は得られない)。5 以上の出目 1 つにつき攻撃側の命中 1 つを無視できる。目標がソフト目標の場合でもハード目標の場合でもこれまでの手順は変わらない。もし歩兵と車両がスタックしていた場合、歩兵の地形防御ボーナスを得る。

この後命中を適用する。もし目標ヘクスに 2 つのユニットがスタックしており、命中 1 を受けた場合、どちらのユニットに命中 1 を適用するかはランダムに決定する。目標ヘクスの全てのユニットが 1 命中を受けるまで特定のユニットが 2 命中を受けることはない。AFV は(それがたとえ軽装甲車両だったとしても)HE 射撃によって減少戦力になることはない。彼らは最初の命中により混乱する。しかしそれ以降の命中については影響を受けない。ただしハード目標とスタックしている歩兵や非装甲車両は、2 発目以降の命中によって減少戦力になったり、除去されたりする。また司令部は砲兵射撃によって攻撃を受けることはない。司令部とスタックしている他のユニットが命中を受けた場合、司令部はルール 1.3.3.2 項に従ってダイスを振り、減少戦力になったかどうかを判定する。



### 8.2. 煙幕(Smoke)

煙幕射撃任務を解決する場合は、8.0 項に従って決定した着弾ヘクスに"Smoke 2"マーカーを配置する。このマーカーは、そのヘクス及びその隣接する 6 ヘクスに進入、通過する全ての LOS を遮断する。ただし NATO 軍については、車両(1.3.4 項参照)、司令部(1.3.3 項)、支援火器(1.3.5 項)に限って煙幕ヘクスに進入・通過する LOS で射撃を実施できる。この場合、命中値が 1 上昇し(トータルで+1、ヘクス毎ではない)、拡張射程での射撃ができなくなる。



隣接する目標に対しては煙幕を通過した射撃は可能である。この場合も命中値が1上昇する。マーカー除去フェイズに全ての“Smoke 2”マーカーは“Smoke 1”マーカーに裏返される。次のマーカー除去フェイズの際に“Smoke 1”マーカーが取り除かれる。

8.3. FASAM(野砲散布型地雷)

NATO 側のみが FASAM を使用できる。FASAM 射撃任務を解決する際は、8.0 項に従って決定した着弾ヘクスに地雷(Mine)マーカーを配置する。このマーカーは、そのヘクス及び隣接ヘクスに進入する全てのユニットを即座に攻撃する。NATO プレイヤーがダイス(d6)を振り、出目が偶数なら目標は混乱し、奇数なら効果なしとなる。地雷による攻撃が終了した後で(たとえその攻撃が無効であった場合も)ソ連側プレイヤーはダイスを振る。出目が1-4 の場合、地雷マーカーは除去される(地雷が発見され、除去されたことを表わす)。出目が5-6 の場合は地雷がそのまま残る。地雷によって新たな攻撃が行われる度に発見・除去チェックのダイスを振る。



8.4. 化学兵器

ソ連側のみが化学兵器を使用できる。これらの射撃任務は、非持続性の神経性ガスによる一斉射撃を表わしている。加化学兵器射撃任務を解決する際は、8.0 項に従って決定した着弾ヘクスに化学兵器(CheMical)マーカーを配置する。この攻撃は、着弾ヘクスとその隣接 6 ヘクスにいるあらゆるユニットを直ちに攻撃する。攻撃を解決する際は、攻撃を受けたユニットは士気チェックを行う。AFV が士気チェックに失敗した場合は混乱状態となるが、既に混乱状態となっている AFV が士気チェックに失敗しても追加のペナルティはない。歩兵が (M-113 のような) AFV に乗車している場合、士気チェックを行わず、AFV と同じ結果を適用する。AFV に乗車していない(言い方を変えれば徒歩移動中の)歩兵は、個別に士気チェックを行い、士気チェックに失敗すると混乱した上で減少戦力になる。化学兵器マーカー及びその隣接ヘクスに進入するユニットは余分に2 移動力を消費する必要がある。ただしそれ以上の損害を被ることはない。マーカー除去フェイズに化学兵器マーカーは取り除かれる。



8.5. DPICM(多目的発展型通常砲弾)

NATO 側のみが DPICM を使用できる。DPICM は AFV のみ影響を与える。DPICM 射撃任務を解決する際は、8.0 項に従って着弾ヘクスを決定し、射撃力に等しい数のダイス(1d6)を振る。出目が命中値以上であった場合、その出目の数だけ目標に命中を与える。目標側プレイヤーは、地形防御ボーナスに等しい数のダイスを振る(ただし隠匿の効果は得られない)。5 以上の出目1 つにつき攻撃側の命中1 つを無視できる。この後命中を適用する。目標ヘクスに複数の AFV ユニットが存在していた場合、目標ヘクスの全ての AFV ユニットが1 命中を受けるまで、特定の AFV ユニットが2 命中を受けることはない。HE 射撃とは異なり、DPICM 射撃は AFV ユニートをステップロスさせることが可能である(6.1.6 項参照)。



8.6. MLRS 攻撃

これは広範囲に影響を与えるロケット発射型砲兵射撃である。MLRS は目標ヘ



クスとその隣接ヘクスに影響を与える。ソ連軍の MLRS は HE 射撃で、射撃力 3<sup>4</sup> とする。NATO 側の MLRS は、DPICM 射撃で、その射撃力は 2<sup>3</sup> である。DPICM 射撃を解決するためには、まず着弾ヘクスを決定し(8.0 項参照)、上記に示す通り解決を行う。

9. ヘリコプター

ヘリコプターはフォーメーションを形成しており、フォーメーションマーカーを有している。しかし司令部は持たない。もしヘリコプターのフォーメーションマーカーをカップから引いた場合、フォーメーションの全ヘリコプター(通常は2 個編隊/ユニットからなる)があたかも指揮下にあるように活性化される。



9.1. ヘリコプターの移動

ヘリコプターは、飛行モードとホバリングモードの2 つのモードを持っている。ホバリングモードの場合は、駒を裏返してホバリング面(“H”と書かれている側)を上に向けて配置する。ヘリコプターは、そのユニットの現時点でのモードに合わせた適切な数値を使う。ヘリコプターは、フォーメーションが活性化された際に、彼らの最初の活動として、モードを1 度だけ変更できる。ヘリコプターは、地形コストを無視してヘクスからヘクスへ移動する。ヘリコプターの移動力は無制限である。ただし移動射撃(6.1.3 項参照)を実施する場合、12 ヘクスを越えて移動できない。彼らの移動はヘクスからヘクスへ実施されるため、相手方に機会射撃の機会を与える。ヘリコプターは突撃を実施できない。しかしヘリコプターは、敵ヘリコプターを含まないヘクスであれば、敵ユニットと同一ヘクスに進入できる。両陣営のユニットは同一ヘクスに共存でき、お互いに隣接ヘクスにいる場合と同様に射撃を実施できる。また共存しているユニットは、その外側にいる他のユニットから射撃を受け得る。訳注：6.2 項の例外



9.2. ヘリコプターの攻撃

ヘリコプターは、現時点でのモードに従って適切な数値を使用できる。ヘリコプターは、その HE 射撃力でソフト目標とハード目標の両方を攻撃できる。例えば、ホバリングしているコブラ(Cobra)が HE 射撃力を使って装甲車両を攻撃する場合、ダイスを3 個振り、4 以上の目を出した数が命中数となる。ヘリコプターは、12 ヘクスまで移動した後に射撃を実施できる。ただし13 ヘクス以上移動したインパルスにおいては、ヘリコプターは射撃を実施できない。移動モードにおけるヘリコプターの射撃力には、移動射撃によるペナルティが既に含まれているので、それ以上のペナルティは適用されない。(訳注：額面数値でそのまま射撃できる)

**デザイナーズノート：**飛行モードにおけるヘリコプターには AP 射撃力がない。その理由は、AP 射撃力が対戦車誘導ミサイル(ATGM)による攻撃を表わしているからである。現実問題として毎時 100 マイル以上の速度で地表を這う攻撃ヘリの機上から ATGM を誘導することは、不可能とは言わないまでも甚だ困難であった。また HE 射撃力は、多くの攻撃ヘリコプターが搭載している機関砲やミニガンによる攻撃を表わしている。機関砲による射撃は、戦車等の薄い上面装甲に対して極めて効果的であった。それゆえ、ヘリコプターは HE 射撃力でハード目標を攻撃できるのである。

### 9.2.1. ポップアップ攻撃

ホバリングモードのヘリコプターは、ポップアップ攻撃を実施できる。ポップアップ攻撃を実施するためには、実施する側のプレイヤーはまずその意図を明らかにしなければならない。ポップアップはヘリコプターの高度を1レベル上昇させる(例えば、レベル2からレベル3等。詳しくはプレイヤー補助カードの表を見てほしい)。その後ヘリコプターは、射撃を実施できる。ヘリコプターがポップアップによる攻撃を解決した後、ヘリコプターを射程距離内に捉えておりその他の条件も適合しているユニットを1つ選んでヘリコプターに対して機会射撃を実施できる。機会射撃の実施は、ヘリ側によるポップアップ攻撃の直後だが、ポップアップ攻撃による損害を適用する前に機会射撃を実施できる。両方(ヘリコプター及び機会射撃を行うユニット)、その後同時に損害を適用する。その時あたかも真のハリウッド映画のように、お互いを破壊し合うことはありえる。

### 9.3. 攻撃目標としてのヘリコプター

ヘリコプターは、AP 射撃力と HE 射撃力の両方から攻撃を受ける。いずれの場合もヘリコプターは、自身の装甲値(Armor Value)と保護値(Save Number)を使用する。対空射撃力(青で印刷されている火力)を持たないユニットは、射程距離を半分(端数切り捨て)にする。ただし隣接ヘクスに対しては射撃可能である。例えば、射程距離5のユニットは、ヘリコプターを攻撃する際に射程距離が2になる。非対空射撃ユニットは、ヘリコプターに対して拡張射程(6.1.1 項参照)を使用できない。また近接射程(6.1.2 項参照)による修正を適用できない。非対空射撃ユニットのうち下線が引かれているものは、飛行モードのヘリコプターに対して射撃できず、ホバリング中のヘリコプターに対しては射程距離が半減される。対空射撃ユニットは、その対空火力が青で印刷されている。彼らはヘリコプターを射撃する場合に射程距離が半減されない。またヘリコプターを射撃する場合も拡張射程を使用でき、近接射程の修正を適用できる。SA-13のようなミサイル発射型の対空ユニットは射程距離に下線が引かれており、拡張射程を使用できず、近接射程の修正も適用されない。ヘリコプターは、最初の命中で混乱状態になる。混乱状態のヘリコプターが命中を受けた場合は、ヘリコプターが除去される。ヘリコプターが除去された場合、そのヘクスに残骸マーカ―を置く(未だに残骸マーカ―が置かれていない場合のみ)。ヘリコプターが除去された場合にそのヘクスに他のユニットが存在していた場合は、ダイス(1d6)を振る。出目が"1"の場合、ランダムに1ユニットを選択して命中1を受ける(6.1.6 項参照)。混乱状態のヘリコプターは、当該フォーメーションが活性化した時に自動的に回復する。



**デザイナーズノート:**ヘリコプターがなぜ高い装甲値と保護値を有しているのか。もちろんヘリコプターは若干の装甲を有しているが、それよりも飛行モードのヘリコプターの装甲値は超低空を高速で飛行するヘリコプターに対する射撃の困難さを示している。

### 9.4. ヘリコプターと LOS

ヘリコプターは、飛行中又はホバリング中に地形よりも1レベル高い高度にいるとみなす。それゆえ、ヘリコプターはプレイヤー補助カード(Player Aid Card)のヘリコプターLOS表(Helicopter Los Table)に示されている高度にいると見なす。

### 9.5. 近接航空支援(CAS)

シナリオによれば、プレイヤーは近接航



空支援(CAS)として航空攻撃を要請できる。航空攻撃が到着すると、ソ連の Su-25、米軍の A-10 あるいは英独のト―ネードからなる航空攻撃駒を、意気揚々とカップに入れる。航空攻撃駒を引くと、所有者は必ず航空攻撃を実施しなければならない。航空攻撃は以下の手順で解決される。

- a) 手番プレイヤー(航空攻撃を実施するプレイヤーのことは、航空攻撃駒を目標ヘクスに置く。
- b) 非手番プレイヤーは、航空攻撃駒を射程距離内に捉えている対空ユニット(射撃力が青文字で記載されている)で射撃を実施できる。作戦終了(Ops Complete)マーカ―が置かれているユニットは射撃できない。対空射撃に LOS の制約はない。全ての射撃は個別に実施されるが、命中は全て加算される。射撃を行ったユニットには作戦終了(Ops Complete)マーカ―を置く。手番プレイヤーは装甲値と保護値を使って命中の無力化を試みる。残った命中が1なら、航空機は攻撃を妨害され、帰還を強要される可能性がある。ダイス(1d6)を振り、出目が1-3なら強制帰還したとみなされて航空攻撃駒をゲームから取り除く。4-6なら次ターン開始時に航空攻撃マーカ―をカップに戻す(パイロットが再攻撃を決心した)。残った命中が2以上の場合、航空機は撃墜されたとみなし、航空攻撃マーカ―を即座にゲームから取り除く。
- c) 対空射撃による命中を被らなかった場合、手番プレイヤーが選択した目標ヘクスを攻撃する。目標ヘクス内にハード目標(装甲値を有する目標)が存在する場合、航空攻撃駒の AP 射撃力を使用する。もし目標ヘクスにソフト目標しか存在しなかった場合、航空攻撃駒の HE 射撃力を使用する。
- d) 手番プレイヤーは、6.1 項の手順に従って命中数を決定する。非手番プレイヤーは、地形防御ボーナス分のダイスを振る(隠匿による追加ボーナスは適用しない)。5以上の出目1つにつき、航空攻撃による命中1を取り消す。航空攻撃による命中は、最初に1発ずつを各ユニットに適用し、次に2発目を各ユニット適用し…、という手順で命中を適用していく。
- e) もしハード目標とソフト目標が同一ヘクスに位置していた場合、手番プレイヤーは、攻撃対象をどちらか一方に選択する。その場合、選択した側しか命中を受けない。
- f) 手番プレイヤーは航空機の状態を決定するためのダイスを振る。もしダイス目が与えた命中数(非手番プレイヤーが防御ダイスを振る前の数)よりも多かった場合、航空攻撃駒は次ターン開始時にカップに戻され、再び攻撃を実施できる。もしダイス目が与えた命中数以下の場合、航空攻撃駒をゲームより取り除く(弾切れとみなす)。

### 9.6. エアーカバー

エアーカバーは、ジェット戦闘機による敵対地攻撃機や敵ヘリコプターに対する妨害を示している。プレイヤーがシナリオ特別ルール又はカオス表によってエアーカバーを得た場合、プレイヤーはエアーカバーマーカ―を手元に置いておく。敵側が航空攻撃を実施する際、対空射撃を実施する前にエアーカバーを使用できる。エアーカバーマーカ―は、対空攻撃力3、命中値3で攻撃を行う。航空攻撃マーカ―は、対空射撃を受けた時と同様に防御ダイスを振り、命中の取り消しを試みる(9.5 項参照)。命中が残った場合、9.5 項に示した方法で命中を適用する。さらに引き続いて実施される対空射撃によって追加の命中を被る可能性もある。エアーカバーによる攻撃が終了すると、エアーカバーマーカ―をゲームより取り除く。エアーカバーは、敵ヘリコプターを攻撃するのにも使用できる。エアーカバーマーカ―の所有者は、単にマーカ―を攻撃したい敵ヘリコプターの上に置く。そしてその対空射撃力を用いてヘリコプターを攻撃する。その後ヘリコプタ



一は命中を取り消すためのダイスを振る。命中の結果は通常の射撃と同様に適用され、攻撃を終えたエアーカーマーカーはゲームより取り除く。

## 10. ジャミング

これは電子戦による敵フォーメーションに対する通信妨害を示している。ジャミングはジャミングマーカーをカップに入れることによって与えられる。ジャミングカウンターを引いた時、シナリオで指定された所有者が任意の敵司令部にジャミングマーカーを配置する。その司令部に所属する全てのユニットは、以下に示した影響を被る。



- 司令部の指揮範囲が1減少する。
- 混乱中のユニットが回復を試みる際、+1のダイス修正を適用する。
- 支援任務を要請する際にはダイスを振り4以上の目が出た場合のみ成功する。失敗した場合は、次回に活性化された際に再度要請を試みることができる。

マーカー除去フェイズにジャミングされているフォーメーションはダイス(d6)を振る。出目が5以上の場合、妨害源が特定され無力化されたものとみなし、ジャミングマーカーをゲームから取り除く。

## 11. 戦場の混乱 (カオス)

この新しい仕組みは、戦場における混乱(カオス)を再現するためのものである。シナリオで指定されている場合、1乃至2個のカオス(Caos)マーカーをカップに入れる。カオスマーカーを引いた場合、2d6を振り(誰が振ったかは問題にはならない)。プレイヤー補助カード(Player Aid Card)の戦場の混乱表(Battle Filed Caos Table)を参照して結果を決定する。いくつかの結果は良好な内容であり、いくつかはそうでもない。多くの場合、その効果が次に引くフォーメーションに適用されることがある(もしフォーメーションを引く前にターンが終了した場合、カオスの効果は無効とされ、カオスマーカーはカップに戻される。また次に引いたのがカオスマーカーであった場合、そのマーカーをカップに戻して引き直す)。いくつかのケースでは、その効果が両プレイヤーに即座に適用される場合がある。2d6のダイス目が4,8,10の場合、そのカオスマーカー自体がプレイから取り除かれる。それ以外の場合はカオスマーカーはカップに戻される。2d6が4,7,10の場合、シナリオで指定された特殊イベントを引き起こす。その内容はシナリオに示されている。可能性のあるイベントとしては、エアーカー(9.6項参照)、部隊の撤退、増援、あるいは目標の変更がある。



## 12. シナリオ

**概要(Overview):** 日時や部隊を含む来るべき戦闘の概要を説明する。

**支配(Control):** 都市やその他のヘクスを支配するためには、都市等の個々のヘクスについてそのヘクスにユニットを配置するか、あるいは最後に自軍ユニットによって通過しなければならない。プレイヤーがゲーム開始時にユニットを配置可能なヘクスは、自動的にそのプレイヤーが支配した状態でゲームを開始する。ダッテンベルグ(Dattenburg)は、ライン川(Rhine River)両側のヘクスを含むものとする。

**プレイ可能領域(Playable Area):** 地図上で戦闘可能な領域を示す。

**ターン数(Turn):** 戦闘が続く期間と、ターン終了マーカーに関する特別ルールを示す。

**勝利条件(Victory Condition):** ここには両プレイヤーが戦闘に勝利するために達成すべき目標が書かれている。

**シナリオ特別ルール(Special Scenario Rules):** ここにはシナリオをプレイする際に適用される特別ルールが記載されている。プレイヤーは、例えば奇襲、増援、撤退あるいはその他重要な情報を忘れないように注意深くこれらのルールを読む必要がある。いくつかの特別ルールでは、特定のフォーメーションがフォーメーションマーカーを引く前に自由に活性化して地図外から進入することを許可している場合がある。この特別なボーナス活性化を実施した後、活性化した全てのユニットから作戦完了(Ops Complete)マーカーを取り除く。

12.1. World at War: ユニットの勝利得点(VP)コスト  
(英文ルール 17 ページの表を参照のこと)

### シナリオ 1 分断

1985年5月22日0630、第613装甲大隊及び第182装甲擲弾兵大隊からの撤退部隊は、第1装甲大隊共にエイセンバツハギャップにおける戦闘に参加し、その後さらに再編成されていた第171装甲擲弾兵大隊の残余との合流を試みていた。同じ頃ソ連軍突破部隊の先鋒は、英軍が活動を開始して脅威となる前にライン川の渡河点を確保すべく前進していた。雨と混乱の中、戦闘部隊は分断された。雨が上がり太陽が登った時、ソ連とドイツの両軍は、その地域で分断されたのが自分達だけではないことに気がついた。

#### ソ連軍

シナリオ特別ルール1に従って配置する。

- 第93偵察部隊(93rd Recon)の一部: 1×HQ、2×T-80、2×BRDM2、2×BMP-2
- 第62自動車化狙撃兵(62nd Motor Rifle)の一部: 1×HQ、3×BTR-70、3×歩兵

#### 増援

- 第57攻撃ヘリコプター連隊(57th AHR): 2×Hind E、当該フォーメーションマーカーを引いた時、ヘクスAP13経由で地図内に進入する。フォーメーションマーカー自体は、第3ターン開始時にカップに入れる。
- 1×Su-25: 第3ターン開始時にカップに入れる。

#### 西ドイツ軍

シナリオ特別ルール1に従って配置する。

- 1/613装甲中隊(1/613Panzer)の一部: 1×HQ、3×M-48
- 2/182装甲擲弾兵中隊(2/182PzGren)の一部: 1×HQ、3×Marder、3×歩兵、1×Redeye(支援火器)、1×Milan(支援火器)、1×PanzerMorsers(支援火器)

**プレイ可能領域:** Blood and Bridgeの地図の一部を使用する。ヘクス列WからAPまでの領域(両方とも含む)である。

**ターン数:** 10ターン、ターン終了マーカーを2個使用する。カオスマーカーを1個使用する。

**勝利条件:** より多くの完全戦力ユニットを盤外に出した側が勝利する。ソ連軍はヘクスAP13を通過して盤外へ、西ドイツ軍はヘクスW14を通過して盤外へ出る。ソ連のヘリコプター、航空機、西ドイツ軍の支援火器は勝利条件上の完全戦力ユニットとしてはカウントしない。司令部はカウントする。

**ポイントによる勝利条件:** このシナリオでは適用しない。

**シナリオ特別ルール：**

- フォーメーション毎にダイス(1d6)を振り、以下の表に従って配置ヘクスを決定する。最初に1/613、次に93rd、次に2/182、最後に62ndである。ユニットは指定されたヘクスから3ヘクス以内に配置する。そう、このシナリオではお互いに敵味方が隣り合った状態から始まることもあるのだ。

ダイス目	配置ヘクス
1	Y7
2	AF10
3	AN6
4	Y23
5	AF19
6	AN23

- 同士撃ち。もしカオスマーカーを引いてシナリオ特別イベントが発生した場合、次に引いたフォーメーションの所有者は敵ユニットを1つ選択し、隣接せずにLOSが通る任意の1ユニットを攻撃する。そう、この攻撃は友軍ユニットを指向しても良い。そして選択されたユニットは、たとえ作戦完了(Ops Complete)マーカーが置かれていても攻撃を実施できる。

**シナリオ 2 ファーストコンタクト**

1985年5月22日1700、戦争は9日目に突入し、ソ連軍は最初の防衛ラインを突破していた。両陣営とも装備と人員の損失は多大なものがあったが、ソ連軍はNATOの防衛ラインの後方に新鮮な部隊をつぎ込んできた。後退する西ドイツ軍との混乱した小競り合いに引き続き、ソ連第93偵察大隊は再編成のために後退した。戦車は補充又は修理され、彼らは再びファウルバッハ(Faulbach)に向けて進撃を再開した。ソ連軍がライン川に到達する前に、それを阻止できるのは英軍部隊しかなかった。その日の午後、霞と霧の中、両軍の偵察部隊同士が接触した。橋を巡る戦闘が開始されたのである。

**ソ連軍**

- 第93偵察部隊(93rd Recon)の一部: 1×HQ、2×T-80、2×BRDM2、2×BMP-2。ヘクスAS1、AT1、AT2又はAT4-AT7の間のいずれかを經由して地図内へ進入する。

**英軍**

- 王国槍騎兵(Royal Lancers Recon): 1×HQ、3×Scimitar、1×Striker、2×煙幕射撃任務、2×FASAM射撃任務。ヘクスX1-X3、X5、X9-X11のいずれかを經由して地図内へ進入する。

**プレイ可能領域:** Blood and Bridgeの地図の一部を使用する。ヘクス列X1-X13から地図の東端までと、ヘクス番号が13及びそれ以北のヘクスがプレイ可能である。

**ターン数:** 10ターン、ターン終了マーカー2個とカオスマーカー1個を使用する。

**勝利条件:** より多くの敵ユニットを破壊した側が勝利する。敵側の盤端から盤外に出たユニットは、1個につき敵ユニット2個を破壊したものとす。英軍ユニットは、プレイ可能領域から地図東端を通過して地図外へ退出できる。ソ連軍ユニットは、プレイ可能領域からヘクス列Xを通過して地図外へ退出できる。

**ポイントによる勝利条件:** 勝利得点によって勝敗を判定する。12.1項に示したユニット毎のコスト表を参照されたい。

勝利レベル		
ソ連圧倒的勝利	42	NATO 限定的勝利 -9
ソ連決定的勝利	27	NATO 戦術的勝利 -23

ソ連戦術的勝利	15	NATO 決定的勝利	-41
ソ連限定的勝利	6	NATO 圧倒的勝利	-63
引き分け	-8~5		

**シナリオ特別ルール**

- ゲーム開始時、全てのターン終了マーカーと王国槍騎兵偵察中隊(Royal Lancer)のフォーメーションマーカー1個をカップから取り除く。両プレイヤーが移動した後に王国槍騎兵偵察中隊のマーカー1個とターン終了マーカー2個をカップに戻す。

**シナリオバリエーション:** 第2ターン開始時にカオスマーカー1個をカップに入れる。

**シナリオ 3 死の天使**

1985年5月23日1100、ファウルバッハ(Faulbach)を巡る激しい戦闘の南側。指揮官は1-32装甲大隊のB中隊を軍用道路を守るためにリーデン(Rieden)へ送り込んだ。避難民が道路を埋め尽くし、ソ連の侵攻から逃れようと西を目指していた。不幸にして、第48親衛自動車化狙撃兵旅団の一部が先導するいくつかのソ連軍部隊が都市を通過して西を目指していた。B中隊は進退極まった。そこで包囲された補給部隊を救援すべく航空戦力が送り込まれた。

**ソ連軍**

- 第48親衛自動車化狙撃兵旅団(48th Guard Motor Rifle)の一部: 1×HQ、3×T-80、1×BMP-2、1×BRDM。ヘクスAT17又はAS26のいずれかを經由して地図内へ進入する。シナリオ特別ルール1参照。

**増援**

- 第74親衛戦車連隊(74th Guards Tank)の一部: 1×HQ、3×BMP-2、3×歩兵、1×SA-16(支援火器)、2×T-80、1×Shilka。フォーメーションマーカーが選択された時。AT17又はAS26のいずれかを經由して地図内へ進入する。第3ターン開始時にフォーメーションマーカーをカップに入れる。フォーメーションに所属する全ユニットは、同じヘクスから進入する必要がある。
- 第62自動車化狙撃兵連隊(62nd Motor Rifle)の一部: 1×HQ、3×BTR-70、3×歩兵、1×SA-7(支援火器)、1×Sagger(支援火器)、2×T-64。AT17又はAS26のいずれかを經由して地図内へ進入する。第6ターン開始時にフォーメーションマーカーをカップに入れる。フォーメーションに所属する全ユニットは、同じヘクスから進入する必要がある。

**米軍**

- 1-32機甲中隊(1-32 Armored Company)の一部: 1×HQ、3×M60A3、1×歩兵、1×Mk19(支援火器)、1×M163、2×防御拠点(IP)、2×FASAM射撃任務、2×MLRS射撃任務。最初に配置する。Riedenの市街地ヘクス(都市及び都市廃墟ヘクス)内または隣接ヘクスに配置する。

**増援**

- 第18航空部隊(18th Aviation): 2×AH-64。プレイ可能領域の西端から地図内へ進入する。第2ターン開始時にフォーメーションマーカーをカップに入れる。
- 2×A-10。第5ターン開始時にA-102個をカップに入れる。

**プレイ可能領域:** Blood and Bridgeの地図の一部を使用する。ヘクス列XからAT列まで(両方とも含む)がプレイ可能である。

**ターン数:** 10ターン、ターン終了マーカーを2個とカオスマーカー1個を使用する。

**勝利条件:** ソ連軍はRiedenの都市及び都市廃墟ヘクス全てを占領すれば勝利する。それ以外の場合は米軍の勝利で

ある。

**ポイントによる勝利条件:** 勝利得点によって勝敗を判定する。12.1 項に示したユニット毎のコスト表を参照されたい。

**勝利レベル**

ソ連圧倒的勝利	304	NATO 限定的勝利	-24
ソ連決定的勝利	196	NATO 戦術的勝利	-61
ソ連戦術的勝利	109	NATO 決定的勝利	-110
ソ連限定的勝利	43	NATO 圧倒的勝利	-171
引き分け	-23~42		

**シナリオ特別ルール**

- 最初のターンは 48<sup>th</sup> Guards Motor Rifle の活性化により開始する。ただしそれらのフォーメーションマーカーはカップの外に出しておく。第 2 ターン開始時にそれらのフォーメーションマーカーをカップに入れる。
- AH-64 は弾切れを起こすまで地図上に留まる。弾切れを起こした場合は、単にそのユニットを地図上より取り除く。このようにして除去されたユニットは、勝利得点上破壊されたとはみなさない。
- 米軍の 1-32 中隊用として、部隊名の記載されていない歩兵ユニットを使用すること。

**シナリオ 4 アンハウゼン防衛戦**

1985 年 5 月 24 日 0716、前日の午前中に偵察部隊が撃破された。ソ連軍の第 62 自動車化狙撃兵連隊が進撃中だという。一夜が過ぎ、第 3 女王連隊が前進し、アンハウゼン (Anhausen) を守るべく防衛態勢に入った。斥候隊によると装甲部隊が接近中だという。英国にとって女王陛下と国家のために勝つべき所であった。

**ソ連軍**

- 第 62 自動車化狙撃兵連隊 (62<sup>nd</sup> Motor Rifle) の一部: 1×HQ、3×T-64、1×Songster(支援火器)、5×BTR-70、5×歩兵、2×Sagger(支援火器)。ヘクス AS26 を経由して地図内へ進入する。シナリオ特別ルール 1 参照。

**英軍**

- 第 3 女王連隊 (3<sup>rd</sup> Queen's Regiment): 1×HQ、3×FV-432、3×歩兵、2×Milan(支援火器)、1×Scorpion、1×FV-438、2×防御拠点(IP)。ヘクス AD16 から 5 ヘクス以内の任意のヘクスに最初に配置する。

**プレイ可能領域:** Blood and Bridge の地図の一部を使用する。ヘクス列 Z12-Z26 から地図の東端までと、ヘクス番号が 12 及びそれ以南のヘクスがプレイ可能である。

**ターン数:** 12 ターン、ターン終了マーカー 2 個を使用する。

**勝利条件:** ソ連軍は Anhausen の 6 ヘクスのうち 4 ヘクスを支配すれば勝利する。それ以外の場合は英軍の勝利である。もしソ連軍が Anhausen を支配し、英軍が Bendorf を支配した場合は引き分けとする。

**ポイントによる勝利条件:** 勝利得点によって勝敗を判定する。12.1 項に示したユニット毎のコスト表を参照されたい。

**勝利レベル**

ソ連圧倒的勝利	102	NATO 限定的勝利	-16
ソ連決定的勝利	66	NATO 戦術的勝利	-39
ソ連戦術的勝利	36	NATO 決定的勝利	-71
ソ連限定的勝利	15	NATO 圧倒的勝利	-110
引き分け	-15~14		

**シナリオ特別ルール**

- 第 1 ターンは、62<sup>nd</sup> Motor Rifle による自動活性化により開始する。その後は 62<sup>nd</sup> Motor Rifle も含めて通

常のチット引きを行う。そのため 62<sup>nd</sup> は第 1 ターンに 2 回活性化する可能性がある。

**シナリオバリエーション:** 第 2 ターン開始時にカオスマーカー 1 個をカップに入れる。

**シナリオ 5 防衛線を守れ**

1985 年 5 月 24 日 1300、その朝の血戦で英第 3 女王連隊は、ソ連第 62 自動車化狙撃兵連隊を撃退した。これは良いニュースであった。悪いニュースが続いた。ソ連軍第 74 親衛戦車連隊がベンドルフ (Bendorf) 地区に向けて移動中との報告があり、彼らの攻撃から防衛線を守らなければならないのだ。司令部は王国槍騎兵連隊とヘリ部隊を送り込んでそれに反応。さらに MLRS による支援をもつけたが、果たしてそれで十分だろうか。

**ソ連軍**

- 第 74 親衛戦車連隊 (74<sup>th</sup> Guard Tank) の一部: 1×HQ、7×T-80、3×BMP-2、3×歩兵、1×Spandrel(支援火器)、1×SA-16(支援火器)、1×SA-13、2×3<sup>rd</sup> HE 射撃任務。ヘクス AT17-AT20 を経由して地図内へ進入する。シナリオ特別ルール 1 参照。

**英軍**

- 第 3 女王連隊 (3<sup>rd</sup> Queen's Regiment) の一部: 1×HQ、1×FV-432、2×歩兵、1×Milan(支援火器)、1×Scorpion、付属部隊 = 1×FV-438、2×MLRS(NATO-HE2<sup>3</sup>)、2×防御拠点(IP)。ヘクス AD17 から 5 ヘクス以内で AH 列よりも東側のヘクスを除く任意のヘクスに最初に配置する。
- 王国槍騎兵連隊 (Royal Lancer) の一部: 1×HQ、1×Scimitar、1×Striker。配置は 3<sup>rd</sup> Queen と同じ。

**増援**

- 第 1 陸軍航空軍団 (1<sup>st</sup> AAC): 2×Lynx。該当するフォーメーションマーカーを引いた時、プレイ可能な地図西端から進入する。フォーメーションマーカーの扱いはシナリオ特別ルールを参照のこと。

**プレイ可能領域:** Blood and Bridge の地図の一部を使用する。ヘクス列 Z12-Z26 から地図の東端までと、ヘクス番号が 12 及びそれ以南のヘクスがプレイ可能である。

**ターン数:** 11 ターン、ターン終了マーカー 2 個を使用する。

**勝利条件:** ソ連軍は Anhausen の健な 4 ヘクス (AA13-14、AB13-14) 全てを支配すれば勝利する。それ以外の場合は英軍の勝利である。

**ポイントによる勝利条件:** 勝利得点によって勝敗を判定する。12.1 項に示したユニット毎のコスト表を参照されたい。

**勝利レベル**

ソ連圧倒的勝利	194	NATO 限定的勝利	-23
ソ連決定的勝利	125	NATO 戦術的勝利	-57
ソ連戦術的勝利	99	NATO 決定的勝利	-102
ソ連限定的勝利	28	NATO 圧倒的勝利	-159
引き分け	-22~27		

**シナリオ特別ルール**

- 第 1 ターンは、74<sup>th</sup> Guard Tank による自動活性化により開始する。その後は 74<sup>th</sup> Guard Tank も含めて通常のチット引きを行う。そのため 74<sup>th</sup> は第 1 ターンに 2 回活性化する可能性がある。
- 第 3 ターン開始時、1<sup>st</sup> ACC のフォーメーションマーカーをカップに入れる。第 7 ターン終了時に 1<sup>st</sup> ACC に所属するユニットを地図から取り除き、1<sup>st</sup> ACC のフォーメーションマーカーをカップから取り除く。
- 英軍部隊は IP 上に初期配置できる。

**シナリオバリエーション:** 第 2 ターン開始時にカオスマーカー 1 個をカップに入れる。

**シナリオ 6 酋長(チーフテン)の出陣**

1985 年 5 月 25 日 0630、両陣営は 24 日の戦闘から回復の途上にあつた。しかし戦争はまるで運命のようで、当事者の事情などは顧みなかった。英軍は、第 4 王国戦車連隊をイルリヒ(Irlich)からアンハウセン(Anhausen)に向けて前進させた。同じ頃ソ連軍第 48 自動車化狙撃兵連隊の一部が、Bendorf から進撃を開始し、今度こそアンハウゼンを完全に支配せんとしていた。

**ソ連軍**

- 第 48 親衛自動車化狙撃兵連隊(48th Guard Motor Rifle)の一部: 1×HQ、4×T-80、1×Songstar(支援火器)、4×BMP-2、4×歩兵、1×Soandrel(支援火器)、1×SA-16(支援火器)、1×BRDM-2、1×SA-9。ヘクス AR24 から 3 ヘクス以内に英軍の配置完了後に配置する。

**英軍**

- 第 4 王国戦車連隊(4th Royal Tank): 1×HQ、3×Chieftain、1×FV-432M、1×Scimitar(Royal Lancer から)。ヘクス Z2 から 2 ヘクス以内に最初に配置する。

**増援**

- 1×ジャミングマーカー:第 2 ターンにカップへ入れる。
- 1×Tornado:第 3 ターンにカップへ入れる。

**プレイ可能領域:** Blood and Bridge の地図の一部を使用する。ヘクス列 X から地図の東端までがプレイ可能である。

**ターン数:** 16 ターン、ターン終了マーカー 2 個とカオスマーカー 1 個を使用する。

**勝利条件:** シナリオ 5 と同じ。

**ポイントによる勝利条件:** 勝利得点によって勝敗を判定する。12.1 項に示したユニット毎のコスト表を参照されたい。

勝利レベル			
ソ連圧倒的勝利	208	NATO 限定的勝利	-27
ソ連決定的勝利	134	NATO 戦術的勝利	-67
ソ連戦術的勝利	74	NATO 決定的勝利	-121
ソ連限定的勝利	30	NATO 圧倒的勝利	-188
引き分け	-26~29		

**シナリオ特別ルール**

- 戦場の混乱: もし第 12 ターン以前でカオスマーカーを引き、シナリオ特別イベントの結果が出た場合(出目が 4 又は 10)、ソ連軍の目標がファウルバッハ(Faulbach)占領に変更となる。ソ連軍は都市廃墟を含むファウルバッハの 4 ヘクス全てを占領する必要がある。第 13 ターン以降でシナリオイベントの結果が出た場合、NATO 軍の MLRS が地図上に打ち込まれる。ダイスを振り出目が 1-2 の場合は Anhausen、3-4 の場合は Rieden、そして 5-6 の場合は Haln に着弾する。もう 1 人のプレイヤーがどのヘクスに着弾するか決定する。選択するヘクスは都市廃墟でも良い。着弾ヘクスを決定した後、NATO 軍の MLRS ルールに従って攻撃を実施する(精度判定のダイスは振らない)。

イベントを発動した後、カオスマーカーを取り除く。

<sup>1</sup>訳注: MLRS 着弾ヘクス決定について、どちらのプレイヤーが選択するのが曖昧であるが、例えば出目が奇数の場合はソ連軍、偶数の場合は英軍、とすればよいだろう。

**シナリオ 7 熊へ挑む**

1985 年 5 月 25 日 1700、アンハウセン(Anhausen)を巡る残忍な戦闘が繰り広げられた朝の後、両陣営は接触を断つ今後の進め方を決定すべく一旦部隊を後退させた。英軍司令部は、リーデン(Rieden)、ハーン(Haln)及びベンドルフ(Bendorf) 地区で再編成中のソ連軍に対して確固たる反撃を決意した。王国竜騎兵連隊及び第 3 女王連隊の一部は、僅かな見返りを引き出すべくイルリヒ(Irlich)より出撃した。

**ソ連軍**

- 第 74 親衛戦車連隊(74th Guard Tank)の一部: 1×HQ、6×T-80、3×BMP-2、3×歩兵、1×Spandrel(支援火器)、1×BRDM-2、2×MLR 射撃任務(ソ連軍の 3<sup>rd</sup>HE)、3×防御拠点(IP)。勝利目標ヘクスから 2 ヘクス以内に最初に配置する。

**増援**

- 1×Su-25:第 3 ターンにカップへ入れる。

**英軍**

- 王国竜騎兵連隊(Royal Hussar): 1×HQ、3×Challenger1、1×Rapier。ソ連軍配置後に Irlich から 2 ヘクス以内に配置する。
- 第 3 女王連隊(3rd Queen's Regiment)の一部: 1×HQ、1×Scorpion、2×FV-432、2×歩兵、1×Blowpipe(支援火器)、1×Milan(支援火器)。第 1 ターンにヘクス X3 から進入する。

**プレイ可能領域:** Blood and Bridge の地図の一部を使用する。ヘクス列 X から地図の東端までがプレイ可能である。

**ターン数:** 12 ターン、ターン終了マーカー 2 個とカオスマーカー 1 個を使用する。

**勝利条件:** ゲーム終了時点で勝利条件ヘクス(AH20、AM19、AQ20、AR20)のうち 3 ヶ所以上を支配した側が勝利する。

**ポイントによる勝利条件:** 勝利得点によって勝敗を判定する。12.1 項に示したユニット毎のコスト表を参照されたい。

勝利レベル			
ソ連圧倒的勝利	139	NATO 限定的勝利	-36
ソ連決定的勝利	90	NATO 戦術的勝利	-89
ソ連戦術的勝利	50	NATO 決定的勝利	-160
ソ連限定的勝利	20	NATO 圧倒的勝利	-249
引き分け	-35~19		

**シナリオ特別ルール**

- もしカオスマーカーを引いてシナリオ特別イベントの結果が出た場合、(どちらのプレイヤーが振ったかには関係なく)NATO プレイヤーはエアーカバーを 1 個受け取る。それはゲーム中いつでも使用できる。
- ゲーム開始時に Royal Hussar フォーマーションマーカーを 1 個カップの外に出しておく。ゲーム開始時に Royal Hussar 所属の部隊が 1 回移動する。その後通常通りゲームを継続する。外に出していた Royal Hussar フォーマーションマーカーは、第 2 ターン開始時にカップに入れる。

**シナリオ 8 嵐の前の静けさ**

1985 年 5 月 26 日 0900、数日に及ぶ英軍の急襲反撃は、ソ連軍を疲弊させ、遂にはアンハウセン(Anhausen)に対する突発的なソ連軍スカッドミサイルによる化学兵器攻撃を引き起こした。数千の住人と避難民が神経性ガスの雲に包まれた。ソ連軍はそれを NATO 側の射撃によるものと非難した。しかし NATO 指揮官は報復を検討した。世界中の非難が集まる前にソ連軍は、川を守る NATO 軍を弱体化すべく偵察攻撃を仕掛けた。

**ソ連軍**

**NATO 側の初期配置後に以下の通り配置する。**

- 第 93 偵察部隊(93<sup>rd</sup> Recon)の一部：1×HQ、2×BRDM-2、2×T-80、1×BMP、2×3<sup>4</sup>HE 射撃任務(どのフォーメーションでも使用できる)。ヘクス列 AK 以東、xx7 以北のヘクスに配置する。
- 第 62 自動車化狙撃兵連隊(62<sup>nd</sup> Motor Rifle)の一部：1×HQ、6×BTR-70、6×歩兵、1×Spandrel(支援火器)、1×AGS-17(支援火器)、5×T-64、1×Songstar(支援火器)、付属部隊=2×MTU-55。ヘクス列 AM 以東、xx18~xx24 のヘクスに配置する。

**増援**

- 1×Su-25:第 6 ターンにカップに入れる。

**英軍**

- 王国槍騎兵(Royal Lancers)：1×HQ、2×Scimitar、1×Striker、2×FASAM 射撃任務、2×煙幕射撃任務、1×ジャミング(どのフォーメーションでも使用できる)。ヘクス列 I と R の間に(両方含む)最初に配置する。
- 第 1 国王連隊(1<sup>st</sup> King's Regiment)の一部：1×HQ、1×Scorpion、2×FV432、3×歩兵、1×Blowpipe(支援火器)、1×Milan(支援火器)。ヘクス列 I と R の間に(両方含む)最初に配置する。

**増援**

- 第 4 王国戦車連隊(4<sup>th</sup> Royal Tank)一部：1×HQ、2×Chieftain、1×Rapier。マーカーが選択された時ヘクス A18 を通って地図内に侵入する。フォーメーションマーカーは第 3 ターンからカップに入れる。

**プレイ可能領域**：Blood and Bridge の地図全域

**ターン数**：17 ターン、ターン終了マーカー2 個とカオスマーカー1 個を使用する。

**勝利条件**：ソ連軍は、8 個以上の英軍ユニットを除去するか、または Dattenberg から英軍ユニットを全て排除すると勝利する。英軍はソ連軍ユニットを 16 個以上除去し、かつ Dattenberg に 1 ユニット以上配置する。両プレイヤーが勝利条件を達成できなかった場合、引き分けになる。

**ポイントによる勝利条件**：勝利得点によって勝敗を判定する。12.1 項に示したユニット毎のコスト表を参照されたい。

**勝利レベル**

ソ連圧倒的勝利	141	NATO 限定的勝利	-32
ソ連決定的勝利	91	NATO 戦術的勝利	-79
ソ連戦術的勝利	50	NATO 決定的勝利	-160
ソ連限定的勝利	20	NATO 圧倒的勝利	-243
引き分け	-31~19		

**シナリオ特別ルール**

- もしカオスマーカーを引いてシナリオ特別イベントの結果が出た場合、(どちらのプレイヤーが振ったかには関係なく)NATO プレイヤーはエアーカーバーを 1 個受け取る。それはゲーム中いつでも使用できる。
- 化学兵器汚染地帯：Anhausen 及びその周囲のヘクスは化学兵器汚染地帯である。Anhausen(都市廃墟も含む)に隣接するヘクスに進入するユニットは、ダイスを 1 個振る。出目が 5 以上の場合、1 命中を被る。命中の影響は 6.1.6 項に記載した通りである(通常の射撃戦闘)。都市廃墟も含む Anhausen ヘクスに進入するユニットは、ダイスを 1 個振る。出目が 3,4 の場合は 1 命中、5,6 の場合は 2 命中を被る。このダイスチェックは、汚染ヘクスに進入する毎に実施する必要がある。装甲値 2 以上のユニットは、2<sup>6</sup>(6 以上で 2 回)で命中取り消しのダイスチェックを行える(NBC 戦防効効果)。
- 一晩中 NATO の戦闘爆撃機がこの地域のいくつかの橋梁を攻撃していた。NATO プレイヤーは、4 ヶ所の小規模橋梁(1 ヘクスの橋)を破壊できる。Knock Out

bridge マーカー<sup>2</sup>を破壊した橋梁に配置する。これらのヘクスは河川/運河として扱う。NATO プレイヤーは、ライン川(Rhine)にかかる 4 つの橋梁を破壊できない。

**シナリオ 9 ラインを守れ**

1985 年 5 月 26 日 1600、午後の時間は、絶え間ない砲兵射撃とロケット砲による反響音によってかき乱された。ジェット機があらゆる方向から頭上へ、水平線へ飛び回り、あたかも激しい稲妻のように光った。英国の情報機関は、その日橋梁に対する大規模な攻撃があると警報を発していた。夜明けとともに最後の斉射撃による鼻をつく煙幕を抜けて、戦車と APC が姿を現した。ラインを守るのは今だ。

**ソ連軍**

**NATO 側の初期配置後に以下の通り配置する。**

- 第 93 偵察部隊(93<sup>rd</sup> Recon)の一部：1×HQ、2×BRDM-2、2×T-80、1×SA-16(支援火器、シナリオ特別ルール 2 参照)、4×3<sup>4</sup>HE 射撃任務(どのフォーメーションでも使用できる)。Irlich 又はそれに隣接ヘクスに配置する。
- 第 48 親衛自動車化狙撃兵連隊(48<sup>th</sup> Guard Motor Rifle)の一部：1×HQ、7×BMP-2、7×歩兵、2×Spandrel(支援火器)、1×AGS-17(支援火器)、3×T-80、1×Songster(支援火器)、1×SA-13、2×MTU-55。Rieden 又はそれに隣接するヘクスに配置する。

**増援**

- 第 39 攻撃ヘリコプター連隊(39<sup>th</sup> AHR):2×Hind-E。フォーメーションマーカーを引いたときに地図東端より地図内に進入する。フォーメーションマーカーを第 8 ターン開始時にカップに入れる。また第 12 ターン終了時にカップより取り除く。
- 2×Su-25(第 13 ターン開始時にカップに入れる)

**英軍**

**先に配置する。**

- 王国槍騎兵(Royal Lancers)：1×HQ、2×Scimitar、1×Striker、2×MLRS 射撃任務(2<sup>3</sup>)、2×煙幕射撃任務、2×3<sup>4</sup>HE 射撃任務(どのフォーメーションでも使用できる)。ライン川東岸で川から 3 ヘクス以内に配置する。
- 第 3 女王連隊(3<sup>rd</sup> Queen's Regiment)の一部：1×HQ、1×Scorpion、3×FV-432、3×歩兵、1×Blowpipe(支援火器)、1×Milan(支援火器)、1×FV432M。ライン川西岸で川から 6 ヘクス以内に配置する。
- 8×防御拠点(IP):英軍ユニットが初期配置可能な任意のヘクスに配置する。

**増援**

- 王国竜騎兵連隊(Royal Hussar)：1×HQ、3×Challenger1、1×Rapier。フォーメーションマーカーを引いたとき地図西端の道路ヘクスから地図内に進入する。Royal Hussar のフォーメーションマーカーは第 5 ターン開始時にカップに入れられる。

**プレイ可能領域**：Blood and Bridge の地図全域

**ターン数**：18 ターン、ターン終了マーカー3 個とカオスマーカー2 個を使用する。

**勝利条件**：ソ連軍は、ゲーム終了時に 2 ヘクスからなる大橋梁 2 ヶ所を支配すれば勝利する。それ以外の場合は英軍の勝利である。

**ポイントによる勝利条件**：勝利得点によって勝敗を判定す

<sup>2</sup> 訳注：Knock Out bridge マーカーなどは見つからないので、適当な駒等で代用すること。

る。12.1 項に示したユニット毎のコスト表を参照されたい。ソ連軍は橋梁 1 つ占領する毎に 100 ポイントのボーナスを得る。

勝利レベル			
ソ連圧倒的勝利	338	NATO 限定的勝利	-51
ソ連決定的勝利	217	NATO 戦術的勝利	-126
ソ連戦術的勝利	121	NATO 決定的勝利	-228
ソ連限定的勝利	48	NATO 圧倒的勝利	-354
引き分け	-50~48		

### シナリオ特別ルール

- もしカオスマーカーを引いてシナリオ特別イベントの結果が出た場合、さらに 1d6 を振る。出目が奇数の場合 NATO プレイヤーはゲーム中いつでも使用できるエアーカーを 1 個得る。結果が偶数の場合、NATO プレイヤーは 1 個の Tornado をカップに入れる。
- SA-16 は支援火器であるが、BMP-2 によって AP/HE 射撃の代わりに対空射撃に使用できる。
- Anhausen を通過して移動する場合、1 ヘクスにつき余分に 1MP を消費しなければならない。これは破片と化学兵器の残留効果の影響を表している。

### シナリオ 10 流血の橋

1985 年 5 月 27 日 0600、橋の支配を巡る戦闘は長く血生臭いものとなった。数時間に及ぶ近接戦闘の後、午前 2 時半頃、ソ連軍は遂に撃退され、後退を開始した。河川峡谷一帯は、破壊された戦車や APC の残骸が燃える炎によって不気味な黄金の輝きに満たされていた。戦争は拡大する一方であり、NBC 兵器使用の噂は広まっていった。リフオージャー(Return of Force to Germany、米本土からの増援部隊のこと)部隊の遅れにより窮地に立った NATO 軍司令部は、工兵隊を橋梁に投入し、ソ連軍によるフランスへの突破を遅らせんとした。新たなソ連軍部隊を前にして、BAOR(英ライン軍)部隊の生き残りは、橋梁をガッチリ保持し、破壊しなければならない。

### ソ連軍

NATO 側の初期配置後に以下の通り配置する。

- 第 93 偵察部隊(93<sup>rd</sup> Recon)の一部：1×HQ、2×BRDM-2、1×SA-9。ヘクス列 AO 及びその東でヘクス番号 xx7 及びそれより北のヘクスに配置する。
- 第 48 親衛自動車化狙撃兵連隊(48<sup>th</sup> Guard Motor Rifle)の一部：1×HQ、6×BMP-2、6×歩兵、1×Spandrel(支援火器)、1×AGS-17(支援火器)、2×T-80、1×MTU-55。ヘクス列 AR 及びその東でヘクス番号 xx9~xx20 の間のヘクスに配置する。

### 増援

- 第 74 親衛戦車連隊(74<sup>th</sup> Guard Tank)の一部：1×HQ、6×T-80、1×Songster(支援火器)、3×BMP-2、3×歩兵、1×SA-16(支援火器)、1×MTU-55。フォーメーションマーカーが引かれた時、地図東端より地図内に進入する。フォーメーションマーカーは第 9 ターン開始時にカップに入れる。
- 第 39 攻撃ヘリコプター連隊(39<sup>th</sup> AHR):2×Hind-E。フォーメーションマーカーを引いたときに地図東端より地図内に進入する。フォーメーションマーカーを第 10 ターン開始時にカップに入れる。また第 14 ターン終了時にカップより取り除く。
- 第 57 攻撃ヘリコプター連隊(57<sup>th</sup> AHR):2×Hind-E。フォーメーションマーカーを引いたときに地図東端より地図内に進入する。フォーメーションマーカーを第 16 ターン開始時にカップに入れる。
- 2×化学兵器射撃任務、2×Su-25：第 15 ターン開始にカップに入れる)

### 英軍

先に配置する。

- 第 3 女王連隊(3<sup>rd</sup> Queen's Regiment)の一部：1×HQ、1×Scorpion、2×FV-432、3×歩兵、1×81mmMortar、

- 1×Milan(支援火器)、2×MLRS 射撃任務(2<sup>3</sup>)、2×煙幕射撃任務、1×FASCAM 射撃任務、4×防衛拠点(IP)。砲兵支援と IP はどのフォーメーションでも使用できる。ヘクス B14 から 4 ヘクス以内に配置する。
- 第 4 王国戦車連隊(4<sup>th</sup> Royal Tank)一部：1×HQ、2×Chieftain、2×Rapier。ライン川とヘクス列 S との間(ヘクス列 S 含む)に配置する。

### 増援

- 第 1 陸軍航空軍団連隊(1<sup>st</sup> AAC):2×Lynx。フォーメーションマーカーを引いたときに地図西端より地図内に進入する。フォーメーションマーカーを第 3 ターン開始時にカップに入れる。また第 14 ターン終了時にカップより取り除く。
- 王国竜騎兵連隊(Royal Hussar):1×HQ、2×Challenger、2×FV-438。フォーメーションマーカーを引いたとき地図西端の道路ヘクスから地図内に進入する。Royal Hussar のフォーメーションマーカーは第 5 ターン開始時にカップに入れられる。
- 第 1 国王連隊(1<sup>st</sup> King's Regiment)の一部：1×HQ、1×Scorpion、3×FV432、3×歩兵、1×Blowpipe(支援火器)、1×FV432M。フォーメーションマーカーを引いたとき地図西端の道路ヘクスから地図内に進入する。1<sup>st</sup> King's Regiment のフォーメーションマーカーは第 5 ターン開始時にカップに入れられる。

**プレイ可能領域**：Blood and Bridge の地図全域

**ターン数**：20 ターン、ターン終了マーカー 3 個とカオスマーカー 2 個を使用する。

**勝利条件**：ソ連軍は、ゲーム終了時に Werthhoven、Ubedorf、Rahms の都市ヘクスのうち過半数を支配すれば勝利する。英軍はソ連軍の勝利条件を阻止し、かつ少なくとも 2 つの橋梁を破壊すれば勝利する。それ以外の場合は引き分けである。

**ポイントによる勝利条件**：勝利得点によって勝敗を判定する。12.1 項に示したユニット毎のコスト表を参照されたい。ソ連軍は都市ヘクス 1 つ占領する毎に 40 ポイントのボーナスを得る。英軍は橋梁を 1 つ破壊する毎に 30 ポイントのボーナスを得る。

勝利レベル			
ソ連圧倒的勝利	265	NATO 限定的勝利	-59
ソ連決定的勝利	171	NATO 戦術的勝利	-148
ソ連戦術的勝利	95	NATO 決定的勝利	-266
ソ連限定的勝利	38	NATO 圧倒的勝利	-414
引き分け	-58~37		

### シナリオ特別ルール

- もしカオスマーカーを引いてシナリオ特別イベントの結果が出た場合、さらに 2d6 を振って以下の表を参照する(どちらのプレイヤーが振ったかは関係ない)。もし結果を適用できない場合、何も起こらずにそのカオスマーカーをゲームより取り除く。

ダイス目	結果
2	Royal Hussar の到着が 2 ターン遅れる
3,4	74 <sup>th</sup> Guard Tank の到着が 1 ターン早まる
5,6	戦場での修理。ソ連軍ユニット 3 個が減少戦力面から完全戦力面に戻される。
7	なし
8,9	航空攻撃。英軍プレイヤーは 4 つの小規模橋梁(1 ヘクスからなる橋梁)を破壊する。
10,11	Royal Hussar の到着が 1 ターン早まる
12	74 <sup>th</sup> Guard Tank の到着が 2 ターン遅れる

- 4 つの主要な橋梁の破壊。橋梁を破壊するためには、歩兵ユニットが橋梁ヘクスで 4 ターン連続で過ごさなければならない。その時、混乱してもいけないし、突

撃に参加してもいけない。5 ターン目で当該フォーメーションが活性化した時、その歩兵は橋梁ヘクスから離れることができる。この時活性化したプレイヤーはダイスを振り、2 以上の出目でその橋梁を破壊した後には橋梁ヘクスから離れることができる。1 の場合は爆薬の点火に失敗し、歩兵部隊は導火線をチェックするために1 ターンを費やす。移動せずに次のターンを迎えた場合、同様の方法で再び橋梁破壊を試みられる。

### シナリオ 11 逃走

1985 年 5 月 27 日 1400、英軍の防衛線は最終的には崩壊した。ライン川沿いに展開していた全てのソ連軍戦車が川を渡って流れ込んできた。ヴェストファーレン(Werthoven)は陥落し、ラムス(Rahms)はほんの僅かな派遣部隊によって保持されていた。そしてウバードルフ(Uberdorf)は今や陥落しようとしていた。今や救出すべき英軍部隊を救出しなければならない時である。ドイツ連邦軍は側面防護に任じ、再編成されたチームヤンキーが救援に向かった。

#### ソ連軍

NATO 側の初期配置後に以下の通り配置する。

- 第 93 偵察部隊(93<sup>rd</sup> Recon)の一部：1×HQ、1×BRDM-2、1×T-80、1×BMP-2、1×Shilka、4×3<sup>4</sup>HE 射撃任務(どのフォーメーションが使用しても良い)。Werthoven に配置する。
- 第 74 親衛戦車連隊(74<sup>th</sup> Guard Tank)の一部：1×HQ、1×BMP-2、1×歩兵、1×AGS-17(支援火器)、4×T-80、1×SA-13。ヘクス O23 又は隣接ヘクスに配置する。
- 第 62 自動車化狙撃兵連隊(62<sup>nd</sup> Motor Rifle)の一部：1×HQ、3×T-64、1×BTR-70、2×歩兵、1×Sagger(支援火器)。ヘクス Q18 又は隣接ヘクスに配置する。
- 第 48 親衛自動車化狙撃兵連隊(48<sup>th</sup> Guard Motor Rifle)の一部：1×歩兵(M11)、1×BMP-2、1×Shilka(M12)、1×T-80(M12)、1×歩兵(O13)、1×歩兵、1×BMP-2(P12)、1×BMP-2、1×T-80、1×HQ(Q13)

#### 増援

- 1×Su-25：第 4 ターン開始にカップに入れる

#### NATO

先に配置する。

- 第 3 女王連隊(3<sup>rd</sup> Queen's Regiment)の一部：1×HQ、1×Scorpion(N15)、1×歩兵(O14)、1×歩兵(O15)、1×FV-432、1×歩兵(O16)
- 第 1 国王狙撃兵(1<sup>st</sup> King's Rifle)の一部：1×HQ、1×Scorpion、2×歩兵、1×81mmMortar、1×FV432、1×Chieftain(RTR より)。ヘクス K19 から 1 ヘクス以内の森林ヘクスに配置する。
- 王国竜騎兵(Royal Hussar):1×HQ、1×Challenger。ヘクス I14 から 1 ヘクス以内に配置する。
- 第 2/182 装甲擲弾兵(2/182 PzGren):1×HQ、1×Marder、1×歩兵、1×M48(1/613 より)。ヘクス D9 から 2 ヘクス以内に配置する。
- 1×歩兵、1×Milan(M24)
- 1×Tornado

#### 増援

- チームヤンキー(Team Yankee)の一部(Eisenbach Gap<sup>3</sup>より):1×HQ、2×Abrams、1×ITV、1×M113、1×歩兵、1×支援火器(Mk19、Dragon 又は Stinger、いずれか 1 つを NATO プレイヤーが選択する。使用前に相手プレイヤーに明らかにする必要はない)。フォーメーションマーカーを引いたとき C26 又は A21 から地図内に進入する。Team Yankee のフォーメーションマーカーは第 3 ターン開始時にカップに入れられる。

**プレイ可能領域**：Blood and Bridge の地図全域

**ターン数**：7 ターン、ターン終了マーカー3 個とカオスマーカー1 個を使用する。

**勝利条件**：NATO 軍は英軍 7 ユニットをヘクス A16 経由で地図外へ出せば勝利する。

**ポイントによる勝利条件**：勝利得点によって勝敗を判定する。12.1 項に示したユニット毎のコスト表を参照されたい。

#### 勝利レベル

ソ連圧倒的勝利	263	NATO 限定的勝利	-28
ソ連決定的勝利	169	NATO 戦術的勝利	-71
ソ連戦術的勝利	94	NATO 決定的勝利	-128
ソ連限定的勝利	38	NATO 圧倒的勝利	-199
引き分け	-27~38		

#### シナリオ特別ルール

- 未使用のフォーメーションチップをカップに入れる。これは 74<sup>th</sup> Guard Tank の 2 つ目のフォーメーションチップとして扱う。
- 英軍の 81mmMortar は、あたかも歩兵のように輸送できる。

### シナリオ 12 サヨナラのキス

1985 年 5 月 28 日 0600、NATO のライン川防衛線は粉碎された。英ライン軍は全面後退し、ソ連軍の先鋒は抵抗を回避しながらミューズ川を目指した。罠に陥ったラムス(Rahms)では、ドイツ連邦軍と英ライン軍の残余が最後の戦闘を戦っていた。

#### ソ連軍

- 第 62 自動車化狙撃兵連隊(62<sup>nd</sup> Motor Rifle)の一部：1×HQ、2×T-64、2×BTR-70、5×歩兵、1×AGS-17、1×Shilka。シナリオ特別ルール 1 に従って配置する。

#### NATO

- 第 2/182 装甲擲弾兵(2/182 PzGren):1×HQ、1×Marder、2×歩兵、1×M48(1/613 より)、1×Scorpion(King's Rifle より)。Rahms 又はその隣接ヘクスに最初に配置する。

**プレイ可能領域**：Blood and Bridge の地図全域

**ターン数**：5 ターン、ターン終了マーカー2 個を使用する。

**勝利条件**：NATO 軍は以下の 3 条件のうち、いずれか 1 つを満足すれば勝利する。

- 4 ユニットを地図西端より盤外へ離脱させる。HQ は 1 ユニットとしてカウントする。
- ソ連軍ユニットを 4 ユニット除去する。
- Rahms を 1 ヘクス支配する。

**イントによる勝利条件**：勝利得点によって勝敗を判定する。12.1 項に示したユニット毎のコスト表を参照されたい。

#### 勝利レベル

ソ連圧倒的勝利	48	NATO 限定的勝利	-7
ソ連決定的勝利	28	NATO 戦術的勝利	-17
ソ連戦術的勝利	15	NATO 決定的勝利	-31
ソ連限定的勝利	6	NATO 圧倒的勝利	-48
引き分け	-6~5		

#### シナリオ特別ルール

- ソ連軍は 3 つのグループに分割して配置する。個々グループは、3~5 ユニット(司令部も 1 ユニットとしてカウントする)よりなる。それぞれのグループを以下のヘクス又は隣接ヘクスに配置する。E26、L18、D18

<sup>3</sup> Eisenbach Gap は WoW シリーズの他ゲーム

2. Scorpion<sup>4</sup>小隊ユニットは、2/182 司令部から指揮でき、また 2/182 司令部の指揮範囲内にいる時に指揮下にあるとみなす。Scorpion は、西ドイツ軍ユニットとスタックできない。
3. これはソ連軍による準備された突撃である。そのため 62<sup>nd</sup> の司令部が盤上に存在する限り全てのソ連軍ユニットは、たとえ指揮範囲内にいなくても指揮下にあるとみなす。

### 13. 戦闘序列(OOB:Order of Battle)

World at War に登場する全てのフォーメーションについての戦闘序列は以下に示している。その中で Blood and Bridge で使用するフォーメーションにはアスタリスク(\*)が付けられている。そこに示したものは、1985 年におけるソ連軍大隊乃至は NATO 軍(米英西独)中隊の正確な編成数ではない。それについては 2 つの主要な理由がある。主な理由は、正確な編制はつまらないからである。2 つ目の理由は、正確な編制は現実的ではないからである。大隊規模の部隊が、その全装備を有したまま戦闘に介入することは、殆ど稀である。

シナリオで、例えば「第 3 女王連隊」などというように「~の一部」(Elements of)という表現がない場合、フォーメーションの全ユニットがゲームに登場する。少なくとも T-80 によって噛み砕かれるまでは。一方で例えば「~の一部」(Elements of ~)という書き方の場合、そこに記載されたユニットのみが登場する。Rapier(レイピア)や Roland(ローランド)のようなフォーメーションの付属としてゲームに登場する部隊に関するシナリオ特別ルールに注意せよ。

最後に、World at War のシステムは、攻撃力、柔軟性及リーダースhipにおける西側諸国の優位性を表現するよう努めている。私はそれを火力の意図的な増加ではなく、ソ連軍よりも活動機会(あるいはその可能性)を増やすという方法で実現した。そのため、NATO フォーメーションは通常 2 個のフォーメーションマーカーを有しており、ソ連軍は(攻撃ヘリ部隊を例外として)通常 1 個のフォーメーションマーカーのみ有している。

(編制の内容は、英文ルール 25~26 ページを参照されたい)

---

<sup>4</sup> 訳注：英文ルールブックでは Scimitar となっているが、Scimitar は本シナリオに登場しない。