

『The Habit of Victory』 戦闘シナリオシーケンス ver.120709

A.天候決定フェイズ

第1プレイヤーがダイスを振る

B.第1プレイヤーターン

(この間に敵軍が出来るのは、強行軍(III.a)、砲兵射撃(III.b.5)、反復戦闘中の反撃(III.b.12)のみ)

I.命令フェイズ

(新しい指揮官を地図盤上に配置出来るのは命令フェイズのみ。ただし、移動、強行軍、追撃中には従属指揮官をヘクスに置いていく事が出来る。置いて行かれた部隊はもはや移動出来ない[81.]。1人の司令能力値内の部隊を複数ヘクスに分けて、単一の部隊として移動、戦闘出来る[83.]

a.軍管理セグメント

- 1.補給源を指定する (前ターンからの補給源変更の完了)
連絡線：補給源→補給集積所 (21 移動力：騎兵コストで)
伝令線：補給集積所、策源、補給源→自軍部隊 (12 移動力：騎兵コストで[特 120.]
(敵ユニットは通せないが、敵 ZOC は通せる)
(補給状態は各移動開始時に判定する)
- 2.補給源の変更の為に現在の補給源マーカーを裏返す (非活性化状態となる。次のターンの軍管理セグメントに新たな補給源マーカーを活性化状態で置く) [特 30.]
- 3.1 個ロシア師団以外の連合軍部隊の下船[特 58.]

b.編成セグメント

- 1.少将と行軍師団を活性化／非活性化させる
- 2.同じヘクスの指揮官間でのユニットの移行 (これが出来るのはこの時だけ[73.]
- 3.戦闘ユニット間の戦力の移行 (守備隊を作る[特 52.]、守備隊を部隊に編入する[特 53.]事も含め)
- 4.蓄積補充ポイントを伝令線が引ける敵 ZOC にない戦闘ユニットへ加える[64.]。ただし[特 34.]で、戦闘シナリオでは補充は使用されない、と規定されているが？

II.移動フェイズ

- ◆砲兵単独では敵 ZOC に入れない[162.]。敵 ZOC 進入/離脱に 1/2 移動力必要 (騎兵、哨戒騎兵のみの部隊の場合 ZOC 離脱のコストは必要ない)。ZOCtoZOC 可。移動中に敵 ZOC に入った直後に離脱可。ただし複数ヘクスから敵 ZOC が及んでいる (ZOC ボンド) 場合にはそこで停止 (哨戒部隊による ZOC ボンドにはこの効果なし)。あるフェイズを ZOC ボンド内で開始する部隊は駆逐によって移動を開始出来る。
- ◆橋梁の修復/損壊、舟橋の展開(2MP)/撤去(1MP)は移動中に宣言し、移動力を消費する。この移動力消費は消耗判定時には無視する。
- ◆移動フェイズ中いつでも駆逐を試みられる ([130.]以降)：駆逐を試みる側が対象となる敵の ZOC に入り戦力を公表して宣言 (複数ヘクス、要塞化都市、城塞へと、一級橋梁越しは不可) し、敵軍はその 1/5 以下なら成功 (失敗なら戦力を公表しない)。両部隊の指揮官を公表。駆逐を受けた側は 1ヘクス退却 (何度でも対象となり得る)。駆逐側は移動を継続出来る。失敗した場合そこで停止し、第1戦闘ラウンドに追撃を選ばなければならない。戦闘比は左2シフト。
- ◆ 3/15 以降、連合軍プレイヤーは天候が降雪/凍結/極寒でなければ海上輸送をおこなえる[特 57 ~.]。1 個ロシア師団は直

ちに到着。他の連合軍部隊は移動フェイズに乗船し、管理セグメントに下船する[特 58.]。

- a.増援セグメント (指定されたヘクスへ。同一ヘクスへ2 番目以降に登場する部隊の移動力は漸減していると見なす)

b.移動命令セグメント

(戦闘シナリオに毎ターンの移動命令数が記載)

- 1.1 移動命令を発行して部隊を活性化させる
(伝令線が引けねばならず、敵 ZOC にいる部隊は不可)
- 2.部隊を移動させる
- 3.消耗判定をおこなう

c.イニシアティブ移動セグメント

(移動命令を使用しなかった部隊に)

- 1.ダイスを 1 つ振り抵抗修正 (隣接する最高値の指揮官との。騎兵戦力差で[127.]。[157.]は無視)
イニシアティブ値未満→全移動力
イニシアティブ値と同じ→移動力 1 減少
イニシアティブ値より 1 ~ 2 大きい→1 移動力
(イニシアティブ値が 1 の指揮官はイコールの時全移動力)
- 2.活性化した部隊の移動
- 3.消耗判定をおこなう

d.移動しなかった部隊の消耗判定

e.統合

1ヘクスに 1 人の指揮官だけに統合 (従属指揮官は指揮官の肖像画の上へ。1 人の司令能力値を上回ってしまう部隊は「非従属スタック」となり、1ヘクス再配置する[48.][78.]

f.橋梁セグメント

橋梁の修復/損壊、舟橋の展開/撤去が完成する。

III.戦闘フェイズ

a.強行軍セグメント

第2プレイヤーがイニシアティブ移動で、判定に成功すれば全移動力で。すでに敵 ZOC 内に自軍ユニットがいるか、その敵 ZOC に自軍ユニットが隣接している場合のみその敵 ZOC に入る。移動終了時に消耗判定。

- ◆駆逐可能。駆逐を試みるならば、その敵 ZOC (あるいはその隣接ヘクス) に自軍ユニットがいなくてもそこに入れる。追加 1 移動力を消費。駆逐に失敗したら 1 戦力喪失し、強行軍は停止する。この隣接による戦闘は発生しない ([133.]。)

b.戦闘解決セグメント

- ◆要塞の封鎖を 1:1.5 以上の比で試みられる[特 44.]
- ◆マストアタック (一級橋梁と封鎖された要塞は例外)
- ◆ボーナスポイントは、攻撃と反撃にのみ。ダイスの目を見てから適用するかどうかを決めてよい[170.]
- ◆敗北側が全滅した場合、勝利側が敗北側より多くの損失を受ける必要はない[171.]

- 1.攻撃部隊指定 (攻撃側指揮官全てを明らかにする)
(フェイズプレイヤーがある防御ヘクス (複数でも) に複数スタックを隣接させていても、1 つの部隊でしか攻撃出来ない

[152.]。この時、フェイズプレイヤーは部隊を編成出来る。つまり単一あるいは複数ヘクスの部隊を指揮出来る司令能力値を持つ指揮官がいるならば、その一人の指揮下の部隊へと統合出来る[83.]。ただし戦闘ユニットを他の指揮官に渡す事は出来ない。あくまで従属指揮官に出来るだけであり、敵前で部隊移動出来るわけではない[73.]

2.攻撃対象ヘクス指定（対象側指揮官全てを明らかにする）

3.両軍プレイヤーは戦闘タイプを選択

a) 両軍プレイヤーは自軍部隊のおおよその戦力を5の倍数に近いように四捨五入して公表する

b) 両軍プレイヤーは反復か追撃かを選択する（攻撃側は一級橋梁越しでは反復を選択不可。反復戦闘をおこなえるのは、イニシアティブ値が2以下の指揮官では1回、3以上では2回まで[155.]。ただし都市（Town）、大都市（City）にいる部隊は何度でも反復戦闘可）

4.騎兵戦力差を比較（2:1 以上で優勢の側の砲撃のダイスの目－1（防御側の騎兵が0の時、[157.]により修正なし。[127.]はここには影響しない）

5.第1、第2プレイヤーの順で砲撃解決（砲兵ユニットは同じヘクスに他の兵科のユニットが存在する限り、砲撃による損失を受けない[158.]。砲兵単独で防御する場合を除き、砲兵は反復戦闘によって損害を受けない。それ以外では今後、損失は可能な限り均等に割り振る[85.]）

6.戦闘比決定（砲兵が単独で防御してるのではない限り、砲兵戦力は含めない。複数ヘクスを一度に攻撃する場合、そのヘクスのうちどれかが効果地形ならば全防御ヘクスが効果地形とみなす[164.]）

7.戦闘解決（老親衛隊を「投入」[167.～]してダイスの目－1するかどうかの宣言後：投入したなら、最初の損失は老親衛隊となり、反復戦闘は追撃戦闘として解決され、次の戦闘ラウンドへ進む事はない。ダイスを振った後に、ボーナスポイント適用の決定）。勝利側の戦力喪失

8.敗北側が追撃を選んでいたならば、戦闘結果と同数ヘクス退却（退却で自軍部隊を通してよく、その不利益はない。①他に選択肢がなければ敵ZOCを通してよく、その不利益はない。ただしZOCボンドを通して退却する場合には全ての退却ヘクスの損失が2倍になる。②退却は自軍補給源の方向へ、③移動力消費が少ないヘクスへが優先される[174.]。凍結していない一級河川は橋梁を通してのみ退却可能[特 60.]。退却中に従属指揮官を置いて行く事は出来ず、複数ヘクス部隊の退却路は部隊指揮官のものである[175.]。地図盤外への退却[176.][特 61.]。要塞化都市または補給源で、残りの退却距離に関わらず退却を終了出来る[177.]。防御部隊と隣接する非攻撃部隊も退却可能で、かつ追撃妨害が可能[178.]）。

反復だったならば11へ（反復を選んでいたとしても、損失を満たせない場合、自動的に追撃戦闘として解決する[206.]。この敗北・反復の選択がフェイズプレイヤー側のもので、かつ非フェイズプレイヤーが追撃を選択し、かつ第1戦闘ラウンドであった場合のみ、非フェイズプレイヤーは敵の反復の選択を却下出来る。この場合、勝利側は戦闘結果を退却で満たし、敗北側は戦闘結果を戦力の損失で満たして追撃を試みられる[198.]）

9.追撃表で追撃距離を決定し、勝利側がヘクス毎に1戦力の損失を与えながら追撃（追撃側が反復戦闘を選んでいる事が明らかにされた戦闘ラウンド数を追撃のダイス目に加えなければならない[189.]。追撃部隊の戦力より長い距離を追撃出来ない[191.]。砲兵は追撃をおこなうことは出来ない[162.]。追撃する部隊を新たに編成してよい[186.]。2つの部隊が退却する時、追撃部隊を2つ編成してよい。その時損害は別々に求める[187.]。追撃中に駆逐可能だが、失敗したらそこで追撃終了[130.～]。任意で追撃を途中停止

してよい。従属指揮官を置いていってもよい[179.]。敵ZOCボンドに入ったら停止[180.]。敗北側が指示された距離を完全に退却して追撃距離がそれ以上の場合、隣接ヘクスで停止して更なる本来の追撃ヘクス数毎に+1損害[181.]。川を渡って退却する様な部隊は、もしその追撃側が（退却部隊の後を追って）その川を渡るならば、その総計の追撃損失は2倍となる[特 60.]。敗北側が指示された距離を退却できなかった場合、勝利側は駆逐で敗北側のヘクスに入る試みが出来る[182.]。要塞化都市内へは追撃出来ない[192.]。少なくとも1ヘクスの追撃がおこなわれたならば、敗北側は少なくとも勝利側と同数の戦力を失う（退却する部隊の受ける損失は、実行された追撃の距離と追撃側が受けた損失のいずれか大きい方に等しい。部隊内の砲兵ユニットは追撃による損失を最初に受けなければならない[184.]。)

10.ここまでの戦闘結果に従って戦意マーカー調整

- a) 決定的な会戦（敗北側の損失が4以上）[193.]
- b) 要人（司令能力値6以上/ボーナス所有）捕縛[194.]
- c) 老親衛隊を投入して敗北[195.]

11.反復を選択していた敗北側は、戦闘結果の分戦力喪失

12.第2プレイヤーが反撃部隊を指定（非フェイズプレイヤーは直ちに可能な限り多くの生き残りを1つの部隊として編成し反撃をおこなう。この反撃には攻撃した部隊の最も強力な戦力が存在するヘクスを含めなければならない[199.]。複数ヘクス部隊の一部に対して反撃をおこなう場合には、反撃をおこなわない隣接ヘクスに存在する敵軍戦力の半分にあたる戦力は反撃に用いる事は出来ない。この拘置された戦力も反撃による損失を被る[159.]。複数ヘクス部隊が反撃をおこなう場合、従属指揮官は攻撃側がいる複数のヘクスに対して別々に反撃する事が出来る[201.]。防御側が敵ZOC内にいない、河川を挟んでいる、要塞内、封鎖中の部隊は反撃をしなくてもよい[199.]）

13.反撃ヘクスを指定（反撃では全ての隣接部隊を攻撃する必要はないが、隣接している中で最も強力な部隊を攻撃しなければならない[159.]）

14.戦闘比決定

15.戦闘解決（ダイスを振った後に、ボーナスポイント適用の決定）。勝利側の戦力喪失

16.敗北側が追撃を選んでいたならば、戦闘結果と同数ヘクス退却。反復だったならば19へ。

17.勝利側がヘクス毎に1戦力の損失を与えながら追撃

18.ここまでの戦闘結果に従って戦意マーカー調整

19.反復だった場合、戦闘結果と同数の戦力喪失。

上記で1回の戦闘ラウンドが終了する。

敗北側が追撃カードを選んでいる状況になるまでステップ1に戻る。

戦闘の結果に応じて戦意を調整する。

注意：5ヘクス以内で他の戦闘がおこなわれている場合、各々の第1戦闘ラウンドを全て解決してから、第2戦闘ラウンドへ進まなければならない。

c.共通統合セグメント

1ヘクスに1人の指揮官だけに統合（従属指揮官は指揮官の肖像画の上へ。1人の司令能力値を上回ってしまう部隊は「非従属スタック」となり、1ヘクス再配置する[48.][78.]）

IV.戦意フェイス

a.重要地点の支配に応じて戦意を調整

b.ゲームが戦略的勝利に終わったかどうかを決定