

NATO

THE COLD WAR GOES HOT...

PLAYBOOK



A BRUCE MAXWELL DESIGN

Compass Games
New Directions in Gaming

日本語解説書

目 次

[36.0] BALTAP シナリオ3	[40.0] 神経戦シナリオ23
[36.1] BALTAP シナリオの場合.....3	[40.1] 神経戦シナリオの場合.....23
[36.2] 初期のプレイヤー資源.....3	[40.2] 初期のプレイヤー資源.....23
[36.3] 開始時配置.....3	[40.3] 開始時配置.....24
[36.4] 可変ルール.....4	[40.4] 可変ルール.....24
[36.5] 増援ゲーム・ポイント.....4	[40.5] 増援ゲーム・ポイント.....25
[36.6] BALTAP 勝利条件.....4	[40.6] 神経戦勝利条件.....25
[36.7] BALTAP シナリオの注釈.....4	[40.7] 神経戦シナリオの注釈.....25
[37.0] 戦略的奇襲シナリオ5	[41.0] VASSAL のプレイ25
[37.1] 戦略的奇襲シナリオの場合.....5	[42.0] デザイン・ノート26
[37.2] 初期のプレイヤー資源.....5	[43.0] 歴史的なユニット情報33
[37.3] 開始時配置.....6	[43.1] 歴史的なユニット名称.....33
[37.4] 可変ルール.....6	[43.2] WP 正面軍の編成.....34
[37.5] 増援ゲーム・ポイント.....7	[44.0] 戦闘序列35
[37.6] 戦略的奇襲勝利条件.....7	[44.1] WP 軍 1983 年戦闘序列.....35
[37.7] 戦略的奇襲シナリオの注釈.....8	[44.2] WP 軍 1988 年戦闘序列.....40
[38.0] 拡張増強シナリオ9	[44.3] NATO 軍 1983 年戦闘序列.....40
[38.1] 拡張増強シナリオの場合.....9	[44.4] NATO 軍 1988 年戦闘序列.....47
[38.2] 初期のプレイヤー資源.....9	[45.0] 参考文献53
[38.3] 開始時配置.....10	[45.1] ワルシャワ条約機構軍の戦闘序列.....53
[38.4] 可変ルール.....11	[45.2] NATO 軍の戦闘序列.....54
[38.5] 増援ゲーム・ポイント.....13	[45.3] 編成&装備の表.....54
[38.6] 拡張増強勝利条件.....13	[45.4] 主要な論文と研究.....54
[38.7] 拡張増強シナリオの注釈.....13	[46.0] CREDITS55
[39.0] 神経戦特別ルール14	
[39.1] 神経戦の概要.....14	
[39.2] 緊張レベル.....15	
[39.3] WP 軍の準備施策.....15	
[39.4] NATO 軍の警戒レベル.....17	
[39.5] 活性化と移動.....18	
[39.6] 平時のプレイのシーケンス.....19	
[39.7] 動員.....20	
[39.8] 神経戦の増援.....21	
[39.9] 神経戦の空軍.....21	

[36.0] BALTAP シナリオ [BALTAPSCENARIO]

デザイナーズ・ノート: BALTAP は、デンマークの戦いを管轄してソヴィエト軍バルト海艦隊をバルト海に封じ込めるために創設された特別な司令部でした。NATO は、この艦隊の潜水艦が北大西洋内へ進出したら、米国から西ヨーロッパへの増援の試みが実質的に困難になることを理解していました。紙の上では、BALTAP は NORTHAG や CENTAG と同等の司令部でした。これは1個西ドイツ軍師団、デンマーク軍、デンマーク空軍、4個 Bundesmarine 海上打撃航空隊 (95 機の途方もない Tornados から構成される)、西ドイツとデンマークの海軍を指揮しました。BALTAP の作戦エリアは、西ドイツのエルベ川の北、デンマーク、バルト海を含みました。BALTAP の宿敵はソヴィエト軍バルト海正面軍で、その任務はデンマークの征服とバルト海の北海への出口を掃討することでした。準備下の攻撃において、バルト海正面軍はその戦力を整えていました。ただし、奇襲攻撃では、大部分のユニットは動員が開始されたばかりでした。その任務の危険を冒すため、他の正面軍からユニットを借りる必要がありました。

BALTAP シナリオは、1時間でプレイできるようにデザインされた導入シナリオで、それでも事実上ゲーム内の全ての機能を実行できます。両陣営について挑戦し甲斐がある小シナリオで、何度も繰り返しプレイする価値があります。BALTAP は、ワルシャワ条約機構軍の西ヨーロッパ攻撃に対するデンマーク国の防衛における最初の一週間を検証します。非常に小さなデンマーク陸軍と西ドイツ軍の Schleswig-Holstein 司令部対圧倒的な WP 軍の強襲との戦いです。ただし、時間は WP 軍陣営の味方ではありません。

[35.1] BALTAP シナリオの場合 [BALTAPSCENARIOCASE]

戦争勃発の3週間前、バルト海正面軍司令官は突然呼び出され、ソヴィエト軍西方戦域司令官と会合した。民間人の身なりで一人旅をするよう指示され、何の変哲もない民間ホテルへ入り、忙しいキッチンのすぐそばにある地下の部屋に案内されたとき、彼の懸念は恐れへと転じた。これは、実際には KGB との会合ではないのか？ 実際は、その小さな部屋で西方戦域司令官が彼を待っていた。そこで、彼は戦争へ進もうとしていることを知り唖然とした。この感覚は、バルト海正面軍が動員の機会なしで既定任務の達成を期待されていると知らされたとき失望に変わった。彼に第2親衛戦車軍の全て並びに2個空挺師団、第7親衛、第76親衛が与えられると知らされたとき、失望は再び希望に変わった。彼自身の正面軍構成部隊であるポーランド第7海兵旅団、第336親衛海軍歩兵旅団、第37空中強襲旅団、第138独立戦車連隊と組み合わせれば、任務のためにまともな部隊を持つことになる。ただし、デンマークを征服してバルト海艦隊を北海へ進出させるために1週間だけ持つことを告げられたとき、彼はほとんど恐慌状態になりかけた。この任務をスケジュールどおりに達成できなければ、司令官を解任されて長期間収容所でくさい飯を味わうことを約束されるからだ。会合から戻る途中、彼はジェットコースターの感覚が始まったばかりであることを認識した。

[36.2] 初期のプレイヤー資源 [INITIALPLAYERRESOURCES]

[36.2.1] WP 軍プレイヤーの資源 [WPPlayerResources]

[36.2.1.1] ワルシャワ条約機構軍の攻撃ヘリコプター旅団

[Warsaw Pact Attack Helicopter Brigades]

WP 軍プレイヤーは、このシナリオで攻撃ヘリコプター旅団を受け取りません。

[36.2.1.2] ワルシャワ条約機構軍の輸送コマンド

[Warsaw Pact Lift Commands]

空輸コマンド：3

海輸コマンド：3

ヘリコプター・コマンド：1

[36.2.1.3] ワルシャワ条約機構軍の開始時ゲーム・ポイント

[Warsaw Pact Starting Game Points]

化学兵器弾薬ポイント：3

[36.2.2] NATO 軍プレイヤーの資源 [NATOPlayerResources]

[36.2.2.1] NATO 軍の攻撃ヘリコプター旅団

[NATO Attack Helicopter Brigades]

NATO 軍プレイヤーは、このシナリオで攻撃ヘリコプター旅団を受け取りません。

[36.2.2.2] NATO 軍の輸送コマンド

[NATO Lift Commands]

空輸コマンド：1

海輸コマンド：2

ヘリコプター・コマンド：1

[36.2.2.3] NATO 軍の開始時ゲーム・ポイント

[NATO Starting Game Points]

米軍化学兵器弾薬ポイント：0

[36.3] 開始時配置 [STARTINGDEPLOYMENT]

最初に NATO 軍プレイヤーがマップ上に自軍ユニットを配置し、WP 軍プレイヤーが続きます。このシナリオの全てのユニットは、共通プールから引かれます。ただし、1983 年シナリオをプレイしているときは、米軍 29 旅団は 1983 年プールから登場します (このユニットは、1988 年までに解散していました)。

[36.3.1] NATO 軍の開始配置 [NATO Starting Deployment] NATO 軍プレイヤーは、以下のユニットをマップ上へ置きます。:

1. 西ドイツ軍 16G、17G、18G 旅団を、その記載されたセットアップ・ヘクス内。
2. デンマーク陸軍の全ての「2 [2] 5」機械化旅団を、その記載されたセットアップ・ヘクス内。
3. 西ドイツ軍 LJ HQ とデンマーク軍 LZ HQ を、その記載されたセットアップ・ヘクス内。

[36.3.2] NATO 軍増援のセット・アップ [NATO Reinforcement Setup] NATO 軍プレイヤーは、プレイしている年についての BALTAP 増援スケジュール・カードを参照し、図に位置する全てのユニットをカード上に置きます。残りのユニットは、このシナリオに登場しません。

[36.3.3] WP 軍の開始配置 [WP Starting Deployment] WP 軍プレイヤーは、以下のユニットを東ドイツの Schwern (ヘクス 2412) から 2ヘクス以内に置きます。:

1. 16GT/2GT (NEGF)
2. 21/2GT (NEGF)
3. 94G/2GT (NEGF)
4. E8/2GT (NEGF)
5. 第221戦車連隊 (NEGF)
6. 第138戦車連隊 (BC)

WP 軍プレイヤーは、ヘクス 2613 内に NEGF HQ を置きます。

WP 軍プレイヤーは、以下のユニットを自軍戦略予備ボックス内に置きます。:

1. 第 7 G と第 76 G 空挺師団の全ユニット
2. 第 37 空中強襲旅団
3. バルト海軍団 (BC) HQ、第 336 G 海兵旅団、ポーランド第 7 海兵旅団

[36.3.4] WP 軍の増援 [WP Reinforcement] WP 軍プレイヤーは、BAF HQ をゲーム・ターン 2 の統合増援フェイズ中に受け取ることを示すため、ゲーム・ターン記録欄上の GT2 ボックス内にこのユニットを置きます。これは、このシナリオで唯一の WP 軍増援ユニットです。

[36.4] 可変ルール [VARIABLE RULES]

[36.4.1] 一般可変ルール [General Variable Rules]

[36.4.1.1] ゲームの期間 [Game Length] このシナリオは、7 ゲーム・ターンのみでプレイされます。

[36.4.1.2] プレイ・エリア [Play Area] エルベ [Elbe] 川の南へ移動できる陣営のユニットはありません。エルベ川の南へ退却することを強制されたユニットは、直ちにかつ永久にプレイから取り去られます。どちらのプレイヤーも、エルベ川の南へ LOS をたどれません。

[36.4.1.3] GDP への移動 [Movement to GDP] ゲーム・ターン 1 の開始前、NATO 軍のみが特別な戦前移動を獲得します。これは、このシナリオの 7 ゲーム・ターンの 1 つとしてカウントしません。サイを 1 つ振り、全西ドイツ軍ユニットだけを戦術移動のみで、その記載された許容移動力又はサイの目の低い方で移動させます。開始したよりも鉄のカーテン・ヘクスサイドから離れて移動できる西ドイツ軍ユニットはありません (ただし、同じヘクスサイドである必要はありません)。デンマーク軍ユニットは、全く移動できません。いったんこの戦前移動が完了したら、ゲーム・ターン記録欄のゲーム・ターン 1 内に、ゲーム・ターン・マーカーをその WP 軍面で置き、最初のターンのプレイのシークエンスへ進みます。

[36.4.1.4] 空軍力 [Air Power] WP 軍プレイヤーは、航空戦役表上でサイを振りません。代わりに、各プレイヤーは各ゲーム・ターンに 1 戦術航空ポイントを自動的に受け取ります。自身の選択した 1 ターンに、各プレイヤーは二番目の戦術航空ポイントを受け取ることができます。

[36.4.1.5] 迎撃 [Interception] このシナリオは、戦略奇襲シナリオの一部です。迎撃の試みにおいて、迎撃表上の戦略奇襲シナリオのコラムを使用します。

[36.4.1.6] 奇襲 [Surprise] 全ての奇襲の影響をゲーム・ターン 1 に適用します (35.7 を参照)。

[36.4.2] WP 軍の可変ルール [WP Variable Rules]

[36.4.2.1] 活性化 [Activation] 全 WP 軍ユニットは、活性化状態でシナリオを開始します。

[36.4.2.2] NATO 軍の ZOCs [NATO ZOCs] ターン 1 の WP 軍プレイヤー・ターン中、NATO 軍の ZOC は鉄のカーテン境界ヘクスサイドを越えて伸びません。

[36.4.2.3] 自動的補給 [Automatic Supply] ワルシャワ条約機構軍の自動的補給 (10.8 を参照) は、このシナリオの全ゲーム・ターンについて有効で、WP 軍プレイヤーが自軍 HQs を補給下に置くため補給ポイントを消費する必要がないことを意味します (ただし、それでもこれらは LOS をたどる必要があります。10.4 を参照)。

[36.4.2.4] NEGF HQ NEGF HQ は、このシナリオで移動することが認められず (遙か南部や西部の作戦に拘束されています)、GT 4 の開始時にプレイから取り去られます (ライン河を越えて進出しています)。

[36.4.2.5] 連携、従属、補給 [Coordination, Subordination, and Supply] WP 軍プレイヤーは、29.5 と 29.6 の全てのルールに従います。

[36.4.2.6] 攻勢支援 [Offensive Support] WP 軍プレイヤーは、攻勢支援について 1 コラム・シフトを受け取ります (25.4 を参照)。NEGF HQ は、マップ上にいる間に攻勢支援を提供できますが、BAF HQ はこのシナリオで決して攻勢支援を提供しません (29.5.2 を参照)。

[36.4.2.7] 化学兵器打撃配送モード限度 [Chemical Strike Delivery Mode Limits] WP 軍プレイヤーは、消費するための化学兵器弾薬ポイントを残して持つという条件で、ゲーム・ターン毎に 1 戦術化学兵器打撃を実施できます (22.2.1 を参照)。

[36.4.3] NATO 軍の可変ルール [NATO Variable Rules]

[36.4.3.1] 活性化 [Activation] 全ての NATO 軍ユニットは、活性化状態で開始します。

[36.5] 増援ゲーム・ポイント [REINFORCEMENT GAME POINTS]

どちらのプレイヤーも増援ゲーム・ポイントを受け取りません。

[36.6] BALTAP の勝利条件 [BALTAP VICTORY CONDITIONS]

プレイヤー諸氏は、このシナリオでは標準勝利条件を使用しません。WP 軍プレイヤーは、ゲーム・ターン 7 の終了時までデンマークが降伏していたら勝利します (32.1.1 を参照)。さもなければ、NATO 軍プレイヤーが勝利します。

[36.7] BALTAP シナリオの注釈 [BALTAP SCENARIO NOTES]

[36.7.1] WP 軍プレイヤーの注釈 [WP Player Notes] このシナリオで勝利するため、WP 軍プレイヤーは本土上の全 4 つのデンマーク小都市を征服するか、又はコペンハーゲン [Copenhagen] と他の 2 つの小都市を征服しなければなりません。WP 軍プレイヤーは、最初に重要な決定を行います。: 空挺師団と自軍の全海兵旅団を投入して、NATO 軍の迎撃を通してコペンハーゲンを奪取する最大の機会である戦争最初のターンに攻撃を行うか、又はこれらのアセットで後背地を奪取してデンマークの喉元をブロックしている NATO 軍の連続した防衛線を突破するために使用するかです? どちらの方法にしても、WP 軍プレイヤーはユニットの損失を無視し、自軍部隊の北のデンマーク内への進撃を維持できる可能な攻撃を行う必要があります。時間は WP 軍陣営の味方ではありません。このルールは WP 軍が都市ヘクスへ直接強襲することを妨げますが (27.1 を参照)、同じターンに WP 軍が都市の隣に降下させてそこを攻撃することを止めさせる術はありません。

[36.7.2] NATO 軍プレイヤーの注釈 [NATO Player Notes] NATO 軍プレイヤーは、単に敗北しないことでこのシナリオに勝利します。NATO 軍プレイヤーは、自身の都市を保持できない多数ユニットの損失なしで、WP 軍プレイヤーのデンマークの喉元への進撃を遅滞させるを試みなければなりません。NATO 軍プレイヤーが防衛線を

形成して後背地を防護することは、WP 軍プレイヤーに自軍空挺ユニットで迂回攻撃を行う余分な時間を持たせないために重要です。WP 軍プレイヤーが空挺降下又は水陸両用上陸で都市を占領することを困難にするため、各都市を少なくとも1領域ユニットの NATO 軍で守備することも重要です。NATO 軍プレイヤーは、このシナリオで WP 軍師団に対して有効な反撃を実施するための火力を欠くため、単独の空挺又は空中機動ユニットを包囲して捕捉できるのでない限り、攻撃については完全に注意深くあらねばなりません。損害を与える最も効果的なツールは、各ターンに受け取る航空ポイントです。NATO 軍プレイヤーは、このシナリオでは恐ろしい損失に耐える心構えをしなければなりません。そのゴールは、軍隊を保存することではなく、自軍都市を守り切ることです。

[37.0] 戦略的奇襲シナリオ

[STRATEGICSURPRISESCENARIO]

戦略的奇襲シナリオは、NATO の冷戦悪夢の内部構造を検証します。この場合、ソヴィエト軍は奇襲の要素を最大限にするため、少ない準備で攻撃を発動することを選択します。一方で、この準備不足は、攻撃がワルシャワ条約機構軍の能力を削ぎ、すぐに息切れしてしまうことを意味します。他方で、ライン川は東ドイツからたったの 87 マイルに位置します。87 マイルとは、標準的なソヴィエト軍戦車がいまほ3時間で走る距離です...

[37.1] 戦略的奇襲シナリオの場合

[STRATEGICSURPRISESCENARIOCASE]

2つのブロック間の関係は、表面上は完全に平常に見えた。危機や対決は水平線の彼方にぼんやりしており、ワルシャワ条約機構の軍事的動きに特別な注意を払う理由は存在していなかった。しかし、ソヴィエト権力構造の表向きの顔の下には、党、KGB、軍隊のトロイカの間の微妙な政治的バランスがあり、権力の裁定者としての地位を保っていたのである。党と KGB との間の闘争は激化し、武装部隊を力による調停者としての位置へ挺入れした。その支援の価値として、将軍たちは同盟の再武装プログラムのコストが政権を沈める前に NATO を攻撃するよう党へ持ちかけた。沈黙と警告なしで、戦争機械が動き出した。

ソヴィエト軍の戦略は、戦争の最初の一週間で決定的な一撃を達成するための奇襲に重点を置いていた。絶対的な機密を保つため、厳重な対策が行われた。露見を避けるため、事前に特殊部隊だけがそれもソヴィエト連邦内のみに動員された。東ドイツとチェコスロヴァキア内のソヴィエト軍師団は、最後の 72 時間になるまで可視的な準備を行わず、最後の 24 時間になるまでその兵舎から移動せぬよう命じられた。露見可能な戦前の準備の大部分は、前線飛行が最高の準備状態になるまで投入された。東欧の将校に密告者が多いと考えたソヴィエト軍は、WP 同盟国に攻撃の 72 時間前に動員を命じ、東ドイツ軍だけがこの命令に迅速対応ができた。この戦略の代償は、初期に参加する WP 軍の潜在的な航空部隊と地上部隊が三分の一となり、準備が不足し、戦争努力のための兵站支援が戦闘のペースを維持できなくなることだった。

ソヴィエト軍が予想していたごとく、NATO 軍の情報機関は差し迫った攻撃を東欧の将校が知らされた数時間後に察知した。驚くべきことではないが、NATO の諸政府はソヴィエト軍の準備を止めさせるために動員が助けることになるのか、又はその取り乱した努力を傷つけるのか緊急同意を取れず、次の 48 時間を混乱状態の中で浪費した。最終的な絶望の中で、攻撃の 24 時間前に SACEUR は統合参謀本部議長に電話し、指揮下の全軍を完全警戒下態勢に置き、全ての地上部隊に所定の防衛セクターへの前進を開始するよう一方的に命じるための権限付与を求めた。2時間後、SACEUR は大統領が彼の要請を承認したことを知った。命令は発せられた。多くの NATO 諸国政府は、SACEUR が彼らの国家主権を侵害しようと試みていると恐れた。しかし、この既成事実が示され、NATO の何か国かの政府のメンバーよりも遥かに憂慮した防衛大臣が SACEUR の命令に従い始め、ときには自国首相に直接逆らった。より憂慮したその将軍たちは、これに従った。転回点は、フランス政府が自国の動員を NATO に知らせたときだった。この時点で、残りの国も一線に並んだ。このため、NATO の対応はぼろぼろとなり、各国の軍隊は最後の 24 時間にそれぞれのタイミングで動き始めた。攻撃が開始されたとき、NATO 軍の前線航空隊は十分な警告を受けており、強襲を開始している大規模な前線飛行に対応できた。それにもかかわらず、NATO 軍は窮地に立たされた。同盟国戦闘大隊の半分未満が国境近くに割り当てられた位置のどこかにあり、これらの位置に到達するため、部隊は絶え間ない航空攻撃下に大量の避難民を通り抜けて行軍しなければならなかった。これらが手持ちの弾薬だけで戦闘に赴く一方、支えるための兵站ネットワークは弾薬を保管している南京錠のかかった倉庫に戻るまでずっと空っぽだった。ワルシャワ条約機構軍は、あらゆる局面で主導権を握って開始した。悪夢はまさに現実となった。

[37.2] 初期のプレイヤー資源 [INITIALPLAYERRESOURCES]

[37.2.1] WP 軍プレイヤーの資源 [WPPlayerResources]

[37.2.1.1] ワルシャワ条約機構軍の攻撃ヘリコプター旅団

[WarsawPactAttackHelicopterBrigade]

WP 軍プレイヤーは、NEGF、SEGF、CZF 正面軍の従属攻撃ヘリコプター旅団を、WP 軍攻撃ヘリコプター・ディスプレイの準備ボックスへ配備します。

[37.2.1.2] ワルシャワ条約機構軍の輸送コマンド

[WarsawPactLiftCommand]

空輸コマンド：3

海輸コマンド：3

ヘリコプター・コマンド：2

[37.2.1.3] ワルシャワ条約機構軍の開始時ゲーム・ポイント

[WarsawPactStartingGamePoints]

化学兵器弾薬ポイント：10

補給ポイント：なし

[37.2.2] NATO 軍プレイヤーの資源 [NATOPlayerResources]

[37.2.2.1] NATO 軍の攻撃ヘリコプター旅団

[NATOAttackHelicopterBrigade]

NATO 軍プレイヤーは、米軍第Vと第VII軍団の従属攻撃ヘリコプター旅団を、NATO 軍攻撃ヘリコプター・ディスプレイの準備ボックスへ配備します。米軍第III軍団は、このシナリオでは攻撃ヘリコプター旅団を受け取りません。1983年には、

2の防御戦力を有する旅団 (AH-1) を配備します。1988 年には、3の防御戦力を有する旅団 (AH-64) を配備します。

[37.2.2] NATO 軍の輸送コマンド [Warsaw Pact Lift Command]

空輸コマンド：2
海輸コマンド：3
ヘリコプター・コマンド：2

[37.2.3] NATO 軍の開始時ゲーム・ポイント [NATO Starting Game Points]

米軍化学兵器弾薬ポイント：7

[37.3] 開始時配置 [STARTING DEPLOYMENT]

最初に、プレイヤー諸氏はプレイする年を同意し、次いでその年の部隊プールを整理します。各プレイヤーは、マップ上又は自軍戦略奇襲増援スケジュール・カード上のどちらかに、自軍部隊プール内の全ユニットを配備します。ただし、以下のこのシナリオでプレイに登場しない部隊プールからのユニットを除きます。:

1. プレイされない年のユニット・プール帯を有するユニット (3.7を参照)。
2. 登場コード「EB」を持つユニット (3.2を参照)。
3. 戦略奇襲増援スケジュール・カードの下部に、神経戦 (全てのユニットは GT14 の後に登場する) のためにマークされたユニット。
4. 登場コード「S」を持つ全ての米軍ユニット、米第 101 空挺の全ユニットと米第 XVIII 軍団 HQ。

マップ上で開始する全てのユニットが、その戦前の兵舎位置にあって位置の選択肢がないことを意味するため、両プレイヤーは自軍ユニットを同時にマップ上へ配置します。

[37.3.1] ワルシャワ条約機構軍の配置 [Warsaw Pact Deployment] プレイの開始に先立ち、WP 軍プレイヤーは自軍部隊プール内の 4 桁の登場コードを有する全ユニットをマップ上に置きます。各ユニットは、同じ 4 桁のヘクス番号を持つヘクス内に配置されます。次いで、以下のユニットを自軍戦略予備ボックス内に置きます。:

1. 第 7 G と第 76G 空挺師団の全ユニット。
2. 第 37 と第 38G 空中強襲旅団 (1988 年をプレイしていると、第 83 空中強襲旅団をプラスする)。
3. バルト海軍団 HQ、第 336G 海兵旅団、ポーランド第 7 海兵旅団。

[37.3.2] ワルシャワ条約機構軍増援のセット・アップ [Warsaw Pact Reinforcement Setup] WP 軍プレイヤーは、プレイしている年の WP 軍戦略奇襲増援スケジュール・カードを参照し、ゲーム・ターン 14 (シナリオの最終ターン) を通して一致する図を有する全てのユニットをカード上に置きます。このシナリオでは、BAF 正面軍 HQ が到着するとき、その攻撃ヘリコプター旅団を受け取らないことに注意してください (説明については、29.5.2を参照)。

[37.3.3] NATO 軍の開始配置 [NATO Starting Deployment] NATO 軍プレイヤーも、自軍部隊プール内の 4 桁の登場コードを有する全ユニットをマップ上に置きます。次いで、全てのリフォージャー・ユニット (4 桁の番号の後に開始時登場コード「RF」を持つユニット) を、その登場コードに指定されたヘクス内に置きますが、リフォージャー・サイト面に裏返します。**例外:** 米軍第 3 ACR はリフォージャー・ユニットですが、2 ステップ・ユニットなので、そのカウンター裏面はリフォージャー・サイトではなく基幹値を持ちます。このユニ

ットをセット・アップ・ヘクス内に置き、その上に青いリフォージャー・サイト・マーカーを置くことで、リフォージャー・サイトとしてマークします。

[37.3.4] NATO 軍増援のセット・アップ [NATO Reinforcement Setup] NATO 軍プレイヤーは、プレイしている年の NATO 軍戦略奇襲増援スケジュール・カードを参照し、ゲーム・ターン 14 (シナリオの最終ターン) を通して一致する図を有する全てのユニットをカード上に置きます。このシナリオでは、米軍第 III 軍団 HQ が到着するとき、その攻撃ヘリコプター旅団を受け取らないことに注意してください。

[37.4] 可変ルール [VARIABLE RULES]

[37.4.1] 一般可変ルール [General Variable Rules]

[37.4.1.1] ゲームの期間 [Game Length] このシナリオは、特別な 1 戦前ターンと戦争の 14 ターンでプレイされますが、どちらかのプレイヤーが自動的勝利 (34.1を参照) を達成、あるプレイヤーが降伏 (35.1.1) を選択、プレイヤー諸氏が休戦 (35.1.2を参照) を取り纏めたら、早期に終了し得ます。

[37.4.1.2] 特別な戦前ターン [Special Pre-War Turn] ゲーム・ターン 1 が開始される前、特別な 1 戦前ターン (ゲーム・ターン 0) があります。このターンは、戦争勃発前最後の 24 時間の各同盟の動きをあらわします。ゲームの開始時、ゲーム・ターン・マーカーをその WP 軍面で、ゲーム・ターン記録欄上のゲーム・ターン 0 ボックス内に置き、この特別なターンを実施します。

[37.4.1.3] WP 軍の戦前ターン [WP Pre-War Turn] GT 0 の WP 軍プレイヤー・ターン中、WP 軍プレイヤーが実施する唯一のフェイズは移動フェイズです。移動できる唯一のユニットは、東ドイツ国内の WP 軍ユニットとチェコスロヴァキア国内の全てのソヴィエト軍ユニットのみです (37.4.2.1を参照)。移動を認められたユニットは、資格を持ついずれかの形態の移動又は移送を使用できますが、開始した国から退出できるユニットはありません。WP 領土内の全てのヘクスは、友軍空域と見なされます。最後に、特別な例外として、マップ上で開始する全ての WP 軍 HQ ユニットの、通常は使用が禁じられる行軍移動を実施できます。

[37.3.4] NATO 軍の戦前ターン [NATO Pre-War Turn] GT 0 の NATO 軍

デザイナーズ・ノート: WP 軍のゲーム・ターン 0 ルールの前提条件は、WP 軍の兵舎から国境線に沿った攻撃位置へ直接向かう 24 時間の「猛ダッシュ」の実施です。特別な HQ の移動は、その平和時の駐屯地から国境線背後の物資と集積所をあらわす兵站ネットワークの中心への一度の再配置を構成します。

プレイヤー・ターン中、以下の行動のみを行います。: 1) GDP への移動手順 (35.3を参照) と 2) この手順から受け取る勝利ポイントの勝利ポイント記録欄への記録 (35.3.7を参照)。WP 領土内のヘクスへ進入できる NATO 軍ユニットはありません。

[37.4.1.5] いったん両プレイヤーがそのゲーム・ターン 0 の移動を完了したら、ゲーム・ターン・マーカーが WP 軍面に裏返され、ゲーム・ターン記録欄のゲーム・ターン 1 ボックスへ進めます。戦争が勃発し、敵領土内への移動が認められます。GT 1 の通常のプレイのシークエンスを開始します (7.2を参照)。

[37.4.1.6] 奇襲 [Surprise] 奇襲についての全ての影響が、GT1に適用されます (35.7を参照)。

[37.4.2] WP 軍の可変ルール [WP Variable Rules]

[37.4.2.1] 活性化 [Activation] WP 軍は、以下のスケジュールに従って活性化します。:

ゲーム・ターン0: 東ドイツ国内の WP 軍ユニットとチェコスロヴァキア国内の全ソヴィエト軍ユニットのみ。

ゲーム・ターン1: 戦略予備ボックス内の全 WP 軍ユニット (ポーランド第7海兵旅団を含む)、全てのチェコ軍領域ユニット。

ゲーム・ターン2: チェコスロヴァキアとポーランド国内の残りの全 WP 軍ユニット (ヘクス 3501 内のソヴィエト軍 20TP/2T 師団を含む)。

全ての WP 軍の増援は、すでに活性化した状態で到着します。誤解を避けるため、ソヴィエト軍 CZF HQ に付属したチェコ軍攻撃ヘリコプター旅団は、ターン2に他の残っている全てのチェコ軍ユニットと共に活性化します。

[37.4.2.2] NATO 軍の ZOCs [NATO ZOCs] GT1の WP 軍ターン中、鉄のカーテン国境線ヘクスサイドを越えて伸びる NATO 軍の ZOCs はありません。

[37.4.2.3] 自動的補給 [Automatic Supply] ワルシャワ条約機構軍の自動的補給は、GT7の後に停止します。GT8の WP 軍 HQ 補給フェイズに開始して、WP 軍プレイヤーは自軍 HQ ユニットの補給下に維持するため、各ターンに補給ポイントを消費しなければなりません (10.8を参照)。

[37.4.2.4] 攻勢支援 [Offensive Support] WP 軍プレイヤーは、攻勢支援について1コラム・シフト (25.4を参照)を受け取ります。攻勢支援を提供するため、正面軍 HQ は補給下でなければなりません。これは、シナリオの二番目の週 (最後の7ターン)において、WP 軍プレイヤーが正面軍 HQ を補給下に置くために補給ポイントを消費していない限り、攻勢支援を提供できないことを意味します。バルト海正面軍 (BAF) HQ は、このシナリオでは全く攻勢支援を提供できません (29.5.2を参照)。

[37.4.2.5] BAF HQ バルト海正面軍 HQ (BAF) は、GT2に鉄道増援として登場します。このシナリオでは、29.5 項の全規定に従います。

[37.4.2.6] 化学兵器打撃配送モード限度 [Chemical Strike Delivery Mode Limits] WP 軍プレイヤーは、消費するために十分な化学兵器弾薬ポイントを持つという条件で、ゲーム・ターン毎に2戦術化学兵器打撃と1作戦化学兵器打撃まで実施できますがそれ以上はできません。

[37.4.3] NATO 軍の可変ルール [NATO Variable Rules]

[37.4.3.1] 活性化 [Activation] NATO 軍ユニットは、以下のスケジュールに従って活性化します (このシナリオについては、NATO 軍の増援スケジュールも提供されます) :

ゲーム・ターン0: 西ベルリンを含む西ドイツ国内の全ての NATO 軍ユニット。ただし、このターンにフランス軍ユニットは活性化しない。

ゲーム・ターン1: デンマーク、ベルギー、ネーデルランド国内の全 NATO 軍ユニットと、フランス軍ベルリン旅団が活性化します。

ゲーム・ターン2: 西ドイツ国内の全フランス軍ユニットが活性化します。

ゲーム・ターン3: フランス第1軍HQを活性化させる。

ゲーム・ターン6: 残りの全フランス軍ユニットを活性化させる。

全ての NATO 軍の増援は、すでに活性化した状態で到着します。前の活性化スケジュールにかかわらず、当該 NATO 国に属している全てのユニットは、WP 軍ユニットがその国に進入するか又はその国の内部でそのユニットを攻撃したら直ちに活性化します (35.2.1を参照)。

[37.4.3.2] 攻勢支援 [Offensive Support] 米軍第V軍団と第VII軍団の両 HQs は、少なくとも攻撃している1つの米軍ユニットがその軍団 HQ の支援範囲内にあるという条件で (25.4を参照)、各ゲーム・ターンに1つ以上の米軍ユニットを含んでいる1つの NATO 軍地上攻撃に、攻勢支援 (1コラム・シフト)を提供できます。このシナリオでは、米軍第III軍団は攻勢支

デザイナーズ・ノート: 第III軍団の支援ユニットは全て合衆国内に留まったため、このシナリオが終了した遥か後に到着することになります。

援を提供できません。

[37.4.3.3] 化学兵器打撃配送モード限度 [Chemical Strike Delivery Mode Limits] WP 軍プレイヤーが化学兵器戦争を開始していたら、NATO 軍プレイヤーは消費するために十分な化学兵器弾薬ポイントを持つという条件で、ゲーム・ターン毎に1砲兵化学兵器打撃と1戦術化学兵器打撃を実施できます (戦術化学兵器打撃は、1戦術航空ポイントの使用が要求されます。22.2.2を参照)。

[37.5] 増援ゲーム・ポイント [REINFORCEMENT GAME POINTS]

[37.5.1] WP 軍の増援ゲーム・ポイント [WP Reinforcement Game Points]

化学兵器弾薬ポイント: GT1から開始してターン毎に1。

補給ポイント: GT1から開始してターン毎に2。

[37.5.2] NATO 軍の増援ゲーム・ポイント [NATO Reinforcement Game Points]

米軍化学兵器弾薬ポイント: なし。

[37.6] 戦略的奇襲勝利条件 [STRATEGIC SURPRISE VICTORY CONDITIONS]

34.0 項で獲得する全ての勝利ポイントを適用し、GDP への移動についての得点をプラスします (35.3.7を参照)。

[37.6.1] 前進防衛 [Forward Defense] 34.0 項で提供された通常の勝利ポイントに加えて、ゲーム・ターン2から開始して、各ゲーム・ターンの統合フェイズ中、NATO 軍プレイヤーはいずれかの WP 国内の WP 支配下都市まで LOS をたどれる西ドイツ国内の WP 軍支配下の征服下都市が2つ以下であると、やはり2勝利ポイントを受け取ります。この特定勝利ポイント得点のみの目的において、西ベルリンは征服下であっても、決して西ドイツ国内の WP 支配下都市としてカウントしません。

プレイヤーズ・ノート: 事実上、これは GT2 に得点を獲得するため、NATO 軍は GT1 にリューベック [Lübeck] (2214)、リューネブルク [Lüneburg] (2615)、ブランシュヴァイク [Braunschweig] (3115) の1つを確保する必要があることを意味します。その後は、獲得するのが現実的に困難です。

[37.6.2] 戦略的奇襲勝利レベル [Strategic Surprise Victory Level]

勝利レベル	1983 年	1988 年
WP 軍決定的	45+	40+
WP 軍実質的	40～44	35～39
WP 軍限定的	35～39	30～34
引き分け	30～34	25～29
NATO 軍限定的	25～29	20～24
NATO 軍実質的	20～24	15～19
NATO 軍決定的	19 以下	14 以下

[37.7] 戦略的奇襲シナリオの注釈

[STRATEGIC SURPRISE SCENARIO NOTES]

[37.7.1] WP 軍プレイヤーの注釈 [WP Player Note] このシナリオでは、WP 軍プレイヤーは基本的に困難な事態に直面します。現実の部隊の相関関係は、明らかに好ましくないものです。ただし、大部分の NATO 軍部隊は、遙か後背地で開始します。勝利するため、WP 軍プレイヤーは実際の前線で、常に数的優越を持つ状況を創出しなければなりません。後方からの絶え間ない増援にもかかわらず、NATO 軍の前線を薄く保つ高比率攻撃を集中することでこれを行います。WP 軍プレイヤーは、NATO 軍の前線を安定させてしまうと、自軍の前進が鈍くなることを常に念頭に置かなければなりません。GT1 には、WP 軍プレイヤーができるだけ多くの攻撃を行うべく、奇襲の戦闘比修正がもたらされます。ただし、以後 WP 軍プレイヤーは、可能な限り損害の最小化を試みなければなりません。NATO 軍とのステップ交換は、良い戦略ではありません。NATO 軍はより多くのステップを持ちます。WP 軍プレイヤーは、自軍の各 1 ステップの損失について、少なくとも NATO 軍の 2 ステップを撃破する必要があります。これは多数の低比率攻撃よりも少数の高比率攻撃を行うことを意味します。つまり、WP 軍は土地を奪取するのではなく、自軍の目標を NATO 軍野戦部隊の撃破に置かなければなりません。いったん NATO 軍が撃滅されたら、WP 軍プレイヤーは必要な土地を手に入れることができます。

戦略レベルでは、WP 軍プレイヤーは各正面軍について明白な目標を練る必要があります。NEGF をヴェーザー [Weser] 川の渡河に割り当てて北ドイツ平原の都市を奪取し、フランクフルト [Frankfurt] を奪取するために SEGF を割り当て、ミュンヘン [Munich] を奪取するためにチェコ正面軍を割り当てることは魅力的です。ただし、各正面軍が側面支援なしの独立した基軸で作戦を行うことは極めて危険です。マップを分析すると、北ドイツ平原が多数の勝利ポイントを保持し、防御し難い地形で、ライン [Rhine] 川への平坦な経路を提供することを示します。ただし、これは長い道のりです。ライン川は、フランクフルトの基軸より遙かに近い位置です。他方、この基軸に沿った地形は、非常に防御し易く、その経路は NATO 軍の適宜な反撃により妨害され、WP 軍プレイヤーがライン川に届かなければ、この基軸で集められる勝利ポイントは多くありません。これは、WP 軍プレイヤーが解決しなければならないジレンマです。

デンマークは、WP 軍プレイヤーにとって別のジレンマです。その都市は 6 勝利ポイントをカウントし、その陸軍は弱体です。ただし、国全体が袋小路で、これを奪取するために割り当てられた部隊がライン川渡河に貢献することはないでしょう。部隊の転用は、勝利を容易にする価値があるのでしょうか？

WP 軍プレイヤーが直面する別の決断は、化学兵器の使用に関するものです。目標ヘクス内の全ユニットを潜在的に混乱させる化学兵器打撃の能力は、各ターンに飛行場化学兵器打撃を行うことで NATO 空軍を実質的に劣化させるための能力として値千金です。ただし、14 ターンまでの各ターンに NATO 軍プレイヤーに勝利ポイントを与えることは、ゲーム内で勝利の各段階がたったの 5 勝利ポイントであることを考えると甚大な罰則です。化学兵器戦争を開始したら、WP 軍プレイヤーは自身に対して報復されることも考慮しなければなりません。

戦争初日に、NATO 軍の前線ユニットを撃破又は混乱させるため、WP 軍の初期航空打撃を使用することは魅力的です。ただし、NATO 軍諸国のサイの目が悪ければ、後背の NATO 軍ユニットが前線に到着することを妨げるための航空妨害にこれら航空ポイントのいくつかを使用すると NATO 軍の前線が弱体化するので、二日目の PW 軍の攻撃により効果的となり得ます。

でき得ることならば、WP 軍は都市ヘクスの奪取に捉われてはなりません。デンマークと西ベルリンを除き、西方マップ端から切断された都市は、奪取された都市と同様に勝利ポイントについてカウントします。ただし、西ベルリンは、別のジレンマです。ゲーム終了時、この都市を支配する者は 4 勝利ポイントを獲得することになり、このシナリオでは大きな価値があります。他方、西ベルリンは堅固な目標です。完全な WP 1 個統合軍でさえ、この都市を奪取するために 2～3 ターンが必要です。ゲーム最初の重大な数日間で、前線から完全な 1 個軍を使用して失うことに価値があるのでしょうか？ 日和見主義者には、このシナリオでの勝利は覚束ないでしょう。WP 軍プレイヤーは自身の戦略を採択し、それを執拗に追及しなければなりません。

[37.7.2] NATO 軍プレイヤーの注釈 [NATO Player Note] NATO 軍プレイヤーは、WP 軍の強行突破を停止させる十分な部隊でゲームを開始しますが、これらの部隊は必要とされる場所から遠く離れて開始します。GDP への移動手順は、NATO 軍の初期防衛線を極度に分散化させ、側面攻撃に対して脆弱にします。最初のターンの WP 軍による大量の打撃を考慮すると、NATO 軍プレイヤーは戦争初日に自軍最前線が寸断されることを想定しなければなりません。したがって、NATO 軍プレイヤーの第一の目標は、土地を守るのではなく部隊の保全です。

このシナリオについて NATO 軍プレイヤーが理解する必要がある最も重要な一事は、WP 軍部隊を損耗させるため CRT の出血性に依存して単純に防御すると、自軍部隊を保全できずに敗北することです。純粋な防御姿勢は、WP 軍プレイヤーに主導権を譲り、一連の高比率攻撃で NATO 軍を撃破するための自由を与えます。勝つためには、NATO 軍プレイヤーは容赦なく反撃しなければなりません。NATO 軍は、戦争初日には反撃を控えなければなりません。なぜならば、奇襲ルール (35.7 を参照) は、GT1 に攻撃を行うと GT2 の WP 軍プレイヤー・ターン中に自軍ユニットを非戦闘補給下にすることを意味するからです。ただし、GT2 の自軍プレイヤー・ターンから開始して、反撃を行うためにあらゆる機会を探さなければなりません。NATO 軍プレイヤーは、反撃で攻撃しているヘクス内の WP 軍ユニットを混乱させ、直後の自軍プレイヤー・ターンに攻撃できる「CA」結果を念入りに使用しなければなりません。相手側の WP 軍に容赦なく反撃する NATO 軍プレイヤーは、消極的に防御するプレイヤーよりも遙かに敵軍を撃破できます。反撃は、単なる戦術以上のものです。NATO 軍プレイヤーは、

側面攻撃と WP 正面軍全体を包囲する機会を窺わなければなりません。WP 軍プレイヤーが各正面軍を異なる攻撃基軸に沿って送ると、正面軍は互いに離れてそこに間隙が開くことになります。この状況が進展すると、NATO 軍プレイヤーは展開している正面軍の 1 つに対して集中することを考慮しなければなりません。6 ポイントの許容移動力を有する西ドイツ軍ユニットは、EZOCs を通過する電撃戦を行って敵の背後へ縦深突破するために理想的です。NATO 軍の潤沢な空中機動ユニットは、展開地帯に残っている間隙を封鎖し、正面軍を突然非補給下にできます。攻勢支援と攻撃ヘリコプターを有する南部の NATO 軍 2 個米軍団は、正面軍を粉砕するために最適です。

WP 軍プレイヤーがライン川を渡ることによって自動的勝利を獲得しかける状況でない限り、NATO 軍は核兵器を使用する動機がほとんどありません。ただし、これが発生したら、NATO 軍プレイヤーは橋頭堡の核攻撃によって敗北することはほとんどありません。彼の課題は、アルマゲドン誘発して決定的に敗北する前に、数回しかこれを行えないことです。このシナリオでは、NATO 軍プレイヤーは大量の損失を受けますが、大量の増援も受け取り、しかも時間が味方であることを覚えておく必要があります。その任務は、自軍の損害を最小化して戦線を安定させることです。いったんこれが達成されたら、WP 軍が戦線突破を試みても、NATO 軍は臨機の目標に反撃を開始する十分なユニット密度を強化できます。

[38.0] 拡張増強シナリオ EXTENDED BUILDUP SCENARIO

拡張増強シナリオは、長期間の対立と瀬戸際外交が戦前の両同盟の十分な動員を導く場合を検証します。この場合、ソヴィエト軍はその西方軍管区とワルシャワ条約機構同盟国のカテゴリー III 師団の全てを完全戦力へ引き上げ、ドイツ国境内へ前進させる時間を持ちます。WP 軍はかなりの数的優越を持ち、攻撃のために使用可能な完全戦力の 97 個師団と 7 個砲兵師団を有し、多数の独立旅団や連隊によって支援されます。更には、その兵站ネットワークは、複数の基軸に沿った同時攻勢を支援するために十分整備されています。他方、NATO の前線軍は、その国境防衛線内に完全展開し、その位置を強固に陣地化する時間があります。NATO 軍航空隊は、米第 9 航空軍全体の到着によって強化され、WP 軍にとって自軍空域内でさえ深刻な脅威となります。更には、米軍リフォージャーの空輸が完了し、その州兵は動員されてすでに移送途上にあります。ユニットの密度と陣地は、このシナリオが一方の陣営が瓦解するまで消耗戦になることを請け合います。

[38.1] 拡張増強シナリオの場合 EXTENDED BUILDUP SCENARIO CASE

2 つのブロック間の関係は、徐々に悪化していた。ソヴィエト軍のアフガニスタン侵攻と NATO 軍のパーシング II 中距離弾道ミサイルの配備は、両者の関係を最悪にした。サウジ・アラビア王暗殺の試みが直接 KGB に跡づけられたとき、NATO の欧州メンバーは

蓄積された圧力に対抗して、米国が提案したソ連への貿易禁止措置に同意した。

ソヴィエト連邦は脅しとお追従で対応したが、禁輸措置が短期間に解けることを期待した。それにもかかわらず、ソヴィエトの外交と第三世界の「解放戦争」は西側に対する新たな反感を生み続け、禁輸措置は毎月のように長引いた。東ドイツやチェコスロヴァキアを経由して禁輸を回避しようとする、WP 同盟全体にまで拡大しなければならなかった。ソヴィエトは危機を感じ始めた。東欧州全体に深刻な欠乏が広がり、人民の不満が劇的に増加した。ソヴィエトの指導者たちは、禁輸解除の絶対的な必要性を認識するようになった。スイス外務省は、2 つの同盟間における交渉解決の調整を試みたが、自国メディアの圧力を受ける西側政府がソヴィエトに到底飲めない条件を課したため、この努力は水泡に帰した。ソヴィエトの威嚇は次第にエスカレートし、それは NATO 同盟諸国の結束緊密化をもたらしたただけだった。最後に、必死の党首は、達成できない外交によってではなく実力行使に出ることに決めた。ソヴィエト軍は、動員して戦争に備えるよう命じられた。危機に瀕したため奇襲の可能性が消え失せたことに気づき、ソヴィエト軍の計画立案者たちは別の様相を選択した。全てのカテゴリー III 師団を完全戦力にするように命令が下された。WP 同盟国は、動員を命じられた。陸上、航空、海上の攻勢について、極めて詳細な計画が作成された。膨大な量の貯蔵物資や集積所が夜間に紛れて建設された。鉄のカーテンに沿って、世界最大の機械化軍が集結した。

現在では厳しい目で見られている、ワルシャワ条約機構の軍事準備はほぼ直ちに発見された。すでに NATO 諸国政府は脅威を感じており、自国の動員で急速に対応した。フランス軍も参加して、NATO の指揮下に完全に入るという長年の計画を実行した。NATO の常備軍とその予備ユニットの大部分は、国境線に移動して陣地に籠った。橋梁が爆破され、手の込んだ障害物、大量の地雷原が敷設され、数百のキル・ゾーンが入念に準備され、戦車壕と射撃斜面が掘られて偽装された。ワルシャワ条約機構軍が動員を加速させるに連れて、NATO 軍は陣地構築に励んだ。そして、大西洋の向こう側では、アメリカ合衆国軍の完全な準備が高いギアで進み、常備軍と第 9 航空軍が欧州へ配備され、州兵ユニットが大西洋の輸送途上だった。両陣営は、アルマゲドン（最終戦争）への競争において、自軍部隊を恐ろしいまでに増強した。西方軍管区からの最後の軍が部隊の配置完了を報告したとき、前線飛行が発動されて鉄のカーテンに沿った WP 6 個軍の弾幕が夜明け前の空を照らした。信じられない重量を持つワルシャワ条約機構軍の戦車は、信じられない威力を持つ NATO 空軍に対峙しようとしていた。戦力では均衡しても、両陣営は全く異なる次元で第三次世界大戦を開始した。

[38.2] 初期プレイヤー資源 INITIAL PLAYER RESOURCES

[38.2.1] ワルシャワ条約機構軍プレイヤーの資源

[Warsaw Pact Attack Helicopter Brigades]

WP 軍プレイヤーは、各正面軍について従属攻撃ヘリコプター旅団を、WP 軍攻撃ヘリコプター・ディスプレイの準備ボックスへ配備します。

[38.2.1.2] ワルシャワ条約機構軍の輸送コマンド

[Warsaw Pact Lift Command]

空輸コマンド：4

海輸コマンド：3

ヘリコプター・コマンド：3

[38.2.1.3] ワルシャワ条約機構軍の開始時ゲーム・ポイント

[Warsaw Pact Starting Game Points]

化学兵器弾薬ポイント：30

補給ポイント：14

[38.2.2] NATO 軍プレイヤーの資源 [NATO Player Resources]

[38.2.2.1] NATO 軍の攻撃ヘリコプター旅団

[NATO Attack Helicopter Brigades]

NATO 軍プレイヤーは、各米軍団の従属攻撃ヘリコプター旅団を、NATO 軍攻撃ヘリコプター・ディスプレイの準備ボックスへ配備します。1983 年には、2 の防御戦力を有す旅団 (AH-1) を配備します。1988 年には、3 の防御戦力を有す旅団 (AH-64) を配備します。

[38.2.2.2] NATO 軍の輸送コマンド

[Warsaw Pact Lift Command]

空輸コマンド：3

海輸コマンド：3

ヘリコプター・コマンド：3

[38.2.2.3] NATO 軍の開始時ゲーム・ポイント

[NATO Starting Game Points]

米軍化学兵器弾薬ポイント：20

[38.3] 開始時配置 [STARTING DEPLOYMENT]

プレイヤー諸氏はプレイする年を同意し、次いでその年の部隊プールを整理します。このシナリオでは、プレイされない年のプール色帯を持つユニットを除き、ゲームの全ユニットが登場します。NATO 軍プレイヤーが最初に配置します。

[38.3.1] NATO 軍の開始配置 [NATO Starting Deployment] プレイされる年についての拡張増強増援スケジュール・カード上に表示された米軍増援の例外を除き、部隊プール内の全 NATO 軍ユニットがマップ上に配備されます。全 NATO 軍戦闘ユニットは、下記で特に説明されない限り、その従属表示内に特記された軍団の、青い点線の軍団配備エリア境界を有すマップ上に記載された、軍団配備エリア内部に配置されなければなりません。

1. 米軍第Ⅲ軍団 HQ とその全ての従属ユニットは、エルベ [Elbe] 川の南でヴェーザー [Weser] 川の東にある西ドイツのいずれかのヘクス内にセット・アップしなければなりません（したがって、ヘクス 3217 の南にセット・アップできません）。
2. 米軍第 24 歩兵師団（「CEN」従属表示を持つ3個旅団）は、西ドイツ国内の CENTAG コマンド・ゾーン内にある、軍団配備エリアではないどこかにセット・アップできます。
3. フランス第Ⅰ軍と FAR（1988 年にのみ登場する）の両方に属している全てのユニットは、FRⅠ配備エリア内部に配備します（これは、領域ユニットを除く全てのフランス軍ユニットを意味します）。
4. 複数国籍 LZ HQ はヘクス 1412 内に置かれ、「LZ」の従属表示を有す全てのデンマーク常備軍ユニットにプラスして、ユニット名称の末尾に「ZBG」を有す全てのデンマーク軍領域ユ

ニットは、HQ から3ヘクス以内のどこかに配置されなければなりません（これらの全てのユニットは、シェラン [Sjælland] 島上のヘクスのセット・アップ・ヘクスを持ちます）。

5. 残りの全 NATO 軍団 HQ は、西ドイツ軍国内で軍団配備エリア内を含むどこかに配置できます。
6. 全ての西ドイツ軍領域ユニットと3つの西ドイツ軍空中機動ユニット（25LL、26LL、27LL）は、西ドイツ国内の軍団配備エリア内ではないいずれかのヘクス内に配備できます。51Hsb/6PzG と 56Hsb/Ge 旅団は領域ユニットではありませんが、他の全ての西ドイツ軍 Hsb 旅団は領域ユニットであることに注意してください。
7. 残っている全ての領域ユニットは、その本国のいずれかのヘクス内にセット・アップします。
8. 1988 年をプレイしていると、部隊プールから米軍 29 旅団を取り去ります（このユニットは、そのカウンター上に灰色の1983年プール色帯を持っていないければなりません）。
9. 誤解を避けるため、全ての国境線ヘクスを防御する必要はありません。
10. 1988 年をプレイしているとき、カナダ軍 5CMBG ユニットは、第Ⅶ軍団の配備エリア内に配備します。

[38.3.2] NATO 軍増援のセット・アップ [NATO Reinforcement Setup] NATO 軍プレイヤーは、プレイしている年の NATO 軍拡張増強増援スケジュール・カードを参照し、一致する図を有す全ての米軍ユニットをカード上に置きます。このシナリオでは、リフォージャー・サイトやリフォージャー・ステップがないことに注意してください。全てのリフォージャー・ユニットは、すでにマップ上で開始します。

[38.3.3] ワルシャワ条約機構軍の開始配置 [Warsaw Pact Deployment] WP 軍プレイヤーは、NATO 軍プレイヤーがその開始配置を完了した後でセット・アップします。プレイされる年についてのゲームにおける全ての WP 軍ユニット（共通プールと年プールは、マップ上に配備されて又は SRB 内でゲームを開始します。各 WP 正面軍（白ロシア [Belussian] 正面軍を除く）は、赤い点線の正面軍配備エリア境界線内に囲まれた正面軍名称を有す、マップ上に記載された正面軍配備エリアを持ちます。各正面軍のユニットの大部分は、その正面軍配備エリア内部のいずれかのヘクス内にセット・アップされます。正確な配備は以下のとおりです。:

東ドイツ [EAST GERMANY]

バルト海正面軍 (BAF)、小豆色の正面軍帯

[Baltic Front (BAF), Mason Front Color Stripe]

1. 全ての戦闘ユニットは、BAF 配備エリア内のどこかにセット・アップします。
2. バルト海軍団の第 138T 連隊は、ロストック [Rostock] (2111) 内にセット・アップします。
3. バルト海軍団の残りは、戦略予備ボックス内にセット・アップします。
4. BAF HQ は、東ドイツ国内のどこかにセット・アップします。

北東ドイツ正面軍 (NEGF)、明青正面軍色帯

[North East German Front (NEGF), Light Blue Front Color Stripe]

1. 全ての戦闘ユニットは、NEGF 配備エリア内のどこかにセット・アップします。
2. NEGF HQ は、東ドイツ国内のどこかにセット・アップします。

ポーランド正面軍 (POF)、白正面軍色帯

[Polish Front (POF), White Front Color Stripe]

1. 全ての戦闘ユニットは、POF 配備エリア内のどこかにセット・アップします。
2. POF HQ は、東ドイツ国内のどこかにセット・アップします。

南東ドイツ正面軍 (SEGF)、ブランク正面軍色帯

[South East German Front (SEGF), Light Blue Front Color Stripe]

1. 全ての戦闘ユニットは、SEGF 配備エリア内のどこかにセット・アップします。
2. SEGF HQ は、東ドイツ国内のどこかにセット・アップします。

カルパチア正面軍 (CAF)、暗灰正面軍色帯

[Carpathian Front (CAF), Dark Gray Front Color Stripe]

1. 全ての戦闘ユニットは、CAF 配備エリア内のどこかにセット・アップします。
2. CAF HQ は、東ドイツ国内のどこかにセット・アップします。

ドイツ民主共和国国境警備隊 [Konrad-Grenztruppen]

東ドイツ軍領域ユニットは、東ドイツ国内のどこかにセット・アップします (正面軍配備エリア内部を含みます)。

選択配置 [Optional Deployment] : 白ロシア正面軍を除く、いずれか1つの正面軍からのいくつか又は全ての戦闘ユニットは、代わりに西ベルリン (ヘクス 3007) から2ヘクス以内にセット・アップできます。

チェコスロヴァキア [CZECHOSLOVAKIA]

チェコ正面軍 (CZF)、橙正面軍色帯

[Czech Front (CZF), Orange Front Color Stripe]

1. 全ての戦闘ユニットは、CZF 配備エリア内のどこかにセット・アップします。
2. CZF HQ は、チェコスロヴァキア国内のどこかにセット・アップします。

チェコ国境警備隊 [Czech Border Guards]

チェコ軍領域ユニットは、チェコスロヴァキア国内のどこかにセット・アップします (CZF 正面軍配備エリア内部を含みます)。

ポーランド [POLAND]

白ロシア正面軍 (BEF)、ラヴェンダー正面軍色帯

[Belussian Front (BEF), Lavender Front Color Stripe]

白ロシア正面軍の全てのユニットは、ポーランド国内のどこかにセット・アップします。

Errata : この正面軍の戦車師団上の従属表示は、誤って「BAF」と表記されていますが、「BEF」と表示されなければなりません。

戦略予備ボックス [STRATEGIC RESERVE BOX]

1. 第7Gと第76G空挺師団の全ユニット。
2. バルト海軍団 HQ、第336G海兵旅団、ポーランド第7海兵旅団、第38G空中強襲旅団。
3. 第5親衛軍団 (1GT/5G、2GT/5G、176G/5G、1318/5G) の5個旅団。

[38.3.4] ワルシャワ条約機構軍増援のセット・アップ [Warsaw Pact Reinforcement Setup]

このシナリオには、WP 軍の増援ユニットはありません。

[38.4] 可変ルール [VARIABLE RULES]

[38.4.1] 一般可変ルール [General Variable Rules]

[38.4.1.1] ゲームの期間 [Game Length] このシナリオは、14 ターンでプレイされますが、どちらかのプレイヤーが自動的勝利 (34.1 を参照) を達成、あるプレイヤーが降伏 (35.1.1) を選択、プレイヤー諸氏が休戦 (35.1.2 を参照) を取り纏めたら、早期に終了し得ます。ゲーム・ターン・マーカーをその WP 軍面で、ゲーム・ターン記録欄上の GT1 ボックス内に置きます。プレイは、通常のプレイのシークエンスで開始します (7.2 を参照)。

[38.4.2] WP 軍の可変ルール [WP Variable Rules]

[38.4.2.1] 活性化 [Activation] 全 WP 軍ユニットは、活性化状態でシナリオを開始します。ただし、ポーランド国内の白ロシア正面軍と SRB 内にある第5親衛軍団の5個旅団を除きます。

[38.4.2.2] バルト海正面軍 [Baltic Front] デンマーク国内のヘクスに進入できる唯一の WP 軍ユニットは、バルト海軍団の全ユニットを含む、実際にバルト海正面軍に属すユニット (海老茶色帯を持つ全てのユニット) にプラスして、いずれかの独立ユニット (正面軍色帯なしのユニット) です。ルール 29.5.2 と 29.5.3 は、このシナリオに適用しません (それでも 29.5.1 は適用します)。バルト海正面軍は、他の正面軍 HQ と同様に攻勢支援を提供できます。

デザイナーズ・ノート : バルト海正面軍の任務は、デンマークの奪取とソヴィエト軍バルト海艦隊の解放でした。その二番目の任務は、他の正面軍が可及的速やかに西方に進撃する主要任務を逸らさせないよう保証するものでした。このシナリオでは、バルト海正面軍が他の正面軍からの増援なしで両任務を達成することが可能です。

[38.4.2.3] 自動的補給 [Automatic Supply] ワルシャワ条約機構軍の自動的補給は、GT7の後に停止します。GT8の WP 軍 HQ 補給フェイズに開始して、WP 軍プレイヤーは自軍 HQ ユニットの補給下に維持するため、各ターンに補給ポイントを消費しなければなりません (10.8 を参照)。

[38.4.2.3] 最大努力 [Maximum Effort] ゲーム・ターン1~3に、WP 軍のみが自身が行ういずれか1つの地上攻撃で自軍に有利な追加の1コラム・シフトを受け取ります。これは、適用できる他の全ての通常コラム・シフトに追加されます。奇襲 (35.7 を参照) と異なり、最大努力は打撃に特典を提供せず、基本戦闘比に適用できる2までの実質コラム・シフトの標準要件を無効化しません (25.5.1.1 を参照)。

[38.4.2.5] 攻勢支援 [Offensive Support] 通常ルールの例外として、WP 軍プレイヤーは、シナリオの最初の7ターンを通して、攻勢支援について2コラム・シフト (25.4 を参照) を受け取ります。GT8から開始して、攻勢支援について1コラム・シフトのみを受け取ります。攻勢支援を提供するため、正面軍 HQ は補給下でなければなりません。これは、シナリオの二番目の週 (最後の7ターン) において、WP 軍プレイヤーが正面軍 HQ を補給下に置くために補給ポイントを消費していない限り、攻勢支援を提供できないことを意味します。

[38.4.2.6] 化学兵器打撃配送モード限度 [Chemical Strike Delivery Mode Limit]

WP 軍プレイヤーは、消費するために十分な化学兵器弾薬ポイントを持つという条件で、ゲーム・ターン毎に3戦術化学兵器打撃と1作戦化学兵器打撃まで実施できます。

[38.4.2.7] NATO 軍の ZOCs **[NATO ZOCs]** GT 1 の WP 軍ターン中、鉄のカーテン国境線ヘクスサイドを越えて伸びる NATO 軍の ZOCs はありません。

[38.4.2.8] 第二梯队 **[2nd Echelon]** 白ロシア正面軍のユニットは、このシナリオをポーランド国内にセット・アップされて開始し、活性化するまで移動できません。活性化は WP 軍プレイヤーが NATO 軍団配備ゾーンの外部にある西ドイツ国内のいずれかのヘクス内にユニット（空挺、空中機動、海兵は不可）を持つ、いずれかのゲーム・ターンの統合状態フェイズ中に発生します。第5親衛軍団は、同じ状況がいまだに適用されるという条件で、白ロシア正面軍が活性化された後に活性化されます。そうでなければ、第5親衛軍団はそれが適用される次の統合状態フェイズ中に活性化されます。第5親衛軍団を除く白ロシア正面軍は、GT 8 に開始される請願（38.4.2.9 を参照）によっても解放され得ます。

[38.4.2.9] 白ロシア正面軍の解放 **[Releasing the Belorussian Front]** GT 8 から開始して、その役割が西方戦域司令官としての WP 軍プレイヤーは、38.4.2.8 項の要件を満たすことなしで白ロシア正面軍を解放するため Stavka へ請願できます。この請願は、自動的に許されます。ただし、WP 軍プレイヤーがこの請願を行ったとき、NATO 軍プレイヤーは直ちに5勝利ポイントを受け取ります。請願による白ロシア正面軍の解放は、38.4.2.8 項の元々の解放条件に従うことに留まる第5軍団を解放しません。

[38.4.2.10] 選択プレイ・バランス・ルール **[Optional Play Balance Rule]** プレイ・バランスのための選択ルールとして、38.4.2.4 項で述べた最大努力戦闘ボーナスを GT 7 まで延長できます。

デザイナーズ・ノート：このシナリオの勝利条件は、2人の経験を積んだプレイヤー諸氏のためにバランスさせています。ただし、WP 軍のポジションは非常に戦術的な手腕を必要とするので、新人プレイヤーにとって難しいポジションです。この選択ルールは、WP 軍プレイヤーがゲームを数回プレイした後で戦闘システムをマスターしたと信じていない限り、使用することを推奨します。

[38.4.3] NATO 軍の可変ルール **[NATO Variable Rules]**

[38.4.3.1] 活性化 **[Activation]** 全 NATO 軍ユニットは、活性化状態でシナリオを開始します。

[38.4.3.2] 攻勢支援 **[Offensive Support]** 各米軍 HQ は、少なくとも攻撃している1つの米軍ユニットがその軍団 HQ の支援範囲内にあるという条件で、各ゲーム・ターンに1つ以上の米軍ユニットを含んでいる1つの NATO 軍地上攻撃に、攻勢支援（1コラム・シフト、25.4 を参照）を提供できます（**例外：**第101空挺師団が選択増援として登場したら到着する米軍第 XVIII 空挺軍団 HQ は、攻勢支援を提供できません。38.4.3.5 を参照）。

[37.4.3.3] 化学兵器打撃配送モード限度 **[Chemical Strike Delivery Mode Limit]** WP 軍プレイヤーが化学兵器戦争を開始していたら、NATO 軍プレイヤーは消費するために十分な化学兵器弾薬ポイントを持つという条件で、ゲーム・ターン毎に2砲兵化学兵器打撃と1戦術化学兵器打撃を実施できます（戦術化学兵器打撃は、1戦

術航空ポイントの使用が要求されます。22.2.2 を参照）。

[38.4.3.4] 陣地化ヘクス **[Fortified Hexes]** 鉄のカーテンに隣接する西ドイツ国内の全ヘクスにプラスして、西ベルリン（ヘクス 3007）は、陣地化ヘクスと見なされます。陣地化ヘクスは、戦闘で以下の影響を持ちます。

1. 陣地化ヘクス内の NATO 軍目標に対する WP 軍の航空打撃と砲兵打撃は、サイの目に-2修正を受けます。
2. 陣地化ヘクス内で防御しているとき、NATO 軍ユニットのみが CRT 上で2コラム・シフト低下を受け取ります。例えば、4対1攻撃は2対1攻撃になります。
3. NATO 軍ソフト・ユニットの防御戦力は、陣地化ヘクスを占めるとき2倍になります。
4. 陣地化ヘクス内で防御している NATO 軍ユニットは、いかなる退却結果も1だけ減少させることができます。例えば、「R2」結果は「R1」結果となり、「R1」結果は効果なしとなります。
5. 陣地化ヘクス内外への展進 **[Expulsion]** は認められず、攻撃しているユニットが目標ヘクスを超えて前進できないことを意味します。

陣地化ヘクスの戦闘効果は、ヘクス内の他のいかなる地形にも優先します。：ヘクス内のその他の地形の影響を無視します（例外：山岳と大/主要都市のヘクスは、それでも退却結果を2ずつ減少させます）。ヘクスは、いずれかの統合状態フェイズ中に WP 軍ユニットによって占められていたら陣地化を停止します（NATO 軍プレイヤーは、それを無傷で奪回するため常に1プレイヤー・ターンを持つことを意味します）。その陣地化状態を失ったことを示すため、ヘクス内に征服下マーカーを置きます。征服された後に奪回された国境線ヘクスは、その陣地化状態を回復しません。陣地化ヘクスは移動に何ら影響を持たず、ヘクス内の主要地形の移動ポイント・コストを使用します。

[38.4.3.5] 選択増援 **[Optional Reinforcements]** NATO 軍プレイヤーは、いずれかの統合増援フェイズ中に第101空挺師団の投入を選択できます。NATO 軍がこのオプションを選択したら、第101の3個機動旅団と米軍第 XVIII 空挺軍団 HQ ユニットが、直ちに戦略予備ボックス内に置かれます。追加の1ヘリコプター・コマンドが NATO 軍輸送コマンド・ディスプレイの準備ボックス内に置かれます。続くいずれかの友軍空中&海上移動セグメント中、これら全てのユニットは空中増援としてマップへ登場できます。これは、HQ ユニットが空中移動を使用できる唯一の場合で、いったんマップ上に置かれたら再び空中移動を使用できません。二者択一で、これらのユニットは遅延させ、代わりに 13.7 で述べた手順を使用して鉄道によってマップへ登場できます。第 XVIII 空挺軍団 HQ が従属攻撃ヘリコプター旅団と共に到着せず、攻勢支援を提供しないことに注意してください。これらの**選択増援が登場するためのコストは、WP 軍プレイヤーが直ちに一度の3勝利ポイントを受け取ることで**す（WP 軍勝利ポイント記録欄上で VP マーカーを調整します）。

デザイナーズ・ノート：1980年代後半、米軍第XVIII軍団は第24歩兵師団、第10山岳師団、第82空挺師団、第101空挺師団、第194機甲旅団、第197歩兵旅団から構成されていました。第24歩兵、第194機甲、第197歩兵は、全て西ドイツ国内のCENTAGのためにとって置かれました。第10山岳は、ノルウェイのためにとって置かれました。第82と第101の両者は、軽装備なのでソヴィエト軍戦車師団を食い止めることができないと見なされました。これらは主戦域の側面作戦のために投入されるか、又は最後の手段として予備に拘置されました。ただし、SACEURは最後の手段に訴えることができました。

[38.5] 増援ゲーム・ポイント [REINFORCEMENT GAME POINTS]

[38.5.1] WP軍の増援ゲーム・ポイント [WP Reinforcement Game Points]

化学兵器弾薬ポイント：GT1から開始してターン毎に1。

補給ポイント：GT1から開始してターン毎に2。

[37.5.2] NATO軍の増援ゲーム・ポイント [NATO Reinforcement Game Points]

米軍化学兵器弾薬ポイント：GT1から開始してターン毎に1。

[38.6] 拡張増強勝利条件 [EXTENDED BUILDUP VICTORY CONDITIONS]

34.0項で獲得する全ての勝利ポイントを適用します。

[38.6.1] WP軍の決定的勝利 [WP Decisive Victory] 決定的勝利についての通常ルールに加えて、統合状態フェイズ中に WP 軍プレイヤーがルール [Rule] 内のいずれかの主要都市（ドルトムント [Dortmund]、ヘクス 3524、エッセン [Essen]、ヘクス 3525、デュイスブルク [Duisburg]、ヘクス 3526、デュッセルドルフ [Düsseldorf]、ヘクス 3625）を支配し、しかもその都市ヘクスが補給下（10.3.3を参照）であると、直ちに決定的勝利で勝ちます。

[38.6.2] 第101空挺師団 [101st Airborne Division] NATO軍プレイヤーが第101空挺師団の登場を選択したら、WP軍プレイヤーは直ちに3勝利ポイントを受け取ります（38.4.3.5を参照）。

[38.6.4] 請願 [Petition] 38.4.2.9項に従って、WP軍プレイヤーが白ロシア正面軍の解放について STAVKA へ請願したら、NATO軍プレイヤーは直ちに5勝利ポイントを受け取ります。

[38.6.4] 前進防御 [Forward Defense] ゲームの終了時、NATO軍プレイヤーは西方マップ端外へ LOS をたどれるユニットを持つ各軍団配備ゾーン内について1勝利ポイントを受け取ります。西ベルリン（ヘクス 3007）は軍団配備ゾーンとしてカウントしませんが、それでも NATO 軍はそこを確保している通常の VPs を受け取ります（34.3.2を参照）。

[38.6.5] 拡張増強勝利レベル [Extended Buildup Victory Levels]

勝利レベル	1983年	1988年
WP軍決定的	20+	15+
WP軍実質的	15~19	10~14
WP軍限定的	10~14	5~9
引き分け	5~9	0~4
NATO軍限定的	0~4	-1~-5
NATO軍実質的	-1~-5	-6~-10
NATO軍決定的	-6以下	-11以下

[38.7] 拡張増強シナリオの注釈

[EXTENDED BUILDUP SCENARIO NOTES]

[38.7.1] WP軍プレイヤーの注釈 [WP Player Notes] プレイヤー諸氏はすぐに気づくと思いますが、このシナリオは WP 軍がいかにも早く NATO 軍を要塞化されたベルト地帯から追い出すことができるかにかかっています。WP 軍プレイヤーはこのシナリオで強大な戦闘力を有し、ユニットに不足はありません。ただし、彼は地雷原、対戦車壕、障害物、落とされた橋梁、ブービー・トラップ、15マイル縦深で敷設されたキル・ゾーンから構成された陣地化ラインに直面します。戦争最初の二週間中、攻勢支援のために彼が受け取る2コラム・シフトは、陣地化ヘクス内の防御側 NATO 軍が受け取る2コラム・シフトによって完全に打ち消されます。WP 軍プレイヤーの攻撃ヘリコプター旅団と砲兵師団のみが優位性を提供します。最初の3ターンの最大努力についての追加コラム・シフトは、各正面軍で複数回の攻撃を行えることを意味します。ただし、その4番目のターンから開始して、WP 軍プレイヤーは攻撃する時と場所に非常に注意しなければなりません。最大努力が枯渇したら、陣地化位置へのいかなる攻撃も、攻勢支援を受けない限り無意味な損害を誘引することになります。この効果的な限度は、WP 軍プレイヤーの各正面軍に1つの攻撃を行わせ、1つの良い攻撃を獲得するために各正面軍内のアセットの全てを集中させることになります。計算は残酷です。CRT は、低比率攻撃では複数旅団の撃破が非常に困難であり、陣地化ヘクス内でいかなる退却結果にも1だけ減少が適用されることは、たとえ「R2」結果であっても、NATO 軍にヘクスを確保するために二番目の旅団除去を強制するだけであることを意味します。NATO 軍プレイヤーは、あるヘクス内に4個旅団まで置くことができるので、NATO 軍プレイヤーが防衛線を防御するためヘクス毎に2個旅団で防御しなければならなくなるまで、WP 軍プレイヤーは陣地化ヘクスを全く奪取できないことになります。たとえ WP 軍プレイヤーがヘクスを奪取したときでも、NATO 軍は反撃してそれを奪回する十分な戦闘力を持ちます。

したがって、WP 軍プレイヤーは戦争最初の一周間を、NATO 軍前線を無益に叩くために費やすことになり、閉塞感に捉われることになります。これは、現実ではありません。WP 軍は消耗戦を行って、NATO 軍をすり減らさなければなりません。通常は最初の一周間の闘いで勝負がつく戦略的奇襲シナリオと異なり、このシナリオは二週間目の闘いで勝負がつきます。最初の一周間で WP 軍プレイヤーが NATO 軍に十分な損害を与えることができれば、二週間目になるまでに NATO 軍の戦線を突破できます。そして、真に彼が鋭敏であれば、NATO 軍の初期配備にかなり早期に突破して展進できる瞬間的な機会を捉えるでしょう。

このシナリオでは、戦術的技巧が重要です。WP 軍は、独立戦車連隊や価値の低い師団を使って、攻撃の側面にある NATO 軍のスタックと交戦し、それらが反応しないようにすることに非情になるべきです。同様に、側面攻撃からの追加シフトを獲得するため、NATO 軍の背後に降下を行うため自軍空挺ユニットの使用について非情であるべきです。WP 軍プレイヤーは、局地的防御を圧倒するため、2つの隣接ヘクスに対して攻撃を行うため、2つの正面軍について機会を探すべきです。彼は OMGs を形成するためのユニットを持ち、これらを細心の注意を払って使用するべきです。NATO 軍プレイヤーが、防御している最後の旅団を除去することによって陣地化ヘクスを確保するために「奴らを通すな！」オプションを実施したら、WP 軍プレイヤーは攻撃している自軍ユニットをそのヘクス内に前進させることが不可能となりますが、もしも OMG を持つと、予備フェイズ中に自由にヘクスへ進入できます。なんとか陣地化ヘクスを奪取したら、WP 軍は1ターン持ちこたえて陣地を破壊するためには、どんな損失も厭わないはずで、戦線に入った1つの亀裂でさえ、次の亀裂を生み出すために使用できます。

このシナリオでは、化学兵器戦争は大きな助けです。なぜならば、その効果は陣地ヘクス内で減少させられず、NATO の空軍力を鈍らせる助けとなるからです。ただし、NATO 軍への 14 勝利ポイント（ターン毎に 1 VP）は、WP 軍がこの罰則を相殺するために多くの勝利ポイントを集められないシナリオでは、非常に高価な選択肢でもあります。

[38.7.2] NATO 軍プレイヤーの注釈 [NATO Player Notes] NATO 軍プレイヤーは、自軍陣地化ラインをできるだけ長期間保持することを望みます。特に、WP 軍が攻勢支援と大部分が無傷の攻撃ヘリコプター部隊のために 2 コラム・シフトを持つ間、最初の一週間に撃つて出ることは望まないでしょう。これは、できるだけ退却の要件を回避するため、ユニットとの交換を行うことを意味します。ただし、これを行うことを無期限には容認できません。NATO 軍プレイヤーは、ヘクスを保持するために損失を受けることと、退却結果を認め、前進した WP 軍ユニットに反撃してヘクスを奪回すべく、次の自軍プレイヤー・ターンに空軍力を使用することをバランスさせる必要があります。

このシナリオでは、NATO 空軍は NATO 軍プレイヤー最大のアセットです。彼は WP 軍プレイヤーの攻撃を鈍らせるためにのみ、その使用を誘惑されるでしょう。これは、偉大な戦略ではありません。NATO 軍プレイヤーは、最も相応しい場所で反撃を行うため、自軍航空ポイントのいくらかを節約すべきです。自軍陸上戦力に目的を達成させるために使用すると、最終的には WP 軍プレイヤーに遥かに高い損耗率を与えることができます。もう一つの挑戦は、自軍の限られた作戦航空ポイントの投入にあります。NATO 軍プレイヤーが、最初の週間に縦深妨害打撃を行うためにこれらのポイントを使用したら、二週間目に WP 軍の補給を締め上げることができます。ただし、これらを圧力下にあるセクター内の WP 正面軍 HQ を分散させるために使用したら、その HQ が攻勢支援を提供することを妨げ、それ故その正面軍の最良の攻撃から 2 コラム・シフトを落とすことができます。

戦略奇襲シナリオでは、NATO 軍は南部が最強で北部が最弱です。このシナリオでは、その逆です。NATO 軍は戦術レベルで反撃するため北部で十分に強力です。実際、NATO 軍プレイヤーは、2 つの WP 都市を奪取することによって自動的勝利で勝つ真の機会を持ちます。WP 軍プレイヤーが攻撃にまごまごして疲労しきったら、NATO 軍プレイヤーは真剣にこのオプションを検討すべきです。

[39.0] 神経戦特別ルール [WAR OF NERVES SPECIAL RULES]

デザイナーズ・ノート：神経戦シナリオは、4 つのシナリオで最も興味深く最も現実的な方法です。ただし、これは追加ルールのコストがかかり、パズルを提供します。このシナリオは、WP 軍プレイヤーに NATO 軍の進撃を奪うために試みることができた全てのツールをもたらします。WP 軍プレイヤーは、単に兵舎から攻撃を発動するよりも優れた成果を達成するための幅広い戦略可能性を探ることができます。ただし、この優れた成果に到達する上で、自ら相手にチップを与えて悪い結果に終わるリスクもあります。このシナリオのルールは、それ自体の独立ルール項目を正当化するため十分に複雑です。これらのルールは、戦争が勃発する瞬間に至る戦前の準備をもたらす期間をプレイするため、詳細で精密なメカニクスを構築します。このメカニクスが機能する方法を理解しようと試みないことを推奨します。単にルールを読み、この 39 項の最後に提供された完

全なプレイの例を読み、次いで平時のプレイのシークエンスに従って戦前戦略を数回プレイし、各平和ターンに NATO 軍の警戒についてサイを振り、自軍記録欄上で様々なマーカーを上方へ移動させます。戦争が勃発した時点で停止します（ここまですべてのルール対応は少しづつ明らかになり、あなたは仕組みを理解するでしょう。いったんメカニクスが理解されたら、実際のシナリオ・プレイに進みます。

[39.1] 神経戦の概要 [WAR OF NERVES OVERVIEW]

神経戦シナリオは、このゲームの「キャンペーン・ゲーム」です。最初又は二番目のターンに戦争が勃発する他の 3 つのシナリオと異なり、このシナリオはソヴィエト軍が NATO 軍諜報機関に警告することなしで攻撃する準備を試みる場合を検証します。シナリオは、これらの準備が実施される平和の期間で開始します。戦争は、WP 軍プレイヤーが攻撃することを決意したときにのみ勃発します。このシナリオの主要な特徴は、緊張レベルと NATO 軍の警戒レベルとの間の関係です。緊張レベルは、ワルシャワ条約機構軍プレイヤーが開始することを選択した戦前準備によって判定されます。彼が準備をより進めると、緊張レベルはより高くなります。緊張レベルは、NATO 軍の警戒レベルに影響します。：緊張レベルが高いほど、NATO 軍の緊張レベルが増加する機会が大きくなります。NATO 軍の警戒レベル増加は、NATO 軍の攻撃に対処する準備を増加させます。以下の特別ルールは、神経戦シナリオにのみ適用します（実際のシナリオ指示については 40.0 を参照）。

[39.1.1] 戦争と平和 [War and Peace] シナリオの開始時、ゲーム・ターン・マーカーがゲーム・ターン記録欄上のゲーム・ターン 1 ボックス内に置かれます。各ゲーム・ターンは、限定されたプレイのシークエンスを有す平和ターン、又は通常のプレイのシークエンスを持つ戦争ターンのどちらかとしてプレイされます。ゲーム・ターン 1 は、常に平和ターンです。続くいずれかのゲーム・ターンの開始時、WP 軍プレイヤーは宣戦布告ができ、そのゲーム・ターンと続く全てのゲーム・ターンは戦争ターンです。

[39.1.2] 平和ターン [Peace Time] WP 軍プレイヤーは、28 平和ターンまでプレイできます。平和ターンの主目的は、WP 軍の戦争準備を進めることです。平和ターンが GT14 の後まで継続したら、平和の二番目の二週間をプレイするため、ゲーム・ターン・マーカーがゲーム・ターン記録欄上の GT1 ボックスへ戻されます。WP 軍プレイヤーが、その 29 番目のターンまで宣戦布告しなかったら、次いで戦争ターン 1 となり、彼はゲームを放棄して NATO 軍プレイヤーが決定的勝利で勝ちます。平和ターン中、プレイヤー諸氏は 39.6 項に用意された省略されたプレイのシークエンスを使用します。

[39.1.3] 宣戦布告 [Declaring War] いったん WP 軍プレイヤーが宣戦布告したら、ゲーム・ターン・マーカーが直ちにゲーム・ターン 1 ボックスへ戻されます。未だイン・プレイにない全ての動員マーカーは、ゲーム・ターン記録欄上のターン 0 ボックス内に置かれます。プレイは戦争の 14 ターン続き、通常のプレイのシークエンスを使用します（7.0 を使用）。勝利は通常の全ルールを使用して GT14 の終了時に判定されます。

[39.1.4] 増援と活性化 [Reinforcement and Activation] 神経戦シナリオは、戦略的奇襲の増援スケジュールを使用します。ただし、他の全てのシナリオで発生する活性化と増援の登場の両方は、ゲーム・ターンに応じます。神経戦シナリオでは、ユニットは以下の 3 つのプールの 1 つに属しているものとして扱われます。：1) ソヴィエト軍ユニット、

2) WP 小国同盟軍ユニット（東ドイツ、チェコ、ポーランド）、
3) NATO 軍ユニット。これら各プールについての増援スケジュールは、互いに分離してもはや同じゲーム・ターンに同調していません。その代わりに、各プールについての増援スケジュールは「増員スケジュール」と呼ばれ、WP 軍プレイヤーの活動と NATO 軍の警戒レベルが持つインパクトに依存して、異なるゲーム・ターンに開始できます。活性化は、やはり固定されたスケジュールで発生せず、その個別部隊プールの動員スケジュールに縛られます。**両プレイヤーは、活性化ユニットなしでシナリオを開始します。**しかもこのシナリオでは、増援ユニットは活性化した状態で到着する必要がありません（これらは、マップ外に蓄積できます）。

[39.2] 緊張レベル [THE TENSION LEVEL]

シナリオの開始時、緊張レベルは「1」です。PW 軍緊張マーカー（緊張マーカー）をワルシャワ条約軍緊張レベル記録欄（緊張記録欄）上の1ボックス内に置きます。WP 軍プレイヤーが戦前施策を宣言するときごとに、その施策についてのマーカーが緊張記録欄上でそのマーカーの緊張度に一致する最後のマーカー（又は最初のマーカーについては1ボックス）から、上昇した数のボックス上に置かれます。

デザイナーズ・ノート：このメカニクは、プレイヤー諸氏が常に行われた準備施策を記録し、それ故プレイの段階で戦争が勃発する時期を確実にします。

[39.3] WP 軍の準備施策 [WP PREPARATION MEASURES]

各平和ターン中、WP 軍プレイヤーは特別戦争準備フェイズで自軍ターンを開始します。このフェイズに、WP 軍プレイヤーは選択するものがなくなるまで、各平和ターンに**1 準備施策**を宣言できます。平和ターン1に、彼は1準備施策を宣言しなければなりません。以後、彼は各ターンに1以上の準備施策を自由に宣言できますが、それを行うことを要求されません。可能性のある各準備施策は、下記で詳述されます。いったん宣戦布告されたら、戦争準備フェイズはもはやプレイされず、準備施策をこれ以上宣言できません。準備施策が宣言されるとき毎に、緊張マーカーがその施策の緊張度に相当するボックスの数だけ上昇します。各準備施策の緊張度は、以下のルール内とプレイヤー・チャート&表カード上の WP 軍戦争準備チャート上に、準備マーカー自体と同様に列挙されます。いくつかの施策は、他の施策が最初に宣言されていない限り宣言できないことに注意してください。

[39.3.1] ソヴィエト軍の動員 [Soviet Mobilization] この準備施策は、ソヴィエト軍増援到着の秒読みを開始させます。この施策が宣言されたとき、WP 軍プレイヤーは直ちにソヴィエト軍動員マーカーを、ゲーム・ターン記録欄上のゲーム・ターン0ボックス内に置きます。続く各ゲーム・ターンに、戦争又は平和であるかにかかわらず、ゲーム・ターン記録欄で1ボックス上へマーカーを進め、現行のソヴィエト軍動員ターンに一致するターンについて、戦略奇襲増援スケジュール上に表示された全てのソヴィエト軍（ただし、WP 小国同盟軍は**不可**）増援を受け取ります。例えば、ソヴィエト軍動員マーカーがゲーム・ターン記録欄上の GT6 ボックス内にあると、WP 軍プレイヤーは戦略的奇襲増援スケジュール・カード上に GT6 に到着するとして表示されたソヴィエト第5親衛軍団の全ユニットを受け取るようになります。更なる詳細については、39.8 を参照してください。

[39.3.1.1] この施策でいったん受け取ったソヴィエト軍の増援は、活性化状態で到着せず、他の準備施策又は戦争の勃発によって活性化されるまで、増援ボックス又は SRB 内のマップ外に蓄積されることになります（39.8.1 を参照）。

[39.3.1.2] この施策が宣言されたとき、緊張記録欄上の準備マーカー「ソヴィエト軍の動員+2 [Soviet Mobilization +2]」を最後の準備マーカー（又はこれが宣言された最初の準備施策であると1ボックスから）から2ボックス上に置き、緊張マーカーをそのボックスへ進めます。

[39.3.2] WP 小国同盟軍の動員 [WP Minor Ally Mobilization] この施策状態は、WP 小国同盟軍（東ドイツ、チェコ、ポーランド）の増援の秒読みを開始します。この施策の宣言は、ポーランド国内のユニット（ソヴィエト軍、39.3.2.2 を参照とポーランド軍の両方）とチェコスロヴァキア国内のチェコ軍ユニットが宣戦布告前に活性化できる**唯一**の方法です。なぜならば、その活性化は動員スケジュールに縛られているからです。この施策は、施策「ソヴィエト軍の動員」が宣言された後のターンになるまで宣言できません。WP 軍プレイヤーが WP 小国同盟軍の動員を宣言したとき、ゲーム・ターン記録欄上の**ゲーム・ターン0**ボックス内に WP 小国同盟軍動員マーカーを直ちに置きます。続く各ゲーム・ターンに、戦争か又は平和かにかかわらず、彼はゲーム・ターン記録欄で1ボックス上へ前進させ、現行 WP 小国同盟軍同盟軍ターンに一致する、戦略的奇襲増援スケジュール上のターンについての全 WP 軍小国同盟軍（ソヴィエト軍は**不可**）増援を受け取ります。例えば、WP 小国同盟軍の動員マーカーがゲーム・ターン記録欄上の GT2 ボックス内にあると、WP 軍プレイヤーはポーランド国内の全ユニット、チェコスロヴァキア国内の全チェコ軍ユニットが活性化し、戦略的奇襲スケジュール・カード上で GT2 に到着するとして表示された全ポーランド軍とチェコ軍（ソヴィエト軍は**不可**）ユニットを受け取ります。更なる詳細については、39.8 を参照してください。

[39.3.2.1] この施策でいったん受け取られた WP 小国同盟軍の増援は、活性化状態で到着しないと宣言され、他の準備施策、戦争の勃発、自身の動員スケジュールによって活性化されるまで、マップ上又は指定された増援ボックス内に蓄積されることになります（39.8.2 を参照）。

[39.3.2.2] ポーランド国内のソヴィエト軍ユニット [Soviet Units in Poland] このシナリオにおけるソヴィエト軍と小国同盟軍の動員スケジュールの通常分離の例外として、マップ上で開始するポーランド（POF）正面軍に属しているいずれかのソヴィエト軍ユニット（白い正面軍色帯を有すソヴィエト軍ユニット）は、あたかもポーランド軍ユニットであるごとく活性化します（すなわち、WP 小国同盟軍の増援ターンに従って）。同様に、増援として登場するポーランド（POF）正面軍に属しているいずれかのソヴィエト軍ユニットは、あたかもポーランド軍ユニットとして登場します（すなわち、WP 小国同盟軍の増援ターンに従って）。

デザイナーズ・ノート：ポーランド国内のソヴィエト軍ユニットは、他のそれと同様に占領軍であり、ポーランド軍の大群をそれらと共に連れていけなければ退去しなかったでしょう。

[39.3.2.3] 緊張記録欄上の準備マーカー「WP 小国同盟軍の動員+2 [WP Ally Mobilization +2]」を最後の準備マーカーから2ボックス上に置き、緊張マーカーをそのボックスへ進めます。

[39.3.3] 東ドイツの大演習 [East German Maneuver] この施策が宣言されたとき、WP 軍プレイヤーは東ドイツ国内で**1つの正面軍**（NEGF 又は

SEGF のどちらか) に属している全てのユニット (ソヴィエト軍と東ドイツ軍の両方) を活性化できます。これには、マップ上に置かれている正面軍に属している東ドイツ軍予備増援を含みます。これらのユニットは通常に移動できますが、鉄のカーテン・ヘクスサイドから3ヘクス以内でその移動を終了できず、**しかも**東ドイツを離れることができません。決して移動してない活性化ユニットは、鉄のカーテンから3ヘクス以内の開始位置内に留まることが認められます。この施策を選択したことで、緊張記録欄上の準備マーカー「EG 大演習+1 [EG Maneuvers +1]」を最後の準備マーカー (又はこれが最初の準備施策宣言であれば1ボックス) から、1ボックス上のボックス上に置き、緊張マーカーをそのボックスへ進めます。東ドイツ国内に位置する他の正面軍は、WP 軍プレイヤーが「ブロックの大演習 [Bloc Maneuvers]」、「国境集結 [Border Assembly]」を宣言又は宣戦布告するまで非活性化状態で留まることになります。

[39.3.4] ブロックの大演習 [Bloc Maneuvers] この施策が宣言されたとき、WP 軍プレイヤーは東ドイツ国内の全てのソヴィエト軍と東ドイツ軍ユニットとチェコスロヴァキア国内の全てのソヴィエト軍ユニット (ただし、チェコ軍ユニットは不可) が**活性化**できます。加えて、東ドイツとチェコスロヴァキア国内の全ての活性化ユニットが通常に移動できますが、例外として1) これらは鉄のカーテン・ヘクスサイドから3ヘクス以内でその移動を終了できず、2) 国境線を越えることができません (例えば、東ドイツ国内のユニットは、チェコスロヴァキア国内へ進入できません)。決して移動してない活性化ユニットは、鉄のカーテンから3ヘクス以内の開始位置内に留まることが認められます。ブロックの大演習ではない期間、いずれかのチェコ軍ユニットはそれ自体が活性化し、WP 軍プレイヤーが「WP 小国同盟軍の動員 [WP Minor Ally Mobilization]」を宣言した結果として個別に活性化された全てのチェコ軍ユニットは、ブロックの大演習が宣言された後で移動できます。ブロックの大演習が宣言できる前に東ドイツの大演習を宣言する要件はありません。この大演習が宣言されたとき、緊張記録欄上に準備マーカー「ブロックの大演習 +1/42 [Bloc Maneuvers +1/42]」を置きます。「EG 大演習」がすでに宣言されていたら、最後の準備マーカーから**1**ボックス上にマーカーを置きます。「EG 大演習」がまだ宣言されていないければ、最後のマーカーから**2**ボックス上にマーカーを置きます (これは、ブロックの大演習マーカーが「+1/42」と標記される理由です)。緊張マーカーをそのボックスまで前進させます。

[39.3.5] ソヴィエト軍の東欧州増強 [Soviet Reinforce Eastern Europe] この施策が宣言されるまで、以下の影響を適用します。:

1. 全てのソヴィエト軍の増援は、通常に適切な増援ボックス内又は戦略予備ボックス内に置かれますが、**それらが置かれた場所に留まらなければなりません。**
2. 移動するための資格を持つようになった WP 軍ユニットは、開始した国から離れることができません。
3. WP 軍プレイヤーは、決して追加の補給ポイントと化学兵器弾薬ポイントも受け取りません。

この準備施策が宣言されたとき、以下の影響を適用します。:

1. 増援ボックス、SRB 内、この施策が宣言された後のいずれかのターンに増援として到着する全てのソヴィエト軍ユニットは、活性化されます。
2. マップ上のどこか、増援ボックス内、SRB 内にある全ての WP 小国同盟軍ユニットは、**活性化したら移動するための資格**を持つようになり、鉄のカーテン・ヘクスサイドから3ヘクス以内でその移動を終了できない制限に従います。

3. WP 軍プレイヤーは、自軍の鉄道許容量限度 (13.3 を参照) とそれらが活性化される要件のみに従い、各ターンに望むだけ多くの WP 軍ユニットを自軍増援ボックスと SRB からマップ上へ持ってくるができます。

4. 活性化した WP 軍ユニットは、WP 領土内の**いずれかの**国に進入できます。

5. WP 軍プレイヤーは、各ターンに2補給ポイントと1化学兵器弾薬ポイントの受け取りを開始します (施策が宣言されたターンを含みます)。

この施策は、「ソヴィエト軍の動員」**並びに**「ブロックの大演習」の**両方**が宣言された後のみ宣言できます。準備マーカー「ソヴィエト軍の EE 増強+2」を、緊張記録欄上のこの施策を選択するための最後の準備から2ボックス上に置き、緊張マーカーをそのボックスへ進めます。更なる詳細については、神経戦増援、39.6 を参照してください。

[39.3.6] 前線飛行のエスカレート [Escalate Frontal Aviation] このシナリオでは、各プレイヤーは自軍航空ポイントについて個別にサイを振り、異なる航空戦役表上で行う可能性があります。この準備施策が宣言されていない限り、戦争が勃発したときに WP 軍プレイヤーは常に拡張増強航空戦役表上で自軍航空ポイントについてサイを振ることになります。WP 軍プレイヤーがこの施策を宣言する最初のとき、ゲーム・ターン記録欄上で現行ターンの3ターン先のゲーム・ターンのボックス内に WP 軍神経戦航空マーカーを置きます (例えば、彼が最初のエスカレーションを平和ターン5に宣言したら、次いでマーカーを平和ゲーム・ターン8のボックス内に置きます)。WP 軍プレイヤーが、マーカーが位置するターン上又はその後のいずれかのターンに宣戦布告したら、各ターンに受け取る航空ポイントの数を判定するため、神経戦航空戦役表上でサイを振ることになります。詳細については、39.8.1 を参照してください。

[39.3.6.1] いったんゲーム・ターン・マーカーが、WP 神経戦航空マーカーが位置する又は過去のゲーム・ターン・ボックスまで進んでいたら、WP 軍プレイヤーは二番目のそして最後のエスカレートができます。WP 軍プレイヤーがこの施策を宣言する二回目、彼はゲーム・ターン記録欄上の現行ターンの3ターン先のゲーム・ターンについてのボックス内に WP 軍奇襲航空マーカーを置きます (例えば、二番目のエスカレーションを平和ターン8に宣言したら、マーカーを平和ターン11のボックス内に置きます)。WP 軍プレイヤーが、マーカーが位置するターン又はその後のいずれかのターンに宣戦布告したら、各ターンに受け取る航空ポイントの数を判定するため、戦略的奇襲航空戦役表上でサイを振ることになります。WP 軍プレイヤーは、この施策を2回を超えて選択できません。

[39.3.6.2] WP 軍プレイヤーが、ゲーム・ターン・マーカーが航空戦役マーカーに到達する前のゲーム・ターンに宣戦布告したら、航空戦役マーカーがゲーム・ターン記録欄から取り去られ、そのエスカレーションは効果なしです。

[39.3.6.3] このシナリオでは、NATO 軍プレイヤーが受け取る航空ポイントの数は、WP 軍プレイヤーがサイを振って判定するのではなく、戦争が勃発したときに NATO 軍が到達していた警戒レベルによってです (39.9.2 を参照)。

[39.3.6.4] WP 軍プレイヤーが前線飛行をエスカレートさせた最初のとき、準備マーカー「エスカレート EA #1 +1」を緊張記録欄上の最後の準備マーカー (又は、これが宣言された最初の準備であると1

ボックス) から1ボックス上に置き、緊張マーカーをそのボックスへ進めます。WP 軍プレイヤーが前線飛行をエスカレートさせた二回目のとき、準備マーカー「エスカレート FA #2 +1」マーカーを緊張記録欄上で最後の準備マーカーから1ボックス上へ置き、緊張マーカーをそのボックスへ進めます。

[39.3.7] 国境集結 **Border Assembly** この準備施策は、WP 軍プレイヤーが自軍部隊を国境に集中させることを認めます。ただし、この施策は、彼の手を煩わせることにもなります。：彼は続くターンに宣戦布告しなければならず、NATO 軍は明確に対応して危険を提供します。

[39.3.7.1] 国境集結の宣言は、以下の影響力を持ちます。：

1. NATO 軍の警戒レベルは凍結され、NATO 軍プレイヤーは続く NATO 軍プレイヤー・ターンに自軍警戒レベルを増加させるためのサイを振りません。
2. WP 軍プレイヤーは、次の自軍ゲーム・ターン開始時に宣戦布告しなければなりません (ただし、国境集結を宣言した同じターンに宣戦布告できません)。
3. 未だにゲーム・ターン記録欄上になければ、この施策が宣言された瞬間に、**全ての動員マーカー** (ソヴィエト軍、WP 小国同盟軍と NATO 軍) がゲーム・ターン記録欄上のゲーム・ターン0ボックス内に置かれます。これらのマーカーは、続く各ゲーム・ターンの開始時にゲーム・ターン記録欄上に進むこととなります。
4. 東ドイツ国内の全てのソヴィエト軍と東ドイツ軍ユニット (マップ上に置かれている東ドイツ軍「RS」予備増援を含みます) が、まだそうでなければ活性化します。
5. チェコスロヴァキア国内のみにある全てのソヴィエト軍ユニットは、まだそうでなければ活性化します。
6. ワルシャワ条約機構軍のプレイは、東ドイツとチェコスロヴァキア国内 (ポーランドは不可) の全活性化ユニットを、WP 小国同盟軍の動員によって活性化しているチェコ軍ユニットも含み、資格を持ついずれかの移動形態を使用して移動させることができます。
7. 東ドイツとチェコスロヴァキア国内の全ての活性ユニットは、その国を離れないという条件で、鉄のカーテン・ヘクスサイドの隣接を含み、それが開始した国内のどこにでも移動できます。
8. 国境集結が宣言されたターン (他のターンは不可)、全ての WP 軍 HQ ユニットの行軍移動を使用できます。
9. NATO 軍の警戒レベルが未だに NATO 軍にこの時点でユニットの活性化を認めていなければ、**国境集結の宣言は直ちに西ドイツ国内の全ての非フランス軍ユニットを活性化させます** (西ベルリン、ヘクス 3007 を含みません)。
10. 全ての活性 NATO 軍ユニットは、続く NATO 軍プレイヤー・ターンに移動できます (39.3.7.2 を参照)。

緊張記録欄上に置くための国境集結マーカーはありません。なぜならば、この準備施策を選択することは緊張レベルを増加させず、むしろ凍結するからです。

[39.3.7.2] NATO 軍の戦前移動 **NATO Power Movement** WP 軍プレイヤーが「国境集結」を宣言したら、NATO 軍プレイヤーはたとえ自軍警戒レベルがそれを実施する資格を通常は与えなくても、同じゲーム・ターンの自軍プレイヤー・ターンに移動フェイズを受け取ります。NATO 軍プレイヤーがこの移動フェイズに実際に行えることは、自軍警戒レベルに依存します。：

1. NATO 軍が警戒レベル1又は2であると、NATO 軍プレイヤーは GDP への移動についてのルールに従って自軍活性ユニットを移動させなければなりません (35.3 を参照)。
2. NATO 軍が警戒レベル3又は4であると、全ての活性 NATO 軍ユニットを戦術移動によって移動させることができますが、その完全な許容移動力を使用してのみです。
3. NATO 軍が警戒レベル5又は6であると、これが NATO 軍の最初の移動のターンではなく、通常の移動フェイズを実施します (7.2、III、B を参照)。

[39.3.8] 戦争 **War** 最終施策は戦争です。WP 軍プレイヤーは、自軍の最初の平和ターン後のいずれかのターン開始時に宣戦布告できますが、同じターンに準備施策と宣戦布告の両方を宣言できません。自身の選択でいずれかの1施策を宣言できる、平和ターン1に宣言することを要求される1準備施策以外に、WP 軍プレイヤーは追加の準備施策を宣言することなしで宣戦布告できます。すでに宣言されている、又はされていないいかなる準備施策にもかかわらず、WP 軍プレイヤーが宣戦布告するときには、以下のとおりです。：

1. マップ上のどこか、増援ボックス内、SRB 内に位置する全てのソヴィエト軍ユニットは、活性化して移動するための資格を持ちますが、ポーランド正面軍の一部であるソヴィエト軍ユニットを**除きます** (下記4を参照)。
2. 全ての東ドイツ軍ユニットが活性化されて移動するための資格を持ちます。
3. 全てのチェコ軍ユニットは移動するための資格を持ちますが、**これらが WP 小国同盟軍の動員ターンによって活性化されていた後にのみ移動できます**。
4. ポーランド正面軍に属している全ての WP 軍ユニット (ソヴィエト軍とポーランド軍の両方) は、移動するための資格を持ちますが、**WP 小国同盟軍の動員ターンによって活性化されていた後にのみ移動できます**。
5. 未だゲーム・ターン記録欄上にない全ての動員マーカーが記録欄の0ボックス内に置かれ、続く各ゲーム・ターンに記録欄で1ボックス上に移されることとなります。
6. ゲーム・ターン・マーカーが GT1 ボックスへ戻され、戦争の14ターンが行われます。
7. プレイは、通常のプレイのシークエンスの使用に進みます。
8. 両プレイヤーは、自由に互いのユニットを攻撃し、互いの領土に進入できます。

[39.4] NATO 軍の警戒レベル **NATO Alert Levels**

NATO 軍の警戒レベルは警戒レベル1で開始し、最大警戒レベル6まで進捗します。シナリオの開始時、NATO 軍警戒レベル・マーカーをマップ上に記載された NATO 軍警戒レベル記録欄上の1ボックス内に置きます。平和ターン1から開始して、各 NATO 軍警戒フェイズ中、NATO 軍プレイヤーはサイを2つ振ります。

統合された結果が現行の緊張レベル以下であると、NATO 軍の警戒レベルは1だけ増加します。NATO 軍警戒レベル・マーカーを記録欄で1ボックス上に移します。いったん NATO 軍の警戒レベルが6に到達したら、サイ振りを停止し、更に高くなれません。NATO 軍の警戒レベルは、WP 軍の攻撃が来るときに NATO 軍が受け取るための準備度合を判定します。NATO 軍の様々な警戒レベルの影響は下記に詳述され、プレイヤー・チャート&表チャート上の NATO 軍警戒レベル・チャートに要約されます。

[39.4.1] 警戒レベル1 [Alert Level One] 警戒レベル1では、NATO 軍は平時準備態勢です。NATO 軍ユニットは活性化されません。戦争が勃発したら、NATO 軍プレイヤーは各ターンに受け取る航空ポイントの数を判定するため、戦略的奇襲航空戦役表上でサイを振ることになります。戦争ターン1に奇襲の効果が適用されます (35.7 を参照)。NATO 軍は最初のターンに移動するため、GDP への移動の移動制限に従います。

[39.4.2] 警戒レベル2 [Alert Level Two] 警戒レベル2では、NATO 軍は懸念しており、「状況を注視しています」。活性化される NATO 軍ユニットはありません。戦争が勃発したら、NATO 軍プレイヤーは各ターンに受け取る航空ポイントの数を判定するため、戦略的奇襲航空戦役表上でサイを振ることになります。戦争ターン1に奇襲の効果が適用されます (35.7 を参照)。NATO 軍は最初のターンに移動するため、GDP への移動の移動制限に従います。

[39.4.3] 警戒レベル3 [Alert Level Three] 警戒レベル3では、NATO 軍は嚴重な警告を受け、その武装部隊は警戒態勢に置かれます。活性化される NATO 軍ユニットはありません。戦争が勃発したら、NATO 軍プレイヤーは各ターンに受け取る航空ポイントの数を判定するため、神経戦航空戦役表上でサイを振ることになります。戦争ターン1に奇襲の効果が適用されます (35.7 を参照)。NATO 軍は最初のターンに移動するため、GDP への移動の移動制限に従いますが、最初のターンに使用できる唯一の移動形態は戦術移動です。

[39.4.4] 警戒レベル4 [Alert Level Four] 警戒レベル4では、NATO 軍は戦争の可能性について準備します。西ドイツ国内の地上部隊は、装備を整えて各地の集合エリアに分散します。活性化される NATO 軍ユニットはありません。戦争ターン1に奇襲の効果が適用されません。NATO 軍は最初のターンに移動するため、GDP への移動の移動制限に従いますが、最初のターンに使用できる唯一の移動形態は戦術移動です。戦争が勃発したら、NATO 軍プレイヤーは各ターンに受け取る航空ポイントの数を判定するため、神経戦航空戦役表上でサイを振ることになります。

[39.4.5] 警戒レベル5 [Alert Level Five] 警戒レベル5では、NATO 軍は動員して部隊に国境線への移動を命じます。米国から欧州への米空軍の配備が開始されます。西ドイツ国内全ての非フランス NATO 軍ユニットは、西ベルリン (ヘクス 3007) 内のユニットを除き、直ちに活性化されて通常に移動できます。加えて、NATO 軍プレイヤーは、ゲーム・ターン記録欄上の GT0 ボックス内に NATO 軍動員マーカーを置きます (更なる詳細については、NATO 軍の動員、39.7.3 を参照)。その警戒レベルが5に到達した同じターンに開始して、NATO 軍は完全な平和ターンのプレイのシークエンスを実施し (39.6 を参照)、それら増援フェイズと通常の移動フェイズを獲得することを意味します。WP 軍プレイヤーが宣戦布告しているか否かにかかわらず、NATO 軍プレイヤーは、ここで自軍のマップ上ユニットの活性化と増援の受け取りを開始します。その移動への唯一の制限は以下のとおりです。1) NATO 軍ユニットは WP

領土へ進入できず、2) その移動を開始時よりも鉄のカーテンから遠く離れて終了できるユニットはありません (ただし、同じ鉄のカーテン・ヘクスサイドである必要はありません)。これらの制限は、宣戦布告されたら直ちに破棄されます。NATO 軍が警戒レベル5のときに戦争が勃発したら、NATO 軍プレイヤーは各ターンに受け取る航空ポイントの数を判定するため、拡張増強航空戦役表上でサイを振ることになります。

[39.4.6] 警戒レベル6 [Alert Level Six] 警戒レベル6では、NATO 軍は国境ゾーンを陣地化しています。鉄のカーテン・ヘクスサイドに隣接する西ドイツ国内の全ヘクスは、陣地化されます (38.4.3.4 を参照)。全てのフランス軍ユニットが活性化され、通常に移動できます。戦争が勃発したら、NATO 軍プレイヤーは各ターンに受け取る航空ポイントの数を判定するため、拡張増強航空戦役表上でサイを振ることになります。

[39.5] 活性化と移動 [ACTIVATION AND MOVEMENT]

WP 軍ユニットの活性化は、WP 軍プレイヤーが宣言した戦前準備施策によって推進されます。NATO 軍ユニットの活性化は、NATO 軍の警戒レベルと戦争勃発前に WP 軍プレイヤーが「国境集結」を宣言したか否かの両方に依存します。このルールは、全ての準備施策と警戒レベルの影響の概要を提供します。

[39.5.1] 活性化対移動 [Activation versus Movement] 神経戦シナリオでは、活性化するいかなる NATO 軍ユニットも移動できます。ただし、WP 軍については、活性化は移動できることの同義語ではありません。実際に移動するためには、WP ユニットの、1) 活性化していなければならない、2) 準備施策又は戦争によって移動することを認められていなければならない。WP 軍の準備施策が宣言された順番を基準に、ときには WP 軍ユニットのセットは移動できる前に活性化し、別のときには活性化する前に移動するために資格を持つことになります。このルール 39.0 項は非常に慎重に記述されており、それに従えば正確なガイダンスとなるはずですが。

[39.5.2] 活性化と増援 [Activation and Reinforcements] いったん WP 国家のマップ上ユニットが活性化するか又は移動する資格を持つようになると、マップ外に蓄積されたか、又は後に到着するいかなる増援ユニットも同様に適用します。例外: SRB 内のソヴィエト軍ユニットが宣戦布告前に移動するための資格を持つようになる唯一の方法は、「ソヴィエト軍の東欧州増強」が宣言されることです (39.3.5 を参照)。

[39.5.3] WP 軍の活性化と移動 [WP Activation and Movement] 全ての WP 軍ユニットは、シナリオを非活性で開始し、移動するための資格を持ちません。ソヴィエト軍と東ドイツ軍ユニットは、活性化されるイベントによって移動するための資格をもつようになります。チェコ軍とポーランド軍ユニットは、WP 小国同盟軍の動員ターンに従って活性化され、イベントによって移動できる資格を持つようになります。

[39.5.3.1] 東ドイツ国内の WP 軍ユニット [WP Units in East Germany] 東ドイツ国内の WP 軍ユニット (ソヴィエト軍と東ドイツ軍の両方) は、以下のいずれかのときに活性化してしかも移動するための資格を持ちます。:

1. WP 軍プレイヤーが東ドイツの大演習を宣言する (ただし、WP 軍プレイヤーの選択で1個正面軍のみが活性化します)。
2. WP 軍プレイヤーがブロックの大演習を宣言する。
3. WP 軍プレイヤーが国境集結を宣言する。
4. WP 軍プレイヤーが宣戦布告する。

デザイナーズ・ノート：ドイツ駐留ソヴィエト軍集団 (GSFG) のソヴィエト軍師団と全ての東ドイツ軍師団は、カテゴリー I ユニットの、通常は急速開戦準備ができていました。

[39.5.3.2] チェコスロヴァキア国内のソヴィエト軍ユニット [Soviet Units in Czechoslovakia] チェコスロヴァキアと増援ボックス 3 内のソヴィエト軍ユニットは、以下のいずれかが発生したときに活性化してしかも移動するための資格を持ちます。:

1. WP 軍プレイヤーがブロックの大演習を宣言する。
2. WP 軍プレイヤーが国境集結を宣言する。
3. WP 軍プレイヤーが宣戦布告する。

デザイナーズ・ノート：ドイツ駐留ソヴィエト軍集団 (GSFG) のソヴィエト軍師団は、カテゴリー I ユニットの。

[39.5.3.3] チェコスロヴァキア国内のチェコ軍ユニット [Czech Units in Czechoslovakia] チェコ軍領域ユニットは、WP 小国同盟軍の動員ターン 1 に活性化します。チェコスロヴァキアと増援ボックス 3 内の他の全てのチェコ軍ユニットは、WP 小国同盟軍の動員ターン 2 に活性化します。全てのチェコ軍ユニットは、以下のいずれかが発生したときに移動するための資格を持つようになります。:

1. WP 軍プレイヤーがブロックの大演習を宣言する。
2. WP 軍プレイヤーが国境集結を宣言する。
3. WP 軍プレイヤーが宣戦布告する。

誤解を避けるため、ソヴィエト軍 CZF HQ に付属したチェコ軍攻撃ヘリコプター旅団は、ターン 2 に他の残っている全てのチェコ軍ユニットと共に活性化し、そのときになるまでマップ上に配備できません。

デザイナーズ・ノート：チェコ軍 10 個正規師団の 4 個のみがカテゴリー I 師団で、残りは平時の充足率が 50% のカテゴリー II 師団です。チェコ軍のカテゴリー I 師団は 75% のみの充足率で、兵舎から移動するための準備が十分になる前に 4 日間の動員が要求されることを意味します。

[39.5.3.4] ポーランド国内の WP 軍ユニット [WP Units in Poland] ポーランド国内といずれかの増援ボックス内のポーランド正面軍の全ユニット (ポーランド軍とソヴィエト軍の両方) は、WP 小国同盟軍の動員ターン 2 に活性化します。全てのチェコ軍ユニットは、以下のいずれかが発生したときに移動するための資格を持つようになります。:

1. WP 軍プレイヤーが「ソヴィエト軍の東欧増強」を宣言する。
2. WP 軍プレイヤーが宣戦布告する。

デザイナーズ・ノート：ポーランド正面軍は、第 2 梯队として、3 個の中で最も成功を収めた前進正面軍を増強することを意図しました。したがって、ポーランド軍は動き出す前に 48 時間の追加動員期間を与えられます。これは、充足が完了するまで動かないように押さえつけて置くという意味です。

[39.5.3.5] ソヴィエト軍のマップ外ユニット [Soviet Offmap Unit] SRB 内の全てのソヴィエト軍ユニット (ポーランド第 7 海兵旅団を含みます) は、以下のいずれかが発生したときに活性化し、しかも移動するための資格を持つようになります。:

1. WP 軍プレイヤーが「ソヴィエト軍の東欧増強」を宣言する。
2. WP 軍プレイヤーが宣戦布告する。

[39.5.4] NATO 軍の活性化と移動 [NATO Activation and Movement] 全ての NATO 軍ユニットは、非活性で移動するための資格を持たない状態でシナリオを開始します。西ドイツ国内 (西ベルリン、ヘクス 3007 を含みません) の非フランス軍ユニットは、以下のときに活性化して移動するための資格を持つようになります。:

1. NATO 軍の警戒レベルが 5 に到達する。
2. WP 軍プレイヤーが国境集結を宣言する。
3. WP 軍プレイヤーが宣戦布告する。

これらのいずれかのイベントが発生したとき、NATO 軍の動員マーカーがゲーム・ターン記録欄上の GT0 ボックス内に置かれ、続く各ターンに 1 ボックス上へ記録欄を進めます。NATO 軍ユニットは、現行 NATO 軍動員ターンについて NATO 軍戦略奇襲増援スケジュール・カード上の指示に従って活性化します。例えば、NATO 軍の動員ターン・マーカーが GT2 ボックス内へ進んだとき、NATO 軍プレイヤーは西ドイツ国内の全フランス軍ユニットを活性化させることになります。

[39.5.4.1] NATO 軍活性化の最初のターン [NATO First Turn of Activation] NATO 軍プレイヤーが警戒レベル 5 に到達したため西ドイツ国内の NATO 軍部隊が活性化したら、NATO 軍は完全な平和ターンのプレイのシーケンスを実施し (39.6 を参照)、通常の全ての移動形態を使用できます。ただし、西ドイツ国内の NATO 軍部隊が、WP 軍プレイヤーが「国境集結」又は戦争を宣言したために活性化したら、続くプレイヤー・ターンに特別ルールが NATO 軍に適用され、それは NATO 軍が自軍ユニットを移動させる最初の機会となります。

1. NATO 軍の警戒レベルが 1 又は 2 であると、全ての NATO 軍ユニットは GDP への移動手順に従って移動します (35.3 を参照)。
2. NATO 軍の警戒レベルが 3 又は 4 であると、全ての NATO 軍ユニットはその完全な許容移動力で移動しますが、認められる唯一の移動形態は戦術移動です。これらは、前進防御の要件に従うことに留まります (35.3.6 を参照)。

[39.5.5] 攻撃による活性化 [Activation by Attack] 動員のターンにかかわらず、どちらかの同盟の当該国に属している全てのユニットは、敵ユニットがその国家に進入するか又はその国家内部に位置するユニットを攻撃したら活性化状態になります (35.2.1 を参照)。ある NATO 国が、GDP への移動が適用されるゲーム・ターン中に攻撃によって活性化したら、その国のユニットがどれだけ遠くへ移動できるか判定するため、国家の軍についてのサイ振りを行います (35.3 を参照)。

プレイヤーズ・ノート：このルールは、神経戦シナリオでしばしばデンマーク軍に適用されることとなりますが、他の軍にも適用され得ます。このルールは、西ベルリンへの WP 軍の攻撃が他のフランス軍ユニットを活性化させないことも意味します。なぜならば、攻撃がフランス国内で発生するわけではないからです。

[39.6] 平時のプレイのシーケンス

[PEACETIME SEQUENCE OF PLAY]

平和ターン中のプレイのシーケンスは、以下のとおりです。:

1. 統合プレイヤー・ターン [JOINT PLAYER TURN]

A 統合状態フェイズ [Joint Status Phase]

WP 軍プレイヤーは、ゲーム・ターン・マーカーをその WP 軍面へ裏返します。WP 軍プレイヤーが宣戦布告したら、ここで行います。: ゲーム・ターン・マーカーが GT1 ボックスへ戻されて通常の戦時プレイのシーケンスが開始されます。さも

なければ、WP 軍プレイヤーは新たな平和ターンをマークするため、ゲーム・ターン・マーカーをゲーム・ターン記録欄で1ボックス上へ進めます。その決断にかかわらず、記録欄上の動員マーカーが1ボックス上へ進められます。

B. 統合増援フェイズ [Joint Reinforcement Phase]

プレイヤーがゲーム・ターン記録欄上に持つ各動員ターン・マーカーについて、そのマーカーの現行動員ターンに一致するゲーム・ターンについて、自軍戦略的奇襲増援スケジュール・カードを調べ、活性化と、マーカーがあらわす部隊プールから到着する増援ユニットの配備に留意します。WP 軍プレイヤーが準備施策「ソヴィエト軍の東欧増強」を宣言していたら、2補給ポイントと1化学兵器弾薬ポイントも受け取ります。

II. WP 軍のプレイヤー・ターン [WP PLAYER TURN]

A. 戦争準備フェイズ [War Preparation Phase]

平和ターン1に、WP 軍プレイヤーは1つの準備施策を選択しなければなりません。続く各平和ターンに、WP 軍プレイヤーは選択するものが残なくなるまで、1つの準備施策を選択できます（ただし、必須ではありません）。準備施策を宣言したら、その施策のマーカーを自軍緊張記録欄上の最後のマーカー（又は最初のマーカーであると1ボックス）から、マーカー上に記載された緊張度に一致するボックス数だけ上に置き、緊張マーカーをそのボックスへ移動させます。

B. WP 軍移動フェイズ [WP Movement Phase]

このフェイズは、WP 軍プレイヤーがユニットを移動させることができる準備施策を宣言するまで飛ばされます。WP 軍プレイヤーが「東ドイツの大演習」(39.3.3 を参照) 又は「ブロックの大演習」(39.3.4) を宣言していたら、移動するための資格を持つ全ての活性化ユニットで通常の移動フェイズ (7.2、II、B を参照) を実施できますが、その移動を鉄のカーテン・ヘクスサイドから3ヘクス以内で終了できるユニットはなく、開始した国を離れられるユニットもありません。WP 軍プレイヤーが「国境の集結」(39.3.7) を宣言したら、彼は1) 移動するための資格を持つ全ての活性化ユニットで通常の移動フェイズを実施でき、2) これらのユニットを開始した国内のどこかに移動させることができ、3) この単一ターンに自軍 HQ ユニットの行軍移動によって移動させることができます。ただし、彼は続くターンに宣戦布告しなければならず、それはプレイが通常のプレイのシークエンス (7.2 を参照) へ移ることを意味します。WP 軍が「ソヴィエト軍の東欧増強」(39.3.5 を参照) を宣言していたら、ユニットは WP 領土内部の国境線を越え始めることができます。宣戦布告されるまで NATO 領土に進入できるユニットはありません。

III. NATO 軍プレイヤー・ターン [NATO PLAYER TURN]

A. NATO 軍警戒フェイズ [NATO Alert Phase]

NATO 軍プレイヤーは、ゲーム・ターン・マーカーをその NATO 軍面に裏返します。次いで、2つのサイを振ります。統合された結果が現行緊張レベル以下であると、NATO 軍の警戒マーカーを NATO 軍警戒記録欄上で1ボックス上へ移します。NATO 軍の警戒レベルが5に到達したら、NATO 軍プレイヤーは NATO 軍動員マーカーをゲーム・ターン0ボックス内に置きます。いったん NATO 軍の警戒レベルが6に到達していたら、それ以上進めません。更なる警戒のサイ振りは行われません。

B. NATO 軍移動フェイズ [NATO Movement Phase]

NATO 軍の警戒レベルが未だ5に到達していなければ、WP 軍プレイヤーがこのゲーム・ターンに準備施策「国境集結」(39.3.7 を参照) を宣言していない限り、このフェイズは飛ばされます。宣言していた場合、NATO 軍プレイヤーは西ドイツ国内の全ての非フランス軍ユニット（西ベルリンは除く）を活性化させ、NATO 軍活性化の最初のターンについてのルールに従ってこれらを移動させます (39.5.2.1 を参照)。いったん NATO 軍の警戒レベルが5に到達したら、WP 軍プレイヤーが準備施策「国境集結」を宣言しているか否かにかかわらず、NATO 軍プレイヤーはマップ上の全ての活性ユニットで、通常の移動フェイズ (7.2、III、B を参照) を実施できます。平和ターン中に WP 領土内へ進入できる NATO 軍ユニットはありません。ただし、戦争が勃発するまで、NATO 軍ユニットは開始したヘクスよりも鉄のカーテン・ヘクスサイドから遠く離れたヘクス内でその移動を終了できません（ただし、同じヘクスサイドである必要はありません）。

デザイナーズ・ノート：この要件は、NATO 軍の前進防御ドクトリンを反映します。

[39.7] 動員 [MOBILIZATION]

神経戦シナリオでは、増援は現行ゲーム・ターンに従って到着せず、現行動員ターンに従います。WP 軍プレイヤーは、2つの異なる動員ターンを持ち得ます。：ソヴィエト軍増援について1つと全ての WP 小国同盟軍増援について1つです。NATO 軍プレイヤーは、1つのみの増援ターンを持ちますが、現行ゲーム・ターンに一致しないかもしれません。

[39.7.1] 以下のイベントが発生したら、直ちにソヴィエト軍動員マーカーがゲーム・ターン記録欄の **GTO** ボックス内に置かれます。

1. WP 軍プレイヤーが「ソヴィエト軍の動員」を宣言する。
2. WP 軍プレイヤーが「国境集結」を宣言する。
3. WP 軍プレイヤーが宣戦布告する。

[39.7.2] 以下のイベントが発生したら、直ちに WP 小国同盟軍の動員マーカーがゲーム・ターン記録欄の **GTO** ボックス内に置かれます。

1. WP 軍プレイヤーが「WP 小国同盟軍の動員」を宣言する。
2. WP 軍プレイヤーが「国境集結」を宣言する。
3. WP 軍プレイヤーが宣戦布告する。

プレイヤーズ・ノート：WP 軍プレイヤーは平和ターン毎に1準備施策のみを宣言できるため、「ソヴィエト軍の動員」又は「WP 小国同盟軍の動員」のどちらかを宣言したら、定義によって2つの異なる部隊プール（ソヴィエト軍対小国同盟軍）について2つの異なる動員ターンを持つことになります。どちらも宣言しなければ、国境集結又は戦争を宣言するとき、自軍の両動員ターン・マーカーが同時に GT0 内に置かれ、効果的な1つのみの動員ターンを持つことになります。

[39.7.3] NATO 軍の動員ターン・マーカーは、以下のときにゲーム・ターン記録欄上の GT0 ボックス内に置かれます。：

1. NATO 軍プレイヤーの警戒レベルが5に到達する。
2. WP 軍プレイヤーが「国境集結」を宣言する。
3. WP 軍プレイヤーが宣戦布告する。

[39.7.4] いったん動員マーカーがゲーム・ターン記録欄上に置かれたら、各ゲーム・ターンに1ボックスずつ上に記録欄を進みます。宣戦布告されたとき、動員マーカーはゲーム・ターン・マーカーと共に GT1 ボックスへ戻すことは要求されず、ゲーム・ターン記録欄上への移動を継続します。動員マーカーが GT14 ボックスに到達した後のターンに、+14 面に裏返して GT1 ボックスへ戻し、ゲームが終了するか又は受け取るための増援がなくなるまで、続く各ターンにそこから1ボックス前進を継続することになります。いったんマーカーが+14 面に裏返されたら、動員ターンを判定するためそれが占めるゲーム・ターン・ボックス内の番号に14を加えます。例えば、WP 小国同盟軍の動員マーカーが GT4 ボックス内であれば、それは WP 小国同盟軍動員ターン 18 になります (4+14=18)。

デザイナーズ・ノート：各同盟についての動員マーカーは、初期にゲーム・ターン記録欄の GT0 ボックス内に置かれます。なぜならば、戦略的奇襲増援スケジュールが、GT0 に開始する戦略的奇襲シナリオに連動するからです。

[39.8] 神経戦の増援 [WAROFNERVESREINFORCEMENTS]

デザイナーズ・ノート：WP 軍のカテゴリー I と II の全ユニットは、動員最初の 28 日以内に前線への準備を整えることができます。同様に、欧州戦域に準備された全ての NATO 軍予備と、NATO 配備のためにとって置かれた全ての米正規軍ユニットは、動員最初の 28 日間以内に戦域に到着できます。ただし、WP 軍のカテゴリー III 師団と米軍州兵ユニットは、配備を準備するために少なくとも 60 日間が必要で、このシナリオの 42 日間の枠組み内に到着しないことを意味します (動員実施の 28 日間に続く戦争の 14 日間まで)。

増援目的のため、WP 軍は2つの部隊プールを持ちます。：ソヴィエト軍と WP 小国同盟軍です。全 NATO 軍ユニットは、同じ部隊プールに属しています。部隊プールについての動員ターンは、ゲーム・ターン記録欄上でその動員ターン・マーカーが占めるボックス (プラスして、マーカーが+14 面に裏返されていたら 14) に一致します。統合増援フェイズ中、プレイヤーがゲーム・ターン記録欄上を持つ各動員ターン・マーカーについて、そのマーカーの現行動員ターンに一致するゲーム・ターンについて自軍戦略的奇襲増援スケジュール・カードを調べ、マーカーが存在する部隊プールから

到着する増援ユニットを配備します。例えば、ソヴィエト軍の動員ターン・マーカーが、ゲーム・ターン記録欄上の GT2 ボックス内に+14 面であれば、WP 軍プレイヤーは GT16 に登場するソヴィエト軍増援ユニットを確認するため、戦略的奇襲増援スケジュール・カードを調べることになります。彼はソヴィエト軍 24/38 師団が鉄道増援として登場することを見つけます。WP 小国同盟軍増援ターン・マーカーもゲーム・ターン記録欄上の GT10 ボックス内にその開始面であると、WP 軍プレイヤーは GT10 に登場する WP 小国同盟軍ユニットを確認するため、再び戦略的奇襲増援スケジュール・カードを調べることになります。彼はポーランド軍第 13 砲兵師団がセクター5の増援ボックス内に登場することを知ることになります。

[39.8.1] ソヴィエト軍の増援 [Soviet Reinforcements] WP 軍プレイヤーが、1) 「ソヴィエト軍の東欧増援」(39.3.5 を参照)、又は2) 戦争のいずれかを宣言する前に受け取った全てのソヴィエト軍増援は、その登場コードにかかわらず SRB 内に置かれ、非活性状態でそこに留まらなければなりません。**例外：**ポーランド正面軍とチェコ正面軍に属しているソヴィエト軍の増援は、その登場コードについての通常ルールに従って置かれます。SRB 内のユニットは、以下のイベントの1つが発生したときのみ活性化されてマップ上を移動できます。：

1. WP 軍プレイヤーが「ソヴィエト軍の東欧増援」を宣言する。
2. WP 軍プレイヤーが宣戦布告する。
3. WP 軍プレイヤーが「ブロックの大演習」を宣言する場合、増援ボックス5内のソヴィエト軍ユニットが活性化される (ただし、他の増援ボックス又は SRB 内のソヴィエト軍ユニットは不可)。

これらのイベントの1つが発生した後に到着しているソヴィエト軍の増援は、その登場コードについての全ての通常増援ルールに従って置かれ、活性化して到着し、制限なしにマップ上で移動できます。

プレイヤーズ・ノート：WP 軍プレイヤーが大量のソヴィエト軍増援を、それらが活性化する前に SRB 内に蓄積させる可能性があります。備忘として、WP 軍プレイヤーが鉄道移動を介してマップ上にユニットを持ってくる能力 (同時に8ステップが乗車状態) と、13.7 項で述べた手順に従います。海上フェリーを介してマップ上にユニットを持ってくる能力は、その2つのマップ上港湾ロストックとシュチェチンによって限定されます (14.2.3 を参照)。その空中フェリー能力は無制限ですが、登場コード「A」を有する増援のみが空中フェリーを使用できます。ユニットは、ヘリコプター移動によって SRB を退出できません。

[39.8.2] WP 小国同盟軍の増援 [WP Minor Ally Reinforcements] WP 小国同盟軍の増援は、全ての通常ルールに従ってマップ上又は適切な増援セクターの増援ボックス内に置かれますが、活性化して移動するための資格を持つ両方になるまで移動できません (39.5 を参照)。ポーランド正面軍に属しているソヴィエト軍ユニットは、ポーランド軍ユニットと同様に扱われます (39.3.2.2 を参照)。

[39.8.3] NATO 軍の増援 [NATO Reinforcements] NATO 軍の増援は、全ての増援ルールに従ってマップへ登場します。NATO 軍の増援は、常に活性化状態で移動するための資格を持って到着します。

[39.9] 神経戦の空軍 [WAROFNERVESAIRPOWER]

各プレイヤーがそのターンに受け取る戦術と作戦の航空ポイントの数を判定するため、統合増援フェイズ中に WP 軍プレイヤーが常にサイを振る他のシナリオとは異なり、神経戦シナリオでは各プレイヤーが個別にサイを振り、異なる航空戦役表になる可能性があります。

[39.9.1] WP 空軍力 [WP Air Power] WP 軍プレイヤーが前線飛行をエスカレートさせていなければ (39.3.6 を参照)、拡張増強シナリオについての航空戦役表上でサイを振ることになります。彼がエスカレートした前線飛行に一度成功していたら、神経戦シナリオについての航空戦役表上でサイを振ることになります。彼がエスカレートした前線飛行に二度成功していたら、戦略的奇襲シナリオについての航空戦役表上でサイを振ることになります。空軍力のために使用する航空戦役表は、迎撃の試みのために迎撃表上で使用するシナリオのコラムも判定します。例えば、前線飛行をエスカレートさせなければ、WP 軍プレイヤーは拡張増強シナリオについてのコラム上で、迎撃についてのサイを振ることになります。

[39.9.2] NATO 空軍力 [NATO Air Power] 戦争が勃発したときに NATO 軍の警戒レベルが 1 又は 2 であると、戦略的奇襲シナリオについての航空戦役表上でサイを振ることになります。戦争が勃発したときに NATO 軍の警戒レベルが 3 又は 4 であると、神経戦シナリオについての航空戦役表上でサイを振ることになります。戦争が勃発したときに NATO 軍の警戒レベルが 5 又は 6 であると、拡張増強シナリオについての航空戦役表上でサイを振ることになります。空軍力のために使用する航空戦役表は、迎撃の試みのために迎撃表上で使用するシナリオのコラムも判定します。例えば、戦争が勃発する前に NATO 軍の警戒レベルが 2 に到達したら、NATO 軍プレイヤーは戦略的奇襲シナリオについてのコラム上で、迎撃についてのサイを振ることになります。

戦前プレイのターン毎の例 [Summary/Run Example of Pre-War Play] :

ゲーム・ターン 1 に、ゲーム・ターン記録欄上の 1 ボックスにゲーム・ターン・マーカーが置かれます。WP 軍緊張レベル記録欄上の 1 ボックス内に「WP 軍緊張レベル」マーカー (4.5.2 を参照) が置かれます。その最初の強制的な準備施策として、WP 軍プレイヤーは「前線飛行のエスカレート」を宣言します。「エスカレート FA #1 +1」マーカー (4.5.1 を参照) が緊張記録欄上の 2 ボックス内に置かれます (1 の緊張レベルで開始して、前線飛行について +1 = 新たな 2 の緊張レベル)。緊張レベル・マーカーも緊張記録欄上の 2 ボックスへ移されます。神経戦航空マーカー (4.5.4 を参照) がゲーム・ターン記録欄上の GT4 ボックス内に置かれます。ここで NATO 軍プレイヤーは、自軍警戒レベルを増加させるためにサイを振ります。その 2 つのサイ振りの合計は 4 で、現行の 2 の緊張レベルよりも高いため、その警戒レベルは増加しません。

ゲーム・ターン 2 に、ゲーム・ターン記録欄上の 2 ボックスにゲーム・ターン・マーカーが置かれます。WP 軍プレイヤーは、「ソヴィエト軍の動員」を宣言します。「ソヴィエト軍の動員 +2」マーカー (4.5.1 を参照) が緊張記録欄上の 4 ボックス内に置かれます (以前の 2 の緊張レベル + 2 ソヴィエト軍の動員 = 新たな 4 の緊張レベル)。緊張レベル・マーカーも緊張記録欄上の 4 ボックスへ移されます。ソヴィエト軍動員ターン・マーカー (4.5.3.1 を参照) がゲーム・ターン記録欄上の 0 ボックス内に置かれます。ここで NATO 軍プレイヤーは、自軍警戒レベルを増加させるためにサイを振ります。その 2 つのサイ振りの合計は 7 で、現行の 4 の緊張レベルよりも高いため、その警戒レベルは増加しません。

ゲーム・ターン 3 に、ゲーム・ターン記録欄上の 3 ボックスにゲーム・ターン・マーカーが置かれ、ゲーム・ターン記録欄上でソヴィエト軍動員ターン・マーカーが 0 ボックスから 1 ボックスへ上に移されます。いまやソヴィエト軍動員ターン・マーカーが 1 ボックス内にあるため、WP 軍プレイヤーは自軍の戦略的奇襲増援スケジュールを参照して GT1 のソヴィエト軍増援を持つか否かチェックし、それはあります。WP 軍プレイヤーは、自軍の GT1 増援をそ

れらが登場するセクター 3 の増援ボックス内に置きますが、活性化しておらず移動するための資格も持たないため、マップ上に持つてくることはできません。WP 軍プレイヤーは、新たな準備施策を宣言しません。緊張レベルは 4 に留まります。ここで NATO 軍プレイヤーは、自軍警戒レベルを増加させるためにサイを振ります。その 2 つのサイ振りの合計は 11 で、現行の 4 の緊張レベルよりも高いため、その警戒レベルは増加しません。

ゲーム・ターン 4 に、ゲーム・ターン記録欄上の 4 ボックスにゲーム・ターン・マーカーが置かれ、ゲーム・ターン記録欄上でソヴィエト軍動員ターン・マーカーが 1 ボックスから 2 ボックスへ上に移されます。ゲーム・ターン・マーカーが、神経戦航空マーカーが置かれた GT4 ボックスに到達したため、いまや WP 軍プレイヤーはいったん戦争が勃発したら、自軍航空ポイントについて神経戦航空戦役表上で自軍航空ポイントについてサイを振ることになります。いまやソヴィエト軍動員ターン・マーカーが 2 ボックス内にあるため、WP 軍プレイヤーは自軍の戦略的奇襲増援スケジュールを参照して GT2 のソヴィエト軍増援を持つか否かチェックし、それはあります。WP 軍プレイヤーは、自軍の GT2 増援、BAF 正面軍 HQ をそれらが登場する SRB 内に置きますが、活性化しておらず移動するための資格も持たないため、マップ上に持つてくることはできません。彼は GT2 に表示されたいかなるポーランド軍又はチェコ軍ユニットも持つてくることはできません。なぜならば、これらのユニットは WP 小国同盟軍動員ターンを基準に登場し、WP 軍プレイヤーが「WP 小国同盟軍の動員」を未だ宣言していないからです。彼はソヴィエト軍の POF 正面軍 HQ を持つてこれません。なぜならば、このユニットはポーランド正面軍に属するため (例外、39.3.2.2 を参照)、その登場も WP 小国同盟軍の動員が基準となるからです。WP 軍プレイヤーは、このターンに新たな準備施策を宣言しません。緊張レベルは 4 に留まります。ここで NATO 軍プレイヤーは、自軍警戒レベルを増加させるためにサイを振ります。その 2 つのサイ振りの合計は 4 で現行の 4 の緊張レベル以下となり、その警戒レベルは 1 から 2 へ増加します。NATO 軍プレイヤーは、自軍警戒レベル・マーカーを自軍警戒レベル記録欄の 2 ボックスへ上に移します。

ゲーム・ターン 5 に、ゲーム・ターン記録欄上の 5 ボックスにゲーム・ターン・マーカーが置かれ、ゲーム・ターン記録欄上でソヴィエト軍動員ターン・マーカーが 2 ボックスから 3 ボックスへ上に移されます。GT3 に到着するソヴィエト軍の増援はありません。WP 軍プレイヤーは「WP 小国同盟軍の動員」を宣言します。「WP 小国同盟軍の動員 +2」マーカーが緊張記録欄上の 6 ボックス内に置かれます (以前の 4 の緊張レベル + 2 WP 小国同盟軍の動員 = 新たな 6 の緊張レベル)。「WP 小国同盟軍動員ターン」マーカーがゲーム・ターン記録欄上の 0 ボックス内に置かれます。ここで NATO 軍プレイヤーは、自軍警戒レベルを増加させるためにサイを振ります。その 2 つのサイ振りの合計は 8 で現行の 6 の緊張レベルよりも高いため、その警戒レベルは増加しません。

ゲーム・ターン 6 に、ゲーム・ターン記録欄上の 6 ボックスにゲーム・ターン・マーカーが置かれ、ゲーム・ターン記録欄上でソヴィエト軍動員ターン・マーカーが 3 ボックスから 4 ボックスへ上に移され、WP 小国同盟軍の動員ターン・マーカーが 0 ボックスから 1 ボックスへ移されます。WP 軍プレイヤーは自軍の戦略的奇襲増援スケジュールを参照して GT4 のソヴィエト軍増援と GT1 の小国同盟軍増援を持つか否かチェックします。WP 軍プレイヤーは、ソヴィエト軍の増援として到着する 1 空輸コマンドを自軍輸送コマンド・ディスプレイ上の準備ボックス内に置きます。WP 軍プレイヤーは、「ブロックの大演習」を宣言します。「ブロックの大演習 +1/42」マーカーが緊張記録欄上の 8 ボックス内に置かれます (以前の 6 の緊張レベル + 2 ブロックの大演習 = 新たな 8 の緊張レベル)。いまや WP 軍プレイヤーは、東ドイツとチェコスロヴァキア国内の全ての活性化ユニットを、その移動を鉄のカーテン・ヘクス

サイドから3ヘクス以内で終了せず、又はいかなる国境も越えないという条件で移動させることができます。ただし、移動できる唯一のチェコ軍ユニットはその領域ユニットです。なぜならば、動員ターン1には、他のチェコ軍ユニットが未だ活性化していないからです。ここで NATO 軍プレイヤーは、自軍警戒レベルを増加させるためにサイを振ります。その2つのサイ振りの合計は3で現行の8の緊張レベル以下となり、その警戒レベルは2から3へ増加します。NATO 軍プレイヤーは、自軍警戒レベル・マーカーを自軍警戒レベル記録欄の3ボックスへ上に移します。いまや彼は、戦争が勃発したときに神経戦航空戦役表上で自軍航空ポイントについてサイを振ることになります。

ゲーム・ターン7に、WP 軍プレイヤーが宣戦布告します。いまや戦争ターン1で、プレイが戦争の14ターンについて進むことを示すため、ゲーム・ターン・マーカーがゲーム・ターン1ボックスへ移されます。ゲーム・ターン記録欄上でソヴィエト軍動員ターン・マーカーが4ボックスから5ボックスへ上に移されます。GT 5に到着するソヴィエト軍ユニットはありません。ゲーム・ターン記録欄上で WP 小国同盟軍の動員ターン・マーカーが1ボックスから2ボックスへ移されます。戦略的奇襲増援スケジュールは、ポーランドとチェコスロヴァキア国内に残っている全ての WP 軍ユニットがここで活性化されることを示します。ポーランド軍とチェコ軍師団の二団も GT2に到着し、両国家がちょうど活性化されたため、いまやその増援ボックスからプレイに登場できます。POFの全ユニット（ソヴィエト軍とポーランド軍の両方）は WP 小国同盟軍の動員ターンに縛られるため、ソヴィエト軍の POF 正面軍 HQ もここで到着します。宣戦布告がされているため、いまや WP 軍プレイヤーは自軍鉄道許容量とその他の移送アセットの限度に従い、SRB 内の全ソヴィエト軍ユニットをマップ上に登場させることができます。両プレイヤーは、航空ポイントについて神経戦航空戦役表上で個別にサイを振ることになります。WP 軍プレイヤーについては一度の前線飛行のエスカレートのため、NATO 軍プレイヤーについては辛うじて警戒レベル3に到達しているためです。NATO 軍が警戒レベル3に到達したため、NATO 軍プレイヤーは GDP への移動（35.3を参照）の制限に従いません。戦争ターン1に、彼は全ての自軍ユニットをその完全な戦術許容移動力で移動させることができます。ただし、彼は奇襲についての全てのえげつないルールに従うことになります（35.7を参照）。

デザイナーズ・ノート：神経戦シナリオ・ルールを使用して、戦略的奇襲シナリオを再現しましょう。平和ターン1に、WP 軍プレイヤーは前線飛行をエスカレートさせました。緊張レベルを2に移します（各ターンに NATO 軍の警戒レベルを増加させる1/36の機会を与えます）。平和ターン4に、そのエスカレーションが有効になったとき、WP 軍プレイヤーは再び前線飛行をエスカレートさせました。緊張レベルを3に移します（各ターンに NATO 軍の警戒レベルを増加させる1/12の機会を与えます）。平和ターン7に、二番目のエスカレーションが有効になったとき（戦略的奇襲航空戦役表内でロッキングします）、WP 軍プレイヤーは国境集結を宣言しました。平和ターン7は戦略的奇襲シナリオの戦前 GT0で、NATO 軍の警戒レベルが最初の6平和ターンに複数回上昇しなかった結果が確定します（平和ターン7の国境集結によって凍結されました）。お分かりのとおり、これは何ダースもの戦略と成果の可能性のたった1つに過ぎません。神経戦シナリオをプレイすれば、二度と同じゲームをプレイすることはありません。

[40.0] 神経戦シナリオ [WAROFNERVE SCENARIO]

このシナリオは、ソヴィエト軍が優位性を獲得する希望を持って、可及的速やかに戦争を準備することにより NATO 軍を出し抜く試みを検証しますが、それが失われるリスクもあります。

[40.1] 神経戦シナリオの場合 [WAROFNERVE SCENARIO CASE]

ソヴィエト体制崩壊の日々、東欧の不穏、経済の停滞、レーガン政権の軍事力増強は、共産主義と資本主義ドクトリンの必然的な終着点であると常に説いてきた西側との最終的な対決を開始することが、彼らの生存のための唯一の希望であると党指導部に結論づけさせた。ソヴィエトは、NATO 軍の同盟関係が分裂していることと、多くの国々で反戦感情が強いことを利用して、直ちに宣戦布告せずに動員をかけ、NATO 軍に軍備増強の内容を知らせずに秘密裏に軍事準備を進めることにした。ソヴィエト軍の芸術的なマスキロフカ（欺瞞）がフルに発揮された。ポーランド国内の不穏を隠れ蓑に利用して、ソヴィエト軍は以前のハンガリーやチェコスロヴァキア国内への介入と類似した別の介入の序曲として、自軍の増強をカモフラージュするためあらゆる努力を行った。ただし、このとき真の目標は NATO だった。NATO の情報機関は、時間内に危険を察知できるだろうか？

[40.2] 初期のプレイヤー資源 [INITIAL PLAYER RESOURCES]

[40.2.1] ワルシャワ条約機構軍プレイヤーの資源 [Warsaw Pact Player Resources]

[40.2.1.1] ワルシャワ条約機構軍の攻撃ヘリコプター旅団 [Warsaw Pact Attack Helicopter Brigades]

WP 軍プレイヤーは、NEGF、SEGF、CZF 正面軍の従属攻撃ヘリコプター旅団を、WP 軍攻撃ヘリコプター・ディスプレイの準備ボックスへ配備します。

[40.2.1.2] ワルシャワ条約機構軍の輸送コマンド [Warsaw Pact Lift Commands]

空輸コマンド：3
海輸コマンド：3
ヘリコプター・コマンド：2

[40.2.1.3] ワルシャワ条約機構軍の開始時ゲーム・ポイント [Warsaw Pact Starting Game Points]

化学兵器弾薬ポイント：10
補給ポイント：なし

[40.2.2] NATO 軍プレイヤーの資源 [NATO Player Resources]

[40.2.2.1] NATO 軍の攻撃ヘリコプター旅団 [NATO Attack Helicopter Brigades]

NATO 軍プレイヤーは、米軍第 V、第 VII 軍団の従属攻撃ヘリコプター旅団を、NATO 軍攻撃ヘリコプター・ディスプレイの準備ボックスへ配備します。1983年には、2の防御戦力（AH-1）を有す旅団を配備します。1988年には、3の防御戦力（AH-64）を有す旅団を配備します。

[40.2.2.2] NATO 軍の輸送コマンド [NATO Lift Commands]

空輸コマンド：2
海輸コマンド：3
ヘリコプター・コマンド：2

[40.2.2.3] NATO 軍の開始時ポイント [NATO Starting Game Points]

米軍の化学兵器弾薬ポイント：7

[40.3] 開始時配置 [STARTING DEPLOYMENT]

最初に、プレイヤー諸氏はプレイする年を同意し、次いでその年の部隊プールを整理します。各プレイヤーは、マップ上又は自軍戦略奇襲増援スケジュール・カード上のどちらかに、自軍部隊プール内の全ユニットを配備します。ただし、以下のこのシナリオでプレイに登場しない部隊プールからのユニットを除きます。:

1. プレイされない年のユニット・プール帯を有すユニット (3.7を参照)。
2. 登場コード「EB」を持つユニット (3.2を参照)。
3. 登場コード「S」を持つ全ての米軍ユニット、米第 101 空挺の全ユニットと米第 XVIII 軍団 HQ。

マップ上で開始する全てのユニットが、その戦前の兵舎位置にあって位置の選択肢がないことを意味するため、両プレイヤーは自軍ユニットを同時にマップ上へ配置します。

[40.3.1] ワルシャワ条約機構軍の配置 [Warsaw Pact Deployment] プレイの開始に先立ち、WP 軍プレイヤーは自軍部隊プール内の 4 桁の登場コードを有す全ユニットをマップ上に置きます。各ユニットは、同じ 4 桁のヘクス番号を持つヘクス内に配置されます。次いで、以下のユニットを自軍戦略予備ボックス内に置きます。:

1. 第 7 G と第 76 G 空挺師団の全ユニット。
2. 第 37 と第 38 G 空中強襲旅団 (1988 年をプレイしていると、第 83 空中強襲旅団をプラスする)。
3. バルト海軍団 HQ、第 336 G 海兵旅団、ポーランド第 7 海兵旅団。

[40.3.2] ワルシャワ条約機構軍増援のセット・アップ [Warsaw Pact Reinforcement Setup] WP 軍プレイヤーは、プレイしている年の WP 軍戦略奇襲増援スケジュール・カードを参照し、ゲーム・ターン 18 (受け取るための増援がある最終ターン) を通して一致する図を有す全てのユニットをカード上に置きます。このシナリオでは、BAF 正面軍 HQ が到着するとき、その攻撃ヘリコプター旅団を受け取らないことに注意してください (説明については、29.5.2 を参照)。

[40.3.3] NATO 軍の開始時配置 [NATO Starting Deployment] NATO 軍プレイヤーも、自軍部隊プール内の 4 桁の登場コードを有す全ユニットをマップ上に置きます。次いで、全てのリフォージャー・ユニット (4 桁の番号の後に開始時登場コード「RF」を持つユニット) を、その登場コードに指定されたヘクス内に置きますが、リフォージャー・サイト面に裏返します。**例外:** 米軍第 3 ACR はリフォージャー・ユニットですが、2 ステップ・ユニットなので、そのカウンター裏面はリフォージャー・サイトではなく基幹値を持ちます。このユニットをセット・アップ・ヘクス内に置き、その上に青いリフォージャー・サイト・マーカを置くことで、リフォージャー・サイトとしてマークします。

[40.3.4] NATO 軍増援のセット・アップ [NATO Reinforcement Setup] NATO 軍プレイヤーは、プレイしている年の NATO 軍戦略奇襲増援スケジュール・カードを参照し、ゲーム・ターン 25 (受け取るための増援がある最終ターン) を通して一致する図を有す全てのユニットをカード上に置きます。このシナリオでは、米軍第三軍団 HQ が到着するとき、その攻撃ヘリコプター旅団を受け取らないことに注意してください。

[40.4] 可変ルール [VARIABLE RULES]**[40.4.1] 一般可変ルール [General Variable Rules]**

[40.4.1.1] ゲームの期間 [Game Length] このシナリオは、14 ターンまでの平和ターンと次いで 14 戦争ターンでプレイされますが、どちらかのプレイヤーが自動的勝利 (34.1 を参照) を達成、あるプレイヤーが降伏 (35.1.1) を選択、プレイヤー諸氏が休戦 (35.1.2 を参照) を取り纏めたら、早期に終了します。ゲーム・ターン・マーカをその WP 軍面で、ゲーム・ターン記録欄上の GT1 ボックス内に置きます。プレイは、平和ターンのプレイのシークエンスで開始します (39.6 を参照)。

[40.4.1.2] 奇襲 [Surprise] 戦争が開始されるとき、NATO 軍が警戒レベル 1、2、3 であると、戦争ターン 1 にのみ奇襲の影響を適用します (35.7 を参照)。いったん NATO 軍の警戒レベルが 4 以上に到達したら、奇襲はもはや不可能で、戦争ターン 1 に奇襲効果を適用しません。

[40.4.1.3] 空軍 [Air Power] 各プレイヤーは、各ターンの自軍航空ポイントについて個別にサイを振ります。39.9 を参照。

[40.4.2] WP 軍の可変ルール [WP Variable Rules]

[40.4.2.1] NATO 軍の ZOCs [NATO ZOCs] 戦争ターン 1 の WP 軍プレイヤー・ターン中、鉄のカーテン・ヘクスサイドを越えて伸びる NATO 軍 ZOC はありません。

[40.4.2.2] 自動的補給 [Automatic Supply] ワルシャワ条約機構軍の自動的補給は、戦争ターン 7 の終了時に停止します。WT8 の WP 軍 HQ 補給フェイズに開始して、WP 軍プレイヤーは各ターンに自軍 HQ を補給下に保つため、補給ポイントを消費しなければなりません (10.8 を参照)。

[40.4.2.3] 攻勢支援 [Offensive Support] WP 軍プレイヤーは、攻勢支援について 1 コラム・シフト (25.4 を参照) を受け取ります。攻勢支援を提供するため、正面軍 HQ は補給下でなければなりません。これは、シナリオの二番目の週 (最後の 7 ターン) において、WP 軍プレイヤーが正面軍 HQ を補給下に置くために補給ポイントを消費していない限り、攻勢支援を提供できないことを意味します。

[40.4.2.4] 化学兵器打撃配送モード限度 [Chemical Strike Delivery Mode Limit] WP 軍プレイヤーは、消費するために十分な化学兵器弾薬ポイントを持つという条件で、ゲーム・ターン毎に 2 戦術化学兵器打撃と 1 作戦化学兵器打撃まで実施できます。

[40.4.2.5] ソヴィエト軍のカテゴリー II 増援 [Soviet Category II Reinforcement] ソヴィエト軍動員ターン 15 から開始して、増援として到着しているソヴィエト軍師団は、配備のための準備が未だできておらず、このシナリオで使用可能な上級 HQ を持たない正面軍に属しているカテゴリー II 師団です。これらの「正面軍なし」師団は、このシナリオでは独立ユニットとして扱われ、マップ上のいずれかの正面軍 HQ に従属でき、いずれかの正面軍のユニットと共に連携できます。

[40.4.2.6] BAF HQ 29.5 項で述べた制限と能力は、全てこのシナリオに適用します。

[40.4.3] NATO 軍の可変ルール [NATO Variable Rule]

[40.4.3.1] 活性化 [Activation] NATO 軍ユニットは、NATO 軍の現行動員ターンに合致する NATO 軍戦略的奇襲増援上のゲーム・ターンを使用して自軍ユニットを活性化させます。ただし、当該国内の全てのユニットは、WP 軍ユニットがその国に進入するか又はそのユニットがその国内部を攻撃したら、直ちに活性化します (35.2.1 を参照)。

[40.4.3.2] 活性化の最初のターン [First Turn of Activation] NATO 軍プレイヤーが西ドイツ国内の自軍ユニットの移動を認められる最初のターンに、彼は 39.5.4.1 の制限に従います。

[40.4.3.3] 攻勢支援 [Offensive Support] 米軍第 V 軍団と第 VII 軍団の両 HQs は、少なくとも攻撃している 1 つの米軍ユニットがその軍団 HQ の支援範囲内にあるという条件で (25.4 を参照)、各ゲーム・ターンに 1 つ以上の米軍ユニットを含んでいる 1 つの NATO 軍地上攻撃に、攻勢支援 (1 コラム・シフト) を提供できます。米軍第 III 軍団は、攻勢支援を提供しません (37.4.3.2 を参照)。

[40.4.3.4] 化学兵器打撃配送モード限度 [Chemical Strike Delivery Mode Limit] WP 軍プレイヤーが化学兵器戦争を開始していたら、NATO 軍プレイヤーは消費するために十分な化学兵器弾薬ポイントを持つという条件で、ゲーム・ターン毎に 1 砲兵化学兵器打撃と 1 戦術化学兵器打撃を実施できます (戦術化学兵器打撃は、1 戦術航空ポイントの使用が要求されます。22.2.2 を参照)。

[40.3.5] 陣地化ヘクス [Fortified Hexes] NATO 軍の警戒レベルが 6 に到達していたら、鉄のカーテン・ヘクスサイドに隣接する西ドイツ国内の全てのヘクスにプラスして、西ベルリン (3007) が陣地化となります (38.4.3.4 を参照)。

[40.5] 増援ゲーム・ポイント [REINFORCEMENT GAME POINTS]

[40.5.1] WP 軍の化学兵器増援ゲーム・ポイント [WP Reinforcement Game Points] 1) WP 軍プレイヤーが準備施策「ソヴィエト軍の東欧増強」(39.3.5 を参照) を宣言するターン、又は 2) 宣戦布告するターンの初期に開始してターン毎に 1。

[40.5.2] WP 軍の補給ポイント [WP Supply Points] 1) WP 軍プレイヤーが準備施策「ソヴィエト軍の東欧増強」(39.3.5 を参照) を宣言するターン、又は 2) 宣戦布告するターンの初期に開始してターン毎に 2。

[40.5.3] 米軍の化学兵器増援ゲーム・ポイント [US Reinforcement Game Points] NATO 軍の警戒レベルが 5 に到達したターンの 22 ターン後に開始して、ターン毎に 1。

プレイヤーズ・ノート: このイベントは、戦略的奇襲増援スケジュール上に注記されますが、発生することは極めて稀です。

[40.6] 神経戦勝利条件 [WAR OF NERVES VICTORY CONDITIONS]

34.0 項で獲得する全ての勝利ポイントを適用します。

[40.6.1] 前進防御 [Forward Defense] 34.0 項で提供された通常の勝利ポイントに加えて、ゲーム・ターン 2 から開始して、各ゲーム・ターンの統合フェイズ中、NATO 軍プレイヤーはいずれかの WP 国内の WP 支配下都市まで LOS をたどれる西ドイツ国内の WP

軍支配下の征服下都市が 2 つ以下であると、やはり 2 勝利ポイントを受け取ります。この特定勝利ポイント得点のみの目的において、西ベルリンは征服下であっても、決して西ドイツ国内の WP 支配下都市としてカウントしません。

プレイヤーズ・ノート: 事実上、これは GT2 に得点を獲得するため、NATO 軍は GT1 にリュベック [Lübeck] (2214)、リュネブルク [Lüneburg] (2615)、ブランシュヴァイク [Brunswick] (3115) の 1 つを確保する必要があることを意味します。その後は、獲得するのが現実的に困難です。

[40.6.2] 神経戦の勝利レベル [War of Nerves Victory Levels]

勝利レベル	1983 年	1988 年
WP 軍決定的	50+	45+
WP 軍実質的	45~49	40~44
WP 軍限定的	40~44	35~39
引き分け	35~39	30~34
NATO 軍限定的	30~34	25~29
NATO 軍実質的	25~29	20~24
NATO 軍決定的	24 以下	19 以下

[40.7] 神経戦シナリオの注釈 [WAR OF NERVES SCENARIO NOTES]

デザイナーズ・ノート: このシナリオについての注釈はありません。第一に、想定される結果があまりにも多いため、それら全てをどのようにプレイするかについて、一つの貫いた枠組みを提供することは現実的ではありません。第二に、皆さんの楽しみを奪ってはけませんからね。

[41.0] VASSAL のプレイ [VASSAL PLAY]

Vassal は、プレイヤー諸氏がこのゲームを何千マイルも離れてオンラインでプレイすることを認める無線エンジンです。マスターするのは簡単です。ここから Vassal をダウンロードできます。:

<http://www.vassalengine.org/download.php>

いったん Vassal をインストールしたら、このゲーム専用の Vassal モジュールはここです。:

<http://bit.ly/nato-vassal-module>

[42.0] デザイン・ノート [DESIGNNOTES]

このゲームの歴史 [History of This Game]

私はゲーム・ディベロッパーとして働いていた Simulations Publications, Inc. (SPI) を離れて間もなく、1982年にオリジナルの NATO のデザインを開始しました。それからほどなくして SPI は倒産しました。チームの何人かは、Victory Games と呼ばれた Avalon Hill 社の新たな部門で活動を再開しました。私は Victory の社長 Mark Herman から電話を受け、彼は新たな事業を全力で行うため、直ちに何かを出版する必要があると私に告げました。彼は私が NATO に取り組んでいたことを知っており、できるだけ急いでゲームを準備できないか尋ねました。私はたった 60 日後にゲームを差し出しました。ゲームが出版された後に発表しなければならなかったエラッタの量は恥ずかしいものでした。それにもかかわらず、5,000 個のウォーゲームが売れたら成功だった当時、NATO は大ヒット作になりました。Victory Games の最も人気タイトルとなり、75,000 個以上売り上げました。このゲームは、私をゲーム・デザイナーとして免許皆伝させました。したがって、私がこのゲームを好きだったことがない小さな秘密を洩らしたら、奇妙に響くでしょうか？

デザイナーの自己批判 [Design Self-Critique]

近代戦は、クローゼット内におけるナイフの格闘のようなものです。行動は迅速かつ激しいもので、損害は目を覆うばかりです。1973 年のヨム・キブール戦争第 3 日目、イスラエル第 162 機甲師団がスエズ運河に向かって反撃したとき、宵の口までにその戦車 227 両の大部分が失われました。かつての師団は、もう少し長持ちしました。実際、現代戦の主要な特徴は、信じられないほどの作戦ペースです。ベルリンの壁崩壊後僅か 14 か月間後の、第一次湾岸戦争中のイギリス第 1 機甲師団に関する Wikipedia の記事から抜粋して検討します。：「48 時間の戦闘後、師団は 4 個イラク軍歩兵師団（第 26、第 48、第 31、第 25）を撃破又は孤立させ、数回の交戦でイラク第 52 機甲師団を蹂躪した。イギリス第 1 機甲師団は、97 時間に 217 マイル行軍して約 300 両の戦車と非常に多数の兵員輸送車両、トラック、偵察車両等を捕獲又は撃破した。師団は、2 人の師団長と別の 2 人の将校を含む、7,000 人を超えるイラク兵捕虜も取った。」イランの巨大な歩兵軍のペースに慣れていたイラク軍は、彼らに対する打撃に対処する術を持ちませんでした。

私が NATO を好きになれない理由はこれです。オリジナルのゲームでは、NATO 軍プレイヤーがその最良の防御地形内に 3 個師団のスタックを配し、介在する 2 ヘクスが ZOCs によってカバーされるよう、注意深く 3 ヘクスの間隔を開けました。これらの ZOCs は厳格だったため（ZOC-to-ZOC 移動は認められませんでした）、たとえこれら 2 つの介在ヘクスが 30 マイルの開豁平野をあらわしていたとしても、ワルシャワ条約機構軍プレイヤーが間隙を通過して電撃戦を行うことはできませんでした。その代わりに、彼は NATO 軍の超スタック間に開いた 30 マイルの間隙を展進できる前に、これらの都市や河川防御を丹念に均さねばなりませんでした。これはゲームを消耗戦に転じさせ、WWIII というよりも WWI により近い感覚でした。切り裂いて突き進む現代戦の感覚はどこにあるのか？ 突破による縦深展開は？ 後手からの一撃は？ 私にとって、このゲームは魂を持ちませんでした。

再デザイン [The Redesign]

Compass Games がゲームの再版について私にアプローチしたとき、最初に考えたのは戦闘序列（OB）の更新とゲームの残りはそのままにすることでした。ベルリンの壁崩壊以来、ワルシャワ条約機構軍が実際に保有していたものに関する豊富な情報が明らかにされたことは知っていました。その新しい情報を活用して歴史的に正確なゲームを製作することは、知的誠実性につながりました。ただし、新たな OB で作業するに連れて、現代戦をより正確に描くためにデザイン全体を再構築する必要性を感じ始めました。最終的に、私はゲーム・システム全体を見直すことを決断しました。

変更しなければならなかった最初の事柄は、前線の防御方法でした。ZOCs は、非常に容易に突破できなければなりませんでした。NATO 軍が自軍戦線に 30 マイルの間隙を開けたままにしておくような馬鹿な真似をしたら、ワルシャワ条約機構軍が 1 個軍を送ってその間隙を通過し、朝食前に NATO 軍の後背地 50 マイルへ迅速に進出するボンの賭を行うことができます。ただし、ZOCs が現実的に浸透し易いものになれば、これは各ヘクス（対辺間 15 マイル）が 1 つ以上の実際のユニットによって確保されなければならないことを意味します。これは、2 つの問題を生み出します。第一に、NATO 軍は完全に動員される前に、自軍前線の全ヘクスを埋めるための十分な師団が不足しています。この問題は、容易に克服できました。単純に、NATO 軍師団を旅団に分割したのです。

第二の問題は、更に些細でした。敵が縦深に突破すると防御側が主攻撃軸を識別して抵抗が増加するため、通常、前線は非常に薄い状態で維持されました。いったん攻撃軸が決められたら、防御側はその軸に沿って自軍部隊を集中し、主目的ではないスクリーニングや小競り合いは無視できます。ゲーム・システムが、前線に沿った全ヘクスの防御を NATO 軍に強制するのであれば、WP 軍は圧倒的な部隊で一点に対して押し寄せることができ、その主攻勢に対して防御部隊を適宜に集中できません。この戦線の考えから発展した究極のものは、対応のルールでした。NATO 軍の戦線は、WP 軍が攻撃する場所に文字通り集中することになります。

変更しなければならなかったもう一つの事柄は、作戦のペースです。オリジナルのゲームは、2 日間の戦闘を 1 ターンに設定しました。今回は、1 日間の戦闘に設定しました。

更に変更しなければならなかった事柄は、攻撃と防御のバランスでした。現代戦では、攻撃側が良く準備された長大な射撃地域を有す防御位置に強襲を行うと、その損失が莫大なものになることは絶対的な事実です。ただし、西ドイツにおける平均的な交戦距離が、たったの 500 メートルと見積もられたことも事実です。そして、戦争芸術では、可能な限り正面攻撃を避けて側面と後背から攻めることも更なる事実です。最後に、1980 年代中頃までに、米軍とその延長線上にある NATO 軍は、前線の一面を放棄して、代わりに突破した敵組織を潰走させることができる集中した戦闘グループによって側面又は後背から攻めることで、縦深ゾーンでの防御を考え始めていました。私は両陣営の積極的なプレイヤーが報われ、攻撃と反撃の純粋な「切断と突き」のゲームを生み出すゲーム・システムを欲しました。これは、防御戦力と比較して攻撃戦力を増加させ、戦闘が散乱してユニットを無秩序にするときに発生する算を乱した

状態を判定するための混乱状態の概念をもたらし、続く攻撃や反撃により脆弱のまま残される結果を導きました。

変更が必要だった最後の事柄は、最も困難でした。一度、東欧州からのソヴィエト軍の撤退後に明らかとなった全ての資料を通して掘り下げ始めたら、WP 軍が師団を動員するための能力は、オリジナルのゲームが発行された 1983 年に公式に知られていたよりも遥かに大きかったことが明らかになりました。例えば、我々は当時チェコ軍が 10 個の前線師団を持っていたことを知っていました。いまや、これらが攻撃に統合できた 5 個の予備師団を追加で持っていたことも知っています。この話は、ワルシャワ条約機構軍全体に亘って繰り返されます。当時、NATO 軍が酷く数で圧倒されていると考えたとく、現実の状況は最悪でした。ゲームでは、どのようにバランスさせるべきでしょう？

オリジナル・ゲームに関して、ある米軍将校からのコメントを思い出します（彼の正確な言葉を思い出せないため、分かりやすく言い換えます）。：「80 年代の初頭には、我々は蹂躪されることを知っていた。80 年代の後半までに、我々は踏み止まれることを知っていた。」他の NATO 諸国によって部分的に反対されたレーガン大統領の再軍備プログラムは、NATO 軍組織の打撃力を大幅に増加させました。1980 年代を通して、400 を超える戦闘システムが米軍だけに導入されました。これには、M1A1 エイブラムス戦車、M2 と M3 のブラッドレイ歩兵と騎兵戦闘車両シリーズ、M270 複数ロケット投射システム、パトリオット防空システム、UH-60 ブラック・ホーク・ヘリコプター、AH-64A アパッチ・ヘリコプターを含みます。これらのシステムは、在来兵器よりも遥かに効果的な新世代のスマートとクラスター爆弾によって補完されました。多数の追加 WP 軍師団の発見のためゲームをバランスさせることを欲したら、それを時間的に前倒しする必要がありました。したがって、私は時間枠をオリジナル・ゲームの 1983 年から 1988 年にリセットすることに決めました。現実的には、これはゲームをバランスさせることを超えていました。簡単にできるいくつかのヴァリエーションの代わりに、この新たな時間枠は深刻な葛藤を生み出しました。実際、プレイテストでは、この新たな時間枠はワルシャワ条約機構にとってかなり厳しいもので、皮肉にも、私は 1983 年に戻ってプレイヤー諸氏に両方の時間枠をプレイする機会を与えました。

これらは、この再デザインが構築された骨子です。いまやこのゲームは、私にとって魂を持ちます。このノートの残りは、プレイヤー諸氏が興味を持つか又は順番に説明する必要があると考える、ゲームの特定領域に踏み込むこととします。

時間枠 [Time Frame]

1983 年が選ばれた理由は、このゲームが元々設定された年だけでなく、キューバのミサイル危機後、2つの同盟が最も戦争に近づいた年だったと歴史家たちが広く同意しているためでもあります。KGB 議長ユーリ・アンドロポフは、1982 年 11 月に中央委員会書記長レオニード・ブレジネフの後を継ぎました。彼はレーガン大統領が核の先制打撃を計画していたと純粋に信じていました。この信念は、新たに設置されたソヴィエトの早期警戒システムの誤作動によって ICBM の飛来が確認されたときの恐怖と、その 1 か月後に行われた NATO 軍の演習「エイブル・アーチャー83」によって、通常作戦から核戦争への移行を徹底的にシミュレートし、演

習を注視していたソヴィエトが完全な核の警戒態勢に入ったことで、さらに悪化しました。1988 年が二番目の年として選択された理由は、この年までにレーガン時代の再軍備プログラムが果実を結び、NATO 軍をその防衛能力のピークに置いていたからです。それは、ワルシャワ条約機構経済の崩壊が機構国の強制的な師団解散を開始する前の最後の年でもありました。ソヴィエトが軍事力によって自らの体制と権力を救おうとしたら、彼らがそれを試みることができる最後の年だったのです。

戦闘序列 [Order of Battle]

私は各国軍の戦闘序列のリサーチに、ほぼ 2 年間を費やしました。オンライン情報の豊富な情報は、いまや単に驚異的ですが、かなりの齟齬や矛盾があります。見つけたものを適合させるため、多くの咀嚼を行わなければなりません。何かを見落としたことは疑いなく、実際に後から誰かがこれを指摘することは疑いありませんが、この OB がかなり徹底的で完全なものと表明することで立場を貫くつもりです。大隊よりも規模が大きいユニットが欠けていたら、それは私が故意に別の役割に含めたためです。

ユニットの位置 [Unit Locations]

このようなゲームでは、その司令部が位置した場所にユニットのセット・アップ位置を配することが一般的です。それは行いませんでした。各 NATO 軍旅団について、私は各個別大隊が位置した場所をリサーチし、次いでこれら的大隊の「重心」内にユニットを配置しました。WP 軍師団は、その構成連隊（意外に広がることができました）についての重心に位置します。したがって、私のユニット位置は、司令部の公式な位置から極めて遠くに位置し得ます。これは、実際に戦闘ユニットが国境からどれだけ離れていたかに関して、かなり現実的でもあります。

ソヴィエト軍の OB [Soviet OB]

現在の私たちは、WP 軍の戦争計画から、WP 軍がしばしば戦時に意図した師団と異なる平時の師団を割り当てたことを知っています。したがって、今日発表された西側の資料には、平時のソヴィエト軍師団の軍への配備について、その戦時の編成を全く反映していません。各 WP 軍の構成とそれらの正面軍への割り当てにおいて、私は西側へ亡命したロシア人、GRU 士官ウラジミール・レズンがヴィクトル・スヴォーロフの筆名で書いた「Inside the Soviet Army」と呼ばれる書籍で提供されたガイダンスに従いました。

スヴォーロフに従い、東欧に散らばるソヴィエト軍と WP 軍の一見無秩序なパッチワークのようなユニットは、瞬間的に時計のような精度で対称性の高い戦時編成に再構成されました。各諸兵科統合軍は、4 個自動車化狙撃師団と 1 個戦車師団から構成されます。各戦車軍は、4 個戦車師団から構成されます。各正面軍は、2 個諸兵科統合軍と 1 個戦車軍から構成されます。例外として、デンマーク征服に投入されたバルト海正面軍は、各 3 個自動車化狙撃師団と 1 個戦車師団を含む、2 個諸兵科統合軍のみから構成されました。北欧州の最終突破を意図した白ロシア正面軍は、2 個戦車軍から構成されました。スヴォーロフのモデルに従って軍や正面軍を構成す

る試みの中で、実際の軍と正面軍の戦時編成についての彼の説明がほぼ完全に使用可能な師団に適合することを発見しました。序列は、混沌状態の下に隠されていました。このゲームのソヴィエト軍戦闘序列は、かなりこの序列を基準にしています。

私の分析結果は、ドイツ駐留ソヴィエト軍集団（GSFG）の平時編成に馴染があるプレイヤー諸氏から食いつかれかねない、いくつかの結果を導きました。例えば、第2親衛戦車軍（2GT）は諸兵科統合軍として表示しており、諸兵科統合軍であることが明白な第20親衛軍（20G）は戦車軍として表示しています。確かに異端です！ ただし、2つのことが明らかです。第一に、第2親衛戦車軍はベルリン周辺の第20親衛軍の正面に駐屯していました。ドクトリンによると、後衛軍は常に2つの前進した諸兵科統合軍のどちらかによって最初に穿たれた突破口を通過するために割り当てられた、正面軍の第2梯団戦車軍でした。第二に、ソヴィエト軍はカムフラージュや欺瞞の芸術であるマスキロフカの名手で、戦時の配置概要を混乱させるため、平時中に不規則なパターンで軍の間で師団を交換し続けた理由はそこにあります。軍の名称は問題ではありません。その梯団編成こそが実際の戦時機能のために重要です。

私がオリジナル・ゲームをリサーチしていたとき、バルト海、白ロシア、カルパチア正面軍のユニットを供給していた地域である、ソヴィエト西方軍管区内は、非常に目に見え難いものでした。したがって、私はゲームの時間枠に集結できたのは4個の不完全な軍のみと推定しました。事実上、6個の完全な軍が集結でき、キエフ軍管区からやって来る7番目の軍（第6戦車軍）によって増強されていました。このゲームでは、ソヴィエト軍が西ドイツに何もかも投入していると仮定しています。「思い込み」はありません。ただし、ソヴィエト軍南方部隊集団を含むハンガリー正面軍は、マップ外のオーストリアを通してイタリアのトリヴェネトへ向かう攻撃に割り当てたことに注意してください。オリジナルの NATO は、イタリア軍の増援を特徴としました。このゲームでは、これらはイタリアの防衛に忙殺されています。

1980年代の僅かな期間、ソヴィエト軍は公式な軍団構成を作戰機動グループ（OMG）で実験し、この組織は突破による縦深展開を意図していました。典型的に新たな装備を受け取って試験するソヴィエト軍最初のユニットである第120親衛自動車化狙撃師団は、後に2個戦車旅団、2個自動車化狙撃旅団、1個空中強襲旅団から構成される第5独立親衛軍団を形成するために拡大されました。このカテゴリⅠユニットは、戦争初期に西方戦域司令官の絶対的な進展ユニットとなりました。

西方戦略 OB の一部で NATO 軍攻撃の一部となるであろうソヴィエト第103と第106空挺師団は、この時期アフガニスタンで泥沼にはまっていたためゲームに登場しません。

戦略的奇襲シナリオをプレイしているとき、プレイヤー諸氏は北方部隊集団（ポーランド）内の1個ソヴィエト軍カテゴリⅠ師団が、戦争が開始された一週間後に登場するのを不思議に思うかもしれません。その答えは、ソヴィエト軍がポーランド人を信用しておらず、この師団はソヴィエト軍増援の主力がポーランドを越え始め

るまでの叛乱予備軍として活動しているからです。これには更に詳細な仮定がありますが、それらの全てを列挙しようとするのはやめま

WP 軍予備の動員 (WP Reserve Mobilization)

西側は、WP 軍師団をカテゴリⅠ（完全兵員充足）、カテゴリⅡ（50～70%兵員充足）、カテゴリⅢ（10～20%兵員充足）とカテゴリ分けし、一方のソヴィエト軍は実際には良好な段階でした。この仮想戦のシミュレーションを試みている誰もが直面する重大な問題は、様々な WP 国がそのカテゴリⅡとⅢの師団をどれだけ迅速に充足して前線へ送り出せるかです。この評価は、動員が平時又は戦時中に発生しているか否かにかかわらず、西側に対する戦争熱が国家によって異なり、師団がどれだけ離れた後背地に位置するかによって複雑です。カテゴリⅢの師団は、1950年代まで遡る、何十年間も倉庫に眠っていた装備をしばしば持ちました。この装備のどれだけ多くが大きな改修なしで機能するのかわかりません。実際に、ソヴィエト第42自動車化狙撃師団（カテゴリⅠの師団ですが、旧式な T62 戦車を装備していました）が2008年8月に南オセチアの防衛に参加するため、チェチンの基地から300キロメートル行軍したとき、師団が国境に到達する前ですらその戦車の三分の一が故障したと主張する資料があります。41年の東部戦線を学ぶ者は、この話が薄気味悪いほど馴染があることに気づくでしょう。

文献を見ているうちに、準備期間はカテゴリⅡの師団については「数日間」から30日間、カテゴリⅢの師団については少なくとも2～3週間から最大6か月間であることが分かりました（翻訳：私たちには見当がつかず、おそらくソヴィエト軍も分からないでしょう）。このゲームの目的において、ソヴィエト軍は時間が味方ではないため、ユニットの準備期間を犠牲にすることを要求するだろうと判断しました。それ故、私は以下の仮定を行いました。カテゴリⅡの師団については、動員が宣言された後に予備役が兵舎に到達するまで1日（M+1）、次いで師団が戦闘準備に到達するまで7日間が必要です。ユニットがソヴィエト西方軍管区（このゲームの時間枠内に到着することになっている増援からの最遠位置）のそれであると、乗車するため更に二日間、鉄道によってマップへ到達するまでに最後の三日間がかかります。したがって、マップ外にあるカテゴリⅡのポーランド軍師団は、M+9（動員が宣言されてから9日後）で鉄道によってマップへ登場でき、西方軍管区で最速のカテゴリⅡ師団は鉄道によってM+13でマップに登場できます。カテゴリⅢの師団については、動員後の少なくとも60日間で戦闘準備が整い、前線に到達する最後のカテゴリⅢ師団はM+80と仮定しました。この拙速さには代償があります。これらのユニットに割り当てた戦闘値には、訓練不足が反映されています。

WP 小国同盟軍 (WP Minor Allies)

スヴォーロフの基本的論点の一つは、ポーランド軍師団、チェコ軍師団、東ドイツ軍師団のような事柄が存在しなかったということです。ソヴィエト軍の将軍（平時には、これら WP 小国同盟の防衛省に属したポーランド人、チェコ人、東ドイツ人によって充足されることもありましたが）によって指揮されたソヴィエト軍師団のみがありました。実際には、ソヴィエト軍が何もかも動かしました。追加の保険として、ソヴィエト軍は平時に可能な限り小国同盟軍の

国家構成を無視して個々の師団をソヴィエト軍に分配しました。これは、WP 小国同盟の離脱を扱うルールがない理由の1つです。別の理由は、娯楽性を与えるため、サイの一振りでポーランドが叛乱を起こしてゲームに敗北するようでは、プレイヤー諸氏にとって大きなイライラとなるからです。ただし、平均的な WP 軍の徴収兵が、特にソヴィエト軍のために必死で闘っただろうとは言えません。WP 小国同盟軍ユニットの移動と戦闘の数値は、これら師団の小さな規模と旧式装備のみならず、現下の状況で任務への熱意が感じられないことも反映します。

小国同盟軍の活性化(Minor Ally Activation)

プレイヤー諸氏は、やはり、なぜポーランド軍とチェコ軍が戦略的奇襲シナリオのゲーム・ターン2になるまで活性化しないのか不思議に思うかもしれません。ポーランド軍の場合、これはポーランド正面軍が第二梯队だったからです。ソヴィエト軍が戦争勃発の72時間前にその小国同盟に警告を発した、シナリオに与えられた枠組を考えると、これらは直ちに第二梯队へ投入されないため、ポーランド軍が予備役を加えて準備するまでに追加48時間の余裕があると仮定しました。チェコスロヴァキアの場合は異なります。チェコ軍は、人口に比して他の WP 小国同盟国よりも高い比率で師団を維持しました。例えば、より多くの人口を有する東ドイツは、チェコスロヴァキアの10個師団に対して6個のみを維持しました。この巨大な軍の代償は、いわゆるカテゴリーIの師団でさえ僅か75%の充足率で、一方で東ドイツ軍の師団はほぼ100%の充足率でした。チェコスロヴァキアは、カテゴリーIの師団を完全戦力に持ってくるために追加48時間が必要とするため、東ドイツよりも2日後に活性化します。このタイミングは、2012年に機密解除されたCIAの最高機密分析によって確認されました(参考文献のチェコスロヴァキアに位置するCIA報告を参照してください)。

NATO 軍の OB(NATO OOB)

このゲームが最初に発行された1983年からワルシャワ条約機構が崩壊する直前の1988年までの間に、NATO 軍部隊の構成にいくつか重大な変更が発生しました。最も顕著だったことは、NORTAG のリフォージャー増援として、米軍第III軍団全体を欧州へ飛行させるため、米軍が新たに構築した十分な POMCUS サイト(POMUCUS とは、米軍部隊内に構成された物資の事前配備[Prepositioning Of Material Configured in Unit Sets]についての頭字語)です。1977年に師団を2個旅団のみに再編したイギリス軍は、1983年までに3個旅団の通常師団構成に戻しました。1984年には、フランス軍が完全に再編され、CENTAG を迅速に増強することを意図した完全な1個軍団 Force d'Action Rapide (FAR) を創設しました。1983年には、NATO 軍は軍事部隊がさほど必要とされない南部が最強で、ソヴィエト軍が主攻勢を行うことが予期された北部が最弱でした。1988年までに、NATO 軍部隊の比率はより均一にバランスされました。NATO 軍の戦車旅団も、米軍の M1、イギリス軍のチャレンジャー、西ドイツ軍のレオパルト II の導入から優位性を得ました(ただし、1983年までに、大部分の西ドイツ軍装甲旅団はすでにレオパルト II へ改編していました)。

米軍の予備役(US Reserve)

米軍は、自軍予備役の動員に関して独自の試みを行っていました。CONUS のいくつかの米軍師団は、2個正規軍旅団と州兵(AGNG)から提供された三番目の「補充」旅団で機能しました。いくつかの旅団は、州兵によって提供される補充大隊も欠いていました。州兵ユニットは、30日間以内に準備が完了すると考えられました。ただし、砂漠の盾作戦中、軍は5個州兵旅団(2個機械化歩兵、1個機甲、2個砲兵)を活性化させました。2個砲兵旅団のみが米国の港へ送られました(1個は45日間、他方は60日間で準備され、最速の機械化旅団は90日間であることが実証されました)。ゲームの目的において、全面戦争の圧迫下で、準備ができていなくても、州兵の第一陣は動員から60日後に欧州行きの輸送船に乗り込み、大西洋を渡って欧州の港に到着するまでにさらに20日を要すると仮定しました。ここでの対称に注意してください。：両同盟は、その予備師団の戦闘準備に60日間をかけます(全てが正確に60日間ではありません)。例えば、拡張増強シナリオでは、戦争は西方軍管区からの最後に使用可能なソヴィエト軍カテゴリーIII師団が前線へたどり着いた M+80 に開始され、一方米軍州兵ユニットは海上によって後背の港に到着し始めたところです。

プレイヤー諸氏は、なぜ米軍旅団の攻撃と防御の戦力が大きく異なるのか不思議に感じるかもしれません。1つには、これは増援として到着しているいくつかの米軍旅団がその3個機動大隊を持ち、いくつかは4個を持つからです。1つには、増援として到着しているいくつかの米軍旅団が ARNG 大隊を欠いているからです。最後に、いくつかの旅団は M60 戦車と M113 APCs を装備し、その他は M1 エイブラムスと M2 ブラッドレイを装備したからです。やはりプレイヤー諸氏は、明らかな機甲旅団が機械化歩兵として表示され、逆も又真なりなのか不思議に感じるかもしれません。なぜならば、これらは ARNG 大隊を欠いているため、ARNG 旅団を欠いている師団として表示され、元の親旅団と実際に表示される補充旅団の両方の構成が変化するためです。例えば、第5歩兵師団は、1個機甲大隊と2個機械化歩兵大隊から構成される1個機甲旅団である第256補充旅団を持ちます。ただし、これら2個機甲大隊の1つは ARNG です。したがって、それが配備される時には第2旅団でないため、第2機械化旅団が残ることになります。ただし、第256旅団が最終的に到着するとき、第256旅団内の ARNG 機甲大隊を欠いている ARNG ユニットの残りが表示されるため、第256機甲旅団となります。全ての国籍の予備ユニットと同様、ARNG ユニットの訓練度合が低いと低い攻撃力評価としました。

フランス軍プレイヤーは、軍団コマンドだった FAR がこのゲームでは軍コマンドとして表示されるのが不思議に感じるかもしれません。その回答は、第3軍団によって増強される事実を基礎に軍コマンドに昇格させたためです。

欠けているユニット(Missing Unit)

一定の米軍、カナダ軍、イギリス軍、ベルギー軍ユニットは、ノルウェーに向けられたため欠けています。これらのユニットには、米軍第10山岳師団、第2USMC師団、イギリス第3コマンド旅団、

ベルギー軍落下傘旅団を含みます。これらは、ソヴィエト軍レニングラード正面軍と対峙していました。米軍は一定数の軽歩兵師団も配備していましたが、ソヴィエト軍機甲部隊に対処する能力がなかったため NATO 軍の任務に割り当てられていませんでした。これらは、米国内に留まりました。第 82 と第 101 師団は、戦域予備として拘置されていました。

70、80、90 番台の一連の Heimatschutz コマンド（西ドイツ国民警備）連隊は、西ドイツ都市の固有防御戦力内に数値化されたため、ゲームから省かれました。

米国海兵隊ファンの方には、お詫びしなければなりません。私は NATO 軍プレイヤーが第 101 空挺師団を要求できるのと同様に、第 2 海兵師団の要求を認めることを検討しました。しかし、海兵隊は海軍の指揮下で、第一に、この当時の海軍はソヴィエト軍北方艦隊を最大限損耗させるためノルウェーの確保を最重視し、特にそのブーマー（核弾道ミサイル搭載潜水艦）が北大西洋突破を試みることを懸念していました。海兵隊がどこにでも派遣できたと想定することは、全く現実的ではありません。

砲兵と攻撃ヘリコプターのユニット [Artillery and Attack Helicopter Units]

この更新されたゲームのために元々のリヴァイスされた OB を作成していたとき、砲兵と攻撃ヘリコプターの組織は、NATO 軍の各師団に至るまで個別のカウンターとして含めました。しかし、プレイテストにおいて、この決定によってプレイヤーが 2 倍のユニットを管理しなければならない一方、ユニット自体は大部分が互いに相殺されることが早々に顕在化しました。そこで、私は NATO 軍の対抗者を持たない WP 正面軍レベルの砲兵師団並びに米軍団と WP 正面軍の攻撃ヘリコプター組織を除く全てを取り去りました。議論に値する攻撃ヘリコプターに関して、いくつかのデザイン上の決定を行いました。第一に、フランス、イギリス、西ドイツの各軍は、少数の軽攻撃ヘリコプターを持ちました。これらはミサイル・ランチャーを装備した事実上民間仕様の機体で、最初の一撃で撃墜される可能性が高く、おそらくその投入は限定的なものになったでしょう。この規模では、有効なアセットと見なさないことを選択しました。ただし、その攻撃ヘリコプターを第 4 空中機動師団内に集中させたフランス軍の決定は、フランス第 11 落下傘師団の戦力を 1983 年と 1988 年の間で 2 倍にした理由を説明するもので、これらの 2 個師団を 1 つに合体しました（これらは、常に一緒に行動しました）。しかし、米軍と WP 軍は多数の攻撃目的ヘリコプターを抱えており、これらは有効と見なしました。ソヴィエト軍の全力集中ドクトリンに従って、これらの連隊を単一の正面軍レベル旅団に統合することを選択したため、これらはこの規模で十分に影響力を持つ組織をあらわします。

航空戦 [The Air War]

NATO 軍最強のアセットは空軍部隊でした。80 年代後半までに、西側諸国のソフトウェアや電子機器の優位性が増大し、それが顕著に現れているのが、航空機の戦闘能力とそれに搭載される誘導弾で

す。それに加えて、NATO 軍戦闘機のパイロットは、ソヴィエト軍パイロットより少なくとも 2 倍の飛行時間を獲得していました。ソヴィエト軍でさえ、NATO 空軍に対する自軍の脆弱性を認識していました。ソヴィエト軍戦争計画の NATO 軍の理解は、常にソヴィエト軍の初動としての NATO 軍飛行場に対する奇襲攻撃でした。ただし、現在公になった CIA 文書では、80 年代半ばまでにソヴィエト軍がこの戦略を放棄していたことを示しています。一つの理由は、我が AWACs 哨戒が、かなりの部隊によるいかなる「奇襲」攻撃に遭遇しても十分な警告を保証したからです。他の理由は、全ての主要な NATO 軍航空基地に堅固な航空機シェルターを建設したことです。しかし、おそらくこの魅力的に見える選択肢を諦めた有無を言わせぬ理由は、モール・クリケット 19 作戦の教訓でした。

モール・クリケット 19 は、1982 年 6 月 9 日にレバノン渓谷内で実施された航空作戦です。イスラエル軍は、たったの 2 時間でシリア軍 SAM 部隊 14 個を掃討して 82 機のシリア軍ジェット機を撃墜し、僅か 2 機の航空機が損傷を被っただけでした。ソヴィエトは、これは教師が生徒を殴っているのであって、教師である我々はもっと手強い存在であると公の場で主張していました。しかし、中では自らが酷く劣っていることを知っていました。モール・クリケット 19 の後、ソヴィエトの NATO に対する戦争の航空戦略は、根本的に変更されました。第一撃を発動するのではなく、SAM 帯の背後に腰を据えて迎撃態勢を取り、避けられない NATO 軍の対航空戦を吸い上げることを試みる計画でした。この姿勢は、国境を越えて飛来する NATO 軍の打撃部隊を迎撃するために高い出撃率で最大集中を認め、一方で可能な限り防御的に闘うことで NATO 軍の技術的優越性を最小化します。NATO 軍は 5～6 日間の損耗期間で疲労した後でのみ、ソヴィエト軍の計画が要求する NATO 軍飛行場に対する大規模な反撃を行います。しかし、砂漠の嵐作戦中に連合軍航空部隊がイラク軍の防空ネットワークを完全に無力化した速さから、この戦略がうまく機能したかどうかは議論の余地があります。このゲームでは、NATO 軍が完全に奇襲を受けない限り、自軍空域内で迅速に制空権を勝ち取り、同様に一週間以内に WP 空域上空の制空権を勝ち取ることができると想定しました。

ただし、これは NATO 軍地上部隊にとって必ずしも良いニュースではありません。NATO 空軍高官の優先度は、WP 軍の前線 SAM 帯内の広い間隙を叩き、WP 空軍を無力化するために集めることができる長距離航空機を送り込むことでした。優先度は、次にソヴィエト軍の核弾頭を発射する能力があるミサイル・ランチャーの撃破にシフトすることになります。NATO 軍の地上部隊に近接航空支援を提供するために残された唯一の航空機は、A-10 やそのいどこであるアルファ・ジェットなど制空任務に適さない航空隊となります。

それ故、NATO 軍の将軍たちは、東ドイツ上空で制空権が勝ち取られた後になるまで、友軍機を見ることは稀になるでしょう。この時点で、攻撃しているソヴィエト軍の先鋒との闘いに持ち込むためにどれだけ多くの NATO 空軍部隊が残されているかが、戦争の重要な変数の一つとなります。損失率がそれほど酷くなければ、NATO 空軍は報復のために前線へ戻ることになります。しかし、最終的に戻ってくるときに、まだ活動できる飛行場を持っているでしょうか。或いはソヴィエト軍地上部隊がすでにそこを蹂躪しているのでしょうか？ その他の重要な要素は、高いテンポで航空作戦を

維持することを試みると、いかなる航空部隊も急速に稼働率の低下を招くことです。二番目の週になるまでに、両陣営の生き残った航空機とパイロットは、酷く疲労することになります。したがって、このゲームにおける第二週の空軍力はかなり減少します。

オリジナルのゲームでは、各シナリオは私自身がコード化した詳細なコンピューター・シミュレーションに基づいた、航空ポイントの到着についての厳格なスケジュールを持ちました（私がコード化した言語については、知らない方が良いでしょう）。オリジナルのゲームをプレイした多数の人々は、より高度な航空戦ゲームを望むとのコメントを寄せました。ゲームをプレイアブルに保つデザインの間意図を尊重しつつ、彼らの要望を満足させる両方はできません。ただし、多くのプレイ時間をかけない方法で、航空戦役にいくらかの可変性を加えることに決めました。それ故、いまや空軍力は航空戦役表を基準にいくらか可変します。

戦闘システム [Combat System]

戦闘システムは、このゲームの核心です。その再デザインにおいて、私はこの戦闘に勝利するため多くの戦術的ニュアンスを提供するシステムを作ることを目指しました。従来のウォーゲームでは、思考の大部分は移動フェイズ中に発生し、戦闘フェイズは作業に過ぎませんでした。このゲームでも、ある攻撃で別の攻撃目標の側面や周囲を取り囲むことができるため、攻撃を仕掛ける際の思慮深いアプローチが移動フェイズに必要となります。ただし、打撃フェイズ、戦闘フェイズ、予備フェイズ中には幅広い選択肢があり、このゲームにおける思考の大部分が移動フェイズの終了後に発生することを意味します。ゲームが伝統的な「交互」移動システムを採用する一方、戦闘フェイズは高度に双方向式であるため、誰のターンかにかかわらず両プレイヤーは席に釘付けとなります。

戦闘サイクルのメカニクスは、「数値勘定」も無駄にします。単に攻撃を計画しているプレイヤーは、可能な限り多くの戦力を集めて最良の結果を期待しなければなりません。自軍の打撃結果、側面攻撃を目的とした前の戦闘の結果、敵の防御打撃の可能性、敵の対応、そして直前に追加された攻撃ヘリコプター旅団の間で、攻撃の最終的な戦闘比は誰もが推測になります。この精密な制御の欠落にもかかわらず、自軍の戦術的資源を上手に活用するプレイヤーは、それらを上手に活用しないプレイヤーよりも著しい成果を期待できます。このゲームの戦闘サイクルにモデル化された戦術オプションは、通常の作戦級ゲームの特徴ではありません。これらのオプションが認める面白さは、それを実現するために必要なルール負担に見合うものであることを理解していただきたいと思います。

戦闘システムには、両同盟間の一定的な対称性も反映されています。ワルシャワ条約機構軍プレイヤーは、事前計画された作戦に依存し、上級司令部が実施上の問題に関心を持たなかったため、最終的な戦闘比にかかわらず、計画した攻撃を行う必要があります。NATO 軍プレイヤーは、短縮された情報/決定/アクションのサイクルを持っていたため、戦闘前の比が望ましくなければ、計画した攻撃を中止することが認められます。NATO 軍のより柔軟な指揮と統制のシステムは、文字通り対応、攻撃ヘリコプターの防御的使用、防御航空打撃のような非対称性も反映します。

補給 Supply

オリジナルのゲームは、両同盟について無制限の補給を想定しました。これは単純で便利でしたが、非常に現実的というわけではありません。複数国籍の連携が常に NATO 軍のアキレス腱になるのであると、補給、特に燃料は常にワルシャワ条約機構軍のアキレス腱になります。東欧は、大量のトラックや自動車のストックを持ちませんでした。WP 軍の軍事マシーン内のエンジンを満たすことは、驚異的な率で局地的なストックをカラにすることでした。いったん局地的なストックが枯渇したら、全ての燃料供給はルーマニアやソヴィエト連邦奥地の供給源から、東欧のがたがたな鉄道網で運ばなければなりません。しかも、東/西戦域内へ走る主要な鉄道線は4本のみでした。鉄道線は容易に修理できましたが、容易に壊れ、たった一か所の齟齬が列車スケジュールを混とん状態にしました。NATO 軍の長距離打撃航空機は、オーデル川やヴィスワ川に架かる橋梁にピンポイント攻撃を行うための誘導弾を持ちました。これらの橋梁を落としたり、WP 軍の補給状況を破滅させることになります。このゲームでは、NATO 軍プレイヤーが縦深妨害のために自軍作戦航空ポイントを割り当てる努力を集中したら、ワルシャワ条約機構軍の大部分の正面軍がやがては非補給下となることを前提にしています。

プレイヤー諸氏は、拡張増強シナリオが動員から 80 日後に開始し、1 ターンに 2 補給ポイントを受け取るのに、なぜ WP 軍プレイヤーが 14 補給ポイントのみで開始するのか不思議に思うかもしれません。第一に、WP 軍が前方に持ってきている物資は、増加する軍を維持するために消費されます。第二に、これら 14 ポイントは、少なくとも 6 個の正面軍によって行われる一週間の激しい闘いの後で初期在庫から残されたもののみをあらわします (6 x 7 = 42 ポイントを消費)。

長期戦と短期戦 [The Long and the Short of It]

ソヴィエト軍は、短期戦を計画しました。その部隊は短期戦のために計画され、そのための装備を持ちました。その師団は貧弱な兵站組織を持ち、戦場では容易に再建できませんでした。WP 軍の燃料状況も短期戦を要求しました。更には、その工業基盤は、すでに最大限の軍需生産に近づいていました。他方、NATO 軍は長期戦を計画していました。その師団は大規模な兵站組織を持ち、戦場で再建されるべく計画していました。NATO 軍の補給状況は安定しており、その工業基盤は軍需生産を増加させる多くの余裕がありました。これらの要素は、ソヴィエトの軍事計画に大きな影響を与えました。ソヴィエト軍は素早く勝利しなければならず、さもなければ敗北が避けられないことを知っていました。NATO 軍が行わなければならないことの全ては、ソヴィエト軍をライン川の東に留め、西側の経済で潮の流れを変えることです。興味深いことに、ソヴィエト軍は優れた戦略を持っていました。1973 年のヨム・キプール戦争と 1991 年の砂漠の嵐作戦の結果は、長期戦のためにインフラに資源を費やすのが無意味であることを示しています。現代の機械化部隊が参加する戦争は、1~2 週間以上になります。このシミュレーションは、確かに同じ結論を示しています。一方又は他方の大部分は、常に 14 日間の闘いの前に使い果たされます。

化学兵器戦争 [Chemical Warfare]

1983 年にこのゲームが最初に発行されたとき、米軍は化学兵器の最初の使用を公式に放棄し、全ての生産を中止し、存在している在庫を破棄すると宣言しました。評価に値する在庫を持つ他の NATO 国家はありませんでした。西側は、ロシア軍が新たな砲弾

の蓄積を継続していることを承知しており、WP 軍が化学兵器を使用したら NATO 軍は非常に不利な立場に置かれることを意味しました。しかし、1993 年に米国とロシアは化学兵器条約を調印し、ロシアが 40,000 トンの化学兵器弾薬を保有し、米国がぎりぎり 34,300 トン保有することを認めました。実際、1987 年に米国は方向転換し、飛翔中に神経ガス「サリン」を散布するバイナリー弾である M687 155mm 砲弾の生産を開始しました。1990 年代には、米軍は西ドイツから 100,000 発のガス弾を単独で撤去しました。これらの砲弾は大部分が古いもので、おそらく使用にはかなりの危険を伴いました。米軍の備蓄の大部分は、欧州の港から少なくとも 3 週間かかる本国にありました。ただし、米軍は当時明らかにしていたよりも、WP 軍の化学兵器に報復する能力を持っていました。しかし、2つの同盟間には、非常に現実的な非対称性がありました。WP 軍は、遥か敵後背の目標に対して、有効な化学兵器を運んでいく戦術ロケットとミサイルの巨大な兵器庫を持ちました。これら兵器の使用は、実際には問題がありました。世界的な非難の声に晒されることになったでしょう（それ故、このゲームでは、勝利ポイントの罰則が支払われます）。更には、前線に沿って散布された化学兵器弾は、防御側とほぼ同じくらい攻撃側にも危険なものです。WP 軍が化学兵器戦争を開始することを選択したら、おそらくその化学兵器弾を進撃路に沿った目標の攻撃を意図するのではなく、攻撃の側面を防護するためや敵の予備を妨害するために使用したことでしょう。化学兵器弾を使用するための最良の場所は、NATO 軍飛行場に命中させることです。MOPP スーツを着たパイロットは、準備室の備品の一つに過ぎません。

核兵器戦争 [Nuclear War]

このゲームのリサーチの中で、私は 1983 年の CIA 検討資料に出会い、そこでは西方戦略方面でのソヴィエト軍の最初の攻撃は、FEBA（前線）から 200 キロメートル以内へのほぼ 1,000 発の核攻撃と戦域内へのその他 2,000 発を含むと見積もっていました。これらの打撃をもたらすアセットには、前線飛行、戦略飛行、SRBM、IRBM 部隊を含みますが、単一の ICBM は含みません。初日の後には、守るべき西欧州の大部分がなくなったことでしょう。長期に亘って核戦争になることを予想していたソヴィエトでさえ、通常戦争が正気の選択だったと考え始めるでしょう。オリジナルのゲームは、核兵器を使用する際の脆弱なルールを持ちました。個人的に、私は現行ルールがより望ましいと考えます。このゲームは、消滅イベントではなく、戦争がどのように行われ得たかをシミュレートします。しかし、核兵器は現実のオプションであり続け、それらの使用はやはりこの世の終わりを導くかもしれません。

デザインの矛盾 [Design Tradeoffs]

全てのウォーゲーム・デザイナーは、簡単に覚えることができ、容易にプレイでき、多くの喜びをもたらす 2つの競合目標をバランスさせなければなりません。他方、彼はその観客たちが主要な事柄の正確なシミュレーションを望むウォーゲームを提供しています。これら 2つの目標は、ゲーム・デザインを避け難く相反する方向へと引っ張ります。：より正確なシミュレーションは、より複雑なゲームになります。NATO の再デザインにおいて、私は現実的なシミュレーションを製作する面で間違いを犯しました。多くの冷戦熱狂者たちは、冷戦が行われていた時代を生き残り、主要な出来事

をかなり良く知っています。あなた方の大部分が、正確なシミュレーションを望むだろうということが私の見立てでした。

シナリオ [Scenario]

オリジナルのゲームは、3つのシナリオを持ちました。：戦略的奇襲、戦術的奇襲、拡張増強です。更新した OB でこれら 3つのシナリオをプレイテストしたとき、何かがおかしいことに気づきました。WP 軍は、戦略的奇襲を達成できたら NATO 軍を敗北させる機会が増大しました。西方軍管区からの全師団を前方で動員し、攻撃する前に前線へ持ってくれば、NATO 軍を敗北させる可能性が十分にありました。しかし、NATO 軍がその前線ユニットを国境に沿って配備するための十分な時間が与えられ、WP 軍のカテゴリーIII増援が来る前に戦争が開始されたら、勝利する可能性はほとんどありませんでした。戦術的奇襲シナリオは、見込みがないものでした。このシナリオは、NATO 軍が蹂躪され続け、SACEUR が核兵器のボタンに手を伸ばしたところで終わったと常に考えられていたため、私にとってはおかしなシナリオでした。1980 年代になると、ソヴィエト軍は完全な奇襲を達成するか或いは数で圧倒しない限り、NATO 軍に対する積極的な戦争に敗北するだろうことが明らかになってきました。この問題を深く掘り下げるため、プレイヤー諸氏が参考文献にある 1988 年 GAO 報告の 10 頁を読むことを強くお勧めします。これは魅力的な読み物で、このシミュレーションの結果と同調します。この結末から 2つの事柄を獲得します。第一に、ソヴィエト軍がこの状況下で攻撃するのを避けたことが明らかのため、ゲームから戦術的奇襲シナリオを省きました（ただし、WP 軍プレイヤーは、神経戦シナリオでこの状況下で自軍の劣勢を確認できます）。第二に、WP 軍プレイヤーはどのように攻撃しても地獄のような戦いを強いられます。このゲームで、ライン川へ向かう安易な勝利を望んではなりません。それは、力の比率だけではないのです。

シナリオの 1つを棄てたので、私はオリジナルのゲームをリリースした少し後に The General と呼ばれた雑誌で紹介したシナリオに立ち返りました。このシナリオは「神経戦」と呼ばれました。そのアイデアは、NATO 軍と渡り合うため WP 軍プレイヤーに自身の戦前戦略を計画する機会を与えるもので、奇襲の要素を失うリスクで部隊の相関関係を改善するものでした。このゲームに含めた現行シナリオは、オリジナルのシナリオを更に洗練させた後継者です。その複雑さに、多くのプレイヤーが思いとどまることが予想されますが、このゲームで最も興味深く現実的なシナリオで、戦前のプレイは通常 5 分以下で完了します。同じプレイは、二度と再び起こりません。プレイテスターたちは、これを気に入りました。

プレイテスターたちの話で、導入シナリオの要請からこのゲームの 4 番目のシナリオ BALTAP が生まれました。私は導入シナリオの大ファンではありませんでした。なぜならば、これらは常に使い捨てのアイテムで、二度とプレイしようと思わなかったからです。そこで、私は 1 時間でプレイするため十分に小さく、ゲームのほぼ全ての要素を検証でき、純粋に何度でもプレイしたくなる導入シナリオの創出に努力しました。BALTAP は、先が読めない展開を持ちます。

オーケストラ [The Orchestra]

多くのゲームでは、プレイヤーは自軍ユニットを攻撃に割り当て、3対1の比を持つことを判定し、次いでサイを振ります。：戦闘終了です。この単純さが好みであれば、NATO はおそらくあなたのお気に入りゲームにはならないでしょう。私がこのゲームで行ったのは、あなたをオーケストラの指揮者にすることです。あなたは、現代戦の全ての要素：空軍、攻撃ヘリコプター、砲兵、化学戦兵器、空挺、空中機動ユニット、予備、反撃、急速機動、展進を手に入れます。あなたは、それぞれの楽器を意図された通りに使うことができる...あるいはそうではないゲーム・システムを持っています。これらの楽器をどう組み合わせるかで、コンチェルトになるか騒音になるかが決まります。NATO には、ヴィルトゥオーゾ（名人）・ウォーゲーマーが芸術を実践するのに十分な余地があります。

ゲーム・バランスと勝利条件 [Game Balance and Victory Conditions]

このゲームの評者が、NATO 軍プレイヤーが不利であると主張することを望みます。彼らにも言い分があるでしょう。戦闘システムは多層構造で、展進方法を学ぶにはいくらかの経験がいるでしょう。攻撃の重責は WP 軍プレイヤーに降りかかり、経験の浅さがより不利に働きます。この当初の経験不足が占める勝利条件に比重を置くことができましたが、そうはしませんでした。このゲームは、何度も棚から取り出しても大丈夫のようにデザインされています。したがって、勝利条件は2人の経験を積んだプレイヤー（又は経験を積んだソロ・プレイヤー）に対して比重が置かれます。そして、ゲーム・システムの使用方法を理解した2人のプレイヤー間では、シナリオ勝利条件は極めてバランスがとれています。私が言いたいことは、ゲームがまさにナイフの刃であるということです。ナイフの刃から最初に落ちるプレイヤーは、大差で敗北します。

プレイのヒント [Play Tips]

プレイヤー諸氏は、私のような気の長いデザイナーが、なぜこのようにプレイのヒントが少ないゲームを作るのか不思議に思うかもしれません。これは意図したものです。このゲームには発見すべき多くのことがあり、あなたからそれを奪うことはしたくありません。

碑銘 [Epitaph]

地球上の全人類が安堵したように、冷戦が熱を帯びることはありませんでした。NATO は、自由世界を自由に保つ目的を果たし、その結果、ソヴィエト連邦は歴史の塵に帰すことになりました。しかし、ソヴィエト連邦は NATO の成功によって崩壊したわけではなく、人民は強制によって無限に動かされることができるという命題の上に成り立っていたからです。驚くべきことに、この命題は間違っていることが分かりました。東ドイツには有名な言葉がありました。：「彼らは我々にお金を払うふりをし、我々は働くふりをする。」その反動で、ロシア自体を除く WP 内全ての国々が NATO に加盟し、皮肉にも旧ソ連の国境まで銃弾を撃つことなく同盟を結ぶことになりました。今日、ロシアはウクライナで代理戦争を行い、バルト諸国を脅かし、NATO の理論的根拠は強力なままです。しかし、同盟は古くなり、煩雑になりますますます分裂しています。万物は時間と共に廃れます。

結び [In Closing]

私のゲームを購入していただき、ありがとうございます。私はこのゲームの製作を大いに楽しみました。みなさんがプレイを楽しめることを望みます。しかし、私たちがシミュレートしていることの本当の恐ろしさを忘れないため、人類の歴史の中で決して失われることのないことを願う言葉で締めくくりたいと思います。：

「私は戦争に疲れ、うんざりしている。その栄光は全てたわごとだ。銃を撃ったこともなく、負傷者の悲鳴やうめき声を聞いたこともない者が、血を求め、復讐を求め、荒廃を求めて声高に叫ぶだけである。戦争は地獄だ。」—William Tecumseh Sherman

[43.0] 歴史的なユニット情報

[HISTORICAL UNIT INFORMATION]

NATO 軍が提供するユニットと組織に関する非常に大量の歴史の詳細さはプレイに何ら影響を持たないため、公式ルールに含めませんでした。歴史に興味を持つ熱狂的ファンのために、ここでその詳細を提供します。

[43.1] 歴史的なユニット名称 [HISTORICAL UNIT DESIGNATIONS]

[43.1.1] WP 軍ユニットの名称 [WP Unit Designations] WP 軍の大部分のユニットは師団なので、WP 軍ユニットの名称は慣例的な「12GT/20G」の形態で、「12GT」は師団名、「20G」は師団が属す軍名称です。正面軍レベルのユニット（通常は、正面軍司令官の予備として直接的に説明されます）は、軍の名称を持たないことになります。

デザイナーズ・ノート：冷戦に馴染みがあるプレイヤー諸氏は、軍への師団従属が西側資料で発表された一般的な所属とほとんど無関係なことに気づくでしょう。簡単に言うと、WP 軍の戦時編成は平時のそれと著しく異なっていました。完全な詳細については、デザイナーズ・ノート 42.0 の「ソヴィエト軍の OB」項を参照してください。

[43.1.2] NATO 軍ユニットの名称 [NATO Unit Designations] NATO 軍ユニットの大部分は旅団なので、NATO 軍の名称は慣例的な「16/6」の形態で、「16」は旅団名、「6」はその旅団が属す師団の名称です。NATO 軍の独立旅団は、師団名称を持たないことになります。フランス軍ユニットは、名目上は全てが師団なので、「5A/3」は第3軍団の第5機甲師団を示します。

デザイナーズ・ノート：1980 年代のフランス軍の構成では、師団は一般的に NATO 軍の旅団に相当しました。軍団は NATO 軍の師団に相当し、軍は NATO 軍の軍団に相当しました。

[43.1.3] 国家の名称 [National Designations] WP 軍のユニット名称は、ユニットの国籍を識別する文字で開始するため、例えば「E1」は東ドイツ軍第1師団を、「C1」はチェコ軍第1師団を示します。そのユニット国籍に表示された国籍を持たない WP 軍ユニットは、ソヴィエト軍です。NATO 軍の軍団 HQ ユニット名称も、ユニットの国籍を識別するための文字で開始します。例えば、「BR I」はイギリス第1軍団をあらわし、「NE I」はオランダ第1軍団をあらわします。これらの国籍文字は以下のとおりです。：

BR : イギリス軍 [British]
 BE : ベルギー軍 [Belgian]
 C : チェコ軍 [Czech]
 E : 東ドイツ軍 [East German]
 FR : フランス軍 [French]
 LJ : LANDJUTLAND (デンマーク／西ドイツ軍複数国籍 HQ)
 LZ : LANDZEALAND (デンマーク／西ドイツ軍複数国籍 HQ)
 NE : オランダ軍 (ネーデルランド軍) [Dutch (Netherlands)]
 P : ポーランド軍 [Polish]
 US : アメリカ軍 [American]
 WG : 西ドイツ軍 [West German]

[43.1.4] タイプの表示 [Type Designation] NATO 軍と WP 軍の両ユニット名称は、しばしば文字で終了します。これらの文字は、同じユニット名称を持つユニットを区別するために使用されます。例えば、米軍第3歩兵師団 (「3」) と米軍第3機甲師団 (「3A」) を区別します。タイプの表示は、特異なユニットを識別するためにも使用されます。

[43.1.4.2] WP 軍のタイプ表示は以下のとおりです。:

G : 親衛 [Guards] (ソヴィエト軍の名誉称号)
 Gr : Grentruppen (東ドイツ軍国境警備隊)
 Mar : 海兵 [Marine]
 PS : Pohraniční Stráže (チェコ軍国境警備隊)
 S : 打撃 [Shock] (ソヴィエト軍の名誉称号)
 T : 戦車 [Tank] (「機甲 [Armored]」の代わりに WP 軍によって使用された)

[43.1.4.2] NATO 軍のタイプ表示は以下のとおりです。:

A : 機甲 [Armored]
 ACR : 機甲騎兵連隊 (全てのゲーム目的において、機甲として扱われる)
 Alp : アルプス [Alpine] (フランス軍山岳歩兵)
 Ber : ベルリン (西ベルリンを守備する3個 NATO 軍旅団の1つ)
 BG : 戦闘グループ [Battle Group] (デンマーク軍領域歩兵)
 BZ : Brigade de Zone (フランス軍領域歩兵)
 C : 騎兵 [Cavalry] (米軍機甲)
 CMBG : カナダ軍機械化旅団グループ [Canadian Mechanized Brigade Group]
 CRC : Corps Reconnaissance Command (ベルギー軍機甲騎兵)
 DB : Division Blindée (フランス軍機甲師団)
 DLB : Division Légère Blindée (フランス軍機甲騎兵師団)
 FAR : Force d'Action Rapide (フランス軍緊急対応部隊)
 Ge : Gebirgs (西ドイツ軍山岳歩兵)

Hsb : Heimatschutzbrigade (西ドイツ軍国境警備旅団)
 LL : Luftland (西ドイツ軍空中機動)
 Mar : 海兵隊 [Marine]
 MR : 軍管区 [Military Region] (デンマーク軍領域歩兵)
 P : 落下傘部隊 [Paratroop]
 PzG : Panzergrenadier [装甲擲弾兵] (ドイツ軍機械化歩兵)
 Pz : Panzer [装甲] (ドイツ軍機甲)
 PRG : 落下傘連隊グループ [Parachute Regiment Group] (イギリス軍空挺歩兵)

[43.1.4.3] タイプ表示文字は連結され得ます。例えば、ソヴィエト第20親衛軍の第90親衛戦車師団は「90GT/20G」のユニット名称を持ち、西ドイツ軍の第1山岳 (Gebirgs) 師団に付属する第56Heimatschutzbrigade は「56Hsb/1Ge」のユニット名称を持ちます。同様に、チェコ軍第1Pohraniční Stráže 旅団は「CPS1」のユニット名称を持ちます。

[43.2] WP 正面軍の編成 [WP FRONT COMPOSITION]

このゲームに登場する WP 軍部隊は、以下のごとく正面軍内に編成されます。:

北東ドイツ正面軍 (NEGF)、明青正面軍色帯: 実際に戦時には諸兵科統合軍だった第2親衛戦車軍 (2GT)、実際に戦時には戦車軍だった第3打撃軍 (3S)、第20親衛軍 (20G)。

南東ドイツ正面軍 (SEGF)、黒正面軍色帯: 第1親衛戦車軍 (1GT)、第8親衛軍 (8G)、第28軍 (28)。

チェコ正面軍 (CZF)、橙正面軍色帯: チェコ第1軍 (C1)、チェコ第4軍 (C4)、第8親衛戦車軍 (8GT)。

ポーランド正面軍 (POF)、白正面軍色帯: ポーランド第1軍 (P1)、ポーランド第2戦車軍 (P2T)、ポーランド第4軍 (P4)。

バルト海正面軍 (POF)、小豆正面軍色帯: 第9軍 (9)、第11親衛軍 (11G)。

バルト海軍団 (BC)、小豆正面軍色帯: 第138親衛戦車連隊、第336親衛海軍歩兵旅団、ポーランド第7海兵旅団、BC 軍団 HQ (バルト海軍団は、バルト海正面軍の副次組織)。

白ロシア正面軍 (BEF)、薄紫正面軍色帯: 第5親衛戦車軍 (5GT)、第7親衛戦車軍 (7GT)。 **Errata:** この正面軍の戦車師団の従属表示は、誤って「BAF」と標記されているので、「BEF」と標記されなければならない。

カルパチア正面軍 (CAF)、暗灰正面軍色帯: 第6親衛戦車軍 (6GT)、第13軍 (13)、第38軍 (38)。

独立ユニット、正面軍色帯なし: 第7親衛空挺師団 (7G)、第76親衛空挺師団 (76G)、第38親衛空中強襲旅団 (38G)、第5親衛軍団 (5G)。

[44.0] 戦闘序列 [ORDEROFBATTLE]

[44.1] WP 軍 1983 年戦闘序列 [WP1983ORDEROFBATTLE]

ユニット名称	従属表示	表 面	裏 面	タイプ	規模	登場	コード
北東ドイツ正面軍							
NEGF		(6)-(1)-4	空白	HQ	XXXXX		3107
第2親衛戦車軍							
21/2GT	NEGF	8-[6]-5	4-[4]-5	機械化	XX		2611
94G/2GT	NEGF	8-[6]-5	4-[4]-5	機械化	XX		2412
E8/2GT	NEGF	6-[5]-5	3-[3]-5	機械化	XX		2411
E20/2GT	NEGF	4-[4]-4	2-[3]-4	機械化	XX	RS	2408
16GT/2GT	NEGF	10-[6]-6	5-[4]-6	機甲	XX		2508
第3打撃軍							
35/3S	NEGF	8-[6]-5	4-[4]-5	機械化	XX		3207
207/3S	NEGF	8-[6]-5	4-[4]-5	機械化	XX		2912
E1/3S	NEGF	6-[5]-5	3-[3]-5	機械化	XX		3008
E19/3S	NEGF	4-[4]-4	2-[3]-4	機械化	XX	RS	3010
10GT/3S	NEGF	10-[6]-6	5-[4]-6	機甲	XX		3110
第20親衛軍							
12GT/20G	NEGF	10-[6]-6	5-[4]-6	機甲	XX		2808
25T/20G	NEGF	10-[6]-6	5-[4]-6	機甲	XX		3104
32GT/20G	NEGF	10-[6]-6	5-[4]-6	機甲	XX		3008
90GT/20G	NEGF	10-[6]-6	5-[4]-6	機甲	XX		2806
E9T/20G	NEGF	8-[5]-6	4-[3]-6	機甲	XX		2405
NEGF 予備							
6G (師団)	NEGF	8-[6]-5	4-[4]-5	機械化	XX		2806
6G (旅団)	NEGF	3-[3]-6	空白	機械化	X		3006
145T	NEGF	2-[2]-6	空白	機甲	III		3013
221T	NEGF	2-[2]-6	空白	機甲	III		2513
58T	NEGF	2-[2]-6	空白	機甲	III		2906
34N	NEGF	1-(1)-5	空白	砲兵	XX		3108
南東ドイツ正面軍							
SEGF		(6)-(1)-4	空白	HQ	XXXXX		3107
第1親衛戦車軍							
7GT/1GT	SEGF	10-[6]-6	5-[4]-6	機甲	XX		3209
9T/1GT	SEGF	10-[6]-6	5-[4]-6	機甲	XX		3607
11GT/1GT	SEGF	10-[6]-6	5-[4]-6	機甲	XX		3605
E7T/1GT	SEGF	8-[5]-6	4-[3]-6	機甲	XX		3706

NATO: THE COLD WAR GOES HOT

第8親衛軍

39G/8G	SEGF	8-[6]-5	4-[4]-5	機械化	XX		3914
57G/8G	SEGF	8-[6]-5	4-[4]-5	機械化	XX		3710
E4/8G	SEGF	6-[5]-5	3-[3]-5	機械化	XX		3814
E10/8G	SEGF	4-[4]-4	2-[3]-4	機械化	XX	RS	3810
79GT/8G	SEGF	10-[6]-6	5-[4]-6	機甲	XX		3812

第28軍

20G/28	SEGF	8-[6]-5	4-[4]-5	機械化	XX		3709
27G/28	SEGF	8-[6]-5	4-[4]-5	機械化	XX		3511
E11/28	SEGF	6-[5]-5	3-[3]-5	機械化	XX		3512
E17/28	SEGF	4-[4]-4	2-[3]-4	機械化	XX	RS	3510
47GT/28	SEGF	10-[6]-6	5-[4]-6	機甲	XX		3112

SEGF 予備

E6	SEGF	4-[4]-4	2-[3]-4	機械化	XX	RS	3504
115T	SEGF	2-[2]-6	空白	機甲	III		3413
119T	SEGF	2-[2]-6	空白	機甲	III		3715
147T	SEGF	2-[2]-6	空白	機甲	III		4008
35G	SEGF	1-1-5A	空白	空挺歩兵	X		3403
34S	SEGF	1-(1)-5	空白	砲兵	XX		3108

東ドイツ軍領域ユニット

Nord

Gr6	Terr	0-1-4		自動車化歩兵	III		2314
Gr8	Terr	0-1-4		自動車化歩兵	III		2612
Gr20	Terr	0-1-4		自動車化歩兵	III		3314
Gr23	Terr	0-1-4		自動車化歩兵	III		2913
Gr24	Terr	0-1-4		自動車化歩兵	III		2813
Gr25	Terr	0-1-4		自動車化歩兵	III		3213

Sud

Gr1	Terr	0-1-4		自動車化歩兵	III		3716
Gr3	Terr	0-1-4		自動車化歩兵	III		3916
Gr4	Terr	0-1-4		自動車化歩兵	III		3616
Gr9	Terr	0-1-4		自動車化歩兵	III		4015
Gr10	Terr	0-1-4		自動車化歩兵	III		4110
Gr15	Terr	0-1-4		自動車化歩兵	III		4113

Mitte

Gr33	Terr	0-1-4		自動車化歩兵	III		3006
Gr34	Terr	0-1-4		自動車化歩兵	III		3008
Gr35	Terr	0-1-4		自動車化歩兵	III		2907
Gr36	Terr	0-1-4		自動車化歩兵	III		3006

NATO: THE COLD WAR GOES HOT

Gr38	Terr	0-1-4		自動車化歩兵	III		2908
Gr42	Terr	0-1-4		自動車化歩兵	III		3107
Gr44	Terr	0-1-4		自動車化歩兵	III		3108
チェコ正面軍							
CZF		(6)-(1)-4	空白	HQ	XXXXXX		4102
第1軍							
C2/C1	CZF	5-[4]-4	3-[3]-4	機械化	XX		4607
C19/C1	CZF	5-[4]-4	3-[3]-4	機械化	XX		4407
C20/C1	CZF	5-[4]-4	3-[3]-4	機械化	XX		4308
18G/C1	CZF	8-[6]-5	4-[4]-5	機械化	XX		4003
C1T/C1	CZF	7-[4]-5	4-[3]-5	機甲	XX		4205
第4軍							
C3/C4	CZF	5-[4]-4	3-[3]-4	機械化	XX	G3	
C15/C4	CZF	5-[4]-4	3-[3]-4	機械化	XX	RS	4904
30G/C4	CZF	8-[6]-5	4-[4]-5	機械化	XX	G3	
48/C4	CZF	8-[6]-5	4-[4]-5	機械化	XX	G3	
C4T/C4	CZF	7-[4]-5	4-[3]-5	機甲	XX	RS	4701
第8戦車軍							
C9T/8T	CZF	7-[4]-5	4-[3]-5	機甲	XX		4604
C13T/8T	CZF	7-[4]-5	4-[3]-5	機甲	XX	G3	
15GT/8T	CZF	10-[6]-6	5-[4]-6	機甲	XX		4102
31T/8T	CZF	10-[6]-6	5-[4]-6	機甲	XX	G3	
チェコ正面軍予備							
C14T	CZF	7-[4]-5	4-[3]-5	機甲	XX	G3	
C22	CZF	1-1-5A	空白	空挺歩兵	X	G3	
C7	CZF	1-(1)-5	空白	砲兵	XX	G3	
チェコ正面軍動員増援							
C18	CZF	4-[3]-4	2-[2]-4	機械化	XX	EB	
C26	CZF	4-[3]-4	2-[2]-4	機械化	XX	EB	
C32	CZF	4-[3]-4	2-[2]-4	機械化	XX	EB	
C16T	CZF	5-[3]-5	3-[2]-5	機甲	XX	EB	
C17T	CZF	5-[3]-5	3-[2]-5	機甲	XX	EB	
チェコ軍国境旅団							
CPS1	Terr	0-1-4	空白	自動車化歩兵	X		4209
CPS2	Terr	0-1-4	空白	自動車化歩兵	X		4509
CPS3	Terr	0-1-4	空白	自動車化歩兵	X		4607
CPS4	Terr	0-1-4	空白	自動車化歩兵	X		4806
CPS5	Terr	0-1-4	空白	自動車化歩兵	X		4905
CPS6	Terr	0-1-4	空白	自動車化歩兵	X		5002

NATO: THE COLD WAR GOES HOT

CPS7	Terr	0-1-4		自動車化歩兵	X		4901
ポーランド正面軍							
POF		(6)-(1)-4	空白	HQ	XXXXXX	RR	
第1軍							
P4/P1	POF	5-[4]-4	3-[3]-4	機械化	XX		3101
P8/P1	POF	5-[4]-4	3-[3]-4	機械化	XX	G5	
P12/P1	POF	5-[4]-4	3-[3]-4	機械化	XX		2504
P15/P1	POF	5-[4]-4	3-[3]-5	機械化	XX	G5	
P16T/P1	POF	7-[4]-5	4-[3]-5	機甲	XX	G5	
第2戦車軍							
20T/P2T	POF	10-[6]-6	5-[4]-6	機甲	XX		3501
P5T/P2T	POF	7-[4]-5	4-[3]-5	機甲	XX		3303
P20T/P2T	POF	7-[4]-5	4-[3]-5	機甲	XX	G5	
P11T/P2T	POF	7-[4]-5	4-[3]-5	機甲	XX		3401
第4軍							
P1/P4	POF	5-[4]-4	3-[3]-4	機械化	XX	G4	
P2/P4	POF	5-[4]-4	3-[3]-4	機械化	XX	G4	
P3/P4	POF	4-[3]-4	2-[2]-4	機械化	XX	G4	
P9/P4	POF	4-[3]-4	2-[2]-4	機械化	XX	G4	
P10T/P4	POF	7-[4]-5	4-[3]-5	機甲	XX	G4	
ポーランド正面軍予備							
90GT	POF	10-[6]-6	5-[4]-6	機甲	XX	G5	
P6	POF	1-1-5A	空白	空挺歩兵	X	A	
P13	POF	1-(1)-5	空白	砲兵	XX	G5	
ポーランド正面軍動員増援							
P28	POF	3-[3]-4	2-[2]-4	機械化	XX	EB	
P31	POF	3-[3]-4	2-[2]-4	機械化	XX	EB	
バルト海正面軍							
BAF		(6)-(1)-4	空白	HQ	XXXXXX	RR	
第9軍							
107/9	BAF	6-[5]-4	3-[3]-4	機械化	XX	EB	
144G/9	BAF	6-[5]-4	3-[3]-4	機械化	XX	EB	
153/9	BAF	6-[5]-4	3-[3]-4	機械化	XX	EB	
40GT/9	BAF	8-[5]-5	4-[3]-5	機甲	XX	EB	
第11親衛軍							
3G/11G	BAF	6-[5]-4	3-[3]-4	機械化	XX	EB	
26G/11G	BAF	6-[5]-4	3-[3]-4	機械化	XX	EB	
1G/11G	BAF	7-[6]-5	4-[4]-5	機械化	XX	RR	
1T/11G	BAF	9-[6]-6	5-[4]-6	機甲	XX	RR	

NATO: THE COLD WAR GOES HOT

バルト海軍団

BC	BAF	(2)-(1)-1	空白	海兵 HQ	XXX	S	
P7	BC	3-[3]-4	空白	海兵機械化	X	S	
336G	BC	3-[3]-4	空白	海兵機械化	X	S	
138T	BC	2-[2]-6	空白	機甲	III		2311

バルト海正面軍独立ユニット

37	BAF	1-1-5A	空白	空挺歩兵	X	A	
149G	BAF	1-(1)-5	空白	砲兵	XX	EB	

白ロシア正面軍

BEF		(6)-(1)-4	空白	HQ	XXXXXX	EB	
-----	--	-----------	----	----	--------	----	--

第5親衛戦車軍

8GT/5GT	BEF	8-[5]-5	4-[3]-5	機甲	XX	EB	
28T/5GT	BEF	8-[5]-5	4-[3]-5	機甲	XX	EB	
29T/5GT	BEF	8-[5]-5	4-[3]-5	機甲	XX	EB	
193T/5GT	BEF	8-[5]-5	4-[3]-5	機甲	XX	EB	

第7親衛戦車軍

3GT/7GT	BEF	8-[5]-5	4-[3]-5	機甲	XX	EB	
37GT/7GT	BEF	8-[5]-5	4-[3]-5	機甲	XX	EB	
34T/7GT	BEF	8-[5]-5	4-[3]-5	機甲	XX	EB	
6GT/7GT	BEF	9-[6]-6	5-[4]-6	機甲	XX	RR	

白ロシア正面軍独立ユニット

51G	BEF	1-(1)-5	空白	砲兵	XX	EB	
-----	-----	---------	----	----	----	----	--

カルパチア正面軍

CAF		(6)-(1)-4	空白	HQ	XXXXXX	EB	
-----	--	-----------	----	----	--------	----	--

第13軍

51G/13	CAF	6-[5]-4	3-[3]-4	機械化	XX	EB	
97G/13	CAF	6-[5]-4	3-[3]-4	機械化	XX	EB	
161/13	CAF	6-[5]-4	3-[3]-4	機械化	XX	EB	
50G/13	CAF	6-[5]-4	3-[3]-5	機械化	XX	RR	
23T/13	CAF	9-[6]-6	5-[4]-6	機甲	XX	RR	

第38軍

17G/38	CAF	6-[5]-4	3-[3]-4	機械化	XX	EB	
70G/38	CAF	6-[5]-4	3-[3]-4	機械化	XX	EB	
128G/38	CAF	7-[6]-5	4-[4]-5	機械化	XX	RR	
24/38	CAF	7-[6]-5	4-[4]-5	機械化	XX	RR	
30GT/38	CAF	8-[5]-5	4-[3]-5	機甲	XX	EB	

第6親衛戦車軍 (キエフ軍管区から)

17GT/6GT	CAF	8-[5]-5	4-[3]-5	機甲	XX	EB	
22GT/6GT	CAF	8-[5]-5	4-[3]-5	機甲	XX	EB	

NATO: THE COLD WAR GOES HOT

42GT/6GT	CAF	8-[5]-5	4-[3]-5	機甲	XX	EB
75GT/6GT	CAF	8-[5]-5	4-[3]-5	砲兵	XX	EB
カルパチア正面軍独立ユニット						
39	CAF	1-1-5A	空白	空挺歩兵	X	EB
26	CAF	1-(1)-5	空白	砲兵	XX	EB
西方予備						
1GT/5G		4-[2]-6	空白	機甲	X	RR
2GT/5G		4-[2]-6	空白	機甲	X	RR
176/5G		3-[2]-6	空白	機械化	X	RR
177G/5G		3-[2]-6	空白	機械化	X	RR
1318/5G		1-1-5A	空白	空挺歩兵	III	A
38G		1-1-5A	空白	空挺歩兵	X	A
空挺連隊						
97/7G		2-[2]-4A	空白	空挺機械化	III	A
108/7G		2-[2]-4A	空白	空挺機械化	III	A
119/7G		2-[2]-4A	空白	空挺機械化	III	A
104/76G		2-[2]-4A	空白	空挺機械化	III	A
234/76G		2-[2]-4A	空白	空挺機械化	III	A
237/76G		2-[2]-4A	空白	空挺機械化	III	A

[44.2] WP 軍 1988 年戦闘序列 [WP1988ORDEROFBATTLE]

1988 年のワルシャワ条約機構軍の戦闘序列は 1983 年の戦闘序列と同一ですが、例外として、1985 年にポーランド国内の第 90 親衛戦車師団が第 6 親衛自動車化狙撃師団となり、東ドイツ国内の第 6 親衛自動車化狙撃師団が第 90 親衛戦車師団となりました。第二に、第 83 空中強襲旅団が NEGF に割り当てられた新たなユニットとして加えられます。

[44.3] NATO 軍 1983 年戦闘序列 [NATO1983ORDEROFBATTLE]

ユニット名称	従属表示	表 面	裏 面	タイプ	規模	登場	コード
イギリス軍							
イギリス ライン流域軍							
BRI		③-(1)-4	空白	HQ	XXX		3220
7/1A	BRI	4-[3]-5	空白	機甲	X		2717
12/1A	BRI	3-[3]-5	空白	機械化	X		3122
22/1A	BRI	3-[3]-5	空白	機械化	X		3015
4/3A	BRI	4-[3]-4	空白	機甲	X		3223
6/3A	BRI	1-1-5	空白	空挺対戦車	X		3422
19/3A	BRI	2-2-5	空白	歩兵	X	RR	
11/4A	BRI	3-[3]-5	空白	機械化	X		3120
20/4A	BRI	4-[3]-5	空白	機甲	X		3219
33/4A	BRI	3-[3]-5	空白	機械化	X		3320

NATO: THE COLD WAR GOES HOT

24/2	BRI	2-2-5	空白	歩兵	X	RR	
15/2	BRI	2-2-5	空白	歩兵	X	RR	
49/2	BRI	2-2-5	空白	歩兵	X	RR	
Ber		1-1-5	空白	歩兵	X		3007
独立旅団							
1	LJ	2-2-5	空白	歩兵	X	S	
5Para	LJ	1-1-5A	空白	空挺	X	A	
PRG	BRI	1-1-5A	空白	空挺	X	A	
アメリカ軍							
米第7軍							
Ber		1-1-5	空白	歩兵	X		3007
LANDJUT							
1/9	LJ	2-1-6A	空白	空挺対戦車	X	A	
2/9	LJ	2-1-6A	空白	空挺対戦車	X	A	
3/9	LJ	2-1-6A	空白	空挺対戦車	X	A	
第III軍団							
US III		(3)-(1)-4	空白	HQ	XXX	RS	3828
3ACR	US III	5-[4]-5	3-[2]-5	機甲騎兵	III	RF	3626
1/1C	US III	4-[3]-5	空白	機甲	X	S	
2/1C	US III	4-[3]-5	空白	機甲	X	S	
155/1C	US III	4-[4]-5	空白	機甲	X	EB	
1/2A	US III	4-[3]-5	リフォージャー	機甲	X	RF	3626
2/2A	US III	4-[3]-5	リフォージャー	機械化	X	RF	3527
3/2A	US III	3-[3]-5	空白	機甲	X		2620
1/5	US III	3-[3]-5	空白	機械化	X	S	
2/5	US III	3-[3]-5	空白	機械化	X	S	
256/5	US III	4-[4]-5	空白	機甲	X	EB	
第V軍団							
USV		(3)-(1)-4	空白	HQ	XXX		4220
11ACR	USV	5-[4]-5	3-[2]-5	機甲騎兵	III		4017
1/3A	USV	4-[4]-5	空白	機甲	X		4020
2/3A	USV	4-[3]-5	空白	機甲	X		4119
3/3A	USV	4-[3]-5	空白	機甲	X		4120
1/8	USV	4-[3]-5	空白	機甲	X		4421
2/8	USV	3-[3]-5	空白	機械化	X		4524
3/8	USV	3-[3]-5	空白	機械化	X		4620
1/4	USV	4-[3]-5	リフォージャー	機甲	X	RF	4623
2/4	USV	3-[3]-5	リフォージャー	機械化	X	RF	4623
3/4	USV	3-[3]-5	リフォージャー	機械化	X	RF	4623

NATO: THE COLD WAR GOES HOT

194A	USV	4-[3]-5	リフォージャー	機甲	X	RF	4724
197	USV	3-[3]-5	リフォージャー	機械化	X	RF	4724
第VII軍団							
US VII		(3)-(1)-4	空白	HQ	XXX		5019
2ACR	US VII	5-[4]-5	3-[2]-5	機甲騎兵	III		4613
1/1A	US VII	4-[3]-5	空白	機甲	X		4511
2/1A	US VII	4-[3]-5	空白	機甲	X		4512
3/1A	US VII	4-[4]-5	空白	機甲	X		4313
1/3	US VII	5-[4]-5	空白	機甲	X		4316
2/3	US VII	3-[3]-5	空白	機械化	X		4415
3/3	US VII	3-[3]-5	空白	機械化	X		4319
1/1	US VII	4-[3]-5	リフォージャー	機甲	X	RF	4620
2/1	US VII	3-[3]-5	リフォージャー	機械化	X	RF	4620
3/1	US VII	3-[3]-5	空白	機械化	X		5018
CENTAG 予備							
US XVIII		(2)-(1)-4	空白	HQ	XXX	A	
1/24	CEN	3-[3]-5	空白	機械化	X	S	
2/24	CEN	3-[3]-5	空白	機械化	X	S	
48/24	CEN	4-[4]-5	空白	機甲	X	EB	
1/101	CEN	2-1-5A	空白	空挺歩兵	X	A	
2/101	CEN	2-1-5A	空白	空挺歩兵	X	A	
3/101	CEN	2-1-5A	空白	空挺歩兵	X	A	
軍予備							
157	CEN	3-[3]-5	空白	機械化	X	S	
州兵師団、NATO 軍任務							
67/35	ARNG	3-[3]-5	空白	機械化	X	S	
69/35	ARNG	4-[3]-5	空白	機甲	X	S	
149/35	ARNG	3-[3]-5	空白	機械化	X	S	
1/40	ARNG	3-[3]-5	空白	機械化	X	S	
2/40	ARNG	4-[3]-5	空白	機甲	X	S	
3/40	ARNG	3-[3]-5	空白	機械化	X	S	
1/49A	ARNG	4-[3]-5	空白	機甲	X	S	
2/49A	ARNG	4-[3]-5	空白	機甲	X	S	
3/49A	ARNG	4-[3]-5	空白	機甲	X	S	
1/50A	ARNG	4-[3]-5	空白	機甲	X	S	
2/50A	ARNG	3-[3]-5	空白	機甲	X	S	
36/50A	ARNG	3-[3]-5	空白	機甲	X	S	

NATO: THE COLD WAR GOES HOT

州兵独立旅団、NATO 軍任務

30	ARNG	3-3-5	空白	機械化	X	S
32	ARNG	3-3-5	空白	機械化	X	S
218	ARNG	3-3-5	空白	機械化	X	S
30A	ARNG	4-3-5	空白	機甲	X	S
31A	ARNG	4-3-5	空白	機甲	X	S
81A	ARNG	4-4-5	空白	機甲	X	S
107ACR	ARNG	5-4-5	2-2-5	機甲騎兵	III	S
116ACR	ARNG	4-3-5	空白	機甲騎兵	III	S
163ACR	ARNG	4-3-5	空白	機甲騎兵	III	S
278ACR	ARNG	4-3-5	空白	機甲騎兵	III	S

カナダ軍

4CMBG	US VII	3-3-5	空白	機械化	X	5223
-------	--------	-------	----	-----	---	------

西ドイツ軍

LANDJUT

LJ		(3)-(1)-4	空白	HQ	XXX	2117
166	LJ	3-3-6	空白	機械化	X	2415
176	LJ	3-3-6	空白	機械化	X	2415
186	LJ	5-3-6	空白	機甲	X	2216

第 I 軍団

WGI		(3)-(1)-4	空白	HQ	XXX	3223
1/1PZ	WGI	3-3-6	空白	機械化	X	3216
2/1PZ	WGI	5-3-6	空白	機甲	X	3115
3/1PZ	WGI	5-3-6	空白	機甲	X	2918
7/3PZ	WGI	3-3-6	空白	機械化	X	2517
8/3PZ	WGI	5-3-6	空白	機甲	X	2615
9/3PZ	WGI	5-3-6	空白	機甲	X	3223
19/7PZ	WGI	3-3-6	空白	機械化	X	3323
20/7PZ	WGI	5-3-6	空白	機甲	X	3523
21/7PZ	WGI	5-3-6	空白	機甲	X	3219
31/11PG	WGI	3-3-6	空白	機械化	X	2522
32/11PG	WGI	3-3-6	空白	機械化	X	2620
33/11PG	WGI	5-3-6	空白	機甲	X	3016
27LL	WGI	1-1-6A	空白	空挺対戦車	X	3623

第 II 軍団

WGII		(3)-(1)-4	空白	HQ	XXX	5117
28/10PZ	WGII	4-3-6	空白	機甲	X	5117
29/10PZ	WGII	4-3-6	空白	機甲	X	5320
30/10PZ	WGII	3-3-6	空白	機械化	X	4917

NATO: THE COLD WAR GOES HOT

10/4PG	WG II	3-3-6	空白	機械化	X		4410
11/4PG	WG II	3-3-6	空白	機械化	X		4809
12/4PG	WG II	5-3-6	空白	機甲	X		4611
22/1Ge	WG II	3-3-6	空白	機械化	X		5513
23/1Ge	WG II	1-1-6	空白	山岳歩兵	X		5508
24/1Ge	WG II	5-3-6	空白	機甲	X		5110
25LL	WG II	1-1-6A	空白	空挺対戦車	X		5020
第 III 軍団							
WG III		(3)-(1)-4	空白	HQ	XXX		4125
13/5PZ	WG III	3-3-6	空白	機械化	X		4021
14/5PZ	WG III	4-3-6	空白	機甲	X		3920
15/5PZ	WG III	4-3-6	空白	機甲	X		4124
34/12PZ	WG III	4-3-6	空白	機甲	X		4124
35/12PZ	WG III	3-3-6	空白	機械化	X		4217
36/12PZ	WG III	4-3-6	空白	機甲	X		4417
4/2PG	WG III	3-3-6	空白	機械化	X		3417
5/2PG	WG III	3-3-6	空白	機械化	X		3818
6/2PG	WG III	4-3-6	空白	機甲	X		3618
26LL	WG III	1-1-6A	空白	空挺対戦車	X		4626
領域コマンド							
I WBK (LANDJUT)							
51Hsb6	LJ	3-2-5	空白	機甲	X	RS	2115
61/Hsb	Terr	1-1-5	空白	歩兵	X	RS	1918
II WBK							
52Hsb	Terr	3-2-5	空白	機甲	X	RS	2924
62Hsb	Terr	1-1-5	空白	歩兵	X	RS	3021
III WBK							
53Hsb	Terr	3-2-5	空白	機甲	X	RS	3826
63Hsb	Terr	1-1-5	空白	歩兵	X	RS	3625
IV WBK							
54Hsb	Terr	3-2-5	空白	機甲	X	RS	4426
64Hsb	Terr	1-1-5	空白	歩兵	X	RS	4421
V WBK							
55Hsb	Terr	3-2-5	空白	機甲	X	RS	5120
65Hsb	Terr	1-1-5	空白	歩兵	X	RS	5020
VI WBK							
56Hsb/1Ge	WG II	3-2-5	空白	機甲	X	RS	5110
66Hsb	Terr	1-1-5	空白	歩兵	X	RS	5313

NATO: THE COLD WAR GOES HOT

デンマーク軍

西部コマンド

1/Jut	LJ	2-[2]-5	空白	機械化	X		1417
2/Jut	LJ	2-[2]-5	空白	機械化	X		0819
3/Jut	LJ	2-[2]-5	空白	機械化	X		1618
JBG	Terr	1-2-4	空白	歩兵	X	RS	0920
MRI	Terr	0-1-4	空白	歩兵	III	RS	0616
MR II	Terr	0-1-4	空白	歩兵	III	RS	0918
MR III	Terr	0-1-4	空白	歩兵	III	RS	1518
MR IV	Terr	0-1-4	空白	歩兵	III	RS	1415

東部コマンド

LZ	LZ	(3)-(1)-4	空白	HQ	XXX		1411
1/Zee	LZ	2-[2]-5	空白	機械化	X		1411
2/Zee	LZ	2-[2]-5	空白	機械化	X		1611
1ZBG	Terr	0-1-4	空白	歩兵	III	RS	1210
2ZBG	Terr	0-1-4	空白	歩兵	III	RS	1512
3ZBG	Terr	0-1-4	空白	歩兵	III	RS	1611
4ZBG	Terr	1-1-4	空白	歩兵	III	RS	1513

オランダ（ネーデルランド）軍

第I軍団

NEI		(3)-(1)-4	空白	HQ	XXX		3128
11/1	NEI	3-[3]-5	空白	機械化	X		3228
12/1	NEI	3-[3]-5	空白	機械化	X		3028
13/1	NEI	4-[3]-5	空白	機甲	X		3530
41/4	NEI	5-[3]-5	空白	機甲	X		2618
42/4	NEI	3-[3]-5	空白	機械化	X		2727
43/4	NEI	3-[3]-5	空白	機械化	X		2827

予備

51/5	NEI	3-[3]-5	空白	機甲	X	RS	3028
52/5	NEI	2-[3]-5	空白	機械化	X	RS	3228
53/5	NEI	2-[3]-5	空白	機械化	X	RS	3028
101	NEI	1-2-5	空白	歩兵	X	RS	3430

領域予備

302	Terr	1-2-4	空白	歩兵	X	RS	3132
304	Terr	1-2-4	空白	歩兵	X	RS	3431

ベルギー軍

第I軍団

BEI		(3)-(1)-4	空白	HQ	XXX		3825
CRC	BEI	2-[2]-5	空白	機甲騎兵	X		3522

NATO: THE COLD WAR GOES HOT

1/1	BEI	2-2-5	空白	機械化	X		3630
7/1	BEI	2-2-5	空白	機械化	X		4131
12/1	BEI	2-2-5	空白	機械化	X	RS	3930
4/16	BEI	2-2-5	空白	機械化	X		3422
10/16	BEI	2-2-5	空白	機械化	X	RS	3730
17/16	BEI	3-3-5	空白	機甲	X		3821
領域ユニット							
6	Terr	1-1-4	空白	歩兵	III	RS	3730
8	Terr	1-1-4	空白	歩兵	III	RS	4330
フランス軍							
Ber		1-1-5	空白	機械化	X		3007
第1軍							
FRI		(4)-(1)-4	空白	HQ	XXXX		5023
第1軍団							
4DB1	FRI	6-5-5	3-3-5	機甲	XX		5028
6DB1	FRI	6-5-5	3-3-5	機甲	XX		5023
7DB1	FRI	6-5-5	3-3-5	機甲	XX		5729
10DB1	FRI	6-5-5	3-3-5	機甲	XX		4833
第2軍団							
1DB2	FRI	6-5-5	3-3-5	機甲	XX		4426
3DB2	FRI	6-5-5	3-3-5	機甲	XX		5424
5DB2	FRI	6-5-5	3-3-5	機甲	XX		4722
第3軍団							
2DB3	FRI	6-5-5	3-3-5	機甲	XX	G2	
8/3	FRI	2-2-5	空白	機械化	XX	G2	
12/3	FRI	2-2-5	空白	機械化	XX	G2	
独立組織							
14	FRI	2-2-5	空白	機械化	XX	G2	
15	FRI	2-2-5	空白	機械化	XX	RR	
9Mar	FRI	1-2-5	空白	海兵隊歩兵	XX	RR	
1/11P	FRI	1-2-5A	空白	空挺歩兵	X	A	
2/11P	FRI	1-2-5A	空白	空挺歩兵	X	A	
1/27Alp	FRI	1-1-5	空白	山岳歩兵	X	RR	
2/27Alp	FRI	1-1-5	空白	山岳歩兵	X	RR	
領域							
104	Terr	1-1-4	空白	歩兵	X	RS	4332
109	Terr	1-1-4	空白	歩兵	X	RS	4828
111	Terr	1-1-4	空白	歩兵	X	RS	5028
114	Terr	1-1-4	空白	歩兵	X	RS	5023
115	Terr	1-1-4	空白	歩兵	X	RS	5325

NATO: THE COLD WAR GOES HOT

[44.4] NATO 軍 1988 年戦闘序列 [NATO1988ORDEROFBATTLE]

ユニット名称	従属表示	表 面	裏 面	タイプ	規模	登場	コード
イギリス軍							
イギリス ライン流域軍							
BRI		(3)-(1)-4	空白	HQ	XXX		3220
7/1A	BRI	5-[3]-5	空白	機甲	X		2717
12/1A	BRI	3-[3]-5	空白	機械化	X		3122
22/1A	BRI	4-[4]-5	空白	機甲	X		3015
PRG/1A	BRI	1-1-5A	空白	空挺対戦車	X	A	
4/3A	BRI	5-[3]-4	空白	機甲	X		3223
6/3A	BRI	3-[3]-5	空白	機械化	X		3422
33/3A	BRI	3-[3]-5	空白	機械化	X		3320
11/4A	BRI	3-[3]-5	空白	機械化	X		3120
20/4A	BRI	4-[3]-5	空白	機甲	X		3219
19/4A	BRI	2-2-5	空白	歩兵	X	RR	
24/2	BRI	1-1-5A	空白	空挺対戦車	X	A	
15/2	BRI	2-2-5	空白	歩兵	X	RR	
49/2	BRI	2-2-5	空白	歩兵	X	RR	
Ber		1-1-5	空白	歩兵	X		3007
独立旅団							
1	LJ	2-2-5	空白	歩兵	X	S	
5Para	LJ	1-1-5A	空白	空挺	X	A	
アメリカ軍							
米第7軍							
Ber		1-1-5	空白	歩兵	X		3007
LANDJUT							
1/9	LJ	2-1-6A	空白	空挺対戦車	X	A	
81/9	LJ	4-[4]-5	空白	機甲	X	S	
3/9	LJ	2-1-6A	空白	空挺対戦車	X	A	
第III軍団							
US III		(3)-(1)-4	空白	HQ	XXX	RS	3026
3ACR	US III	6-[4]-5	3-[2]-5	機甲騎兵	III	RF	3626
1/1C	US III	5-[3]-5	リフォージャー	機甲	X	RF	3728
2/1C	US III	5-[3]-5	リフォージャー	機甲	X	RF	3729
155/1C	US III	5-[4]-5		機甲	X	EB	
1/2A	US III	5-[3]-5	リフォージャー	機甲	X	RF	3626
2/2A	US III	5-[3]-5	リフォージャー	機械化	X	RF	3527
3/2A	US III	4-[3]-5		機甲	X		2620

NATO: THE COLD WAR GOES HOT

1/5	US III	5-[3]-5	リフォージャー	機甲	X	RF	2825
2/5	US III	4-[3]-5	リフォージャー	機械化	X	RF	2926
256/5	US III	4-[4]-5		機甲	X	EB	

第V軍団

USV		(3)-(1)-4	空白	HQ	XXX		4220
11ACR	USV	6-[4]-5	3-[2]-5	機甲騎兵	III		4017
1/3A	USV	6-[4]-5	空白	機甲	X		4020
2/3A	USV	5-[3]-5	空白	機甲	X		4119
3/3A	USV	5-[3]-5	空白	機甲	X		4120
1/8	USV	5-[4]-5	空白	機甲	X		4421
2/8	USV	3-[3]-5	空白	機械化	X		4524
3/8	USV	4-[3]-5	空白	機甲	X		4620
1/4	USV	4-[3]-5	リフォージャー	機甲	X	RF	4623
2/4	USV	4-[3]-5	リフォージャー	機甲	X	RF	4623
3/4	USV	3-[3]-5	リフォージャー	機械化	X	RF	4623
194A	USV	4-[3]-5	リフォージャー	機甲	X	RF	4724
197	USV	3-[3]-5	リフォージャー	機械化	X	RF	4724

第VII軍団

USVII		(3)-(1)-4	空白	HQ	XXX		5019
2ACR	USVII	6-[4]-5	3-[2]-5	機甲騎兵	III		4613
1/1A	USVII	5-[3]-5	空白	機甲	X		4511
2/1A	USVII	5-[3]-5	空白	機甲	X		4512
3/1A	USVII	5-[4]-5	空白	機甲	X		4313
1/3	USVII	6-[4]-5	空白	機甲	X		4316
2/3	USVII	5-[3]-5	空白	機甲	X		4415
3/3	USVII	4-[3]-5	空白	機械化	X		4319
1/1	USVII	5-[3]-5	リフォージャー	機甲	X	RF	4620
2/1	USVII	5-[3]-5	リフォージャー	機甲	X	RF	4620
3/1	USVII	3-[3]-5	空白	機械化	X		5018

CENTAG 予備

USXVIII		(2)-(1)-4	空白	HQ	XXX	A	
1/24	CEN	4-[3]-5	空白	機械化	X	S	
2/24	CEN	5-[3]-5	空白	機甲	X	S	
48/24	CEN	5-[4]-5	空白	機甲	X	EB	
1/101	CEN	2-1-5A	空白	空挺歩兵	X	A	
2/101	CEN	2-1-5A	空白	空挺歩兵	X	A	
3/101	CEN	2-1-5A	空白	空挺歩兵	X	A	
157	CEN	3-[3]-5	空白	機械化	X	S	

軍予備

NATO: THE COLD WAR GOES HOT

州兵師団、NATO 軍任務

67/35	ARNG	3-[3]-5	空白	機械化	X	S
69/35	ARNG	4-[3]-5	空白	機甲	X	S
149/35	ARNG	4-[3]-5	空白	機甲	X	S
1/40	ARNG	3-[3]-5	空白	機械化	X	S
2/40	ARNG	4-[3]-5	空白	機甲	X	S
3/40	ARNG	4-[3]-5	空白	機甲	X	S
1/49A	ARNG	4-[3]-5	空白	機甲	X	S
2/49A	ARNG	4-[3]-5	空白	機甲	X	S
3/49A	ARNG	4-[3]-5	空白	機甲	X	S
1/50A	ARNG	4-[3]-5	空白	機甲	X	S
2/50A	ARNG	3-[3]-5	空白	機甲	X	S
36/50A	ARNG	3-[3]-5	空白	機甲	X	S

州兵独立旅団、NATO 軍任務

30	ARNG	3-[3]-5	空白	機械化	X	S
32	ARNG	3-[3]-5	空白	機械化	X	S
218	ARNG	3-[3]-5	空白	機械化	X	S
30A	ARNG	4-[3]-5	空白	機甲	X	S
31A	ARNG	4-[3]-5	空白	機甲	X	S
107ACR	ARNG	5-[4]-5	2-[2]-5	機甲騎兵	III	S
116ACR	ARNG	4-[3]-5	空白	機甲騎兵	III	S
163ACR	ARNG	4-[3]-5	空白	機甲騎兵	III	S
278ACR	ARNG	4-[3]-5	空白	機甲騎兵	III	S

カナダ軍

4CMBG	US VII	3-[3]-5	空白	機械化	X	5223
5CMBG	US VII	2-[2]-5	空白	機械化	X	S

西ドイツ軍

LANDJUT

LJ	BALT	(3)-(1)-4	空白	HQ	XXX	2117
16/6	LJ	3-[3]-6	空白	機械化	X	2415
17/6	LJ	3-[3]-6	空白	機械化	X	2415
18/6	LJ	5-[3]-6	空白	機甲	X	2216

第 I 軍団

WGI		(3)-(1)-4	空白	HQ	XXX	3223
1/1PZ	WGI	3-[3]-6	空白	機械化	X	3216
2/1PZ	WGI	5-[3]-6	空白	機甲	X	3115
3/1PZ	WGI	5-[3]-6	空白	機甲	X	2918
7/3PZ	WGI	3-[3]-6	空白	機械化	X	2517

NATO: THE COLD WAR GOES HOT

8/3PZ	WGI	5-3-6	空白	機甲	X		2615
9/3PZ	WGI	5-3-6	空白	機甲	X		3223
19/7PZ	WGI	3-3-6	空白	機械化	X		3323
20/7PZ	WGI	5-3-6	空白	機甲	X		3523
21/7PZ	WGI	5-3-6	空白	機甲	X		3219
31/11PG	WGI	3-3-6	空白	機械化	X		2522
32/11PG	WGI	3-3-6	空白	機械化	X		2620
33/11PG	WGI	5-3-6	空白	機甲	X		3016
27LL	WGI	1-1-6A	空白	空挺対戦車	X		3623

第II軍団

WG II		(3)-(1)-4	空白	HQ	XXX		5117
28/10PZ	WG II	5-3-6	空白	機甲	X		5117
29/10PZ	WG II	5-3-6	空白	機甲	X		5320
30/10PZ	WG II	3-3-6	空白	機械化	X		4917
10/4PG	WG II	3-3-6	空白	機械化	X		4410
11/4PG	WG II	3-3-6	空白	機械化	X		4809
12/4PG	WG II	5-3-6	空白	機甲	X		4611
22/1Ge	WG II	3-3-6	空白	機械化	X		5513
23/1Ge	WG II	1-1-6	空白	山岳歩兵	X		5508
24/1Ge	WG II	5-3-6	空白	機甲	X		5110
25LL	WG II	1-1-6A	空白	空挺対戦車	X		5020

第III軍団

WG III		(3)-(1)-4	空白	HQ	XXX		4125
13/5PZ	WG III	3-3-6	空白	機械化	X		4021
14/5PZ	WG III	5-3-6	空白	機甲	X		3920
15/5PZ	WG III	5-3-6	空白	機甲	X		4124
34/12PZ	WG III	5-3-6	空白	機甲	X		4124
35/12PZ	WG III	3-3-6	空白	機械化	X		4217
36/12PZ	WG III	5-3-6	空白	機甲	X		4417
4/2PG	WG III	3-3-6	空白	機械化	X		3417
5/2PG	WG III	3-3-6	空白	機械化	X		3818
6/2PG	WG III	5-3-6	空白	機甲	X		3618
26LL	WG III	1-1-6A	空白	空挺対戦車	X		4626

領域コマンド

IWBK (LANDJUT)

51Hsb/6	LJ	3-2-5	空白	機甲	X	RS	2115
61/Hsb	Terr	1-1-5	空白	歩兵	X	RS	1918

NATO: THE COLD WAR GOES HOT

II WBK

52Hsb	Terr	3-[2]-5	空白	機甲	X	RS	2924
62Hsb	Terr	1-1-5	空白	歩兵	X	RS	3021

III WBK

53Hsb/6	Terr	3-[2]-5	空白	機甲	X	RS	3826
63/Hsb	Terr	1-1-5	空白	歩兵	X	RS	3625

IV WBK

54Hsb	Terr	3-[2]-5	空白	機甲	X	RS	4426
64Hsb	Terr	1-1-5	空白	歩兵	X	RS	4421

V WBK

55Hsb	Terr	3-[2]-5	空白	機甲	X	RS	5120
65Hsb	Terr	1-1-5	空白	歩兵	X	RS	5020

VI WBK

56Hsb/1Ge	WG II	3-[2]-5	空白	機甲	X	RS	5110
66Hsb	Terr	1-1-5	空白	歩兵	X	RS	5313

デンマーク軍

西部コマンド

1/Jut	LJ	2-[2]-5	空白	機械化	X		1417
2/Jut	LJ	2-[2]-5	空白	機械化	X		0819
3/Jut	LJ	2-[2]-5	空白	機械化	X		1618

JBG	Terr	1-2-4	空白	歩兵	X	RS	0920
MR I	Terr	0-1-4	空白	歩兵	III	RS	0616
MR II	Terr	0-1-4	空白	歩兵	III	RS	0918
MR III	Terr	0-1-4	空白	歩兵	III	RS	1518
MR IV	Terr	0-1-4	空白	歩兵	III	RS	1415

東部コマンド

LZ	BALT	(3)-(1)-4	空白	HQ	XXX		1411
1/Zee	LZ	2-[2]-5	空白	機械化	X		1411
2/Zee	LZ	2-[2]-5	空白	機械化	X		1611

1ZBG	Terr	0-1-4	空白	歩兵	III	RS	1210
2ZBG	Terr	0-1-4	空白	歩兵	III	RS	1512
3ZBG	Terr	0-1-4	空白	歩兵	III	RS	1611
4ZBG	Terr	1-1-4	空白	歩兵	III	RS	1513

オランダ（ネーデルランド）軍

第 I 軍団

NEI		(3)-(1)-4	空白	HQ	XXX		3128
11/1	NEI	3-[3]-5	空白	機械化	X		3228
12/1	NEI	3-[3]-5	空白	機械化	X		3028
13/1	NEI	4-[3]-5	空白	機甲	X		3530

NATO: THE COLD WAR GOES HOT

	41/4	NEI	5-[3]-5	空白	機甲	X		2618
	42/4	NEI	3-[3]-5	空白	機械化	X		2727
	43/4	NEI	3-[3]-5	空白	機械化	X		2827
予備								
	51/5	NEI	4-[3]-5	空白	機甲	X	RS	3028
	52/5	NEI	2-[3]-5	空白	機械化	X	RS	3228
	53/5	NEI	2-[3]-5	空白	機械化	X	RS	3028
	101	NEI	1-2-5	空白	歩兵	X	RS	3430
領域予備								
	302	Terr	1-2-4	空白	歩兵	X	RS	3132
	304	Terr	1-2-4	空白	歩兵	X	RS	3431
ベルギー軍								
第I軍団								
	BEI		(3)-(1)-4	空白	HQ	XXX		3825
	CRC	BEI	2-[2]-5	空白	機甲騎兵	X		3522
	1/1	BEI	2-[2]-5	空白	機械化	X		3630
	7/1	BEI	2-[2]-5	空白	機械化	X		4131
	12/1	BEI	2-[2]-5	空白	機械化	X	RS	3930
	4/16	BEI	2-[2]-5	空白	機械化	X		3422
	10/16	BEI	2-[2]-5	空白	機械化	X	RS	3730
	17/16	BEI	3-[3]-5	空白	機甲	X		3821
領域ユニット								
	6	Terr	1-1-4	空白	歩兵	III	RS	3730
	8	Terr	1-1-4	空白	歩兵	III	RS	4330
フランス軍								
	Ber		1-[1]-5	空白	機械化	X		3007
第1軍								
	FRI		(4)-(1)-4	空白	HQ	XXXX		5023
第1軍団								
	1DB/1	FRI	6-[5]-5	3-[3]-5	機甲	XX		4426
	7DB/1	FRI	6-[5]-5	3-[3]-5	機甲	XX		5729
	12DLB/1	FRI	2-[3]-5	空白	機甲騎兵	XX	RR	
	14DLB/1	FRI	2-[3]-5	空白	機甲騎兵	XX	RR	
第2軍団								
	3DB/2	FRI	6-[5]-5	3-[3]-5	機甲	XX		5424
	5DB/2	FRI	6-[5]-5	3-[3]-5	機甲	XX		4722
	15/2	FRI	2-[2]-5	空白	機械化	XX	RR	
第3軍団								
	2DB/3	FAR	6-[5]-5	3-[3]-5	機甲	XX	G2	

NATO: THE COLD WAR GOES HOT

10DB3	FAR	6-[5]-5	3-[3]-5	機甲	XX		4833
8/3	FAR	2-[2]-5	空白	機械化	XX	G2	
Forced 'Action Rapide' (FAR)							
FAR		(3)-(1)-4	空白	HQ	XXXX	RR	
6DLB	FAR	3-[3]-5	空白	機甲騎兵	XX	RR	
9Mar	FAR	2-[2]-5	空白	海兵機械化歩兵	XX	RR	
1/11P	FAR	2-2-5A	空白	空挺歩兵	X	A	
2/11P	FAR	2-2-5A	空白	空挺歩兵	X	A	
1/27Alp	FAR	1-1-5	空白	山岳歩兵	X	RR	
2/27Alp	FAR	1-1-5	空白	山岳歩兵	X	RR	
Brigade du Zone							
107BZ	Terr	1-1-4	空白	歩兵	X	RS	5729
110BZ	Terr	1-1-4	空白	歩兵	X	RS	4833

[45.0] 参考文献 [BIBLIOGRAPHY]

以下のリンクは、このゲームの主題について深く研究したいプレイヤー諸氏の助けとなることを意図しています。

[45.1] ワルシャワ条約機構軍の戦闘序列 [WARSAW PACT ORDER OF BATTLE]

下記の資源サイトは、私がこのゲームの研究に使用したリソースのごく一部に過ぎませんが、最良のものです。

[45.1.1] ソヴィエト連邦 [Soviet Union]

ソヴィエト軍 OB の主要なリソースは、Michael Holm の屈指のウェブサイトです。:

<http://www.ww2.dk/new/army/Army.htm>

ドイツ駐留ソヴィエト軍の優れたリソースは、このロシア語のウェブサイトで見つけることができます (読むためには、Google の翻訳を使用する必要があります)。: <http://www.gsvg.ru/struktura/>

ソヴィエト軍のヘリコプター連隊: http://www.16va.be/4.1.1AA_eng.html

[45.1.2] 東ドイツ [East Germany]

正規軍: <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/00/NVA LaSK Orbat.svg>

予備役: <https://www.axishistory.com/various/nationale-volksarmee-east-germany/133-nationale-volksarmee/nationale-volksarmee-unsorted/1731-mobilmachungsdivisionen-nationale-volksarmee>

国境警備隊: <http://www.grenzkommando.de>

[45.1.3] チェコスロヴァキア [Czechoslovakia]

私が発見した最良のリソースは、Luke Ueda-Sarson's Modern Spearhead OB です。:

<http://lukeuedasarson.com/Czechoslovakian70sTOE.pdf>

その他の興味深いリソースは、チェコのウェブサイトです (Google の翻訳が必要です)。:

<http://www.csla.cz/index.htm>

[45.1.4] ポーランド [Poland]

ポーランド軍について私が発見した最良のリソースは、Wikipedia 上のこれです。:

https://en.wikipedia.org/wiki/Polish_People%27s_Army_order_of_battle

[45.1.5] WP 小国同盟 [WP Minor Allies]

Michael Holm のウェブサイトは、ここに WP 小国同盟の詳細な OB も持ちます。: <http://www.ww2.dk/new/wp/wp.htm>

[45.2] NATO 軍戦闘序列 [NATO ORDER OF BATTLE]

決定的な万能リソースは、以下で見つけられる Andy Johnson and Pat Callahan's massive NATO OB です。:

<https://vdocuments.site/download/nato-order-of-battle-mod-8-55844b4702c84>

その他の優れたリソースは、Manfred Tegge によってここに提供されています (ドイツ語から翻訳する必要があります)。

<https://www.relikte.com/literatur.htm>

米軍リフォージャーについての POMCUS サイト: https://en.wikipedia.org/wiki/Exercise_Reforged

[45.2.1] NATO 軍の大部分は、80 年代を通してその編成が変化しましたが、フランス軍は 1984 年に大規模な再編を実施し、イギリス軍のライン流域軍は定期的に変更されていました。

[45.2.1.1] フランス [France] このリソースは、フランス軍の進化についての詳細な情報から成ります (Google の翻訳を使用してください)。

<http://www.tanaka-world.net/?cat=7>

[45.2.2.2] イギリス [The UK] Louis De Virgilio (Loius Vieux-Bill の仮名) は、世界屈指のイギリス軍ライン流域軍の専門家の一人です。彼の主要なリソースは、ここで見つけることができます。: <https://www.orbat85.nl/documents/BAOR-July-1989.pdf>

[45.2.2.3] オランダ (ネーデルランド) [The Netherlands] : <https://www.orbat85.nl/>

[45.3] 編成&装備の表 [TABLES OF ORGANIZATION & EQUIPMENT]

Fire and Fury ゲームは、冷戦における両同盟軍の編成と装備についての優れた表のセットを持ちます。:

<http://www.fireandfury.com/extra/ordersofbattle.shtml#CW>

[45.4] 主要な論文と研究 [KEY ARTICLES AND STUDIES]

下記の研究の多くは、それが書かれた当時は「最高機密」として分類されていました。大部分は、時の経過と共に解除されました。これらは、魅力的な読み物です。:

GAO

1988 年に、GAO は欧州における通常部隊バランスの大規模な研究を行いました。下記の付録資料 III、35 頁から開始するリンクは、私が読んだ 80 年代後半の実際の戦力バランスについての最高の分析です。このゲームが出版された 1983 年当時広く受け入れられていた「通常の戦争では、NATO 軍はたちまち蹂躪される」という神話を徹底的に否定しています。: 「Appendix III, Mobilization and Geographic Location of Forces」。

<https://www.gao.gov/assets/220/210756.pdf>

RAND

「Soviet-Warsaw Pact Western Theater of Military Operations : Organization and Missions」:

<https://apps.dtic.mil/dtic/tr/fulltext/u2/a187140.pdf>

CIA

「Readiness of Soviet Forces in Central Europe : Implications for a Rapid Transition to War」:

<https://www.cia.gov/library/readingroom/docs/1987-09-01.pdf>

「Warsaw Pact Forces in Czechoslovakia」: <https://www.cia.gov/library/readingroom/docs/1980-03-01.pdf>

「Warsaw Pact Air Forces : Support of Strategic Operations in Central Europe」:

<https://www.cia.gov/library/readingroom/docs/1985-01-01.pdf>

国防情報局 [Defense Intelligence Agency]

「Soviet Readiness in the Western Theater and its Impact on Operations」

<https://www.dia.mil/FOIA/FOIA-Electronic-Reading-Room/FOIA-Reading-Room-Russia/Field/121077/>

Exercise Able Archer 83, the other Cuban Missile Crisis few are aware of :

<https://www.theatlantic.com/international/archive/2013/05/the-ussr-and-came-closer-to-nuclear-war-than-we-thought/276290/>

Ablams M1 Deployment Schedule : <https://theminiaturespage.com/boards/msg.mv?id=447713>

Leopard II Deployment Schedule : <http://www.fireandfury.com/orbats/Bundeswehr-Tand-Equipment-By-Year.pdf>

[46.0] CREDITS

Game Design : Bruce Maxwell

Artwork : Bruce Yearian

Box Art : Bruce Yearian and Brien Miller

Rules Layout : Ken Dingley

Project Director : John Kranz

Developmental Assistance : Fred Schwarz

Playtesting : Neal Baedke, Jeff Cherpeski, Christian Diedler, Lawrence Hung, Felix Le Rouzes, Terry Marquiss, Steven Pope, Mattia Ruffo, Richard Trup, Arrigo Velicogna, Jason Weiser, and David Whitt

Rules Editing : Jack Beckman, Jon Matthews, Michael Neubauer, Kenneth Nied, Glenn Robinson, and Jason Weiser

Research : Louis De Virgilio and Carl Fung

