

I. ルールブックの ERRATA

[3.10] ユニットの Errata この項目を以下と差し換えてください
(赤字が変更部分)。

1. 白ロシア正面軍 (薄紫の正面軍色帯を持ちます) の全ての戦車師団は、誤って「BAF」の従属表示を持ちますが、「BEF」でなければなりません。
2. 全ての WP 軍機械化空挺ユニットは第7親衛に属し、第76親衛空挺師団は連隊(「III」)として表示されるときに旅団(「X」)として表示されます。
3. ポーランド P10/P4 戦車師団は、「P10T/P4」のユニット名称を持たなければなりません。
4. 「2」の防御戦力を有す全ての米軍攻撃ヘリコプター旅団は、1983年ユニット・プールの一部であることを示すため、灰色のプール色を持たなければなりません。
5. 「3」の防御戦力を有す全ての米軍攻撃ヘリコプター旅団は、1988年ユニット・プールの一部であることを示すため、オレンジのプール色を持たなければなりません。
6. 西ドイツ軍 9/3PZ は3の攻撃戦力が記載されていますが、5の攻撃戦力を持たなければなりません。3223 のセット・アップ・ヘクスは 2716 のセット・アップ・ヘクスを持たなければなりません。
7. チェコ軍 13T/8T 師団は、その裏面が誤って 13/8T として表示されています。
8. 1983年と1988年の米軍第VII軍団の攻撃ヘリコプター旅団は、誤って「VIII」と標記されています。
9. 米軍第2、第3、第11機甲騎兵連隊は、全てその裏(減少状態)面に記載された海上増援の「S」を持ちます。これらのユニットに海上増援はありません。その表面のセット・アップ情報が正しいです。
10. いくつかのフランス軍ユニットは、大部分のフランス軍ユニットよりも濃い青の影で印刷されています。これは重要ではありません。
11. 米軍 1/1 と 2/1 旅団の1983年ユニットは、誤って第V軍団に属している则表示されますが、事実上第VII軍団に属しました。拡張増強シナリオでは、これらのユニットは第VII軍団の配備エリア内にセット・アップされなければなりません。

なお、これらの修正は、6と11を除いて、すべて化粧直しであり、プレイに影響はありませんのでご安心ください。

(訳注：以下のルール・ブックとプレイ・ブック内の Errata は、翻訳本文中に反映されています)。

[17.1.2] 迎撃の解決 [Resolving Interception] このルールの最後にこのセンテンスを追加します。

このルールの例外として、HQ ユニットの永久に除去されません (29.8 を参照)。

[25.1.2.1] 対応と地形 [Reaction and Terrain] このルールの最後にこのセンテンスを追加します。

ユニットは、山岳ヘクス内へ対応できません。

[25.3.2.2] ソフト・ユニットの防御 [Soft Unit Defense] 以下のソフト・ユニットの防御戦力を2倍にする地形タイプとしての山岳地形を含めるため、このルールの2番目のセンテンスを以下のセンテンスに差し替えます。：ソフト・ユニットは、森林、荒地、山岳、都市ヘクスを占めると二倍になります (各プレイヤーのプレイのシークエンス・カード裏面の地形効果チャート上のソフト・ユニット・コラムを参照)。

[25.9] 突破ゾーン [BREAKTHROUGH ZONES] このルールの最後のセンテンスを以下のセンテンスに差し替えます。

友軍ユニットが予備フェイズ中に戦術移動を使用しているハード・ユニットは、移動中に友軍突破ゾーン内で EZOC の影響を無視することを認めます。これは突破ゾーン内の EZOC ヘクスの入退出のために+1MPコストがないことを意味します。

[30.4.9] 固有防御戦力の除去 [Organic Defense Strength Elimination] このルールの最後に、このセンテンスを追加します。

プレイヤーが元々自身の解放都市の1つだった都市ヘクスを奪回したら、直ちにその固有防御戦力が回復します。

[33.2.1.1] このルールの最初のセンテンスを以下のセンテンスに差し替えます。

リフォージャー増援と異なり、予備増援は到着が計画されたターンになるまでマップ上に置かれません。予備サイトは、その指定された増援ユニットの到着に先立つ敵の打撃によって影響を受けません。

II. プレイ・ブックの ERRATA

[36.3] 開始時配置 [STARTING DEPLOYMENT] 最後のセンテンスを以下のように読み替えてください。

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 2/9 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)。

[37.3] 開始時配置 [STARTING DEPLOYMENT] このルールは、戦略的奇襲シナリオ内の部隊プールから取り去られるユニットについての4番目のアイテムを持たなければなりません。

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。

[37.4.2.1] 活性化 [Activation] このルールの最後に、このセンテンスを追加します。:

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。

[38.3.1] NATO 軍の開始配置 [NATO Starting Deployment] このルールの最後に、このアイテムを追加します。:

10. 1988 年をプレイしているとき、カナダ軍 5CMBG ユニットの、第 VII 軍団の配備エリア内に配備します。

[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] このルールの最後に、このセンテンスを追加します。:

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、そのときになるまでマップ上に配備できません。

[39.8.1] ソヴィエト軍の増援 [Soviet Reinforcements] このルールを以下と差し換えます。:

WP 軍プレイヤーが、1)「ソヴィエト軍の東欧増強」(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強」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。

[40.3] 開始時配置 [STARTING DEPLOYMENT] この場合、戦略的奇襲シナリオ内の部隊プールから取り去られるユニットについての3番目のアイテムを持たなければなりません。:

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。

III. 増援スケジュール・カード ERRATA

米軍 2/9 旅団カウンターが正しく、1983 年 BALTAP シナリオの NATO 軍増援カード上の図は誤りです。GT 6 の到着として表示されたこのユニットの図は、1983 年ユニット・プールの一部であることを示すため、灰色帯を持たなければなりません。

IV. マップの ERRATA

ヘクス 4613 内に表示された西ドイツの大都市ニュールンベルク [Nürnberg] は、誤って「Nürnberg」と綴られています。

ヘクス 3624 内に表示された西ドイツの小都市ヴッパータール [Wuppertal] は、その固有戦力を示すため黄色いボックス内に1を標記しなければなりません。