

NATO

支配地域影響チャート

機能	敵ZOCの影響	友軍ユニット &解放都市が 影響を無効化
戦術移動	+1 進入のため、+1 離れるため（従って+2 1つのZOCヘクスから他のそれへ直接移動するため）ハード・ユニットを除く全てのユニットは、進入したら停止しなければならない、進入したヘクスに友軍が占めていない限り、1つのZOCヘクスから他のそれへ直接移動不可（12.3.2を参照）。	No
行軍移動	ZOC内で開始できず、決してZOCへ進入できない。	No
空中フェリー	ZOC内で開始又は終了ができないが、介在しているZOCsを通過して移動できる。	No
海上フェリー	ZOC内で開始又は終了ができないが、介在しているZOCsを通過して移動できる。	No
空中移送	ZOC内で開始又は終了ができないが、介在しているZOCsを通過して移動できる。	No
落下傘降下作戦	ZOC内で開始できないが、その中で終了できる。	No
海上移送	ZOC内で開始又は終了ができないが、介在しているZOCsを通過して移動できる。	No
水陸両用作戦	ZOC内で開始又は終了できるが、両方は不可。	No
ヘリコプター移動	ZOC内で開始又は終了できるが、両方は不可。進入した各ZOC内でFlakを受ける（19.0を参照）。	Yes
補給	補給を妨害する。	Yes
HQの支援	HQの支援を妨害する。	Yes
退却	ZOC内へ退却するスタックは、1ステップを損失する。	Yes
側面攻撃	防御している部隊がZOCsによって包囲されているが、友軍ユニット又は解放都市に隣接する。	No
集中攻撃	防御している部隊がZOCsによって包囲されており、しかも友軍ユニット又は解放都市に隣接していない。	Yes
Flak	Flak攻撃は、ヘリコプター・コマンド又は攻撃ヘリコプター旅団が敵ZOC内のヘクスに進入する毎に行われる（19.0を参照）。	Yes
迎撃の試み	便乗ユニットが敵ZOC内のヘクスで開始又は終了するとき、迎撃のサイの目から1を差し引く（17.0を参照）。	No

ユニット移動概要チャート

機能	戦術	行軍	鉄道	空中 フェリー	海上 フェリー	空中 移送	海上 移送	落下傘降下 オペレーション	水陸両用 オペレーション	ヘリコプター 移動
空挺ユニット	YES	YES	YES	YES	YES	YES	YES	YES	NO	YES
空中機動ユニット	YES	YES	YES	YES	YES	YES	YES	NO	NO	YES
海兵ユニット	YES	YES	YES	NO	YES	NO	YES	NO	YES	NO
その他の地上ユニット	YES	YES	YES	NO	YES	NO	NO	NO	NO	NO
攻撃ヘリコプター・ユニット	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	YES
空輸コマンド	NO	NO	NO	NO	NO	YES	NO	YES	NO	NO
海輸コマンド	NO	NO	NO	NO	NO	NO	YES	NO	YES	NO
ヘリコプター・コマンド	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	YES
移動限度	MA (1)	2xMA (1)	20ヘクス	無制限	無制限	無制限	無制限	無制限	無制限	注釈 (2)
非移動補給下	MAx1/2 (3)	妨害	妨害	妨害	妨害	妨害	妨害	妨害	注釈 (4)	注釈 (5)
混乱状態／分散状態	最低限 (6)	妨害	妨害	妨害	妨害	妨害	妨害	妨害	妨害	注釈 (5)
EZOCヘクスの入退出	YES	NO	NO	NO	NO	注釈 (7)	注釈 (7)	注釈 (8)	注釈 (9)	注釈 (10)
敵占有下ヘクス内で終了	NO	NO	NO	NO	NO	NO	YES	YES (11)	YES (11)	YES (11)
敵征服下都市ヘクス内で終了	YES	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
敵解放都市ヘクス内で終了	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
友軍空域への制限	NO	YES	YES	YES	YES	NO	NO	NO	NO	NO
競合状態空域への進入	YES	NO	NO	NO	NO	YES	YES	YES	YES	YES
敵空域への進入	YES	NO	NO	NO	NO	NO	NO	YES	YES	YES
航空妨害ゾーンへの進入	+1MP (12)	NO	NO	YES	YES	YES	YES	YES	YES	YES
迎撃を受ける	NO	NO	NO	YES	YES	YES	YES	YES	YES	NO
Flakを受ける	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	YES

注釈：(1)MA 許容移動力；(2)ヘリコプター・コマンドについて10ヘクスと攻撃ヘリコプター旅団について5ヘクス；(3)端数切捨て；(4)開始又は目的地ヘクス内で非移動補給下であることはできるが、両方は不可（16.2.3を参照）；(5)抽出オペレーションについてヘリコプター移動を使用できるが（18.1.4を参照）、挿入オペレーションについては不可（18.1.3を参照）；(6)最低限移動によってのみ移動できる（12.5を参照）；(7)敵ZOC内で開始又は終了できないが、介在ヘクス内のZOCsを通過できる；(8)敵ZOC内で開始できないが、以後ZOCsに進入できる；(9)敵ZOC内で開始又は終了できるが両方は不可で、介在ヘクス内のZOCsを通過できる；(10)往路レッグ（18.1.6を参照）は敵ZOC内で開始できないが、そこで終了できる。復路レッグ（18.1.7を参照）は敵ZOC内で開始できるが、そこで終了不可；(11)強襲、27.0を参照；(12)各ヘクスの進入に+1移動ポイントかかり、退出するためにはかからない。

NATO

ワルシャワ条約機構軍戦争準備チャート

神経戦シナリオのみ

準備度合	緊張度	ルール
ソヴィエト軍の動員	+2	39.3.1
WP小国同盟軍の動員(1)	+2	39.3.2
東ドイツの大演習	+1	39.3.3
Blocの大演習(2)	+1/+2	39.3.4
ソヴィエト軍の東欧州増強(3)	+2	39.3.5
前線飛行エスカレート#1	+1	39.3.6
前線飛行エスカレート#2	+1	39.3.6
国境集結(4)	N/A	39.3.7

注釈：

- ソ連軍の動員が選択された後になるまで選択不可。
- +1 EG大演習が選択されていたら、さもなければ+2。
- ソ連軍の動員とBloc大演習の両方が選択された後になるまで選択できない。
- NATOの警戒レベルを凍結、WP軍は続くターンに宣戦布告しなければならない。

空域影響チャート

プレイヤーが認められるアクション

	友軍	競合	敵
戦術移動	YES	YES	YES
行軍移動	YES	NO	NO
鉄道移動	YES	NO	NO
空中フェリー	YES	NO	NO
海上フェリー	YES	NO	NO
空中移送	YES	YES	NO
海上移送	YES	YES	NO
落下傘オペレーション	YES	YES	YES
水陸両用オペレーション	YES	YES	YES
ヘリコプター移動	YES	YES	YES
戦術航空打撃	YES	YES	NO
作戦航空打撃	YES	YES	YES
戦術化学兵器打撃	YES	YES	NO
作戦化学兵器打撃	YES	YES	YES
核兵器打撃	YES	YES	YES
航空打撃へのサイの目修正	+1	—	-1

補給チャート

ユニットがたどれる：	本国(1)	友好国	敵国
LOSをHQへ(2)	B	B	B
LOSを解放都市へ(3)	B	M	NA(4)

結果：

B：移動&戦闘の両補給下；M：移動補給のみ

注釈：

- 全てのWPユニットは、WP国を本国として扱うことができる。
- 上級HQへのLOSは、HQの支援範囲を超過できない；HQはそれ自体が補給下でなければならない。
- 友軍解放都市へのLOSは、10ヘクスを超過できない；都市はそれ自体が補給下でなければならない。
- 敵国内のユニットは、上級HQまでLOSをたどらなければならない。

ワルシャワ条約機構軍の飛行場

化学兵器打撃表

化学兵器戦争のターン			
サイの目	最初のターン	2番目のターン	3番目のターン
1	-1	-1	—
2	-1	-1	-1
3	-2	-1	-1
4	-2	-2	-1
5	-2	-2	-2
6+	-2	-2	-2

指示：

- 化学兵器戦争の現行ターンのコラムを見つける。化学兵器戦争がGT2に開始され、現在がGT3であると、化学兵器戦争の2番目のターン。
- サイを1つ振り、適用可能であれば以下のサイの目修正を加え、NATO軍の戦術航空ポイントに対する結果を見つけるため、化学兵器戦争のターンについてのコラムで修正後のサイの目を交差照合する。

結果：

- 1又は-2：NATO軍プレイヤーの使用可能な戦術航空ポイントから差し引く数字（22.4を参照）
- サイの目修正：+1 奇襲が適用されたら、戦争の最初のターンのWP軍飛行場化学兵器打撃へ（35.7を参照）

注釈：

- WP軍のみが自軍作戦化学兵器打撃能力を使用でき、各ターンにこの表で1飛行場化学兵器打撃を実施する。
- 各飛行場化学兵器打撃は、1化学兵器弾薬ポイントを消費する。

化学兵器打撃表

化学兵器戦争のターン			
サイの目	最初のターン	2番目のターン	3番目のターン
1	—	—	—
2	*	—	—
3	*	*	—
4	*	*	*
5	*	*	*
6+	D1	*	*

指示：

- 化学兵器戦争の現行ターンを見つける。化学兵器戦争がGT4に開始され、現在がGT5であると、化学兵器戦争の2番目のターンである。
- 打撃ヘクス内のどのユニットが攻撃されているのか宣言する。
- サイを1つ振り、適用するのであれば下記のサイの目修正を加え、次いでそのユニットに対する結果を見つけるため、修正後のサイの目と化学兵器戦争のターンについてのコラムの列を交差照合する。
- 目標ヘクス内の各ユニットにサイを振るまで2と3を繰り返す。

結果：

- *：目標ユニットは混乱状態になる（又は砲兵ユニットは分散状態）
- D1：1ステップを除去する
- サイの目修正：+1 奇襲が適用されたら、戦争の最初のターンのWP軍の打撃に（35.7を参照）

注釈：

- 航空&砲兵打撃と異なり、化学兵器打撃は目標ヘクス内の各ユニットを攻撃する。
- HQユニットは、決して化学兵器打撃によって影響を受けない。

戦闘結果表

戦闘比													
サイの目	1-4	1-3	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	8-1	9-1	10-1
1	A1*/-	A1*/-	A1*/-	A1*/-	A1/-	A1/-	A1/R1	A1/R1	A1/D1R1	-/CAD1R1	-/D1R1	-/D1R2	-/D1*R2
2	A1*/-	A1*/-	A1*/-	A1*/-	A1/-	A1/R1	A1/R1	A1/D1R1	-/CAD1R1	-/D1R1	-/D1R2	-/D1*R2	A1/D2*R2
3	A1*/-	A1*/-	A1*/-	A1/-	A1/R1	A1/R1	A1/D1R1	-/CAD1R1	-/D1R1	-/D1R2	-/D1*R2	A1/D2*R2	-/D2*R2
4	A1*/-	A1*/-	A1/-	A1/-	A1/R1	A1/D1R1	-/CAD1R1	-/D1R1	-/D1R2	-/D1*R2	A1/D2*R2	-/D2*R2	-/D2*R2
5	A1*/-	A1/-	A1/-	A1/R1	A1/D1R1	-/CAD1R1	-/D1R1	-/D1R2	-/D1*R2	A1/D2*R2	-/D2*R2	-/D2*R2	-/D2*R2
6	A1/-	A1/-	A1/R1	A1/D1R1	-/CAD1R1	-/D1R1	-/D1R2	-/D1*R2	A1/D2*R2	-/D2*R2	-/D2*R2	-/D2*R2	-/D2*R2

戦闘結果：

A1：攻撃側は1ステップを失わなければならない。

－：影響なし。

CA：反撃：防御側は各非混乱状態防御ステップについて反撃表上でサイを振り、もしもあれば、目標となった攻撃しているユニット（たち）に結果を適用する（25.6.2を参照）。

R#：防御しているプレイヤーは、全自軍ユニットを指定されたヘクス数退却させるか又は自身の選択で満たされない各ヘクスについて1ステップを相殺しなければならない。

D#：防御している部隊は、指定された数のステップを失わなければならない。

*：そのプレイヤーのユニットは、全て混乱状態になる（25.6.4を参照）。そのような全てのユニット上に混乱状態マーカーを置く。例外：砲兵とHQユニットは代わりに分散状態マーカーを受け取る（25.6.4.4を参照）。

戦闘比修正（コラム・シフト）：

－2コラム・シフト：大都市又は主要都市（TECを参照）

－2コラム・シフト：NATO軍陣地化ヘクス（38.4.3.4項を参照）

－1コラム・シフト：森林、荒地、山岳、小都市（TECを参照）

＋1コラム・シフト：側面攻撃（25.3.4.2項を参照）

＋1コラム・シフト：米軍攻撃の攻勢支援、WP軍が受け取るコラム・シフトの数はシナリオの指示を参照（25.3.4も参照）

＋1コラム・シフト：奇襲が適用されるとWP軍の攻撃に（35.7を参照）

＋2コラム・シフト：集中攻撃（25.3.4.3項を参照）

攻撃ヘリコプター旅団の参加：所有しているプレイヤー有利に1コラム・シフト（25.3.4.4を参照）

奇襲（35.7を参照）が適用されない限り、戦闘に適用できる実質コラム・シフトは2まで（25.5.1.1を参照）

注釈：

1. 防御側が受けた全てのステップ損失を吸収できなければ、攻撃側はA1結果を無視できる。
2. 目標ヘクスが荒地、小都市、陣地化ヘクスであると、防御側は退却結果を1だけ減少させることができる（25.7.2を参照）。
3. 目標ヘクスが山岳、大都市、主要都市ヘクスであると、防御側はいかなる退却結果も無視できる（25.7.2を参照）。
4. 敵プレイヤーは、友軍ユニットが強制的に被るステップ損失を常に選択するが、以下の順番でステップ損失結果を割り当てなければならない。：
 - A. 機動ユニット；次いで、未吸収のステップ損失が残っていると；
 - B. 砲兵ユニット（目標ヘクス内で防御しているときのみ）；次いで、未吸収のステップ損失が残っていると；
 - C. HQユニット（目標ヘクス内で防御しているときのみ）。
5. 退却結果を減少させるために任意にステップを犠牲にするプレイヤーは、常に損失させるステップを選択するが、注釈4に提供された優先度に従わなければならない。

反撃表

サイの目	目標ヘクス内の国籍			
	西	その他	その他	
	ドイツ軍	NATO軍	ソ連軍	WP軍
1	—	—	—	—
2	—	—	—	—
3	*	—	—	—
4	*	*	*	—
5	*	*	*	*
6	*	*	*	*

指示：

1. 防御しているプレイヤーは、目標ヘクス内に持つ非混乱状態機動ユニットの各ステップについて反撃表上でサイ振りを行う。
2. 防御側は、現行の反撃サイ振りの目標攻撃敵ユニットを宣言。
3. サイを1つ振り、サイの目と反撃しているステップの国籍についてのコラムの交差点を見つける。
4. 目標ヘクス内の資格を持つ各機動ユニットの全ステップが反撃するまで、ステップ2と3を繰り返す。

結果：

－：影響なし

*：目標となった攻撃ユニットは混乱状態。

注釈：

1. ステップは、少なくとも1の記載された攻撃戦力を有す機動ユニットに属す場合にのみ反撃できる。
2. NATO軍が目標ヘクス内に複数国籍に属すユニットを持つと、1国籍のステップのみが反撃できる（自身の選択）。
3. WP軍が目標ヘクス内に複数正面軍に属すユニットを持つと、1つの正面軍プラスいずれかの独立ステップのみが反撃できる（自身の選択）。
4. 混乱状態又は非補給下（いずれかのタイプ）のユニットは、反撃不可。

NATO

ユニット概要チャート

ハード：敵ZOC内に進入した瞬間に停止せず、常に1つの敵ZOCから他のそれへ直接移動でき、展進ができる（25.8.2を参照）。

ソフト：敵ZOCへ進入した瞬間に停止しなければならない、友軍占有下ヘクスへ進入していない限り、1つの敵ZOCから他のそれへ直接移動できず、展進できず、森林、荒地、山岳、都市、陣地化ヘクス内で防御戦力が2倍。

空挺：ヘリコプター移動（18.0）、空中フェリー（14.0）、空中移送（16.0）を使用でき、落下傘降下オペレーション（16.1.3）と空中強襲（27.0）を実施できる。

空中機動：ヘリコプター移動（18.0）、空中フェリー（14.0）、空中移送（16.1.3）を実施できる。落下傘降下オペレーション（16.1.3）は実施できないが、ヘリコプター移動による空中強襲（27.0）を実施できる。

砲兵：砲兵打撃（24.0）を実施できる。仮の防御戦力（25.2.7）を持つ。ヘクス内に存在する最後のユニットでない限り、ステップ損失を吸収するために選択できない。混乱状態の代わりに分散状態になる。

攻撃ヘリコプター：戦闘に1コラム・シフトを提供し、Flak（19.0）を受ける。

装甲：山岳と都市ヘクス内を攻撃しているときに攻撃戦力半減。機甲騎兵ユニットを含む。

司令部：従属ユニット（10.0）へ補給を供給する。攻勢支援（25.4）を提供する。仮の防御戦力（25.2.7）を持つ。混乱状態の代わりに分散状態になる。

海兵：海上フェリー（14.2）と海上移動（16.2）によって移動でき、水陸両用オペレーション（16.3）と強襲（27.0）を実施できる。

領域：退却を除き、本国を離れることができない。

空輸コマンド：1ステップに空中移送（16.1）を提供し、迎撃（17.0）を受ける。

海輸コマンド：1ステップに海上移送（16.2）を提供し、迎撃（17.0）を受ける。

ヘリコプター・コマンド：1ステップにヘリコプター移動を提供し（18.0）、Flak（19.0）を受ける。

NATO軍縦深妨害表

サイの目	1 OAP	2 OAP	3 OAP
1	—	—	-1
2	—	-1	-1
3	—	-1	-1
4	-1	-1	-2
5	-1	-1	-2
6	-1	-2	-2

指示：

- 縦深妨害に割り当てた作戦航空ポイント数のコラムを見つける。
- サイを1つ振り、結果を見つけるためにサイの目とポイント数のコラムを交差照合する。

結果：

—1、—2：次のゲーム・ターンの統合増援フェイズ中にWP軍プレイヤーが受け取る補給ポイントの数から差し引く数字（23.7を参照）。

注釈：

- この表で縦深妨害打撃を実施するため、NATO軍プレイヤーのみが各GTに3作戦航空ポイントまで消費できる。
- この表でサイを振るために戦術航空ポイントは決して消費できない。
- 続くターンにWP軍プレイヤーが受け取る補給ポイントの数は、決してゼロ未満に減少し得ない。
- 結果は、決してWP軍プレイヤーがすでに蓄積させた補給ポイントに適用しない。

NATO軍警戒レベル・チャート

	警戒レベル1	警戒レベル2	警戒レベル3	警戒レベル4	警戒レベル5	警戒レベル6
活性化	なし（1）	なし（1）	なし（1）	なし（1）	全非仏軍（2）	全NATO軍（3）
航空戦役表	奇襲	奇襲	神経戦	神経戦	拡張増強	拡張増強
迎撃表	奇襲	奇襲	神経戦	神経戦	拡張増強	拡張増強
NATO軍第1ターンの活性化（4）	GDPへの移動	GDPへの移動	完全戦術	完全戦術	N/A	N/A
奇襲が有効（5）	Yes	Yes	Yes	No	No	No
NATO軍の動員開始（7）	No	No	No	No	Yes	N/A
陣地化ヘクス	No	No	No	No	No	Yes（8）

注釈：

- 警戒レベル1～4では、西ドイツ内の全非フランス軍ユニットはWP軍プレイヤーが国境集結（39.3.7）を宣言している後でのみ活性化される。
- 警戒レベル5では、WP軍プレイヤーが国境集結を宣言しているか否かにかかわらず、全非フランスNATO軍ユニットが活性化する。
- 警戒レベル6では、全NATO軍ユニットが活性化する。
- 39.5.4.1を参照。
- 全ての戦闘ボーナスについて、奇襲35.7を参照。
- 警戒レベル5、39.4.5とNATO軍の活性化と移動、39.5.4を参照。
- 陣地化ヘクス、38.4.3.4を参照。

NATO

空域チャート

	友軍	競合状態	敵
友軍支配下都市ヘクス又はその瞬間に補給をたどれる友軍ユニットから5ヘクス以内。	YES	YES	NO
敵支配下都市ヘクス又はその瞬間に補給をたどれる敵ユニットから5ヘクス以内。	NO	YES	YES

結果：あるユニットは、コラム内の全ての条件が満たされる空域タイプ内にいると判定される。

注釈：

1. 空中&海上移動セグメントに移動した便乗ユニットは、そのセグメントが終了するまで空域を競合状態にしない。
2. 都市ヘクスは、競合状態空域の目的で補給下としてカウントするためLOS (10.3.3) をたどなければならない。
3. 海上補給を使用する際、バルト海軍団HQで補給下のユニットは競合状態空域目的で補給下としてカウント不可 (10.9.3を参照)。
4. 西ベルリン又は西ベルリン内のNATO軍ユニットは、競合状態空域の目的でカウントしない (11.5を参照)。
5. WP軍プレイヤーが自身の正面軍HQを補給下に置くために補給ポイントを消費しなかったためのみで非補給下のWP軍ユニットは、空域 支配について補給下としてカウントする (10.8.3を参照)。

ワルシャワ条約機構軍迎撃表 (2d6)

ゲーム・ターン	友軍空域内の WP軍フェリー			競合状態空域内の WP軍移送			敵空域内の WP移送		
	奇襲	神経	増強	奇襲	神経	増強	奇襲	神経	増強
1	NA	NA	NA	3	4	5	4	5	6
2～7	NA	NA	2	4	5	6	5	6	7
8～14	NA	2	3	5	6	7	6	7	8

指示：

1. WP軍プレイヤーは、迎撃値を見つけるためゲーム・ターンの列と空域並びにシナリオのコラムを交差照合する。
2. サイを2つ振り、開始ヘクス (水陸両用オペレーションのみ) 又は目的地ヘクスのどちらかが敵ZOC内であると、サイの目から1を差し引く。
3. 修正後のサイの目が迎撃値以下であると、移動しているステップは輸送コマンドと一緒に除去される。
4. 迎撃値がN/Aであると迎撃の機会はなく、サイ振りは行われない。
5. 神経戦シナリオでは、WP軍は自軍の準備度合を通して達した航空戦役についてのコラム上でサイを振ることになる。前線飛行のエスカレート化に成功しなければ (39.3.6を参照)、増強コラム上でサイを振ることになる。

注釈：

1. 空中又は海上移送によって移動しているユニットは、そのセグメントの終了まで空域支配についてカウントしない。
2. 友軍ユニットは、迎撃の目的において敵ZOCsを無効化しない。
3. 詳細については、17.0を参照。

NATO軍迎撃表 (2d6)

ゲーム・ターン	友軍空域内の NATO軍フェリー			競合状態空域内の NATO軍移送			敵空域内の NATO移送		
	奇襲	神経	増強	奇襲	神経	増強	奇襲	神経	増強
1	5	4	3	7	6	5	8	7	6
2～7	3	2	NA	6	5	4	7	6	5
8～14	2	NA	NA	5	4	3	6	5	4

指示：

1. NATO軍プレイヤーは、迎撃値を見つけるためゲーム・ターンの列と空域並びにシナリオのコラムを交差照合する。
2. サイを2つ振り、開始ヘクス (水陸両用オペレーションのみ) 又は目的地ヘクスのどちらかが敵ZOC内であると、サイの目から1を差し引く。
3. 修正後のサイの目が迎撃値以下であると、移動しているステップは輸送コマンドと一緒に除去される。
4. 迎撃値がN/Aであると迎撃の機会はなく、サイ振りは行われない。
5. 神経戦シナリオでは、NATO軍プレイヤーは自軍の警戒レベルを通して達した航空戦役についてのコラム上でサイを振ることになる (39.9.2を参照)。

注釈：

1. 黄色の奇襲コラムは、プレイしているシナリオにかかわらず、SRBに進入している米軍とカナダ軍の増援に対する全ての迎撃の試みに使用される (33.2.6を参照)。
2. 空中又は海上移送によって移動しているユニットは、そのセグメントの終了まで航空支配についてカウントしない。
3. 友軍ユニットは、迎撃の目的において敵ZOCsを無効化しない。
4. 詳細については、17.0を参照。

核兵器打撃表

サイの目	核兵器打撃
1以下	*
2	D
3	D
4	D
5	D
6+	D

指示：

1. 打撃ヘクス内のどのユニットのステップが攻撃されているのか宣言する。
2. サイを1つ振り、下記のサイの目修正を加減し、調整後のサイの目の列でそのステップに対する結果を見る。
3. 目標ヘクス内の全ユニットについて振るまで1と2を繰り返す。
4. 更にサイを1つ振り、核兵器打撃の数字以下であると、打撃を行っているプレイヤーはゲームに敗北する (21.2)

結果：

- *：目標は混乱状態又は分散状態 (砲兵とHQ)
- D：ステップ除去 (HQのみ分散状態)

サイの目修正：

- 1 目標が大又は主要都市
- 1 目標が陣地化ヘクス
- +1 目標が非ハード・エント
- +1 奇襲が適用されたら、戦争の第1ターンのWP軍の打撃 (35.7を参照)

注釈：

1. 航空&砲兵打撃と異なり、核兵器打撃は目標ヘクス内の全ステップを攻撃する。
2. 2ステップ・ユニットのどちらかのステップが混乱状態であるとユニット上に混乱状態マーカーが置かれる。両ステップが混乱状態であっても、追加の影響はない。
3. 列車マーカー又はリフォージャー・サイトの下にあるユニットについてはサイを振らない。自動的に除去される (HQsを含む)。
4. 飛行場核兵器打撃 (21.3を参照) とヴィスワ川 (21.4) への打撃は、この表上で実施される。

NATO

航空戦役表 戦略的奇襲シナリオ

WP軍 最初の打撃			両陣営の 増援		相互 損耗		
GT 1			GT 2～7		GT 8～14		
サイの目	WP軍	NATO軍	WP軍	NATO軍	WP軍	NATO軍	
	T O	T O	T O	T O	T O	T O	
	1	7/3	2/0	6/2	5/1	5/1	4/0
	2	7/3	2/0	6/2	5/1	5/1	4/1
	3	7/2	2/0	6/1	6/1	5/0	5/1
	4	6/2	3/0	6/1	6/1	5/0	5/1
	5	6/2	3/0	5/1	6/2	4/0	5/1
	6	6/2	3/0	5/1	6/2	4/0	5/2
	7	6/1	4/0	5/0	6/2	4/0	5/2

神経戦シナリオ

開戦時の衝突		NATO軍の航空反撃		相互損耗		
GT 1		GT 2～7		GT 8～14		
サイの目	WP軍	NATO軍	WP軍	NATO軍	WP軍	NATO軍
	T O	T O	T O	T O	T O	T O
1	7/2	4/0	6/2	5/1	5/1	4/1
2	7/2	5/0	6/1	6/1	5/0	5/1
3	6/2	5/0	5/1	6/1	5/0	5/1
4	6/2	5/1	5/1	6/2	4/0	5/1
5	6/1	5/1	5/1	6/2	4/0	5/2
6	6/1	6/1	5/0	7/2	4/0	6/2
7	5/1	6/1	5/0	7/2	4/0	6/2

拡張増強シナリオ

開戦時の衝突			ワルキューレの騎行		相互損耗	
GT 1			GT 2～7		GT 8～14	
サイの目	WP軍	NATO軍	WP軍	NATO軍	WP軍	NATO軍
	T O	T O	T O	T O	T O	T O
1	6/2	5/1	6/1	7/1	5/0	5/1
2	6/2	5/1	6/1	7/2	5/0	5/1
3	6/1	5/1	5/1	7/2	4/0	5/1
4	6/1	6/1	5/1	8/2	4/0	5/2
5	5/1	6/1	5/0	8/2	4/0	6/2
6	5/1	6/2	5/0	8/3	4/0	6/2
7	5/1	6/2	4/0	8/3	3/0	6/2

T：戦術航空ポイント、O：作戦航空ポイント

指示：

- WP軍プレイヤーは、プレイしているシナリオの表を使用し、現行ゲーム・ターンに一致するコラムを判定する。
- サイを1つ振り、1988年をプレイしていると+1。
- このターンに各プレイヤーが受け取る航空ポイントのタイプを判定するため、結果を現行ターンのコラムと交差照合する。

注釈：

- デンマークとネーデルランドの両国が降伏していたら、NATO軍が受け取る戦術航空ポイントの数は1だけ減少する（32.2.3を参照）。
- 核兵器の使用は、両プレイヤーの戦術航空ポイントを永久に1だけ減少させる（21.5を参照）。各飛行場核兵器打撃は、敵プレイヤーが受け取る戦術航空ポイントの数を永久に1だけ減少させる（21.3を参照）。

打撃表 航空／砲兵ポイント

サイの目	0	1
-1	—	—
0	—	—
1	—	—
2	—	*
3	—	*
4	*	*
5	*	D1*
6+	D1*	D1*

サイを1つ振り、下記のサイの目修正を加減し、打撃の結果を見つけるために修正後のサイの目の列とポイント数のコラムを交差照合する。

結果：

*：目標ユニットは混乱状態又は分散状態（砲兵&HQ）

D1：目標ユニットは1ステップを失う（HQsのみは分散状態）。

サイの目修正：

- 2 目標が大都市又は主要都市
- 2 目標が陣地化ヘクス（38.4.3.4）
- 1 目標が森林、荒地、山岳、小都市ヘクス内
- 1 敵空域内の航空打撃（11.0）
- +1 友軍空域内の航空打撃（11.0）
- +1 目標が列車マーカーを持つ（13.0）
- +1 奇襲のため、戦争ターン1のみ（35.7）

注釈：

- 航空と砲兵の打撃は、常に特定のユニット又は複数ユニット（2ステップまで）を目標にする。全打撃結果は、同じヘクス内の全ユニットではなく、目標ユニット（たち）のみに適用する。
- HQユニットは作戦航空打撃によってのみ打撃されることができ、戦術航空ポイント又は砲兵ユニットによっては受けない。「*」又は「D1」結果を受けるHQsは、混乱又は撃破されず、分散状態になるだけ（29.2.2を参照）。
- 全てのサイの目修正（DRMs）は蓄積する。ただし、A）最良の地形修正のみを適用する（したがって、小都市ヘクスのみも含む森林ヘクス内の目標は、-1DRMのみを受ける）、B）陣地化ヘクスの-2 DRMsは、常にヘクス内の他の地形に優先し、C）列車マーカーの下にあるHQsユニットとリフォージャー・サイトは、陣地化ヘクスも含み、それらが占めるヘクス内の地形のDRMを受けない。
- あるヘクスに打撃を行うために2航空ポイントが使用されたら、各航空ポイントは異なる目標ユニットのセットに対して個別の打撃を行う（各2ステップまで）。
- 砲兵ユニットによって発射される砲兵ポイントは、以下の場合ゼロに減少する。A）分散状態又はB）化学兵器又は核兵器打撃マーカーを含んでいるヘクスを占める。この打撃を解決するために「0」コラムを使用する。
- 砲兵ユニットは、以下の場合打撃を行えない。A）非補給下、B）列車マーカーの下、C）同じWP正面軍の友軍機動ユニットと共にスタックしていない。

NATO

I. 統合プレイヤー・ターン

A. 統合状態フェイズ

回復ボックス内の全ての攻撃ヘリコプター旅団と輸送コマンドをその準備ボックスへ移す。NATO 軍 VPs を記録する。

B. 統合増援フェイズ

WP 軍プレイヤーは、航空戦役表上でサイを振る。両プレイヤーは、増援ユニットとゲーム・ポイントを受け取る。

II. NATO 軍プレイヤー・ターン

ターンのこの部分中、NATO 軍プレイヤーは以下のフェイズを順番に実施する。

A. NATO 軍 HQ 補給フェイズ

各 HQ について LOS をたどり (10.4 を参照)、要求される HQ 非補給下マーカーを置く。

B. NATO 軍移動フェイズ

1. 移動補給セグメント

全戦闘ユニットの移動補給をチェックし、必要に応じて非移動補給下マーカーを置くか又は取り去る (10.0 を参照)。1 再補給オペレーションを実施する (10.7 を参照)。

2. 鉄道移動セグメント (鉄道移動、13.0 を参照)

A. その鉄道移動を完了したユニットから乗車済マーカーを取り去る。

B.すでに友軍ユニットの上にある乗車中マーカーをその乗車済面へ裏返す。

C. 乗車済ユニットを友軍空域のみを通して 20 ヘクスまで移動させる。

D. NATO 軍プレイヤーが次のターンに鉄道によって移動させることを望むユニット上に乗車中マーカーを置く。

3. 空中&海上移動セグメント

フェリー (14.0) 又は移送 (16.0) によってユニットを移動させ、移動した各ステップに対する迎撃の試みを実施する (17.0 を参照)。

4. 地上移動セグメント

戦術移動 (1x MA) と行軍移動 (2x MA) によってユニットを移動させる。その MA の半分以下で移動するユニット上に予備マーカーを置く。

5. ヘリコプター移動セグメント

ヘリコプター移動 (18.0 を参照) によって空挺又は空中機動ユニットを移動させる。ユニットが EZOC に進入するとき毎に Flak 攻撃を実施する。

C. NATO 軍回復フェイズ

友軍機動ユニットから全ての混乱状態マーカーを取り去る。ここで LOS をたどれる友軍機動ユニットから全ての非補給下マーカーを取り去る。

D. NATO 軍攻勢打撃フェイズ

1. 核兵器打撃セグメント

核兵器打撃を実施し、各 1 つの後にアルマゲドンのサイ振りを行う (21.0 を参照)。

2. 化学兵器打撃セグメント (WP 軍プレイヤーが化学兵器戦争を開始した場合にのみプレイされる)

その非持続性面の全ての NATO 軍化学兵器打撃マーカーを取り去る。次に、その持続面の NATO 軍化学兵器打撃マーカーの撤去についてサイを振る (1 のサイの目でマーカーを取り去る)。化学兵器打撃を実施する (22.0 を参照)。

3. 航空打撃セグメント

航空打撃 (23.3 を参照) を行うため航空ポイントを消費し、航空妨害ゾーン (23.8 を参照) を創出し、1 縦深妨害打撃を行う (23.7 を参照)。

E. NATO 軍戦闘フェイズ

NATO 軍プレイヤーは、以下の戦闘サイクルに従って闘うことを望む戦闘を実施する (25.0 を参照)：

1. NATO 軍投入セグメント

どの戦闘が解決されるか、どの NATO 軍ユニットが参加しているか、上級米軍 HQ が攻勢支援を加えているか宣言する (25.4 を参照)。

2. WP 軍対応セグメント

WP 軍プレイヤーは、1 つのみの機動ユニットを目標ヘクス内へ対応させることができる (25.1.2 を参照)。

3. 攻撃ヘリコプター・セグメント

米軍ユニットが含まれると、米軍攻撃ヘリコプター旅団を戦闘へ投入する (18.4.1 を参照)。

4. NATO 軍戦闘セグメント

最終戦闘比を判定し (25.0 を参照)、サイを振って CRT 上で結果を見つける。反撃の結果は、直ちに実施される (25.6.2 を参照)。

5. 防御側戦闘結果セグメント

防御しているユニットへ全ての結果を適用し、要求された退却を行う (25.7 を参照)。目標ヘクスが掃討されたら、NATO 軍突破マーカーを置く (25.9 を参照)。

6. 攻撃側戦闘結果セグメント

攻撃しているユニットへ全ての結果を適用する。目標ヘクスが掃討されたら、攻撃しているユニットは前進できる (25.8 を参照)。

7. 攻撃ヘリコプター帰還セグメント

攻撃ヘリコプター旅団を攻撃ヘリコプター・ディスプレイの回復ボックスへ戻す。

8. 統合戦闘補給セグメント

両プレイヤーは、参加している全ユニットの戦闘補給についてチェックし (10.6 を参照)、必要に応じてマーカーを置く。

F. NATO 軍予備フェイズ

予備マーカーを持つユニットをその戦術許容移動力の半分まで、又はヘリコプター移動によって 5 ヘクスまで移動させる (28.0 を参照)。

G. NATO 軍分散回復フェイズ

NATO 軍の HQ ユニットから全ての分散状態マーカーを取り去る。

I. 統合プレイヤー・ターン

A. 統合状態フェイズ

回復ボックス内の全ての攻撃ヘリコプター旅団と輸送コマンドをその準備ボックスへ移す。NATO 軍リフォージャー・サイトを除去する。

B. 統合増援フェイズ

WP 軍プレイヤーは、航空戦役表上でサイを振る。両プレイヤーは、増援ユニットとゲーム・ポイントを受け取る。

II. WP 軍プレイヤー・ターン

ターンのこの部分中、ワルシャワ条約機構軍プレイヤーは以下のフェイズを順番に実施する。

A. WP 軍 HQ 補給フェイズ

各 HQ について LOS をたどり (10.4 を参照)、要求される HQ 非補給下マーカーを置く。いったん自動的補給 (GT8-14) が外れたら、各正面軍 HQ を補給下に維持するため補給ポイントを消費する。バレット海軍団 HQ について必要であれば、海上補給の迎撃についてサイを振る。

B. WP 軍移動フェイズ

1. 移動補給セグメント

全戦闘ユニットの移動補給をチェックし、必要に応じて非移動補給下マーカーを置くか又は取り去る (10.0 を参照)。1 再補給オペレーションを実施する (10.7 を参照)。

2. 鉄道移動セグメント (鉄道移動、13.0 を参照)

A. その鉄道移動を完了したユニットから乗車済マーカーを取り去る。

B.すでに友軍ユニットの上にある乗車中マーカーをその乗車済面へ裏返す。

C. 乗車済ユニットを友軍空域のみを通して 20 ヘクスまで移動させる。

D. WP 軍プレイヤーが次のターンに鉄道によって移動させることを望むユニット上に乗車中マーカーを置く。

3. 空中&海上移動セグメント

フェリー (14.0) 又は移送 (16.0) によってユニットを移動させ、移動した各ステップに対する迎撃の試みを実施する (17.0 を参照)。

4. 地上移動セグメント

戦術移動 (1xMA) と行軍移動 (2xMA) によってユニットを移動させる。その MA の半分以下で移動するユニット上に OMG マーカーを置く。

5. ヘリコプター移動セグメント

ヘリコプター移動 (18.0 を参照) によって空挺又は空中機動ユニットを移動させる。ユニットが EZOC に進入するとき毎に Flak 攻撃を実施する。

C. WP 軍回復フェイズ

友軍機動ユニットから全ての混乱状態マーカーを取り去る。ここで LOS をたどれる友軍機動ユニットから全ての非補給下マーカーを取り去る。

D. WP 軍戦闘計画フェイズ

WP 軍プレイヤーは、このターンに攻撃することを望む各ヘクス上に戦闘マーカーを置かなければならない。

E. WP 軍攻勢打撃フェイズ

1. 核兵器打撃セグメント

核兵器打撃を実施し、各 1 つの後にアルマゲドンのサイ振りを行う (21.0 を参照)。

2. 化学兵器打撃セグメント (WP 軍プレイヤーが化学兵器戦争を開始した場合にのみプレイされる)

その非持続性面の全ての WP 軍化学兵器打撃マーカーを取り去る。次に、その持続面の WP 軍化学兵器打撃マーカーの撤去についてサイを振る (1 のサイの目でマーカーを取り去る)。1 つの飛行場化学兵器打撃を含む化学兵器打撃を実施する (22.0 を参照)。

3. 航空打撃セグメント

航空打撃 (23.3 を参照) を行うため航空ポイントを消費し、航空妨害ゾーン (23.8 を参照) を創出する。

4. 砲兵打撃セグメント

砲兵師団で砲兵打撃を実施する (24.0 を参照)。師団は打撃後に戦闘補給についてチェックする (10.6 を参照)。

F. WP 軍戦闘フェイズ

WP 軍プレイヤーは、以下の戦闘サイクルに従って事前に計画した各戦闘を実施する (25.0 を参照)：

1. WP 軍投入セグメント

どの戦闘が解決されるか、どの WP 軍ユニットが参加しているか、上級正面軍 HQ が攻勢支援を加えているか宣言する (25.4 を参照)。

2. NATO 軍対応セグメント

NATO 軍プレイヤーは、1 つのみの機動ユニットを目標ヘクス内へ対応させることができる (25.1.2 を参照)。

3. NATO 軍防御打撃セグメント

A. NATO 軍プレイヤーは、攻撃している WP 軍ユニットに対して核兵器打撃を実施できる (21.0 を参照)。

B. NATO 軍プレイヤーは、攻撃している WP 軍ユニットに対して航空打撃を行うため 2 戦術航空ポイントまでを消費できる。

4. 攻撃ヘリコプター・セグメント

A. WP 軍プレイヤーは、正面軍攻撃ヘリコプター旅団を戦闘へ投入できる (18.4.1 を参照)。

B. NATO 軍プレイヤーは、米軍ユニットが含まれると、米軍攻撃ヘリコプター旅団を戦闘へ投入できる。

5. WP 軍戦闘セグメント

最終戦闘比を判定し (25.0 を参照)、サイを振って CRT 上で結果を見つける。反撃の結果は、直ちに実施される (25.6.2 を参照)。

6. 防御側戦闘結果セグメント

防御しているユニットへ全ての結果を適用し、要求された退却を行う (25.7 を参照)。目標ヘクスが掃討されたら、WP 軍突破マーカーを置く (25.9 を参照)。

7. 攻撃側戦闘結果セグメント

攻撃しているユニットへ全ての結果を適用する。目標ヘクスが掃討されたら、攻撃しているユニットは前進できる (25.8 を参照)。

8. 攻撃ヘリコプター帰還セグメント

攻撃ヘリコプター旅団を攻撃ヘリコプター・ディスプレイの回復ボックスへ戻す。

9. 統合戦闘補給セグメント

両プレイヤーは、参加している全ユニットの戦闘補給についてチェックし (10.6 を参照)、必要に応じてマーカーを置く。

G. WP 軍予備フェイズ

OMG マーカーを持つユニットをその戦術許容移動力の半分まで、又はヘリコプター移動によって 5 ヘクスまで移動させる (28.0 を参照)。

H. WP 軍分散回復フェイズ

WP 軍の砲兵と HQ ユニットから全ての分散状態マーカーを取り去る。

地形効果チャート

ヘクス地形	優先度 (A)	地上 移動 コスト	防御の影響				攻撃の影響		戦闘後の影響		注釈
			CRT コラム シフト	ソフト ユニット (B)	全 ユニット	打撃 サイの目 への影響	ヘクス内又は ヘクスサイド を越える	ヘクス の外へ	展進 (25. 8. 2) を妨害	退却 結果 減少	
大／主要都市	1	1	-2	x2	—	-2	装甲-50% (C)	—	YES	-2	解放都市であると (30. 1を参照) : a) 2の固有防御戦力を持ち、 b) 戦闘後前進以外で敵ユニットが進入できず、 c) 自身のヘクス内にZOCを及ぼし、 d) 退却、Flak、HQ支援、補給の目的においてEZOCsを無効化するが、迎撃又は移動の目的においては不可。ヘリコプターへのFlak命中は1又は2。
小都市	2	1	-1	x2	—	-1	装甲-50% (C)	—	YES	-1	解放都市であると (30. 1を参照) : a) 1の固有防御戦力を持ち、 b) 戦闘後前進以外で敵ユニットが進入できず、 c) 自身のヘクス内にZOCを及ぼし、 d) 退却、Flak、HQ支援、補給の目的においてEZOCsを無効化するが、迎撃又は移動の目的においては不可。ヘリコプターへのFlak命中は1又は2。
山岳	3	3	-1	x2	—	-1	装甲-50% (C)	—	YES	-2	峠ヘクスサイドを通過して進入したときの移動コストは1のみ。
荒地	4	1	-1	x2	—	-1	—	—	YES	-1	
森林	5	1	-1	x2	—	-1	—	—	YES	—	
湿地	6	1	—	—	—	—	—	—	YES	—	
平地	7	1	—	—	—	—	—	—	—	—	
全海上 ヘクスサイド 地形	N/A	—	—	—	—	—	—	—	—	—	地上又は鉄道移動不可。
大河川	—	+1	—	—	—	—	-50% (D)	—	YES	—	対応不可
小河川	—	—	—	—	—	—	-25% (D)	—	YES	—	
峠	—	注参照	—	—	—	—	—	—	YES	—	峠ヘクスサイドを通過して進入したときの山岳ヘクスの移動コストは1のみ。
堤防	—	+1	—	—	—	—	-50% (D)	—	YES	—	
Afsluitdijk堤防	—	+1	—	—	—	—	禁止	—	YES	—	
デンマーク・フェリー	—	注参照	—	—	—	—	禁止	—	—	—	フェリー・ヘクスサイドに隣接して開始する1 NATO軍ユニットは、各ターンに対岸へ越えることができる。NATO軍のLOSは、越えることができる。デンマークが征服されるまで、WP軍ユニットとLOSを妨害する。
全海上	—	注参照	—	—	—	—	禁止	—	—	—	地上又は鉄道移動不可。
妨害	—	注参照	—	—	—	—	禁止	—	—	—	地上又は鉄道移動不可。
鉄のカーテン	—	+1	—	—	—	—	—	—	—	—	戦争の最初のターンのみ。NATO軍国境部隊 (35. 6) を参照。
国境線	—	注参照	—	—	—	—	—	—	—	—	領域ユニットは、任意に自国国境線を越えることができない (3. 2. 5. 1を参照)。
海上境界	—	注参照	—	—	—	—	—	—	—	—	海上移動を制限 (16. 2. 5を参照)。
コマンド・ゾーン境界	—	注参照	—	—	—	—	—	—	—	—	NATO軍コマンド・ゾーン (2. 2. 7) を参照。
特別な特徴											
港湾	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	このヘクス・タイプの内外へ海上フェリー可。
沿岸	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	このヘクス・タイプの内外へ海上移送可。
動員サイト	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	未征服であれば、1つ以上の予備ユニットがここに登場する (33. 2. 1を参照)。
橋梁	—	+1	—	—	—	—	-50% (D)	—	YES	—	
軍団／正面軍配備 エリア (E)	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	
陣地化 (F)	—	—	-2	x2	—	-2	その他	—	YES	-1	優先地形がより優れた防御効果を提供するときを除き、全ての戦闘でヘクス内の優先地形に優先される (38. 4. 3. 4を参照)。
マーカー											
化学兵器打撃	—	注参照	—	—	-50%	—	-50% (D)	-50%	YES	—	入退出した瞬間に停止 (22. 3を参照)。
核兵器打撃	—	+2	—	—	-50%	—	-50% (D)	-50%	YES	—	核兵器打撃マーカーの影響を参照 (21. 1. 3)。
突破	—	注参照	—	—	—	—	—	—	—	—	
航空妨害	—	+1	—	—	—	—	—	—	—	—	
その他											
敵ZOC	—	+1 進入 +1 退出	—	—	—	—	—	—	—	—	ヘリコプター・ユニットは、EZOCに進入するときFlak攻撃を受ける (19. 0を参照)。EZOCsは退却 (25. 7)、HQ支援 (29. 3)、補給 (10. 0)、迎撃 (17. 0) にも影響する。詳細については、ZOC影響チャートを参照。

(A) あるヘクスが複数地形タイプを含むと、この表で使用する優先地形は最高の優先度を持つタイプ (1は2よりも高い)。
(B) ソフトは、そのユニット・シンボル内にXを有し、その防御戦力の周囲に角カッコを持たない全ての歩兵タイプを含む (3. 5. 2を参照)。
(C) 装甲は、戦車と機甲騎兵ユニットを含む。
(D) 砲兵ユニットは、ヘクス内を又はヘクスサイドを越えて攻撃しているときに減少しない。
(E) 拡張増強シナリオにのみ適用する (38. 3. 1と38. 3. 3を参照)。
(F) 拡張増強シナリオに適用する (38. 4. 3. 4を参照)。NATO軍の警戒レベルが6に達していたら神経戦シナリオにも適用する。