アクションカード／イベントカードの内容

WP アクションカード

031. 空爆（Air Strikes）
WP は、北方軍集団第 2 セクターの諸部隊への空爆を実施。

砲爆撃フェイズ中に使用。

このカードを使用した砲爆撃フェイズ中にのみ、WP の北部正面軍第 2 セクターが妨害／砲爆撃に利用可能な航空ポイントが 10 ポイント増加する。

032. 空中機動強襲（Airmobile Assault）

ワルシャワ条約機構の空中機動部隊が、北方軍集団第 2 セクターへの襲撃を実施。

WP 移動フェイズに使用。

WP プレイヤーは、自軍支配下にある中央正面軍第 2 セクター内の飛行場あるいは FARPs から 20 ヘクス以内にあるヘクスまで、空中機動部隊のフォーメーションを 1 つ、以下のルールに従って輸送することができる。
1. ユニットは戦術、または移動態勢でなくてはならない。
2. 着陸ヘクスの地形は平地、丘陵 1、または丘陵 2 でなくてはならない。
3. ユニットは自身の司令部から 3 ヘクス以内に着陸しなくてはならない。
4. ユニットはその移動フェイズの間、MP を消費することはできない。
5. ダイスを振って 1 から 4 の目が出た場合、ユニットは 1 損耗ポイントを被る。

033. スペツナズ強襲（Spetsnaz Raid）

スペツナズによる NATO の重要目標への襲撃

WP 移動フェイズに使用。

WP は、中央正面軍司令部を最高司令部とする司令部から 20 ヘクス以内に存在する NATO 司令部、ヘリコプター、およびミサイルユニットの中から探知レベル 1 以上のものを 1 つ目標に選択する。WP プレイヤーはダイスを振り、目標ヘクスに存在する NATO 戦闘ユニット毎に-2 のダイス修正を受ける：
3 以下：襲撃失敗
4〜5：目標は 1 損耗ポイントを被る
6〜8：目標は 2 損耗ポイントを被る
9〜10：目標は 3 損耗ポイントを被る

034. ドイツ赤軍（Rote Armee Fraktion）

ドイツ赤軍が NATO の司令部へのテロ攻撃を行う。

開戦後最初のターンの WP 移動フェイズに使用。

WP は中央軍集団第 2 セクター内に存在する NATO の司令部を 1 つ選択し、ダイスを振る。
5 以下：ドイツ赤軍の工作員は殺害され、効果なし。
6〜8：司令部への移動中に重要な司令部要員が殺害される。目標は 2 損耗ポイントを被る。
9〜10：最初の作戦会議を行う直前に、司令部の建物がトラックに積んだ爆薬で爆破される。目標は破壊される。

035. STAVKA の介入（STAVKA Intervention）

攻撃を成功させるために、STAVKA が追加の支援と命令を指示する。

中央正面軍司令部を最高司令部とするユニットによる通常攻撃を WP プレイヤーが宣言した後に使用。

1. その時の攻撃に追加で+2 の戦闘修正が適用される。
2. WP ユニットがその戦闘で 0 より大きい損耗を被ったとき、その損耗が 1 増加する。

036. 優先セクター（Priority Sector）

ワルシャワ条約機構のセクター司令官は、限られた期間ではあるが、弾薬の補給を自身の地域に優先的に行うよう STAVKA を説得した。

WP 損耗除去フェイズに使用

WP プレイヤーは地図を 1 枚選択する。そのターンと次のターンの間、選択された地図上での WP による再補給のダイスには追加で+1 の修正が適用される。

WP イベントカード

130. 空軍の増強（Air Surge）

母なるロシアから中央正面軍に向けて、新たな打撃飛行中隊が来援。

航空ポイントフェイズの開始時に使用。

中央正面軍第 2 セクターの最大航空ポイントと残存航空ポイントが 2 ポイント増加。

131. 航空優勢（Air Superiority）

中央正面軍の空域で、ソビエト軍の戦闘機が航空優勢を確立。

航空ポイントフェイズの開始時に使用。

中央軍集団第 2 セクターの最大航空ポイントと残存航空ポイントが、2 ポイント減少（最低でも 0 まで）。

132. 幸運の一撃（Lucky Shot）

NATO の指揮所に砲弾が直撃し、中にいた全ての人員が死亡。指揮系統は混乱状態に。

砲爆撃フェイズに使用。

WP プレイヤーは、中央正面軍第 2 セクター内で、WP のミサイル以外の砲兵ユニットの射程内に存在する、探知レベル 1 以上の NATO 司令部を指定。
この行動フェイズの間、指定された司令部の指揮下にあるユニットは指揮系統が途絶し、戦闘の際には指揮範囲外に存在するものとして扱われる。

133. 情報活動（HUMINT）

西ドイツ国内において活動をしている KGB から、NATO の部隊配置について情報を得る。

砲爆撃フェイズに使用。

ワルシャワ条約機構は地図上の中央正面軍第 2 セクター内の任意の場所に、「情報戦+1」のマーカーを置くことができる。

134. 暗号解読（Code Broken）

アメリカ軍で使用されている暗号のコードを、KGB が解読に成功。

電子戦フェイズに使用。

2 ターンの間、中央正面軍第 2 セクター内で行われる WP の情報戦で、+2 のダイス修正が適用される

125. 作戦地図の入手（Operation Maps）

先行していた偵察部隊が、情報の更新された NATO の作戦地図を入手。

砲爆撃フェイズに使用。

WP プレイヤーは、中央正面軍第 2 セクター内で、WP の戦闘ユニットから 4 ヘクス以内のヘクスを 1 つ選択する。そのヘクスに存在する全ての NATO ユニットは、そのターンの砲爆撃フェイズの間だけ、探知レベルが 2 上昇する。

136. 司令官の捕縛（Captured Officer）

NATO の高級将校が捕虜になり、尋問を受ける。

陸上戦闘の解決の際に使用。

中央正面軍第 2 セクター内で行われる 1 つの戦闘において、WP プレイヤーは+2、または-2 の戦闘修正を追加で適用することができる。

127. SNAFU

間違った命令、装備の故障、指揮官の白痴的行動や不運に見舞われ、混乱した部隊は数時間麻痺してしまう。

NATO の移動フィズ中に任意のタイミングで使用。

WP プレイヤーによって指定された中央軍集団第 2 セクターに存在する 1 つの NATO ユニットは移動を停止し、この移動フェイズ中はそれ以上の MP を消費することができない。

138. 北方軍集団の危機（NORTHAG Crisis）

NATO の北方軍集団がワルシャワ条約機構の主攻勢を支えきれなくなり、さらなる支援を要請している。

航空フェイズの開始時に使用。

続く 4 ターンの間、NATO は航空ポイント表でダイスを振る際に、以下の航空セクターは-3 のダイス修正が適用される：
中央軍集団第 1 セクター、中央軍集団第 2 セクター

NATO アクションカード

031. ワイルド・ウィーゼル（Wild Weasel）

アメリカのワイルド・ウィーゼル飛行中隊が、中央軍集団第 2 セクターの支援のために来援。

航空ポイントフェイズに使用。

このターンの間、中央軍集団第 2 セクターにおいて、WP による対空射撃には-3 のダイス修正が適用される。

032. AWACS

中央軍集団第 2 セクター空域を AWACS がカバー。

航空ポイントフェイズに使用。

続く 2 ターンの間、中央軍集団第 2 セクターにおいて、NATO による対空射撃には+3 のダイス修正が適用される。

033. 特殊部隊（Special Forces）

NATO の特殊部隊による WP の重要目標への襲撃

NATO 移動フェイズに使用。

NATO は、アメリカ第 VII 軍団司令部を最高司令部とする NATO 司令部から 20 ヘクス以内に存在する W`P 司令部、ヘリコプター、およびミサイルユニットの中から探知レベル 1 以上のものを 1 つ目標に選択する。NATO プレイヤーはダイスを振り、目標のヘクスに存在する WP 戦闘ユニット毎に-2 のダイス修正を受ける：
3 以下：襲撃失敗
4〜5：目標は 1 損耗ポイントを被る
6〜8：目標は 2 損耗ポイントを被る
9〜10：目標は 3 損耗ポイントを被る

034. 縦深爆撃（Deep Strikes）

アメリカ軍の F-111 飛行中隊による、中央正面軍補給線への縦深航空爆撃の実施。

航空ポイントフェイズに使用。

NATO プレイヤーは中央正面軍の補給中継基地を 1 つ、プレイから永遠に除去することができる。

035. 空中機動部隊（Airmobile Forces）

地上部隊を支援するために行われる、西ドイツ軍の空中機動対戦車部隊の投入。

WP プレイヤーが中央軍集団第 2 セクターに存在する西ドイツ軍のユニットに対する通常攻撃を宣言した直後に使用。

NATO プレイヤーはダイスを振り、出た目が 4〜10 ならば空中機動部隊は展開に成功し、その戦闘の際に追加で-2 の戦闘修正が適用される。

036. 空爆（Air Strikes）

NATO の第 4 戦術空軍による、中央正面軍の第 1 梯団と第 2 梯団に対する空爆の実施。

砲爆撃フェイズに使用。

このカードを使用した砲爆撃フェイズ中にのみ、中央軍集団第 2 セクターで妨害／砲爆撃に利用可能な航空ポイントが 10 ポイント増加する。

037. 爆破屋（Wallmeister）

西ドイツの爆破チームは、重要な橋梁を爆破するための準備を迅速に行う。

NATO の工兵フェイズに使用。

NATO プレイヤーは、中央軍集団第 2 セクター内で NATO の支配下にある任意の橋梁 2 箇所に、爆破準備済みマーカーを置くことができる。

038. 第 11 空挺師団（11e Parachutiste）

フランス第 11 空挺師団の 1 個旅団が、敵戦線後方に降下。

NATO 移動フェイズの最初に使用。

NATO は第 11 空挺師団の中から 5 ユニットを、出発する飛行場から 30 ヘクス以内にある西ドイツ国内のヘクスに空挺降下させることができる（「38. 空挺部隊」を参照）。
空挺降下に 1/11DP 旅団司令部が含まれている場合、そのシナリオの残りの期間、空挺降下を行った全てのユニットは独立フォーメーションとみなされ（ルール 36 を参照）、1/11DP 旅団司令部指揮下になる。

039. フランス第 1 歩兵連隊対戦車中隊

フランス軍の対戦車中隊が防御支援のために投入される。

以下の前提条件を満たすとプレイが可能になる。
1. フランス 4DA 司令部から 20 ヘクス以内に存在するフランス軍ユニットに対し、WP が通常攻撃を宣言。
2. フランス 1RI 大隊が 4DA 司令部の指揮範囲内にいて戦術態勢をとり、拘束、半拘束、遅延、態勢変更中、および敵ユニットに隣接する何れの状態にもない。

NATO プレイヤーダイスを振り：
1〜3：フランス 1RI 大隊には 1 損耗が追加され、このカードは捨てられる。
4〜10：その戦闘の際に追加で-2 の修正が適用され、このカードは 2 ターン後に増援として復帰する。

NATO イベントカード

130. 空軍の増強（Air Surge）

アメリカ本土からから中央軍集団第 2 セクターに向けて、新たな飛行中隊が来援。

航空フェイズの開始時に使用。

中央軍集団第 2 セクターの最大航空ポイントと残存航空ポイントが 2 ポイント増加。

131. 航空優勢（Air Superiority）

中央軍集団第 2 セクターの空域で、NATO の戦闘機が航空優勢を確立。

航空フェイズの開始時に使用。

WP の中央正面軍第 2 セクターの最大航空ポイントと残存航空ポイントが 2 ポイント減少（最低でも 0 まで）。

132. 幸運の一（Lucky Shot）

ワルシャワ条約機構の指揮所に砲弾が直撃し、中にいた全ての人員が死亡。指揮系統は混乱状態に。

砲爆撃フェイズに使用。

NATO プレイヤーは、中央軍集団第 2 セクター内で、NATO のミサイル以外の砲兵ユニットの射程内に存在する、探知レベル 1 以上の WP 司令部を指定。
この行動フェイズの間、指定された司令部の指揮下にあるユニットは指揮系統が途絶し、戦闘の際には指揮範囲外に存在するものとして扱われる。

133. 情報活動（HUMINT）

ドイツ国内において活動をしている CIA から、WP の部隊配置について情報を得る。

砲爆撃フェイズに使用。

NATO は地図上の中央軍集団第 2 セクター内の任意の 1 ヶ所に、「情報戦+1」のマーカーを置くことができる。

134. 暗号解読（Code Broken）

ワルシャワ条約機構の複数の通信で使用されている暗号のコードを、NATO の情報部が解読に成功。

電子戦フェイズに使用。

2 ターンの間、中央軍集団第 2 セクター内で行われる NATO の情報戦で、+2 のダイス修正が適用される。

135. 作戦地図の入手（Operation Maps）

先行していた偵察部隊が、情報の更新された WP の作戦地図を入手。

砲爆撃フェイズに使用。

NATO プレイヤーは、中央軍集団第 2 セクター内で、NATO の戦闘ユニットから 4 ヘクス以内のヘクスを 1 つ選択する。そのヘクスに存在する全ての WP ユニットは、そのターンの砲爆撃フェイズの間だけ、探知レベルが 2 上昇する。

136. 司令官の裏切り（Defected Officer）

WP の高級将校が裏切り、WP の部隊配備に関する情報を提供。

陸上戦闘の解決の際に使用。

中央軍集団第 2 セクター内で行われる 1 つの戦闘において、NATO プレイヤーは+2、または-2 の戦闘修正を加えることができる。

137. SNAFU

間違った命令、装備の故障、指揮官の白痴的行動や不運に見舞われ、混乱した部隊は数時間麻痺してしまう。

WP の移動フィズ中に任意のタイミングで使用。

NATO プレイヤーによって指定された中央正面軍第 2 セクターに存在する 1 つの WP ユニットは移動を停止し、この移動フェイズ中はそれ以上の MP を消費することができない。

138. 集団脱走（Mass Desertions）

チェコスロバキア軍からの脱走者が相次ぐ。

WP の移動フェイズに使用。

NATO はチェコスロバキア軍の 5 つの戦闘ユニットを指定し、それぞれについてダイスを振る：
1〜3：効果なし
4〜8：1 損耗を追加
9〜10：2 損耗を追加