移動表（Movement Table）

地形	機械化			自動車化			徒歩		
	行軍	戦術	展開	行軍	戦術	展開	行軍	戦術	展開
平地	2	2	3	1	2	3	3	3	3
丘陵 1	2	2	3	2	2	4	4	4	4
丘陵 2	3	3	4	4	4	5	4	4	4
丘陵 3	3	4	5	5	6	7	6	6	6
町	2	2	3	1	2	3	3	3	3
都市	2	3	4	1	3	4	4	4	4

地形特徴	機械化			自動車化			徒歩		
	行軍	戦術	展開	行軍	戦術	展開	行軍	戦術	展開
森林	+2	+2	+3	+4	+4	+6	+1	+1	+2
溢水地域	+2	+4	+6	+4	+6	+8	+2	+3	+4

障害地形	機械化			自動車化			徒歩		
	行軍	戦術	展開	行軍	戦術	展開	行軍	戦術	展開
固定橋梁 パネル橋梁	-	+1	+2	-	-	+2	-	-	+1
リボン橋梁	+2	+2	+3	+2	+2	+3	+2	+2	+2
小河川 緊急渡河	+2 1-3 損耗	+2 1-4 損耗	+3 1-5 損耗	+2 1-3 損耗	+2 1-4 損耗	+3 1-5 損耗	+2 1-3 損耗	+2 1-4 損耗	+3 1-5 損耗
小河川 通常渡河	+4	+4	+5	+4	+4	+5	+4	+4	+5
大河川 緊急渡河	不可	不可	不可	不可	不可	不可	不可	不可	不可
大河川 通常渡河	遅延 1-2 損耗	遅延 1-2 損耗	遅延 1-3 損耗	遅延 1-2 損耗	遅延 1-2 損耗	遅延 1-3 損耗	遅延 1-2 損耗	遅延 1-2 損耗	遅延 1-3 損耗
海／湖	不可	不可	不可	不可	不可	不可	不可	不可	不可

道路	機械化			自動車化			徒歩		
	行軍	戦術	展開	行軍	戦術	展開	行軍	戦術	展開
1級道路	1	2	不可	1	2	不可	3	3	不可
そのヘクスにいる他の行軍モード／戦術モードのユニット毎に	+1	+1	不可	+1	+1	不可	-	-	不可
同じ道路上で隣接する他の行軍モード／戦術モードのユニット毎に	+1	-	不可	+1	-	不可	-	-	不可
2級道路	1	2	不可	1	2	不可	3	3	不可
そのヘクスにいる他の行軍モード／戦術モードのユニット毎に	+2	+2	不可	+1	+1	不可	-	-	不可
同じ道路上で隣接する他の行軍モード／戦術モードのユニット毎に	+1	-	不可	+1	-	不可	-	-	不可

追加移動コスト（Additional Movement Costs）

状況	消費MP	参照ルール
速攻	4 MPs、3 MPs（機動攻撃態勢時）	15.2
通常攻撃	8 MPs、6 MPs（機動攻撃態勢時）	15.2
離脱	4 MPs	8.7
敵の警戒区域	+2 MPs	6.3.1
突破	+4 MPs	15.9
持続性ガス（WP）	+2 MPs	26.2.2
持続性ガス（NATO）	+4 MPs	26.2.2
核汚染	+4 MPs	27.4
雨	+1 MP（道路移動を除くヘクス毎に）	29.2
雪	+1 MP（ヘクス毎に）	29.2
夜間	x2 MP（それぞれの地形と地形特徴が） -2 （渡河の際の損耗判定でのダイス修正）	29.2

強行軍表（Froced March Table）

ダイスの目	現在の損耗ポイント		
	0 - 1	2 - 3	4 - 5
1	+1	+1	+1
2	+1	+1	+1
3	+1	+1	+1
4	+1	+1	+1
5	-	+1	+1
6	-	+1	+1
7	-	-	+1
8	-	-	+1
9	-	-	-
10	-	-	-

強行軍の結果（Froced March Result）

#	損耗ポイントの増加

天候表（Weather Table）

ダイスの目	季節			
	春	夏	秋	冬
1	F P	F P	F P	F P
2	F P	P	F P	F P
3	P	P	F	F P
4	-	-	-	F
5	-	-	-	-
6	-	-	-	-
7	-	-	-	-
8	-	-	-	-
9	-	-	-	-
10	-	-	-	-

天候のダイス修正（Weather Die Roll Modifiers）

霧のターンの降水判定	+2

天候の結果（Weather Results）

F	霧
P	降水

© 2024 Thin Red Line Games - 35460 Coglais, France

THIN RED LINE GAMES

態勢表（Postures Chart）

態勢	略号	可能なユニット	移動モード	阻止-その他	阻止-都市	砲爆撃へのダイス修正	攻撃時の戦闘修正	防御時の戦闘修正	承認された態勢変更	未承認の態勢変更
路上行軍	ROAD	司令部以外	行軍	不可	不可	+4	不可	+5	戦術（1）	1
戦術	TAC	司令部以外	戦術	可	可	0	-3	+2	路上行軍（1）、機動攻撃（1） FARP（飛行場0、その他1）	1
攻撃	ASL	全ての戦闘ユニット	展開	可	不可	0	0	+3	全力攻撃（2）、偵察（1）	2
機動攻撃	MASL	指揮力が4以上のWPの機甲、機械化、偵察	戦術	不可	不可	+1	-2	+4	戦術（1）、偵察（1）	2
全力攻撃	FASL	全ての戦闘ユニット	展開	不可	不可	+1	+2	+3	攻撃（1）、偵察（1）	3
防御	DEF	全ての戦闘ユニット	展開	可	不可	-1	不可	0	定点防御（1）、積極防御（1） 警戒（2）	1
定点防御	RDEF	全ての戦闘ユニット	展開	不可	不可	-2	不可	-2	防御（1）	1
積極防御	ADEF	指揮力が4以上のNATOの機甲、機械化、偵察	展開	可	不可	0	不可	+1	防御（1）、警戒（1）、戦術（0） 攻撃（0）	2
警戒	SCR	機甲、機械化、偵察	戦術	可	可	-2	-4	+3	防御（1）、積極防御（1）	2
偵察	REC	全ての戦闘ユニット	戦術	可	可	-2	-4	+3	戦術（1）	1
射撃／移動	S&S	砲兵	展開	不可	不可	-1	不可	+2	砲撃（1）、近接支援（1）	1
砲撃	BARR	砲兵	固定	不可	不可	0	不可	+3	射撃／移動（1）	1
近接支援	CSUP	WPの自走砲	戦術	不可	不可	+1	不可	+4	砲撃（1）、射撃／移動（1）	1
FARP	FARP	ヘリコプター	固定	不可	不可	+1	不可	+2	戦術（1）	2
展開	DEPL	司令部	固定	不可	不可	0	不可	0	移動（0）	不可
移動	MOV	司令部	行軍	不可	不可	+1	不可	+5	展開（0）	不可
補充	REFT	司令部以外	固定	不可	不可	+1	不可	+6	戦術（1）、射撃／移動（1）、砲撃（1）、FARP（飛行場0、その他1）	不可

© 2022 Thin Red Line Games - 35460 Coglais, France

命令一覧（Order Chart）

陣営	命令	実行司令部	命令の対象	指揮ポイント	伝達時間	展開時間	可能な態勢	注意事項
NATO	**師団移動** Division Move	師団司令部	1個師団+その補助ユニット	3	2	1	路上行軍、戦術、警戒、偵察、射撃／移動	
NATO	**旅団移動** Brigade Move	旅団／連隊司令部	1個旅団+その補助ユニット	2	2	1	路上行軍、戦術、警戒、偵察、射撃／移動	
NATO	**大隊移動** Battalion Move	大隊の親司令部	1個大隊、または中隊	1	1	1	路上行軍、戦術、警戒、偵察、射撃／移動	
NATO	**師団攻勢** Division Assault	師団司令部	1個師団+その補助ユニット	4	2	2	戦術、攻撃、全力攻撃、偵察、砲撃、射撃／移動、FARP	
NATO	**旅団攻勢** Brigade Assault	旅団／連隊司令部	1個旅団+その補助ユニット	3	2	2	戦術、攻撃、全力攻撃、偵察、砲撃、射撃／移動、FARP	
NATO	**大隊攻勢** Battalion Assault	大隊の親司令部	1個大隊、または中隊	2	1	1	戦術、攻撃、全力攻撃、偵察、砲撃、射撃／移動、FARP	
NATO	**師団防御** Division Defend	師団司令部	1個師団+その補助ユニット	3	2	1	戦術、防御、定点防御、積極防御、警戒、砲撃、射撃／移動、FARP	
NATO	**旅団防御** Brigade Defend	旅団／連隊司令部	1個旅団+その補助ユニット	2	2	1	戦術、防御、定点防御、積極防御、警戒、砲撃、射撃／移動、FARP	
NATO	**大隊防御** Battalion Defend	大隊の親司令部	1個大隊、または中隊	1	1	1	戦術、防御、定点防御、積極防御、警戒、砲撃、射撃／移動、FARP	
NATO	**旅団補充** Brigade Refit	旅団／連隊司令部	1個旅団+その補助ユニット	2	1	1	補充	
NATO	**大隊補充** Battalion Refit	大隊の親司令部	1個大隊、騎兵大隊、または中隊	1	1	1	補充	
NATO	**CASエリア** CAS Areas	最高司令部	2個CASエリア	1	1	0	CASエリアの再設定	19.4参照
NATO	**支援再編** Support Reorganize	親司令部	司令部の指揮下にある全ての支援ユニット	1	1	1	路上行軍、戦術、砲撃、射撃／移動、FARP	支援ユニットによってのみ実行可
WP	**軍移動** Army Move	軍司令部	1個軍＋その補助ユニット	4	3	2	路上行軍、戦術、偵察、機動攻撃、近接支援、射撃／移動	
WP	**師団移動** Division Move	師団司令部	1個師団+その補助ユニット	3	2	2	路上行軍、戦術、偵察、機動攻撃、近接支援、射撃／移動	
WP	**連隊移動** Regiment Move	連隊／大隊の親司令部	1個連隊、または大隊	1	1	1	路上行軍、戦術、偵察、機動攻撃、近接支援、射撃／移動	連隊、または大隊規模ユニットによってのみ実行可
WP	**軍攻勢** Army Assault	軍司令部	1個軍＋その補助ユニット	5	4	2	戦術、攻撃、機動攻撃、全力攻撃、偵察、砲撃、近接支援、射撃／移動、FARP	
WP	**師団攻勢** Divison Move	師団司令部	1個師団+その補助ユニット	4	3	2	戦術、攻撃、機動攻撃、全力攻撃、偵察、砲撃、近接支援、射撃／移動、FARP	
WP	**連隊攻勢** Rgiment Assault	連隊／大隊の親司令部	1個連隊、または大隊	2	2	1	戦術、攻撃、機動攻撃、全力攻撃、偵察、砲撃、近接支援、射撃／移動、FARP	連隊、または大隊規模ユニットによってのみ実行可
WP	**軍防御** Army Defend	軍司令部	1個軍＋その補助ユニット	4	3	2	戦術、防御、定点防御、警戒、砲撃、近接支援、射撃／移動、FARP	
WP	**師団防御** Division Defend	師団司令部	1個師団+その補助ユニット	3	2	2	戦術、防御、定点防御、警戒、砲撃、近接支援、射撃／移動、FARP	
WP	**連隊防御** Regiment Defend	連隊／大隊の親司令部	1個連隊、または大隊	1	1	1	戦術、防御、定点防御、警戒、砲撃、近接支援、射撃／移動、FARP	連隊、または大隊規模ユニットによってのみ実行可
WP	**師団補充** Division Refit	師団司令部	1個師団+その補助ユニット	2	2	1	補充	
WP	**連隊補充** Regiment Refit	連隊／大隊の親司令部	1個連隊、または大隊	1	1	1	補充	
WP	**CASエリア** CAS Areas	最高司令部	2個CASエリア	1	2	0	CASエリアの再設定	19.4参照
WP	**支援再編** Support Reorganize	親司令部	司令部の指揮下にある全ての支援ユニット	1	1	1	路上行軍、戦術、砲撃、近接支援、射撃／移動、FARP	支援ユニットによってのみ実行可

© 2022 Thin Red Line Games - 35460 Coglais, France

砲爆撃表（Bombardment Table）

探知レベル				砲爆撃力						
1	2	3	4	1-2	3-4	5-6	7-8	9-10	11-12	13+
修正後のダイスの目				結果						
1	0	-2	-3	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0
2	1	-1	-2	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0
3	2	0	-1	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/1
4	3	1	0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/1	0/1
5	4	2	1	0/0	0/0	0/0	0/0	0/1	0/1	0/1
6	5	3	2	0/0	0/0	0/0	0/1	0/1	0/1	0/1
7	6	4	3	0/0	0/0	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1
8	7	5	4	0/0	0/0	0/1	0/1	0/1	0/1	1/2
9	8	6	5	0/0	0/1	0/1	0/1	0/1	1/2	1/2
10	9	7	6	0/0	0/1	0/1	0/1	1/2	1/2	1/2
11	10	8	7	0/1	0/1	0/1	1/2	1/2	1/2	1/2
12	11	9	8	0/1	0/1	1/2	1/2	1/2	1/2	1/2
13	12	10	9	0/1	0/1	1/2	1/2	1/2	1/2	2/2
14	13	11	10	0/1	1/2	1/2	1/2	1/2	2/2	2/2

砲爆撃へのダイス修正（Bombardment Die Roll Modifiers）

地形	目標の移動モード		
	行軍	戦術	展開／固定
森林	-	-	-1
町	-	-1	-2
都市	-1	-2	-3
防御施設 1	-	-	-1
防御施設 2	-	-1	-3
化学戦の効果			
WP ターン 1 - 8			+3
WP ターン 9 - 16、NATO ターン 1 - 8			+2
WP ターン 17+、NATO ターン 9+			+1

砲爆撃の結果（Bombardment Results）

左側の数字	戦闘ユニットに与える損耗ポイント
右側の数字	支援ユニットに与える損耗ポイント
赤字の結果	目標は半拘束状態になる
非装甲目標	結果を2倍にして適用

探知レベル（Detection Level）

敵ユニットの状態	探知レベル
自軍ユニットに隣接する戦闘ユニット	3
自軍ユニットに隣接する支援ユニット	2
展開態勢の自軍司令部から4ヘクス以内に存在する戦闘ユニット	2
展開態勢の自軍司令部から4ヘクス以内に存在する支援ユニット	1
上記以外の戦闘ユニット	1
上記以外の支援ユニット	0

探知修正（Detection Modifiers）

敵ユニットの状態	探知修正
路上行軍態勢のユニット	+2
砲撃、近接支援、あるいは機動攻撃態勢のユニット	+1
自軍ユニットから2ヘクス以内に存在する砲兵ユニット	+1
移動態勢の司令部	+1
探知されている司令部（23.2）	+1
飛行場ヘクスでFARP態勢にあるヘリコプター	+1
都市ヘクスに存在するユニット	-1

妨害表（Interdiction Table）

ダイスの目	妨害値				
	1-2	3-4	5-6	7-8	9+
1	-	-	2	2	2
2	-	2	2	2	2
3	-	2	2	2	4
4	-	2	2	2	4
5	-	2	2	4	4
6	2	2	2	4	4
7	2	2	4	4	4
8	2	2	4	4	4
9	2	4	4	4	4
10	2	4	4	4	4

妨害へのダイス修正（Interdiction Die Roll Modifiers）

LARS地雷原（21.1）	+3

妨害の結果（Interdiction Results）

#	そのヘクスを離れるために必要な追加MP（21 参照）

対空射撃表（AA Fire Table）

ダイスの目	対空火力				
	1-2	3-4	5-6	7-8	9+
1	-	-	-	-	-
2	-	-	-	-	A1
3	-	-	-	A1	A1
4	-	-	A1	A1	A1
5	-	-	A1	A1	A2
6	-	A1	A1	A2	A2
7	-	A1	A2	A2	S1 A1
8	A1	A1	A2	S1 A1	S1 A1
9	A1	A2	S1 A1	S1 A1	S1 A1
10	A1	A2	S1 A1	S1 A1	S1 A2
11	A2	S1 A1	S1 A1	S1 A2	S1 A2
12	A2	S1 A1	S1 A2	S1 A2	S1 A2

対空射撃へのダイス修正（AA Fire Die Roll Modifiers）

ヘリコプターユニットによる砲爆撃	+2

対空射撃の結果（AA Fire Results）

対航空ポイント	
A#	帰還強制航空ポイント
S#	撃墜航空ポイント
対ヘリコプター	
A#+S#	ヘリコプターユニットの被る損耗ポイント

© 2022 Thin Red Line Games - 35460 Coglais, France

THIN RED LINE GAMES

陸上戦闘表（Ground Combat Table）

ダイスの目	最終戦闘力差														
	-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9
1	2s/0	2s/0	2s/0	2s/0	2s/0	2s/0	2s/1	1s/0	1s/0	1s/0	0s/0	1s/1	1s/1	1s/1	0s/1
2	2s/0	2s/0	2s/0	2s/0	2s/0	2s/1	1s/0	1s/0	1s/0	0s/0	1s/1	1s/1	1s/1	0s/1	0s/1
3	2s/0	2s/0	2s/0	2s/0	2s/1	1s/0	1s/0	1s/0	0s/0	0s/0	1s/1	1s/1	0/1	0/1	0/1
4	2s/0	2s/0	2s/0	2s/1	1s/0	1s/0	1s/0	0s/0	0s/0	1s/1	1/1	0/1	0/1s	0/1s	1/2s
5	2s/0	2s/0	1s/0	1s/0	1s/0	1s/0	0s/0	0s/0	0/0	1/1	0/1s	0/1s	0/1s	1/2s	1/2s
6	2s/0	1s/0	1s/0	1s/0	1s/0	0s/0	0/0	0/0	1/1s	0/1s	0/1s	0/1s	1/2s	1/2s	0/2s
7	1s/0	1s/0	1s/0	1s/0	0/0	0/0	0/0s	1/1s	1/1s	0/1s	0/1s	1/2s	1/2s	0/2s	0/2s
8	1s/0	1s/0	0/0	0/0	0/0s	1/1s	1/1s	1/1s	0/1s	0/1s	1/2s	1/2s	0/2s	0/2s	0/2s
9	1/0	0/0	0/0s	0/0s	1/1s	1/1s	1/1s	0/1s	0/1s	1/2s	1/2s	0/2s	0/2s	0/2s	0/2s
10	0/0s	0/0s	1/1s	1/1s	1/1s	0/1s	0/1s	0/1s	0/1s	1/2s	0/2s	0/2s	0/2s	0/2s	0/2s

陸上戦闘結果（Ground Combat Results）

左側の数字	攻撃ユニットの被る損耗ポイント
右側の数字	それぞれの防御ユニットが被る損耗ポイント
s	配備されている工兵（Sappers）を除去

地形戦闘修正（Terrain Combat Modifiers）

地形	防御側の移動モード		
	行軍	戦術	展開／固定
森林	0	-1	-2
丘陵 2	0	-2	-3
丘陵 3	-1	-3	-3
町	-1	-2	-3
都市	-1	-3	-4

障害地形戦闘修正（Obstacle Combat Modifiers）

障害地形	防御側の移動モード		
	行軍	戦術	展開／固定
小河川（緊急渡河）	-1	-3	-3
小河川（通常渡河）	-1	-2	-2
小河川（橋梁あり）	0	-1	-1
大河川（通常渡河）	-2	-4	-4
大河川（橋梁あり）	-1	-3	-3

化学戦戦闘修正（Chem. Warfare Combat Modifiers）

状況	修正
WP ターン 1 - 8	+/- 3
WP ターン 9 - 16	+/- 2
WP ターン 17+	+/- 1
NATO ターン 1 - 8	+/- 2
NATO ターン 9+	+/- 1

天候戦闘修正（Weather Combat Modifiers）

天候	修正
WPによる攻撃（夜間）	-2
WPによる攻撃（霧、雨）	-1
NATOによる攻撃（夜間）	+2
NATOによる攻撃（霧、雨）	+1

攻撃側戦闘支援表（Attacker Combat Support Table）

ダイスの目	戦闘支援ポイント								
	0	1-2	3-4	5-6	7-8	9-10	11-12	13-15	16+
1	-3	-2	-2	-1	0	+1	+2	+2	+2
2	-2	-2	-1	0	0	+2	+2	+2	+3
3	-2	-2	-1	0	+1	+2	+2	+3	+3
4	-2	-1	0	0	+2	+2	+3	+3	+4
5	-1	-1	0	+1	+2	+3	+3	+4	+4
6	-1	-1	0	+1	+2	+3	+4	+4	+5
7	-1	0	0	+2	+3	+4	+4	+5	+5
8	0	0	+1	+2	+3	+4	+5	+5	+6
9	0	+1	+1	+2	+4	+5	+5	+6	+6
10	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+6	+7

防御側戦闘支援表（Defender Combat Support Table）

ダイスの目	戦闘支援ポイント								
	0	1-2	3-4	5-6	7-8	9-10	11-12	13-15	16+
1	0	0	0	0	-1	-2	-2	-3	-3
2	0	0	0	-1	-1	-2	-3	-3	-4
3	0	0	0	-1	-2	-2	-3	-4	-4
4	0	0	-1	-1	-2	-3	-3	-4	-4
5	0	0	-1	-2	-2	-3	-4	-4	-5
6	0	-1	-1	-2	-3	-3	-4	-5	-5
7	0	-1	-2	-2	-3	-4	-4	-5	-5
8	0	-1	-2	-3	-3	-4	-5	-5	-6
9	0	-2	-2	-3	-4	-4	-5	-6	-6
10	0	-2	-3	-3	-4	-5	-5	-6	-6

© 2024 Thin Red Line Games - 35460 Coglais, France

THIN RED LINE GAMES

離脱表（Disengagement Table）

ユニットの種類			ユニットの態勢			
歩兵 自動車化歩兵 牽引砲 ヘリコプター	機甲 機械化 自走砲 司令部	偵察	積極防御 警戒 偵察	移動 戦術	防御 機動攻撃	その他
修正後のダイスの目			結果			
1	-1	-2	F1	F1	F1	F1
2	0	-1	F1	F1	F1	F1
3	1	0	F1	F1	F1	F1
4	2	1	F1	F1	F1	F1
5	3	2	S1	S1	F1	F1
6	4	3	S1	S1	S1	F1
7	5	4	S0	S1	S1	S1
8	6	5	S0	S0	S1	S1
9	7	6	S0	S0	S1	S1
10	8	7	S0	S0	S0	S1
11	9	8	S0	S0	S0	S0
12	10	9	S0	S0	S0	S0
13	11	10	S0	S0	S0	S0

離脱のダイス修正（Disengagement Die Roll Modifiers）

敵戦闘ユニットが隣接する2ヘクス目以降のヘクス毎に	-1
自軍戦闘ユニットが隣接するヘクス毎に	+1
隣接する敵の阻止ユニットが存在しない	+1
ユニットが半拘束状態にある	-1
ユニットが拘束状態、遅延状態、態勢変更中にある	-2
ユニットが町ヘクスに存在する	+1
ユニットが都市ヘクスに存在する	+2
ユニットが防御施設と一緒に存在する	+1
隣接する全ての敵戦闘ユニットが小河川越しの場合	+1
隣接する全ての敵戦闘ユニットが大河川越しの場合	+2
隣接する全ての敵戦闘ユニットが半拘束状態、あるいは拘束状態にある	+1
霧のターン	+1
夜間ターン	+2
1 - 2 の戦闘支援ポイントを投入	+1
3以上の戦闘支援ポイントを投入	+2

離脱の結果（Disengagement Results）

F1	失敗、損耗ポイント +1
S1	成功、損耗ポイント +1
S0	成功、損耗なし

航空ポイント表（Air Points Table）

ダイスの目	最大航空ポイント					
	1 - 3	4 - 6	7 - 9	10 - 12	13 - 15	16+
1	0	0	+2	+3	+5	+5
2	0	+1	+3	+4	+6	+6
3	0	+1	+3	+4	+6	+6
4	+1	+2	+4	+5	+7	+7
5	+1	+2	+4	+5	+7	+7
6	+1	+3	+4	+6	+7	+8
7	+1	+3	+4	+6	+7	+8
8	+2	+4	+5	+7	+8	+9
9	+2	+4	+5	+7	+8	+9
10	+3	+5	+6	+8	+9	+10

航空ポイントのダイス修正（Air Points Die Roll Modifiers）

ワルシャワ条約機構	-1
ワルシャワ条約機構（夜間、降水、霧）	-2
NATO（夜間、降水、霧）	-1

再補給表（Resupply Table）

ダイスの目	NATO	ワルシャワ条約機構
1	-	-
2	-	-
3	R	-
4	R	R
5	R	R
6	R	R
7	R	R
8	R	R
9	R	R
10	R	R

再補給のダイス修正（Resupply Die Roll Modifiers）

混乱状態のNATO	51.1.1、51.2.1参照

© 2022 Thin Red Line Games - 35460 Coglais, France

THIN RED LINE GAMES

電子戦表（Electronic Warfare Table）

修正後のダイスの目	電子戦ポイント					
	1	2	3	4	5	6
-1	- -	- -	- -	- -	- -	+1 -2
0	- -	- -	- -	- -	+1 -2	+1 -2
1	- -	- -	- -	+1 -2	+1 -2	+1 -2 E1
2	- -	- -	- -	+1 -2	+1 -2 E1	+2 -3 E1
3	- -	- -	+1 -2	+1 -2 E1	+2 -3 E1	+2 -3 E1
4	- -	- -	+1 -2	+2 -3 E1	+2 -3 E1	+2 -3 E1 E2
5	- -	+1 -2	+1 -2 E1	+2 -3 E1	+2 -3 E1 E2	+2 -4 E1 E2
6	- -	+1 -2	+2 -3 E1	+2 -3 E1 E2	+2 -4 E1 E2	+3 -4 E1 E2
7	+1 -2	+1 -2 E1	+2 -3 E1	+2 -4 E1 E2	+3 -4 E1 E2	+3 -4 E1 E2 E3
8	+1 -2	+2 -3 E1	+2 -3 E1 E2	+3 -4 E1 E2	+3 -4 E1 E2 E3	+3 -5 E1 E2 E3
9	+1 -2	+2 -3 E1	+2 -4 E1 E2	+3 -4 E1 E2 E3	+3 -5 E1 E2 E3	+4 -5 E1 E2 E3
10	+2 -3 E1	+2 -3 E1 E2	+3 -4 E1 E2	+3 -5 E1 E2 E3	+4 -5 E1 E2 E3	+4 -6 E1 E2 E3
11	+2 -3 E1	+2 -4 E1 E2	+3 -4 E1 E2 E3	+4 -5 E1 E2 E3	+4 -6 E1 E2 E3	+4 -6 E1 E2 E3

電子戦ダイス修正（EW Die Roll Modifiers）

ワルシャワ条約機構による電子戦	-1
NATOによる電子戦	+1
敵ユニットが町に存在している	-1
敵ユニットが都市に存在している	-2
電子戦を行う司令部の損耗ポイント毎に	-1

電子戦の結果（EW Results）

赤い数字	攻撃側の電子戦による戦闘修正
青い数字	防御側の電子戦による戦闘修正
E1	敵の航空ポイント／ヘリコプターによる戦闘支援が半減
E2	敵の砲兵による戦闘支援が半減
E3	敵は指揮範囲外になる（15.6.18）、前線指揮所が使用不能（15.6.19）

情報戦表（Intelligence Table）

ダイスの目	電子戦ポイント／航空ポイントの2倍					
	1	2	3	4	5	6+
1	-	-	-	-	-	+1
2	-	-	-	-	+1	+1
3	-	-	-	+1	+1	+1
4	-	-	+1	+1	+1	+1
5	-	-	+1	+1	+1	+1
6	-	+1	+1	+1	+1	+2
7	-	+1	+1	+1	+2	+2
8	+1	+1	+1	+2	+2	+2
9	+1	+1	+2	+2	+2	+2
10	+1	+2	+2	+2	+2	+2

情報戦のダイス修正（Intelligence Die Roll Modifiers）

WPによる信号傍受	-1

情報戦の結果（Intelligence Results）

#	情報戦マーカーを置く

核攻撃表（Nuclear Attack Table）

探知レベル				核兵器ポイント				
1	2	3	4	1	2	3	4	5+
修正後のダイスの目				結果				
1	0	-2	-3	-	-	1/0	2/0	3/1
2	1	-1	-2	-	-	1/0	2/0	3/1
3	2	0	-1	-	1/0	2/0	3/0	4/1
4	3	1	0	-	1/0	2/0	3/1	4/1
5	4	2	1	-	1/0	2/0	3/1	4/2
6	5	3	2	-	1/0	3/0	4/1	5/2
7	6	4	3	1/0	2/0	3/1	4/1	5/2
8	7	5	4	1/0	2/0	3/1	4/2	5/2
9	8	6	5	1/0	2/0	4/1	5/2	6/3
10	9	7	6	1/0	3/0	4/1	5/2	6/3
11	10	8	7	2/0	3/1	4/2	5/2	6/3
12	11	9	8	2/0	3/1	5/2	6/3	6/3
13	12	10	9	2/0	4/1	5/2	6/3	6/3
14	13	11	10	3/0	4/1	5/2	6/3	6/3

核攻撃ダイス修正（Nuclear Attack Die Roll Modifiers）

目標ヘクスの地形	修正
丘陵 2	-1
丘陵 3	-2
町	+1
都市	+2

核攻撃の結果（Nuclear Attack Results）

左側の数字	目標ユニットの損耗
右側の数字	そのヘクス内の他のユニットの損耗

核攻撃結果の修正（Nuclear Attack Results Modifiers）

ユニットが行軍モードにある	損耗 +1（27.3）
展開モードの戦闘ユニット	損耗 -1（27.3）

© 2022 Thin Red Line Games - 35460 Coglais, France

THIN RED LINE GAMES

ユニット

命令マーカー

工兵任務マーカー

工兵ポイント　防御施設　橋梁爆破準備済み　リボン橋梁　パネル橋梁　橋梁破壊

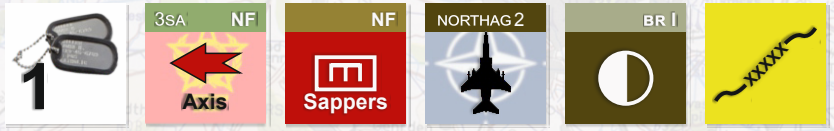
移動マーカー

突破　半拘束状態／拘束状態　妨害　遅延

時間マーカー

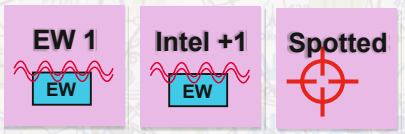
00時　06時　18時

その他のマーカー



損耗　WP 前進軸　ソビエト工兵　CASエリア　補給中継基地　シナリオ境界線

電子戦／探知マーカー



電子戦ポイント　信号傍受／偵察情報戦　探知

汚染マーカー

核汚染　化学汚染

ユニットの種類

	機甲		自走砲
	機械化		牽引砲
	偵察		ロケット砲
	自動車化		ミサイル
	歩兵		攻撃ヘリコプター
	空挺		司令部
	空中機動		

ユニットの規模

XXXXX	正面軍
XXXX	軍
XXX	軍団
XX	師団
X	旅団
III	連隊
II	大隊
I	騎兵大隊／中隊

ユニットの国籍

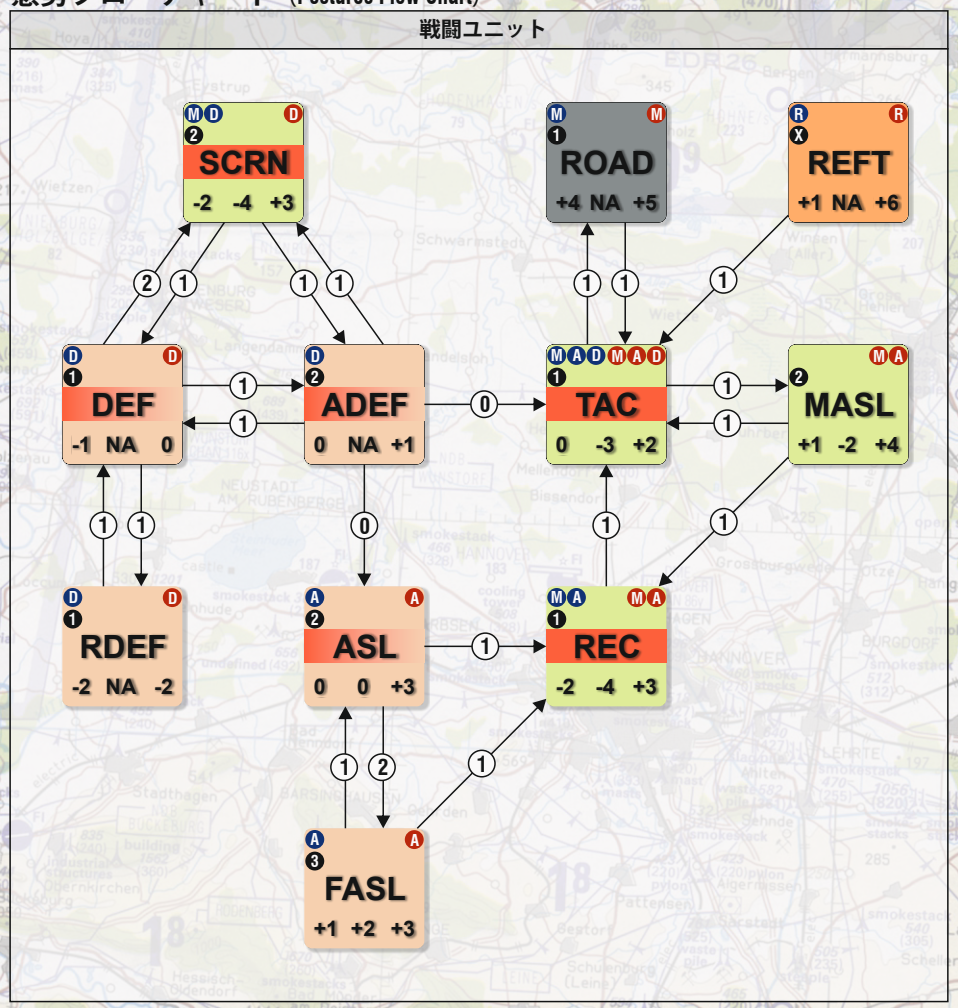
	ベルギー		チェコスロバキア
	カナダ		東ドイツ
	デンマーク		ポーランド
	フランス		ソビエト連邦
	オランダ		
	イギリス		
	アメリカ		
	西ドイツ		

© 2024 Thin Red Line Games - 35460 Coglais, France

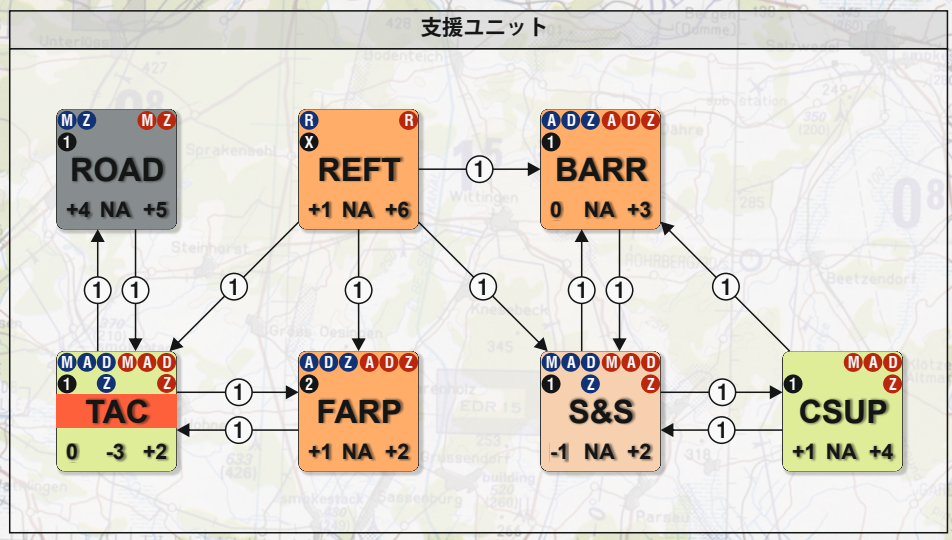
THIN RED LINE GAMES

態勢フローチャート（Postures Flow Chart）

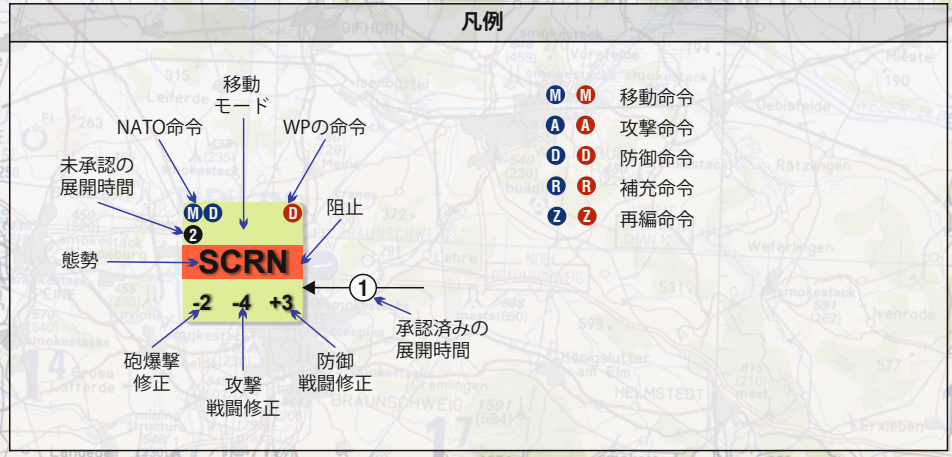
戦闘ユニット



支援ユニット



凡例



© 2024 Thin Red Line Games - 35460 Coglais, France

THIN RED LINE GAMES