

In a Dark Wood

Rules of Play

日本語ルール ver.1.0

C3 Module4- The Hof Gap

Game Design: Fabrizio Vianello

Game Development: F. Vianello, M. C. immino, A. Morphet, N. Michon, L. Martinez

Graphic Design: Fabrizio Vianello

Soviet OOB Consultant: John Rainey

US OOB Consultant: Johan Satorre

West German OOB Consultant: Pascal van Overloop

Engineering Operations Consultant: John Rainey

Command Chain Consultant: Michael Robel

Electronic Warfare Consultant: Alexis Seydoux

Helicopter Operations Consultant: Vincent J. Stella

Mobility and Terrain Simulations: Ulf Krahn

Version 31 – © 2024 Thin Red Line Games, 35460 Les Portes du Coglais, France

THIN
RED
LINE
GAMES

In a Dark Wood

C3 Series Module 4 - The Hof Gap

ゲームデザイン：Fabrizio Vianello

ディベロップメント：F. Vianello, M Cimmino, A. Morphet, N. Michon, L. Martinez

グラフィック・デザイン：Fabrizio Vianello

協力／情報提供

ソビエト軍戦闘序列：John Rainey

アメリカ軍戦闘序列：Johan Satorre

西ドイツ軍戦闘序列：Pascal van Overloop

工兵任務：John Rainey

指揮系統：Michael Robel

電子戦：Alexis Seydoux

ヘリコプター任務：Vincent J. Stella

機動性／地形検証：Ulf Krahn

日本語版作成：守谷 香也（kaya-m@ninus.ocn.ne.jp）

※このルールは英語版ルール v31 を元に作成しています。

誤訳も含め、以前のバージョンからの変更点は**青字**で記載してあります。

1. 序章	5	15.1. 陸上戦闘の手順	20
2. 概要	5	15.2. 攻撃の種類	20
3. ゲーム備品	5	15.3. 戦闘前交替	20
4. 総則	6	15.4. 防御ユニット	20
4.1. ゲームの規模	6	15.5. 戦闘力	20
4.2. 時間／ターンの表記	6	15.6. 戦闘修正	21
4.3. 地図	6	15.7. 戦闘結果	22
4.4. 用語	6	15.8. 戦闘後後退	23
4.5. 端数	6	15.9. 突破	23
4.6. ダイス	6	15.10. 戦闘後前進	23
5. プレイの手順	7	16. 戦闘支援	23
6. 態勢	7	16.1. 砲兵による戦闘支援	23
6.1. 態勢の変更	8	16.2. ヘリコプターによる戦闘支援	24
6.2. 態勢の変更中	8	16.3. 航空機による戦闘支援	24
6.3. 付加能力と制限	8	17. 砲兵	24
7. スタック	9	18. ヘリコプター	24
8. 移動	9	19. 航空ポイント	25
8.1. ユニットの移動	10	19.1. 航空セクター	25
8.2. 移動コストの計算	10	19.2. 航空ポイントの使用	25
8.3. 道路移動	11	19.3. 航空ポイントフェイズ	25
8.4. 移動遅延	11	19.4. CAS エリア	25
8.5. 強行軍	11	19.5. 航空ポイントの移管	26
8.6. 阻止ユニット	11	20. 砲爆撃任務	26
8.7. 離脱	12	20.1. ユニットへの砲爆撃	26
9. 渡河	12	20.2. 橋梁への砲爆撃	26
9.1. 緊急渡河	12	21. 妨害任務	26
9.2. 通常渡河	12	21.1. LARS 地雷原（選択ルール）	26
10. ワルシャワ条約機構の侵攻軸	13	22. 対空射撃	26
11. 損耗	13	22.1. 航空ポイントへの対空射撃	27
11.1. 損耗限界	14	22.2. ヘリコプターへの対空射撃	27
11.2. 損耗ポイント	14	22.2. 対空射撃の解決	27
11.3. 再補給による損耗の除去	14	23. 探知	27
11.4. 休息による損耗の除去	14	23.1. 探知レベル	27
11.5. 補充による損耗の除去	14	23.2. SIGINT（選択ルール）	27
11.6. 司令部の損耗除去	14	24. 電子戦	28
11.7. ワルシャワ条約機構の補充指針	15	24.1. 電子戦ポイントの分配	28
12. 司令部	15	24.2. 電子戦ポイントの返還	28
12.1. 司令部の態勢	15	24.3. 電子戦の解決	28
12.2. 司令部の指揮範囲	15	24.4. 電子戦の効果	28
12.3. 陸上戦闘における司令部	15	25. 情報戦（選択ルール）	28
12.4. 司令部の崩壊	15	25.1. 信号傍受	29
12.5. 司令部の再建	15	25.2. 偵察	29
13. 指揮ポイント	16	25.3. 情報戦の効果	29
13.1. 指揮ポイントの記録	16	26. 化学戦	29
14. 命令	16	26.1. 化学戦の実施	29
14.1. 命令チット	16	26.2. 薬品の種類	29
14.2. フォーメーションと補助ユニット	17	26.3. 化学兵器の効果	30
14.3. 補助司令部	17	27. 核戦争	30
14.4. 命令の発令	18	27.1. 核戦争の実施	30
14.5. 命令の受領	18	27.2. 核兵器の発射	30
14.6. 命令の実行	18	27.3. 核攻撃の解決	30
14.7. 命令の展開完了	19	27.4. 核汚染	31
14.8. 命令のキャンセル	19	28. 統合戦場（選択ルール）	31
15. 陸上戦闘	19	29. 天候	31

29.1 天候の決定	31	33. 増援	36
29.2 天候の移動への影響	31	33.1. 航空機の増援	36
29.3 天候の陸上戦闘への影響	31	33.2. 電子戦部隊の増援	36
29.4 天候の航空ポイントへの影響	31	33.3. 工兵の増援	36
29.5. ヘリコプターへの天候の影響	32	33.4. 指揮ポイントの増援	36
30. 補給	32	33.5. 陸上部隊の増援	36
30.1. 補給線の引き方	32	33.6. 西ドイツ郷土防衛隊の増援	36
30.2. 補給源	32	33.7. 西ドイツ予備大隊	36
30.3. 補給中継基地	33	34. イベントカード	37
31. 防御施設	33	35. アクションカード	37
31.1. 防御施設の構築	33	36. 独立フォーメーション	37
31.2. 防御施設の破壊	34	37. 工兵	37
31.3. 防御施設の効果	34	37.1. 工兵の配備	38
31.4. 防御施設の弱体化	34	37.2. 工兵の配備解除	38
32. 橋梁	34	37.3. 工兵の効果	38
32.1. 固定橋梁	34	38. 空挺部隊	38
32.2. リボン橋梁	35	38.1. 空挺降下の手順	38
32.3. パネル橋梁	35		

1. 序章

最終的な目的は、相手の指揮系統を混乱と不安に陥れ、それと同時に相手が脅迫的に見え、曖昧な、混沌とした、あるいは間違った方向へ導くような行動へと過剰に反応するように仕向けることである。

John R. Boyd, “Patterns of Conflict”

C3 シリーズは北大西洋条約機構（NATO）とワルシャワ条約機構（WP）との間で 1985 年に発生した、連隊／大隊規模の仮想戦である。

各モジュールは、ヨーロッパ中央戦線の 1 つの地域をカバーしている。In a Dark Wood では、アメリカ第 VII 軍団の担当戦区全域とその周辺を地図上に収めている。

ゲームのルールは“C3”と呼ばれる Command（指揮）、Control（統制）、および Communication（通信）が根幹となっており、この元でプレイヤーは等しく危険な 3 つの相手（敵、自軍の計画、そして時間）と戦わなくてはならない。

プレイヤーは、1 つの単純な行動も実は困難で、計画を立てて正しく実行する必要があることに気づくだろう。プレイヤーはまた、初期計画に基づいて部隊を移動させて素早く展開することは容易だが、不測の事態や予期せぬ出来事に対応するには非常に時間がかかり、適切な管理を怠ると、それが戦い全体の趨勢を決することにつながるということにも気づくだろう。

また明示はしていないが、ルールの個々を相互に接続するもう 1 つの重要な要素は、John Boyd が“Patterns of Conflict”の中で提唱し、アメリカ軍が冷戦末期の数年間に“AirLand Battles”ドクトリンで採用した OODA【Observe（観察）、Orient（情勢への適応）、Decide（意思決定）、Act（行動）】ループである。

結局、相手の OODA ループの中に入り込んで敵の思考プロセスをショートさせられれば、相手が不適切な行動をとるように仕向けることができるのである。

2. 概要

C3 シリーズでは、通常のウォーゲームではわずかししか触られていない戦争の側面について深く掘り下げている。そのため熟練したプレイヤーでも、初めて買った“Panzer Leader”のルールブックを開いたときのように投げ出したくなるかもしれない。以下に記す概要は、プレイヤーのルール理解を手助けしてくれるだろう。

シナリオの初期配置の間に、両陣営ともこれから実行しようとしていることの基本方針を決めておく必要がある。

WP は計画の中で主攻勢軸を決定し、部隊を第 1 梯団と第 2 梯団に振り分け、それぞれの梯団について達成すべき現実

的な目標を割り当てなくてはならない。初期配置の時点で WP の戦闘ユニットは、おそらく効率的な移動と戦闘のために**機動戦闘（March Assault）**態勢か、**戦術（Tactical）**態勢をとるだろう。WP の自走砲は、前進速度を保ちつつ効果的な戦闘支援を行うために、**近接支援（Close Support）**の態勢をとるという選択も可能である。偵察ユニットは**偵察（Recon）**の態勢をとることが最良で、迅速な移動と、敵防衛拠点に対する攻撃支援の際の優位性の確保を可能にしてくれる。

NATO は防衛線を引く場所や師団／軍団レベルでの予備の割り当て、部隊が戦闘配置に就くまでの時間を考えなくてはならない。NATO のユニットは、おそらく前進して戦闘配置に就くために**戦術態勢**をとるか、敵の空爆によるリスクを冒しても迅速な移動のために**路上行軍（Road）**態勢をとるかをしよう。また、NATO は敵の前進を遅らせ、自身の**離脱（Disengagement）**の可能性を最大限にするために**警戒（Screen）**態勢もとるだろう。

やがてプレイヤーは、近代的に文明化された国家間の紛争で起きるように、移動を開始し、戦闘を実施する。そして、**戦闘修正や態勢、戦闘支援**が戦闘結果を決めることが多いために、戦闘力は副次的要素にすぎないことに気づくだろう。

工兵によって河川を越えたり、橋を架けたり、あるいは防御施設構築したりすることができる。**近接航空支援と砲兵**は重要で、これらは用意周到に準備されるべきである。これらの行動だけで利用可能な**指揮ポイント**を全て消費してしまい、結局のところ戦況はすべて制御下にあるように見えてしまう。

時として完璧と思われた計画がバラバラになることがあるだろう。こうした場合に、プレイヤーは迅速に**指揮系統**を確立し、事態に対処しなくてはならない。そして**指揮ポイント**を消費し、**命令チット**を使って司令部に**命令を発令したら、時間（Time）**マーカーと**態勢（Posture）**マーカーを置いたユニットが**命令を実行するのを待ち、命令の展開が完了したら時間マーカー**を取り去る。ただしフェイズの途中で突然**指揮ポイント**が不足したり、時間が足りなくなったりすることもあるだろう。

3. ゲーム備品

In a Dark wood の完全なゲームには以下のものが含まれている：

- 98 × 55cm の地図 1 枚
- カウンターシート 7 枚
- 英文ルール 1 冊
- シナリオ&デザイナーズノート 1 冊
- 各種図表類 2 冊
- プレイの例 1 冊
- イベント&アクションカード 40 枚
- 時間経過表（Time Track Chart）2 枚

- 陸上戦闘チャート (Ground Combat Chart) 1 枚
- 中央軍集団第2セクター戦闘序列 (CENTAG Sector 2 Order of Battle Chart) 1 枚
- 中央正面軍第2セクター戦闘序列 (Central Front Sector 2 Order of Battle Chart) 1 枚
- 10 面体ダイス 2 個

4. 総則

4.1. ゲームの規模

各ヘクスは実際には差し渡し 5km の距離で、1 ターンは実際の時間の 3 時間に相当する。

4.2. 時間／ターンの表記

各シナリオの開始、終了時間は日 (Day) ／時 (Hour) の形式で表記され、その長さはターンで表される。

例：シナリオの期間が D0 H06 から D1 H03 までと記されていたら、そのシナリオは 0 日の 06 時に開始して 1 日の 03 時に終了する 8 ターンの長さということになる。

4.3. 地図

地図には、戦略都市である Nürnberg と Würzburg を含む南ドイツと、それに隣接する東ドイツとチェコスロバキアの地域が描かれている。

番号を振られた全てのヘクスでプレイ可能である。モジュールを連結してプレイする際には、地図の xx01 列を、“Lsess Than 60 Miles” の地図の xx23 列に重ねて使用する。

4.4. 用語

航空ポイント (Air Point)：両陣営の利用可能な航空戦力を抽象化したもの。

航空セクター (Air Sector)：航空支援を組織するために使用される作戦区域の細分化。航空ポイントは航空セクターに割り当てられ、そのセクターでのみ使用することが可能で、各モジュールの地図は通常、個別の航空セクターを表している。

砲兵ユニット (Artillery Unit)：NATO 式兵科記号で牽引砲、自走砲、ロケット砲、およびミサイル部隊を表しているものは全て砲兵ユニットである。

補助ユニット (Attached Unit)：親司令部、あるいは親司令部に直接または間接的に従属する司令部に従属することができる、指揮階層の最下層レベルまでのユニット。

損耗ポイント (Attrition Points)：ユニットの疲労、損失、弾薬不足、および混乱のレベル。

阻止ユニット (Blocking Unit)：敵の移動を阻止する態勢にあるユニット。

戦闘ユニット (Combat Unit)：攻撃力と防御力の印刷されたユニット。

指揮系統 (Command Chain)：司令部とユニットの間の階

層構造で、命令の伝達に使用される。

指揮ポイント (Command Point: CP)：司令部からユニットに命令を出す行為や、その他ゲーム上の行動をとるために必要となる司令部要員の仕事を定量化したもの。

防御ユニット (Defending Unit)：陸上戦闘における防御側の当事者ユニット。

拘束状態 (Engaged)：そのターンに敵の行動に対応するため、すでに利用可能な時間の一部 (半拘束状態)、あるいは全部 (拘束状態) を消費しているユニット。

工兵ポイント (Engineer Point)：それぞれの最高司令部で使用可能な工兵戦力を数値化したもの。

燃料・弾薬再補給点 (Forward Arming and Refuelling Point: FARP)：ヘリコプターが陸上ユニットに対して地上支援を行うための態勢。

フォーメーション (Formation)：同じ親司令部に従属するユニットからなるグループと、その親司令部。

フォーメーションユニット (Formation Unit)：親司令部にのみ従属することができるユニット。

司令部 (HQ)：司令部ユニットは、いくつかの重要な機能や行動に必要なになる。

移動ポイント (Movement Point: MP)：移動や特別な行動をするために必要な時間を定量化したもの。各移動ポイントは実際の時間の 15 分に相当する。

命令 (Order)：指揮系統に従ってユニットに対して出される、態勢変更のための指示。

命令チット (Order Chit)：従属する師団やユニットに対して出される命令を表すチット。命令チットがその効力を発揮するためには、一般的に数ターンかかる。

親司令部 (Parent HQ)：ユニット、あるいは司令部が従属する司令部。補助ユニットと司令部は、異なる司令部に従属することができる。

態勢 (Posture)：それぞれのユニットは、常に何らかの態勢をとっているか、態勢をとるための準備をしている。それぞれのユニットがとる態勢によってユニットのとることのできる行動が決められ、有利な点と不利な点が出る。ユニットがとっている態勢は、態勢マーカーによって表される。

支援ユニット (Support Unit)：ヘリコプター、司令部、および各種砲兵ユニットが支援ユニットである。

時間マーカー (Time Marker)：ユニットの下に置いて、そのユニットの態勢変更が完了するまでにかかるターン数をあらわすためのマーカー。

最高司令部 (Top HQ)：指揮系統の最上位に位置する司令部。In a Dark Wood における最高司令部は、WP の中央正面軍司令部と、NATO の様々な軍団司令部である。

4.5. 端数

ルールで特に指定のない限り、端数は全て切り捨てられる。

4.6. ダイス

ダイスを振ることによって 1~10 の値を発生させる。ダイスの目の 0 は 10 として扱う。

5. プレイの手順

それぞれのターンは、以下の手順に従って進められる：

1. 天候フェイズ

- 1.1. WP プレイヤーは霧と降水の判定を行う (29.1)。
- 1.2. 航空機の地上待機／飛行可を決める (29.4)。

2. イベントフェイズ

- 2.1. 両陣営とも航空、電子戦、工兵、および指揮ポイントの増援を受け取る (33)。
- 2.2. 両陣営ともイベントの判定を行う (34)。

3. 航空ポイントフェイズ

- 3.1. 両陣営とも航空表 (Air Table) でダイスを振って航空ポイントを調整する (19.3)。

4. 第1プレイヤー行動フェイズ

4.1. 命令受領フェイズ

- 4.1.1. このターンの欄に置かれた命令チップを受領し、最大指揮ポイントを調整する (14.5)。
- 4.1.2. 残存指揮ポイントを表すマーカーを、最大指揮ポイントを表すマーカーと同じ欄に置く (14.5)。

4.2. 命令実行フェイズ

- 4.2.1. ユニットへの命令の展開を完了させる (14.7)。
- 4.2.2. 受領した命令チップの内容を実行する (14.6)。
- 4.2.3. 承認されている態勢変更／未承認の態勢変更を行う (6.1.2、6.1.3)。

4.3. 発令フェイズ

- 4.3.1. 新たな命令を発令する (14.4)。

4.4. 司令部再建フェイズ

- 4.4.1. 両陣営とも、崩壊した司令部の再建を行う (12.5)。

4.5. 工兵フェイズ

- 4.5.1. 通常渡河を行う (9.2)。
- 4.5.2. 防御施設の構築を行う (31.1)。
- 4.5.3. 橋梁爆破の準備を行う (32.1.2)。
- 4.5.4. リボン橋梁 (32.2) とパネル橋梁 (32.3) の架橋を行う。
- 4.5.5. 工兵の配備 (37.1) を行う。
- 4.5.6. 工兵の配備解除 (37.2) を行う。

4.6. 損耗除去フェイズ

- 4.6.1. 補給中継基地を再配置する (30.3.1)。
- 4.6.2. 以前のターンから休息していたフェイズユニット稼働させる (11.4)。
- 4.6.3. ユニットの再補給 (11.3)、休息 (11.4)、補充 (11.5) を行う。

4.7. 電子戦ポイントフェイズ

- 4.7.1. 司令部へ電子戦ポイントを分配する (24.1)。
- 4.7.2. 司令部に分配していた電子戦ポイントを返還する (24.2)。

4.8. 砲爆撃フェイズ

- 4.8.1. 両陣営とも情報戦を試みる (25)。
- 4.8.2. 両陣営とも砲爆撃 (20)、および妨害任務 (21)

を実行する。

4.9. 移動フェイズ

- 4.9.1. 移動と戦闘を行う (8、15)。

4.10. 調整フェイズ

- 4.10.1. 突破、妨害、情報戦マーカーを除去する。
- 4.10.2. フェイズユニットから拘束状態、半拘束状態マーカーを除去する。
- 4.10.3. フェイズユニットから、以前のターンに置かれた遅延マーカーを除去する (8.4.1)。

5. 第2プレイヤー行動フェイズ

- 5.1. 第2プレイヤーがフェイズプレイヤーとなって、フェイズ4と同じ手順を全て繰り返す。

6. 終了フェイズ

- 6.1. 化学汚染 (持続性ガス) マーカーの除去判定を行う (26.2.2)。
- 6.2. 核汚染マーカーの除去判定を行う (27.4)。
- 6.2. 時間経過表のターンマーカーを進める。

6. 態勢 (Posture)

態勢はユニットの戦場での展開状況と、その時点で受けている命令を表している。ユニットはその態勢によって特定の行動を効率よく実施することができる一方、他の行動を制限されたり禁止されたりする。

態勢によってユニットの移動や戦闘の能力が決定するとともに、敵の砲爆撃に対する脆弱性も決定する。態勢はまた、ユニットが特定の行動を実行するための司令部からの更なる指示を不要にする。それぞれの態勢の特徴については、「態勢表 (Postures Chart)」にまとめられている。

TAC	-2
SCRN	
-4	+3

1. ユニットは常に何らかの態勢をとっている。あるいは態勢をとる準備をしている。
2. 戦術 (Tactical) 態勢は基本の態勢とされ、態勢マーカーを置く必要はない。戦術態勢であることを表すためには、ユニットをオモテ面にして、それまでおかれていた態勢マーカーを除去する。
3. ユニットのウラ面には、最もよく使用される態勢が印刷されている。その態勢を表すためにはユニットをウラ面にして、それまでおかれていた態勢マーカーを除去する。
4. 戦術態勢、および最もよく使用される態勢以外を表すためには、その態勢を表す態勢マーカーを、ユニットの下に置く。
5. ユニットの移動モードは、そのユニットの態勢によって決定される (「8. 移動」を参照)。
6. 一部の態勢はユニットに対し、敵ユニットの移動の阻止や妨害 (「8.6. 阻止ユニット」を参照) を可能にし、能力の付加、あるいは制限を加えたりする (「6.3. 付加能力と制限」を参照)。

6.1. 態勢の変更

戦闘ユニットは、任務を防御から全力攻撃へと即座に切り替えることはできない。ユニットの行動の要素となる移動と展開は、司令部からの命令や補給状態、他部隊との連携（偵察部隊の編成が必要であり、砲兵や航空機による支援も計画されなくてはならない）などを総合して決定される。これらのことには指揮系統や情報伝達、時間が必要となるが、時としてその能力を上回ったことが要求されてしまう。

ユニットは命令を実行することで態勢を変更することができる。また、現在の態勢と互換性のある態勢に自主的に変更することもできるし、そのユニットに可能な態勢なら互換性がなくても自主的に態勢を変更することもできる。

6.1.1. 命令の実行

命令実行フェイズに命令を受け取ったユニットは、その命令によって許可されている態勢（「14. 命令」と「命令一覧（Orders Chart）」を参照）の1つに態勢を変更することができる。

6.1.2. 承認されている態勢変更

命令実行フェイズにユニットは、現在の態勢と互換性のある態勢へと、態勢を変更することができる。

1. 態勢表を使って「承認されている態勢（Authorized Posture）」とその「展開にかかる時間（Deploy Time）」が何ターンかを調べる。
2. 新たな態勢マーカーと時間マーカーを、ユニットの下に置く。
3. ユニットの時点で親司令部の指揮範囲内にいない場合、展開に必要な時間が1ターン増加する。
4. ユニットの時点で拘束状態か半拘束状態、あるいは遅延状態にある場合、展開に必要な時間が1ターン増加する。

6.1.3. 未承認の態勢変更

命令実行フェイズにユニットは、事前に計画はしていなかったが、そのユニットがとることのできる態勢へと、態勢を変更することができる。このような決定は兵站面や他の部隊の協力を得られないので、態勢変更を行うユニットを不安定な状況にしてしまうことになる。

1. 未承認の態勢変更を行うユニットは、そのユニットがとることのできる態勢で、補充以外の態勢へと態勢を変更することができる。
2. 態勢表を使って「未承認の態勢（Unauthorized Posture）」とその展開にかかる時間が何ターンかを調べる。
3. ユニットの損耗ポイントが1増加し、最高司令部の残存指揮ポイントが1減少する。
4. 新たな態勢マーカーと時間マーカーを、ユニットの下に置く。
5. ユニットの時点で親司令部の指揮範囲内にいない場合、展開に必要な時間が1ターン増加する。

6. ユニットの時点で拘束状態か半拘束状態、あるいは遅延状態にある場合、展開に必要な時間が1ターン増加する。

6.1.4. 西ドイツ軍の委任型命令

第一次世界大戦以来、ドイツの指揮系統は、他の軍隊では知られていないレベルまで、個人の主体性と委任型命令（Auftragstaktik）を奨励してきた。この概念がいかに根付いているかを理解するために、1940年の対仏攻勢の前に、クライスト装甲集団の参謀長が麾下の装甲師団に与えた命令の詳細をここに紹介する。

「諸君、私は諸君の師団にドイツの国境を完全に越え、ベルギーの国境を完全に越え、ミューズ川を完全に越えることを要求するだけだ。諸君がどのようにそれを実行するかは気にしない、方法は諸君に委ねられている。」

これは戦場ではあらゆる次元での反応性と主導性を高め、しばしばドイツ軍に他の手段では説明できないような大きな優位性を与えることになる。

1. 西ドイツ軍のユニットは、親司令部の指揮範囲外で承認されている態勢の変更を行っても、展開に必要な時間が増加することはない。
2. 西ドイツ軍のユニットは、未承認の態勢変更を行っても、損耗ポイントが増加することはない。

6.2. 態勢の変更中

ユニットの下に時間マーカーが置かれている場合、そのユニットは、以前の態勢から新しい態勢へと変更中の過程にあるものとして扱われる。態勢を変更中のユニットは、新しい態勢の優位な点を一部しか持たない、あるいは全く持たない状況にあるが、不利な点については完全にその影響を受けることになる。

1. 態勢を変更中のユニットの態勢は、変更後の態勢と同じものとして扱う。
2. 態勢を変更中のユニットは、態勢変更後に通常付加される能力を受けられない。
3. 態勢を変更中のユニットは、移動も攻撃も行うことができず、その火力を使用することもできない。
4. 態勢変更中のユニットが陸上戦闘で防御を行う場合、通常その態勢で適用される戦闘修正に2を加えた修正が適用される（つまり、元の戦闘修正が-1だった場合、戦闘修正は+1になる）。
5. 態勢変更中のユニットが砲爆撃の目標となった場合、通常その態勢で適用されるダイス修正に1を加えた修正を適用される（つまり、元のダイス修正が-1だった場合、ダイス修正は0になる）。

6.3. 付加能力と制限

ユニットの移動と戦闘行動に影響を与える以外に、態勢は種々の能力や制限をユニットに加えることがある。

6.3.1. 警戒態勢 (Screen Posture)

1. 警戒態勢をとっているユニットは、そのユニットから2ヘクスの範囲に警戒区域を展開する。
2. 敵の警戒区域内へ進入する（警戒区域内を移動する）ユニットは、進入するヘクス毎に追加2MPを消費しなくてはならない。
3. 以下の状況の何れかにある場合、敵の警戒区域はユニットの移動に影響を与えない：
 - a. その進入先のヘクスにすでに他の自軍戦闘ユニット、あるいは「突破 (Breakthrough) マーカー」が存在する場合。
 - b. その進入先のヘクスに他の自軍戦闘ユニット、あるいは突破マーカーが隣接していて、それらが移動するユニットよりも警戒区域を展開しているユニットに近い位置にいる場合。進入先のヘクスに複数の敵ユニットが警戒区域を展開している場合、対象となる敵ユニットは敵プレイヤーが決定する。
 - c. 進入先のヘクスが、警戒区域を展開している敵ユニットよりも、他の敵阻止ユニットに近い。
4. 警戒区域は、通過不能地形（湖、海）を越えては広がらない。
5. (選択ルール) 偵察および機甲騎兵ユニットのみが、警戒態勢をとることができる。

6.3.2. 偵察態勢 (Recon Posture)

1. 偵察態勢をとっているユニットは、そのユニットに隣接するヘクスを他の自軍ユニットが攻撃する場合、有利な修正を与えることができる（「15.6.11. 偵察ユニット」を参照）。

6.3.3. 全力攻撃態勢 (Full Assault Posture)

1. 全力攻撃態勢をとっているユニットが戦闘の結果1ポイント以上の損耗を被った場合、その損耗ポイントが1増加する。
2. 全力攻撃態勢をとっているユニットは、戦闘の結果防御側のヘクスが空になった場合、必ずそのヘクスへ前進しなくてはならない。

6.3.4. 定点防御態勢 (Rigid Defense Posture)

1. 定点防御態勢をとっているユニットは、戦闘の結果で後退を選択することはできず、必ず損耗ポイントを増加させることによって戦闘結果を満たさなくてはならない。

6.3.5. 積極防御態勢 (Active Defense Posture) : NATO のみ

1. NATO のユニットで指揮力が4以上のもののみが、積極防御態勢を選択することができる。
2. 命令実行フェイズにNATO プレイヤーは、最高司令部が1指揮ポイントを消費する毎に、積極防御態勢をとっているユニットを1ユニット、攻撃態勢、あるいは戦術態勢へと直ちに態勢を変更することができる（「態勢表」を参

照）。

3. この行動は承認されている態勢変更（6.1.2. 承認されている態勢変更」を参照）の標準的なルールに全て従う必要があり、適切な最高司令部から1指揮ポイントを消費する必要がある。

6.3.6. 機動攻撃態勢 (March Assault Posture) : WP のみ

機動攻撃態勢は良好な機動性と戦闘能力を併せ持っており、ユニットがより少ないMPの消費で攻撃することを可能にするが、周囲の土地に対する支配と、敵からの砲爆撃への耐性を犠牲にすることになる。

1. WP の機械化 (Mechanized)、機甲 (Armor)、および偵察 (Recon) ユニットの指揮力が4以上のもののみが、機動攻撃態勢をとることができる。
2. 機動攻撃態勢をとっているユニットは、3MPの消費で速攻を、6MPの消費で通常攻撃をそれぞれ行うことができる。

6.3.7. 近接支援態勢 (Close Support Posture) : WP のみ

近接支援態勢は、良好な機動性と完全な火力を併せ持っているが、敵からの砲爆撃への耐性を犠牲にすることになる。

1. WP の自走砲 (Self-Propelled Artillery) のみが近接支援態勢をとることができる。
2. 近接支援態勢をとっているユニットは戦術 (Tactical) モードで移動し、完全な火力を使う事ができる。

7. スタック

1. NATO プレイヤーは1ヘクスに3ユニットまでしかユニットをスタックさせてはいけな。また、そのうち戦闘ユニットは2ユニットまででなくてはならない。
2. WP プレイヤーは1ヘクスに3ユニットまでしかユニットをスタックさせてはいけな。また、そのうち連隊規模ユニットは1ユニットのみでなくてはならない。
3. スタック制限は初期配置の時、移動フェイズの終了時、および戦闘フェイズ中に適用される。
4. 初期配置の時点では、(平時の兵営や発進飛行場のよう)スタック制限を超過してしまうヘクスも存在する。こうしたヘクスでゲームを開始するユニットは、そのヘクスから移動を開始するまではスタック制限を無視することができる。
5. 戦闘後後退によってスタック制限を超過してしまうことがある（「15.8. 戦闘後後退」を参照）。次の自軍移動フェイズ中に状況が解消されない場合、超過分のユニットは除去される。

8. 移動

各ユニットは自軍の移動フェイズに、「移動ポイント (MP)」を消費することができる。戦闘を含む大半の行動はMPの消費を伴う。ユニットは移動と敵ユニットとの戦闘を行った

後に、残った MP をさらに消費することができる。

8.1. ユニットの移動

1. 自軍の移動フェイズにプレイヤーは、ユニットの一部、または全部を移動させることができる（移動させなくてもかまわない）。
2. ユニットの移動は1つずつ移動させなくてはならない。プレイヤーは1つのユニットが移動を完了させる前に、他のユニットを移動させてはならない（例外：「8.1.1. 砲兵を伴う移動」）。
3. ユニットの進入するために必要な MP を消費することができない場合、そのヘクスへ進入することはできない（例外：「8.4. 移動の遅延」）。
4. 拘束状態にないユニットは、12MP を持つ。
5. 半拘束状態にあるユニットは、6MP を持つ。
6. 拘束状態にあるユニットは、MP を消費することができない。
7. 自身の下に時間マーカーを置いているユニットは、MP を消費することができない（「6.2. 態勢の変更中」を参照）。
8. ユニットの移動は、敵ユニットのいるヘクスへ進入することはできない。

8.1.1 砲兵を伴う移動

1. 砲兵ユニットは以下の全ての前提条件が満たされる場合には、戦闘ユニットと一緒に移動することができる：
 - a. 両ユニットは移動方法が同じで、移動フェイズを同じヘクスで開始し、まだ移動していない。
 - b. 戦闘ユニットは展開、または戦術移動モードである。
 - c. 砲兵ユニットは戦術移動モードである。
 - d. 砲兵ユニットが戦闘ユニットと同じかそれ以上の MP を持っている。
 - e. その砲兵ユニットはその戦闘ユニットと同じ司令官の指揮下にある、あるいは配属されている。
 - f. WP においては、砲兵ユニットは戦闘ユニットと同じ前進軸を定められている（「10. ワルシャワ条約機構の前進軸」を参照）。
2. 陸上戦闘中および移動フェイズ終了時には、通常通りのスタックの制限が適用される。
3. 戦闘ユニットと一緒に移動する砲兵ユニットは、同じ移動フェイズ中に単独で移動することはできない。
4. 戦闘ユニットと一緒に移動している砲兵ユニットは、いつでも置き去りにする（切り離す）ことができるが、その移動フェイズ中に再度移動することはできない。
5. 強行軍、およびダイスを振る必要のある渡河においては、各ユニットは別々にダイスを振り、その結果を適用する。
6. 移動遅延に関して、戦闘ユニットと一緒に移動している砲兵ユニットにも遅延は生じる。
7. 陸上戦闘において、戦闘結果による損耗ポイントの増加は、戦闘ユニットにのみ適用される。
8. 離脱においては、その戦闘ユニットが離脱を試みているユニットとみなされ、損耗ポイントの増加は戦闘ユニットに対してのみ適用される。

8.2. 移動コストの計算

ユニットの移動モード（ユニットの態勢と混同しないこと）は、そのユニットの移動能力に大きく影響する。移動の仕方の組合せは無限と言えるほど存在するが、ここでは基本となる行軍（Column）、戦術（Tactical）、および展開（Deployed）の3つのモードに分けられている。

行軍モードのユニットは基本的に1つの縦隊を形成し、決められた間隔と速度を保ちながら移動する。ユニットはその移動力を最大限に発揮するために道路を利用することが可能で、選択しうる中で最良のルートを利用する。

戦術モードのユニットは複数の縦隊から形成され、前方と側面の地域に偵察部隊や戦闘態勢の部隊を展開させる。ユニットは距離を稼ぐために道路を利用することもできるが、実際には各種要因により、移動速度の低下する、より困難な地形を移動することを強要されるであろう。

展開モードのユニットは、戦闘へ対応するために部隊を展開している。この状態ではその戦闘能力を最大限に発揮することが可能だが、道路の効果を利用することも、困難な地形を回避することもできない。

1. ユニットの移動はその輸送手段によって、移動の方法が決定される。歩兵ユニットは「移動表（Movement Table）」上で**徒歩（Foot）**の欄を、自動車化ユニットは**自動車化（Motorized）**の欄を使用し、他の全てのユニットは**機械化（Mechanized）**の欄を使用する。
2. ユニットの移動可能な移動モード（行軍、戦術、展開）は、そのユニットの態勢によって決められている（「態勢表」を参照）。
3. 1つのヘクスには1つ以上の**地形（Terrain Types）**が含まれていて、これに加え1つ以上の**地形特徴（Terrain Features）**が含まれることもある。ユニットがヘクスに進入する際に消費しなくてはならない MP は、その内の1つの地形と、1つの地形特徴によって決まる。どの地形の種類や地形特徴を利用しなくてはならないかは、ユニットの移動モードによって決定される。
4. **行軍（Column）モード**のユニットは移動表の「行軍（Column）」の欄に記載された MP を消費するが：
 - a. 進入するヘクスに複数の地形が存在する場合、その地形がヘクス内で占める割合に関係なく、一番 MP の消費が少ないものを利用する。
 - b. 進入するヘクス内で一番追加 MP の消費が少ない地形特徴を利用する。ヘクスの一部にでも地形特徴で覆われていない場所がある場合、追加の MP 消費をする必要はない。
5. **戦術（Tactical）モード**のユニットは移動表の「戦術（Tactical）」の欄に記載された MP を消費するが：
 - a. 進入するヘクスに複数の地形の種類が存在する場合、その地形がヘクス内で占める割合に関係なく、一番 MP の消費が多いものを利用する。
 - b. 進入するヘクスに複数の地形特徴が存在する場合、その地形特徴がヘクス内で占める割合に関係なく、一番追加 MP の消費が多いものを利用する。
6. **展開（Deployed）モード**のユニットは移動表の「展開

(Deployed)」の欄に記載された MP を消費するが：

- a. 進入するヘクスに複数の地形の種類が存在する場合、その地形がヘクス内で占める割合に関係なく、一番 MP の消費が多いものを利用する。
 - b. 進入するヘクスに複数の地形特徴が存在する場合、その地形がヘクス内で占める割合に関係なく、一番追加 MP の消費が多いものを利用する。
7. **固定 (Fixed) モード**のユニットは移動することができない。固定モードの司令部ユニットは、態勢を変更するために MP を消費することはできる。
8. ヘクスサイドには1つ以上の障害 (Obstacle) が存在する場合がある (大半は橋梁の架かった河川や、架かっていない河川)。ユニットはあるヘクスに進入する際は、その時に越える障害に必要な追加 MP を消費しなくてはならない。橋梁の架かっていない河川を越える場合、プレイヤーはその方法 (「9. 渡河」を参照) を決定しなくてはならない。

例：ヘクス 2706 には地形の種類として丘陵 1 (Hill 1)、丘陵 2 (Hill 2)、および町 (Town) が描かれており、部分的に地形特徴の森林 (Forest) で覆われている。

行軍モードの機械化ユニットは、丘陵 1 (最良の地形) による 2MP を消費する。ヘクスには地形特徴で覆われていない部分もあり、それらに対する追加の MP は発生しない。したがって、必要な合計 MP は 2MP となる。

戦術モードの機械化ユニットは、丘陵 2 (最悪の地形) による 3MP を消費し、加えて森林 (最悪の地形特徴) による 2MP を消費するため、合計 5MP を消費する。

展開モードの機械化ユニットは、丘陵 2 (細工の地形) による 4MP を消費し、加えて森林 (最悪の地形特徴) による 3MP を消費するため、合計 7MP を消費する。

8.3. 道路移動

1. 道路を利用して移動するために、あらかじめユニットは以下の条件を満たしていなくてはならない：
 - a. ユニットの移動モードは行軍、あるいは戦術でなくてはならない。
 - b. ユニットは道路のあるヘクスから道路のあるヘクスへと、道路によって繋がったヘクスサイドを越える形で移動しなくてはならない。
2. 上記の条件を満たしたならば、ユニットは以下のルールに従って道路に沿った移動をすることができる。
 - a. ユニットは利用する道路の種類と越える障害に従って MP を消費し、進入するヘクスの地形の種類や地形特徴によって定められた MP は無視することができる。
 - b. 他のユニットがいるヘクスや、他のユニットに隣接するヘクスへ道路移動で進入する場合、追加の MP を消費しなくてはならない (「移動表」を参照)。
 - c. 道路に沿って移動する司令部は、他のユニットの存在によって追加 MP を消費することはない。また、道路に沿って移動する他のユニットに対して追加の MP 消費を強いることもない。
3. ユニットが道路移動を強要されることはない。プレイヤー

は1つのヘクスに進入する毎に、道路移動と通常の (道路外) 移動を選択することができる。

8.4. 遅延移動

1. ユニットは、遅延移動を使用する場合を除き、残っている MP を上回るコストを必要とする、または「遅延」の効果をもつヘクスに移動または前進することはできない。
2. ユニットは以下の状況において、遅延移動を行うことができる：
 - a. 移動の開始時に、残っている MP を上回るコストまたは「遅延」の効果をもつヘクスに進入する。
 - b. 戦闘後前進の際に進入するヘクスが、残っている MP を上回るコストを必要とする場合。
 - c. 戦闘後前進の際に進入するヘクスが「遅延」の効果をもっており、そのユニットが現在のヘクスで移動を開始した場合。

8.4.1. 遅延移動の手順

1. 目的のヘクスへと移動 (前進) した後、ユニットの下に遅延 (Delayed) マーカーを置いて、その状態を表す。損耗に関する判定は、通常通り行われる。
2. 遅延状態にあるユニットは進入先のヘクスで直ちに停止し、その自軍移動フェイズと次の自軍移動フェイズの間、他の一切の行動をとることができない。
3. 次のターンの調整フェイズの終了時、遅延マーカーは除去される。
4. 遅延状態のユニットは陸上戦闘での防御の際に、追加で +3 の戦闘修正を受ける。

8.5. 強行軍

1. ユニットは強行軍を行うことによって、追加 3MP を消費することができる。
2. ユニットの消費した MP が元の MP を超えた時点で (移動の終了時点ではない) ユニットの所有プレイヤーはダイスを振り、「強行軍表 (Force March Table)」による判定を行って、移動中のユニットにその結果を直ちに適用する。
3. 損耗ポイントが最大値に達しているユニットは、強行軍を行うことはできない。

8.6. 阻止ユニット

戦闘ユニットは、自身の態勢と占めている地形によっては敵ユニットの移動を阻止することが可能で、こうしたユニットは「阻止状態」として扱われる。態勢表によって、どのような時にユニットが阻止状態なるかを判別することができる。

1. 戦闘ユニットのみが阻止ユニットになることができる。
2. 都市以外のヘクスに存在する場合、戦闘ユニットは態勢表の「阻止 - その他 (Block - Other)」の欄で阻止の可否を確認する。都市以外のヘクスで阻止が可能な態勢は、

態勢マーカーの左半分中段に赤い横線が入っている。

3. 都市ヘクスに存在する場合、戦闘ユニットは態勢表の「**阻止 - 都市 (Block - City)**」の欄で阻止の可否を確認する。都市ヘクスで阻止が可能な態勢は、態勢マーカーの右半分中段に赤い横線が入っている。
4. 敵の阻止ユニットに隣接しているユニットは、以下の何れかの条件を満たしていない場合、陸上戦闘や離脱を行うことなくそれ以上の移動を行うことはできない。
 - a. 現在のヘクスに突破 (Breakthrough) マーカーが置かれている。
 - b. 現在のヘクスと移動先のヘクスの両方に、突破マーカー、あるいは他の自軍戦闘ユニットが存在している。
 - c. 現在のヘクスに他の自軍戦闘ユニットが存在し、移動先のヘクスが敵の阻止ユニットに隣接していない。
5. 阻止ユニットの効果は、通過不能地形 (湖、海) を越えては広がらない。
6. 開戦後の最初のターン、ワルシャワ条約機構の行動フェイズ中に NATO の阻止ユニットの効果は、ワルシャワ条約機構構成国の国内のヘクスには広がらない。

8.7. 離脱

離脱という行為は、成功させるのが最も難しい機動のうちの1つで、接敵を続けることを意図している敵に対しては、ほぼ不可能になることがある。

1. 敵阻止ユニットに隣接しているとき、戦闘前後退、あるいは戦闘後後退を行うとき、ユニットは移動の前に離脱を試みなくてはならない。
2. 離脱を試みるユニットは移動可能な態勢にあって、4MP を消費しなくてはならない。
3. プレイヤーは通常の戦闘支援のルールに従って、離脱を試みるユニットに対し戦闘支援を行うことができる。
4. プレイヤーはダイスを振って適切なダイス修正を加え、「離脱表 (Disengagement Table)」で結果を判定する。
5. 離脱の試みには以下の結果がある：

F1	離脱に失敗。ユニットの損耗ポイントが1増加し、移動は終了する。
S1	離脱に成功。ユニットの損耗ポイントが1増加するが、移動を継続することができる。
S0	離脱に成功。ユニットは損耗ポイントが増加することなく移動を継続することができる。

6. 離脱の試みに成功した場合、最初に進入するヘクスは以下の何れかの場合を除き、敵阻止ユニットに隣接してはいけない。
 - a. そのヘクスに他の自軍戦闘ユニットが存在している。
 - b. 全ての敵阻止ユニットとの間が、橋梁の架かっていない河川によって隔てられている。
7. プレイヤーは、相手プレイヤーによる離脱の試みを自発的に認めることができる。この場合離脱は自動的に成功し、S0 の結果を適用する。

9. 渡河

NATO とワルシャワ条約機構のどちらも、河川の渡河のための機材や手順、訓練に多くの資源と時間を費やしてきた。また理論的には、1985 年のほとんどの AFV は水陸両用能力を持っていて、少しの準備で小さな河川なら渡河することが可能だった。だが実際には、河川の渡河にはいくつかの問題と課題が存在していた。

橋梁の架かっていない河川を越えて移動、あるいは戦闘を行う場合、プレイヤーは渡河の方法を選択し、時には適切な手順で準備をしなくてはならない。

9.1. 緊急渡河 (Hasty Crossing)

緊急渡河はユニットの持つ水陸両用能力と、すぐに利用可能な渡河資材を利用して行われるもので、渡河の準備に費やす時間も無いに等しい。これは最短で渡河を終える手段ではあるが、一部の渡河資材を河底に残してしまおうというリスクも伴う。

9.1.1. 緊急渡河の前提条件

1. 緊急渡河は水陸両用ユニットによってのみ可能で、小河川 (Minor River) のみを越えることができる。

9.1.2. 移動における緊急渡河

1. 緊急渡河によって河川ヘクスサイドを越えるユニットは、必要に応じた MP を消費する。
2. 渡河を終えた直後にユニットの所有プレイヤーはダイスを振り、渡河によって被る損耗を判定する。ダイスの目が移動表で示された範囲内であった場合、損耗ポイントが1増加する。

9.1.3. 戦闘における緊急渡河

1. 緊急渡河を利用して小河川越えの攻撃を行うユニットは、戦闘において不利な修正を受ける (「戦闘表」を参照)。
2. 戦闘の直前にユニットの所有プレイヤーはダイスを振り、渡河によって被る損耗を判定する。ダイスの目が移動表で示された範囲内であった場合、損耗ポイントが1増加する。
3. 戦闘の結果により戦闘後前進が発生したら、ユニットは必要な MP を消費して河川を越える。ただし、その際に再び損耗の判定を行う必要はない。

9.2. 通常渡河 (Prepared Crossing)

通常渡河は工兵の支援を受け、リボン橋や筏などの資材を利用し、時間をかけて渡河のための部隊を編成する。緊急渡河と比較して渡河をするのが遅くなるが、渡河に伴う資材の損失は無いに等しいまでに抑えられる。

9.2.1. 通常渡河の前提条件

1. 通常渡河は全てのユニットが可能で、小河川と大河川 (Major River) の両方を越えることができる。
2. 渡河を行う河川ヘクスサイドには、最低でも自軍ユニットが1ユニット隣接していなくてはならない。
3. 渡河を行う河川ヘクスサイドに隣接する何れかのヘクスは、自軍司令部の指揮範囲内になくてならない。

9.2.2. 通常渡河の準備

1. 自軍の工兵フェイズに、プレイヤーは前提条件に利用された司令部のために、最高司令部から1工兵ポイントを消費する。この工兵ポイントは、(シナリオにおいて存在しているのであれば) 前提条件として使用される司令部と同じ国籍のもでなければならない。
2. プレイヤーは渡河を行う河川ヘクスサイドに、使用する最高司令部の工兵 (Engineer) マーカーを置く。
3. 工兵マーカーがその場所にある限り、全ての自軍ユニットは必要に応じた MP (「移動表」を参照) を消費することで、河川を越えることができる。
4. 工兵マーカーは必要なだけ、その場所に留まり続けることができる。その後の任意の自軍工兵フェイズに、プレイヤーは工兵マーカーを除去することができる。そして以前に消費された工兵ポイントを回復する。
5. 敵のユニットのみが河川ヘクスサイドに隣接している状態になると、工兵マーカーは直ちに除去される。このときも、以前に消費された工兵ポイントを回復する。

9.2.3. 移動における通常渡河

1. 通常渡河によって河川ヘクスサイドを越えるユニットは、必要に応じた MP を消費する。
2. 通常渡河によって大河川を越える場合、ユニットの所有プレイヤーはダイスを振り、渡河によって被る損耗を判定する。ダイスの目が移動表で示された範囲内であった場合、損耗ポイントが1増加する。

9.2.4. 戦闘における通常渡河

1. 通常渡河を利用して大河川越えの攻撃を行うユニットは、戦闘において不利な修正を受ける (「戦闘表」を参照)。
2. 戦闘の直前にユニットの所有プレイヤーはダイスを振り、渡河によって被る損耗を判定する。ダイスの目が移動表で示された範囲内であった場合、損耗ポイントが1増加する。
3. 戦闘の結果により戦闘後前進が発生したら、ユニットは必要な MP を消費して河川を越える。ただし、その際に再び損耗の判定を行う必要はない。

10. ワルシャワ条約機構の侵攻軸

ワルシャワ条約機構の軍は攻勢開始時、通常 50,000 人の兵員、4,000 両の先頭車両、800 門の大砲、6,000 両のトラックから構成されている。ソビエトの計画立案者が期待するように部隊を前進させるために、この恐ろしい部隊は柔軟性を犠牲にしなくてはならない。

1. ワルシャワ条約機構のそれぞれの軍 (Army) は、「侵攻軸 (Axis) マーカー」によって常に侵攻軸を定めていなくてはならない。
2. ワルシャワ条約機構のそれぞれの軍に従属する最初のユニットが初期配置、あるいは増援として地図上に配置されたとき、WP プレイヤーはその軍の侵攻軸マーカーを、矢印をヘクスの頂点に向けて地図上に置き、その軍の侵攻軸を定めなくてはならない。
3. ある軍に従属する、あるいは一時的に配属されている WP の各ユニットは、侵攻軸マーカーによって定められた隣接する 4 ヘクスを前方地域として扱い、残りの隣接する 2 ヘクスを後方地域として扱う。
4. WP のユニットが後方地域に進入するためには、追加で 1MP を消費しなくてはならない。
5. WP のユニットが後方地域に対して攻撃を行う場合、あるいは後方地域に対して防御を行う場合、不利な戦闘修正を受ける (「15.6.20. WP の侵攻軸」を参照)。
6. ワルシャワ条約機構の補助司令部、およびそこに従属するユニットは、その補助司令部を指揮することが可能で、指揮範囲内にある軍司令部の侵攻軸を使用する。複数の司令部がその資格を有している場合、ワルシャワ条約機構はその中の 1 つを選択する。資格のある司令部が存在しない場合、最も近い軍司令部が使用される。
7. 命令実行フェイズに WP プレイヤーは、該当する最高司令部が 2 指揮ポイントを消費し、現在のターンの 2 ターン後の時間マーカーを侵攻軸マーカーの下に置くことによって、侵攻軸を変更することができる。
8. 時間マーカーで指定されたターンの命令実行フェイズになったら、WP プレイヤーは時間マーカーを除去して、侵攻軸マーカーを望む向きに変更することができる。



11. 損耗

このゲームで損耗とは、疲労、戦闘による損失、混乱、装備の喪失、燃料や弾薬の不足、機械の故障、そして脱走兵さえも表している。つまり戦いにおける損耗の全てを表している。

自身の活動や敵の攻撃により、部隊の損耗レベルが上昇し、戦闘能力が低下することがある。損耗レベルが一定の限度を超えると、その部隊は効果的な戦闘編成として機能しなくなる。損耗レベルは、補給、休息、補充によって回復させることができる。

11.1. 損耗限界

- それぞれのユニットには決まった損耗限界があり、ユニットの規模や種類によって決められている：

ユニットの規模／種類	損耗限界
連隊	5
大隊	4
中隊	3
砲兵（全ての規模）	5
ヘリコプター（全ての規模）	5
司令部（全ての規模）	3

11.2. 損耗ポイント

いくつかの出来事によって、ユニットの損耗ポイントは増加する：戦闘や離脱、渡河、戦闘支援、敵からの砲爆撃、対空射撃等々。

- ユニットが損耗ポイントを被ったら、その時点の損耗ポイントに応じた「損耗（Attrition）マーカー」をユニットの下に置く。
- 損耗ポイントは、ユニットの戦闘能力にマイナスの効果を及ぼす（「15.6.7. 損耗ポイント」を参照）。
- ユニットがその損耗限界を超えて損耗ポイントを被った場合、ユニットは除去される（例外：「8.7. 離脱」）。

11.3. 再補給による損耗の除去

- 自走砲と牽引砲、ロケット砲については、再補給を行うことによって損耗ポイントを除去することができる。注：これにはミサイルは含まれない。
- 自軍の損耗除去フェイズにフェイズプレイヤーは、プレイするシナリオで使用する地図毎に、「再補給表（Resupply Table）」でダイスを1回振る。
- 再補給の結果が“R”だった場合、以下の全ての条件が満たされているその地図上の全てのユニットから1損耗ポイントを除去する：
 - 有効な補給線を引くことができる。
 - 親司令部の指揮範囲内にいる。
 - 路上行軍態勢、あるいは態勢変更中でない（時間マーカーが置かれていない）。
 - 拘束状態、半拘束状態、あるいは遅延状態にない。
- 再補給の結果が“-”だった場合、その損耗除去フェイズ中には、その地図上のいかなるユニットも再補給によって損耗ポイントを減らすことはできない。

11.4. 休息による損耗の除去

- 戦闘ユニットは休息によって損耗ポイントを除去することができる。
- 自軍の損耗除去フェイズに以下の全ての条件を満たしているユニットは、1損耗ポイントを除去を試みることができる：

- 敵ユニットに隣接していない。
- 有効な補給線を引くことができる。
- 親司令部の指揮範囲内にいる。
- 態勢変更中でない（時間マーカーが置かれていない）。
- 拘束状態、半拘束状態、遅延状態、あるいは補充態勢にない。

- 上記の条件を全て満たしている場合、ユニットの所有プレイヤーはダイスを1個振って、以下の表で結果を判定する：

ユニットの種類	1損耗ポイントを除去するためのダイスの目
西ドイツ軍戦闘ユニット	6～10
ベルギー、デンマーク軍戦闘ユニット	8～10
その他の NATO 戦闘ユニット	7～10
ソビエト軍戦闘ユニット	8～10
その他の WP 戦闘ユニット	9～10

- 1つのユニットは1ターンに1回だけ、休息による損耗ポイントの除去を試みることができる。
- 損耗の除去についての試みを行った場合、その成否に拘わらず、そのユニットはMPの消費や態勢の変更を次の自軍損耗除去フェイズまで行うことができない。このこと（休息状態であること）を表すためにユニットの向きを180度変えておく。

11.5. 補充による損耗の除去

- 司令部を除く全てのユニットは、補充によって損耗ポイントを除去することができる。
- 自軍の損耗除去フェイズに補充態勢をとっているユニットは、以下の条件を全て満たしていれば、自動的に1損耗ポイントを除去することができる：
 - 敵ユニットに隣接していない。
 - 有効な補給線を引くことができる。
 - 親司令部の指揮範囲内にいる。
 - 態勢の変更中ではない（時間マーカーが置かれていない）。
 - 拘束状態、半拘束状態、あるいは休息状態にない。
- 条件を満たすことのできるユニットであれば、同じ損耗除去フェイズの間に、再補給と補充のそれぞれによって各1ポイントの損耗ポイントを除去することができる。

11.6. 司令部の損耗除去

司令部にとっての損耗は、高い資質をもった司令部要員の損失や、その資格喪失を表している。つまり、司令部から損耗ポイントを除去するには、同じフォーメーションの他の部隊から司令部要員を連れてくるしかない。

- 司令部は休息や補充、再補給によって損耗を除去することはできない。
- 自軍の損耗除去フェイズにフェイズプレイヤーは、同じ国籍の他の戦闘ユニットの損耗ポイントを1ポイント増加させることによって、1つの司令部の全ての損耗ポイントを除去することができる。
- このときその戦闘ユニットはその司令部の指揮範囲内にい

て、その司令部との間に補給線が引けなくてはならない。

11.7. ワルシャワ条約機構の補充指針

ワルシャワ条約機構のドクトリンでは、部隊はそれ以上の前進が不可能なほどに消耗するまで使用し、その後新たな部隊と交代させるとされていた。このため、ワルシャワ条約機構の戦闘ユニットはある一定レベル以上に能力が低下するまで、損耗や損失から回復させることができない。

1. ワルシャワ条約機構の戦闘ユニットは損耗ポイントが2ポイント以下の場合、休息や補充によって損耗ポイントを除去することはできない。

12. 司令部

命令の発令や実行、工兵任務、再補給、補充、電子戦等、いくつかの重要な行動は、司令部の指揮範囲内でないと行うことができない。さらに親司令部の指揮範囲内にあるユニットは、より効率的に戦うことができる。



12.1. 司令部の態勢

1. 司令部がとることのできる態勢は、展開態勢と移動態勢だけである。
2. 展開態勢をとっている司令部は移動することができないが、完全な指揮範囲を持ち、探知は困難となる。
3. 移動態勢の司令部は行軍モードで移動するが、指揮範囲は半減し、探知が容易になる。
4. 自軍の移動フェイズに司令部は、1 指揮ポイントと 4MP を消費することで態勢を変更することができる。態勢の変更は直ちに行われ、移動態勢に変更した司令部は、残っている MP を通常通りに消費することができる。
5. 司令部は自軍の移動フェイズ毎に、1 回だけ態勢を変更することができる。

12.2. 司令部の指揮範囲

1. それぞれの司令部ユニットには、その時点の態勢に基づいた指揮範囲が印刷されている。
2. 指揮範囲は司令部のいるヘクス（そのヘクスは除く）から、判定の対象となるユニットやヘクス（そのヘクスを含む）までを、ヘクス数によって測る。
3. 指揮範囲は敵ユニットや敵の支配、地形の種類、移動コストにより影響を受けたり、遮られたりすることはない。

12.3. 陸上戦闘における司令部

1. 司令部ユニットのいるヘクスが攻撃を受けた場合、そのヘクスに他の自軍戦闘ユニットがいないときは、防御力1で防御を行う。
2. 司令部ユニットが単独でいるヘクスが攻撃を受けた場合、戦闘後後退を行うことができない。

12.4. 司令部の破壊

司令部が何らかの理由で破壊された場合、あるいはプレイから除去された場合、以下の影響が直ちに適用される：

1. その司令部を所有するプレイヤーは、所属する最高司令部の最大指揮ポイント、および残存指揮ポイントを、失った司令部のレベルに応じて減らさなければならない。しかし、いかなる場合でも指揮ポイントが0を下回ることはない。

破壊された司令部の規模	減少する指揮ポイント
WP 正面軍司令部、NATO 軍団司令部	3
WP 軍司令部、NATO 師団司令部	2
WP 師団司令部、NATO 旅団／連隊司令部	1

2. 「時間経過表（Time Track）」上にある命令で、失われた司令部が実行司令部になっているものは、直ちに除去される。
3. 失われた司令部にあった全ての電子戦ポイントは、所属する最高司令部の電子戦ポイントプールに直ちに戻される。
4. 司令部が破壊されてしまった場合、その司令部ユニットは時間経過表上の次のターンに置かれる。司令部が第1プレイヤーの行動フェイズに破壊された場合はユニットを表にして、第2プレイヤーの行動フェイズに破壊された場合はユニットを裏にして置く。
5. 失われた司令部を指揮系統上で必要としているユニットは、その司令部が再建されるまでは「指揮途絶（Broken Command）」状態となる。

12.5. 司令部の再建

1. 司令部再建フェイズに両陣営のプレイヤーは、時間経過表上の現在のターンに置かれている破壊された司令部を再建することができる。
2. 司令部の再建を行うタイミングは、その司令部が破壊された時間によって決められる：
 - a. 第1プレイヤーの行動フェイズに破壊された（時間経過表上に表にして置かれている）司令部は、第1プレイヤーの司令部再建フェイズに再建することができる。
 - b. 第2プレイヤーの行動フェイズに破壊された（時間経過表上に裏にして置かれている）司令部は、第2プレイヤーの司令部再建フェイズに再建することができる。
3. プレイヤーが破壊された司令部の再建を望んだ場合：
 - a. 破壊された司令部と同じ国籍の任意の戦闘ユニットの損耗ポイントを1ポイント増加させる。
 - b. 上記手順で損耗ポイントを上昇させた戦闘ユニットに隣接し、自軍支配下にあるヘクスに、再建された司令部を移動態勢にして置く。
 - c. 再建された司令部が所属する最高司令部の最大指揮ポイントと残存指揮ポイントを、その司令部が破壊されたときに失ったポイント（「12.4. 司令部の破壊」を参照）と同じだけ増加させる。
4. 再建された司令部は、地図上に置かれると同時に通常通り

機能する。

5. プレイヤーが司令部の再建を望まない場合、あるいは再建できない場合、時間経過表上の司令部ユニットは次のターンの欄へと移される。

13. 指揮ポイント

指揮ポイントは、両陣営の司令部要員が耐えることのできる作業負荷容量を表している。そして、単純な司令部要員の数よりも階層的組織やドクトリンによって、緊急事態に対して指揮構造がどれだけ迅速に対応できるかが決まってくる。ワルシャワ条約機構の中央集権的な指揮構造は、調整を必要とする莫大な量の兵員や装備と共に、危機的状況において指揮系統が崩壊する可能性も併せ持っていた。そして NATO のより柔軟な指揮構造は、戦場での変化に対し、より上手く対応すると思われた。

指揮ポイントはユニットへの命令や工兵任務、近接航空支援、電子戦等の重要な事項に必要とされる。



それぞれの最高司令部は、ターンの開始時に利用可能な指揮ポイントとして「最大指揮ポイント (Max CPs)」を持ち、その時点で使用可能な指揮ポイントとして「残存指揮ポイント (Current CPs)」を持っている。

13.1. 指揮ポイントの記録

1. 各シナリオの開始時、両陣営のプレイヤーは利用可能な指揮ポイントを表すために、自身の最高司令部の最大指揮ポイントマーカーと残存指揮ポイントマーカーを、「指揮ポイントトラック (Command Points Track)」上の適切な欄に置く。
2. 命令受領フェイズにそれぞれの最高司令部の残存指揮ポイントは最大値まで回復し、残存指揮ポイントマーカーは、最大指揮ポイントマーカーと同じ欄に置かれる。
3. ターンの間に最大指揮ポイントマーカーと残存指揮ポイントマーカーは、指揮ポイントの消費や様々な指揮機能の割り当てを反映して動かされる。

14. 命令

命令は指揮官の計画を考察し、書き留め、伝達し、そして実行するために用いられるプロセスを表している。情報伝達の質や司令部要員の人的損失、そしてドクトリンまでもが、このプロセスを完了させるために必要な時間に影響を及ぼしてくる。

さらに、入念に準備された平和時の行動でさえも、命令を概念化し、書き留め、発令/受領し、理解して実行するまでに必要とする時間は、ほとんど常に、望まれる以上の時間になってしまっている。

命令はプレイヤーと、その指揮下にあるユニットを結ぶ主要なインターフェースである。命令が無いと大半のユニットは、戦場での出来事への対応や行動の方針変更に制限を受ける。

命令に関しては以下の重要な概念が存在する：

- 指揮ポイント (「13. 指揮ポイント」を参照)
- 司令部の指揮範囲 (「12.2. 司令部の指揮範囲」を参照)
- 命令チット (「14.1. 命令チット」を参照)
- フォーメーションと補助ユニット (「14.2. フォーメーションと補助ユニット」を参照)
- 指揮系統と指揮状態 (「14.4.2. 命令の発令手順」と「14.6. 命令の実行」を参照)

ユニットへ命令を出す際の基本的な手順は：

1. プレイヤーは**命令を発令**して適切な司令部に割り当てると、命令チットと発令司令部チットを裏面にして時間経過表上に置く。
2. 命令の発令に必要な時間が経過したら、プレイヤーは**命令を受領**し、命令チットと司令部チットを表にする。
3. 命令を受領したらプレイヤーは**命令の実行**に移り、適切な態勢マーカーと時間マーカーを、命令を実行するユニットの下に置く。
4. ユニットの下の置いた時間マーカーによって指定されたターンになったら、プレイヤーは時間マーカーを除去する。そしてユニットへ**命令は完全に展開**され、命令を実行する準備ができたものとされる。

14.1. 命令チット

命令チットはユニットに命令を発令するために使用し、これによってユニットが命令を完全に展開するまでの時間も決まる。それぞれの命令チットには以下の情報が記載されている。



階層レベル：命令を発令するために必要な司令部の階層レベル。階層レベルのない命令は、どの司令部でも発令することができる。

命令内容：基本的な命令内容で、命令を受領したユニットがとることのできる態勢がこれによって決まる。

必要指揮ポイント：命令を発令するために最高司令部が消費する指揮ポイント (「14.5. 命令の発令手順」を参照)。

伝達時間：指揮系統に従って命令を準備し、伝達するまでに必要なターン数。命令発令フェイズに、時間経過表上で命令チットをここに記された分だけ先のターンの欄に置く。

展開時間：ユニットへ命令が展開されるために必要なターン数。命令実行フェイズに命令を実行する各ユニットは、現在のターンに展開に必要なターン数を加えた時間マーカーをユニットの下に置く。

例：H03 ターンに NATO プレイヤーは大隊防御命令を受け取って実行することになり、そのために必要な展開時間は1ターンだった。NATO プレイヤーはこのとき、防御態勢マー

カーと H06 の時間マーカーを、命令を実行する大隊の下に置く。

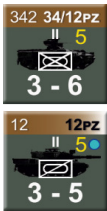
ゲームに含まれている命令チットは、大半の状況において必要な分だけあると思われるが、発令可能なある種の命令の数を絶対的に制限するものではない。なので、プレイヤーは必要に応じて命令チットを増やしても構わない。

14.2. フォーメーションと補助ユニット

それぞれの軍は複数の部隊からなる階層構造を維持していて、その中には名目上は最高司令部に属していても、状況に応じてより下級の司令部に配属される部隊もある。ワルシャワ条約機構の場合、通常砲兵予備は正面軍、あるいは軍司令部の直轄となっているが、作戦計画に従って師団 (DAG：師団砲兵グループ)、あるいは連隊 (RAG：連隊砲兵グループ) へ配属される。NATO も同様の考えに従い、軍団砲兵や師団砲兵を必要に応じて任意の旅団に配属させ、その指揮下に置く。さらにアメリカ軍では旅団の構成が厳格ではなく、各師団の大隊が任務毎に割り当てられる。その結果アメリカ軍の旅団司令部には決められたフォーメーションユニットが存在せず、全ての大隊が補助ユニットの様に扱われる。

階層的組織の中でのポジションによって、ユニットは特定の司令部に従属し、その司令部からのみ命令を受領する。

- 1. フォーメーションユニットは親司令部からのみ命令を受領する。フォーメーションユニットは、色付きの背景に白文字で、従属するフォーメーションが記載されている。
- 2. 補助ユニットは親司令部、あるいはその親司令部に直接、または間接的に従属している司令部から命令を受領する。後者の場合、その司令部に編入されているものとされ、その司令部を親司令部として扱う。補助ユニットは白い背景に黒文字で、従属するフォーメーションが記載されている。



例：チェコスロバキアの 1/71 砲兵大隊は中央正面軍の補助部隊である。中央正面軍に従属する全ての司令部に従属し、命令を受領することができる。例として、第 28 戦車師団とチェコスロバキア第 1 軍がある。

- 3. その命令が通常、その司令部の指揮下にある他のフォーメーションユニットによって実行されるものでも、補助ユニットは配属先の司令部が発令した命令を実行することができる。

例：西ドイツの第 12 装甲師団の第 35 装甲擲弾兵旅団司令部には、第 12 装甲師団の 2 つの砲兵ユニットが配属されている。旅団司令部は旅団防衛命令を発令することができて、その命令は司令部のフォーメーションユニット、および配属されている 2 つの砲兵ユニットが、防衛命令で通常認められているあらゆる態勢を取るために実行することができる。

- 4. 補助ユニットの配属先は事前に決めておく必要はない。配属先は指揮系統を決定する際に決めるが、必要に応じて後で変更して構わない。
- 5. 陸上戦闘において一度決定されたユニットの配属は、戦闘が完了するまで変更することができない。
- 6. 1 つの司令部にはその規模に応じて、配属させることのできる補助ユニット数の上限が決められている：

司令部の規模	補助ユニット数の上限
正面軍司令部	9
軍司令部、軍団司令部	6
師団司令部	3
アメリカ軍旅団司令部	6
その他の旅団司令部	2
アメリカ軍連隊司令部	4
その他の連隊司令部	2

14.2.1. 支援司令部

一部の特定の司令部は、戦闘部隊を指揮するのではなく、他の部隊の戦闘支援を目的として組織されていた。典型的な例としては、一部のアメリカ軍師団に属する戦闘航空旅団司令部が挙げられる。

支援司令部は、NATO 式兵科記号の左側に印刷された、数字の記されたオレンジ色の四角形で識別される。支援司令部は通常の司令部として機能するが、追加の制限がある。



- 1. 支援司令部には、基本的な補助ユニット数の制限に加えて、補助ユニット数の制限が別途設けられている。この個別の制限は、オレンジ色の四角形内に白文字で記されている。
- 2. 支援司令部は、陸上戦闘において前線指揮所としては使用することができない (「15.6.19. 前線指揮所」を参照)。

14.3. 補助司令部

状況によっては、1 つのフォーメーションが丸ごと、同じ最高司令部に所属する、自身より上位の司令部には配属されることがある。

- 1. 補助司令部は白い背景に黒文字で、所属するフォーメーションが記載されている。
- 2. 補助司令部は、同じ最高司令部に所属する自身より上位の司令部を親司令部として、そこから命令を受領することができる。
- 3. 補助司令部の配属先は事前に決めておく必要はない。配属先は指揮系統を決定する際に決めるが、必要に応じて後で変更して構わない。
- 4. 陸上戦闘において一度決定された司令部の配属は、その戦闘が完了するまで変更することができない。
- 5. 補助司令部に所属するフォーメーションユニットは、通常通りユニットに印刷されている親司令部からのみ命令を

受領することができる。

例：ソビエト軍の第24自動車化狙撃師団は、中央正面軍に所属する補助司令部である。この司令部はソビエト中央正面軍に所属する全ての軍司令部に所属し、命令を受領することが可能である。全ての場合において、ソビエト軍の第24狙撃師団のユニットはフォーメーションユニットとして、ソビエト第24狙撃師団の司令部からのみ命令を受領することができる。

14.4. 命令の発令

命令発令フェイズにフェイズプレイヤーは新しい命令を発令し、指揮系統に従って命令の伝達を開始する。

14.4.1. 命令の発令に関する基本事項

1. 最高司令部が必要なだけの指揮ポイントを持っているのならば、命令発令フェイズにいくらでも命令を発令することができる。
2. 1つの司令部へは一度に1つの命令のみを発令することができる。つまり、すでに時間経過表上に該当する司令部のチットが置かれている場合、その司令部へ他の命令を発令することはできない。ただし、プレイヤーは時間経過表上にある以前の命令をキャンセルして、新たな命令を発令することはできる。

14.4.2. 命令の発令手順

命令発令フェイズに、フェイズプレイヤーは自軍の司令部を使用して、適切な量の指揮ポイントを消費し、新しい命令を発令する。

1. プレイヤーは自身の望む命令を選択し、その命令のチットを用意する。
2. プレイヤーはその命令を発令する司令部（発令司令部）を決める。発令司令部は、命令で必要とされる階層レベルの司令部でなくてはならない。
3. プレイヤーは発令司令部の指揮系統と指揮状態を確認する。指揮系統は発令司令部が従属する最高司令部から始まり、中間階層にある司令部を経由して発令司令部へと辿られる。
 - a. 指揮系統上にある全ての司令部がそれぞれの親司令部の指揮範囲内にあるとき、指揮状態は**完全 (Valid)**な状態にあるとされ、命令は遅延することなく伝達される。
 - b. 指揮系統内の何れかの司令部がその親司令部の指揮範囲内にないとき、指揮状態は**不完全 (Invalid)**な状態にあるとされ、命令は1ターン遅れて伝達される。
 - c. 指揮系統内の何れかの司令部が破壊されているとき、指揮系統は**途絶 (Broken)**しているものとされ、命令を伝達することはできない。

例1：ワルシャワ条約機構プレイヤーは第28軍を発令司令部として、「軍攻勢 (Army Assault)」命令を発令。この命

令の指揮系統は、中央正面軍司令部（第28軍の最高司令部）から第28軍司令部（発令司令部）へと繋がる。

例2：NATO プレイヤーは西ドイツ軍の35PG/12Pz 旅団司令部を発令司令部として、「旅団防御 (Brigade Defend)」命令を発令。この命令の指揮系統はアメリカ第VII軍団司令部（西ドイツ5PG/12Pz 旅団の最高司令部）から西ドイツ第12装甲師団司令部（西ドイツ35PG/12Pz 旅団の親司令部）を経由して西ドイツ5PG/12Pz 旅団司令部（発令司令部）へと繋がる。

4. プレイヤーは指揮系統上にある全ての司令部について拘束状態と損耗ポイントを確認し、命令伝達の遅延を判定する。
 - a. 指揮系統上にある全ての司令部の損耗ポイントを合計する。そして2損耗ポイント、あるいはそれに満たない端数毎に、命令の伝達に必要な時間が1ターン増加する。
 - b. 指揮系統上の何れかの司令部が拘束状態、半拘束状態、あるいは遅延状態にある場合、命令の伝達に必要な時間が1ターン増加する。
5. プレイヤーは命令チットと発令司令部チットを、命令チットで指定されたターン数に修正を加えたターン数分だけ現在より先のターンに該当する時間経過表上の欄に、裏面にして置く。
6. プレイヤーは、命令チットのために消費した指揮ポイントの分だけ、当該最高司令部の残存指揮ポイントと最大指揮ポイントを減らす。

14.5. 命令の受領

命令受領フェイズにフェイズプレイヤーは、時間経過表上の現在のターンの欄に置かれた命令を受領し、その命令のために消費した指揮ポイント分だけ当該最高司令部の残存指揮ポイントを回復させる。

1. 現在のターンのマスに置かれた命令チットのそれぞれについて：
 - a. 命令チットとその発令司令部チットを表にする。
 - b. その命令チットのために消費した指揮ポイントの分だけ、当該最高司令部の最大指揮ポイント増やす。
2. フェイズの終了時、フェイズプレイヤーは自軍の最高司令部のそれぞれについて、残存指揮ポイントマーカーを最大指揮ポイントマーカーと同じ位置まで動かす。

14.6. 命令の実行

命令実行フェイズにフェイズプレイヤーは、現在のターンの欄に置かれた受領済みの命令チットについて、その命令を実行する。

1. プレイヤーは、時間経過表上の命令チットと当該発令司令部チットを除去する。
2. プレイヤーは、以下の制限の中で、どのユニットが命令を実行するかを決定する（「命令の一覧 (Orders Chart)」

も参照)。

- a. 階層レベルを持つ命令は、発令司令部に直接、または間接的に従属するフォーメーションとユニットが実行することができる。言い換えれば、命令は指揮系統に沿って伝搬する。
- b. 階層レベルを持たない命令は、発令司令部に直接従属するフォーメーションとユニットによってのみ実行される。言い換えれば、その命令は指揮系統に沿って伝搬しない。

例 1：NATO プレイヤーは、西ドイツ軍の第 12 装甲師団を発令司令部とする師団移動命令を実行している。この命令は、西ドイツ第 12 装甲師団に従属するユニット、および 34Pz、35PG、36Pz 旅団に従属するユニットが実行することができる。

例 2：NATO プレイヤーは西ドイツ軍の第 12 装甲師団を発令司令部とするフォーメーション補充命令を実行している。この命令は西ドイツ第 12 装甲師団に従属するユニットが実行することができるが、34Pz、35PG、36Pz 旅団に従属するユニットは実行することができない。

例 3：NATO プレイヤーは西ドイツ軍の第 12 装甲師団を発令司令部とするユニット補充命令を実行している。この命令は西ドイツ第 12 装甲師団に従属する 1 つのユニットで実行できるが、34Pz、35PG または 36Pz 旅団に所属するユニットが実行することはできない。

3. 発令司令部に従属する全てのユニットが、必ずしもその命令を実行しなければならないわけではない。望むなら、プレイヤーはその命令を全く実行しないことも可能である。
4. プレイヤーは「命令一覧」を確認して、その命令の元で使用可能な態勢の中から、ユニットの新しい態勢を選択する。そして決定した態勢のマークをユニットの下に置く。
5. プレイヤーは、命令を実行する各ユニットの指揮系統と指揮状態を確認する。指揮系統は発令司令部が所属する最高司令部から始まり、階層に従って中間の司令部を介し、命令を実行するユニットまで辿られる。
 - a. 上記の指揮系統内に存在する全ての司令部とユニットが、それぞれ親司令部の指揮範囲内に存在する場合、指揮状態は**完全 (Valid)** な状態にあるものとされる。
 - b. 上記の指揮系統内に存在する何れかの司令部、あるいはユニットが親司令部の指揮範囲外に存在する場合、指揮状態は**不完全 (Invalid)** な状態にあるものとされ。命令は規定の時間から 1 ターン遅れて展開される。
 - c. 指揮系統内の何れかの司令部が破壊されているとき、指揮状態は**指揮途絶 (Broken)** 状態にあるものとされ、命令を展開することができない。

例 4：ワルシャワ条約機構プレイヤーは、ソビエト第 28 軍を発令司令部とする軍攻勢命令を実行している。第 6 親衛戦車師団に従属しているユニットの指揮系統は以下の通りである：中央正面軍司令部（第 28 軍の最高司令部）→第 28 軍（発令司令部）→第 6 親衛戦車師団（ユニットの親司令部）

→命令を実行するユニット。

6. プレイヤーは指揮系統内に存在する全ての司令部について、損耗ポイントと拘束状態を確認し、命令の展開に遅延が生じないかを判定する。
 - a. 指揮系統内に存在する全ての司令部の損耗ポイントを合計する。そして 2 損耗ポイント、あるいはそれに満たない端数毎に、命令の展開に必要な時間が 1 ターン増加する。
 - b. 指揮系統上の何れかの司令部が拘束状態、半拘束状態、あるいは遅延状態にある場合、命令の展開に必要な時間が 1 ターン増加する。
7. 命令を実行するユニットが拘束状態、半拘束状態、あるいは遅延状態にある場合、命令の展開に必要な時間が 1 ターン増加する。
8. プレイヤーは命令を実行するユニットの下に、現在のターンに命令の展開に必要な修正後のターン数を加えた時間マーカーを置く。

14.7. 命令の展開完了

命令実行フェイズの開始時、フェイズプレイヤーは当該ターンの時間マーカーをユニットの下から除去する。時間マーカーの除去されたユニットは命令の展開が完了したのとして、新しい命令による態勢に基づいた利益／不利益を完全に被ることになる。

14.8. 命令のキャンセル

行動フェイズ中のいかなる時点でも、プレイヤーは時間経過表上に置かれた命令をキャンセルすることができる。

1. プレイヤーは命令チットとともに、当該司令部のチットを時間経過表上から除去する。
2. キャンセルする命令が未だ受領されていない状況であるならば、プレイヤーは当該最高司令部の最大指揮ポイントを、キャンセルする命令チットのために消費された指揮ポイントの分だけ増加させる。

注：命令のキャンセルが命令受領フェイズの一番初めに行われた場合、続いて残存指揮ポイントも増加させるが、これより後のタイミングで命令のキャンセルが行われた場合、残存指揮ポイントへは影響しない。これは意図したルールである。

15. 陸上戦闘

1. 移動の途中で戦闘ユニットは、MP を消費することによって隣接するヘクスに存在する敵ユニットを攻撃することができる。
2. 陸上戦闘は常に任意で行われる。戦闘ユニットは、決して敵ユニットが存在するヘクスへの攻撃を強要されることはない。

15.1. 陸上戦闘の手順

1. 攻撃側は攻撃するヘクスと攻撃方法を宣言し、必要な MP を消費する。
2. 防御側は戦闘前後退を行う。
3. 防御側はどのユニットが防御を行うのかを決定する。
4. 攻撃力から防御力を引いて、基本の戦闘力差を算出する。
5. 攻撃側は偵察部隊の存在を明らかにし、WP は工兵の配備を明らかにする。
6. 両陣営とも戦闘支援を割り当てる（攻撃側が先に行う）。
7. 両陣営とも対空射撃を実施する（攻撃側が先に行う）。
8. 両陣営とも電子戦を実施する（攻撃側が先に行う）。
9. 両陣営とも戦闘支援の合計を算出し、敵の電子戦による影響を適用してから「戦闘支援表（Combat Support Table）」でダイスを振り、「戦闘支援修正（Combat Support Modifier）」を決定する。攻撃側はたとえ戦闘支援が 0 だとしても、常に「攻撃戦闘支援表（Attacker Combat Support Table）」でダイスを振らなくてはならないことに注意すること。
10. 加えられる戦闘修正を算出したらそれを適用し、最終的な戦闘力差を決定する。
11. 攻撃側は「陸上戦闘表（Ground Combat Table）」でダイスを振り、そこで得た戦闘結果をユニットに適用する。
12. 防御側は戦闘後後退を行い、ユニットに戦闘結果を適用する。
13. 攻撃側は戦闘後前進を行う。

15.2. 攻撃の種類

攻撃を行うユニットは、「速攻（Hasty Attack）」と「通常攻撃（Prepared Attack）」という 2 つの異なる攻撃方法から 1 つを選ぶことができる。

1. 速攻を行う場合、機動攻撃態勢のユニットは 3MP を消費し、それ以外の態勢のユニットは 4MP を消費する。また速攻の場合、-2 の戦闘修正が適用される。
2. 通常攻撃を行う場合、機動攻撃態勢のユニットは 6MP を消費し、それ以外の態勢のユニットは 8MP を消費する。

15.3. 戦闘前後退

1. 攻撃を受けているヘクスに警戒、または偵察態勢のユニットが存在する場合、防御側はそれらの一部または全てで戦闘前後退を試みることができる。
2. 半拘束状態、拘束状態、あるいは遅延状態にあるユニットは、戦闘前後退を行うことはできない。
3. 戦闘前後退を試みるそれぞれのユニットは、定められた手順に従って個々に離脱を試みなくてはならない（「8.7. 離脱」を参照）。
4. 離脱に成功したユニットは、所有するプレイヤーによって隣接するヘクスへと移される。そのヘクスは離脱における通常の制限を満たしていなくてはならず、突破マーカーが置かれていてはいけな
5. 後退するユニットが緊急渡河によって橋梁のない河川を

越えた場合、ダイスを振って追加で損耗ポイントを被るかを判定しなくてはならない。

6. 離脱の結果に拘わらず、そのユニットが拘束状態でないならば、半拘束状態になる。
7. 全ての離脱の試みを行った後、攻撃目標となっていたヘクスからユニットがいなくなった場合、戦闘は終了する。攻撃側ユニットは MP を消費する必要がなく、移動が継続可能で、突破マーカーが置かれることもない。
8. 全ての離脱の試みを行った後、攻撃目標となったヘクスにユニットが残っている場合、通常通りの戦闘手順が継続される。

15.4. 防御ユニット

1. 攻撃を受けるヘクスに戦闘ユニットが 1 ユニットのみに存在する場合、そのユニットのみが防御を行う。
2. 攻撃を受けるヘクスに複数の戦闘ユニットが存在する場合、防御側プレイヤーは防御を行う 1 ユニットを選択する。そして、必ず 1 ユニットを選択しなくてはならない。
3. 攻撃を受けるヘクスに戦闘ユニットがいない場合を除き、支援ユニットは防御に貢献することはない。戦闘ユニットが存在しない場合、全ての支援ユニットが防御を行い、支援ユニットのそれぞれが 1 防御力を持つものとして扱う。
4. 防御を行うユニットのみが、その戦闘力を防御に使うことができる。

15.5. 戦闘力

全ての戦闘が同条件で生起するわけではない。戦車は戦車を相手に戦うときや、平地で戦うときにその能力を最大に発揮する。そして隠蔽地形で防御している機械化歩兵は戦車にとって致命的なものとなるが、平地で戦車の攻撃を受けた機械科歩兵は脆弱なものとなる。

以下に記載した例外を除き、ユニットは攻撃の際に攻撃力を、防御の際に防御力を使用する。

1. 機甲ユニットは他の機甲ユニットから攻撃を受けた場合、あるいは平地か丘陵 1 しかないヘクスで防御を行う場合には、防御の際に攻撃力を使用する。
2. 都市を含むヘクスで防御を行っている機械化歩兵、自動車化歩兵、および歩兵ユニットを攻撃する機甲ユニットは、攻撃の際に防御力を使用する。
3. 機械化、自動車化、偵察、および歩兵は、以下の条件が全て満たされている場合、防御の際に攻撃力を使用する。
 - a. 機甲ユニットに対して防御を行っている。
 - b. そのヘクスに地形は平地か丘陵 1 しかない。
 - c. 防御、定点防御、積極防御、あるいは警戒態勢にない。

15.5.1. ゼロ防御力

1. 防御力が 0 の防御側に対する攻撃は、以下のように解決される：
 - a. 攻撃側は攻撃の種類を宣言し、必要な MP を消費する。

- b. 防御側プレイヤーは自動的に除去され、陸上戦闘表でダイスを振る必要は無い。
- c. 突破マーカーが置かれる（「15.9. 突破」を参照）。
- d. 攻撃側プレイヤーは戦闘後前進を行う（15.10 参照）。

15.6. 戦闘修正

いくつかの要素が、戦闘力差に影響を与える。それぞれの戦闘修正は、最終的な戦闘力差を決定するために、基本の戦闘力差に対して加えられたり減じられたりする。全ての戦闘修正は累積する。

15.6.1. 態勢

1. 攻撃側と防御側のユニットの態勢は、それぞれ戦闘修正に影響する（「態勢一覧：Posture Chart」を参照）。
2. 防御側ユニットが「態勢変更中（Transition）」の場合、態勢によって受ける戦闘修正が2増加する（つまり、-2の戦闘修正は0になる）。
3. 複数のユニットが防御を行う場合、防御側にとって最も不利な態勢を使用する。

15.6.2. 攻撃方法

攻撃側が速攻による攻撃を行う場合、戦闘修正に-2が適用される。

15.6.3. 指揮力（Cadre Rating）

1. 攻撃側の指揮力から防御側の指揮力を引く。そして得られた値を戦闘修正として加える。
2. 複数のユニットが防御を行っている場合、防御側ユニットの中で最も低い指揮力を使用する。

15.6.4. 国籍

異なる国籍の NATO ユニットが同一ヘクスで防御を行っている場合、戦闘修正に+2が適用される。

15.6.5. 地形

1. 攻撃を受けるヘクスの地形、および地形特徴は戦闘修正に影響を与える（「陸上戦闘表：Ground Combat Table」を参照）。このときの戦闘修正は、防御側にとって最も有利になる「地形修正（Terrain Combat Modifiers）」が1つ適用される。
2. 攻撃側が攻撃の際に越えてくる障害により、追加の戦闘修正が適用される（「障害戦闘修正（Obstacle Combat Modifiers）」を参照）。このときの障害修正は、防御側にとって最も有利になるものが1つ適用される。
3. 防御を行うユニットに複数の移動モードが混在している場合、地形や障害の修正を適用する際に最も防御側に不利になる移動モードのものを使用する。

15.6.6. 防御施設（Defensive Works）

1. 防御側のヘクスに完成した防御施設がある場合、防御施設のレベルに等しい値だけマイナスの戦闘修正が適用される（つまり、防御施設のレベルが1の場合、戦闘修正に-1が適用される）。
2. 攻撃側が工兵ポイントを使用した場合、防御施設の効果を減少させることができる（「31.4. 防御施設の弱体化」を参照）。

15.6.7. 損耗ポイント

1. 防御ユニットの損耗ポイントから攻撃ユニットの損耗ポイント引く。この結果得られた値を、戦闘修正として適用する。
2. 防御ユニットが複数存在する場合、それらのユニットの損耗ポイントを合計して、上記の戦闘修正の計算に用いる。

15.6.8. 休息

休息中の防御ユニットが存在する場合、戦闘修正に3が加えられる。

15.6.9. 電子戦

電子戦は陸上戦闘においていくつかの影響を与える（「24.4. 電子戦の効果」を参照）。

15.6.10. 戦闘支援

両陣営の戦闘支援は、戦闘修正に追加の影響を与える（「16. 戦闘支援」を参照）。

15.6.11. 偵察部隊

1. 偵察態勢にある攻撃側のユニットが防御側のヘクスに隣接し、そのヘクスには攻撃ユニットが存在しない場合、そのユニットによって攻撃の支援を行うことができる。この支援を行うユニットは直ちに損耗ポイントが1増加し、その時の陸上戦闘においてのみ+2の戦闘修正を得ることができる。
2. 偵察部隊はそれぞれの攻撃支援のために損耗ポイントを増加させることが可能な限り、1ターンに何回でも陸上攻撃を支援することができる。
3. 1回の陸上戦闘に複数の偵察部隊を使用しても、追加の効果はない。

15.6.12. 工兵（WPのみ）

1. 戦闘に直接参加している WP のユニットに工兵が配備されている場合、工兵部隊の存在を明らかにすることができる。
2. 工兵の存在が明らかになった場合、WP による攻撃の場合は+2の戦闘修正が、WP による防御の場合は-1の戦闘

修正が適用される。

3. 工兵の存在が明らかになった戦闘で、ワルシャワ条約機構への戦闘結果に **s** の結果が含まれている場合、工兵マーカーは除去され、そのために使用された工兵ポイントは永久に失われる。
4. 複数の工兵の存在を明らかにしても、追加の効果はない。

15.6.13. 隣接ユニット

1. 攻撃目標となるヘクスに隣接する、攻撃側陣営の戦闘ユニットが存在するヘクスが1つ増える毎に、+2の戦闘修正が適用される。
2. 攻撃目標となるヘクスに隣接する、防御側陣営の戦闘ユニットが存在するヘクスが1つ増える毎に、-1の戦闘修正が適用される。
3. 補充態勢、および休息状態にあるユニットは、上記の隣接するユニットの対象とはならない。
4. 対象となるヘクスと通過不能地形（湖、海）で遮られている場合、隣接しているとはみなされない。

15.6.14. 拘束状態

1. 防御ユニットに半拘束状態のユニットが含まれる場合は+1の戦闘修正が適用され、拘束状態のユニットが含まれる場合は+2の戦闘修正が適用される。
2. 攻撃側のユニットが半拘束状態の場合、-2の戦闘修正が適用される。

15.6.15. 遅延

遅延状態のユニットが防御ユニットの中に存在する場合、+3の戦闘修正が適用される。

15.6.16. 天候

1. 視界不良時の天候においては、戦闘修正で追加の修正が適用される（「天候戦闘修正表（Weather Combat Modifiers Table）」を参照）。
2. 天候の影響による戦闘修正は、それぞれ累積する。

15.6.17. 化学戦

1. 陸上戦闘の際に化学兵器が使用されたら、様々な戦闘修正が適用される（「化学戦戦闘修正表（Chem. Warfare Combat Modifiers Table）」を参照）。
2. 化学兵器を使用した陣営は、その修正の方向（プラスかマイナスか）を決定する。

15.6.18. 指揮範囲外

1. 攻撃ユニットが親司令部の指揮範囲外に存在する場合、そのユニットの態勢が警戒、あるいは偵察態勢ならば-2の戦闘修正が適用され、その他の態勢ならば-4の戦闘修正が適用される。

2. 防御ユニットが親司令部の指揮範囲外に存在する場合、そのユニットの態勢が警戒、あるいは偵察態勢ならば+1の戦闘修正が適用され、その他の態勢ならば+3の戦闘修正が適用される。

15.6.19. 前線指揮所

1. 攻撃側ユニットが親司令部から1ヘクス以内にいて、その司令部が拘束状態、あるいは半拘束状態にない場合、攻撃側プレイヤーはその司令部を前線指揮所として利用することができる。このとき戦闘修正には+2が適用される。
2. 全ての防御ユニットがその親司令部から1ヘクス以内にいて、それらの司令部が拘束状態、あるいは半拘束状態にない場合、防御側プレイヤーはそれらの司令部を前線指揮所として利用することができる。このとき戦闘修正には-2が適用される。
3. 前線指揮所として使用された司令部は、その移動フェイズの残りの期間、MPを消費することはできない。選択ルールのSIGINTを使用している場合、前線指揮所として使用された司令部は場所が探知（Spotted）されているものとみなされる（「25.1. 通信傍受」を参照）。

15.6.20. WPの侵攻軸

1. WPのユニットが後方地域に対して攻撃を行う場合、-3の戦闘修正が適用される。
2. WPのユニットが後方地域に対して防御を行う場合、+3の戦闘修正が適用される。

15.6.21. イベント

イベントカードの中には、両陣営に対して追加の戦闘修正を適用するものがある。

15.7. 戦闘結果

1. 戦闘結果は、損耗ポイントの増加という形で表される。戦闘結果の左側の値は攻撃ユニットに適用され、右側の値は、全ての防御を行っている全てのユニットに適用される。
2. 陸上戦闘の結果が支援ユニットに適用される場合、その結果は2倍にして適用される。
3. 防御側が損耗ポイント増加の結果を被って後退を選択しなかった場合、全ての防御ユニットは拘束状態になる。
4. 防御側が損耗ポイント増加の結果を被らず、後退を選択しなかった場合、全ての防御ユニットは半拘束状態になる。
5. 防御側が戦闘後後退を選択した場合、拘束状態と損耗の程度は離脱の結果によって決まる（「15.8. 戦闘後後退」を参照）。
6. 全ての防御ユニットが除去された場合、残った防御側ユニットは全て戦闘後後退を行わなくてはならない。このとき後退できないユニットは除去される。

15.8. 戦闘後後退

勝利した敵ユニットとの接触を断つために後退することは厄介な仕事であり、容易に苦い結果をもたらす可能性がある。プレイヤーは最初、追加で被るリスクを考えるだけで利点を考えずに後退を放棄するかもしれないが、疲弊した戦闘ユニットを妥協によって決められた場所に残すことは、さらに悪い結果をもたらす可能性があることに気づくだろう。

陸上戦闘の結果が決まった後、防御側は戦闘後後退を選択することができる。防御側が後退を選択した場合、攻撃を受けたヘクス内の全てのユニットは後退しなくてはならない（後退を試みなくてはならない）。

1. 防御ユニット以外のユニットは、自動的に後退することができる。それらのユニットがすでに拘束状態にあるのでない限り、こうしたユニットの下には半拘束状態マーカーが置かれる。
2. 防御ユニットが後退する場合、離脱（8.7 参照）を試みなくてはならない。戦闘における損耗は、離脱の試みの後で適用される。
 - a. 離脱に成功した場合、ユニットは後退することができる。また、戦闘の結果被る損耗ポイントは1ポイント減少し、それらのユニットがすでに拘束状態にあるのでない限り、後退したユニットの下には半拘束状態マーカーが置かれる。
 - b. 離脱に失敗した場合、ユニットは後退することができない。戦闘の結果被った損耗ポイントはそのまま適用され、ユニットの下には拘束状態マーカーが置かれる。
 - c. 上記の何れの場合においても、戦闘により被った損耗ポイントは離脱の試みの後に適用され、離脱の試みによって被る損耗結果は、これらに加える形で適用される。
3. 戦闘後後退を行うユニットは、ユニットの所有プレイヤーによって隣接ヘクスへと移される。後退するそれぞれのユニットは、別々の後退先を選んでも構わない。
4. 後退先のヘクスは、離脱に成功した際に通常移動して入るヘクスの要件と同じ要件を満たしてはならず、突破マーカーが置かれたヘクスであってははいけない。これらの要件を満たすヘクスが存在しない場合、防御側のユニットは後退することができず、元の戦闘結果を完全に満たさなくてはならない。
5. 後退によって通常のスタック制限を超過してしまうユニットは、追加で1損耗ポイントを被る。
6. 後退するユニットが橋梁の存在しない河川を緊急渡河で越える場合、ユニットの所有プレイヤーはダイスを振り、渡河による追加損耗の判定を行わなくてはならない。
7. 補充、砲撃、あるいは射撃／移動（Shoot & Scoot）態勢をとっているユニットが後退に成功した場合、ただちに態勢を戦術態勢に変更する。
8. 態勢変更中のユニットが後退に成功した場合、ただちに態勢を戦術態勢に変更する。
9. 展開態勢の司令部が後退に成功した場合、態勢をただちに移動態勢に変更する。

10. FARP（燃料・弾薬再補給点）態勢を取っているユニットが後退に成功したら、態勢をただちに戦術態勢に変更し、追加で1損耗ポイントを被る。

15.9. 突破（Breakthrough）

1. 陸上戦闘の終了時、攻撃を受けたヘクスに防御側のユニットが存在していない場合、その空になったヘクスに突破マーカーが置かれる。
2. 突破マーカーが置かれたヘクスに進入するためには、追加で4MPの消費が必要となる。ただし、戦闘後前進でそのヘクスに進入する攻撃側のユニットは、この追加MPの消費を必要としない。
3. 突破マーカーの置かれているヘクスへ移動するユニットは、敵の阻止ユニットによって受けるある種の制限を無視することができる（「8.6. 阻止ユニット」を参照）。
4. 突破マーカーは、続く調整フェイズに除去される。

15.10. 戦闘後前進

1. 陸上戦闘の終了時、攻撃を受けたヘクスに防御側のユニットが存在していない場合、その空になったヘクスに攻撃ユニットは前進することができる。
2. WPのユニットは、必ず戦闘後前進をしなくてはならない。
3. 戦闘後前進を行うユニットは、敵の阻止ユニットによって受ける制限を無視することができる。
4. 戦闘後前進で進入するヘクスの移動コスト（MP）が、戦闘の際に消費したMPを上回る場合、前進するユニットはその差に等しい分だけMPを消費しなくてはならない。前進するユニットに十分なMPが残されていない場合、ユニットの下には遅延マーカーが置かれる（「8.4. 移動遅延」を参照）。

16. 戦闘支援

砲兵やヘリコプター、航空支援の戦場における効果については事前に決めることができず、状況によって大きく異なってくる可能性がある。だからと言って、いかなる種類の戦闘支援も受けずに戦闘に突入すると、攻撃側は最初から不利な状況に置かれてしまう。

陸上戦闘の手順において両陣営のプレイヤーは、砲兵やヘリコプター、航空ポイントを戦闘支援として投入することができる。離脱の試みにおいても、離脱する側のプレイヤー（のみ）は、離脱に成功する可能性を高めるために砲兵やヘリコプター、航空ポイントを投入することができる。戦闘支援において射程を数える場合、常に攻撃を受けているヘクスに対して数える。

16.1. 砲兵による戦闘支援

1. 砲兵ユニットはその火力を、砲兵のルール（「17. 砲兵」を参照）に従って、戦闘支援の合計に加えることができる。
2. 砲兵ユニットは自身の親司令部に所属するユニット、あ

るいは自身の親司令部に所属するフォーメーションのユニットや補助ユニットを含め、その下部階層のユニットに対してのみ支援を行うことができる。

例1：ソビエトの第28軍を親司令部とする砲兵は、第28軍のユニットや、第28軍に所属する師団に所属する（配属された）ユニットに対して支援を行うことができる。

例2：アメリカ第VII軍団を親司令部とする砲兵は、第VII軍団のユニットや、第VII軍団に従属する師団や旅団、連隊に従属する（配属された）ユニットに対して支援を行うことができる。

例3：西ドイツ第12装甲師団を親司令部とする砲兵は、第12装甲師団のユニットや、第12装甲師団に従属する旅団に従属する（配属された）ユニットに対して支援を行うことができる。

16.2. ヘリコプターによる戦闘支援

1. ヘリコプターユニットはその火力を、ヘリコプターのルール（「18. ヘリコプター」を参照）に従って、戦闘支援の合計に加えることができる。
2. ヘリコプターユニットは同一の親司令部に従属するユニット、あるいは同じ親司令部に従属するフォーメーションに従属するユニットのみを支援することができるが、そこには最も低い階層レベルのユニットまで含まれる。
3. 戦闘支援に投入されるそれぞれのヘリコプターユニットは、その火力を戦闘支援の合計に加える前に、敵の対空射撃の目標となる。

16.3. 航空機による戦闘支援

1. 両陣営のプレイヤーは、航空ポイントのルール（「19. 航空ポイント」を参照）に従って、望む数の航空ポイントを戦闘支援に加えることができる。
2. プレイヤーは、どの航空セクターで何ポイント航空ポイントを使用するかを宣言する。そして、使用した航空ポイントの分だけ、その航空セクターの残存航空ポイントを減らす。
3. 航空セクターのCASエリア内で投入される航空ポイント1ポイントにつき、戦闘支援の合計に2が加えられる。
4. 航空セクターのCASエリア外で投入される航空ポイント1ポイントにつき、戦闘支援の合計に1が加えられる。
5. 戦闘支援に投入される航空ポイントは、その値が戦闘支援の合計に加えられる前に、敵の対空射撃の目標となる。

17. 砲兵

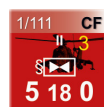
牽引砲（Towed Artillery）、自走砲（Self-Propelled Artillery）、ロケット砲（Rocket Artillery）、およびミサイル（Missile Artillery）ユニットは、以下のルールを使用する：



1. 砲兵ユニットはその火力（Barrage Strength）を、自身の射程内の目標に対して使用することができる。射程は砲兵ユニットの存在するヘクス（含まない）から、目標ヘクス（含む）までの距離（ヘクス数）とする。
2. 砲兵ユニットはその火力を、砲爆撃や妨害、戦闘支援に使用することができる。
3. 拘束状態、あるいは半拘束状態にある砲兵ユニットは、その火力を戦闘支援に使用することはできない。
4. 砲兵ユニットの火力は砲兵ユニットの種類と、その態勢によって変わる：
 - a. 自走砲、およびロケット砲ユニットは砲撃（Barrage）、射撃／移動（Shoot&Scoot）、および近接支援（Close Support）態勢の時には完全火力（Full Barrage Strength）を、戦術態勢の時は減少火力（Reduced Barrage Strength）を使用する。
 - b. 牽引砲およびミサイルユニットは砲撃態勢の時には完全火力を、射撃／移動態勢の時は減少火力を使用する。
5. 砲兵ユニットは火力を使用する際に、損耗ポイントが1増加する。
6. ロケット砲ユニットは損耗ポイントが1増加させることで通常通り火力を使用することができるが、損耗ポイントを2増加させることによって2倍の火力を使用することができる。
7. 損耗ポイントを増加させることが可能な限り、砲兵ユニットは1ターンの間に何回でも火力を使用することができる。
8. 砲兵ユニットの存在するヘクスが攻撃を受けて、そのヘクスに自軍戦闘ユニットが存在しない場合、その砲兵ユニットは火力を使用することができず、1防御力で防御しなくてはならない。

18. ヘリコプター

1. FARP 態勢のヘリコプターユニットは、射程内の目標に対して火力を使用することができる。射程はヘリコプターユニットの存在するヘクス（含まない）から、目標ヘクス（含む）までの距離（ヘクス数）とする。
2. ヘリコプターユニットは、その火力を自軍の戦闘ユニットに隣接する目標に対する戦闘支援、および砲爆撃に使用することができる。
3. 拘束状態、および半拘束状態にあるヘリコプターユニットは、その火力を使用することはできない。
4. ヘリコプターユニットは、（自軍と敵軍）それぞれの行動フェイズに1回ずつ火力を使用することができる。このことを表すために、使用したヘリコプターユニットは、上下の向きを入れ替えておく。
5. 地形のタイプに都市（City）を含むヘクスに対する攻撃で、戦闘支援や砲爆撃にヘリコプターユニットを使用することはできない。
6. ヘリコプターユニットの存在するヘクスが攻撃を受けて、そのヘクスに自軍戦闘ユニットが存在しない場合、そのヘリコプターユニットは火力を使用することができず、1防御力で防御しなくてはならない。



19. 航空ポイント

航空ポイントは、陸上戦闘や離脱の支援、敵ユニットや橋梁への爆撃、道路や重要な交通の要所への妨害、敵陣の偵察に使用することができる航空戦力を表している。

19.1 航空セクター

航空活動を組織化し、同士討ちの事故を避けるために、中央ヨーロッパのような広大な戦域は航空セクターに細分化され、それぞれが独自の部隊と指揮系統を持つ必要がある。航空セクターの概念は、単一の C3 モジュールを使用する場合は影響が限定的だが、2 つ以上のモジュールを統合した場合には、より関連性が高くなる。

1. C3 モジュールのそれぞれの地図には、以下のように定義された 1 つ以上の航空セクターが含まれている：

NATO

BALTAP：Die Festung Hamburg の地図上で Elbe 河より北、およびヘクス列 xx28 より北。

NORTHAG 第 1 セクター：Die Festung Hamburg の地図上で Elbe 河より南、およびヘクス列 xx27 より南

NORTHAG 第 2 セクター：The Dogs of War の地図上

CENTAG 第 1 セクター：Less Than 60 Miles の地図上

CENTAG 第 2 セクター：In a Dark Wood の地図上

ワルシャワ条約機構

北部正面軍第 1 セクター：Die Festung Hamburg の地図上

北部正面軍第 2 セクター：The Dogs War の地図上

中央正面軍第 1 セクター：Less Than 60 Miles の地図上

中央正面軍第 2 セクター：In a Dark Wood の地図上

2. 航空ポイントは、特定の航空セクターに割り当てられ、その航空セクター内でのみ使用することができる。
3. 航空ポイントは、航空セクターから他の航空セクターへ移管することができる（「19.5. 航空ポイントの移管」を参照）。

19.2. 航空ポイントの使用

1. それぞれの航空セクターには、「最大航空ポイント (Maximum Air Points)」と「残存航空ポイント (Current Air Points)」および「地上待機航空ポイント (Grounded Air Points)」がある。
2. 最大航空ポイントはプレイするシナリオによって定められており、プレイ中の増援やイベントカード、対空射撃の結果、および航空ポイントの移管によって増減する。
3. 最初の時点では、残存航空ポイントは最大航空ポイントと同じだが、航空ポイント使用するたびに減少していく。残存航空ポイントは、0 と地上待機航空ポイントの何れか大きい方より下回ることはない。
4. 地上待機航空ポイントは時間や天候に左右され、夜間や悪天候によって使用不能になる航空機を表している（「29.4. 航空ポイントへの天候の影響」を参照）。

19.3. 航空ポイントフェイズ

任務を終えた航空機は修理や補給、その他の追加整備が必要のため、そのターンに使われた航空ポイントの一部のみが次のターンに利用可能になることがある。

航空ポイントフェイズにそれぞれの航空セクターは、残存航空ポイントを最大航空ポイントまで増やすことができる。

1. 航空ポイントフェイズにそれぞれのプレイヤーは、航空セクター毎に「航空ポイント表 (Air Points Table)」でダイスを振り、その結果の分だけその航空セクターの残存航空ポイントを増加させる。
2. ダイスの目は航空表に記載されている様々な要因による修正が適用される。このとき全ての修正は累積する。
3. それぞれの航空セクターの残存航空ポイントは、最大航空ポイントを超えることはない。

19.4. CAS (近接航空支援) エリア

近接航空支援エリアは、空軍と計画し調整しなくてはならず、即決できるものではない。事前に計画された CAS エリア外への航空ポイントによる地上部隊への支援は、その効果が減少する。

1. CAS エリアは、通常の命令に関する手順（「14. 命令」を参照）と同じ方法で CAS 命令を発令することによって決定される。
2. CAS 命令を発令する司令部は、当該航空セクター内に存在する最高司令部でなくてはならず、そのような司令部が存在しない場合、命令は発令することができない。
3. CAS 命令を発令する NATO の最高司令部は、航空セクター毎に国籍が限定されている。該当する国籍の最高司令部が存在しない場合、命令を発令することはできない。

BALTAP：デンマークまたは西ドイツ

NORTHAG 第 1 セクター：オランダまたは西ドイツ

NORTHAG 第 2 セクター：アメリカ軍の最高司令部が存在しない場合はイギリスまたは西ドイツ

CENTAG 第 1 セクター：アメリカ

CENTAG 第 2 セクター：アメリカ

FATAC 2：フランス

4. CAS 命令が実行される命令実行フェイズに、該当する航空セクター内の任意のヘクスに CAS マーカーを 2 個まで配置する（あるいは以前に配置した CAS マーカーを動かす）ことができる。
5. CAS マーカーが置かれたヘクスを中心にして、4 ヘクスの範囲まで CAS エリアが広がる。
6. CAS エリアは他の自軍 CAS エリア、あるいは敵の CAS エリアと重なっても構わない。また、そのことによって追加の影響などは発生しない。
7. プレイヤーは自軍の CAS マーカーを、いつでも自由に地図上から除去することができる。
8. 自軍の CAS エリア内に航空支援ポイントを投入した場合、そのポイントは 2 倍にして戦闘支援の合計に加えられる。

9. CAS エリアは、砲爆撃や妨害任務へは影響しない。

19.5. 航空ポイントの移管

異なる航空セクターへの航空支援の移管は、指揮系統や通信手段の変更を必要とし、時には航空機配置箇所を変更する必要も出てくる。その結果、使用可能な航空ポイントの量が減少する要因にもなる。

1. 航空ポイント調整フェイズに、プレイヤーは残存航空ポイントの一部を、ある航空セクターから他の航空セクターへと移管することができる。
2. プレイヤーは移管する航空ポイントに等しい分だけ、移管元の航空セクターの最大航空ポイントと残存航空ポイントを減少させる。
3. 次に移管する先の航空セクターの最大航空ポイントを、移管する航空ポイントに等しい分だけ増加させる。このとき、残存航空ポイントは変化しない。

20. 砲爆撃任務

それぞれの砲爆撃フェイズに両陣営のプレイヤーは、砲兵ユニットやヘリコプターユニット、航空ポイントを使用して、敵ユニットや固定橋梁、パネル橋梁に対して砲爆撃任務を実施することができる。

1. 砲爆撃任務はフェイズプレイヤーが先に実施し、続いて非フェイズプレイヤーが実施する。
2. (選択ルール) フェイズプレイヤーから先に、互いのプレイヤーが1つずつ、望むだけの砲爆撃任務を交互に実施する。

20.1. ユニットへの砲爆撃

1. プレイヤーは目標となる敵ユニットを宣言する。砲爆撃任務の対象となるユニットは探知レベル1以上でなくてはならず、その敵ユニットは1回の砲爆撃フェイズに1回だけ砲爆撃を受ける。
2. プレイヤーは砲爆撃に使用する砲兵ユニットとヘリコプターユニット、航空ポイントを決める。
3. 相手方のプレイヤーは対空射撃を実施する。
4. プレイヤーは砲兵の火力に、対空射撃で生き残ったヘリコプターの火力、および生き残った航空ポイントの2倍の値を加えて「砲爆撃力 (Bombardment Value)」を決定する。
5. プレイヤーは「砲爆撃表 (Bombardment Table)」でダイスを振る。ダイスの目には目標ユニットの態勢による修正(「態勢表」を参照)と、目標ユニットにとって最も有利な地形修正(「砲爆撃表」を参照)が1つ加えられる。
6. 砲爆撃による結果が目標ユニットに適用される。

20.2. 橋梁への砲爆撃

1. プレイヤーは目標となる橋梁を宣言する。1つの橋梁は1回の砲爆撃フェイズに1回だけ砲爆撃を受ける。

2. プレイヤーは砲爆撃に使用する砲兵ユニットと航空ポイントを決める。ヘリコプターユニットと化学兵器は、橋梁への砲爆撃に使用することはできない。
3. 相手方のプレイヤーは対空射撃を実施する。ここで生き残った航空ポイント1ポイントにつき、砲爆撃力に2が加えられる。
4. プレイヤーは砲爆撃表でダイスを振るが、このとき固定橋梁は探知レベル4として扱い、パネル橋梁は探知レベル2として扱う。
5. 支援ユニットに対する1以上の結果が得られたら、パネル橋梁は破壊される。
6. 支援ユニットに対する2以上の結果が得られたら、固定橋梁は破壊される。

21. 妨害任務

砲爆撃フェイズに両陣営のプレイヤーは、砲兵ユニットと航空ポイントを使用して、任意のヘクスへの妨害任務を実施することができる。このときフェイズプレイヤーが先に妨害任務を実施し、続いて非フェイズプレイヤーが妨害任務を実施する。

1. プレイヤーは目標となるヘクスを宣言する。プレイヤーは1回の砲爆撃フェイズ中に、1つのヘクスに対しては1回のみ妨害任務を実施することができる。
2. プレイヤーは砲兵と航空ポイントのルールに従って、投入する砲兵ユニットと航空ポイントを決める。
3. 相手方プレイヤーは対空射撃を実施する。
4. プレイヤーは砲兵の火力に、対空射撃で生き残った航空ポイントの2倍の値を加えて「妨害値 (Interdiction Value)」を決定する。
5. プレイヤーは「妨害表 (Interdiction Table)」でダイスを振り、そこで得られた結果と同じ数字の「妨害 (Interdiction) マーカー」を目標ヘクスに置く。
6. 妨害マーカーは、目標ヘクスからユニットが離脱する際に追加して消費しなくてはならないMPを表している。
7. 続く調整フェイズに、地図上の全ての妨害マーカーは除去される。
8. ワルシャワ条約機構のユニットは、妨害マーカーによって追加で消費するMPの代わりに、損耗ポイントを増加させても構わない。

21.1. LARS 地雷原 (選択ルール)

西ドイツ軍のLARS ロケット砲は、通常かなりの数のDM-711 地雷散布ロケット弾を装備しており、広い範囲を素早く対戦車地雷でカバーすることができた。

1. 西ドイツ軍のロケット砲ユニットが参加する妨害任務では、妨害表で振られるダイスの目に+3の修正が適用される。

22. 対空射撃

航空ポイントとヘリコプターユニットは、敵の対空射撃の目

標となる。対空射撃の結果によって航空ポイントが永久的に破壊されたり（つまり航空機は撃墜される）、ヘリコプターユニットの損耗ポイントが増加したりする。

22.1. 航空ポイントへの対空射撃

1. 航空ポイントが使用されるたびに、敵プレイヤーは対空射撃を実施することができる。
2. 砲爆撃、および妨害任務の際に、対空火力は以下の様に決定される：
 - a. 目標ヘクスに存在する敵ユニット毎に2火力。目標が橋梁ヘクスサイドの場合、2つのヘクスのうちどちらが目標ヘクスになるかは、敵プレイヤーが決定する。
 - b. 目標ヘクスに隣接する敵ユニット毎に1火力。
3. 陸上戦闘の際に、対空火力は以下の様に決定される：
 - a. 攻撃側、あるいは防御側ヘクスに存在する敵ユニット毎に2火力。
 - b. 攻撃を受けるヘクスに隣接する上記以外の敵ユニット毎に1火力。

22.2. ヘリコプターへの対空射撃

1. 陸上戦闘で火力を使用するヘリコプターユニットは、目標まで移動経路を辿らなくてはならない（訳注：実際にユニットが移動するわけではない）。陸上戦闘の目標は防御側のヘクスで、砲爆撃の場合は攻撃を受けるユニットの存在するヘクスである。
2. 目標となるヘクスを除く移動経路上の各ヘクスで、ヘリコプターユニットは敵の移動中対空射撃の目標となる。このときの対空火力は、そのヘクスに存在する敵ユニット毎に1火力である。
3. 目標ヘクスに到達した後、それぞれのヘリコプターユニットは最終的な対空射撃を受ける。このときの対空火力は、攻撃側、防御側ヘクスに存在する敵ユニット毎に2火力である。
4. ヘリコプターユニットは敵対空射撃の効果を減らすために、「超低空飛行 (Nap-Of-Earth: NOE)」を行うことができる。超低空飛行の実施については、敵プレイヤーが対空射撃のダイスを振る前に宣言するだけで良いが、超低空飛行の1回の実施でヘリコプターは射程が3減少し、敵の対空火力は半減する（ただし、最低1火力は残る）。
5. 砲爆撃任務を実施するヘリコプターユニットに対する最終的な対空射撃では、追加で+2のダイス修正が適用される。

22.3. 対空射撃の解決

1. 対空射撃を実施するプレイヤーは対空火力を合計し、「対空射撃表 (AA Fire Table)」でダイスを振り、諸々の修正を適用する。
2. 航空ポイントに対する射撃結果は、撃墜と帰還強制で表される。
 - a. 撃墜または帰還強制の結果となった航空支援ポイントは目標に到達しなかったため、戦闘支援、砲爆撃、および妨害値の合計を決定する際にはカウントされない。

b. 撃墜された航空ポイント毎に、対応する最大航空ポイントが1ポイント減少する。

3. ヘリコプターユニットに対する射撃結果は、損耗ポイントの増加とその結果による撃墜で表される。

23. 探知

1980年代の戦場において敵を探知することは、もはや目視に頼るものではない。信号傍受や戦場監視装置、対砲兵レーダーなどによって、かなりの距離でも両陣営が敵の位置を特定することを可能にしている。

それぞれのユニットは、その態勢や、敵ユニットとの距離や地形によって探知レベルが決まってくる。探知レベルは最小が0、最大が4である。

探知レベルは、効果的な砲爆撃を行うことに影響を与える。探知レベルが0のユニットは砲爆撃を受けることはないが、探知レベルが4のユニットは深刻な損失を被る可能性がある。

23.1. 探知レベル

1. それぞれのユニットの探知レベルは、敵ユニットとの位置関係で決まる（「探知レベル表 (Detection Level Table)」を参照）。
2. 探知レベルは他の要素によって更なる修正を受ける（「探知修正表 (Detection Modifiers Table)」を参照）。このとき、全ての修正は累積する。

例：自軍の展開態勢の司令部から2ヘクスの位置にある都市ヘクスに、敵の砲兵ユニットが砲撃態勢で存在しているとする。自軍の展開態勢の司令部から4ヘクス内の位置に存在する支援ユニットなので、基本の探知レベルは1である。これに+1（砲撃態勢である）と+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（都市ヘクスに存在してる）の修正が加えられ、最終の探知レベルは2になる。

23.2. SIGINT【Signals Intelligence】（選択ルール）

司令部が命令の送受信を行うと、大半の通信が有線で行われていても、非常に大量の無線信号が発射されている。敵はこれに対して信号傍受を行うことにより、司令部の正確な位置を推測することができる。

1. 命令実行フェイズフェイズに指揮系統の一部として使われた司令部は、その下に探知 (Spotted) マーカーを置く。
2. 陸上戦闘において前線指揮所として使われた司令部は、その下に探知マーカーを置く。
3. 探知マーカーの置かれた司令部は、探知レベルが1増加する。
4. 司令部が何らかの目的でMPを消費した場合、あるいは戦闘後後退を行った場合、探知マーカーは除去される。

24. 電子戦

それぞれの最高司令部は一定量の電子戦（EW）ポイントを保有していて、その量はプレイするシナリオによって定められている。



使用可能な電子戦ポイントは地図上の司令部に分配され、その後の陸上戦闘において敵戦闘ユニットや支援ユニットの能力を削ぐためや、司令部との通信を混乱させるために使用することができる。

24.1. 電子戦ポイントの分配

- 電子戦ポイントフェイズにフェイズプレイヤーは、司令部に対して電子戦ポイントを分配することができる。電子戦ポイントを受け取る司令部は、以下の前提条件を満たしていなくてはならない：
 - 電子戦能力を有している。
 - （親司令部が存在するのならば）親司令部の指揮範囲内に存在している。
 - 従属する最高司令部から電子戦ポイントを受け取らなくてはならない。
 - 受け取る電子戦ポイントは同じ国籍のものでなくてはならない。そのような電子戦ポイントが存在しないシナリオでは、この前提条件は無視して構わない。
 - 長さに関係なく、有効な補給源まで補給線を引くことができる。
- プレイヤーは電子戦ポイントを受け取る司令部の従属する最高司令部から、1 指揮ポイントを消費しなくてはならない。
- プレイヤーは最高司令部が保有する電子戦ポイントを望むだけ減らし、そのポイントに等しい電子戦ポイントマーカーを、ポイントを受け取る司令部の下に置く。

24.2. 電子戦ポイントの返還

- 電子戦ポイントフェイズにフェイズプレイヤーは、司令部が保有している電子戦ポイントを返還することができる。電子戦ポイントを返還する司令部は、以下の前提条件を満たしていなくてはならない：
 - （親司令部があるのならば）親司令部の指揮範囲内に存在している。
 - 長さに関係なく、有効な補給源まで補給線を引くことができる。
- プレイヤーはポイントを返還する司令部が保有する電子戦ポイントを望むだけ減らし、そのポイントに等しい分だけ最高司令部の電子戦ポイントを増加させる。

24.3. 電子戦の解決

陸上戦闘の電子戦解決ステップに、両陣営のプレイヤーは近隣の司令部に分配されている電子戦ポイントを使用することができる。

- 司令部が保有する電子戦ポイントを使用するためには、以

下の前提条件を満たしていなくてはならない：

- その司令部は、陸上戦闘の相手となる敵ユニットの 4 ヘクス以内に存在していなくてはならない。
 - 戦闘に参加するユニットの少なくとも 1 つは、その司令部に従属している、あるいはその司令部に直接または間接的に従属するフォーメーションに最下層の階層レベルまでに従属している。
 - 少なくとも、その司令部と同じ国籍のユニット 1 つが戦闘に参加していなくてはならない。
 - 戦闘が発生しているヘクスは、その司令部の指揮範囲内に存在していなくてはならない。
- 異なる司令部の保有する電子戦ポイントを使用する場合、合算して単一の戦闘に使用しなくてはならない。
 - プレイヤーは「電子戦表（Electric Warfare Table）」でダイスを振り、必要な修正を加えて結果を得たら、その結果を敵ユニットに対して適用する。
 - 電子戦の結果は、その時に解決する陸上戦闘に対してのみ適用される。
 - 司令部に割り当てられた電子戦ポイントは、消耗することなく何度でも使用することができる。

24.4. 電子戦の効果

電子戦の判定に成功すると、敵ユニットの能力に対し、4 種類までの異なる影響（戦闘修正、敵の航空・ヘリコプター支援の削減、敵砲兵支援の削減、敵司令部の戦闘への影響排除）を及ぼすことができる。

- 電子戦表における電子戦の効果は 3 つの行に分かれ、それぞれが以下のことを意味している：

赤い数字（左側）	電子戦による攻撃側への戦闘修正
青い数字（中央）	電子戦による防御側への戦闘修正
黒記号（右側）	敵に対して適用される追加効果
- 追加効果の意味することは以下の通りである：

E1	敵の航空ポイントおよびヘリコプターによる戦闘支援は半減する
E2	敵の砲兵による戦闘支援は半減する
E3	敵は指揮範囲外にあるとみなされ、前線指揮所も利用することができない。
- 戦闘支援へ電子戦の効果を適用する場合、戦闘支援の種類毎に半減と端数の切り捨てを行う。

25. 情報戦（選択ルール）

両陣営の上級司令部は、前線部隊の集めた基本情報を総合して判断するために、さらなる方法を自由に使うことができた（1985 年当時、最も効果的だったのは敵の無線通信の解析と空中偵察であった）。

このような追加情報はタダで手に入るものではない。たとえ専門部隊が汚れ仕事をこなしたとしても、その結果を評価し、どう使うかを決めるのは司令部スのタッフである。

25.1. 信号傍受

砲爆撃フェイズに両陣営のプレイヤーは、電子戦ポイントを保有的司令部を使用して、信号傍受を試みることができる。

1. プレイヤーは情報収集を行う司令部を指定する。このとき司令部は展開態勢で、最低1ポイントの電子戦ポイント保有していなくてはならない。
2. プレイヤーは情報収集を行う司令部の従属する最高司令部から、1指揮ポイント消費する。
3. プレイヤーはダイスを振り、「情報戦表 (Intelligence Table)」で、使用する司令部が保有する電子戦ポイントに適合する欄で結果を求める。結果が+1または+2であったなら、該当する「情報戦 (Intelligence) マーカー」をその司令部から4ヘクス以内の場所に置く。
4. 1つの司令部はその成否に拘わらず、1回の砲爆撃フェイズに1回だけ信号傍受による情報収集を試みることができる。

25.2. 偵察

砲爆撃フェイズに両陣営のプレイヤーは、指揮ポイントと航空ポイントを使用して、地図上に存在する敵ユニットの探知レベルを上昇させる試みを行うことができる。

1. プレイヤーは最高司令部が1指揮ポイント消費することに加え、最大で3ポイントまでの航空ポイントを当該航空セクターが消費することにより情報収集を試みることができる。
2. プレイヤーは、情報収集を行う最高司令部と同じ航空セクター内に存在する目標ヘクスを1つ指定する。
3. プレイヤーはダイスを振り、情報戦表で、消費した航空ポイントの2倍に適合する欄で結果を求める。結果が+1または+2であったなら、該当する情報戦マーカーを目標ヘクスに置く。
4. 1つの最高司令部はその成否に拘わらず、1回の砲爆撃フェイズに1回だけ偵察による情報収集を試みることができる。
5. 偵察による情報収集は夜間ターンと霧のターン、および降水のターンには実施することができない。

25.3. 情報戦の効果

1. 情報戦マーカーが置かれたヘクスから1ヘクス以内の敵ユニットは、情報戦マーカーに記された値の分だけ探知レベルが上昇する。
2. 複数の情報戦マーカーが影響を与えるヘクスは、その影響が累積する。

26. 化学戦

プレイヤーは砲兵や航空ポイントによって行われる戦闘支援と妨害任務、砲爆撃任務で、化学兵器の使用を宣言することができる。化学兵器の使用により、これらの任務の効果は上昇する。

また、ワルシャワ条約機構プレイヤーは持続性ガス、および非持続性ガスの何れかを選択して使用することができる。

26.1. 化学戦の実施

1. ワルシャワ条約機構プレイヤーは、ターンの開始時に化学戦の開始を宣言することができる。
2. ワルシャワ条約機構プレイヤーが化学戦の開始を宣言したら、シナリオにおける勝利判定の基準は、NATOに1段階有利になる（つまり、ワルシャワ条約機構の辛勝はNATOの辛勝として扱われる）。
3. NATOプレイヤーはワルシャワ条約機構が化学戦を開始した24ターン後から、（大変遅くはなるが）化学兵器を使用することができる。
4. プレイヤーは都市を含むヘクスで化学兵器を使用する度に、そのプレイヤーの最終的な勝利ポイントの $\frac{1}{10}$ を失うことになる。プレイヤーはこのこと（回数）を、紙片に書き留めておかなくてはならない。

26.2. 薬品の種類

一般的に2種類の化学薬品を使用することができる。持続性ガスと非持続性ガスである。主な違いは、効果の違いではなく、持続時間と使用方法の違いである。

26.2.1. 非持続性ガス

1. 両陣営とも、陸上戦闘と砲爆撃で非持続性ガスを使用することができる。
2. 非持続性ガスは、雨のターンに使用することはできない。

26.2.2. 持続性ガス

1. ワルシャワ条約機構のみが陸上戦闘、砲爆撃、あるいは妨害任務で持続性ガスを使用することができる。
2. ワルシャワ条約機構は化学兵器を使用する毎に、使用するのが持続性ガスか非持続性ガスを宣言しなくてはならない。
3. 陸上戦闘において持続性ガスを使用した場合、防御側のヘクスに「化学汚染 (Chemical Contamination) マーカー」を置かなくてはならない。
4. 砲爆撃において持続性ガスを使用した場合、その任務で損耗ポイントを与える結果を得られたら、その目標ヘクスに化学汚染マーカーを置かなくてはならない。
5. 妨害任務において持続性ガスを使用した場合、目標ヘクスに+4妨害マーカーを置くことになったら、化学汚染マーカーも置かなくてはならない。
6. ワルシャワ条約機構のユニットが化学汚染マーカーの置かれたヘクスに進入する場合、追加で2MPを消費しなくてはならない。
7. NATOのユニットが化学汚染マーカーの置かれたヘクスに進入する場合、追加で4MPを消費しなくてはならない。
8. 化学汚染されたヘクスを通して、あるいはそのヘクスへ、



そのヘクスから補給線を辿ることはできない。

9. 各ターンの終了フェイズに、以下の表を利用して化学汚染マーカーの除去について判定する：

天候	化学汚染マーカーを除去するために必要なダイスの目
降水	1～5
好天、霧	1～3

26.3. 化学兵器の効果

26.3.1. 陸上戦闘

1. 陸上戦闘で化学兵器を使用した場合、以下の表の戦闘修正が加えられる：

陣営、ターン	戦闘修正
WP：化学戦第 1～8 ターン	+/-3
WP：化学戦第 9～16 ターン	+/-2
WP：化学戦第 17 ターン以降	+/-1
NATO：化学戦第 1～8 ターン	+/-2
NATO：化学戦第 9 ターン以降	+/-1

2. 化学兵器を使用した陣営は、修正の方向（プラスかマイナスか）を決定する。

26.3.2. 砲爆撃任務

1. 砲爆撃任務において化学兵器は、目標ユニットの探知レベルが 2 以上の場合にのみ使用することができる。
2. 砲爆撃において化学兵器を使用すると、以下の表の修正がダイスの目に適用される：

陣営、ターン	ダイス修正
WP：化学戦第 1～8 ターン	+3
WP：化学戦第 9～16 ターン	+2
WP：化学戦第 17 ターン以降	+1
NATO：化学戦第 1～8 ターン	+2
NATO：化学戦第 9 ターン以降	+1

26.3.3 妨害任務

1. 妨害任務で使用する化学兵器は、持続性ガスでなくてはならない。
2. 化学兵器の使用は、妨害任務の判定に際し何ら修正を加えるものではないが、妨害任務に成功した場合、その効果は顕著なものとなる（「26.2.2. 持続性ガス」を参照）。

27. 核戦争

27.1. 核戦争の実施

1. 両陣営のプレイヤーは、ターンの開始時に核戦争の開始を宣言することができる。

2. 核戦争の開始を先に宣言した陣営は、シナリオにおける勝利判定の基準が、1 段階不利になる（つまり、NATO が先に核戦争の開始を宣言した場合、NATO の辛勝はワルシャワ条約機構の辛勝になる）。
3. プレイヤーは都市を含むヘクスへ核兵器を使用する度に、そのプレイヤーの最終的な勝利ポイントの $\frac{1}{10}$ を失うことになる。プレイヤーはこのこと（回数）を、紙片に書き留めておかななくてはならない。
4. (選択ルール) NATO プレイヤーは、ワルシャワ条約機構プレイヤーが化学戦、あるいは核戦争の開始を宣言した後でないと、核兵器を使用することができない。また、使用することができるのは、ワルシャワ条約機構プレイヤーが宣言した次のターンからである。
5. (選択ルール) NATO プレイヤーは、都市を含むヘクスに対しては決して核兵器を使用してはならない。

27.2. 核兵器の発射

1. それぞれのシナリオには、航空ポイントや砲兵ユニットによって使用可能な「核兵器 (Nuclear) ポイント」が定められている。
2. 1 航空ポイントは、4 核兵器ポイントまで発射することができる。
3. 1 つのミサイルユニットは、5 核兵器ポイントを発射することができる。
4. 1 つの自走砲、あるいは牽引砲ユニットは、そのユニットの完全火力に等しい数の核兵器ポイントを発射することができる。
5. 発射された核兵器ポイントは、利用可能な総核兵器ポイントから引かれる。

27.3. 核攻撃の解決

核攻撃は通常の砲爆撃と同じ方法で実施するが、その解決には「核攻撃表 (Nuclear Attack Table)」を使用する。

1. プレイヤーは発射に成功した核兵器ポイントを合計し、核攻撃表でダイスを振る。ダイスの目は、目標ユニットにとって最も有利になる地形 1 つの修正が適用される。
2. 核攻撃は、直接的な被害と間接的な被害をもたらす。核攻撃表の結果における斜線の左側の数字は直接的な被害で、目標ユニットが被る損耗ポイントになる。右側の数字は間接的な被害で、同じヘクスに存在する目標以外の各ユニットがそれぞれ被る損耗ポイントになる。
3. 展開モードの戦闘ユニットは、被る損耗ポイントが 1 ポイント減少する。
4. 行軍モードのユニットが 0 以外の結果を被った場合、被る損耗ポイントが 1 ポイント上昇する。
5. 核攻撃の結果、最低でも 1 ポイントの間接的被害が生じた場合、目標ヘクスに存在するリボン橋梁とパネル橋梁は破壊される。
6. 核攻撃の結果、最低でも 2 ポイントの間接的被害が生じた場合、目標ヘクスに存在する全ての橋梁は破壊される。

27.4. 核汚染

1. 核攻撃によって何らかの間接的被害が生じた場合、目標ヘクスは核汚染される。
2. そのヘクスには「核汚染 (Nuclear Contamination)」マーカーと、現在の時間マイナス3時間の時間マーカーが置かれる。
3. すでに核汚染をされているヘクスがさらなる核汚染を受けた場合、新たに核攻撃を受けたターンを基準に時間マーカー置き換える。



例：H06 ターンに NATO が核攻撃を行い、核汚染をもたらした。そのヘクスにはすでに、核汚染マーカーが H15 の時間マーカーと一緒に置かれていた。NATO プレイヤーは H15 の時間マーカーを、H03 の時間マーカーに置き換える。

4. ユニットが核汚染マーカーの置かれたヘクスに進入する場合、追加で4MPを消費しなくてはならない。
5. 核汚染されたヘクスを通して、あるいはそのヘクスへ、そのヘクスから補給線を辿ることはできない。
6. 自軍の移動フェイズの終了時に核汚染ヘクスに存在しているユニットは、探知レベルを1として、核攻撃表の核兵器ポイント1の欄で修正を受けることなく攻撃を受けたものとして判定しなくてはならない。そしてその結果は、直ちに適用される。
7. 核汚染されているヘクスに存在しているヘリコプターユニットは、その火力使用することはできない。
8. それぞれの核汚染マーカーと一緒に置かれている時間マーカーが示すターンの終了フェイズ毎に、プレイヤーはダイスを1個振り、核汚染の解消を判定する。ダイスの目が1~5の場合、核汚染マーカーと時間マーカーを除去する。

28. 統合戦場【Integrated Battlefield】 (選択ルール)

アメリカ軍の公式文書では、「統合戦場」と呼ばれている、化学兵器、および核兵器が使用される戦場では、最も単純な行動でさえ、部隊が使用する防護装備によって確実に阻害される。命令の作成や伝達といった作業でさえ、その影響は壊滅的なものである。

初めて化学兵器、あるいは核兵器が使用された直後は、全ての命令の伝達や展開、(承認されている／未承認の) 態勢の変更に必要な時間は2倍になり、この影響は両陣営に適用される。

29. 天候

29.1. 天候の決定

29.1.1. 夜間

夜間ターンは、1年の中でも季節によって異なってくる。夜間

ターンは以下にまとめられ、時間経過表にも記載されている。

- 12月と1月は、H18～H06が夜間ターン。
- 2月と3月、および10月と11月は、H18～H03が夜間ターン。
- 4月と5月、および7月と8月は、H21～H03が夜間ターン。
- 6月は、H00～H03が夜間ターン。

29.1.2. 霧と降水

天候決定フェイズにプレイヤーは、以下の手順に従ってそのターンの天候を決定する。

1. プレイヤーは時間経過表を参照して、霧の出る可能性を確認する。
2. 霧の出る可能性がある場合、WP プレイヤーはダイスを振り、「天候表 (Weather Table)」で霧が出るかどうかを判定する。天候表で **F** の結果が出た場合、そのターンは霧の影響を受ける。
3. 霧の発生の有無に拘わらず、WP プレイヤーは再度天候表でダイスを振り、降水の可能性を判定する。天候表で **P** の結果が出た場合、そのターンは降水の影響を受ける。
4. 霧の出ているターンは、降水の判定の際にダイスの目に +2 の修正が適用される。全く可能性の無いときもあるが、同じターンに霧と降水の両方の影響を受ける可能性がある。
5. (選択ルール) プレイヤーはシナリオで使用する地図毎に天候を決定することもできる。

29.2. 天候の移動への影響

1. 春 (Spring)、夏 (Summer)、および秋 (Fall) のターンに降水が発生した場合、天候は「雨」とされる。各ヘクスへ進入するために必要な MP は、道路に沿って移動しない限り1増加する。
2. 冬 (Winter) のターンに降水が発生した場合、天候は「雪」とされる。各ヘクスへ進入するために必要な MP は1増加する。
3. 夜間ターンの間、進入するヘクスの地形の種類や地形特徴による MP の消費は2倍になる。
4. 夜間ターンの間、渡河に際しての損耗判定では、ダイスの目に -2 の修正が適用される。
5. 移動への天候の影響は累積する。なので、夜間の降水ターンに移動するために必要な MP は、1増加した後に2倍にされる。

29.3. 天候の陸上戦闘への影響

様々な天候の影響は、陸上戦闘に対して累積して適用される(「15.6.16. 天候」、および「天候戦闘修正表」を参照)。

29.4. 天候の航空ポイントへの影響

1. 夜間や霧、降水の影響を受けているターンの間、その影響を受ける航空セクターの航空ポイントの一部は地上待機となり、使用することができなくなる。

2. 以前のターンからすでに航空ポイントが地上待機となっている場合、追加での影響は発生しない。
3. 地上待機になっている航空ポイントが存在しない場合、影響を受けるそれぞれの航空セクターについて地上待機となる航空ポイントを決定する。
 - a. NATO の航空セクター毎に、最大航空ポイントの $\frac{1}{3}$ が地上待機となる。そして「地上待機航空ポイント (Grounded) マーカー」を記録表上の適切な欄に置く。
 - b. WP の航空セクター毎に、最大航空ポイントの $\frac{1}{2}$ が地上待機となる。そして地上待機航空ポイントマーカーを記録表上の適切な欄に置く。
 - c. 両陣営とも残存航空ポイントマーカーを、地上待機航空ポイントに残存航空ポイントの半分を加えた値と同じ欄に置かれる。
4. 夜間や霧、降水の影響を受けているターンの間、特定の陣営や国籍は、航空ポイント表でダイスを振る際に不利な修正を受ける（「航空ポイント表」を参照）。
5. 両陣営の地上待機航空ポイントマーカーは、夜間や霧、降水ターンではなくなった天候フェイズの終了時に除去される。このとき、残存航空ポイントマーカーの位置に変更はない。

29.5. ヘリコプターへの天候の影響

1. 夜間、および雪のターンにヘリコプターユニットは、その火力を使用することはできない。

30. 補給

ゲームの規模に照らし合わせると補給は重要だが、一部は抽象化されている。補給ルールの目的は軍需物資の物流の詳細をシミュレートすることではなく、プレイヤーの指揮構造に現実的な追加の負担を掛けることである。

緊急の問題を同時に処理しなければならない場合、補給の流れを整備し維持するために必要な司令部要員の追加作業が重要になる可能性がある。

損耗ポイントを除去するためにユニットは、最高司令部に従属する補給中継基地まで、有効な補給線を引けていなくてはならない。有効な補給線を引くことのできないユニットは、いかなる場合でも損耗ポイントを除去することはできない。

30.1. 補給線の引き方

補給線は、自軍の補給源から自軍のユニットまで繋がる、途切れることの無いヘクスのつながりである。補給線は下記の方法によって引かれる：



1. 補給線は2つの部分から構成される。
2. 前半部分は、有効な補給源から補給を受け取るユニットが従属する最高司令部の補給中継基地までである。この部分の補給線は道路の存在するヘクスに沿って引かれなくてはならないが、長さに制限はない。それぞれのヘクスに道路が存在していれば、その道路が切れずに繋がっている必要はない。

例：NATO は補給線の前半部分をヘクス 0117 から 1723 まで、1 級道路沿いに引き、そこからヘクス 1722、1822、1823、あるいは 1724 へ（どちらのヘクスにも道路が存在するから）引くことができる。

3. 後半部分は、補給中継基地から補給を受け取るユニットまでである。この部分は、NATO なら最大で6ヘクス、ワルシャワ条約機構なら最大で4ヘクスに長さが制限される。
4. 後半部分で使用する補給中継基地は、以下の前提条件を満たしていなくてはならない。
 - a. 最高司令部と国籍が同じでなくてはならない。
 - b. 補給を受け取るユニットは、（シナリオにおいて存在しているのならば）その補給中継基地が同じ国籍のもでなければならない。
5. 補給線は全ての部分において、以下の箇所を通して引くことはできない：
 - a. 敵ユニット、あるいは突破マーカーの存在するヘクス。
 - b. 敵ユニットに隣接するヘクスで、自軍ユニットの存在しないヘクス。
 - c. 固定橋梁、あるいはパネル橋梁の存在しない河川ヘクスサイド。
 - d. 化学汚染、あるいは核汚染されているヘクス。
 - e. 通過不能地形ヘクス、およびヘクスサイド（つまり海や湖）。

30.2. 補給源

1. NATO にとっての補給源は、NATO 国内の自軍支配下にある地図端で、盤外に向けて道路が繋がっているヘクスであるが、以下の範囲内でなくてはならない：

モジュール	ヘクスの範囲
Less Than 60Miles	全て
The Dogs of War	全て
Die Festunf Hamburg BALTAP 部隊以外	0101～0135
Die Festunf Hamburg BALTAP 部隊	2901～4501
In a Dark Wood	全て

2. ワルシャワ条約機構にとっての補給源は、自軍支配下にある地図端で、盤外に向けて道路が繋がっているヘクスであるが、以下の範囲内でなくてはならない：

モジュール	ヘクスの範囲
Less Than 60Miles	5401～5427、5327
The Dogs of War	5401～5427、2927～5427
Die Festunf Hamburg	5417～5435、4235～5435
In a Dark Wood	2101～5401、5401～5429

3. 上記のリストにあるヘクスで、ゲーム開始時には自軍支配下にないものでも、自軍支配下にした後、補給源として利用することができる。

30.3. 補給中継基地 (Supply Hubs)

それぞれの最高司令部にはいくつかの補給中継基地が割り当てられていて、指揮下にある全てのユニットへ補給線を引くために使用される。

補給中継基地は移動することができないが、再配置することができる。また、直接攻撃を受けることも、砲爆撃の目標になることもない。

30.3.1. 補給中継基地の初期配置

1. シナリオの初期配置においてそれぞれのプレイヤーは、補給中継基地の再配置ルール (30.3.2 参照) に従って、割り当てられている補給中継基地を好きなだけ地図上に配置することができる。
2. この初期配置においては、指揮ポイントを消費する必要はない。

30.3.2. 補給中継基地の再配置

損耗除去フェイズにフェイズプレイヤーは、以下のルールに従って未使用の補給中継基地を地図上に配置したり、すでに地図上に存在する補給中継基地を再配置したりすることができる：

1. 補給中継基地を配置するために (再配置するために)、その補給中継基地の従属する最高司令部は1指揮ポイントを消費しなくてはならない。
2. 補給中継基地を配置するヘクスは道路の存在するヘクスでなくてはならず、自軍ユニットと同じヘクス、あるいは隣接するヘクスでなくてはならない。
3. 補給中継基地を配置するヘクスは、補給中継基地が従属する最高司令部に従属する自軍司令部の指揮範囲内に存在していなくてはならない。
4. 補給中継基地を配置するヘクスは、敵ユニットに隣接してはいけない。
5. 補給中継基地を配置するヘクスは、そのヘクスに自軍の戦闘ユニットが存在するのでない限り、敵の警戒区域内であってはならない。
6. 補給中継基地を配置するヘクスは、補給線の前半部分として、有効な補給源まで補給線が引けなくてはならない (「30.1. 補給線の引き方」を参照)。

30.3.3. 補給中継基地の除去

1. 補給中継基地は、敵ユニットと隣接した瞬間に地図上から除去される。その際、自軍ユニットの存在は関係ない。
2. 除去された補給中継基地は、次の自軍損耗除去フェイズに補給基地の再配置ルール (30.3.2 参照) に従って、再配置することができる。
3. アクションカード／イベントカードの内容によっては、補給中継基地を永久にプレイから除去することができる。

31. 防御施設 (DEFENSIVE WORKS)

工兵は防御施設を構築するために展開し、戦闘ユニットの防御力を上げることができる。防御施設には「レベル 1 (Def-1)」と「レベル 3 (Def-3)」が存在するが、レベル 2 は存在しない。

31.1. 防御施設の構築

1. 自軍の工兵フェイズにプレイヤーは、防御施設を構築するヘクスを選択する。防御施設を構築するヘクスは、以下の前提条件を満たしていなくてはならない：
 - a. 地形特徴の洪水地域 (Flood) や核汚染マーカーが存在しないヘクス。
 - b. 工兵ポイントと同じ国籍の、任意の自軍司令部の指揮範囲内に存在するヘクス。
 - c. レベル 1 の防御施設を構築する場合は、敵戦闘ユニットに隣接していないヘクス、あるいは自軍戦闘ユニットが存在するヘクス。レベル 3 の防御施設を構築する場合は、自軍ユニットが存在していて、すでに完成したレベル 1 のマーカーが置かれているヘクス。
2. プレイヤーは前提条件に使用された司令部が従属する最高司令部から、1 指揮ポイントを消費する。
3. プレイヤーは、前提条件に使用された司令部が従属する最高司令部から、1 工兵ポイントを消費する。消費される工兵ポイントは、(シナリオにおいて存在しているのなら) 前提条件に使用された司令部と同じ国籍のものでなければならない。
4. プレイヤーは構築ヘクスに適切な「工兵 (Engineer)」マーカーと「防御施設 (Defensive Works)」マーカー、および時間マーカーを置く。防御施設の構築、増強には2ターンが必要になる。
5. 時間マーカーで指定されたターンの自軍工兵フェイズに、防御施設は完成する。プレイヤーは時間マーカーと工兵マーカーを除去し、このために最高司令部が消費した工兵ポイントは回復する。構築陣地をレベル 1 からレベル 3 へと増強した場合は、それまで置かれていたレベル 1 のマーカーも除去する。
6. 構築中の (未完成の) 防御施設のレベルは、陸上戦闘には影響しない。

31.1.1. イギリス軍の防御施設

イギリス軍の防御施設は地面を掘り下げて構築する傾向にあり、この戦術を可能な限り最大限に生かすための装備がなされている。

1. 防御施設の構築、増強を行う際にイギリス軍の工兵ポイントを消費した場合、指揮ポイントを消費する必要はない。
2. イギリス軍の工兵ポイントを消費した場合、レベル 1 の防御施設の構築は1ターンで完了する。

31.2. 防御施設の破壊

1. 構築中でも完成後でも、防御施設の存在するヘクスを敵に占領されたら、防御施設は破壊される。
2. 防御施設が破壊されたら、所有するプレイヤーは地図上からマーカーを除去する。構築中の防御施設が破壊された場合は工兵マーカーも除去し、このために消費した工兵ポイントは回復する。

31.3. 防御施設の効果

1. 防御施設の存在するヘクスを攻撃する場合、防御施設のレベルに等しい値の追加 MP を消費する必要がある。
2. 敵の防御施設が存在するヘクスに進入する場合、防御施設のレベルに等しい値の追加 MP を消費する必要がある。
3. 防御施設の存在するヘクスで防御を行うユニットは、防御施設のレベルに等しい値だけ、戦闘修正を有利にすることができる（例外：弱体化した防御施設）。

31.4. 防御施設の弱体化

1. 陸上戦闘において防御を行っているユニットが戦闘の結果損耗ポイントを被ったら、そのヘクスに存在していた防御施設は戦闘手順の終了時に 1 レベル弱体化し、レベル 3 の防御施設はレベル 1 になり、レベル 1 の防御施設は除去される。
2. 陸上戦闘の実施を宣言した後、攻撃側プレイヤーは防御施設の効果を軽減するために、工兵ポイントを消費することができる。このとき：
 - a. 攻撃ユニットは親司令部の指揮範囲内に存在してはいなくてはならない。
 - b. 攻撃側プレイヤーは攻撃ユニットが従属する最高司令部から、1 指揮ポイントを消費する。
 - c. 攻撃側プレイヤーは、攻撃ユニットが従属する最高司令部から 1 工兵ポイントを消費する。消費される工兵ポイントは、（シナリオにおいて存在しているのなら）攻撃ユニットと同じ国籍のものでなければならない。
 - d. 攻撃側プレイヤーは適切な工兵マーカーを、攻撃ユニットの存在するヘクスに置く。
 - e. この工兵マーカーの置かれたヘクスから防御施設の存在するヘクスへ攻撃を行う場合、攻撃の際に必要な追加 MP と戦闘修正が、それぞれ 1 減少する（レベル 1 の場合は追加 MP と戦闘修正が 0 に、レベル 3 の場合は追加 MP と戦闘修正が 2 になる）。
 - f. 続く自軍の工兵フェイズ開始時、攻撃側プレイヤーは工兵マーカーを除去し、このために消費した工兵ポイントを回復する。

32. 橋梁

水陸両用能力を持つ軍隊であっても、橋梁は必要不可欠である。また、支援車両や兵站車両には通常、水陸両用機能がなく、現代戦に必要な膨大な量の弾薬や補給物資は、水濠障害物を安全に渡らなければ届けることができない。

32.1. 固定橋梁（Permanent Bridge）

固定（一般）橋梁とは、河川や大河川を越えるように描かれた橋梁のシンボルと、道路を指す。固定橋梁の破壊は困難で、かなりのダメージを与えた後でも崩壊しない可能性がある。

32.1.1. 緊急爆破

自軍の工兵フェイズに、ユニットは自身に隣接する橋梁の爆破を試みることができる。

1. プレイヤーは緊急爆破を宣言し、爆破を試みるユニットについてダイスを振る：
 - a. 橋梁に敵戦闘ユニットが隣接している場合、ダイスの目が 7 以上で爆破に成功する。
 - b. 上記以外の場合、ダイスの目が 5 以上で爆破に成功する。
2. 爆破に成功したら、橋梁ヘクスサイドの上に「橋梁破壊 (Bridge Destrld)」マーカーを置く。
3. 爆破に失敗した場合、同じ工兵フェイズ中に再度その橋梁に対して緊急爆破を試みることはできない。

32.1.2. 橋梁爆破の準備

自軍の工兵フェイズにプレイヤーは、固定橋梁を確実に爆破するための準備をすることができる。

1. 橋梁爆破の準備をするためには、以下の前提条件を満たしていなくてはならない：
 - a. 橋梁ヘクスサイドに隣接した何れかのヘクスが、自軍司令部の指揮範囲内に存在してはいなくてはならない。
 - b. 敵戦闘ユニットが橋梁ヘクスサイドに隣接していない、あるいは最低でも自軍のユニットが 1 つ橋梁ヘクスサイドに隣接している。
 - c. 上記の司令部が存在するヘクスから橋梁に隣接するヘクスまで、通常のルールに従って自軍ユニットが移動コストも考慮した上でたどり着くことができる状態であってはならない。
2. 橋梁の爆破準備が可能な場合、プレイヤーは以下の手順を実行する：
 - a. 前提条件を満たすために使用した司令部が従属する最高司令部から、1 工兵ポイントを消費する。この工兵ポイントは、（シナリオにおいて存在しているのなら）前提条件に使用された司令部と同じ国籍のものでなくてはならない。
 - b. プレイヤーは橋梁ヘクスサイドに適切な工兵マーカーを置き、その下に時間マーカーを置く。1 級道路に架かっている橋梁は 2 ターンを、その他の橋梁は 1 ターンを爆破の準備に必要とする。
3. 時間マーカーで指定されたターンの自軍工兵フェイズに、橋梁の爆破準備は完了する。プレイヤーは時間マーカーと工兵マーカーを除去し、このために消費した工兵ポイントを回復させると、橋梁ヘクスサイドには「橋梁爆破準備済み (Mined Bridge)」マーカーを置く。

4. 橋梁爆破を準備中の橋梁ヘクスサイドに敵戦闘ユニットの
みが隣接している状況になった場合、橋梁爆破準備に関
するマーカーは除去される。マーカーを所有するプレイ
ヤーは工兵マーカーを除去し、このために消費した工兵
ポイントを回復させる。

32.1.3. 通常の橋梁爆破

ターンの間の任意の時点で、橋梁爆破準備済みマーカーを所
有するプレイヤーはダイスを振ることによって、その橋梁の
爆破を試みることができる。

1. 橋梁ヘクスサイドに敵戦闘ユニットが隣接していない場
合、ダイスの目が3以上ならば爆破に成功する。
2. 橋梁ヘクスサイドに隣接する敵戦闘ユニットが存在する
場合、ダイスの目が5以上ならば爆破に成功する。
3. 爆破の試みの成否に関係なく、その橋梁に置かれた橋梁爆
破準備済みマーカーは除去される。

32.2. リボン橋梁 (Ribbon Bridges)

リボン橋梁は、プレハブの橋梁部分と、ゴムボートや小さな
川船を使い、水濠障害に架橋する浮橋である。元々不安定な
橋梁なので、完成後も工兵による支援が必要になる。

リボン橋梁は工兵によって架けることができる。
リボン橋梁の架橋のためには工兵資材とともに幾
ばくかの時間が必要となるが、一旦架橋が行われ
ると、部隊は少ない時間とリスクのみで渡河が可能になる。



32.2.1. リボン橋梁の架橋条件

自軍の工兵フェイズにプレイヤーは、以下の前提条件を満た
しているヘクスサイドにリボン橋梁の架橋を開始することが
できる。

1. そのヘクスサイドに隣接する何れかのヘクスが、自軍司令
部の指揮範囲内に存在する。
2. そのヘクスサイドに自軍ユニットが隣接している。
3. そのヘクスサイドに敵戦闘ユニットが隣接していない。

32.2.2. リボン橋梁の架橋

1. 上記の前提条件で使用した司令部が従属する最高司令部
から、プレイヤーは1工兵ポイントと1指揮ポイントを
消費する。この工兵ポイントは、(シナリオにおいて存在
しているのならば) 前提条件に使用された司令部と同じ
国籍のものでなくてはならない。
2. プレイヤーは該当する最高司令部の工兵マーカーとリボ
ン橋梁マーカーを、架橋するヘクスサイドに置く。
3. プレイヤーは適切な時間マーカーを工兵マーカーの下に
置く。リボン橋梁を小河川に架橋する場合は1ターン、
大河川に架橋する場合は2ターンを必要とする。
4. 時間マーカーで指定されたターンの自軍工兵フェイズに、

プレイヤーは時間マーカー除去してリボン橋梁は完成す
る。工兵マーカーは、リボン橋梁が破壊されるまではそ
の場に留まらなくてはならない。

32.2.3. リボン橋梁の破壊

1. リボン橋梁の架橋中、あるいは完成後に敵戦闘ユニットが
そのヘクスサイドに隣接したら、リボン橋梁は破壊される。
2. リボン橋梁は所有するプレイヤーの任意で、いつでも破壊
することができる。
3. リボン橋梁が破壊されたらリボン橋梁マーカーを除去し、
架橋に関与している工兵マーカーも除去し、該当する最
高司令部の工兵ポイントを1回復させる。

32.3. パネル橋梁 (Panel Bridges)

パネル橋梁は、プレハブ式の部材を組み立てて、水に浮かな
い強固な構造にしたもので、完成後は工兵の支援をほとんど
必要とせず、人員や車輛が水濠障害を渡ることができる。

パネル橋梁は工兵によって架けることができる。
パネル橋梁の架橋にはかなりの時間を要するが、
架橋が終了した後は、橋梁の維持のための工兵が
不要になる。



32.3.1. パネル橋梁の架橋条件

自軍の工兵フェイズにプレイヤーは、以下の前提条件を満た
しているヘクスサイドにパネル橋梁の架橋を開始することが
できる。

1. そのヘクスサイドに隣接する何れかのヘクスが、自軍司令
部の指揮範囲内に存在する。
2. そのヘクスサイドに自軍ユニットが隣接している。
3. そのヘクスサイドに敵戦闘ユニットが存在していない。

32.3.2. パネル橋梁の架橋

1. 上記の前提条件で使用した司令部が従属する最高司令部
から、プレイヤーは1工兵ポイントと1指揮ポイントを
消費する。この工兵ポイントは、(シナリオにおいて存在
しているのならば) 前提条件に使用された司令部と同じ
国籍のものでなくてはならない。
2. プレイヤーは該当する最高司令部の工兵マーカーとパネ
ル橋梁マーカーを、架橋するヘクスサイドに置く。
3. プレイヤーは適切な時間マーカーを工兵マーカーの下に
置く。パネル橋梁を小河川に架橋する場合は2ターン、
大河川に架橋する場合は3ターンを必要とする。
4. 時間マーカーで指定されたターンの自軍工兵フェイズに、
パネル橋梁は完成する。プレイヤーは時間マーカーと工
兵マーカーを除去して、このために消費した工兵ポイ
ントは回復させる。

32.3.3. パネル橋梁の破壊

1. 自軍移動フェイズに、パネル橋梁ヘクスサイドに隣接している自軍ユニットが存在する場合、プレイヤーは単に宣言するだけでパネル橋梁を破壊することができる。
2. パネル橋梁が破壊されたら、パネル橋梁マーカーは除去される。そのパネル橋梁が架橋中だった場合、工兵マーカーも除去し、このために消費した工兵ポイントを回復させる。

33. 増援

33.1. 航空機の増援

1. 航空機の増援はイベントフェイズに受け取り、その航空セクターで利用可能な航空ポイントが増減する。
2. 増援に従って最大航空ポイントマーカーと残存航空ポイントマーカーの位置を調整するが、いかなる場合でも航空ポイントが0を下回ることはない。

33.2. 電子戦部隊の増援

1. 電子戦部隊の増援はイベントフェイズに受け取り、最高司令部が利用可能な電子戦ポイントが増減する。
2. 増援に従って該当する最高司令部の電子戦マーカーの位置を調整するが、いかなる場合でも電子戦ポイントが0を下回ることはない。

33.3. 工兵の増援

1. 工兵の増援はイベントフェイズに受け取り、最高司令部が利用可能な工兵ポイントが増減する。
2. 増援に従って該当する最高司令部の工兵ポイントマーカーの位置を調整する。工兵ポイントが0を下回る事態が発生した場合、地図上に存在する工兵マーカーを除去して、工兵ポイントを0にまで回復させなくてはならない。このとき工兵が関与していた作業は完了せず、これらに関する他のマーカーも除去される。

33.4. 指揮ポイントの増援

1. 指揮ポイントの増援はイベントフェイズに受け取り、最高司令部が利用可能な指揮ポイントが増減する。
2. 増援に従って該当する最高司令部の最大指揮ポイントマーカーと残存指揮ポイントマーカーを調整するが、いかなる場合でも0を下回ることはない。

33.5. 陸上部隊の増援

1. 陸上部隊の増援は自軍の移動フェイズに受け取る。
2. それぞれの増援は登場するヘクスが指定されていて、プレイするシナリオに明記されている。
3. シナリオで指定されていない限り、増援として登場するユニットの態勢は、戦術移動または行軍移動が可能な態勢の中から任意に選択することができる。

4. 増援は登場するヘクスに進入するために必要なMPを消費しなくてはならず、そのヘクスに敵ユニットが存在してはならない。登場するための適切なヘクスが存在しない場合、その陸上部隊の増援は次のターンまで遅延することになる。

33.6. 西ドイツ郷土防衛隊の増援

1985年の時点で、西ドイツには非常に有能な郷土防衛隊(Heimatschutz)が存在していた。戦時にこれらは良質な10個旅団と、守備隊や後備部隊として使われる数ダースの連隊や小規模部隊として動員される可能性があった。

平時のこれらの部隊の即応性には大きな差があった。5xの指定を受けた旅団には80%以上の人員が配置されていたが、8xの指定を受けた連隊は通常、少数の常備人員しか配置されていなかった。

西ドイツ軍のユニットで所属に**HS**、あるいは**VBK**の文字が印字されているものは西ドイツの郷土防衛隊ユニットで、動員するための時間が必要になる。



1. 郷土防衛隊ユニットには「未動員」と「動員済み」の2つの状態があり、具体的な動員ターンはシナリオルールに記載されている。
2. 未動員状態の郷土防衛隊ユニットはユニットの向きを上逆にして配置し、以下のルールに従う：
 - a. 攻撃力と防御力は通常の半分になる。
 - b. 移動も後退もすることができない。
 - c. ユニットは補充態勢にあるものとみなされ、司令部の場合は移動態勢にあるものとみなされるが、損耗ポイントを除去することはできない。
3. 動員が行われるターンの自軍移動フェイズにおいて、地図上の郷土防衛隊ユニットは任意の有効な態勢になり、上記の制限が解除される。
4. 西ドイツの郷土防衛隊ユニットは、西ドイツを離れることができない。何らかの理由でそうせざるを得なくなった場合、代わりに除去される。

33.7. 西ドイツ軍予備大隊

西ドイツの各旅団には未動員状態の予備大隊(Teilaktiv)が1つあり、戦争の際には同じ旅団の各大隊から1つずつ中隊を異動させて動員された。さらに、各師団は2つの猟兵大隊(Jägerbataillone)によって強化されていた。どちらの部隊についても、以下のルールでカバーされている。

1. 兵科記号の右側に**T**と印字されている西ドイツ軍のユニットは、予備大隊である。
2. 予備大隊には「未動員」と「動員済み」の2つの状態があり、動員されるターンについては、シナリオルールに記載がある。
3. 未動員状態の予備大隊は、ユニットの上下を逆にして配置することでそのことを表し、以下の制限が課せられる：



- a. 攻撃力は0で、防御力は1である。
 - b. 移動も後退もすることができない。
 - c. 補充態勢にあるものとみなされるが、損耗ポイントを除去することはできない。
4. 動員されるターンの自軍移動フェイズになったら、予備大隊は直ちに任意の有効な態勢になり、上記の制限が解除される。

34. イベントカード

イベントカードは、単一のユニット、あるいは戦域の作戦全体に影響を及ぼす予期しない、または予測不可能な状況を表している。プレイヤーはイベントが発生する時期をコントロールすることはできないのである。

1. 初期配置の際に、両陣営のプレイヤーはプレイするシナリオで指定されたイベントカードによって、それぞれイベントデッキを準備する。イベントカードによっては、同じものが複数枚含まれることがある。それぞれのプレイヤーは相手のイベントデッキをシャッフルし、“EVENT/СОБЫТИЕ”面を上に向けて脇に置いておく。
2. シナリオによっては、プレイの途中で新たなイベントカードがイベントデッキに追加されることがある。新しいイベントカードはイベントフェイズの開始時に追加され、イベントデッキは再度シャッフルされる。
3. イベントフェイズにそれぞれのプレイヤーはダイスを振る。ダイスの目で10を出したプレイヤーは、自分のイベントデッキから一番上のカードを引き、カードの内容は相手プレイヤーには伏せておく。プレイヤーに利用可能なイベントカードが残されていない場合、ダイスを振る必要はない。
4. 使用する地図が1枚増える毎に、イベントの発生する可能性が1増加する（つまり、2枚の地図を使用するシナリオでは、ダイスの目が9か10でイベントが発生する）。
5. 引かれたカードの内容はそのターンの、カードで指定されたフェイズ中に実行しなくてはならない。プレイヤーはカードの内容を実行しないという選択もできる。また、カードの内容を実行不可能な場合もある。
6. それぞれのイベントカードは一目瞭然で、実行するプレイヤーにはプラスの効果があり、相手プレイヤーは不利な影響を被ることになる。イベントカードの効果は、実行した直後に適用される。
7. 内容を実行したイベントカードは、捨て札として脇に置かれる。

35. アクションカード

アクションカードは、特殊部隊襲撃から敵領土への縦深航空攻撃まで、一方の陣営で利用可能な戦略上、および作戦上の選択肢を表している。イベントカードとは異なり、プレイヤーはいつ、どのようにそれらをプレイするかを完全にコントロールすることができる。

1. 初期配置の際に、両陣営のプレイヤーはプレイするシナリオで指定されたアクションカードによって、それぞれアクションデッキを準備する。アクションカードによっては、同じものが複数枚含まれることがある。それぞれのプレイヤーは自身のアクションデッキを、“ACTION/ДЕЙСТВИЯ”面を上に向けて脇に置いておく。
2. シナリオによっては、プレイの途中で新たなアクションカードがアクションデッキに追加されることがある。新しいアクションカードはイベントフェイズの開始時に追加される。
3. それぞれのアクションカードの効果は一目瞭然で、カードに記載された特定のフェイズ中に使用することができる。1回のターン中に使用可能なアクションカードの枚数に制限はない。
4. 内容を実行したアクションカードは、捨て札として脇に置かれる。

36. 独立フォーメーション

降下部隊とそれに類似する部隊は、当然のことながら、上層部の命令を待つことなく、自らの意思行動を決定する。したがって、彼らは独立して命令を出し、実行することができる。

1. 従属する親司令部を持たない司令部のフォーメーションは、独立フォーメーションとみなされる。
2. 独立フォーメーションの司令部は、指揮ポイントを消費することなく自身の態勢を変更することができる。
3. 展開状態にある独立フォーメーションの司令部は、指揮ポイントを消費することなく連隊、あるいは大隊レベルの命令を発令することができる。
4. 独立フォーメーションを構成するユニットは、指揮ポイントを消費することなく未承認の態勢変更を行うことができる。
5. 独立フォーメーションを構成するワルシャワ条約機構のユニットは、任意の友軍補給中継基地から補給を受けることができる。
6. 独立フォーメーションを構成するNATOのユニットは、同じ国籍の任意の補給中継基地から補給を受けることができる。

37. 工兵

ソビエト軍のドクトリンでは、軍事作戦のあらゆる局面で工兵を積極的に使用することを求めており、ソビエト軍の工兵はアフガン戦争中に最も多くの死傷者と勲章を与えられた部隊の一つであったといううれしくない称号を持っていた。ドイツ国内のソビエト軍グループは、おそらく中央ヨーロッパでも同じアプローチを採用していたであろう。

ワルシャワ条約機構は工兵を戦闘部隊に配置し、それを使用して陸上戦闘中に追加の優位性を得ることができるが、うまくいかない場合には工兵を失うというリスクを負うことになる。



37.1. 工兵の配備

- ワルシャワ条約機構は、工兵フェイズに任意のユニットに工兵を配備することができる。工兵を配備するユニットは、以下の前提条件を満たしていなくてはならない：
 - そのユニットは戦闘ユニットでなくてはならない。
 - もし、あれば、そのユニットは親司令部の指揮範囲内に存在しなくてはならない。
 - そのユニットは長さに関係なく、有効な補給線が引けなくてはならない。
- WP プレイヤーは、工兵を配備するユニットの最高司令部から1指揮ポイント消費しなくてはならない。
- WP プレイヤーは最高司令部から1工兵ポイントを消費し、工兵を配備するユニットの下に「工兵 (Sapper)」マーカーを置く。
- 初期配置に置いて、ワルシャワ条約機構は地図上の有効なユニットに工兵を配備することができる。指揮ポイントが消費されないことを除いて、標準的な配備の前提条件と手順が適用される。

37.2. 工兵の配備解除

- ワルシャワ条約機構は工兵フェイズに、任意のユニットに配備されている工兵の配備を解除することができる。工兵の配備を解除するユニットは、以下の前提条件を満たしていなくてはならない：
 - もし、あれば、そのユニットは親司令部の指揮範囲内に存在しなくてはならない。
 - そのユニットは長さに関係なく、有効な補給線が引けなくてはならない。
- そのユニットから工兵マーカーを除去し、該当する最高司令部の工兵ポイントを1回復させる。

37.3. 工兵の効果

- 工兵は常に配属されたユニットと一緒に行動し、運命を共にする。ユニットが全滅した場合には工兵も全滅し、その工兵のために消費された工兵ポイントは失われる。
- 陸上戦闘において WP プレイヤーは工兵を戦闘に参加させて、有利な戦闘修正を適用することができるが、その工兵を永遠に失うリスクがある（「15.6.12. 工兵」を参照）。
- 陸上戦闘において工兵を配属されている WP のユニットは、防御施設が存在するヘクスへ攻撃を行う場合、攻撃の際に必要な追加 MP と戦闘修正が、それぞれ1減少する（レベル1の場合は追加 MP と戦闘修正が0に、レベル3の場合は追加 MP と修正が2になる）。

38. 空挺部隊

両陣営とも、プレイされるシナリオによっては、空挺部隊を自由に配置することができる。



- 空挺部隊フォーメーションに従属し、空挺部隊の兵科記号が印刷されている全てのユニットは、対応するアクションカードを利用し、地図上の任意の場所に空挺降下することができる。

- 対応するアクションカードがない場合、空挺降下を行うことはできない。
- 地図上にある空挺部隊ユニットは、空挺降下を行うために以下の前提条件を満たしていなくてはならない：
 - 飛行場（Airfield）ヘクスにいて、戦術態勢をとっていないなくてはならない。
 - 親司令部の指揮範囲内に存在する。
 - 拘束状態、半拘束状態、遅延状態、あるいは敵ユニットに隣接する状態にあってはいけない。
- 空挺部隊ユニットは、他の空挺部隊ユニットのみが存在する飛行場ヘクスでは、スタック制限を無視することができる。ただし、スタック制限を超過した状態では以下が適用される。
 - そのヘクスに存在する全てのユニットは、砲爆撃や戦闘に関して、補充態勢をとっているものとみなされる。
 - 陸上戦闘に参加する場合、そのヘクス内の1ユニットのみを攻撃側、あるいは防御側として選択することができる。

38.1. 空挺降下の手順

- プレイヤーは、それぞれのユニットが空挺降下を行うヘクスを宣言する。
- 空挺降下を行うヘクスは地図上のどこでも構わないが、平地、あるいは丘陵1の地形を含むヘクスでなくてはならず、森林、あるいは溢水地域の地形特徴で完全に覆われてはいけない。
- 全ての空挺降下ヘクスは、空挺降下を行った親司令部の移動態勢時の指揮範囲内に存在しなくてははいけない。司令部が存在しない場合は、空挺降下を行ったユニットが互いに2ヘクス以内に存在しなくてはならない。
- 空挺降下を行うそれぞれのユニットは、以下の手順を全て行う：
 - ユニットは航空ポイントに対する対空射撃のルールに従って、対空射撃を受ける（22.1を参照）。対空射撃の結果は、ユニットが被る損耗ポイントである。
 - 次いでダイスを振り、1～3の目が出たら追加で1損耗ポイントを被る。
 - 空挺降下を行ったヘクスが敵阻止ユニットに隣接している場合、そのユニットは追加で1損耗ポイントを被る。
 - 空挺降下を行うユニットが司令部の場合、移動態勢で置かれる。その他のユニットは戦術態勢で置かれる。
- 空挺降下を行った移動フェイズにユニットは、移動ポイントを消費することはできない。

