



ゲーム固有ルール

標準ゲームルール	2
1.0 序章	2
2.0 地形	3
3.0 ユニット	3
4.0 天候	4
5.0 移動と海軍運用	5
6.0 戦略ディスプレイ (Strategic Display)	6
7.0 戦闘 (Combat)	9
8.0 増援と補充	10
9.0 編成 (Subordination)	10
10.0 補給と孤立	11
11.0 捕捉 (Targeting)	12
12.0 探知 (Detection)	12
13.0 航空戦力 (Airpower)	12
14.0 戦域兵器	13
15.0 国連決議 (UN Resolution)	15
16.0 選択ルール (Option Rules)	15
17.0 シナリオ	17
18.0 戦闘序列に関する覚書	30
19.0 Supplement #1 ルール補遺	31
20.0 デザイナーズ・ノート	31

標準ゲームルール

1.0 序章

これらのルールは、シリーズルールを拡張し、NATO、ロシア、そしてそれぞれの同盟国間の状況に適用されるときに微妙な違いを追加する。特に明記されていない限り、ゲーム固有ルールは、標準ゲームと上級ゲームの両方に適用され、矛盾する可能性のあるルールよりも優先される。

「ヨーロッパの新しい最前線は、北欧 5 国(デンマーク、フィンランド、アイスランド、ノルウェー、スウェーデン)、バルト海 3 国(エストニア、ラトビア、リトアニア)、そしてポーランドである。これらの国々(the NBP9)は、修正主義者と急速なロシアの再編成について共通の懸念を共有している。紙の上で彼らは彼ら自身を守るのに十分なほどの裕福である：彼らの合算の国内総生産(GDP)は 2.3 兆ドルで、ロシアの 1.7 兆ドルのおよそ 3 割増し以上である。しかし NBP9 は、NATO と非 NATO、EU と非 EU、大と小、金持ちと貧乏人、防衛上の浪費家とフリーライダーと分けられる。これらの国々の戦略的な矛盾、その結果としての外部からの援助なしには自分たちを守ることができないこと、そしてこれが NATO の域内での信頼性にもたらす脅威によって、NBP9 の安全保障は世界的に重要な問題となっている。」 - Edward Lucas 来るべき嵐：バルト海の安全保障報告、2015 年 6 月

1.1 コンポーネント

Next War: Poland は以下のものを含んでいる。

- 22×34 インチのポーランド、カリニングラード、リトアニア、ベラルーシの地域が描かれたマップ 1 枚
- 22×34 インチのバルト海及びその周辺諸国が描かれた戦略ディスプレイ 1 枚
- 標準及び上級ゲームルールブック 1 冊
- ゲーム固有ルール(GSR)ブック 1 冊
- 912 個の 9/16 インチカウンター
- 6 枚の 8 1/2 × 11 インチのプレイ補助カード
 - 2 枚(同一)の CRT&TEC Card
 - 1 枚の Standard & Advanced Game Player Aid Card
 - 1 枚の Advanced Sequence of Play Card
 - 1 枚の Standard Sequence of Play & Advanced ADF Resolution Chart
 - 1 枚の NATO & US Setup & Reinforcement Chart
 - 2 枚(同一)の Advanced Game Player Aid Card
- 2 枚の 11×17 インチのプレイ補助カード
 - 2 枚の Advanced Game Player Aid Card
- 2 個の 10 面体ダイス(0-9)

1.2 国別のカラー

下図に示すように、国籍ごとに異なる色のカウンターが用意されている。

Allied					
	Belgium (BE)		Canada (CA)		
	Denmark (DE)		Estonia (ES)		
	France (FR)		Germany (GE)		
	Italy (IT)		Latvia (LA)		
	Lithuania (LI)		Poland (PO)		
	Spain (SP)		NATO (shared)		Netherlands (NE)
	United Kingdom (UK)		U.S. Army (USA)		
	U.S. Marine Corps (USMC)				
	U.S. Navy (USN)				
Non-Allied					
	Russia (RU)		Belarus (BS)		

1.2.1 識別

ルールおよび図表で参照されている用語について、NATO [GSR 1.2.2]は「連合軍」(Allied)とする。ロシアとベラルーシは「非連合軍」(non-Allied)とする。スウェーデンは中立でゲームを開始し、「連合軍」側に加わる可能性がある[GSR 6.6.2]。

1.2.2 NATO

ベルギー(BE)、カナダ(CA)、デンマーク(DE)、エストニア(ES)、フランス(FR)、ドイツ(GE)、イタリア(IT)、ラトビア(LA)、リトアニア(LI)、オランダ(NE)、ポーランド(PO)、スペイン(SP)、イギリス(UK)、およびアメリカ合衆国(US)。

デザインノート: 他にも NATO の国はいくつかあるが、ゲームに含まれるカウンター数の制限やその他のさまざまな理由から、上記の国々がゲームの状況下における NATO の対応を表すために選ばれたもの

である。

1.2.3 交換用カウンター(Replacement Counter)

シリーズの以前のゲームのために提供された交換カウンターのいくつかのセットがある。具体的には、USAF F-16、F-15E、および F-35、そしてすべてのゲームで USMC および USN F-35 が完全に置き換えられる。加えて、Next War Korea 及び Next War Taiwan のための交換用 B-1B、さらに Next War Taiwan 用の 2 つの PRC(中共)交換用カウンターがある。さらに、Next War Taiwan の韓国軍 F-35A 用の交換カウンター、そして Next War Korea の英連邦軍 JSF 用交換カウンターがある。

1.2.4 新たなユニット



上記に加えて、Next War Taiwan 用に日本の AMPH と両用戦用旅団の新しいカウンターがある。日本人は、水陸両用作戦のための新しい部隊の訓練

を開始した。新しいカウンターによって貴方はこれらの部隊を使用できるようになる。日本の介入レベルが 2 以上になった場合、これらの部隊が使用可能になる。

1.2.5 新しいマーカー



私たちは 3 つの新しいマーカーを追加した。付随的損害、ヘリコプターによる打撃、そしてヘリコプターの戦闘支援マーカーである。打撃フェイズ終了時に付随的損害を判定する際、打撃の程度を覚えておくために、打撃フェイズの間に発生した飛行場/航空基地の打撃数を付随的損害マーカーで記録する。ヘリコプター打撃及ヘリコプター戦闘支援マーカーは、打撃フェイズや戦闘セグメントの間、その任務に割り当てられている攻撃ヘリコプターの評価値を思い出させるものとして使用できる。これにより、ユニットを所定の位置に残すことができる。

2.0 地形

[2.0 標準/上級]

2.1 施設/強化型目標

次の目標は強化型目標とする。核兵器施設(Nuclear Weapon Facility)、補給基地(Supply Depot)、弾道及び巡航ミサイルマーカー、イージス・アショア(Aegis Ashore)[GSR16.11]、事前備蓄装備(Pre-Positioned Equipment)。

2.2 自軍盤端

作戦マップにおける自軍盤端は、

連合軍:マップ西端及び南端の全ヘクス。

非連合軍:マップ北端及び東端の全ヘクス。例外：もし Suduva Land Area を連合軍が支配した場合又は競合状態の場合、Lithuania に含まれるヘクスは連合軍の友好国となり、非連合軍にとっては非友好国になる。

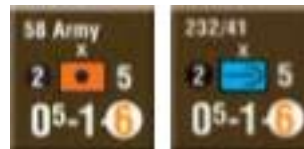
3.0 ユニット

[2.0 標準/上級]

3.1 空挺ユニット

以下のユニットは空挺ユニットであり、空挺降下を実施できる。米軍の第 173 空挺旅団(173th Airborne Brigade)、第 82 空挺師団(82nd Airborne Division)に所属する旅団及び HQ、ポーランドの第 6 空挺旅団(6th Airborne Brigade)、ドイツ SO 師団(SO Division)に所属する連隊(26/SO、31/SO)及び HQ、フランス第 11 パラシュート旅団(11th Parachute brigade)、ベルギー軽歩兵旅団、イタリアフォルゴレパラシュート旅団(Folgore Paratroopers Brigade)、スペイン第 6 パラシュート歩兵旅団(6th Parachute Infantry Brigade)、2 個の英軍空挺大隊(Airborne battalion)(2 Para、3 Para)、NATO の RRC HQ、2 個のベラルーシ空挺旅団(38 Mobile、103 Mobile)及びロシアの第 98 空挺師団、第 106 空挺師団、第 7 空中突撃師団に所属する HQ と旅団。

3.2 砲兵



砲兵(MLRS とロケット砲を含む)ユニットは、特に射撃支援に特化されている。砲兵ユニットは、ほとんどの点で地上ユニットとして扱われるが、それらは戦闘においてコラムシフトを提供し、上級ゲームでは打撃フェイズの間に打撃を実施できる。

標準ゲームでは、再編成(Reorganization)フェイズに、攻撃ヘリコプターと同じ手順でそれらを戻すことができる[6.5.2 及び SOP]。

上級ゲームをプレイするときには、彼らは戦闘能力と回復に関して HQ と同様に扱われる[19.5、27.3、および SOP]。

3.2.1 砲兵による支援射撃

[標準/上級]

砲兵ユニットは戦闘において 1 コラムシフトを提供する。1 つか 2 つの砲兵ユニットが攻撃側の戦闘を支援できるが、防御側の戦闘をサポートできるのは 1 つのみである。砲兵ユニットは、自身のヘクスを含む、その支援範囲内の任意の適格ユニット[下記参照]を支援できる。HQ とは異なり、それらは戦闘セグメントで複数の戦闘を支援できる。

ユニットタイプのシンボルに色のない砲兵ユニットは独立部隊であり、フォーメーションや国籍に関係なくあらゆるユニットを支援することができる。ユニットタイプのシンボルに色がついている砲兵ユニットは、フォーメーションの一部であり、そのフォーメーション内のユニットしか支援できない。砲兵ユニットはいつでも自分自身を支援できる。

3.2.2 砲兵による打撃(Artillery Strike)

[上級]

砲兵ユニットは、HQ と同様、打撃フェイズの HQ/砲兵打撃ステップ中に、打撃を実施できる。そのような打撃は、"Other HQ/Arty"欄と適切な地形と相互参照し、適用可能なすべての DRM を使用して実施される。ユニットは、あるフェイズにおいて、複数回の砲兵による打撃を受けない。これは HQ による打撃に追加される。

3.2.3 ロシアの MLRS 及び子弾薬

ロシアのロケット砲は、打撃表(Strike Chart)に記載されている通り、追加の -1 DRM を受ける。

デザインノート: ロシア人は、MLRS システムと発展した通常兵器にかなりの投資をしてきた。おそらく、米国が NATO に続いて大量のそのような弾薬を地雷禁止の国際キャンペーン(準軍需品を含む)に準拠するために廃棄しているという事実を考えると、彼らはこの点で NATO を上回ったことは間違いない。

3.2.4 探知

[上級]

HQ と同様に砲兵ユニットは電子探知、SOF 偵察及び敵ユニットとの隣接によって探知される。

3.3 米陸軍旅団戦闘チーム(BCT)

[標準/上級]

米陸軍の部隊は、通常、旅団戦闘チーム(BCT)として表されている。BCT には、歩兵(IBCT - 3-4-4 または 3-4-24 [固有の空中機動])、ストライカー(SBCT - 4-5-8)、機甲(ABCT - 7-7-8)の 3 種類がある。

あらゆる目的のために、米陸軍ユニットは、そのフォーメーションに関わらず、任意の米陸軍(しかし米海兵隊ではない)HQ に従属していると見なす。

例外: 航空基地/飛行場補給[19.1.2]を使用する場合、第 82 空挺師団 HQ は第 82 空挺師団の部隊にのみ補給を提供できる。それはまだ全ての米軍ユニットにも戦闘支援を提供できる。

デザインノート: BCT はほぼ完全に自給自足で戦闘機動ができるように構成されている。師団 HQ は、特定の従属部隊を擁する専用 HQ ではなく、指揮統制/管理機能であり、名目上は「指揮系統」にはない HQ に BCT を割り当てる際の大きな柔軟性を可能にする。

3.4 米海兵隊軍団(US Marine Corps)

3.4.1 USMC HQ



米国海兵隊遠征部隊(II MEF)は、それが利用可能な場合は少しずつ戦場に姿を現し、追加の HQ(22 MEU)を含んでいる。この HQ は、II MEF HQ に従属している。

22MEU の HQ は、あらゆる目的のために通常の HQ として機能するが、例外としてターンに 1 度だけその戦闘能力を使用できる(すなわち、それらは使用時に 180 度回転する)。この HQ は、単一ステップしか含まれていない。

II MEF HQ が地図上に現れたら、連合軍競技者は従属する 22 MEU HQ について、それが II MEF HQ の支援範囲内にありかつ連絡線を引くことができる場合に地図から取り除かなければならない。除去された後、競技者は II MEF HQ を含まない米海兵隊を含む強襲上陸中にそれをマップに戻すことができる。この場合、単に 22 MEU HQ を攻撃に成功したユニットのあるヘクスに配置すれば良い。HQ が再び上記の要件を満たすと、HQ は削除される。

デザインノート: MEU は大隊上陸部隊の司令部である。主要 HQ(MEF)が存在しないとき、または襲撃や牽制のために強襲上陸作戦を行っている間、それらは、ゲームの観点からは、海兵隊に対して HQ による戦闘支援を提供するために存在する。

3.4.2 USMC タスクフォース(USMC Task Force)



USMC 部隊は大隊規模で描かれているので、USMC は競技者が望むように柔軟に使用することができる。しかしながら、作戦上、海兵隊はしばしばタスクフォースとして集結している。この能力を表すために II TF カウンターが用意されている。3 つの USMC 歩兵大隊と 1 つの USMC LAR 大隊と一緒にスタックされて補給状態にあるとき(補給ルールを使用する場合は)、増援/補充フェイズの第 1 ステップにいつでもタスクフォースを形成できる。いずれかの大隊が打撃マーカーを持っている場合、新しい II TF ユニットの形成されたときにそのような最悪のマーカーを「継承」する。TF が形成されたら、大隊がスタックしているヘクスに TF カウンターを置き、大隊をゲームから取り除く。

3.5 NATO フォーメーション



いくつかのルールとセットアップ情報には、さまざまな多国籍軍団の部隊を使用

することが記載されている。これらの部隊は、緊急展開部隊(Rapid Reaction Corps)(RRC)、フランス・ドイツ旅団(French-German Brigade)(FG)、および多国籍軍団北東部隊(MNCNE)である。これらは、いくつかの国のユニットで構成できる NATO フォーメーションである。これらのユニットは、フォーメーションの識別子として「RRC」、「FG」、または「MNCNE」を持つ。

4.0 天候

[4.0 標準/22.2 上級]



シナリオが始まる前に、非連合軍競技者は、それが夏/秋(Summer/Fall)、春(Spring)、または冬(Winter)のいずれかを選択できる。

季節の違いは天候ダイスロール(Weather Die Roll) [4.0]に影響を与える。

天候の DRM

夏/秋(Summer/Fall)	-1
春(Spring)	+1
冬(Winter)	+1

競技者ノート: 地図上に記載されている天候表(Weather Table)は、晴れ 0-5/曇り 6-7/嵐 8-9 である。競技者競技者は、両者の合意が成立した場合、季節をランダムに決定することができる。

4.1 冬季の影響

非連合軍競技者が季節として冬を選んだ場合、冬季の厳しさを決定するためにダイスを振る。0-8 の場合、「通常の冬」となる。9 の場合は「厳しい冬」となる。

4.1.1 通常の冬(Normal Winter)

作戦地図上の小河川及び運河は凍結し、あらゆる目的のためにそれらを無視すること。海上移動または海上輸送は常に競合海域移動(Contested Sea Movement)となる。

4.1.2 厳しい冬(Severe Winter)



上記の通常の冬の効果に加えて、作戦地図上の大河川、湖、池は凍結している。あらゆる目的のためにそれらを見捨てること。湿地ヘクスは凍結され、平地(Flat)ヘクスとして扱われる。

同様に、フィンランド湾(Gulf of Finland)とボスニア湾(Gulf of Bothnia)は両方とも凍結しており、海軍ユニットはそこに進入できない。これらそれぞれを凍結(Frozen)マーカーでマークすること。厳しい冬の間は、機甲優越が 1.5 倍に減少し、機械化優越がなくなる。

5.0 移動と海軍運用

[8.0 標準/上級]

5.1 ポーランド国境守備隊



国境警備隊が適用されるか否かはシナリオ特別ルールによって指定されている。適用される場合は、そのとき最初のゲームターンの最初の移動セグメントの間に、ポーランド国境ヘクスに進入する場合には、追加の 2 移動ポイントが必要になる。また非連合軍ユニットは、それらのヘクスに入るために道路を使用できない。ポーランドとベラルーシの国境近くの作戦地図上のヘクスに、リマインダーとして「国境警備隊」(Border Guard)マーカーを置く。

競技者ノート: 私はまた避難民の選択ルール[GSR 16.3]を取り入れることを強く勧める。

5.2 複数国籍のスタック

NATO 軍以外で異なる国籍の地上ユニットがスタックしていた場合、それぞれの ER 値が 1 減少する。

競技者ノート: これは、ロシアとベラルーシのことである。それ以外の地上ユニットは全て NATO なので。

5.3 輸送の制限

5.3.1 航空輸送

いかなる移動可能セグメントにおいても、連合軍側は 6 SP(スタッキングポイント)分の航空輸送を使用でき、非連合軍側は 4SP の航空輸送を使用できる。

双陣営は、増援によってこの数値が増加する可能性がある。

5.3.2 海上輸送

非連合軍競技者は、適切な移動セグメントごとに 4SP までのユニットを海上輸送により輸送できる。連合軍競技者は、適切な移動セグメントごとに 3SP までのユニットを海上輸送により輸送できる。

連合軍は、それぞれのシナリオごとに増援の到着によって示されるように、海上輸送の制限値が増加する。

5.4 空挺降下移動の制限

シナリオ特別ルールによって修正されない限り、適切な移動セグメントにおいて、それぞれの陣営は以下のように空挺降下を使用できる。

- ・連合軍 -- 6SP までの空挺ユニット
- ・非連合軍 -- 3SP までの空挺ユニット

GSR 3.1 には、空挺降下を使用できるフォーメーション/部隊のリストが含まれている。

5.5 保持ボックス(Holding Box)

Next War Poland には、ロシア(Russia)、ベラルーシ(Belarus)、および NATO の 3 つの保持ボックスがある。保持ボックスは、競技者の選択により増援を受け取りそして保持するために使用できる[GSR 8.0]。すべての意図と目的のために、保持ボックスは戦略的ディスプレイ上の地上エリア(Land Area)に対応している。ベラルーシ保持ボックスのためのベラルーシ、ロシア保持ボックスのためのロシア、および NATO 保持ボックスのためのドイツという具合に。適切な陣営の地上ユニットのみがその陣営の保持ボックスに入ることができる。保持ボックス内の航空基地に存在する打撃マーカーまたは破壊マーカーに関係なく、すべての保持ボックスは、航空輸送、空中機動、または空挺降下の使用を許可する無傷の空軍基地を持っていると見なす。

5.5.1 空中機動及び攻撃ヘリコプター

攻撃ヘリコプターは、保持ボックス、作戦マップ上の自軍航空基地/飛行場/都市/市街地ヘクス、自軍支配下の陸上エリア(Land Area)[GSR 6.6]、または自軍地上ユニットによって占められている任意の陸上エリア[GSR 6.1]の間で基地変更できる。

5.5.2 航空輸送及び空挺降下

航空輸送は、保持ボックス、自軍支配下の地上エリア又は作戦マップ上の任意の自軍航空基地/飛行場の間で実施できる。空挺降下は、保持ボックスから任意の適切なヘクス又は陸上エリアに対して実施できる。

5.5.3 保持ボックス内の施設に対する打撃及び SOF 襲撃

[上級]

保持ボックス内にある航空基地と核兵器施設及びロシア内の S-400 ボックスは、打撃及び SOF 襲撃の目標となりえる。それらは打撃マーカーや破壊マーカーを受け取る可能性がある。

これらの施設は、

- ・全ての面で森林荒地(Rough Woods)とみなす。
- ・探知及び対空射撃の面で HQ から 2 ヘクス以内とみなす。
- ・SOF 襲撃に対しては、"occupied, but by less than 1 brigade"とみなし、+1 の DRM を適用される。
- ・S-400 から 10 ヘクス以内とみなす[GSR13.7]

5.6 海軍運用(Naval Affairs)

海軍に関する状況は混雑しているため、特別なルールが必要である。すべてのシナリオにおいて、フィンランド湾は恒久的に非連合軍の支配下にあり、北海は恒久的に連合軍の支配下にある。シナリオ特別ルールに特に明記されていない限り、他の全ての海上ボックス及び近海ボックスは、ゲーム開始時「競合状態」である。連合軍競技者がすべての海上の支配判定を行う。以下の順で、海上ボックスと近海ボックスの支配判定を行う：Bornholm Basin (ボーンホルム海盆)、Southern Baltic(南バルト海)、Northern Baltic(北バルト海)、Gulf of Bothnia(ボスニア湾)。

5.6.1 海上ボックス(At Sea Box)

支配権を変更できるのは、4つの海上ボックス/海域ゾーン(Gulf of Bothnia、Northern Baltic、Southern Baltic、および Bornholm Basin)だけである。連合軍は、Southern Baltic を支配する前に Bornholm Basin を支配しなければならない。連合軍は Northern Baltic を支配する前に Southern Baltic を支配しなければならない。連合軍は Gulf of Bothnia を支配する前に Northern Baltic を支配しなければならない。連合軍支配の前提条件に関わらず、海上ボックスの支配権を争うことができる。一旦支配が連合軍に変わったら、その海上ボックスは支配権の判定を行わない。

5.6.2 近海ボックス(Inshore Box)

どの地上エリア(Land Area)が特定の近海ボックスに関連しているかは一般的に明らかである。いくつかのボックスは、複数の海上ボックス及びまたは地上エリアとの間に跨っている。これは、該当する近海ボックスが両方のエリアに関連付けられていることを示す。Gulf of Riga(リガ湾)近海ボックスは、矢印で示されているように、各陸地エリアに関連付けられているという点で特別である。近海ボックス内の AMPH とそれに関連する地上エリアとの間で空中機動(Airmobile Movement)を行うことができる。地上エリア間及び又は戦略ディスプレイ(Strategic Display)及び作戦地図との間の空中機動については、該当する地上エリアを参照のこと[GSR 6.7.x]。

5.6.3 海軍の探知(Naval Detection)

それぞれの海上ボックスには、海軍に対する探知判定時の DRM が含まれている。シンボルの右にある数字(赤)は、連合軍以外による探知の試みに適用される。左にある数字(青)は、連合軍による探知の試みに適用される。これは海上ボックスおよび関連する近海ボックスの両方に適用される。複数の海域エリアに関連付けられている近海ボックスの場合は、最も低い DRM を適用する。

5.6.4 機雷戦

機雷戦に関する全てのシリーズルールは、作戦マップ上で有効である。さらに、戦略ディスプレイでは、地上エリアに存在する港湾、近海ボックス、そして North Sea と Bornholm Basin との間に機雷を敷設できる。戦略ディスプレイ上のすべての航空機雷敷設任務は、常に海岸線に沿って行われる。敵から味方は隣接する地上エリアの支配によって決定される。Gulf of Riga では、関連する全ての地上エリアを支配した場合、その海岸線は自軍支配下とみなす。North Sea と Bornholm Basin との接続線(connection)は、連合軍競技者の支配下海岸線に沿っている(デンマーク)。探知の目的においては、戦略ディスプレイ上の海軍ユニットは、近海ボックスにいる場合は隣接している。港湾の場合、関連する近海ボックスを意味する。

デザインノート: 接続線は、デンマークとスウェーデン間の水道、およびデンマークの島々間のさまざまな海峡(Samsø、Store、Langeland、および Fehmar)を表している。陸上エリアの港湾に対する機雷敷設は、潜在的な揚陸海岸及び港湾自体への進入経路に対する機雷敷設を表している。近海ボックスに対する機雷敷設は、最も可能性の高い進入経路に対するそれを示す。

5.6.4.1 掃海(Mine Clearing)

戦略ディスプレイ上で機雷敷設されている港湾または近海ボックスにいる海軍ユニットは、掃海時に-2の DRM を提供できる。加えて、連合軍が North Sea と Bornholm Basin の両方に海軍ユニットを持っている場合、掃海時に-2の DRM を適用する。

5.6.5 潜水艦の任務

1ターンの1回、潜水艦脅威レベルが0より大きい場合、非連合軍競技者は、海上戦闘ステップ中に1回だけ潜水艦の脅威レベルを1つ減らし、いずれかの海上/近海ボックス(North Sea を除く)で発見した敵海軍ユニットを攻撃できる。この時、打撃表(Strike Table)テーブルの”Naval 2”欄を使用する。

5.6.6 北海とドイツの間の移動

AMPH 上の USMC 地上部隊とヘリコプター部隊(ただし、AMPH 自体ではない)、および NATO SAG は、North Sea の海上ボックスと Germany 陸上エリアとの間を自由に移動できる。ボックスとドイツ陸地の間を自由に移動できます。Germany 陸上エリアから、ユニットはその後の移動セグメントで通常通り移動できる。

デザインノート: SAG は North Sea と Bornholm Basin の間を通過するためにキール運河を利用している。運河のサイズ制限のため、AMPH および CV は通過が許されていない。

6.0 戦略ディスプレイ(Strategic Display)

「…NATO の軍事委員会の委員長である Petr Pavel 将軍は、NATO の意思決定プロセスが反応する前に、ロシアは「2、3日以内に」バルト諸国を征服することができるだろうと公言している。」

--Edward Lucas

来るべき嵐：バルト海の安全保障報告、2015年6月

戦略ディスプレイは、バルト海の陸上及び海上の両方[GSR 5.6]が描かれ、ヘクスは含んでいない。さらに、通常は独立した競技者エイドである表のいくつかは戦略的ディスプレイにも記載されている。これは、Next War Taiwan で導入された海軍ディスプレイ(Naval Display)を拡張した概念である。そして以下のルールはディスプレイ上での移動、戦闘等について詳述している。

6.1 陸上エリア(Land Area)

いくつかの国が戦略ディスプレイ上に描かれている。それらの大部分は2つ以上の陸上エリアに分けられる。Gotland(ゴットランド)島と Bornholm(ボーンホルム)島の2つの島を示す陸上エリアもあり、それらは単一の大きなヘクスとして描かれている。特別な記載がない限り、陸上エリアに適用されるすべてのルールは島の陸上エリアにも適用される。

重要:陸上エリアでは ZOC 及びそれに関連するルールを無視

する。

6.1.1 港湾(Port)

陸上エリアの港湾は、陸上エリアの様々な港湾施設の代表である。それらは港湾として全ての機能を有している。それらは通常通りに打撃と SOF 襲撃によって攻撃され、打撃/破壊マーカーの配置を容易にするためにそれらの周りにボックスがある。

Poland(ポーランド)及び Kaliningrad(カリーニングラード)陸上エリアの港湾は、作戦マップ上にある港湾を表している。作戦マップ上の少なくとも1つの港湾が機能している場合、戦略ディスプレイ上の港湾は、海上支配のための DRM を提供するために機能している。言い換えれば、作戦マップ上で対応する全ての港湾が破壊されない限り、戦略ディスプレイ上の港湾に破壊マーカーを置かない。上記の港湾の1つが作戦マップ上で機能している場合、海軍ユニットは退却と攻撃回復の目的で戦略ディスプレイ上の港湾を使用できる。

デザインノート: 戦略的ディスプレイ上の港湾は、その地域の様々な港湾を抽象化したものである。それらは単一の港を表すことを意図していない。それらの存在と相互作用により、競技者はルールの中の様々な戦略を追求することができる。

6.2 陸上エリアにおける移動

地上ユニットは、適切な移動セグメント内で、利用可能な移動力のすべてを使用して、ある陸上エリアから隣接する陸上エリアへ移動できる。

地上ユニットは航空輸送または海上輸送または空中機動を使用して自軍支配下の陸上エリアに出入りできる。海上輸送は 8.5.7.1 に従って港湾から港湾へ実施できる。競技者は、戦略ディスプレイ上の港湾と作戦マップ上の港湾との間で海上輸送を実施できる。

敵支配下または中立の陸上エリアに対しては、空挺降下、空中機動によって、あるいは隣接する海上ボックス内の陸上ボックスから強襲上陸を利用して進入できる。

空中機動の場合、例えば Russia から Riga を経由して Kurzeme へ、あるいは Kurzeme から Gotland へなど、途中に1カ所の陸上エリア又は海上ボックスを挟んで実施できる。戦略ディスプレイと作戦マップとの間の移動については、該当する陸上エリア[GSR 6.7.x]を参照のこと。

攻撃ヘリコプターは、陸上エリアを基地とすることができ、市街地ヘクスにいと見なされる。SOF が目標としている場合、”if occupied by at least 1 brigade”の+2 DRM を適用する。彼らは自身又は隣接する陸上エリアに打撃と戦闘支援任務を遂行できる。上記のルールを使用して、彼らはある陸上エリアから別の自軍支配下又は競合状態 GSR 6.6]の陸上エリアに基地変更できる。

以下の制限は地上ユニットとそこを基地とするヘリコプターに適用される。どちらの競技者も Poland、Finland、または Sweden の陸上エリアに入ることはできない。連合軍競技者は、Russia と Belarus の陸上エリアに入ることができない。どちらの競技者も Germany の陸上エリアに入ることができる。上記を含めていくつかの陸上エリアは、特別なルールを持っている[GSR 6.7.x]。

競技者ノート: 連合軍以外の側がドイツに入りそしてドイツに留まることを許すことは勝利上で意味を持つ。

6.2.1 Saaremaa(サーレマー)(Estonia エストニア)

この陸上エリアは、もし敵が支配しているならば、空中機動、空挺降下または強襲上陸を通して入ることができる。もし自軍支配下又は競合状態の場合は、海上輸送または通常の地上移動によって入ることができる。支配の有無に関係なく、利用可能なあらゆる種類の移動手段によってエリアから離脱できる。

6.3 陸上エリアにおけるスタック

両陣営は、同一の陸上エリアと一緒にスタックできる。スタック制限は、島嶼の陸上エリアの場合は 3SP、その他の陸上エリアは無制限である。

6.4 陸上エリアにおける戦闘

敵対する地上ユニットが同じ陸上エリアを占めている時、戦闘は適切な戦闘セグメントに実施される。この時、地形は森林荒地(Rough Woods)として扱う。退却結果は無視する。戦闘の数を決定する際、防御側は一緒に防御するユニットのスタックを作成する。すべてのユニットは、たとえそれが単一のユニットだけであった場合も含めて、常にスタック内にいなければならない。防御側はスタック制限を超過できるが、そうすることで通常のペナルティを受ける[8.1.1.1]。その後、攻撃者は、全く攻撃しないか、1つ、複数、あるいは全てのスタックを攻撃できる。1つのスタックに対しては最大 6SP までのユニットで攻撃できる。

HQ と砲兵は、同じ陸上エリアのスタックを常に攻撃範囲に収めている。それらは以下の場合を除いて地上戦闘で攻撃を受けることはない。

- (1) それらのユニットが HQ /砲兵以外の地上ユニットと同じスタック構成している場合
- (2) 他の全ての防御スタックが攻撃を受けている場合
- (3) HQ/砲兵以外の自軍地上ユニットが陸上エリア内に存在していない場合

両陣営は、航空ポイント/航空機ユニットと攻撃ヘリコプターを使って戦闘支援を実施できる。関連する近海ボックス内の海軍ユニットも戦闘支援を実施できる。

敵対する地上ユニットは、いずれか一方が除去されるか退却するまでは同じ陸上エリアに共存し続ける。ヘクスまたはヘクス内の地形 DRM、複数個所からの攻撃による DRM は適用されない。

6.5 打撃、SOF 任務及び防御射撃

6.5.1 打撃と襲撃(Strike and Raids)

SOF 任務と航空打撃は、陸上エリアでは通常通り実施される。戦域兵器は、適切な目標に対して使用できる。HQ 及び砲兵による打撃は、同じ陸上エリアの敵ユニットに対して実施できる。打撃目標は、森林荒地(Rough Woods)として扱う。SOF マーカーが HQ を襲撃した場合、HQ 側は同じ陸上エリアに攻撃力 1 以上の他の地上ユニットが存在していた場合のみ、”occupied”の DRM を適用できる(それらは HQ とスタックしていたとみなす)。

6.5.2 対空射撃(Air Defense Fire)

連合軍競技者は、例えば Latvia のように友好国の陸上エリアで未だに支配権が変更されていない場合、「通常の」(Normal) ADF [24.1]を使用する。一度陸上エリアが非連合軍の支配下になると、当該国の全ての陸上エリアが連合軍の支配下に戻るまで、以下のルールが適用される。

自軍の HQ が存在する陸上エリアでは、「通常の」ADF を使用する。その他の場合、S-400[GSR 13.7]又は Aegis Ashore[GSR 16.11]を使用できる場合は「通常の」ADF を使

用できるが、それ以外の場合は、「局地」(Local)ADFを使用する。

陸上エリア、海上ボックス、或いは敵が支配するか敵ユニットが存在するか或いは S-400[GSR 13.7]又は Aegis Ashore[GSR 16.11]の影響下にある陸上エリアと関連する近海ボックスを通過する航空機ユニット、攻撃ヘリコプター、並びに航空輸送、空中機動及び空挺降下を実施するユニットは、適切な ADF の目標となる。

打撃任務又は移動任務が敵海軍ユニットを含む近海ボックスに進入するか又は通過する場合、敵競技者はその海軍ユニットの ADF 値を使用できる。

1 つ以上の機甲/機械化ユニットが陸上エリアに存在するかあるいは通過した場合、標準ゲームにおける機甲/機械化ユニットの DRM を適用する。

1 つ以上の HQ ユニットが陸上エリアに存在するかあるいは通過した場合、上級ゲームにおける HQ の DRM を適用する。

6.6 陸上エリアの支配(Land Area Control)

陸上エリアは、中立(Neutral)、支配(Controlled)、または競合状態(Contested)のいずれかである。中立は、その国がまだ戦争に参加していないことを示す。スウェーデンとフィンランドだけが中立で始まる。競合状態とは、両陣営が陸上エリア内にユニットを持っている状態である。

陸上エリアを支配するために、非連合軍競技者は掃討戦[8.4.1]を成功する必要がある。非連合軍の部隊のみが陸上エリアを占めている時、掃討戦マーカーがランダムに引かれ、当該エリアに配置される。その後連合軍ユニットが陸上エリアに入った場合、掃討戦マーカーは取り除かれる。最小安全スタック値(MSSP)は、陸上エリアについては 5SP、島嶼エリアについては 2SP である。競技者は、どのユニットを掃討戦マーカーの下に置くかを選択できる。競技者は、掃討戦マーカーの下にユニットを自由に移動・変更できるが、少なくとも 1 ユニットは掃討戦マーカーの下にいないなければならない。ドイツの陸上エリアは、恒久的に連合軍の支配下にある。フィンランド恒久的に中立であり、どちらの側もそれに進入できない。ロシアとベラルーシは恒久的に非連合軍の支配下にある。

陸上エリア内の港湾[GSR 6.1.1]は、掃討戦に影響を及ぼさず、個別に掃討戦の対象となることはない。海上支配(Sea Control)表の Game Specific At Sea DRM リストに指定されているように、それらは海上支配のダイス目に影響を与える[Standard & Advanced Game Tables 参照]。

連合軍競技者が敵ユニットを含まない中立または非連合軍の支配下の陸上エリアを占めていた場合、彼は再編成フェイズのヘクス支配ステップで自動的に支配権を得る。

いくつかの陸上エリアを支配することで、競技者は矢印で示されているように関連する近海ボックスの中の海上探知ダイス目に DRM を適用することができる。これは、戦略的ディスプレイ上のシンボルと適切な DRM によって示されている。

攻撃ヘリコプターは、自身が配置されている陸上エリアの支配を敵に奪われた場合には、航空基地/飛行場が占領された[6.5.4]かのように直ちに基地変更[6.5.1.2]しなければならない。

6.6.1 首都を含む陸上エリア(Flagged Land Areas)

3 つのバルト諸国、エストニア、ラトビア、およびリトアニアでは、それらの国旗を含む陸上エリアが「首都」(capital)と見なす。それは Tallinn:タリン(エストニア)、Riga:リガ(ラトビア)、Vilnius:ビリニュス(リトアニア)である。

掃討戦を実施するときは、まず首都エリアについて判定する。もし再編フェイズのヘクス支配ステップの間に非連合軍陣営がこれらの陸上エリアを支配し、その国の他のどの陸上エリアにも連合軍ユニットが存在しない場合：

1. その国の全ての陸上エリアは、非連合軍の支配下になる(その国の全ての掃討戦マーカーは除去される)。
2. ドローカップからその国の増援を全て取り除く。
3. その国の SOF マーカーは引き続けて使用できる。

もし非連合軍が首都に対する掃討戦に失敗し、その他の陸上エリアに掃討戦マーカーが残っている場合、掃討戦のダイス判定は通常通り実施しなければならない。

首都エリアにおける掃討戦には、-1 の DRM が適用される。

6.6.2 ゴトランドとスウェーデン(Gotland and Sweden)

スウェーデンは、どちらの陣営にも関与していない中立国としてゲームを開始する。スウェーデンが中立状態で非連合軍競技者が Gotland(ゴトランド)の支配権を得た場合、スウェーデンは連合軍に加わる。

スウェーデンが中立状態で連合軍がゴトランドを支配した場合、直ちに非連合軍の VP の合計に+20 VP を加える。その後、非連合軍競技者がゴトランドの支配を得た場合、スウェーデンは中立のままであり、ゴトランドの支配状態による影響を受けなくなる。

スウェーデンが連合軍に加わった場合、直ちに 4 つの JAS 39 のうち 2 つを NATO 基地ボックスに入れ、その SOF 任務マーカーを利用可能な特殊部隊任務ボックスに入れる。他の 2 つの JAS 39 を他の NATO 航空機ユニットと一緒に不透明な容器に入れる[NATO&US Setup 競技者エイド 17.2.3.2 を参照]。加えて、スウェーデンの港湾は通常通り攻撃される可能性がある。

デザインノート: 実際問題として、ロシア人がそれを利用するためにゴトランドに侵入した場合、スウェーデンは連合軍に加わるであろう。NATO がロシア人による利用するのを妨害するためにゴトランドを占領した場合、スウェーデンは外交的抗議を申し立てるであろう。すなわち非連合軍側の勝利得点となり、スウェーデンは実質的に完全に NATO 陣営から撤退するだろう。

6.6.2.1 ゴトランド(Gotland)(スウェーデン)

競技者がゴトランドを支配した場合、

- ・南部または北部バルト海(Southern Baltic/Northern Baltic)への敵海軍ユニットの移動は、常に競合状態での移動とみなされる。
- ・その移動に+1 DRM を適用する*。
- ・矢印*で示されているように、海上ボックスと関連する近海ボックスの探知判定に-2 の DRM を適用する。
- ・南部及び北部バルト海(Southern Baltic/Northern Baltic)の海上ボックス及び関連する近海ボックス*における海上支配のダイス目に、自軍にとって有利な-3 又は+3 の DRM を適用する。

*が付いているアイテムは、戦略ディスプレイ上でシンボルと適切な DRM で示されている。

6.6.3 ボーンホルム(Bornholm)(デンマーク)

ボーンホルムを競技者が支配した場合、

- ・もしボーンホルムを非連合軍競技者が支配した場合、連合軍競技者は、北海(North Sea)からボーンホルム海盆(Bornholm Basin)の海上ボックスへ海軍ユニットの移動や海上移動を実施できない。
- ・矢印*で示されているように、海上ボックスと関連する近海ボックスの探知判定に-2の DRM を適用する。
- ・南部バルト海(Southern Baltic)及びボーンホルム海盆(Bornholm Basin)の海上ボックス及び関連する近海ボックス*における海上支配のダイス目に、自軍にとって有利な-3又は+3の DRM を適用する。

*が付いているアイテムは、戦略ディスプレイ上でシンボルと適切な DRM で示されている。

ゲーム開始時、ボーンホルムは連合軍が支配している。

6.6.4 カリーニングラード(Kaliningrad)(ロシア)

この領域には特別な支配ルールがある。陸上エリアの支配は、Kaliningrad 市街地ヘクス(3103)の支配によって決定される。陸上エリアと作戦マップとの間の移動については GSR 6.7.3 を参照のこと。

6.7 戦略/作戦マップにおける移動

ポーランド、ドイツ、カリーニングラード、リトアニア最南端(スドゥヴァ)、サーレマー(エストニア)、そしてベラルーシの陸上エリアには、それらの使用を管理する特別ルールがある。さらに、以下のルールは戦略マップと作戦マップの間で移動および補給に関するルールを詳述している。

デザインノート: このセクション全体を読んで、ユニットが戦略ディスプレイと作戦マップの間でどのように移動するかを理解すること。

6.7.1 ポーランド(Poland)

どちらの側の地上ユニットもポーランドの陸上エリアに入ることはできない。戦略ディスプレイ上の南部バルト海を経由して作戦マップから航空移動または攻撃ヘリコプターによる戦闘支援を行うには、ユニットはマップ北端から7ヘクス以内で開始しなければならない。それは、移動についてあたかも戦略ディスプレイ上でポーランドの陸上エリアに存在するかのように扱う。例えば Malbork 航空基地(2207)からゴトランドへ移動できる。南部バルト海(Southern Baltic)を経由して航空移動または攻撃ヘリコプターによる戦闘支援を行うためには、ユニットは戦略ディスプレイ上でポーランドの陸上エリアに移動しなければならない。それから7MP/範囲を残した状態で作戦マップの北端から入る。

6.7.2 ドイツ(Germany)

地上ユニットは、全移動力を消費することで、ドイツの陸上エリアと作戦マップの西端で移動禁止ではないヘクス(つまりポーランド)との間で移動できる。ドイツから移動を開始する攻撃ヘリコプターと空中機動は、すでに7MPを消費した状態でマップ西端のヘクスに進入できる。作戦マップ上のヘクスにいる攻撃ヘリコプターは、ドイツに基地変更できる。空中機動では7MPを消費してドイツに進入できる(そしてその移動を終了する)。

デザインノート: ドイツへのからの進入/離脱には地上ユニットの全移動力消費が必要である。なぜならドイツは NATO の保持ボックス、言い換えれば残りのヨーロッパ全体を示しているからである。

6.7.3 カリーニングラード、リトアニア(スドゥヴァ)及びベラルーシ

地上ユニットは、これらの陸上エリアのうちの1つと、作戦マップ上の対応するエリアの盤端にある任意のヘクスとの間で1MPを消費して移動できる。地上ユニットは、1MPを消費することにより、作戦マップの盤端にある任意のヘクスから対応する陸上エリアに移動することができ、その陸上エリアで移動を終了する。

これらの陸上エリアのうちの1つを基地として空中機動を開始する攻撃ヘリコプターは、すでに7MPを消費した状態で対応するマップ端にあるヘクスに進入できる。作戦マップ上のヘクスを基地とする攻撃ヘリコプターは、戦略ディスプレイに移動するために7ヘクス分の攻撃範囲を消費することによって作戦マップに隣接する陸上エリアで任務を遂行できる。作戦マップから空中機動を開始するユニットは、戦略ディスプレイに移動するために7MPを消費することで、隣接する陸上エリアに移動できる。

7.0 戦闘(Combat)

[9.0 標準/上級]

「ロシアがそうであるように、敵対勢力は戦略レベルで劣勢かもしれない。しかし彼らはまだ限られた期間の間、特定の場所と時間で戦術的に有利な軍事状況を生成し得る。」
- John W. Nicholson,
「NATO 地上部隊：強さと速度の問題」

「…NATO の軍事委員会の委員長である Petr Pavel 将軍は、NATO の意思決定プロセスが反応する前に、ロシアは「2、3日以内に」バルト諸国を征服することができるだろうと公言している。」

--Edward Lucas

来るべき嵐：バルト海の安全保障報告、2015年6月

7.1 多国籍による戦闘

異なる国籍ユニットが一緒に攻撃すると、追加の国籍ごとに+1の DRM が発生する。つまり、アメリカ、フランス、およびポーランド軍と一緒に攻撃した場合、+2 DRM が発生する。これは、適用可能な複数フォーメーション DRM に追加される。例外：アメリカ、カナダ、デンマーク及びイギリスは、このルールでは単一の国籍と見なす。

デザインノート: デンマークとイギリスは、過去15年間、イラクの Basra とその周辺、そしてアフガニスタンの Helmand で戦闘作戦の合同部隊で活動してきた。最近では、デンマークの部隊が演習の間、より大きなイギリス軍の部隊に従属することが慣例となっている(例えば Trident Juncture 15)。ほとんどすべてのデンマーク人が英語を読み書きできるので、言葉は障壁にはならない。

7.2 複数フォーメーション

NATO 軍ユニットのみによる連合軍側の攻撃では、複数フォーメーションによる DRM を適用しない。

競技者ノート: 実際には全ての連合軍地上ユニットが NATO 軍ユニットになるため、非連合軍競技者のみがこの DRM を受けることになる。

8.0 増援と補充

[10.0 標準/上級]

8.1 増援

増援フェイズの間、競技者は地上ユニットの増援を受けることができる。いくつかのシナリオは、ユニットの配置位置または配置方法を説明している、それ以外の場合は、以下のルールを適用すること。

航空機ユニット、海軍ユニット、補給ポイント、ミサイル/巡航ミサイルポイント、および特殊作戦部隊もまたここで規定されている。

増援は到着するターンが記載されていることに注意すること。言い換えれば、与えられた増援が GT2 として記載されているのであれば、それから第 2 ターンの増援フェイズで、それは適切な場所から引っ張られて、そして以下のルールに従って適切な方法で配置される。

米国と NATO は、増援スケジュールについて、到着予定の特定の部隊を示す場合と、無作為に引く場合の両方が含まれている【無作為抽選「カップ」の作り方については GSR 17.2.3 & 4 を参照のこと。】

8.2 地上ユニットの増援

作戦マップに到着すると指定されていない地上ユニットと攻撃ヘリコプターの増援は、自軍の保持ボックスか又は関連する陸上エリアに置かなければならない。敵地上ユニットがユニットの到着可能ヘクスのすべてを占める場合、その増援ユニットは適切な保持ボックスか、マップ外の道路を含む同じ盤端上の他のヘクスに配置できる。保持ボックスまたは関連する陸上エリアに置かれた場合、それはその後作戦マップまたは戦略ディスプレイのどちらかに入るか、通常移動ルールに従って移動することができる[GSR 5.5]。

8.3 航空機ユニット

[上級]

両陣営の航空機ユニットは、戦略ディスプレイの適切な準備完了ボックスに配置される。連合軍競技者は、長距離 USAF ユニットのアメリカまたは NATO の基地ボックスに置くことができる。中距離の USAF ユニットの NATO の基地ボックスに置かなければならない。

8.4 米海軍及び海兵隊(USN & USMC)

すべての米海軍(USN)増援は北海に到着する。米海軍 AMPH と同じゲームターンに到着した米海兵隊(USMC)ユニットは、その AMPH と共に北海に配置される。それ以外は、彼らは NATO 保持ボックスに到着する。

8.5 補給ポイント、補給基地、ミサイル、特殊部隊センター等

両陣営とも、それらの増援はすべて適切なマーカーを用いて Game Information Display に追加される。

8.6 航空機ユニット及びヘリコプターの補充[27.9.3.1]

米国以外 NATO は次の航空機ユニットのタイプに対してのみ補充を使用できる。F-16、F-18、Rafale、Tornado、Typhoon

米国については、補充を使用できるのは、以下のユニットのみである。A-10、F-15C、F-16、F/A-18、F/A-18E、F/A-18F、F-35、および AH-64 [GSR 16.13 参照]

ロシアは、以下のユニットのみ補充を使用できる。MiG29、Su-24、Su-25、Tu-22、Mi-24。

Wild Weasel(WW)ユニットは補充できない。

8.7 補充

シナリオに指定されているとおり、ロシア、ベラルーシ、ポーランド、米国が補充ポイントを受け取る。これらは、その国のステップ回復または再建のためにのみ使用できる。NATO は補充ポイントも受け取る。これらは、アメリカ、ポーランド、またはバルト海諸国を除く、あらゆる NATO ユニットの回復のために使用できる。

8.7.1 MNCNE 及び RRC HQ

これらの司令部は、補充時に(必要な補給ポイントと共に)、連合軍補充ポイントを使用できる。

9.0 編成(Subordination)

[18.0 上級]

9.1 HQ



非連合軍側だけが最高 HQ:GFMC(Ground Forces Main Command)を持っている。

9.2 ロシア軍ユニット(Russian Units)

いくつかのロシア軍ユニットは、カウンターの右上隅に識別子を持っている(Kalin、CMD、SMD、WMD)。これらは、セットアップと増援のためにロシアの様々な軍管区(中部、南部、西部)から部隊を識別するのを助けるために存在している。それらはフォーメーションを意味するものではない。

9.3 その他の編成

通常の編成に加えて[18.1] :

1. 全ての非連合軍ユニットは GFMC に従属している。
2. 全てのロシア軍ユニットは Russian Army(XXXX) HQ に従属している。
3. ポーランド第 11、第 16 POM 師団(XX)は、ポーランド第 2 軍団(Corps)(XXX)に従属している。
4. ポーランドの第 11 および第 16 師団(上記)を除いて、米軍を除くすべての NATO ユニットの MNCNE 軍団(XXX)に従属している。
5. 米海兵隊(USMC)第 22 MEU は、II MEF に従属している(ただし、どちらかの HQ は他の部隊を構成色を共有しているのでどちらかを支援できる)。
6. すべての米軍ユニットは、任意の米軍師団(US Army Division)HQ(XX)に従属している。

10.0 補給と孤立

[上級]

戦闘区域の性質上、補給と孤立を決定するために特別なルールが適用される。

10.1 孤立(Isolation)

10.1.1 作戦マップ

シリーズルール 19.7.1 に加えて、ユニットは、敵ユニットやその ZOC を含まない長さ無限大の陸上経路を自軍支配下の陸上エリアにつながっている自軍支配下の盤端道路ヘクスにつながる場合、孤立状態を回避できる。この時、自軍ユニットを含むヘクスは敵 ZOC を無視する。

10.1.2 戦略ディスプレイ

島ではない土地エリアのユニットは、味方の支配下、競合状態、または空の陸上エリアを通して味方の補給源まで LOC をたどれない場合、孤立状態となる。

島嶼の陸上エリアにいるユニットは、味方の支配下又は競合状態の近海、海上ボックスと陸上エリアを通して味方の補給源まで LOC をたどれない場合、孤立状態となる。加えて、空挺ユニットと空中機動タイプのユニットは、それらの陣営が何らかのレベルの航空優勢を得ている場合には孤立しない。

10.2 作戦マップにおける追加の補給源

地図によって表される地域の大部分が人口密集地であることを配慮し、両陣営によって使用可能な追加の地図外補給源が存在する。これを反映するために、ユニットは、自軍盤端ヘクスでそこから自軍支配下の陸上エリアへと続くハイウェイまたは主要道路を持つヘクス[GSR 2.2]について、6 MP の範囲を持つ補給源として利用できる。

10.3 リトアニア(Lithuania)

作戦マップ上の地上ユニットは、そのマップ上の補給源まで LOC をたどる必要がある。この場合、もし Sūduva 陸上エリアが自軍支配下にある場合は、Sūduva 陸上エリアにつながる盤端ヘクスで、ハイウェイまたは主要道路を含むヘクスを補給源として利用できる。

10.4 補給ポイントの共有

補給ポイントについては、国籍を考慮する必要がなく、それぞれの陣営でまとめて収集・使用される。つまり、それらはフランスまたはロシアなどではなく、連合軍又は非連合軍の補給ポイントとして扱う。

10.5 保持ボックス(Holding Boxes)

保持ボックスに位置するユニットは常に補給下にあり、決して孤立状態にはならない[19.7]。

10.6 陸上エリアの補給

10.6.1 島嶼陸上エリア

島嶼の陸上エリアのユニットは、それらが自軍陸上エリアの自軍補給源まで LOC をたどることができるならば補給下にある。LOC は、自軍支配下の近海ボックス、海上ボックス又は陸上エリアを通過して通って辿らなければならない。

10.6.2 陸上エリア

いくつかの陸上エリアは特別な補給ルールを持っている(下記参照)。特別なルールが適用されない場合は、以下の一般的なルールが有効になる。

Tallinn(タリン)、Riga(リガ)、Vilnius(ビリニユス)は、自軍支配下にある場合、連合軍ユニットの補給源となる。

他の陸上エリアにいるユニットは、その陸上エリアに味方の補給源を持っているか、あるいはそのような補給源まで LOC をたどる必要がある。その LOC は、隣接する陸上エリアか、あるいは自軍支配下又は競合状態の陸上エリア、または味方支配下の近海/海上ボックスを通して、補給源を持つ自軍支配の陸上エリアまでたどらなければならない。ロシア、ベラルーシ、そしてドイツは、常に補給源と供給源と見なされる。ポーランドは、任意の長さの LOC がカリニングラードまたはリトアニアの地図端ヘクスからポーランドの任意の補給源までたどることができる場合に限り、NATO ユニットの補給源として扱うことができる。

ユニットが空挺降下によって陸上エリアに進入した場合、競技者はその土地エリアに空挺補給マーカー[19.1.2]を置くことができる。それはその陸上エリアにおける空挺部隊の補給源として機能する。

10.6.2.1 カリニングラード(Kaliningrad)陸上エリア

カリニングラード(3101)を連合軍が支配していない場合、それは作戦マップの補給源となる。またカリニングラードの陸上エリアは、戦略ディスプレイ上での補給源となる。

10.6.2.2 ドイツ(Germany)

ドイツ国内の連合軍ユニットは、常に補給下にある。ドイツ国内にいる非連合軍ユニットは、以下のいずれかの条件を満たす場合のみ補給下にあるとみなす。

1. 非連合軍の補給基地が、作戦マップ西端に隣接するヘクスにあり、そのヘクスから作戦マップ西端へ向けて道路が通じている場合、又は
2. ボーンホルム海盆(Bornholm Basin)、南部バルト海(Southern Baltic)及び北部バルト海(Northern Baltic)の海上ボックスを非連合軍が支配している場合

10.7 砲兵補給(Artillery Supply)

ユニットタイプのシンボルに色がない砲兵ユニットは独立したユニットで、自軍 HQ または補給源を補給に使用できる。ユニットタイプのシンボルに色がついている砲兵ユニットは、フォーメーションに所属するユニットであり、それらのフォーメーション HQ を経由して、または直接補給源に LOC を辿る必要がある。

10.8 米陸軍 MSU(US Army MSU)

この MSU は、米第 4 歩兵師団(US 4th ID)HQ が到着したときに、NATO 補給基地または市街地ヘクスに置かれる。これは他の NATO MSU と同じように使用できる。

10.9 米海兵隊 MSU(USMC MSU)

この MSU は、米海兵隊(USMC)が強襲上陸を実施するときにはいつでも橋頭保ヘクスまたは陸上エリアに配置できる。それは米海兵隊の部隊にのみ補給を供給できる。

11.0 捕捉(Targeting)

[20.0 上級]



以下の特殊作戦部隊マーカーは、ユニットまたは施設に対する捕捉に成功したとき、「捕捉-2」マーカーを配置する：アメリカ、イギリス、ドイツ、フランス、およびロシア。他のすべての人は「捕捉-1」マーカーを配置する・SOF マーカーの上に適切な捕捉修正値が記載されている。

12.0 探知(Detection)

[21.0 上級]

12.1 電子探知

両競技者は、電子探知フェイズ中に特定の敵 HQ と砲兵ユニットに対して電子探知[21.3]を試みることができる。シリーズの他のゲームとは異なり、両陣営は介入の度合いに関係なく 6 回までに電子探知の試みを受ける。

12.2 地上ユニット

MSU 及び攻撃力が「0」より大きいすべての敵地上ユニットは、作戦マップ及び戦略ディスプレイ上の両方で自動的に探知される。つまり、空中偵察を無視する[21.2]。

競技者ノート: これは、HQ と砲兵は、電子探知または SOF 偵察によって探知される必要があることを意味している。

デザインノート: 無人航空機やその他の発見手段が双方にとって利用可能であるので、探知の問題を議論する必要はない。:

13.0 航空戦力(Airpower)

[6.0 標準/22.0 上級]

13.1 全天候性能(Weather Capabilities)

[標準]

標準ゲームにおける航空ポイント獲得において、曇り(Overcast)や嵐(Storm)の天候の影響は、両陣営とも限定的全天候能力(Limited All-Weather Capability)を持っているものとする[4.1.2 / 4.1.3]。

13.2 航空機ユニットの行動半径

[上級]

各航空機ユニットの範囲(カウンター左上隅の文字：S=短、M=中、L=長、U=無制限)は、航空機ユニットがその基地ボックスから任務を飛行できる距離を決定する。航空機ユニットは、シリーズルール 22.5 に基づいて、遂行可能な任務を遂行できる。

Next War Poland における航空機ユニットの行動半径に関する制約は以下の通り。

1. USA 保持ボックスからは”Long”及び”Unlimited”の行動半径を持つもののみ。
2. North Sea(北海)海上ボックスからは”Long”及び”Unlimited”の行動半径を持つもののみ。
3. Russia 及び NATO の保持ボックスに進入できるのは、”Long”及び”Unlimited”の行動半径を持つもののみ。

13.3 空母航空団(Carrier Air Wing(CAW))

[上級]

13.3.1 定義



各 US CVN BG は、1 x F/A-18E、2 x F/A-18F、および 1 x EA-18G からなる CAW を運用している[オプションルールについては GSR 16.1 および 16.7 も参照のこと]。フランスの CV ユニットは単一の Rafale-M を運用している。

重要: CAW 航空機ユニットは、セットアップ情報の一部として、USAF または NATO 航空機ユニットには含まれていない。空母が到着すると、航空機も同時に到着する。個々の航空機ユニットは、航空機タイプ別にランダムに引かれる(例：F/A-18F)。

13.3.2 北海からの離脱

CVN BG が北海(North Sea)を離れてバルト海(Baltic Sea)に進入した場合、連合軍競技者は、どの航空機ユニットがその空母の空母航空団(CAW)を形成するかを決定し、それらを航空基地ボックスの適切な側に移動させる必要がある。CAW は、North Sea Carrier Box で利用可能な任意の航空機ユニット(上記の定義に従って)に加えて、任意の USMC および/または単一の Rafale-M [GSR 16.7]で構成することができる。

競技者ノート: すべての CVN が動くのであれば、これは重要なポイントになる。

13.3.3 行動範囲の制限

空母が北海(North Sea)の海上ボックスにいる間、その空母の CAW は、行動半径が L の航空機ユニットのみが航空優勢、戦闘支援または打撃任務を実施できる。

13.4 航空任務の統合

[上級]

打撃任務に制約はない。

13.6 SOP 指定基地と付随的損害

[上級]

付随的損害[27.7.4]、上級ゲーム SOP のステップ 1a と 1b、および滑走路の欠如[GSR 13.6]の場合、ポーランド国内の航空基地/飛行場は、ポーランドの航空機ユニットにのみ影響を与える。それに対して NATO 保持ボックス内の航空基地は、ポーランド以外の NATO 航空機ユニットへのみ影響を与える。

13.6 滑走路の欠如

再編成フェイズの終了時に、基地ボックスに関連する全ての航空基地と飛行場に「打撃 2」または「破壊」マーカーのどちらかが置かれている場合、それを受けた側の競技者は該当する基地ボックスの「準備完了」ボックスにある利用可能な航空機ユニットの 1/3(端数は最も近い整数に切り上げる。従って 3 1/3 は 4 になる)を「飛行完了」ボックスに移動させなければならない。この条件が有効な間は、該当する基地ボックスにおいては、航空/海上フェイズの航空優勢ステップにおけるサブステップ”a”、”b”、”c”は無視する。

デザインノート: いくつかの航空基地は、双方にとって重要な地図外の軍事インフラを代表している。理論上は、国内のすべての航空基地がゲーム内で「破壊」される可能性があるが、航空作戦は予備の基地を利用して限定されたレベルでも継続できると想定している。

13.7 S-400 SAM

「2017年1月13日に、4台のS-400が2017年中に西方軍管区のTriumpf師団に配備されることが発表された。(TASS、1月13日)」

-- Sergey Sukhankin

封じ込めへの対応:ロシア、S-400の複合施設をクリミア半島へ配備、Daily Eurasia Monitor



カーニンググラードのSAMの範囲は、シリーズルールの「国境配備の」防空システムの抽象的な性質を問題である。それに対処するために、非連合軍競技者は4つのS-400 SAMカウンターを持っている。これらのうち2つのカウンターは、すべての上級ゲームシナリオにおいてカーニンググラードに配置されてゲームを開始する。他の2つはゲーム中に非連合軍競技者によって配置できる。それらは、連合軍が実施する攻撃、戦闘支援、航空輸送、空挺降下または空中機動任務に対して、あたかも連合軍の任務が敵国で実施しているように、「通常」(Normal)[24.1]または「局地」(Local)[24.2] ADF(探知及びSAMのADFについてのみ)を使用できる。それらのカウンターは、その配置位置に基づき、カウンターが除去されない限り、下記に概説されるように防空範囲を提供する。

13.7.1 作戦マップ

S-400カウンターが作戦マップ上のヘクスにいる場合、それは作戦マップ上の連合軍任務と南部バルチック海(South Baltic)の海上ボックスまたは関連する近海ボックスに影響を与える。

13.7.2 島嶼の陸上エリア

S-400カウンターが島嶼の陸上エリアにある場合[GSR 6.1]、隣接する海上ボックスまたは関連する近海ボックスの連合軍任務に影響を与える。例えばGotlandに配置されていた場合、南北バルト海(Northern and Southern Baltic Sea)の海上ボックス及び関連付けられている近海ボックス、そして陸地エリア自身に影響を与える。

13.7.2.1 範囲の拡張

それらのカウンターが島嶼の陸上エリアとカーニンググラード(戦略ディスプレイ又は作戦マップ)の両方に配置されていた場合、それらは戦略ディスプレイ上で実施される全ての連合軍任務に影響を与える。

13.7.3 ロシア

ロシアの陸上エリアには、地図上に印刷された2つのS-400カウンターがある。これらが破壊されるまで、それらはエストニア、ラトビア、そしてリトニアのロシアに隣接するあらゆる陸上エリアの連合軍任務に影響を与える。加えて、それは彼らが任務を遂行しているとき、連合軍以外の競技者が連合航空ユニットに対して恒久的なロシアの防空値(Air Defense value)を使用することを可能とする。

13.7.4 S-400の配置

初期配置されていない2つのカウンターは、再編成フェイズのステップ16の間に、自軍が支配する島嶼陸上エリア又は作

戦マップ上のカーニンググラードの市街地、都市、または施設ヘクスに配置できる。非連合軍競技者は、各カウンターを配置するために3補給ポイントを消費し、配置されたカウンターごとに1ずつ”Detection”または”SAM”の値を増やす。ただし、カウンターを配置することで、非連合軍競技者がその同じゲームターン内にADF Trackの値をアップグレードすることはできなくなる。

13.7.5 S-400の破壊

S-400カウンターまたは記載されたボックスは施設だが、修理できるのはロシアのS-400のみである。それらは強化型(Hardened)目標である。

連合軍の地上部隊がそのヘクスまたは陸上エリアを支配した場合、または打撃や襲撃によって破壊された場合、S-400カウンターはゲームから取り除かれる。

13.8 ロシアの防空

ロシアの保持ボックス(および関連する陸上エリア)には、記載されているように、恒久的で還元不可能な防空値(Air Defense Value)がある。

14.0 戦域兵器

[26.0 巡航ミサイル - 上級]

14.1 巡航ミサイル

シナリオによって決定されるように、アメリカとロシアは巡航ミサイルポイントを割り当てられている。

可能であれば、「準備完了」ボックス内の各Tu-22、Tu-95、B-52、B-1、およびB-2ユニットは、ゲームターンごとに1つの巡航ミサイルポイントを使用できる。すぐにユニットを「飛行完了」(Flown)または「回収」(Recovery)ボックスに移動し、迎撃やADFは受けない。

港湾にいない各CVN BG、USまたはRU SAGユニットは、打撃フェイズごとに1回の巡航ミサイル攻撃を実施する能力を持っている。

港湾にいない各US AMPHは、ゲームターンごとに1回の巡航ミサイル攻撃を実施できる。

上記に加え、そして可能であれば、両陣営は1回の攻撃フェイズにつき最大5ポイントの巡航ミサイルを使用できる。

デザインノート: これらの攻撃は、それぞれ個別に標的を定められ、異なるコースを標的に向けて飛行するようにプログラムされたおよそ10発のミサイルを表している。それらは非常に低い高度で飛行しており、さらに地形追従能力を備えているため、探知や攻撃を受ける可能性は極めて小さい。

14.1.2 サイト攻撃(Site-Busting)

ロシアの巡航ミサイルのみがサイト攻撃の目標になりえる。

14.2 地対地ミサイル/弾道ミサイル(SSMs/Ballistic Missiles)

[上級]

各上級ゲームシナリオは、両陣営にSSM/弾道ミサイルポイントを割り当てる。各陣営は、打撃フェイズ毎に最大10個の弾道ミサイルを使用できる。

14.2.1 サイト攻撃

両競技者は、それぞれ適切な打撃手段によって相手のミサイルマーカを攻撃できる。それは強化型目標として扱う。

14.3 距離の制約

北海(North Sea)の連合軍海軍ユニットに対する非連合軍巡航ミサイル攻撃は、Tu-95 と Tu-22 航空ユニットによってのみ実施可能である。カーニングラード、ボンホルム島、ゴットランドがすべて連合軍の支配下(または中立)である場合、非連合軍競技者はエストニア、ラトビア、およびリトアニアでのみ戦域兵器攻撃を実施できる。しかし、非連合軍競技者が巡航ミサイルで攻撃するために Tu-95、Tu-22、または SAG を使用する場合[GSR 14.1]、唯一の射程制限は上記の北海の制限のみである。これを利用するには、SAG は南部バルト海(South Baltic)またはボンホルム海盆(Bornholm Basin)の海上ボックス又は近海ボックスになければならない。連合軍は、ロシアとベラルーシの陸上エリアに対して、南北バルト海の海上ボックス又は関連する近海ボックスに位置する米海軍ユニット、または B-1、B-2、および B-52 ユニットによってのみ巡航ミサイル攻撃を実施できる。連合軍弾道ミサイルの攻撃は、作戦マップ上の目標、またはカーニングラード、スドゥヴァ、ベラルーシ陸上エリアでの攻撃に対してのみ可能である。

14.4 戦術核兵器

【上級】

「...ロシアが地上における戦争を戦術核戦争にエスカレーションさせるリスクはゼロではない」

-- Sergey Sukhankin

- John W. Nicholson,

「NATO 地上部隊：強さと速度の問題」

14.4.1 核兵器の使用

Next War Poland では、非連合軍競技者は、いつでも核兵器を使用できる。彼はいかなる打撃フェイズにおいてもそれを実施できる。連合軍競技者は、非連合軍競技者が最初に核攻撃を成功させた[GSR 14.4.3.2]のと同じ打撃フェイズで、自動的に核兵器の使用許可が得られる[GSR 16.9 も参照せよ]。加えて非連合軍競技者が自動的勝利表(Automatic Victory table)を使用可能な十分な VP を獲得した場合は、連合軍競技者は次の打撃フェイズで核兵器の使用許可が得られる。

14.4.2 核兵器ポイント(Nuclear Weapon Points)



シナリオに示される通り、両競技者は指定された数の核兵器ポイント(NWP)を保有した状態からゲームを開始する。これらは決して補充されない。

デザインノート: 双方が数千にはならないにしても数百にも及ぶ核弾頭を持っていると推定されているが、このルールはこれらの兵器の多くが「戦略的予備」に保持されることを仮定している。このルールはまた、双方が大規模な核兵器の撃ち合いを避け、核兵器を非常に控えるために使用することを望むことを想定している。また、GSR 14.4.8 を考えれば、とにかくそれを多く必要とはしない。

14.4.3 核攻撃

14.4.3.1 核攻撃マーカーの配置



どちらの打撃フェイズでも、他のすべての打撃に先立って、各競技者(交互に、非連合軍が先)は核攻撃マーカーを配置できる。連合軍競技者がその打撃フェイズで核兵器の使用を開始した場合、連合軍競技者が最初に配置する。陣営はターン毎に希望する数の核攻撃マーカーを配置できる。配置された核攻撃マーカーごとに、競技者の核兵器ポイントマーカーを1つ減らす。

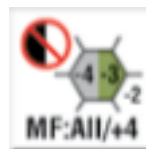
1. 非連合軍競技者は、作戦マップ上で探知された[21.0]非連合軍ユニットが存在するヘクスやポーランド国内の連合軍支配下の施設/飛行場を含むヘクス、または南北バルト海の海上/近海ボックスに核攻撃マーカーを配置できる。非連合軍競技者は、カーニングラードの保持ボックスまたは市街地/都市ヘクスに核攻撃マーカーを配置できない。
2. 連合軍競技者は、作戦マップ上の探知された[21.0]非連合軍ユニットが存在するヘクス、カーニングラードの非連合軍が支配する施設/飛行場を含むヘクス、または任意の海上/近海ボックスに核攻撃マーカーを配置できる。連合軍競技者は、保持ボックスまたは市街地/都市ヘクスに核攻撃マーカーを配置できない。
3. 両陣営は、ロシア、ベラルーシ、ドイツを除く任意の陸上エリアに核攻撃マーカーを配置できる。

14.4.3.2 核攻撃の解決

すべてのマーカーについて配置が完了し、全面核戦争(Global Thermonuclear War)[GSR 14.4.8]の判定を終えた後、それぞれの核攻撃を1つのダイスを振ることによってを解決する。

1. ダイスマ目が0-8の場合「正常爆発」である。目標ヘクス、ボックス、または陸上エリアにいる各敵ユニット、補給基地、または MSU は1ステップを失う(1ステップのユニットは除去される)。生き残ったユニットは Strike 2 マーカーを受け取る。ヘクス内の全ての要塞、施設および飛行場は破壊される。すべての橋梁ヘクスサイドは破壊される。核攻撃を実施した競技者は、同一ヘクス/ボックス内にある敵海軍ユニットを1つ破壊する(攻撃側が選択する)。
2. ダイスマ目が9の場合、さらにダイスを振り、出目が偶数の場合は上記と同じく「正常爆発」となる。出目が奇数の場合は「故障」となり、核攻撃マーカーが取り除かれる。敵ユニットに損害を与えることはできなくなり、施設/飛行場及び橋梁は無傷である。

14.4.4 核攻撃マーカー



核攻撃が「正常爆発」した場合、核攻撃マーカーは取り除かれず、さらに以下の効果が適用される。

14.4.4.1 効果値(ER)に対するペナルティ

ユニットの ER は、マーカーとの距離に応じて以下の通り影響を受ける。

14.4.4.1.1 グラウンドゼロ(爆心地)

核攻撃マーカーを持つヘクスまたは島嶼の陸上エリアにいるベラルーシのユニットは、ヘクス/島嶼の陸上エリアにいる間、ER が4減少する。他のすべてのユニットは、ER が3減少する。この効果は、島嶼以外の陸上エリアには適用されない。

14.4.4.1.2 フォールアウト

作戦マップ上で核攻撃マーカーに隣接するユニットや核攻撃マーカーを含む島嶼以外の陸上エリアにいるユニットは、ERが2減少する。

14.4.4.2 移動に対するペナルティ

徒歩(Leg)クラスのユニットは、全移動力を消費した地上移動によってのみこれらのヘクスに進入できる。自動車化(Motorized)又は機械化(Mechanized)クラスのユニットは、+4MPを消費してこれらのヘクスに進入できる。これは陸上エリアには適用されない。

14.4.4.3 補給経路に対するペナルティ

補給を決定する際、連絡線[19.2]は核攻撃マーカーの存在するヘクスに進入/通過できない。核攻撃マーカーのヘクスに位置するユニットは、潜在的な補給源に向けて連絡線を辿れる。これは陸上エリアには適用されない。

14.4.4.4 海上/近海ボックス

海上/近海ボックスには持続効果はない。ただし、全面核戦争[GSR 14.4.8]の判定を目的として、マーカーは戦略ディスプレイ上に残る。

14.4.5 核兵器施設(Nuclear Weapon Facilities)

核兵器施設を破壊しても核兵器ポイントの数量に影響を及ぼさない。核兵器施設の破壊は、勝利ポイントに計上する。

14.4.6 付随的損害の DRM

もし敵航空基地又は敵飛行場に対する核攻撃が成功した場合[GSR 14.4.3.2]、付随的損害[27.7.4]のダイス目に-2のDRMを適用する。

14.4.7 核攻撃の VP

両方の競技者にとって、核攻撃の実施は相手競技者に3VPを与える。これは「このターンのVP」(VPs This Turn)ではなく、自分のVPの合計に直接追加される。核攻撃マーカーが元々の敵の市街地または都市ヘクスに置かれた場合、追加の10VP(合計13VP)が相手競技者に与えられる。加えて、核攻撃から生じるすべてのVP(除去された敵ユニット、施設、付随的損害など)はVPの合計に直接加えられ、「このターンのVP」には加えられない。

14.4.8 全面核戦争

どちらかの競技者が核攻撃マーカーを置くたびに、核攻撃を解決するためにダイスを振る前に[GSR 14.4.3.2]、その競技者はダイスを振る。ダイス目が現在マップ上にある核攻撃マーカーの数以下である場合、ゲームは直ちに地球規模の核兵器戦争で終了する。技術的には、マーカーを置いた競技者がゲームに敗北する。

デザインノート:このルールを十分に認識してほしい。

15.0 国連決議(UN Resolution)

国連決議に関する全ての手順を無視すること。これらのルールは本ゲームでは使用しない。

16.0 選択ルール(Option Rules)

16.1 USM/USMC F-35

[上級; 非連合軍に +5~15VP]



連合軍競技者は、各空母航空団(CAW)[GSR 13.3]の F/A-18E又は F/A-18F 1ユニットを F-35C 1ユニットに交換できる。さらに彼は USMC の AV-8B 1ユニットを F-35B 1ユニットに交換できる。非連合軍競技者は、交換される1ユニット毎に+5VPを受け取る。

16.2 戦闘支援の制限

16.2.1 非連合軍の制限

[上級; 非連合軍に +5VP]

非連合軍競技者は、少なくとも1つの攻撃側ユニットおよび/または防御側ユニットと同じ国籍の航空ユニットまたはヘリコプターユニットによってのみ戦闘支援を実行できるように、自分の戦闘支援任務を制限することを選択できる。

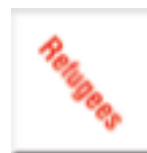
16.2.2 連合軍の制限

[上級; 連合軍に +10VP]

連合軍競技者は、その国籍の地上ユニットが1つも含まれていない戦闘に対して戦闘支援任務を実施する航空ユニットの支援評価値が半分(切り上げ)になるように、その戦闘支援任務を制限することを選択できる。この場合、CA、DE、イギリス、およびアメリカを1つの国籍として扱う。

16.3 難民(国内避難民)

[標準/上級]



両方の競技者が合意すれば、以下のルールを適用できる。このルールを適用すると、作戦マップ上の道路網には戦闘区域から逃げる人々で埋められている。その影響は以下の通り。

- GT1&2 道路以外の移動コストが2倍になる。
主要道路の移動コストが1.5MPになる。
ハイウェイは二級道路扱いになる。
- GT3&4 道路以外の移動コストは1.5倍(端数切上げ)。
主要道路は二級道路扱いになる。
ハイウェイは主要道路扱いになる。
- GT5+ すべての道路コストは通常通り

嵐(Storm)のターンには、上記のコストは全て2倍になる。道路以外の移動ポイントのコストは、国境警備隊[GSR 5.1]の効果と累積的でない。指定されたそれらのヘクスに国境警備隊効果を適用し、他のすべてに難民効果を適用する。念のため、作戦マップ上に「難民」(Refugees)マーカーを置くこと。

16.4 NATO の準備状態

[上級; 連合軍側に +12VP]

「ある意味では、人口密集地における反乱は、主に即興的で実際のであったアメリカの戦争方法を根底から覆した。」

-- Gian P. Gentile, A Strategy of Tactics:
「人口密集地における COIN と軍隊」

連合軍競技者は、掃討戦を実施する場合を除き、シナリオの期間中、NATO 地上ユニット ER を 1 減少させることができる。

デザインノート: これは NATO 部隊が COIN(反乱防止)作戦に集中し、部隊の即戦力訓練を損なったことを表している。

「冷戦の終結とアフガニスタンでの 10 年間の戦役は、反乱防止作戦を実施するために連合軍を最適化した。当然のことながら、対称的な敵に対する国家間の激しい紛争ではない。」

— John W. Nicholson,
「NATO 地上部隊: 強さと速度の問題」

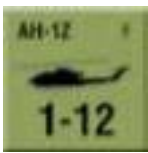
16.5 追加の米軍 Wild Weasel

[上級; 非連合軍側に +5VP]

米軍の F-22 と F-35 ユニットの Detection や SAM に対する打撃任務を実施する際、"Wild Weasel" の欄を使用する。

16.6 AH-1Z Wild Weasel

[上級; 非連合軍側に +3VP]



米海兵隊(USMC)の AH-1Z は ARM(対放射線ミサイル)を搭載できる。連合軍競技者はこの選択ルールを使用して、作戦マップ、島嶼以外の陸上エリア、または他の近海ボックスを基地としている場合、AH-1Z が "Wild Weasel" 列を使用して Detection および SAM トラックに対して "Wild Weasel" 攻撃を実施できる。

16.7 空母航空団のインターオペラビリティ

[上級; 非連合軍側に +5VP]

連合軍競技者は、任意の米空母航空団にオプションのフランス軍 Rafale M を加えることを選択できる。これは米航空ユニットに代わるものではなく、単に米国の航空ユニットと一緒に空母から運用する。

デザインノート: Rafale-M は、現在空母から運用可能な唯一の非米国製戦闘機である。

16.8 主なシナリオ開始

[標準/上級; 可変]

標準ゲームのキャンペーンシナリオとすべての上級ゲームシナリオの開始時点での代替案として、非連合軍競技者はこのオプションを使用して Gotland や Bornholm を支配下においてゲームの開始を選択できる。上級ゲームの戦略奇襲シナリオでは、ロシアに隣接しているエストニア、ラトビア、および/またはリトアニアの旗がない陸上エリアも選択できる可能性がある。

非連合軍の支配マークと、選択されたそれぞれの陸上エリアに少なくとも 3 ユニットの配置する。これらの部隊は、以下のロシア軍部隊から選択しなければならない: 第 336 海軍歩兵旅団(336th Naval Infantry Brigade)、第 98 空挺師団(98th Airborne)(2 個旅団)、第 106 空挺師団(106th Airborne)(2 個旅団)、または第 7 空中突撃師団(7th Air Assault)(2 個旅団)、そ

して上級ゲームでは、フォーメーションの HQ は、そのフォーメーションの他ユニットと一緒に配置でき、上限にはカウントされない。

競技者ノート: そこにはたった 9 個の非 HQ ユニットの存在するため、3 つまでの陸上エリアしか選択できない。

連合軍競技者は、Gotland について 10VP、Bornholm について 20VP、そしてそれ以外の陸上エリアを選択した場合は 5VP を受け取る。

もし Gotland を選択した場合、スウェーデンは自動的に連合軍に加わって参戦する[GSR 6.6.2]。

16.9 化学兵器

[標準/上級; 連合軍可変 VP]

非連合軍側だけが化学兵器を使用できる[18.2.4]。ロシア軍 HQ は、攻撃を支援するために化学兵器マーカーを配置できる。マーカーを使用するたびに、連合軍競技者には 5VP が与えられる。獲得した VP は、VP の合計に直接加算され、「このターンの VP」(VPs This Turn)には加算されない。非連合軍競技者による化学兵器の使用は、連合軍競技者に核兵器使用の許可を与え、全面核戦争判定のダイス目へ+2 DRM を与える[GSR 14.4.8]。

CW マーカーは戦略ディスプレイへの攻撃を支援するために使用できる。この場合、戦闘が解決されたら直ちにマーカーを取り除くこと。すべてのシナリオにおいて、非連合軍競技者は 12CW ポイントから始める。

16.10 トランペット第 5 条

[標準/上級; 連合軍可変 VP]

米国は、第 5 条の呼びかけに対応することへのコミットメントに条件を設けており、2 つの方法のうちの一つで反応する。連合軍競技者は以下のオプションのうちの一つを選択できる。

- シナリオには米軍ユニットは使用できない。アメリカはまだ補給ポイントを提供する。連合軍競技者は +5 VP を受け取る。
- いかなる米軍ユニットもシナリオ開始時には登場しない。NATO の増援が到着し始めると、シナリオ開始時に指定されているユニットが増援として配置される。その後、米国の増援は次のターンに到着し始める。「A」から始まり、1 ターンごとに 1 つの文字分の増援が到着する。合軍競技者は +25VP を受け取る。

16.11 イージス・アショア(Aegis Ashore)

[上級; 非連合軍側に +10VP]

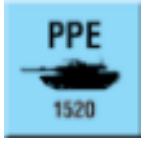


連合軍競技者は、作戦地図上のイージス・アショア カウンターをヘクス 1204 に置くことを選択できる。イージス・アショア カウンターは施設である。破壊されていない、すなわち作戦中、連合軍競技者は、ボーンホルム海盆(Bornholm Basin)と南部バルト海(South Baltic)の海上ボックスと関連する近海ボックス及び隣接する陸上エリアでの非連合軍側航空任務に対して、あたかもその任務が敵国で実施されたかのように通常 ADF [24.1]値を使用できる。同様に非連合軍ヘリコプターに対しては局地 ADF [24.2]値を使用できる。イージス・アショア・システムを使用すると、連合軍競技者はこれらの任務に対して Detection と SAM を使用できるが、AAA は使用できない。イージス・アショアは、航空基地/飛行場/施設に関する修理ルール[27.9.1]を使って修理できる。

デザインノート: イージス・アショア施設は、2018年に建設され稼働状態になる予定である。

16.12 事前配置装備(Pre-Positioned Equipment)

[上級; 非連合軍側に +10VP]



連合軍競技者は、作戦マップ上のヘクス 1520にある事前配置装備(PPE)マーカーで上級ゲームシナリオを開始できる。このマーカーは、非連合軍の打撃と SOF 襲撃によって攻撃される可能性がある。それは強化型目標であり、

施設のように損害を受けるが、修理できない。

第1ターンの増援・補充フェイズ中に、マーカーが無傷又は打撃1マーカーを持っている場合、連合軍競技者は1個の ABCT [GSR 3.3]ユニットを選び、それをそのマーカーで置き換える。PPE マーカーが打撃2マーカーを持っている場合、ユニットを減少面に置く。PPE マーカーが破壊された場合、ユニットは配置されない。

もし PPE マーカーが破壊された場合、非連合軍競技者は 2VP を受け取る。

16.13 ステルス航空機の補充

[上級; 非連合軍側に +10VP]

GSR 8.6 に記載されているユニットタイプに加えて、連合軍競技者は F-22 と F-35 航空ユニットを補充できる。F-35 は、連合軍競技者が選択ルール GSR 16.1 を選択した場合のみ補充できる。F-22 の補充コストは、1ステップあたり 2 補給ポイントではなく 3 補給ポイントに増加する。

16.14 準備護衛(Ready Escort)

[上級]

両競技者が合意すると、「準備完了」ボックスから護衛任務を実施できる。つまり、航空優勢ボックスに配置される必要はない。

デザインノート: この選択ルールは、航空戦ゲームを少し変更する。元々のルールに慣れるまでは使用しないことを奨励する。このルールは実験的なものである。

「シナリオの開発は、分析を可能にするために将来の紛争に関する実際には発生していない状態についての簡潔で説得力のあるストーリーを生み出す芸術的および準科学的プロセスである。」

- Alec Barker,

「シナリオを戦う」、CASL の戦略的ゲームに関する講演

17.0 シナリオ

「戦闘形態よりも重要なのは、ロシアがそれらを採用する可能性のあるシナリオである。ここでは、異なる政治目的に対応する 2 つの本質的に異なる種類の攻撃性を区別することが可能である。1 つ目は、NATO の集団防衛メカニズムの発動を回避するために、大部分が非軍事的な戦術を採用し、戦争には至らない程度のあいまいで低強度の作戦である。もう一つは、他の国や国々への突然の決定的な攻撃である。考えられるバリエーションとしては、主にロシア民族が居住する領土を押収することを目的とした行動が含まれる。西側と対決する交渉チップとしてそれを使用するために NATO 領域の一群を占領すること。さらには油田やガス田を占領するためにノルウェーを電撃的占領すること。それは、イラクがクウェートに侵攻した後に起こったのと同じように、石油価格の上昇を引き起こす可能性が高いだろう。ロシアの挑戦について西側が考えることは、最初のシナリオに過度に焦点を当てていて、誤って 2 番目のシナリオの可能性を却下した。」

- Tomasz Paszewski,

「ポーランドは自身を守ることができるか」、
Survival: Vol 58, No 2

シナリオは、標準と上級の 2 つのタイプに分けられる。標準シナリオでは、通常、フルマップ、フルゲームのシナリオもあるが、マップの一部だけで小さな軍事行動を調査し、使用する駒の数を減らし、より短くしている。それらは標準ルールだけでプレイすることを意図している。上級シナリオでは、マップ全体を使用し、すべての駒を(潜在的には)使用し、プレイには時間がかかる。

17.1 標準シナリオ(Standard Scenario)

標準シナリオは、シナリオ特別ルール(Scenario Special Rules SSR)を除いて標準ルールでプレイされる。

17.1.1 スヴァルキ・ギャップ(Suwalki Gap)

冷戦中、フルダギャップは西ヨーロッパの中心部への主要な s 進攻ルートであったため、NATO の計画立案者の注目の的であった。バルカン半島にとってもポーランドにとっても、スヴァルキ・ギャップはそれ自体進攻ルートではないが、カーリーニングラードのロシアの飛び地とロシアの同盟国ベラルーシの間の狭い回廊である。この回廊を通じてポーランド及びバルト三国最南端のリトアニアとの間で陸上で接続されている。

アメリカ陸軍ヨーロッパの司令官、ベン・ホッジス中將は以下のように述べている。「これこそが重要な地理的要素である」

ゲームの長さ: 3 ターン(1.5 週間)

プレイ領域: ヘクス xx16 及びそれよりも北、およびヘクス 40xx 及びそれよりも東にあるすべてのヘクス。攻撃ヘリコプターは、プレイ領域外のヘクスに配置して使用できる。

初期配置:

連合軍競技者が先に配置する。

連合軍シナリオ仕様

United States	
Unit	Location
1/82	4514
173, 2 ACR (reduced)	4407
AH-64/82	3109
Replacement Points: GT = 1; GT2 = 2	

Poland	
Unit	Location
18 Recon (reduced)	4514
15 Giz/16	4508
1 Var/16 (reduced)	4509
20 Bar/16 (reduced)	4207
7 Pom/12 (reduced)	4007
Mi-24	anywhere in Poland
Replacement Points: Each GT = 1	

Rapid Reaction Corps	
Unit	Location
FR 11 BP/RRC, BE Light/RRC	any setup hex listed above
NATO Replacement Points (not usable by US): GT1-2 = 1	

非連合軍シナリオ仕様

Russia	
Unit	Location
7/Kalin, 79Gds/Kalin, non-Allied Control marker	4105
6/20Gds, 12GT/4GT, 13GT/4GT	4506
15Gds/2Gds, 1Gds/2Gds	4406
9/20Gds	4305
79/WMD (Rocket Artillery)	4505
33/SMD	4608
27/WMD	4808
1 GT/WMD	4603
Mi-28, Mi-24	3803
Replacement Points: GT1 = 1; GT2 = 2	

Belarus	
Unit	Location
6/West, 11/West	4615
19/NW, 120Gds/NW	4614
Rocket Artillery/West	4714
Rocket Artillery/Northwest	4713
Mi-24	Belarus Land Area (see GSR 5.6.6)
Replacement Points: Each GT = 1	

初期配置後、非連合軍競技者は、連合軍ユニットから3ヘクス以内にある装甲旅団1つと自動車化歩兵旅団2つを減少戦力にしなければならない。

増援

Turn	Nation	Unit	Location
1	Poland	25 Air Cav; 6 Airborne	SSR #6
1	Canada	RCR BG	SSR #6
2	US	2/82	SSR #6
2	Poland	2 Recon	*
2	NATO	11/RRC; Folgore/RRC	SSR #6

*ゲーム領域の西端のいずれかの道路ヘクスから進入する

シナリオ特別ルール

- 主導権:** 非連合軍競技者は GT1 と GT2 に主導権を得ている。GT3 は競合状態である。
- プレイの手順:** ゲームは第1ターンの主導権側戦闘 (Initiative Combat) セグメントから開始する。
- 天候:** 3ターンスべて晴天 (Clear) である。
- 空中機動ポイント:** 連合軍競技者は4空中機動ポイントを持っている。空中機動によって到着する増援は、これらのポイントを使用しない。
- 航空輸送及び空挺降下:** 航空輸送 [8.5.2] は認められない。空挺降下 [8.5.3] は許される。
- NATO の増援:** これらの増援は、プレイ領域内で、敵 ZOC 内にいない空中機動の着陸に適した任意のヘクスに配置できる [8.5.4.3.1]。空挺部隊も NATO 保持ボックスに配置され、引き続きターンに空挺降下によって進入できる。
- 航空ポイント:** ([] 内は航空優勢レベル)

GT	Non-Allied	Allied
1	4 [Advantage]	2
2	3 [Advantage]	2
3	2 [Contested]	2

注意: 航空ポイントの損失はカウントしない。各ターンの開始時に割り当てを更新する。

勝利条件:

GT3 の最後に VP を多く獲得した側がシナリオの勝者になる。両陣営の総 VP が同じ場合、シナリオは引分けとする。このシナリオでは VP 表 (VP Chart) は使用しない。代わりに、競技者はシナリオの終了時点で以下のヘクスを支配下に置くことで VP を獲得できる。それ以外では VP を獲得できない。

- Bialystok (4514) [4VP]
- Augustow (4509) [2VP]
- Suwalki (4407) [2VP]
- Olecko (4207) [2VP]
- Elk (4108) [2VP]

17.1.2 レッド・ストーム：バルト諸国進攻(Red Storm: The Baltic Invasion)

このシナリオは完全に戦略ディスプレイ上で行われ、ポーランドでの保持行動を行いながら圧倒的な勢力でバルト諸国を侵略し、NATO による介入が本格的に始まる前に世界に既成事実を主張するロシアによる試みを描いている。

競技者ノート: このシナリオは、現在の NATO の原則と方針を考えると、連合軍にとって特に厳しいものであるため、ソリティアのシナリオとして最も有用である。

ゲームの長さ：3 ターン(1.5 週間)
 プレイ領域：戦略ディスプレイ。Russia, Belarus, Estonia, Latvia, 及び Lithuania の陸上エリアを競技に使用する。Kaliningrad は使用しない。
 初期配置：
 連合軍競技者が先に配置する。

連合軍シナリオ仕様

United States
1 x SBCT/ABCT [GSR 3.3](第 1 騎兵、第 3、第 4 師団から無作為抽出)およびその同じフォーメーションからの AH-64 - Estonia, Latvia, 又は Lithuania の任意の陸上エリアに配置する。

Estonia, Latvia, Lithuania
"R"以外の全ユニットを該当する国家の任意の陸上エリアに配置する。全ての"R"ユニットをカップに入れる。これらは増援として登場する。

NATO
以下の大隊をカップなどの入れ物に入れる。カナダ PPCLI、ドイツ Jager 291/FG、Jager 292/FG、フランス 3 Hus/FG、1/FG、イギリス 40 Cdo、42Cdo、45 Cdo、2Para/RRC、3 Para/RRC、オランダ arines、イタリア 66/Friuli、Ser/Friuli、4 Genoa/Friuli。それらを無作為に 2 枚引き、Estonia, Latvia, 又は Lithuania のいずれかの陸上エリアに配置する。

補充ポイント：連合軍の補充ポイントはない

非連合軍シナリオ仕様

Russia
76 Gds [2 units], 7 AA [2 units], 98 Abn [2 units], 1 GT/WMD, 27/WMD, 25/6, 138/6, 238 Gds/6, 79 Rocket Artillery/WMD, 1 x Mi-24 in either the Russia or Belarus Land Areas.
Replacement Points: 1 each GT.

増援

Turn	Nation	Unit	Location
1-3	Baltics	Two random "R" units	↑
1	US	1/82	↑
2	US	2/82, 3/82	↑
2	NATO	Three random RRC units	↑

↑ 自軍支配下又は競合状態の陸上エリア
 ↓ 自軍支配下の陸上エリア又は空挺降下を利用して任意の陸上エリア

シナリオ特別ルール

1. **主導権**：非連合軍競技者は GT1 と GT2 に主導権を得ている。GT3 は競合状態である。
2. **天候**：3 ターンすべて晴天(Clear)である。
3. **海軍**：このシナリオでは海軍ルールを使用しない。海上支配のダイスを振らない。
4. **空中機動ポイント**：非連合軍競技者は 4 空中機動ポイントを持っている。
5. **航空輸送及び空挺降下**：航空輸送[8.5.2]は認められない。空挺降下[8.5.3]は許される。
6. **航空ポイント**：([] 内は航空優勢レベル)

GT	Non-Allied	Allied
1	4 [Advantage]	2
2	3 [Contested]	3
3	2 [Contested]	2

注意：航空ポイントの損失はカウントしない。各ターンの開始時に割り当てを更新する。

勝利条件

このシナリオでは VP 表(VP Chart)は使用しない。代わりに、競技者は次のようにして VP を獲得できる。両陣営は、ターン終了時に支配下にある各陸上エリアに対して、それぞれのターンに VP を獲得できる。各陸上エリアは現在のゲームターンに等しい VP ポイントの価値があり、例えば GT1 では、各陸上エリアは 1 ポイントの価値がある。ただし、

Tallin,Riga,Vilnius：それぞれ+1VP

もし 2 人で競技する場合、GT3 終了時に多くの VP を獲得した競技者が勝利する。もし両陣営が獲得した VP が同じ場合、引分けとなる。

もしソリティア競技の場合、ロシア陣営は以下のスケジュールに従って、ターン終了時に進行状況を確認する。VP 値がそれぞれの目標値を上回った場合、彼は勝利する。

- GT1 - 7
- GT2 - 12
- GT3 - 14

17.1.3 作戦名「北極嵐」: バルト諸国奪回(Operation Arctic Storm: Retaking the Baltics)

このシナリオは戦略ディスプレイのみ使用する。バルト諸国を奪回するための NATO の試みを描いている。

競技者ノート: このシナリオの主な目的は、戦略ディスプレイ上での空挺降下、空中機動、および強襲上陸のルールを学ぶことにある。このシナリオは、ロシア側が実施すべきことが実際には多くないため、ソリティアが最も適している。

ゲームの長さ: 2 ターン(1 週間)

プレイ領域: 戦略ディスプレイ。Russia, Belarus, Estonia, Latvia, 及び Lithuania の陸上エリアを競技に使用する。

Kaliningrad は使用しない。

初期配置:

非連合軍競技者が先に配置する。

非連合軍シナリオ仕様

Russia
Estonia, Latvia, Lithuania 又は Russia のいずれかの陸上エリアに配置する。76Gds[2 ユニット]、7AA [2 ユニット]、98Abn[2 ユニット]、1GT/WMD、27/WMD、25/6、138/、238Gds/6、79 Rocket 砲/ WMD、1xMi-24。非連合軍の支配マーカーを Estonia, Latvia, Lithuania の全ての陸上エリアに配置する。Northern Baltic の海上ボックスに RU SAG
補充ポイント: 毎ターン 1 ポイント

連合軍シナリオ仕様

NATO
米陸軍第 82 師団[5 ユニット]、第 101 師団[6 ユニット]を Poland に配置する。NATO Rapid Reaction 軍団[7 ユニット]を NATO 保持ボックスに配置する。ドイツ SO 部隊[2 ユニット]を Germany に配置する。USMC 1/6、2/6、3/6、1/2、2/2、3/2、2-R、2、2-LAR、AH-1Z、2 x USN AMPH、1 x USN SAG を Poland に配置する。1 x USN CVN BG を North Sea に配置する。
補充ポイント: 毎ターン 1 ポイント

増援

このシナリオでは両陣営とも増援は登場しない。

シナリオ特別ルール

1. **主導権:** 連合軍競技者は GT1 と GT2 に主導権を得ている。
2. **天候:** すべて晴天(Clear)である。
3. **海軍:** このシナリオでは海軍ルールを使用する。連合軍競技者は Bornholm Basin 及び Southern Baltic の海上ボックス及び関連する近海ボックスを連合軍が支配する。それ以外は全て競合状態である。潜水艦脅威レベル及び ASW レベルはいずれも 4 である。第 1 ターンに海上支配判定のダイスチェックは実施しない。ロシア軍の SAG は移動できないが、通常通り後退は行う。
4. **空中機動ポイント:** 非連合軍競技者は 2 空中機動ポイント、連合軍競技者は 6 ポイントを持っている。
5. **航空輸送及び空挺降下:** 航空輸送[8.5.2]は認められない。空挺降下[8.5.3]は許される。
6. **Poland:** このシナリオでは、Poland はあらゆる目的で通常の陸上エリアとして扱う。連合軍ユニットは、まるでそれが隣接する陸上エリアであるかのように、Germany または保持ボックスから Poland へ移動できる。
7. **航空ポイント:** ([] 内は航空優勢レベル)

GT	Non-Allied	Allied
1	8 [Advantage]	3
2	8 [Contested]	3

注意: 航空ポイントの損失はカウントしない。各ターンの開始時に割り当てを更新する。

勝利条件

このシナリオでは VP 表(VP Chart)は使用しない。代わりに、競技者は次のようにして VP を獲得できる。両陣営は、ターン終了時に支配下にある各陸上エリアに対して、それぞれのターンに VP を獲得できる。各陸上エリアは現在のゲームターンに等しい VP ポイントの価値があり、例えば GT1 では、各陸上エリアは 1 ポイントの価値がある。ただし、

Tallin,Riga,Vilnius: それぞれ+1VP

GT2 終了時に多くの VP を獲得した競技者が勝利する。もし両陣営が獲得した VP が同じ場合、引分けとなる。

17.1.4 ワルシャワ包囲(Siege of Warsaw)

このシナリオは、戦争の数週間後の状況を描写し、ロシアとその同盟国はワルシャワへの扉をノックした。

ゲームの長さ：2ターン(1週間)

プレイ領域：Warsaw から3ヘクス以内のみをプレイ領域とする。

初期配置：

連合軍競技者が先に配置する。

連合軍シナリオ仕様

全てのユニットを Warsaw の市街地ヘクスから1ヘクス以内に配置する。

United States
3/82, 1/101, 173 (reduced), 2 ACR (reduced), 1 x AH-64/82, 1 x AH-64/101

Poland
1 Var/16 (reduced), 25 Air Cav (reduced), 6 Airborne, 9 Recon

Rapid Reaction Corps
1T Folgore/RRC, UK 2 Para/RRC

非連合軍シナリオ仕様

全てのユニットを Warsaw の市街地ヘクスから2~3ヘクスの位置に配置する。

Russia
Non-Allied Control markers in 3023, 3122, 3220, 3722
All 58/SMD Army [10 units], 1 GT/WMD, 7 GT/WMD, 6/20Gds, Mi-28

Belarus
6/West, 11/West, 19/NW, 120Gds/NW, Rocket Artillery/West, Rocket Artillery/Northwest, Mi-24

セットアップ後、非連合軍競技者は、装甲1個と自動車化歩兵2個を減少戦力にしなければならない。

増援

このシナリオでは両陣営とも増援は登場しない。

シナリオ特別ルール

1. **主導権**：非連合軍競技者はGT1とGT2に主導権を得ている。
2. **プレイの手順**：ゲームは第1ターンの主導権側戦闘(Initiative Combat)セグメントから開始する。
3. **天候**：すべて晴天(Clear)である。
4. **補充ポイント**：
 - ・**連合軍**:GT1に、もし連合軍が3322を支配している場合、連合軍競技者は2補充ポイントを受け取る。この補充ポイントはどの国籍のユニットでも使用できるが、3322までLOCを迎えるユニットのステップ回復のみ使用でき、ユニットの再建には使用できない。
 - ・**非連合軍**:GT1に非連合軍競技者は4補充ポイントを受け取る。敵ZOC内のユニットも含めて補充ポイントを受け取ることができる。
5. **航空ポイント**：([] 内は航空優勢レベル)

GT	Non-Allied	Allied
1	4 [Contested]	4
2	5 [Contested]	4

注意：航空ポイントの損失はカウントしない。各ターンの開始時に割り当てを更新する。

勝利条件

このシナリオではVP表(VP Chart)は使用しない。代わりに、競技者はシナリオ終了時点で以下のヘクスを支配することによりVPを獲得できる。

- ・Warsawの各市街地ヘクスにつき2VPの価値がある。
- ・Legionowo(3320)、Marki(3421)、Pruszkow(3223)及びOtwock(3522)は、それぞれ1VPの価値がある。

シナリオ終了時に多くのVPを獲得した競技者が勝利する。もし両陣営が獲得したVPが同じ場合、引分けとなる。もしVPヘクスに位置する連合軍ユニットが、プレイ領域の外側までハイウェイを使ってLOCを引くことができた場合、非連合軍が勝利した場合には引分けに格下げになる。

17.1.5 バルト諸国防衛(Defense of the Baltic)

ロシアと西側の間の緊張が高まるにつれて、ロシア大統領は、より大きな NATO 同盟国の一部の拡張を、現実のものであれ想像上のものであれ、認識している。バルト諸国で何ヶ月もの間、プロのロシア人によるデモが行われた後、彼は行動することを決心し、エストニア、ラトビア、およびリトアニアの国境でのロシア軍の大規模な演習は侵略となる。さらに、ロシアとベラルーシの軍隊は、ポーランドの国境を越えて貧弱なスヴウルキ・ギャップを確保するために、そして可能であれば、ポーランド人の早期制圧を目指す。このシナリオは、標準ゲームにおけるキャンペーンシナリオである。

初期配置：

連合軍競技者が先に配置する。

非連合軍シナリオ仕様

割り当て：6 空中機動ポイント

潜水艦脅威レベル：4

補充ポイント：

ロシア：GT1=4 / GT2-3=3 / GT4=4 / GT5+ =2

ベラルーシ：GT1=3 / GT2=2 / GT3-4=1 / GT5+ =0

セットアップ

Russia	
"Kalin"地上ユニットを Kaliningrad 陸上エリア又は Kaliningrad のいずれかの市街地、都市又は町ヘクスに配置する。41/SMD と 58/SMD を除く全てのロシア軍地上ユニットとヘリコプターを Russia 又は Belarus 陸上エリアに配置する。全てのベラルーシ地上ユニット及びヘリコプターを Belarus 陸上エリアに配置する。SAG を非連合軍支配下又は競合状態の海上ボックスに配置する (SSR#5)。	

増援スケジュール

Turn	ユニット
GT2	41/SMD Army[8 ユニット](Russia 又は Belarus 陸上エリア)
GT4	58/SMD Army[10 ユニット](Russia 又は Belarus 陸上エリア)

連合軍シナリオ仕様

割り当て：10 空中機動ポイント

ASW レベル：2

セットアップ

Poland	
Unit	Location
18 Recon	4514 (Bialystok)
20 Bar/16	3206 (Bartoszyce)
9/16	2704 (Braniewo)
15 Giz/16	3808 (Gizycko)
1 Var/16	3321, 3322, or 3422 (Warsaw)
7 Pom/12	1103 (Slupsk)
Mi-24	1817 & 2207
2 Leg/12, 12/12	anywhere in Poland
25 Air Cav	anywhere in Poland
6 Airborne	anywhere in Poland
11/2 Division [3 units]	anywhere in Poland
9 Recon	anywhere in Poland
1 x SAG	in Poland Land Area or Southern Baltic Inshore or At Sea Box

増援スケジュール

Turn	Units
GT2	2 Recon (any Primary Road on south Operational Map edge) 21 Podhale (Air Transport or GT3) 5 x Replacement Points
GT3	21 Podhale (any Primary Road on south Operational Map edge) 5 x Replacement Points
GT4+	2 x Replacement Points

Estonia, Latvia, Lithuania	
"R"以外の全てのエストニア、ラトビア、リトアニアユニットをそれぞれ該当する国の陸上エリアに配置する。残った"R"ユニットを不透明なカップに入れ、無作為に 6 ユニットの引き、上記に従って配置する。	

バルト海諸国増援スケジュール

エストニア、ラトビア、およびリトアニアの"R"ユニットは、上記のようにカップ内に入れられ(NATO 増援と別にする)、自国の旗の陸上エリアが非連合軍の支配下でない場合、無作為に引かれる。	
GT1	4 x 増援
GT2	4 x 増援
GT3	3 x 増援

United States	
米国は増援 A-D を既に受け取っている。さらに、米国は 2 つの ACR と 1 つのランダムに描かれた US 7-7-8 ABCT と同じフォーメーションから AH-64 1 つを持っている。これらは、Germany, Poland, Latvia, Lithuania, 又は Estonia に配置できる。USMC 1/2, 2/2, 3/2 歩兵大隊、2-R 偵察 Bn、2-LAR、2Armor、AH-1Z、2 x USN AMPH、および 2 x USN CVN BG を North Sea に配置する。	

米軍の増援：

毎ターン1文字分の増援が登場する。GT1に「E」から開始する。

NATOの増援：

すべての NATO 地上ユニット及び攻撃ヘリコプターを(上記のバルト諸国増援とは別に)不透明なカップに入れる。GT2 から始めて、NATO 増援スケジュールに従ってそれらを引いてくる。

シナリオ特別ルール

- 主導権：**非連合軍競技者は GT1 と GT2 に自動的に主導権を得ている。その後は通常通り主導権を決定する。
- 奇襲：**第1ターンにおける主導権戦闘セグメント及び拡張戦闘セグメントにおける非連合軍による全ての攻撃について、CRT 上で右へ1コラムシフトを得る。
- 天候：**非連合軍競技者が季節及び第1ターンの天候を選択する。その後は通常通り天候を決定する。
- 国境守備隊：**GSR 5.1に従って移動制限を適用する。
- ゲーム開始前移動：**非連合軍のセットアップ完了後、連合軍競技者は作戦マップ上の各地上ユニットをその全移動力で移動できる。移動したユニットは橋梁の構築/破壊は実施できない。また空中機動、航空輸送、空挺降下を使用できない。ユニットは敵国に入ることはできない。ZOCは国境を越えて広がらない。
- ゲーム開始前の海上支配権：**非連合軍の SAG をセットアップする前に、対象となるすべての海上ボックスに対して海上支配のダイス判定を行うこと。連合軍支配の結果は競合状態として扱う。
- 主導権 VP：**28VP
- 自動的勝利 VP：**80VP
- 勝利レベル：**

圧倒的勝利(Overwhelming)	100+
決定的勝利(Decisive)	80-99
実質的勝利(Substantive)	35-79
辛勝(Marginal)	20-34
引分け(Draw)	0-19
- ゲーム終了：**GT12の終わりまでに自動勝利を勝ち取った競技者がいない場合、ゲームは終了し、最終 VP の差からシナリオ特別ルール#9に示した勝利レベルに従って勝者を決定する。あるいは、競技者同士の合意に基づき、明らかな勝者が現れるまでプレイを続けてもよい。

17.2 上級シナリオ(Advanced Scenario)

「振り返ってみると、1999年はヨーロッパの安全保障における極めて重要なターニングポイントと見なされる可能性がある。それ以来、ソビエト連邦の崩壊が今世紀最大の地政学的大惨事であると信じている元 KGB 職員であったウラジミール・プーチン(Vladimir Putin)が権力を握った年である。それ以来、彼は東ヨーロッパでロシアの覇権を再確立し、ヴィスワ川の西側までモスクワの強制力が及ぶ地域を回復することを誓ったようである。」

– Dr. Phillip A. Karber,
「ロシア-ウクライナ戦争から学んだ教訓
- 個人的な観察」

上級シナリオは上級ルールでプレイされる。上級ゲームのシナリオをセットアップするために、競技者は以下の順番でこれらの手順を実行する。

- シナリオを選択する。
- シナリオで示されている全てのマップ上のユニットを配置する。連合軍が最初に実行する。
- NATO 増援における第5条導入の DRM を決定する [GSR 17.2]。
- 他の NATO 及び米軍のユニットを「NATO & US Setup Player Aid」に従って配置する。
- 選択ルール[GSR 16.0]の導入について合意し、VP を調整する。
- ゲーム前のシナリオ特別ルールを順番に適用する。
- 天候フェイズから競技を開始する。

デザインノート: NATO のセットアップルールは、多くのダイスローリと無作為抽出を必要としている。競技者は、もちろん、ユニットをセットアップするときに単純にユニットを選ぶのは自由である。

17.2.1 第 5 条導入の DRM(Article 5 Entry DRM)

この DRM は、米国以外の NATO 諸国が紛争における第 5 条の義務を果たすためにどれだけ早く移動できるかを決定する。個々のシナリオにはシナリオ固有の第 5 条 DRM も記載されている。

第 5 条導入の DRM を決定するには、無作為と意図的という 2 つの方法がある。

17.2.1.1 無作為決定

ダイスを振る。以下の表でダイス目を参照した結果が第 5 条導入の DRM を決定する。

Die Roll	Article 5 Entry DRM
0	-1
1-3	0
4-7	+1
8	+2
9	+3

17.2.1.2 意図的な決定

上記の無作為決定方法の代わりに NATO 競技者は単純に第 5 条導入の DRM を決定できる。

17.2.1.2.1 第 5 条導入による VP 獲得

もし第 5 条導入の DRM について意図的に決定する場合、下表で指定した競技者が第 5 条導入に伴う VP を獲得できる。

Article 5 Entry DRM	VP Awarded
-1	Allied: 20
0	Allied: 10
+1	Non-Allied: 15
+2	Non-Allied: 25
+3	Non-Allied: 35

デザインノート: DRM のために無作為決定することは、あなたが本質的にチャンスを取っているのです、いかなる VP 獲得とも関連付けられていない。振り幅が大きすぎると感じる場合は、無作為決定時に VP 値の半分(切り上げ)を使用すること。

17.2.2 導入 DRM の効果(Entry DRM Effects)

彼がまだ導入に成功していない場合、各増援及び補充フェイズの始めに、連合軍競技者はダイスを振る。

“These go to eleven”

--- Nigel Tufnel

彼が 11 以上の目を出した場合、NATO 増援が NATO 増援スケジュールに従って、そのゲームターンが増援の最初のゲームターンとしてマークされた状態で到着し始める。ダイス目には以下の DRM が適用される。

- +/- 第 5 条導入の DRM
- + 現在のゲームターン
- + シナリオ指定の第 5 条 DRM
- +1 ポーランド、バルト諸国、米軍以外の地上ユニットがステップ損失を被っている場合
- +1 ポーランド、バルト諸国、米軍以外の航空機ユニットが損害又は除去されている場合
- +3 非連合軍が Bornholm を支配するか、又は North Sea/Bornholm Basin 接続部に機雷を敷設した場合

17.2.3 NATO 及び米軍のセットアップ

すべての上級ゲームシナリオで、NATO&US Setup Player Aid に従って NATO 及び US ユニットのセットアップする。マップにセットアップされていないユニットは、増援スケジュールの一部として登場する(NATO または US)。無作為抽出を容易にするために、いくつかの NATO と米国の地上及び航空機ユニットは不透明な容器に入れられる。アメリカ軍ユニットはアメリカ軍増援スケジュールに従って引かれる。第 5 条導入のダイスチェックが成功すると、NATO ユニットの NATO 増援スケジュールに従って引かれる。

17.2.3.1 – 17.2.3.4 (NATO&US Setup Player Aid を参照)

17.3 自動的勝利(Automatic Victory)

すべての上級シナリオにおいて、いずれの陣営も第 4 ターン以降の勝利決定フェイズのステップ 3 において、以下の条件を達成すると即座に自動勝利を達成できる。

- 非連合軍** Slupsk(1103)、Bydgoszcz(1615,1714)及び Poznan(1020)を支配する。これらのヘクスは孤立してはいけけない(そのヘクスに非連合軍ユニットが位置していると仮定する)。
- 連合軍** もし連合軍競技者が Tallinn、Riga 及び Vilnius から Warsaw 及び Germany の両方に陸上 LOC を迎える場合。その LOC は作戦マップ上の道路を辿っていかなければならない。

デザインノート: どちらも「当たり前」の状況ですが、競技者はこれらを知りたがっている。

17.3.1 オプション

上記の条件を自動的勝利判定のトリガーとして扱う [12.2]。

17.4 戦略的奇襲

「ロシアは我が国の安全保障にとって最大の脅威であるため、米国に対して現実の脅威をもたらす可能性のある国について話したいのであれば、私はロシアを指摘しなければならない。」

--- General Joseph Dunford

初期配置：

連合軍が先に配置する。

非連合軍シナリオ仕様

配置：15 核兵器ポイント、33 補給ポイント、6 空中機動ポイント、全ての特殊部隊カウンター(6 Russian / 2 Belarussian)、3MSU、15 巡航ミサイルポイント、15 ミサイルポイント

防空値：Detection=8、SAM=7、AA=2

潜水艦脅威レベル：4

補充ポイント：

Russia: GT1=2 / GT2=3 / GT3-4=4 / GT5+= 2

Belarus: GT1=1 / GT2=2 / GT3-4=1 / GT5+= 0

セットアップ

Russia
“Kalin”地上ユニットを Kaliningrad 陸上エリア又は Kaliningrad のいずれかの市街地、都市又は町ヘクスに配置する。CMD、41/SMD 及び 58/SMD を除く全てのロシア軍地上ユニット、MSU、ヘリコプターを Russia 又は Belarus 陸上エリアに配置する。全てのベラルーシ地上ユニット及びヘリコプターを Belarus 陸上エリアに配置する。SAG を任意の海上ボックス(North Sea 除く)に配置する。全てのロシア軍航空機ユニットを、Russia 準備完了ボックスに配置する。また、全てのベラルーシ航空機ユニットを Belarus 準備完了ボックスに配置する。S-400SAM カウンター1個を Kaliningrad(3101)に配置し、もう1個を Volodino(3803)に配置する。

増援スケジュール

Turn	ユニット
GT1+	2 x 補給ポイント、1 x 巡航ミサイルポイント、1 x ミサイルポイント
GT2	CMD ユニット[8 ユニット]、2 x RU SOF
GT4	41/SMD Army[9 ユニット](Russia、Kaliningrad*又は Belarus 陸上エリア)、2 x RU SOF
GT6	58/SMD Army[11 ユニット](Russia、Kaliningrad*又は Belarus 陸上エリア)、2 x RU SOF

*Suduva を非連合軍が支配している場合のみ

連合軍シナリオ仕様

配置：15 核兵器ポイント、20 補給ポイント、8 空中機動ポイント、6 特殊部隊カウンター(2 Polish / 1 Estonian, Latvian, Lithuanian, US)[全て“Used”状態]、1 補給基地、1MSU、10 ミサイルポイント、NATO 及び US は[GSR 17.2.3]

防空値：Detection=7、SAM=6、AA=1、AWACS 優勢レベル=1

ASW レベル：0

セットアップ

Poland	
Unit	Location
18 Recon	4514 (Bialystok)
2 Corps HQ, 1 Var/16	3321, 3322, or 3422 (Warsaw)
16 Pom/2 HQ	2406 (Elblag)
20 Bar/16	3206 (Bartoszyce)
9/16	2704 (Braniewo)
15 Giz/16	3808 (Gizycko)
7 Pom/12	1103 (Slupsk)
Mi-24	1615 & 2207
1 x SAG	in Poland Land Area or Southern Baltic Inshore or At Sea Box.
All Polish air units...	in the NATO Ready Box.

ポーランド増援スケジュール

Turn	Units
GT1	MNCNE HQ and 12/MNCNE (except 7 Pom/12) [3 units] (Any road hex on the west Operational Map edge) 25 Air Cav (Air or Airmobile Transport) 6 Airborne (Air or Airmobile Transport) 11/2 [4 units] & 9 Recon (any road hex south of 1013 on the west Operational Map edge) 1 x SOF Marker 3 x Replacement Points
GT2	2 Recon (any Road on south Operational Map edge) 21 Podhale (Air Transport or GT3) 4 x Replacement Points
GT3	21 Podhale (any Road on south Operational Map edge) 4 x Replacement Points
GT4+	2 x Replacement Points

Estonia, Latvia, Lithuania

”R”以外の全てのエストニア、ラトビア、リトアニアユニットをそれぞれ該当する国の陸上エリアに配置する。

バルト諸国増援スケジュール

エストニア、ラトビア、およびリトアニアの”R”ユニットは、カップ内に入れられ(NATO 増援と別にする)、自国の旗の陸上エリアが非連合軍の支配下でない場合、増援スケジュールに従って無作為に引かれる。増援ユニットは、これらの国々の自軍支配下又は競合状態の陸上エリアに配置する。

Turn	Units
GT1	2 x Reinforcements
GT2	4 x Reinforcements
GT3	4 x Reinforcements
GT4	4 x Reinforcements
GT5	3 x Reinforcements

米軍の増援

1 ターンに 1 文字分。第 1 ターンに”A”から開始する。また毎ターン 2 補給ポイントを得る。

補充ポイント：GT1=0 / GT2-4=2 / GT5+=1

NATO の増援

NATO 増援が GSR 17.2.2 に従って到着し始めたら、以下が適用される

NATO 増援スケジュールと 1 ターン 2 補給ポイント

補充ポイント：GT1-2=0 / GT3+=1

シナリオ特別ルール

- 主導権**：非連合軍競技者は GT1 と GT2 に自動的に主導権を得ている。その後は通常通り主導権を決定する。
- 奇襲**：第 1 ターンにおける非連合軍による全ての攻撃について、CRT 上で右へ 1 コラムシフトを得る。
- 天候**：非連合軍競技者が季節及び第 1 ターンの天候を選択する。その後は通常通り天候を決定する。
- ゲーム開始前移動**：非連合軍のセットアップ完了後、連合軍競技者は作戦マップ上の各地上ユニットをその移動力の半分(端数切上げ)で移動できる。移動したユニットは橋梁の構築/破壊は実施できない。また空中機動、航空輸送、空挺降下を使用できない。ユニットは敵国に入ることにはできない。ZOC は国境を越えて広がらない。
- ゲーム開始前の海上支配権**：Bornholm Basin から開始して、対象となるすべての海上ボックスに対して海上支配のダイス判定を行う。航空優勢が確立されていないため、航空優勢の DRM は適用しない。連合軍は、海上ボックスの支配[GSR 5.6.1]の要件を満たしている場合のみ支配権を得ることができる。それ以外は連合軍支配の結果は競合状態として扱う。すべての近海ボックスは競合状態で開始する。すべての海軍ユニットの探知判定を行う。
- 非連合軍のミサイル/巡航ミサイル攻撃**：プレイの開始前に、非同盟国は任意の適切な目標に 10 のミサイル/巡航ミサイル攻撃を行うことができる。航空基地/飛行場への損害は、第 1 ターンの航空優勢任務におけるステップ a 及び b にカウントし、付随的損害が直ちに解決する。これらの攻撃によって獲得した VP は、このターンの VP ではなく、VP の合計に直接加える。
- 主導権 VP**：30VP
- 自動的勝利 VP**：125VP
- シナリオ特別第 5 条 DRM[17.2.2]**：-1
- 勝利レベル**：

圧倒的勝利(Overwhelming)	135+
決定的勝利(Decisive)	120-134
実質的勝利(Substantive)	90-119
辛勝(Marginal)	60-89
引分け(Draw)	0-59
- ゲーム終了**：GT12 の終わりまでに自動勝利を勝ち取った競技者がいない場合、ゲームは終了し、最終 VP の差からシナリオ特別ルール#10 に示した勝利レベルに従って勝利者を決定する。あるいは、競技者同士の合意に基づき、明らかな勝者が現れるまでプレイを続けてもよい。

17.5 作戦的奇襲

「ロシアは、何十年もの間ヨーロッパの安定の基盤を形成してきた国際的な規則と原則を書き換えようとし続けている。」

--- General Phillip Breedlove, SACEUR

初期配置：

連合軍が先に配置する。

非連合軍シナリオ仕様

配置：15 核兵器ポイント、39 補給ポイント、6 空中機動ポイント、全ての特殊部隊カウンター(6 Russian / 2

Belarussian)、3MSU、18 巡航ミサイルポイント、18 ミサイルポイント

防空値：Detection=8、SAM=8、AA=2

潜水艦脅威レベル：4

補充ポイント：

Russia:GT1=4 / GT2-3=3 / GT4=4 / GT5+= 2

Belarus: GT1=3 / GT2=2 / GT3-4=1 / GT5+= 0

セットアップ

Russia
戦略奇襲シナリオで示した全ユニットに加えて CMD ユニット。 ロシア航空機ユニットは、Belarus から開始しても良い。

増援スケジュール

Turn	ユニット
GT1+	2 x 補給ポイント、1 x 巡航ミサイルポイント、1 x ミサイルポイント
GT2	41/SMD Army[9 ユニット](Russia、Kaliningrad*又は Belarus 陸上エリア)、2 x RU SOF
GT4	58/SMD Army[11 ユニット](Russia、Kaliningrad*又は Belarus 陸上エリア)、2 x RU SOF
GT6	2 x RU SOF

*Suduva を非連合軍が支配している場合のみ

連合軍シナリオ仕様

配置：15 核兵器ポイント、30 補給ポイント、10 空中機動ポイント、8 特殊部隊カウンター(3 x Polish / 1 Estonian, Latvian, Lithuanian, 2 x US)、1 補給基地、1MSU、10 巡航ミサイルポイント、15 ミサイルポイント、NATO 及び US は [GSR 17.2.3]

防空値：Detection=7、SAM=7、AA=1、AWACS 優勢レベル=2

ASW レベル：2

セットアップ

Poland	
Unit	Location
18 Recon	4514 (Bialystok)
2 Corps HQ, 1 Var/16	3321, 3322, or 3422 (Warsaw)
16 Pom/2 HQ	2406 (Elblag)
20 Bar/16	3206 (Bartoszyce)
9/16	2704 (Braniewo)
15 Giz/16	3808 (Gizycko)
7 Pom/12	1103 (Slupsk)
Mi-24	1615 & 2207
MNCNE HQ	anywhere in Poland
12/MNCNE (except 7 Pom/12) [3 units]	anywhere in Poland
25 Air Cav	anywhere in Poland
6 Airborne	anywhere in Poland
11/2 [4 units]	anywhere in Poland
9 Recon	anywhere in Poland
1 x SAG	in Poland Land Area or Southern Baltic Inshore or At Sea Box.
All Polish air units...	in the NATO Ready Box.

ポーランド増援スケジュール

Turn	Units
GT2	2 Recon (any Road on south Operational Map edge) 21 Podhale (Air Transport or GT3) 5 x Replacement Points
GT3	21 Podhale (any Road on south Operational Map edge) 5 x Replacement Points
GT4+	2 x Replacement Points

Estonia, Latvia, Lithuania

”R”以外の全てのエストニア、ラトビア、リトアニアユニットをそれぞれ該当する国の陸上エリアに配置する。残った”R”ユニットを不透明なカップに入れ、無作為に6ユニットを引き、上記に従って配置する。Saaremaaを除く全ての陸上エリアに可能な限り最低1ユニットを配置すること。

バルト諸国増援スケジュール

エストニア、ラトビア、およびリトアニアの”R”ユニットは、カップ内に入れられ(NATO 増援と別にする)、自国の旗の陸上エリアが非連合軍の支配下でない場合、増援スケジュールに従って無作為に引かれる。増援ユニットは、これらの国々の自軍支配下又は競合状態の陸上エリアに配置する。

Turn	Units
GT1	4 x Reinforcements
GT2	4 x Reinforcements
GT3	3 x Reinforcements

United States

GSR17.2.3に加えて米国は増援 A-D を既に受け取っている。それらは Germany 又は Poland に配置される。USN 及び USMC については、GSR 17.2.4.3 及び 17.2.4.4 を参照のこと。米軍の SOF 及び巡航ミサイルポイントについては、既に上記で計上されているので無視すること。

米軍の増援

1 ターンに 1 文字分。第 1 ターンに”E”から開始する。また毎ターン 2 補給ポイントを得る。

補充ポイント：GT1=1 / GT2=2 / GT3=3 / GT4+=1

NATO の増援

NATO 増援が GSR 17.2.2 に従って到着し始めたら、以下が適用される

NATO 増援スケジュールと 1 ターン 3 補給ポイント

補充ポイント：GT1=0 / GT2-3=2 / GT4+ = 1

シナリオ特別ルール

- 主導権**：非連合軍競技者は GT1 と GT2 に自動的に主導権を得ている。その後は通常通り主導権を決定する。
- 奇襲**：第 1 ターンにおける主導権戦闘セグメント及び拡張戦闘セグメントにおける非連合軍による全ての攻撃について、CRT 上で右へ 1 コラムシフトを得る。
- 天候**：非連合軍競技者が季節及び第 1 ターン为天候を選択する。その後は通常通り天候を決定する。
- 国境守備隊**：GSR 5.1 に従って移動制限を適用する。
- ゲーム開始前移動**：非連合軍のセットアップ完了後、連合軍競技者は作戦マップ上の各地上ユニットをその全移動力で移動できる。移動したユニットは橋梁の構築/破壊は実施できない。また空中機動、航空輸送、空挺降下を使用できない。ユニットは敵国に入ることはできない。ZOC は国境を越えて広がらない。
- ゲーム開始前の海上支配権**：Bornholm Basin から開始して、対象となるすべての海上ボックスに対して海上支配のダイス判定を行う。航空優勢が確立されていないため、航空優勢の DRM は適用しない。連合軍は、海上ボックスの支配[GSR 5.6.1]の要件を満たしている場合のみ支配権を得ることができる。それ以外は連合軍支配の結果は競合状態として扱う。すべての近海ボックスは競合状態で開始する。すべての海軍ユニットの探知判定を行う。
- 非連合軍のミサイル/巡航ミサイル攻撃**：プレイの開始前に、非同盟国は任意の適切な目標に 10 のミサイル/巡航ミサイル攻撃を行うことができる。航空基地/飛行場への損害は、第 1 ターンの航空優勢任務におけるステップ a 及び b にカウントし、付随的損害が直ちに解決する。これらの攻撃によって獲得した VP は、このターンの VP ではなく、VP の合計に直接加える。
- 主導権 VP**：28VP
- 自動的勝利 VP**：105VP
- シナリオ特別第 5 条 DRM[17.2.2]:+0
- 勝利レベル**：

圧倒的勝利(Overwhelming)	115+
決定的勝利(Decisive)	90-114
実質的勝利(Substantive)	55-89
辛勝(Marginal)	35-54
引分け(Draw)	0-34
- ゲーム終了**：GT12 の終わりまでに自動勝利を勝ち取った競技者がいない場合、ゲームは終了し、最終 VP の差からシナリオ特別ルール#11 に示した勝利レベルに従って勝利者を決定する。あるいは、競技者同士の合意に基づき、明らかな勝者が現れるまでプレイを続けてもよい。

17.6 拡張構築(Extend Buildup)

「私たちはより断定的にロシアを見ることが出来る。ヨーロッパの安全保障秩序を不安定化させている存在として。」
 --- Jens Stoltenberg, NATO Secretary General

競技者ノート: このシナリオは、非連合軍競技者にとってフラストレーションを感じさせるものになるだろう。

初期配置:
 連合軍が先に配置する。

非連合軍シナリオ仕様

配置: 15 核兵器ポイント、49 補給ポイント、8 空中機動ポイント、全ての特殊部隊カウンター(6 Russian / 2 Belarussian)、4MSU、20 巡航ミサイルポイント、20 ミサイルポイント
 防空値: Detection=9、SAM=9、AA=3
 潜水艦脅威レベル: 4
 補充ポイント:
 Russia:GT1=6 / GT2-3=4 / GT4=3 / GT5+= 2
 Belarus: GT1=4 / GT2=2 / GT3-5=1 / GT5+= 0

セットアップ

Russia
 戦略奇襲シナリオで示した全ユニットに加えて CMD ユニット、33/SMD 及び 44/SMD Army。ロシア軍ユニットは、Kaliningrad(陸上エリア及び又は作戦マップ)から開始しても良い。地上ユニットは作戦マップ上の Belarus にセットアップしても良い。ロシア航空機ユニットは、Belarus から開始しても良い。

増援スケジュール

Turn	ユニット
GT1+	3 x 補給ポイント、2 x 巡航ミサイルポイント、2 x ミサイルポイント
GT2	58/SMD Army[11 ユニット](Russia、Kaliningrad*又は Belarus 陸上エリア)、2 x RU SOF
GT3	2 x RU SOF
GT5	2 x RU SOF

*Suduva を非連合軍が支配している場合のみ

連合軍シナリオ仕様

配置: 15 核兵器ポイント、40 補給ポイント、12 空中機動ポイント、9 特殊部隊カウンター(3 x Polish / 1 Estonian、Latvian、Lithuanian、3 x US)、2 補給基地、2MSU、16 巡航ミサイルポイント、20 サイルポイント、NATO 及び US は [GSR 17.2.3]
 防空値: Detection=8、SAM=8、AAA=2、AWACS 優勢レベル=3
 ASW レベル: 3

セットアップ

Poland	
Unit	Location
18 Recon	4514 (Bialystok)
2 Corps HQ, 1 Var/16	3321, 3322, or 3422 (Warsaw)
16 Pom/2 HQ	2406 (Elblag)
20 Bar/16	3206 (Bartoszyce)
9/16	2704 (Braniewo)
15 Giz/16	3808 (Gizycko)
7 Pom/12	1103 (Slupsk)
Mi-24	1615 & 2207
MNCNE HQ	anywhere in Poland
12/MNCNE (except 7 Pom/12) [3 units]	anywhere in Poland
25 Air Cav	anywhere in Poland
6 Airborne	anywhere in Poland
11/2 [4 units]	anywhere in Poland
9 Recon	anywhere in Poland
2 Recon	anywhere in Poland
21 Podhale	anywhere in Poland
1 x SAG	in Poland Land Area or Southern Baltic Inshore or At Sea Box.
All Polish air units...	in the NATO Ready Box.

ポーランド増援スケジュール

Turn	Units
GT1	4 x Replacement Points
GT2	3 x Replacement Points
GT3+	2 x Replacement Points

Estonia, Latvia, Lithuania
 "R"も含めてエストニア、ラトビア、リトアニアユニットをそれぞれ該当する国の陸上エリアに配置する。Saaremaa を除く全ての陸上エリアに最低 1 ユニットの配置すること。

United States
 GSR17.2.3 に加えて米国は増援 A-H を既に受け取っている。US Army のユニットは Germany 又は Poland に配置される。USN 及び USMC については、GSR 17.2.4.3 及び 17.2.4.4 を参照のこと。米軍の SOF 及び巡航ミサイルポイントについては、既に上記で計上されているので無視すること。

米軍の増援

1 ターンに 1 文字分。第 1 ターンに "I" から開始する。また毎ターン 3 補給ポイントを得る。
 補充ポイント: GT1=2 / GT2-4=3 / GT5-6=2 / GT7+=1

NATO の増援

NATO 増援が GSR 17.2.2 に従って到着し始めたら、以下が適用される
 NATO 増援スケジュールと 1 ターン 3 補給ポイント
 補充ポイント: GT1-2=2 / GT3-4=4 / GT5+= 2

シナリオ特別ルール

1. **主導権**：非連合軍競技者は GT1 に自動的に主導権を得ている。その後は通常通り主導権を決定する。
2. **奇襲**：第 1 ターンにおける主導権戦闘セグメントにおける非連合軍による全ての攻撃について、CRT 上で右へ 1 コラムシフトを得る。
3. **天候**：非連合軍競技者が季節及び第 1 ターンの天候を選択する。その後は通常通り天候を決定する。
4. **国境守備隊**：GSR 5.1 に従って移動制限を適用する。
5. **ゲーム開始前移動**：非連合軍のセットアップ完了後、連合軍競技者は作戦マップ上の各地上ユニットをその全移動力で移動できる。移動したユニットは橋梁の構築/破壊は実施できない。また空中機動、航空輸送、空挺降下を使用できない。ユニットは敵国に入ることにはできない。ZOC は国境を越えて広がらない。
6. **ゲーム開始前の海上支配権**：Bornholm Basin から開始して、対象となるすべての海上ボックスに対して海上支配のダイス判定を行う。航空優勢が確立されていないため、航空優勢の DRM は適用しない。連合軍は、海上ボックスの支配[GSR 5.6.1]の要件を満たしている場合のみ支配権を得ることができる。それ以外は連合軍支配の結果は競合状態として扱う。すべての近海ボックスは競合状態で開始する。すべての海軍ユニットの探知判定を行う。
7. **非連合軍のミサイル/巡航ミサイル攻撃**：プレイの開始前に、非同盟国は任意の適切な目標に 10 のミサイル/巡航ミサイル攻撃を行うことができる。航空基地/飛行場への損害は、第 1 ターンの航空優勢任務におけるステップ a 及び b にカウントし、付随的損害が直ちに解決する。これらの攻撃によって獲得した VP は、このターンの VP ではなく、VP の合計に直接加える。
8. **主導権 VP**：25VP
9. **自動的勝利 VP**：85VP
10. シナリオ特別第 5 条 DRM[17.2.2]:+1
11. **勝利レベル**：

圧倒的勝利(Overwhelming)	95+
決定的勝利(Decisive)	70-94
実質的勝利(Substantive)	55-69
辛勝(Marginal)	35-54
引分け(Draw)	0-34
12. **ゲーム終了**：GT12 の終わりまでに自動勝利を勝ち取った競技者がいない場合、ゲームは終了し、最終 VP の差からシナリオ特別ルール#11 に示した勝利レベルに従って勝利者を決定する。あるいは、競技者同士の合意に基づき、明らかな勝者が現れるまでプレイを続けてもよい。

18.0 戦闘序列に関する覚書**18.1 地上ユニット**

このセクションでは、戦闘序列に関する詳細と意図的に発散している値について詳しく説明する。

18.1.1 ロシア

これらのユニットは意図的に両側に同じ ER を持っている。
27 WMD, 6 WMD, 138/6, 25/6, 336 Gd/6, 238 Gd/6, 9/20 Gd, 200 Gds/6, 5 Gds/20 Gds, A CMD, B CMD, C CMD, D CMD, 15 Gds CMD

18.1.2 スペイン

第 10 及び第 11 旅団は機械化部隊の NATO シンボルを持っているが、自動車化移動を行う。

18.1.3 フランス

第 9 海兵歩兵旅団は機械化部隊の NATO シンボルを持っているが、自動車化移動を行う。

18.2 上級ゲーム航空 OOB

以下は、両陣営で利用可能な航空機ユニットの戦闘序列を詳述している。パイロットスキルの組み合わせがある場合は、かっこ内に記載されている。

18.2.1 NATO

ベルギー：2 x F-16;
デンマーク：2 x F-16;
フランス：3 x Rafale(1x-2,1x-1,1x0), 3 x Mirage(1x-1, 2x0), 1 x Rafale M;
英国：3 x Typhoon(1x-2, 1x-1, 1x0), 3 x Tornado (2x-1,1x0);
オランダ：1 x F-16;
イタリア：2 x Typhoon(1x-1,1x0),1 x Tornado,
1 x Tornado(WW);
スペイン：1 x F/A-18(意図的な CS 能力の策源)
ドイツ：4 x Typhoon (1x-1,1x0, 2x+1), 2 x Tornado(1x-1,1x0);
ポーランド：3 x F-16 (1x-1,1x0,1x+1), 2 x MiG-29(1x0,1x+1),
2 x Su-22 (1x-1,1x0);
カナダ：2 x CF-18

18.2.2 スウェーデン(Sweden)

4 x JAS39 (2x0,2x+1)

18.2.3 ロシア(Russia)

2 x Su-34 (1x-1,1x0), 3 x Su-25 (1x-1,2x0),
4 x Su-24(2x-1,2x0), 4 x MiG-31 (2x-1,2x0), 2 x Su-35,
4 x MiG-29(3x-1,1x0), 1 x Su-30, 4 x Su-27 (2x-1,2x0),
1 x Tu-160, 3 x Tu-95, 2 x Tu-22

18.2.4 ベラルーシ(Belarus)

2 x MiG-29, 2 x Su-25

18.2.5 アメリカ合衆国

USAF: 3 x B-52H, 2 x F-35A (1x-1,1x-2), 2 x F-22,
2 x F-15C(1x0,1x-1), 2 x F-16CJ, 2 x B-1B, 2 x B-2A,
4 x F-15E (1x-1, 3x-2), 6 x F-16C (2x-2, 2x-1, 2x0), 3 x A-10
(2x-1, 1x0),
USN: 2 x EA-18G, 4 x F/A-18F (1x-2,2x-1,1x0), 2 x F/A-18E
USMC: 1 x F/A-18, 1 x AV-8B

18.2.6 オプション・ユニット

USN: 2 x F-35C (1x-2,1x-1) [GSR 16.1]

USMC: 1 x F-35B [GSR 16.1]

France: 1 x Rafale M [GSR 16.7]

19.0 Supplement #1 ルール補遺

Next War Supplement #1 は、前の 3 つのゲーム (Next War Korea、Next War Taiwan および Next War India-Pakistan) を念頭に置いて設計されている。以下のルールは、このゲームで補足ルールを使用するための追加情報を提供する。

19.1 Patriot 及び S-300 大隊

S-400 ルール [GSR 13.7] を使用する場合、Supplement #1 の探知と SAM の DRM を、作戦マップに配置された S-400 (および Patriot) の射程距離内に適用する。もし戦略ディスプレイに配置された場合は、陸上エリアと関連する近海ボックスに影響が及ぶ。

デザインノート: S-400 は S-300 の派生型である、

19.2 ADF 制圧

ロシアの永久的な防空 [GSR 13.8] は、選択ルール 3.1.1 を使用することで制圧される可能性がある。

20.0 デザイナーズ・ノート

競技者はなぜ "Next War Baltics" ではなく "Next War Poland" であるのか疑問に思うかもしれない。主に、それはバルト諸国のヘクスマップ (実際には 2 つか 3 つ - それは広い領域である) を使ったゲームがあまり面白くないという事実に関係している。同時にこれらの 3 つの国は予備も含めて統合された 19 個の大隊を持っている。彼らは、事実上、いかなるロシア軍の前進に対してスピードバンプとしての役割を演じるだけである。RAND Corporation と他の人たちからの多数の研究は、バルト諸国はいかなる真の紛争に対して短時間で陥落するであろうと結論付けている。加えて、戦略的に言えば、ロシアが交渉を有利に進めるためにはバルト諸国への陸地経路のアクセスを封鎖する必要があるだろう。根本的には、これは Sucki ギャップ、ロシアのカリーニングラードとベラルーシの間のリトアニアの南のその地域を占領して保持することを必要とする。これらを支配することは、NATO の反応が、バルト諸国への陸上連絡線を再開するために集中的な地上努力と海上連絡線を再開するために潜在的に血まみれな海軍対決の危険性の両方と戦わなければならないことを意味する。そのため、ゲームはバルト諸国をあらゆる救援部隊から封鎖することを強調している。

他の質問として、「ハイブリッド戦争」、より正確にはその不在を指摘するだろう。ゲームはそれらのロシアの「小さな緑の男性」、サイバー、ニュース、そしてソーシャルメディアによる操作、そしてその他の悪意のある活動がすでに起こっているという前提にたっており、シナリオが始まる時には、それら自身が意味を失って射撃戦争へと発展している。このゲームのシリーズへの追加は、他のものよりも簡単でありまた困難でもあった。システムが十分に確立されているという意味ではより簡単であり、焦点の多くは単にこのゲームでカバーされる状況を開発することにあつた。2 つの近代的なハ

イテク軍が、広大で広大な戦場で互いに向き合っているという点で、その状況が他のどれとも違うので、それはより困難な点であった。Phillip A. Karber 博士が述べているように¹、「…現代の戦闘における技術の役割の変化とその戦術的な展開について教訓を仮定することができる重要な分野がいくつかある:

- 無人航空機のユビキタスな存在
- 間接射撃の致死性の増加
- ATGM に対する装甲の反革命
- 軽歩兵車両の生存率の低下

競技者は、これらをそれぞれ探知ルール [GSR 12.2]、より多くの砲兵ユニットの存在 (少なくとも非連合軍側)、そしてそれらと一緒に打撃を実施する能力 [GSR 3.2.2]、装甲効果ルール [9.4.2/3]、および CRT の損耗の性質によって再現されていることを確認できるだろう。

Next War Poland では、Next War Taiwan で最初に登場した戦略ディスプレイの役割を大幅に拡大している。私は早いうちにこれがバルト海でのあらゆる潜在的な対立を描くための最善の方法であると考えた。非連合軍側は、バルト諸国を征服するための最も経済的な方法を見つけ出す必要がある。さらに、考案可能なあらゆる戦略を用いてそれらを保持する必要がある。ポーランドを侵略する主な理由は、バルト海諸国に対する圧力を取り除くことにある。私の経験では、Wisla 川のラインに到達し、獲得し、そして保持することができる場合、非連合軍競技者が勝利するだろう。反撃が始まることができるように、連合軍競技者は、最終的には圧倒的な NATO が到着するのに十分な時間を費やさなければならない。最後に、私は、なぜ特定の国家が登場するのに、他の国家が登場しないのか、という疑問を確信している。ゲームに登場する国籍は、順不同で以下の通り:

アメリカ合衆国 (US)、カナダ (CA)、エストニア (ES)、ラトビア (LA)、リトアニア (LI)、ポーランド (PO)、ドイツ (GE)、デンマーク (DE)、イギリス (UK)、フランス (FR)、イタリア (IT)、オランダ (NE)、ベルギー (BE)、スウェーデン (SW)、およびスペイン (SP)。

いくつかの国籍が含まれている理由は明白であろう。すなわち、ポーランドとバルト諸国である。しかしながら、これは明らかに NATO 諸国の網羅的なリストではなく、現実世界で同じ出来事が起こったならば、他の NATO 諸国が貢献するであろうことは十分にあり得ることだ。ただし、ゲームに含めることができるカウンターの数には制限がある。どの国を含めるべきかについての私の主な決定は、NATO 諸国が迅速な対応任務のために意図的に設計された軽量で、機動的で、俊敏性の高い部隊を持っていたことによって主に決定された。それから、それらの国々にも航空機ユニットを提供させることがより簡単になった。第 5 条の導入ダイス判定は NATO が対応するスピードを支配する。

あなたがどうしても特定の国が登場するのを見たいのであれば、絶望する必要はない。シリーズの将来のゲームを通してカウンターを加える機会が常に存在しているのだから。うまくいけば、Next War Poland でも同じゲームを提供することに成功することを願っています。

うまくいけば、私たちは、これまでと同じ馴染みのある基本エンジンを使用して、再び Next War Poland で、システムに関するまったく新しい、異なる、そして新鮮な経験だと感じるであろうゲームを提供することに成功するだろう。

¹ Lessons Learned from the Russo-Ukrainian War:

Personal Observations, July 2016.

戦略ディスプレイから作戦マップへからの移行[GSR 6.7]

場所	地上ユニット	空中機動又はヘリコプター戦闘支援
Poland	下記参照(地上ユニットは Poland の陸上エリアに進入できない)	Southern Baltic へ -- マップ北端から 7ヘクス以内で開始 Southern Baltic から - 7MP/距離を残した状態でマップ北端から進入
Germany	全移動力	作戦マップへ - 7MP/距離を消費した状態でマップ西端から進入 Germany へ - 7MP 残した状態が必要
Kaliningrad, Lithuania (Sūduva), & Belarus	1MP(陸上エリアに進入した時点で停止する)	作戦マップへ -- 該当するマップ端へ 7MP/距離を消費した状態で進入 陸上エリアへ -- 7MP 残した状態が必要

戦略ディスプレイルール早見表[GSR 6.2-6.5]

スタック	保持ボックス/陸上エリア - 無制限 / 島嶼エリア - 3SP
地上移動	隣接するエリアへ全移動力を消費して移動 NATO 保持ボックスと Germany 陸上エリアは同じエリアである。ロシア保持ボックスと Russia 陸上エリアは同じエリアである。ベラルーシ保持ボックスと Belarus 陸上エリアは同じエリアである。
戦闘	同じエリアでのみ戦闘可能 地形は常に森林荒地(Rough Woods) 防御側は 4SP まで(島嶼エリアは 3SP まで)のスタックを構成する。攻撃側は個々の防御スタックに対して 6SP まで(島嶼エリアは 3SP まで)のグループで攻撃する。後退の結果は無視する。 HQ 及び砲兵は同一陸上エリアの戦闘を支援できる。
航空輸送	自軍支配下の保持ボックス、陸上エリア又は航空基地/飛行場から自軍支配下の保持ボックス、陸上エリア又は航空基地/飛行場まで
海上輸送	8.5.7.1 に従って港湾から港湾へ。戦略ディスプレイ上の港湾と作戦マップ上の港湾の間で実施可能
空挺降下	自軍支配下の保持ボックス、陸上エリア又は航空基地/飛行場から陸上エリア又は作戦マップ上の適切なヘクスへ
空中機動(Airmobile Movement)	途中に 1 つの陸上エリア又は海上ボックスを挟んで実施可能 NATO 保持ボックスと Germany 陸上エリアは同じエリアである。ロシア保持ボックスと Russia 陸上エリアは同じエリアである。ベラルーシ保持ボックスと Belarus 陸上エリアは同じエリアである。
攻撃ヘリコプター任務	自身と同じ又は隣接する陸上エリアに対して実施可能
SOF 任務	保持ボックスの施設に対する襲撃は、森林荒地(Rough Woods)とみなし、“occupied, but by less than a brigade”. [GSR 5.5.3]を適用する。 HQ に対する襲撃では、HQ 側は同じ陸上エリアに AS(攻撃力)>0 の他の自軍地上ユニットが存在する場合、“occupied”を主張できる [GSR 6.5.1] 攻撃ヘリコプターに対する襲撃は、市街地(Urban)地形とみなす。
打撃(Strike)	陸上エリア内の目標は、森林荒地(Rough Woods)とみなす。 保持ボックス内の施設(S-400 含む)[GSR 5.5]は、森林荒地(Rough Woods)で HQ から 2ヘクス以内、かつ S-400 から 10ヘクス以内とみなす[GSR 13.7]。
Gotland [6.6.2.1]	敵海軍ユニットが Southern/Northern Baltic Sea に移動する際には DRM+1 で競合海域移動を行う必要がある。 矢印で示す通り、海上ボックス及び関連する近海ボックスに対する探知判定で DRM-2 を適用する。 Southern/Northern Baltic 海上ボックス及び関連する近海ボックスに対する海上支配判定で -3/+3 の DRM を適用する。
Bornholm [6.6.3]	もし非連合軍が支配した場合、連合軍は North Sea から Bornholm Basin 海上ボックスへ移動できない。 矢印で示す通り、海上ボックス及び関連する近海ボックスに対する探知判定で DRM-2 を適用する。 Southern Baltic 及び Bornholm 海上ボックス及び関連する近海ボックスに対する海上支配判定で -3/+3 の DRM を適用する。

Next War Poland ADF 早見表 (S-400 及び Aegis Ashore は Detection 及び SAM のみ許される、AAA は不可)

作戦マップ上の S-400 [GSR 13.7.1]	作戦マップ上、Southern Baltic 海上ボックス及び Southern Baltic に関連する近海ボックスで実施する全ての連合軍航空任務及びヘリコプター任務は、敵国内での任務として扱う。
島嶼陸上エリア上の S-400 [GSR 13.7.1]	該当する陸上エリア、同様に隣接する海上ボックス又は関連する近海ボックスで実施する全ての連合軍航空任務及びヘリコプター任務は、敵国内での任務として扱う。
島嶼陸上エリア及び Kaliningrad の S-400[GSR 13.7.2.1]	作戦マップ及び戦略ディスプレイで実施する全ての連合軍航空任務及びヘリコプター任務は、敵国内での任務として扱う。
Russia に印刷された S-400 [GSR 13.7.3]	Russia に隣接する Estonia、Latvia 及び Lithuania の陸上エリアで実施される全ての連合軍航空任務及びヘリコプター任務は、敵国内で実施された任務として扱う。さらにマップ上に印刷されたロシア防空値(Russian Air Defense value)を使用する。
ロシア防空値[GSR 13.8]	ロシア保持ボックス及び Russia 陸上エリアは、マップ上に印刷された恒久的な防空値を持っている。
Aegis Ashore [GSR 16.11]	Bornholm Basin 及び Southern Baltic の海上ボックス及び関連する近海ボックス、さらに隣接する陸上エリアで実施する非連合軍の航空任務及びヘリコプター任務は、敵国内での任務として扱う。
陸上エリア[GSR 6.5.2]	[標準ゲーム]機甲/機械化ユニットが陸上エリアにいる場合、または通過したユニットにいる場合は、装甲/機械化ユニットの ADF DRM を適用する。 [上級ゲーム] HQ が陸上エリアにいる場合、または通過したユニットにいる場合は、HQ の ADF DRM を適用する。