

# BARBAROSSAシリーズチャートと表カード#2

## 攻撃側と防御側の砲兵支援 [13.0と15.3]

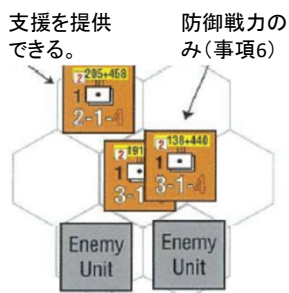
### 資格:



攻撃側の砲兵ユニットは、防御ヘクスに対する宣言攻撃にのみ支援を提供できる。防御側の砲兵ユニットは、防御側ヘクスにのみ支援を提供できる。防御側のヘクスとは、宣言攻撃マーカーを有すヘクスである。

### 1つの攻撃のみ:

ある砲兵ユニットは、その支援戦力を戦闘フェイズ毎に1つの宣言攻撃にのみ提供できる。支援戦力は、複数の宣言攻撃の間で分割できない。



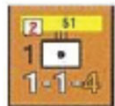
### 資格条件:



1. 蹂躪: 蹂躪マーカーを有す非砲兵ユニットは支援を提供できない [11.38.a].



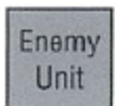
2. 非補給下: 非補給下マーカーを有す防御側砲兵ユニットは、攻撃補給下に置かれない限り支援を提供できない [6.35].



3. 射程: 各砲兵ユニット(攻撃側又は防御側)は、支援している防御ヘクスが射程内になければならない。防御ヘクスと砲兵ユニット(防御ヘクスはカウントし、砲兵ユニットのヘクスはしない)との間のヘクス数がユニットの記載された射程を超えなければ、支援できる [13.11.b].



4. 攻撃補給: その補給状態にかかわらず、攻撃側の各砲兵ユニットが支援するためには、攻撃補給を提供しているASPまでLOCをたどなければならない [13.11.c].



5. 防御側ヘクスを占めていない限り、防御側の砲兵ユニットは敵ZOC内にいることができず、砲兵支援を提供できない。攻撃側の砲兵ユニットは、敵ZOC内にいることができる [13.2].

6. 防御側ヘクスが砲兵タイプのユニットのみを含むと、その支援戦力を宣言攻撃に提供できない。これらは、防御戦力のみを使用できるが、非隣接の友軍砲兵ユニットは、それらのヘクスを支援できる。左の例を参照。

7. その支援戦力と防御戦力を同じ宣言攻撃に提供できる砲兵ユニットはない。

8. 支援戦力限度: 宣言攻撃で、攻撃側の支援戦力は攻撃戦力を超過できず、防御側の支援戦力は防御戦力を超過できない。超過分は無視される。

9. 超重砲兵、鉄道砲兵、ロケット砲兵: 支援戦力の後に「A」を有すユニットは攻撃のみを支援でき、それぞれ13.42.c/d、13.33.b、13.32の制限を受ける。

### ユニットの限度

4つのドイツ軍砲兵ユニット: 資格を持つ4つまでの枢軸軍砲兵ユニットは、支援(攻撃又は防御)を提供できる [13.14.a].

注釈: 枢軸軍の超重砲兵ユニットは、4ユニットの限度にカウントしないが、特殊な攻撃状況でのみ使用できる [13.14.b].

### 枢軸同盟軍の砲兵 [13.31]:

a. 防御側ヘクス内に位置しない限り、枢軸同盟軍の砲兵ユニットは、自国籍を含むいかなる国籍にも半分の防御支援(端数切捨て)を提供する(ドイツ軍砲兵は、減少しない)。

b. 2つまでの枢軸同盟軍砲兵ユニットは、単一の宣言攻撃に防御支援を提供するために統合できる。

c. 2つまでのドイツ軍砲兵ユニットは、枢軸同盟軍の2ユニット限度に加えて統合できる(攻撃又は防御)。

ソヴィエト軍: 1つの沿岸防衛又は野戦砲兵ユニットは、常に支援を提供できる(攻撃又は防御)。

以下の場合、限度は最大2に増加する。:  
・両者が同じ防御側ヘクス内にある。又は  
・両者が同じ非妨害HQの指揮範囲内にある。又は

・1つが防御側ヘクス内にあり、二番目が射程内にあつて非妨害HQの指揮範囲内にある。 [13.15.b].

1 (又は2) 限度に、2つまでのロケット砲兵ユニットを加えることができる。ロケット砲兵は、HQの指揮範囲内にいる必要がない [13.15.b].

望むだけ多くの鉄道砲兵(と海上砲兵; 海上モジュールを参照)は、全て機能HQの指揮範囲内にあると加えることができる [13.15.c].

\*砲兵ユニットは、非機能HQの指揮範囲内にあつてはならない。

プレイブックの砲兵支援の例を参照。

## 非機能HQの影響 [21.25 & 21.26]

### 非機能HQの制限:

A. 退却命令を発令できない [21.25].

B. ソヴィエト軍自動車化移動フェイズ中に非自動車化ユニット(親衛を含む)の活性化不可 [21.25].

C. ソヴィエト軍対応フェイズ中に自動車化MAを有すユニットの活性化不可 [21.25].

D. 橋梁破壊又は新たな拠点マーカーの配置不可。ただし、「E」拠点の配置は認められる [21.26].

注釈: 鉄道変換は認められる。

### 非機能HQ指揮範囲内の制限

(非機能HQは、重複しているヘクス内の機能HQの影響に優先する)。

E. 架橋ユニットは、配置又は移動不可。これらは完成できる [21.26].

F. 強制攻撃について、指揮ポイントの二倍化不可 [21.25].

G. ソヴィエト軍のCAS又は妨害任務不可(枢軸軍CASと妨害の迎撃は可) [21.26.b].

H. 防御側ヘクスを含むいかなる戦闘にも、1つのみのソヴィエト軍砲兵が支援を提供できる [21.25、21.26.c].

I. NKVDユニットの「退却不可」命令を取り去る [21.25].

J. ソヴィエト軍の移動又は自動車化移動フェイズ中、その移動を非機能HQの指揮範囲内で開始しているソヴィエト軍地上ユニットの数は、HQ回復値から1少ない数に制限される。非機能HQは、移動フェイズ中常に移動できる。

### 非機能HQの回復サイ振り

[21.28]

ゲーム・ターン中間フェイズ中、望む各非機能HQについてサイを振る。サイの目がHQ回復値の二倍以下であると、HQをその機能(OP)面に返す。このサイ振りにDRMsはない。HQがOoSマーカーを持つと、回復値を二倍にしない。

サイの目 ≤ 回復値の二倍

