

表 1

2	戦闘負荷 [Combat loads] : 重要な物資はまず船から : 連合軍、+2 CSP。
3	ルフトヴァッフェの攻撃 [Luftwaffe attacks] : ドイツ軍プレイヤーは、本日の使用のために 1 地上支援を受け取る。
4	ルフトヴァッフェの攻撃 [Luftwaffe attacks] : ドイツ軍プレイヤーは、本日 1 つの妨害又は索敵攻撃を受け取る (註釈を参照)。
5	連合軍爆撃の成功 [Allied Bombing Successes] : 1 航空ポイントを加える。
6	補給船団に対する U ボートの成功 [U-Boats successful against supply convoys] : -2 CSP
7	+/-1 マップ A 上の天候 [+/-1 Weather on Map A] : 1d6 を振り、1~3=悪化、4~6=良化
8	+/-1 マップ B 上の天候 [+/-1 Weather on Map B] : 1d6 を振り、1~3=悪化、4~6=良化
9	+/-1 マップ C 上の天候 [+/-1 Weather on Map C] : 1d6 を振り、1~3=悪化、4~6=良化
10	新兵 [Fresh Recruits] : U.S.は追加 1 歩兵補充を受け取る。
11	新兵 [Fresh Recruits] : ドイツ軍プレイヤーは、追加 1 歩兵補充を受け取る。
12	新兵 [Fresh Recruits] : U.S.は追加 1 装甲補充を受け取る。
13	新兵 [Fresh Recruits] : ドイツ軍プレイヤーは、追加 1 装甲補充を受け取る。
14	ドイツ軍工兵 [German Engineers] : ドイツ軍は、1 つの橋梁を修理できる。非工兵のヘクス攻撃不可、CSP コスト 0 で最大支援。
15	連合軍の航空補給 [Allied Air Supply] (3 ヘクス以内)
16	ドイツ軍の航空補給 [German Air Supply] (3 ヘクス以内)
17	兵站 [Logistics] : ドイツ軍プレイヤーは、4 戦力砲兵で二回射撃できる (A.M.にこれらを裏返さない)。
18	ドイツ軍の人的資源枯渇 [German Manpower Shortage] : -1 ドイツ軍歩兵補充。
19	イギリス軍の人的資源枯渇 [British Manpower Shortage] : -1 CW 軍歩兵補充。
20	6 月 15 日まで結果なし。その後は表 2 上でサイを振る。

表 2

2	ポーランド第 1 落下傘旅団が使用可能 [The 1 <sup>st</sup> Polish Parachute Brigade is available] (歴史的ヴァリエントー註釈を参照)
3	前進準備 [Advance Preparation] : 1d6 を振る : 奇数=ドイツ軍、偶数=連合軍。河川又は小川を越える 1 つの橋梁を建設又は破壊する (註釈を参照)。
4	シュタインボック作戦 - 爆撃任務 [Op Steinbock - BOMBING MISSION] : いずれか 1 つの連合軍海岸堡から 6 ヘクス以内の 4 つまでの連合軍占有ヘクスで 1d6 を振る。1 の結果で、ヘクス内のユニット (たち) は、1 ステップ損失を被る。(全 4 つのシュタインボック作戦 : 歴史的ヴァリエントー註釈を参照)。
5	シュタインボック作戦 - 妨害 [Op Steinbock - INTERDICTION] : 1 つの道路上で補給が切断される。連合軍は、-2 CSP と -1 航空ポイントを被る。
6	シュタインボック作戦 - 艦船攻撃 [Op Steinbock - ATTACK ON SHIPPING] : ドイツ軍プレイヤーは、現在の日に到着する 1 個師団を選択し (又は、もしなければ翌日に到着する師団)、1 ターンだけ遅延させる。
7	シュタインボック作戦 - 戦闘機防御 [Op Steinbock - FIGHTER DEFENSE] : 現在の日の全ての連合軍航空攻撃に対する防御のため +1 高射砲を加える。
8	パルチザンの攻撃 [Partisan Attack] : この日以降で最も早く到着する次のドイツ軍師団を 1 日だけ遅延させる。
9	連合軍の爆撃 [Allied Bombing] : 次に到着するドイツ軍装甲師団 (と HQ) を 1 日だけ遅延し、1 ユニット (連合軍プレイヤーの選択で) が修正なしで 1 索敵攻撃を被る。
10	潜水艦隊壊滅 [Major Submarine Losses] : 連合軍プレイヤーは、いかなる艦船も損失について振らずに移動できる。
11	カーティス・カリン軍曹が閃く [SGT Curtis Culin has an Idea] : 連合軍がサイ戦車を使用可能。毎日 1 つを加える。
12	再編成 [Reorganization] : 連合軍プレイヤーは、1 つの軍団 HQ を他のいずれかの友軍支配下、補給下ヘクスに移動できる。
13	再編成 [Reorganization] : ドイツ軍プレイヤーは、1 つの軍団 HQ を他のいずれかの友軍支配下、補給下ヘクスに移動できる。
14	東部戦線の成功 [Success on the East Front] : ドイツ軍プレイヤーは、3 歩兵と 1 装甲補充ポイントを受け取る。
15	東部戦線の成功 [Success on the East Front] : ドイツ軍プレイヤーは、次の装甲師団を 1 日早期に受け取る。
16	兵站 [Logistics] : シェルブール港湾の破壊を 1 日だけ加速させる。
17	小嵐 [Minor storm] : マルベリー人工港に対する損害について 1d6 を振り ×1/2 で端数を切り上げる。
18	戦闘経験 [Combat Experience] : 1 個連合軍師団の質を 1 だけ向上させる。
19	ドイツ第 319 師団の到着 [German 319 <sup>th</sup> Division Arrives] : これらは、いずれかの南道路から登場する (歴史的ヴァリエントー註釈を参照)。
20	イギリス第 1 落下傘師団が使用可能 [The 1 <sup>st</sup> British Parachute Division is available] (歴史的ヴァリエントー註釈を参照)

## 註釈 :

もしイベントがシナリオに適応不能であると、結果を「イベントなし」として扱う。無作為イベントは、現在の日に発生する。

天候 [Weather] : 天候の結果を航空可用性と連合軍の補給に適用する。そのマップ上で移動と海上の影響に適用する。

航空補給 [Air Supply] : 選択したヘクスから 3 ヘクス以内の友軍ユニットについて完全戦闘補給。

歴史的ヴァリエント [Historical Variants] : もしプレイヤー諸氏がこれらの使用を望まなければ、親ドイツ軍結果であると -4 CSP、親連合軍結果であると +4 CSP で置き換える。

連合軍 HQ、海岸堡、占められた橋梁は、航空攻撃に対する固有高射砲を持つ。天候は、いずれかのマップ上で使用可能な航空、海上、補給ポイントに影響する。移動と上陸は、適用可能なマップ上のみ。

追加の補充と航空攻撃 [Extra replacements and Air Attacks] : 現在の日に使用されなければならない、保留できない。

前進準備 : 橋梁 [Adv Prep: Bridge] : 一般補給下の友軍ユニットは、橋梁が置かれる河川から 2 ヘクス以内になければならない。

第 1 空挺師団 [1<sup>st</sup> Airborne Division] : 変更降下シナリオ・ルールに従って着地する。連合軍プレイヤーは、この師団を使用するために 7 CSP を消費する。