

BARBAROSSA:CRIMEAーチャートと表カード#2

攻撃側と防御側の砲兵支援 [14. 2と15. 4]

資格:



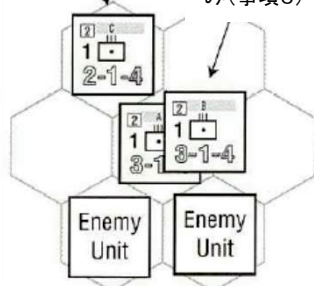
攻撃側の砲兵ユニットは、防御ヘクスに対する宣言攻撃にのみ支援を提供できる。防御側のヘクスとは、宣言攻撃マーカーを持つヘクスである。

1つの攻撃のみ:

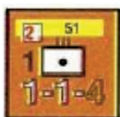
ある砲兵ユニットは、その支援戦力を戦闘フェイズ毎に1つの宣言攻撃にのみ提供できる。支援戦力は、複数の宣言攻撃の間で分割できない。

支援を提供できる。

防御戦力のみ(事項6)



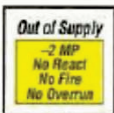
资格条件:



1. 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。もしも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。



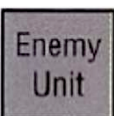
2. 蹂躪:蹂躪マーカーを載せている砲兵ユニットは、支援できない。



3. 非補給下:非補給下マーカーを載せている防御側の砲兵ユニットは、支援できない。



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をたどれなければならぬ。



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。

6. もしも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. 支援戦力限度:

宣言攻撃で、攻撃側の支援戦力は攻撃戦力と防御戦力を決して超過できない。余分な支援値は無視される。

8. 同じ宣言攻撃に支援戦力と防御戦力を提供できる砲兵ユニットはない。

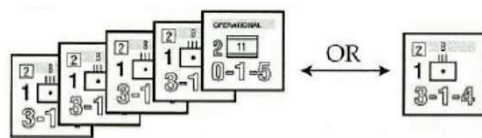
ユニットの限度

4つの枢軸軍砲兵ユニット:

資格を持つ4つ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。

注意: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。

通常、資格を持つ1つのソヴィエト軍砲兵ユニットのみが支援(攻撃又は防御)を提供できる。ただし、資格を持つ4つまでのソヴィエト軍砲兵ユニットは、もしも防御側ヘクスを占めしかも/又は1つ以上の機能ソヴィエト軍HQsと共にスタックしていると、支援を提供できる(攻撃又は防御)。プレイブックの砲兵支援の例を参照。



例外:枢軸軍の航空妨害は、資格を持つソヴィエト軍砲兵ユニットの数を1又は2ずつ減少させ得る。

非機能ソヴィエト軍HQsは、資格を持つソヴィエト軍砲兵ユニットの数を1に減少させ得る。

非機能HQの影響 [22. 2]

非機能HQの制限:

A. 退却命令を発令できない。

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。

C. ソヴィエト軍対応フェイズ中に自動車化ユニットの活性化不可。

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)。

D. 「E」拠点を除き、新たな陣地マーカーの配置は不可。

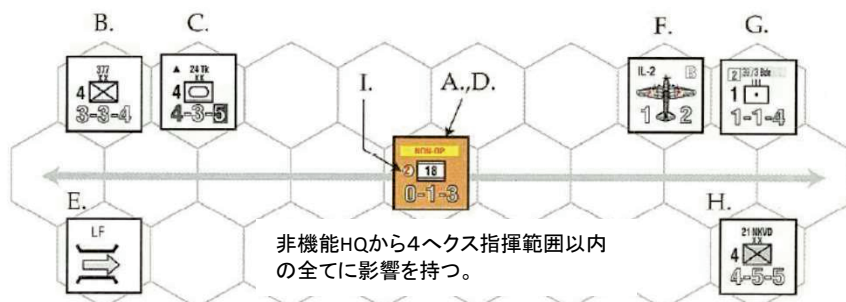
E. 架橋ユニットは、配置又は移動不可。

F. ソヴィエト軍のCAS任務不可(枢軸軍CASと妨害の迎撃はそれでも可)。

G. 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。

H. NKVDユニットは、もはや「退却不可」を与えない。

I. 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から4ヘクス指揮範囲以内の全てに影響を持つ。

非機能HQの回復サイ振り

ゲーム・ターン昼間フェイズ中、望む各非機能HQについてサイを振る。もしもサイの目がHQ回復値以下であると、HQをその機能(OP)面に返す。このサイ振りにDRMsはない。

サイの目 ≤ 回復値

