












ドイツ軍支援の説明

	<p>B 1 . 支援「ルフトヴァッフェ」[Luftwaffe] この支援は、支援配置フェイズ中にのみ、ドイツ軍HQ又はドイツ軍プレイヤーによって支配された大都市の5ヘクス以内に置かれる。「ルフトヴァッフェ」支援は、ドイツ軍が攻撃している時に、支援の範囲内（括弧内の数字）の各戦闘に有利なコラム・シフト（+赤い数字）を与える。範囲は、支援マーク（含まない）から防御側ヘクス（含める）までを数える。連合軍支援配置フェイズ中に、ドイツ軍プレイヤーによって、連合軍の「航空」支援を無効にするためにも使用できる。</p>
	<p>B 2 . 支援「ネーベルヴェルファー」[Nebelwerfer] この支援は、支援配置フェイズ中に、友軍の補給下ユニットに占められたヘクス上にのみ置くことができる。「ネーベルヴェルファー」支援は、範囲内（1ヘクス）を攻撃している時に、ドイツ軍有利に2コラム・シフトを与える。「ネーベルヴェルファー」支援は、いったんマップ上に置かれたら移動できない。</p>
	<p>B 3 . 支援「スコルツェニー」[Skorzeny] この支援は、支援配置フェイズ中にのみ友軍の補給下ユニットの上に置くことができ、ターン全体についてこのユニットに付属する。「スコルツェニー」支援は、天候にかかわらず付属したユニットにエリート・ボーナスを与える。さらには、もしも防御側が退却したら、攻撃側が退却路を選択する。退却路の選択に際しては、ドイツ軍プレイヤーは7.10 項の全てのルールに従わなければならないが、退却路を自由に選択して望むように防御側を分割できる。</p>
	<p>B 4 . 支援「熱狂」[Fanaticism] この支援は、以下の2つの方法で利用できる。: ・「熱狂」支援は、連合軍ターン中のエリートSSユニットが参加している戦闘の終了時にプレイできる。ドイツ軍プレイヤーは、サイを1つ振る。1～5の結果で、全ての戦闘結果が無効となる。連合軍プレイヤーは1ステップ損失を被り、ドイツ軍プレイヤーは減少状態のユニットを除く全ての自軍ユニットが損失を被る。ヘクス内に単独で存在するエリート師団は、最後のステップ損失と見なされる（ドイツ軍プレイヤーは、これをKGに変換しない）。この支援は、プレイから取り去られ、6ターン後に復帰することになる。 ・支援「熱狂」は、ドイツ軍ターン中のエリートSSユニットが参加している戦闘の終了時にプレイできる。連合軍プレイヤーは、追加の1ステップ損失を被る。</p>
	<p>B 5 . 支援「燃料&弾薬」[Fuel & Ammunition] この支援は、支援配置フェイズ中にのみ、友軍の補給下師団の上に置かれ、ターン全体についてこのユニットに付属する。「燃料&弾薬」支援は、以下の2つの特典を与える。 ・連合軍の「燃料」支援と同様（A 5を参照） ・攻撃している時に、エリート・ユニットに付属していると、たとえ天候が「晴天」又は「曇天」であっても、ドイツ軍プレイヤーにエリート・ボーナスの使用を認める。</p>
	<p>B 6 . 支援「ティーガー」[Tiger] この支援は、支援配置フェイズ中にのみ、友軍の補給下師団の上に置かれ、ターン全体についてこのユニットに付属する。「ティーガー」支援は、攻撃したユニットが参加しているいかなる攻撃にも、攻撃側に有利な2コラム・シフトを提供する。「ティーガー」支援は、付属したユニットと共に移動できる。 この支援は、連合軍航空支援の範囲内にあるユニットを攻撃するためには使用できない。</p>
	<p>B 7 . 支援「Pak 88mm」[Pak 88mm] この支援は、連合軍ターン中に、ある戦闘の解決の前にのみ使用できる。「Pak 88mm」支援は、この戦闘に参加している全ての機甲ユニットの攻撃値を半減させる。</p>
	<p>B 8 . 支援「パンツァーファウスト」[Panzerfaust] この支援は、連合軍ターン中に、ある戦闘の解決の前にのみ使用できる。「パンツァーファウスト」支援は、この戦闘に参加している1機甲ユニットの攻撃値を半減させる（ドイツ軍プレイヤーの選択）</p>
	<p>B 9 . 支援「増援」[Reinforcements] この支援は、ドイツ軍の増援と補充フェイズ中にのみプレイできる。これは、ドイツ軍プレイヤーに以下のいずれかを認める。 ・追加の2補充ポイントを受け取る。 ・又は、戦略予備ボックス内の1個エリート装甲ユニットを完全戦力に復帰させる。 ・又は、ジャージー島守備隊の活性化を試みる。ドイツ軍プレイヤーは、サイを1つ振る。1～4の結果で、第319師団がSaint-Malo 又は Avranches（もしもこのヘクス内でユニットが補給下になることが可能であれば）に置かれる。5～6の結果では、ユニットは除去される。</p>
	<p>B10 . 支援「V 2」[V2] この支援は、支援配置フェイズにのみプレイできる。ドイツ軍プレイヤーは、サイを1つ振る。: ・ 1：効果なし。 ・ 2～3：総統の信任レベルが1ポイント上昇する。 ・ 4～5：総統の信任レベルが2ポイント上昇する。 ・ 6：総統の信任レベルが3ポイント上昇する。</p>

 <p>Support</p> <p>Saturation</p>	<p>B11 . 支援「(道路網の) 渋滞」[Saturation(of roads net)]</p> <p>この支援は、連合軍ターン中の移動フェイズの前にのみプレイできる。これは、いずれかの鉄道 / 道路ヘクスに置くことができる。このヘクス内の鉄道と道路の移動特典は無効になり、連合軍プレイヤーはこのヘクスから離れるために追加の 1 移動ポイントを消費しなければならない。このヘクスに隣接するいかなる橋梁も無効になる（移動についてのみ、補給ではない）。</p> <p>この支援は、連合軍ターンの終了時に取り去られる。</p>
 <p>Support</p> <p>T9</p> <p>0-2-2</p>	<p>B12 . 支援「司令部師団」[Kommando division]</p> <p>この支援は、連合軍ターン中に、戦闘の消耗結果が適用される場合にのみプレイできる。もしも、少なくとも 1 つのドイツ軍ユニットが生き残ると、この支援を防御側のヘクス上に置き、1 ステップ・ユニット（1-2-2）としてカウントできる。戦術結果に加えて、ドイツ軍プレイヤーは「R」の結果を適用できる。この支援は、除去のためにマップから取り去られてしまったら、引きプールに戻される。</p>
 <p>Support</p> <p>T7</p> <p>Model</p>	<p>B13 . 支援「モデル」[Model]</p> <p>この支援は、支援配置フェイズ中に友軍 H Q の上でのみプレイできる。この H Q の指揮範囲内の全てのユニットは、防御している時にエリートとして見なされる。</p> <p>配置の後、「モデル」支援は支援配置フェイズに引きプールに復帰せず、H Q が撃破又は解任されるまでその H Q と共にスタックして留まる。</p> <p>解任又は H Q 撃破の場合、この支援は引きプールに復帰する（そして、次の支援配置フェイズに引かれる可能性がある）。</p>