

連合軍支援の説明

覚え：「P」の文字で示された支援マーカーは、PLUTO マーカーの3ヘクスの範囲内に置かれない限り、イベントとして使用できない。

	<p>A 1 . 支援「航空」[Air]</p> <p>この支援は、支援配置フェイズ中にのみ、連合軍HQ又は連合軍プレイヤーによって解放された大都市の5ヘクス以内に置かれる。同時に2枚の「航空」支援マーカーが存在できる単一ヘクスはない。「航空」支援は、連合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、支援マーカー（含まない）から防御側ヘクス（含める）までを数える。航空支援は、敵ユニットによって占められていない限り、自身のヘクス内の敵補給線を切断する。</p> <p>最後に、[3]/+1 の支援についてのみ、ドイツ軍ユニットはこの支援が占めているヘクス内に進入するために1移動ポイントを余分に消費しなければならない、この支援の範囲内では補充を受け取れない。</p> <p>この支援は、天候が「悪天」又は「嵐」の時には使用できない。</p>
	<p>A 2 . 支援「砲兵」[Artillery]</p> <p>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。「砲兵」支援は、範囲内（1ヘクス）を攻撃している時に、連合軍有利に2コラム・シフトを与える。「砲兵」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>A 3 . 支援「絨毯爆撃」[Carpet bombing]</p> <p>この支援は、支援配置フェイズ中にのみ、連合軍HQ又は連合軍プレイヤーによって解放された大都市の5ヘクス以内の敵ユニット上に置かれる。この支援は、「航空支援」の範囲内には置けない。もしも敵ユニットが攻撃を受ければ、「絨毯爆撃」支援はこの戦闘に連合軍有利に5コラム・シフトを与える。この戦闘では、攻撃側に戦術結果は適用しない。</p> <p>この支援は、航空支援ではないので、フリーの航空支援として選択できない（5.3.1）。</p> <p>この支援は、天候が「悪天」又は「嵐」の時、又は突破戦闘には使用できない。</p>
	<p>A 4 . 支援「パルティザン」[Partisans]</p> <p>「パルティザン」支援は、支援配置フェイズ中に以下の3つの方法で使用する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・フランス国内のいずれかのカラーのヘクスに置くことができる。このヘクスに移動する最初のドイツ軍ユニットは、停止しなければならない。他の全てのドイツ軍ユニットは、このヘクスを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。 ・FFL記録欄上でFFIポイントを4だけ増加させるために使用できる。 ・フランス国内のドイツ軍師団（要塞マーカーの下にいない）の上に置くことができる。この師団は、次の連合軍支援フェイズになるまで補給切れと見なされることになる。
	<p>A 5 . 支援「燃料」[Fuel]</p> <p>この支援は、支援配置フェイズ中にのみ、友軍の補給下師団によって占められたヘクスに置かれ、このユニットに付属して留まることになる。次の連合軍補給フェイズ中に、支援ヘクス内の師団は補給下となる。</p>
	<p>A 6 . 支援「パットン」[Patton]</p> <p>この支援は、支援配置フェイズ中にのみUS師団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。「パットン」支援は、付属ユニットに以下の特典を与える。：</p> <ul style="list-style-type: none"> ・戦闘についてのエリート・ボーナス。 ・もしも付属ユニットが「絨毯爆撃」が使用された攻撃に参加していたら、攻撃側の戦術結果を適用する。 ・もしもパットンを付属したユニットが平地地形ヘクスに対する戦闘に参加していたら（たとえ小河川越えで攻撃していても）、EとE2の結果はE3になる。もしも戦術結果がE3であれば、全攻撃側ユニットを「突破」マーカーの下に置くことができる。 ・もしもパットンを付属したユニットが平地、湿地、要塞以外又は大河川越え平地の地形に対する攻撃に参加していたら、攻撃側の戦術結果についての地形効果は無視される。
	<p>A 7 . 支援「モントゴメリー」[Montgomery]</p> <p>「モントゴメリー」支援は、支援配置フェイズ中にのみイギリス軍ユニットの上に置かなければならず、ターン全体についてこのユニットに付属する。</p> <p>「モントゴメリー」支援は、もしも引かれたらプレイして以下のイベントを発動しなければならない。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・補給下の1個イギリス軍ユニット（機甲又は歩兵）が、たとえ敵ユニットに隣接していても1ステップ損失を回復する。； ・付属ユニットは、防御時にエリート・ユニットとなる。； ・連合軍の「連携」支援は、使用できない。； ・連合軍プレイヤーはサイを1つ振り、以下の結果を適用する。； <p>1～3：効果なし。</p> <p>4：連合軍プレイヤーは、付属されたユニットで攻撃を発動しなければならない。モントゴメリー支援マーカーは、攻撃を受けるヘクス上に「絨毯爆撃」と同じ効果を持つ。</p> <p>5：連合軍プレイヤーは、イギリス軍ユニットで1つ以上の攻撃を発動するために少なくとも2枚の支援マーカーを使用しなければならない。</p> <p>6：連合軍プレイヤーは、イギリス軍ユニットで1つ以上の攻撃を発動するために使用可能な全ての支援マーカーを使用しなければならない。また、このターンに使用可能な全ての空挺ユニットで空挺降下をしなければならない。</p> <p>注記：5又は6のサイの目で使用しなければならない使用可能な支援とは以下である。：「航空」、「砲兵」、「絨毯爆撃」、「燃料」、「予備」、「第79AD」これらの全支援は、このターンについては完全にイギリス軍のものと見なされる。もしもサイの目が「6」であれば、使用されなかった上記の支援は支援引きプールに戻される。</p>

	<p>A 8 . 支援「Nuts !」 「Nuts」支援は、ドイツ軍ターン中の1つの戦闘終了時にプレイできる。もしもこの支援がプレイされたら、連合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。ドイツ軍プレイヤーは1ステップ損失を被り、連合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。 この支援は、いったん使用されたら、永久にプレイから取り去られる。</p>
	<p>A 9 . 支援「連携」[Cooperation] この支援は、支援配置フェイズ中のみプレイできる。ターン全体を通して、補給、戦闘、スタッキングの国籍制限がなくなる。スタッキング・ルールは、次の連合軍移動フェイズの終了時には再び尊重されなければならない。</p>
	<p>A 10 . 支援「第 79 機甲師団」[79th AD] この支援は、支援配置フェイズ中にのみイギリス軍ユニットの上に置かなければならず、ターン全体についてこのユニットに付属する。 「第 79 機甲師団」支援は、付属師団と共に攻撃している時に、連合軍有利に + 2 D R Mを提供する。「第 79 機甲師団」支援は、付属したユニットと共に移動できる。</p>
	<p>A 11 . 支援「エニグマ」[Enigma] この支援は、以下の2つの方法で利用できる。: ・ドイツ軍プレイヤーが支援マーカーをプレイしたら、連合軍プレイヤーはそれを無効にできる。両支援は、それぞれの引きプールに戻される。 ・要塞を攻撃している時に、このターンについては要塞マーカーに起因する全ての特典は無効になる。次に、支援はマップから取り去られ、8ターン後に引きプールに復帰することになる（忘れないように、ターン記録欄に置くこと）。</p>
	<p>A 12 . 支援「自走砲」[Motorized Artillery] 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かなければならず、ターン全体についてこのユニットに付属する。支援「自走砲」は、範囲内（1ヘクス）を攻撃している時に、連合軍有利に1コラム・シフトを与える。支援「自走砲」は、付属したユニットと共に移動できる。</p>
	<p>A 13 . 支援「M T C 火の玉特急」[MTC Red Ball] この支援は、支援配置フェイズ中に友軍 H Q の上でプレイできる。いったんマップ上に置かれたら、移動できない。これは、1ターンについてのみの P L U T O マーカーとして機能し、それ故全ての支援の使用並びに港湾修理フェイズ中の港湾修理を可能にする。連合軍ターンの終了時にマップから取り去られて、8ターン後に引きプールに復帰することになる（忘れないように、ターン記録欄に置くこと）。</p>
	<p>A 14 . 支援「奇襲攻撃」[Surprise Attack] この支援は、友軍スタックの上に置かれて、他の支援がマップ上に置かれる前にプレイされなければならない。この支援マーカーの下にスタックしたユニットは1ヘクス移動でき、あたかも突破戦闘のごとく攻撃を発動できる。次に、支援は引きプールに戻される。</p>
	<p>A 15 . 支援「予備」[Reserve] この支援は、支援配置フェイズ中に、敵ユニットに隣接していない友軍の補給下師団のスタックの上に置かれてプレイできる。予備マーカーの下に師団は、移動フェイズと戦闘フェイズに移動や戦闘ができない。突破の間に、「予備」支援マーカーは引きプールに戻され、突破マーカーに置き換えられる。次に、突破マーカーの下にユニットは、8項に記述されたごとく突破中に活動を行うことができる。</p>