

地形効果チャート

地形のタイプ	M Pコスト(乾燥)	M Pコスト(泥濘)	戦闘への影響
海上ヘクス [Sea hex]	P (a)	P (a)	なし
海上ヘクスサイド [Sea hexside]	P	P	なし (b)
侵攻ヘクス [Invasion hex]	0	0	なし
沿岸ヘクス [Coastal hex]	OT	OT	なし (c)
沿岸防衛位置 [Coast Defense Position]	OT	OT	なし (c)
平地ヘクス [Clear hex]	1	2	なし
荒地ヘクス [Rough hex]	2	3	なし
丘陵ヘクス [Hill hex]	3	4	+ 1DRM
山岳ヘクス [Mountain hex]	4 (f i)	5 (f i)	+ 2 (d)
アルパイン ヘクス [Alpine hex]	4 (e f)	5 (e f)	+ 3 (g)
完全アルパイン ヘクス [Total Alpine hex]	P (h)	P (h)	N / A
河川ヘクスサイド [River hexside]	+ 1M P	+ 2M P	+ 1DRM (j)
町 [Town]	OT (k)	OT (k)	OT
都市 [City]	OT (k)	OT (k)	+ 1DRM、敵 ZOC は内部に及ばない。
2級道路 [Minor Road]	1 / 2 (l)	1 (l)	OT
1級道路 [Main Road]	1 / 2	1 / 2	OT
飛行場 [Airfield]	OT	OT	OT
枢軸軍の拠点 [Axis Strongpoint]	+ 1 (m)	+ 1 (m)	+ 1DRM (m)
敵 ZOCへの進入 [Enter an enemy ZOC]	1	1	N / A

略号：

N / A = 適用されない

OT = ヘクス内の他の地形によってM Pコストや戦闘への影響を決める

P = 禁止される

注意：

- 強襲上陸のために目標沿岸ヘクスに隣接して置かれた連合軍のコマンド・ユニットについては、ゼロのMPコスト。
- 隣接する目標沿岸ヘクスに対する侵攻 / 海上ヘクス (連合軍のコマンド・ユニット)からの攻撃は認められる。
- もしもいずれかの連合軍ユニットが侵攻又は海上ヘクスから強襲上陸すると、防御側は + 1DRMを得る。
- 装甲ユニット(黄色のユニット・タイプ・ボックス)は、このタイプの地形を攻撃する時には攻撃力が半減する。
- 自動車化ユニットと自動車化のコストを消費しているユニットは、いずれかのタイプの道路を含んでいるヘクスサイドを通してのみこの地形に進入又は退出ができる。
- 山岳とコマンド・ユニットは、進入するために1少ないMPを消費する。
- 自動車化ユニットは、いずれかのタイプの道路を含んでいるヘクスサイドを通してのみ攻撃できる。
装甲ユニットは、このタイプの地形を攻撃する時には攻撃力が半減する。
- 山岳又はコマンド・ユニットのみが横切って移動又はLOCをたどることができる。
- 装甲と砲兵ユニットは、決して非道路ヘクスサイドを通して進入できない。
- 防御側がこのDRMを受け取るためには、全ての攻撃ユニットが河川ヘクスサイドを越えて攻撃していなければならない。
- 町 / 都市への進入と退出には、道路タイプの移動率が与えられる。
- 平地ヘクス内のみ。他の全ての地形タイプについてのコストは1である。
- 連合軍ユニットにのみ適用される。

天候表 (天候フェイズの間にサイを1つ振る。 DRM は適用されない。)

サイの目	天候状況	
- 7	乾燥	泥濘の影響： ・ 全ての LOC が 5から4へクズに減少 ・ 移動コストが増加 (TECを参照) ・ 航空輸送任務なし
8~ 9	嵐を伴う乾燥	
10	嵐を伴う泥濘	
嵐の影響： ・ 海岸 / 港湾ユニットを再配置できない。 ・ 海岸ユニットの海岸補給許容量が 1 / 2に減少する (端数は切り捨て)。 ・ 連合軍の後続ユニットの上陸許容量が、ターン毎に 6ユニットから2ユニットに減少する。 ・ 連合軍の海上輸送許容量が、ターン毎に 4ユニットから3ユニットに減少する。 ・ Messina ~ Reggio 間の枢軸軍の海上輸送許容量が、ターン毎に 6ユニットから5ユニットに減少し、他の全ての枢軸軍支配下の港湾間では 2ユニットから1ユニットに減少する。 ・ 連合軍の海上支援が 1 / 2に減少する (端数は切り捨て)。 ・ 航空支援 (両陣営) が 1 / 2に減少する (端数は切り捨て)。 ・ 連合軍の航空輸送任務許容量が、ターン毎に 2ユニットから1ユニットに減少する。 ・ 空挺強襲任務は認められない。 ・ 航空補給任務は認められない。 ・ もしもムッソリーニの失脚表を実行していると、ローマ空爆は認められない。 ・ 嵐のターンに実行されるいかなる連合軍の二次侵攻も、1ターン遅延させなければならない。マーカーを次のターンのボックスに前進させること。		

空挺強襲 / 航空輸送表

サイの目	結果
- 4	ユニットは無事着陸
5~ 7	ユニットの上に混乱マーカーを置く
8~ 9	ユニットから1ステップを除去する
10	ユニットから1ステップを除去し、その上に混乱マーカーを置く
11 +	もしもユニットが敵の装甲又は自動車化タイプのユニットに隣接していると除去される
DRM s(累積し得る):	
+ #	(空挺強襲任務のみ) 目標ヘクスに進入するために道路外の地上M Pコスト(TECを参照)
+ 3	(航空補給任務のみ) 嵐のターンにユニットが着陸すると
- 2	(航空補給任務のみ) 航空輸送によって (空挺強襲の代わりに) 着陸すると
+ 1	目標 / 着地ヘクス内に ZOCを及ぼしている各敵ユニット毎に
+ 2	敵の航空優勢ゾーン内で任務を実施
- 2	目標 / 着地ヘクスをすでに友軍ユニットが占めている

枢軸軍海上輸送表 (各ユニットについて個々に振る)

輸送ルート	各ユニットが以下のために必要とされるサイの目			
	到着	帰還	到着 (1ステップロス)	帰還 (1ステップロス)
Reggio ~ Messina間	1~ 12	13~ 14	15	16+
枢軸軍航空優勢ゾーン内での他のいずれかの港湾間	1~ 8	9~ 12	13	14+
連合軍航空優勢ゾーン内での他のいずれかの港湾間	1~ 5	6~ 9	10	11+
DRM (限度なし):				
+ 1	適用された各連合軍の航空又は海上支援ポイント毎に			
- 1	適用された各枢軸軍の航空支援ポイント毎に			

ムッソリーニの失脚表 (シナリオ 2~ 4で使用する)

サイの目	結果
- 2	ムッソリーニは助かる。クーデターの指導者たちは逮捕された。連合軍プレイヤーは 2VP を失い、この表が使用不可能となる。ファシストの復活を適用すること。
3~ 4	連合軍プレイヤーは 1VP を失い、この表の 2 回目の試みで - 1DRM を受ける。
5~ 6	ムッソリーニは助かる。連合軍プレイヤーは、この表の 2 回目の試みで - 1DRM を受ける。
7~ 9	ムッソリーニは助かる。連合軍プレイヤーは、この表の 2 回目の試みで + 1DRM を受ける。
10	ムッソリーニは失脚する。他の影響はなし。
11~ 12	ムッソリーニは失脚する。イタリア軍の士気崩壊が適用される。
13+	ムッソリーニは失脚する。イタリア軍の士気崩壊が適用される。連合軍プレイヤーは、1VP を得る。

DRM s(1回目の試み):

+ / - # 現在の連合軍 VP レヴェル

+ 2 最初のローマ空爆 (非嵐のターンのみ)

+ 1 2 回目のローマ空爆 (非嵐のターンのみ)

DRM s(2回目の試み) 上記の DRM s に加える:

- 2 もしもクーデターの指導者たちが逮捕されたら

+ / - 1 もしも最初の試みから表で強制されると

連合軍プレイヤーは、シナリオ毎に少なくとも一回はこの表使用しなければならず、2回まで使用できる。ターン毎に 1 度のみ試みることができる。サイコロを振って DRM s を適用させる。イタリア軍の士気崩壊又はファシストの復活の影響は、ただちに適用される。

士気崩壊:

全てのイタリア軍の ER がシナリオの残りについて 1 減少。生き残っている全ての CNN ユニットをプレイから取り去る。

復活:

全ての CNN ユニットの ER がシナリオの残りについて 2 増加し、除去された 1 CNN ユニットをいずれかの友軍都市ヘクス (スタッキングの限度内で) に置く。もしも使用可能なユニットがなければ無視すること。

ゲーム・ターン記録トラックの注記:

- 1) M = 連合軍プレイヤーがムッソリーニの失脚表での解決を認められる最初のターン。
- 2) L = 連合軍プレイヤーは、もしもいまだにムッソリーニの失脚表を行っていないならば、解決しなければならない。
- 3) 嵐は、航空と海上支援ポイントを半減させる (端数は切り捨て)。
- 4) 連合軍プレイヤーは、少なくとも 8 つの飛行場を確保しているターン毎に、使用可能な追加の 2 航空支援ポイントを持つ。

マーカー・トラックの注記:

連合軍の VPs (+ 又は -)、補充ポイント (両陣営)、連合軍海上支援ポイント、占領された枢軸軍飛行場、連合軍の ER6 のステップ損失、枢軸軍の ER5 (以上) のステップ損失。

VP一覧表

場所の支配によるVP:		使用するシナリオ			
シシリー:		VP	2	3	4SF 4CF
Augusta (2830)		+ / - 1			×
Catania (3027)		+ / - 4			×
Messina (4225) GT -10		+ / - 9			
Messina (4225) GT 11+		+ / - 3			
Palermo (2407) GT -8		+ / - 6			
Palermo (2407) GT 9+		+ / - 2			
Siracusa (2632)		+ / - 3			×
Trapani (1602)		+ / - 2			×
カラブリア:		VP	2	3	4SF 4CF
Catanzaro (5826)		+ / - 2			
Crotone (6428)		+ / - 3			
Nicastro (5623)		+ / - 6	×	×	×
Reggio Calabria (4226)		+ / - 6			
Spellazo (6317)		+ / - 6	×	×	×
シシリー又はカラブリアのいずれか8つのマップ上の飛行場を支配		+ / - 6			
ステップロスによるVP:		使用するシナリオ			
連合軍:		VP	2	3	4SF 4CF
ERが6以上の完全戦力面を持つユニットから失われた3ステップ毎		- 1			
単独又は他の空挺 / コマント部隊ユニットのみと共にスタックしている時に失われた各挺 / コマント部隊ステップ毎		- 1			
非空挺 / コマント部隊ユニットと共にスタックしている時に失われた各空挺 / コマント部隊ステップ毎		- 2			
戦闘又は緊急撤収の間のERチェックの失敗を通して除去された各海岸 / 港湾ユニット毎		- 3			
ドイツ軍:		VP	2	3	4SF 4CF
ERが5以上の完全戦力面を持つユニットから失われた3ステップ毎 (下記とは重複しない)		+ 1			
OoSマーカーを載せている又は海上輸送を企てているユニットから失われたステップ毎		+ 1			
行動によるVP:		使用するシナリオ			
連合軍:		VP	2	3	4SF 4CF
緊急撤収に成功した後に連合軍の緊急撤収ボックス内に置かれた各海岸 / 港湾ユニット毎		- 1			
侵攻上陸ボックスでUSのグループBを選択		- 1			
アフリカ待機ボックス内のUS第1師団または第36師団のいずれかの連隊がマップ上に投入		- 3			
アフリカ待機ボックス内のBR第46師団のいずれかの旅団がマップ上に投入		- 2			
Brimstone Aグループのいずれかがマップ上に投入		- 3	×	×	
Brimstone Bグループのいずれかがマップ上に投入		- 2	×	×	
枢軸軍の航空優勢ゾーン内で海上輸送作戦を実行する各ターン毎		- 1			
枢軸軍:		VP	2	3	4SF 4CF
カラブリア対応グループを侵攻ターン+1ユニットマップ上に投入		+ 1	×		
カラブリア対応グループを侵攻ターン+2ユニットマップ上に投入		+ 1	×		
カラブリア侵攻前にカラブリア対応グループをマップ上に投入		+ 4	×	×	×
GT2以降、1ユニット以上の補給下にあるドイツ軍ユニットがシシリーに存在するターン毎 (ムッソリーニ失脚が発生又はシシリー撤収が宣言されるまで補給決定フェイズ毎に加算)		- 2			×
共通:		VP	2	3	4SF 4CF
シナリオの指示を超えて消費された連合軍の各RPIについて		- 1			
シナリオの指示を超えて消費された枢軸軍の各RPIについて		+ 1			
ムッソリーニの失脚表による		+ / - #			

4SF=シナリオ # 4で初期侵攻にシシリーを選択した場合

4CF=シナリオ # 4で初期侵攻にカラブリアを選択した場合