

50. イタリア軍

50.1. 手札制限

イタリア軍第1線部隊の手持ち札は4枚で、自分のターンに1つもアクションをしなければ最大2枚までの捨て札をできる。

50.2. 分割アクションカード

イタリア軍プレイヤーは、全ての分割アクションカードを非機能カードとして使用しなければならない。

50.3. 火力ペナルティ

イタリア軍兵士たちには、戦闘に積極的に参加する意志がないことと、低い指揮能力とによる低モラルという問題があった。それゆえイタリア軍プレイヤーは常に、すべての射撃において、普通要求されるのより多くの火力を使わなければならない。

50.4. 分隊の崩壊

通常、18人の兵士からなるイタリア軍の歩兵組織は、機関銃のグループと、支援ライフルグループとによって構成されていた。イタリア軍の戦意はロンメルのような指揮官の元では悪くはなかったが、そうでないときには最悪であった。

このため、イタリア軍分隊は、通常の50%ではなく、ユニットカードの40%を越える損害を被った時点で崩壊する

(例：通常の18人の場合、8人の損害で崩壊)

50.41. 降伏

低い「壊走」値より、イタリア軍兵士は他の国よりも捕虜になりやすい(32.12項)。しかしながら、その構成員すべてがピン状態になったイタリア軍の歩兵グループには、相手との相対距離に関係なく、特殊な降伏ルールが適用される(ただし、歩兵砲は除く)。このような状態に陥った場合、降伏マーカーをそのグループマーカーの上に置く。こうなったグループは、解放されるか、攻撃を受

けるまで、移動、射撃、回復(含ヒーロー)を一切行えなくなる。

一度でも、このような降伏グループが攻撃を受けた場合、そのシナリオ中、イタリア軍のどのグループも降伏しなくなる。

降伏したグループは、他のグループから非ピン状態の兵士が個人移送されたときのみ解放され、降伏マーカーを取り除くことができる。それ以降、その降伏していたグループは通常通りに回復を行うことができ、回復すれば普通に移動や射撃を行える。

降伏グループは、そのグループに侵入してきたどのような兵士によってでも自動的に捕獲される。通常の捕虜ルール(32.2項)を適用すること。降伏グループに対する侵入では、モラルチェックは必要なく、いつでもRPCの1の欄を用いて解決する。

降伏グループは、それが捕虜にならないかぎり、分隊の崩壊条件での損失には数えない。イタリア軍兵士のパニック値はそのモラル値よりも小さいが、キャンペーンゲームにおいて、パニック値が1よりも多くモラル値を下回ることはない(42.44項)。

50.42. 対ソ連軍

イタリア軍兵士たちは、野蛮なソ連兵に対しては降伏することを好まなかった。それをあらわすため、対ソ連軍の戦闘においては、降伏、および40%の分隊崩壊のルールは適用されず、さらに、全てのイタリア軍兵士のパニック値は1上昇する。

50.5. 部隊のタイプ

ベルサグリエリはイタリア軍のエリート部隊である。ベルサグリエリは、ドイツ軍と同じように分割アクションカードを使用でき、また、イタリア軍の特殊な降伏ルールの適用を受けない。

黒シャツ隊はイタリア軍の第2戦部隊である。黒シャツ隊は、1つもアクションを行わなかったターンでも、1枚しか捨て札を行えない。

50.6. 軽機関銃

他の非クルー操作の軽機関銃と同様に、黒のRNCを持つヒーローカードに限って、軽機関銃の火力を2倍にできる。

50.7. 重火器

イタリア軍の対戦車ライフルや中機関銃はきわめて重く、1人では運搬できない。これらの兵器を含むグループは、そのような兵器を放棄しない限り、いかなる目的であれ「移動」カードを使用するには、負傷状態でないすくなくとも2人の兵士がそのクルーでなければならない。兵器の放棄はアクションとはみなさない。これらの兵器のクルー兵士は、全力発揮にクルーを必要とするほかの兵器で武装することはできない。

50.8. DYO

イタリア軍の無線機のコストは、それがエリート兵によって用いられる場合には、ソ連軍と同じコストであり、それ以外の部隊においては半分のコストである。イタリア軍は、無線機カードをソ連軍と同じカードで使用する。

50.9. 50.9 パルチザン

イタリア軍は、1943年代のDYOシナリオにおいて、パルチザンルール（37項）を用いることができる。

51. フランス軍

51.1. 手札制限

フランス軍の第1線部隊の手札は6枚であり、なにもアクションをしなかったターンに1枚だけ、捨て札を行える。この限定的な捨て札は、フランス軍の停滞防御という古い戦術ドクトリンと、個々の兵士の勇気のなさを反映している。

51.2. 分割アクションカード

フランス軍プレイヤーは、ドイツ軍と同じ分割アクションカードを使用できる。

51.3. パルチザン

フランス軍は、DYOシナリオにおいて、パルチザンルールを使用できる。

51.4. 部隊のタイプ

レジオネーターはフランス軍のエリート部隊である。レジオネーターは1アクションをおこなったターンでも1枚の捨て札を行える。

予備役兵はフランス軍の第2線部隊である。予備役兵は、すべての分割アクションカードを非機能カードとして使用しなければならない。

51.5. DYO

DYOシナリオでは、フランス軍は無線機をドイツ軍と同じコストで購入するが、予備役兵が使用するには、半分のコストでよい。

フランス軍は、ドイツ軍と同じ無線機カードを使用する。

51.6. シャルルB1

シャルルB1は、2門の砲を搭載している。砲塔に搭載された47mm砲と、車体に搭載された75mm砲である。効果数値の最初の1組が75mm砲のものであり、もう一方が47mm砲のものである。プレイヤーは、1ターンにはこれらの砲のうちどちらか1門、または機関銃のいずれか1つのみしか使用できない。

75mm砲は、その解決においてすべて突撃砲（28.2項）と同じ制限を受ける。加えて、75mm砲の命中数値は、47mm砲に比べて常に1段階悪くなる。さらに、戦車がハルダウン状態のときには75mm砲は発射できない。

51.7. 分隊の崩壊

フランス軍の分隊は、損害が50%を超えたときではなく、50%以上が失われたときに崩壊する（平均的シナリオでは、12人のうち6人で崩壊する）。

52. 砂漠

52.1. 地形の読み替え

西部戦線の砂漠で見られる地形のヨーロッパの地形と比較した大きな違いのために、地形ルールには以下のような広範囲での変更が必要になる。砂漠ルールを使用する場合、従来のシナリオそれぞれに定義される『建物・森・河川・地雷原』カードを取り除くスペシャルルールはすべて無視すること。

上記以外のルールは、以前同様に用いる。

52.11. 地雷原

地雷原は砂漠において広く使用されていたが、それは死傷目的というよりは侵入阻止のためだった。それゆえ地雷原は多くの場合明確に示され、そしてその一方でその印はしばしば『偽の地雷原』: 例えば『地雷原としてマークするが、実際には地雷は置かない』ように使用された。結果、地雷原は砂漠ルールを使用する場合には常に使用できる。しかしながら砂漠においては、地雷原カードを使用されたプレイヤーは、それを拒否して捨てること(7.3 項)できるし、受け入れた場合はそれが本物か否かを確認できる。受け入れたプレイヤーはただちにそれが本物であるか否かを確認するために RNC1 枚を引かなければならない。RNC が『黒の 1 以上』ならば、その地雷原は本物であり、普通に機能する。その RNC が『0 または赤』ならばその地雷原は偽物であり、ただちに裏返して平地として置かれる。

52.12. 丘

砂漠における高地は、普通、柔らかい砂丘の頂か露出した岩である。そのため丘において塹壕を掘る試みは『黒の 1』の RNC を引いたときのみ成功する。以上の点を除き、丘のルールに変更はない。

52.13. 河川/ワジ

河川カードはワジ(干上がった谷)とみなし、

拒否することができない。ワジを渡河する必要はないが、横移動モードの移動カードを 1 枚使用してからでなければそこを離れることはできない。ワジへの攻撃には-1 の修整値が与えられる。ワジからの攻撃については、火力や武器使用への制限は存在しない。以上の点を除き、河川のルールに変更はない。

52.14. 建物/絶壁

-3 の建物は全て非機能カードであり、RNC/RPC として引かれるもしくは捨て札とされた場合はゲームから取り除く。-2 の建物カードは露出した岩もしくは絶壁であるとみなす。絶壁からの攻撃については、火力や武器使用への制限は存在しない。絶壁においては塹壕を掘ることはできない。車両は絶壁への進入およびオーバーランをすることができない。以上の点を除き、建物のルールに変更はない。

52.15. 湿地/砂地

湿地カードは砂地として扱われ、拒否することができない。砂地からの攻撃については、火力や武器使用への制限は存在しない。砂地においては塹壕を掘ることはできない。砂地に対する/砂地から行う攻撃には地形効果は適応されない。例外: 砂地に対する榴弾攻撃は-1 される。これはシナリオ勝利条件の『攻撃力を減らす地形』とはみなさない。車両は砂地に進入することはできるが、その場合ただちに左 2 シフトの条件でボグチェックを行わなければならない。砂地にいる歩兵砲は、移動カードの使用および侵入の試みを行う場合、ただちにモラルチェックを行わなければならない。以上の点を除き、湿地のルールに変更はない。

52.16. 森林/オアシス

森林カードは非機能カードとみなし、RNC/RPC として引かれるもしくは捨て札とされた場合はゲームから取り除く。ただし、プレイヤーは森林カードを地形カードとして使用する試みを行える。それを置いた後、そのプレイヤーは

RNC を引くこと。それが黒だった場合、その地形カードは有効であり、オアシスとして場に残る。赤だった場合、その森カードは蜃気楼として扱い除去され、そのグループは移動中のままとする。オアシスとしてプレイできたカードは、それがまた別途捨て札や RNC/RPC として現れるまで、ゲーム内に残る。オアシスは水源としての機能からそこにいるもののモラル値およびパニック値に +1 することを除いて、森と同様に扱う。

52.17. 壁/尾根

壁は低い尾根とみなす。壁のルールがそのまま適用される。

52.2. 塹壕

砂に覆われた、もしくは岩だらけの地形ゆえ、砂漠における塹壕構築は困難である。そのため、塹壕構築の試みは、通常の『0 の RNC』の代わりに『1 の RNC』が必要である。

52.3. 故障

それを清潔に保つことが難しいため、砂漠においてはすべての武器はより頻繁に故障する。そのため、すべての故障値は 1 ランク上昇する。例えば：x6 は x5-6 に、x5-6 は x4-6 に。

52.4. 砂嵐

砂漠においては、暴風は極めて一般的であり、視界悪化や武器故障によってあらゆる戦闘の中断をもたらした。砂嵐が発生した場合、シナリオは直ちに終了し、その時点での得点を元に勝利を決定する。プレイヤーは各デッキの最後のカードを RNC として引き、砂嵐チェックを行う。この RNC が『赤の 6』だった場合、シナリオはその時点で終了する。

53. シナリオ

フランス軍およびイタリア軍は、既存の Up Front/BANZAI のほとんどのシナリオにおいて

利用できる勢力として加えることができる。イタリア軍は歴史上、イギリス、アメリカ、ロシアおよびフランス軍と戦ったことがある。フランス軍はドイツおよびイタリアに対してのみ使用できるが、またヴィシーフランスと見なすことでアメリカおよびイギリスと戦うこともできる。また 1940 年 9 月および 1945 年 3 月、インドシナにおいて日本軍と戦ったこともある。

砂漠ルールを適用するか否かは、プレイヤーたちの裁量に任せる。

副次的対戦車兵器の所有は、シナリオ定義に限定される。DYO シナリオにおいては、アメリカ・イギリス・フランスには 1 分隊につき最大 1 つ、枢軸各国では最大 2 つ、ロシアでは最大 3 つとする。無線機は対戦車装備とはみなさない。いずれの分隊も、1 つを超える爆薬を所持することはできない。歩兵砲および社労はこれらの制限には数えない。

ランダム増援表(48.3 項)は、新しい国用に以下のように拡張される。

RNC	フランス	イタリア
0	狙撃兵	狙撃兵
1	10,11	8,17
2	12,15,23	18,19,20
3	16,24,17,*	22,23,24,*
4	18,22,19,20,*	22,18,17,23,*
5	35	31
6	31	33

おまけ：ランダムシナリオ決定

まずカードを2枚引き、以下の表を用いてシナリオを決定します。その後、参加国・担当を RPC,RNC を用いて決定します。補足欄にあるのは注意すべきルールです。

このシナリオ決定ツールでは、ヴィジーフランスは考慮していません：フランスは連合国としてのみ使用できます。

1枚目色	2枚目RPC10欄	シナリオ*1 *2	参加国*3	補足
黒	1	A/M	日独伊 米口英仏	(ジャングル)
	2	B	独伊 米口 仏	
	3	C/O	日独伊 米口英仏	トーチカ、地雷原
	4	D	独伊 米口 仏	砲兵器
	5	E/T	日独伊 米口英仏	戦車
	6	F	日独伊 米口英仏	戦車、対戦車
	7	G	日独伊 米口英仏	戦車、対戦車
	8	H	日独伊 米口英仏	戦車、対戦車、歩兵砲、増援
	9	I	独 口 仏	パルチザン
	0	K	日独伊 米口英仏	エリート
赤	1	L	日独伊 米口英仏	戦車、支援砲撃
	2	N	日 米 英	ジャングル
	3	P	日独伊 米口英仏	
	4	Q	日独 米口英	(ジャングル)
	5	R	日独伊 米口英	エリート
	6	S	日 米 英仏	ジャングル
	7	U	日独伊 米口英仏	戦車、対戦車
	8	V	日独伊 米口英仏	エリート、無作為増援
	9	W	日独伊 米口英仏	
	0	X	日独伊 米口英仏	(ジャングル)

*1：複数のシナリオが併記されている欄は、参加国によって調整されるものです。特定できないケースでは、もう一度 RNC を引き、その色で特定してください。

*2：グレー背景のシナリオは、攻撃・防御の区別があるものです。枢軸/連合どちらが攻撃か特定できないケースでは、もう一度 RNC をひき、その色で特定してください。

*3：参加国は RPC を用いて選択してください。