

## シナリオ・データ

シナリオ名	エジプト侵攻	コンパス	ロンメル登場	クルセイダー	反撃	ガザラ	エルアラメイン
最初に動く陣営	枢軸軍	連合軍	枢軸軍	連合軍	枢軸軍	枢軸軍	連合軍
マルタ島記録欄	+1 英国海軍	+1 英国海軍	-2 ルフトヴァッフェ	+2 英国海軍	-1 ルフトヴァッフェ	-3 ルフトヴァッフェ	+3 英国海軍
クレタ支配陣営	連合軍	連合軍	連合軍	枢軸軍	枢軸軍	枢軸軍	枢軸軍
損傷した港湾	なし	なし	なし	なし	Benghazi [1]	なし	なし
鉄道の末端位置	Matruh	Matruh	Matruh	Matruh	Matruh	Belhammed	El Alamein
枢軸軍の 損傷戦車	0	0	イタリア 2	0	イタリア 3 ドイツ 2	0	0
枢軸軍の 負傷ステップ	0	0	0	0	イタリア 7 ドイツ 5	0	0
枢軸軍の 資源ポイント	1	1	1	1	0	2	1
補充ユニットボックス内の 枢軸軍補充ユニット	イタリア歩兵 3 イタリア戦車 2	イタリア歩兵 3 イタリア戦車 2	イタリア歩兵 3 イタリア戦車 2 ドイツ軍歩兵 2 ドイツ軍戦車 1	イタリア歩兵 3 イタリア戦車 2 ドイツ軍歩兵 2 ドイツ軍戦車 1	イタリア歩兵 3 イタリア戦車 2 ドイツ軍歩兵 2 ドイツ軍戦車 2	イタリア歩兵 3 イタリア戦車 2 ドイツ軍歩兵 2 ドイツ軍戦車 2	イタリア歩兵 3 イタリア戦車 2 ドイツ軍歩兵 2 ドイツ軍戦車 2
連合軍の 損傷戦車	0	0	5	0	7	0	0
連合軍の 負傷ステップ	0	0	イギリス 2	0	ニュージーランド 3 インド 2 南アフリカ 2 イギリス 5	0	0
連合軍の 資源ポイント	1	1	1	2	0	1	3
連合軍の戦車修理能力	1	1	2	2	3	3	3
補充ユニットボックス内の 連合軍補充ユニット	イギリス歩兵 3 イギリス戦車 2 オーストラリア 2 ニュージーランド 2 南アフリカ 0 インド 2 連合軍弱小国 1	イギリス歩兵 3 イギリス戦車 2 オーストラリア 2 ニュージーランド 2 南アフリカ 0 インド 2 連合軍弱小国 1	イギリス歩兵 3 イギリス戦車 2 オーストラリア 2 ニュージーランド 2 南アフリカ 0 インド 2 連合軍弱小国 1	イギリス歩兵 3 イギリス戦車 4 オーストラリア 2 ニュージーランド 2 南アフリカ 2 インド 2 連合軍弱小国 1	イギリス歩兵 3 イギリス戦車 4 オーストラリア 2 ニュージーランド 2 南アフリカ 2 インド 2 連合軍弱小国 1	イギリス歩兵 3 イギリス戦車 4 オーストラリア 2 ニュージーランド 2 南アフリカ 2 インド 2 連合軍弱小国 2	イギリス歩兵 3 イギリス戦車 0 オーストラリア 2 ニュージーランド 2 南アフリカ 2 インド 2 連合軍弱小国 2

## 補給線

補給源	補給線の長さ
軍HQ	9自動車化MP / 4ヘクス
他の補給源	4自動車化MP / 2ヘクス

※補給線の長さは、どちらを使用しても  
良い

## 補給切れによる消耗値

ユニット	ドイツ軍	連合軍	イタリア軍
消耗値	1	2	3

※混乱状態では、ダイス目-1

## 海上輸送ポイント

- ①2: 各 / トラックユニット、補給物資、戦車ステップ、戦車補充
- ②2: 各 / 歩兵タイプ連隊規模
- ③1: 各 / 非戦車以外の大隊、歩兵タイプ補充ユニット

## トラック積載能力

- ①非自動車化歩兵タイプユニットの1個連隊規模 / 2個大隊
- ②歩兵タイプ補充ユニット2個
- ③補給物資1個