

# Salerno '43 戦闘結果表 (CRT)

戦闘比

サイの目	1-3	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	サイの目
1	A1 -	A1 -	A1 -	A1 -	EX -	DR2 Adv2	DR2 Adv2	A1/D1 Adv2	D1 Adv3	1
2	A1 -	A1 -	A1 -	EX -	Dis -	DR2 Adv2	DRX Adv2	D1 Adv3	DR4 Adv3	2
3	A1 -	A1 -	EX -	Dis -	DR2 Adv2	DRX Adv2	A1/D1 Adv2	DR4 Adv3	DR4 Adv3	3
4	A1 -	EX -	Dis -	A1/DR2 Adv2	DR2 Adv2	A1/D1 Adv2	D1 Adv3	DR4 Adv3	DS Adv4	4
5	EX -	Dis -	A1/DR2 Adv2	DR2 Adv2	A1/D1 Adv2	D1 Adv3	DR4 Adv3	DS Adv4	DS Adv4	5
6	Dis -	A1/DR2 Adv2	DR2 Adv2	A1/D1 Adv2	D1 Adv3	D1 Adv3	DS Adv4	DS Adv4	DS Adv4	6

EX、DRX、DS = 相手側がステップ損失を選択

  = DD表に-1DRM。

  = DDは不可

**DS=防御側撃破:** 防御側は1ステップを失う。ユニットの選択は攻撃側。生き残っている防御側は、4ヘクス退却しなければならず、潰走でマークされる。ー断固とした防御 (11.0) は不可。攻撃側は、自軍機械化ユニットで4ヘクスまで、自軍非機械化ユニットで2ヘクスまで前進できる。

**DR4=防御側は4ヘクス退却しなければならず、潰走でマークされる。ー断固とした防御は不可。** 攻撃側は、自軍機械化ユニットで3ヘクスまで、自軍非機械化ユニットで2ヘクスまで前進できる。

**D1=防御側は1ステップを失う。** 生き残っている防御側は、3ヘクス退却して混乱状態になるか、又は断固とした防御を実施しなければならぬ。攻撃側は、自軍機械化ユニットで3ヘクスまで、自軍非機械化ユニットで2ヘクスまで前進できる。

**A1/D1=両陣営は、1ステップを失う。** 生き残っている防御側は、2ヘクス退却して混乱状態になるか、又は断固とした防御を実施しなければならぬ。防御側が退却したら、攻撃側は2ヘクス前進できる。

**A1/DR2=攻撃側は、1ステップを失う。** 防御側は、2ヘクス退却して混乱状態になるか、又は断固とした防御を実施しなければならぬ。防御側が退却したら、攻撃側は2ヘクス前進できる。

**DR2=防御側は、2ヘクス退却して混乱状態になるか、又は断固とした防御を実施しなければならぬ。** 防御側が退却したら、攻撃側は2ヘクス前進できる。

**DRX=両陣営は、1ステップを失う。** ユニットの選択は、相手側プレイヤー。防御側は、2ヘクス退却して混乱状態になるか、又は断固とした防御を実施しなければならぬ。防御側が退却したら、攻撃側は2ヘクス前進できる。

**Dis:** 防御側は、混乱状態になる。退却又は前進並びにステップ損失はない。防御しているユニットがすでに混乱状態だったら、潰走でマークされて2ヘクス退却しなければならない。

**EX=交替:** 各陣営は、1ステップを失う。ユニットの選択は、相手側プレイヤー。防御側の退却はない。もしも防御側が1ステップのみを参加させていたら、攻撃側はカラのヘクスへ進入して停止できるー限定前進 (14.2.2)。

**A1=攻撃側は、1ステップを失う。** 退却又は前進は不可。

**Adv2、Adv3、Adv4=2ヘクス前進、3ヘクス前進、4ヘクス前進。** 突破戦闘が認められる。非機械化とOOSユニットは、2ヘクス前進に限定される。1/2効果ユニットは、1ヘクス前進に限定される。

## 断固とした防御表 (11.0)

サイの目	平地	その他	都市
1	-/1	-/1	-/1
2	-/1	-/-	-/-
3	-/-	-/-	-/- P
4	-/-	-/- D	-/- P
5	又は -/- D -/1 H	又は -/- D -/1 H	又は -/- P -/1 H
6	-/1 H	1*/1 H	1*/1 H
7	1*/1 H	1/dis H	1/dis H

### サイの目修正 (11.2.4):

- +1 防御支援 (11.3、19.4)
- +1 先導ユニットがエリート (9.7)
- 1 先導ユニットが低練度 (2.3.2)
- 1 CRT結果が橙色

### 結果の説明:

#/# = ステップ損失、攻撃側/防御側。  
1\* = 防御側が攻撃側のステップ損失を選択。  
D = 遅滞; 11.6.1を参照。  
P = 部分的成功; 11.6.2を参照。  
H = 防御側確保。  
dis = 防御側混乱。

## 孤立損耗表 (16.5)

サイの目 結果

1~4 -1ステップ

5~6 影響なし

### DRMs:

- +2 都市又は軍団HQ: ユニットの数が少なくとも1つの友軍支配下都市ヘクス又は友軍軍団ASUまで無制限な長さのLOSをたどれたら。これら2つは互いに蓄積しない。
- +1 晴天天候ターン中の全連合軍ユニット (16.5.5)

## 回復表 (13.5)

サイの目 結果

1~4 変更なし

5~6 1レベル回復

### DRMs:

- +2 BH又は都市ヘクスを占めるユニット
- +1 ユニットの数がエリート
- 1 ユニットの数が低練度

## 戦闘修正 (9.0)

### 攻撃側のシフト:

- 1R 戦車シフト (9.3.1)
- 1R 航空支援 (9.4)
- 1R 師団砲兵支援 (9.5.1)
- 1R 軍団又は海上支援 (9.5.2)
- 1R エリート・シフト (9.7)

### 攻撃側半減 (端数切り上げ):

- ・河川ヘクスサイドを越えて攻撃している車両ユニット (9.1)
- ・山岳ヘクスサイドを越えて攻撃している (9.1)
- ・1/2効果のときに攻撃している (5.7)
- ・OOSでマークされたときに攻撃している (16.4)

戦艦DRM: +1 (19.4)

### 防御側のシフト:

- 1L 戦車シフト (9.3.2)
- 1L 航空支援 (9.4)
- 1L 降雨 (22.4)

### 防御側半減 (端数切り上げ):

防御側が混乱状態 (13.2)

# Salerno '43

## プレイのシーケンス

### A. 天候フェイズ

1. **天候のサイ振り**：ターン2から開始して、そのゲーム・ターンの天候を判定するため、1人のプレイヤーが単一のサイを振る (22.1)
2. **航空と海上ユニットの準備**：使用可能な全ての連合軍の航空と海上ユニットを集め、それらを自軍待機ボックス内に置く。天候記録欄が、そのターンに航空ユニットが使用可能でないことを示すと、それらを使用済面に裏返す。さもなければ、ユニットはそのターンを準備面で開始する。
3. **補給ポイントの調整**：天候記録欄の補給ポイント列に従って、記録欄上の補給ポイントを増加させる。これらのポイントは、ASU ユニットの準備面に裏返すために使用される。

### B. ドイツ軍プレイヤー・ターン

#### 1. 初期フェイズ

ドイツ軍プレイヤーは、以下をいずれかの順番で実行する。：

- ・現在補給下の ASUs をその準備面に裏返すため、使用可能な自軍補給ポイントを使用する。第 71 ネーベルヴェルファアーは、現在補給下であるとフリーで裏返される (19.1)。
- ・ドイツ軍の増援を友軍登場エリア内に置く (21.1)。
- ・補充を使用してドイツ軍ユニットを回復させる (20.0)。
- ・上陸ボックス内に連合軍ユニットを置き (21.1.1)、空挺降下を実施する (21.6) —連合軍プレイヤー・ターンのみ。

#### 2. 移動フェイズ

ドイツ軍プレイヤーは、自軍ユニットのいくつか又は全てを移動させることができる。全く移動させなくても構わない (5.0)。加えて、以下がいずれかの順番で発生できる。：

- ・海上輸送 (18.4) を実施する—連合軍プレイヤー・ターンのみ。
- ・自動的 DS を実施する (8.7)。これらのユニットの戦闘後前進は、戦闘フェイズの終了時に実施される。
- ・任意に友軍ユニットを潰走に置く (13.1.4)。

### 3. 戦闘フェイズ

ドイツ軍プレイヤーは、いずれかの順番で隣接する敵ユニットを攻撃 (8.0) 又は交戦離脱の試みを実施できる (25.1)。次いで、DS マーカーを有す全ユニットを前進させる (8.7.2)。

### 4. 回復フェイズ

- ・混乱状態又は潰走状態で EZOC 内にはない全ドイツ軍ユニットは、1 レベル回復する。EZOC 内のそれらは、回復についてサイを振らなければならない (13.5)。
- ・全ての補充、1/2 効果、トラック・マーカーが取り去られる。

### 5. 補給フェイズ

ドイツ軍プレイヤーは、列記された順番で実施する。：

1. 全ドイツ軍ユニットの補給状態をチェックする (16.1)。非補給下であることが発見されたユニットは、白い OOS マーカーでマークされる。孤立状態のユニットは、赤いマーカーでマークされる。
2. 赤い OOS マーカーでマークされ、敵戦闘ユニットに隣接する孤立状態の全ドイツ軍ユニット (ASUs を除く) の孤立損耗についてサイを振る (16.5)。孤立状態の ASUs は、ルール 16.5.2 に従って除去される。ユニットは、孤立状態になった最初のターンにサイを振らない。
3. ASUs を裏返すために SPs を消費する (17.5)。

*注釈*：ASU ユニットの (ネーベルヴェルファアーを除く) は、補給ポイント消費の限り、あるゲーム・ターンに二度、初期フェイズと補給フェイズ中に裏返すことができる。

### C. 連合軍プレイヤー・ターン

ドイツ軍の用語を連合軍に置き換えることを除き、ドイツ軍プレイヤー・ターンと同一。

### D. 勝利チェック・フェイズ

このとき自動的勝利がチェックされ (23.1)、又はシナリオの最終ターン後に勝利をチェックする (S1.2、S2.4)。

### 山岳ヘクスサイドの影響サマリー

- ・ZOC：車両ユニットは、道路と小道でのみ山岳ヘクスサイドを越えてその ZOC を伸ばす。ユニットは、2つの非道路山岳ヘクスサイドを越えて ZOC ボンドを形成できない。
- ・移動：歩兵タイプのユニットは、道路又は小道を持たない山岳ヘクスサイドを越えるために隣接して開始しなければならない。このようなユニットは、1/2 効果マーカーでマークされる。車両タイプのユニットは、道路又は小道を使用してのみ山岳ヘクスサイドを越えることができる。



- ・戦闘：全ての戦闘ユニットは、山岳ヘクスサイドを半減で攻撃する。戦車と捜索 (偵察) ユニットの (2.3.3) は、道路又は小道がある場合にのみ山岳ヘクスサイドを越えて攻撃できる。
- ・戦車シフト：たとえ道路沿いであっても攻撃しているときは不可だが、その存在は防衛側の戦車シフトを無効化するためには十分である (9.3.2、9.3.3)。

- ・退却：可能であれば、歩兵タイプのユニットは、道路又は小道を介さない限り、山岳ヘクスサイドを越えて退却することを避けなければならない。それを行うと、1/2 効果マーカーでマークされる。歩兵ユニットは、2つの非道路/小道の山岳ヘクスサイドを越えて退却したら除去される。車両タイプのユニットは、非道路/小道山岳ヘクスサイドを越えて退却したら除去される。
- ・戦闘後前進：車両タイプのユニットは、非道路/小道の山岳ヘクスサイドを越えて前進することを禁じられる。他の全てのユニットは、前進の最初のヘクスで、しかもそれらが攻撃したヘクスへ進入している場合にのみ可能。非道路/小道の山岳ヘクスサイドを越えて前進している全ユニットは、1/2 効果を被る。
- ・突破戦闘：突破戦闘は、道路に沿って行う場合を除き、山岳ヘクスサイドを越えては認められない。
- ・補給：補給線は、非道路/小道の山岳ヘクスサイドを越えられないが、下記の孤立を参照。
- ・孤立：LOC は、孤立損耗を避けるためにユニットに隣接する最大 1 非道路/小道の山岳ヘクスサイドを越えることができる (16.5.1)。

# Salerno '43

## 侵攻CRT(24.2)

サイの目	レインジャーとコマンド	アングル海岸	他の全ての海岸
1	Adv1	－1ステップ、Adv1	Adv1
2	Adv2	－1ステップ、Adv1	Adv1
3	Adv2	Adv1	Adv2
4	Adv2	Adv1	Adv2
5	Adv2	Adv1	Adv2
6	Adv2	Adv2	Adv2

修正はない

## 空挺降下表(21.6)

サイの目	結果
≤-2	ユニットは除去
0、-1	－1ステップと混乱状態
1、2	混乱状態
3、4	1/2効果
5、6	着地OK

### DRMs

- －2 都市、湿地、完全山岳ヘクス内に着地していると
- －2 EZOC内に着地していると(複数のEZOCは追加影響を持たない)

## 交戦離脱表(25.1)

サイの目	結果
1、2	No
3	Yes+1ステップ損失
4～6	Yes

1未満の結果は1として、6を超える結果は6として扱う。

### DRMs:






























- +1 ユニットが機械化であると(スタックとして交戦離脱していると、この修正は全ユニットが機械化である場合にのみ適用する。

## 可変戦力ユニット(19.3)

サイの目:	1	2	3	4	5	6
防御戦力:	0	0	0	1	1	2

## 上陸ポイント値(18.4.3)

スタッキング・ポイント値:	0	1	2	3
LPコスト:	1	1	2	3

ユニット・タイプ	最大前進	補充タイプ	特別ルール
歩兵 	2		－
守備隊 	NA		19.3
自動車化歩兵 	4		－
装甲擲弾兵 	4		－
工兵 	2		－
橋頭堡ユニット 	0	NA	18.1
空挺歩兵／降下猟兵 	2		21.6
グライダー歩兵 	2		－
レインジャー／コマンド 	2		－
捜索(偵察) 	4		25.2
師団ASU 	NA		9.5、17.0
軍団ASU 	NA		9.5、17.0
ネーベルヴェルファースASU 	NA		17.0、19.1
戦車／装甲 	4		9.3
戦車／装甲 	4		9.3

特殊補充は、歩兵補充としても使用できる。

## USとCWユニット間の連合軍の連携:

### 優位性:

- ・互いのユニットを通過して移動と退却する。
- ・一緒にスタックする。
- ・一緒に防御する。
- ・ZOCボンドを形成する。
- ・他方の補給源を使用する。
- ・上陸のために他方の海岸を使用する。

### 制限:

- ・一緒に攻撃できない。
- ・他方の補充又は支援ユニット(航空、海上、砲兵)を使用できないが、ヴァリアント/ウォースパイトはどちらの海上マーカーも増強できる。

### ドイツ軍の連携:

ドイツ陸軍とルフトヴァッフェ・ユニット間との連携は、制限がない。

## 戦闘ユニット名称に見られる略号

5H: 第5ハンプシャー	KDG: 王室近衛竜騎兵OB:
A又はArm: 機甲	オックスフォードシャーとバッキン
Cmdo: コマンド	ガムシャー軽歩兵
CN: カナダ軍	Pz: 装甲
Div: 師団	PG: 装甲擲弾兵
Dör: デルネマン	Q: クイーンズ王室連隊
FJ: 降下猟兵	REM: 残余
G: グライダー又は近衛	Rgr: レインジャー
H: 軽歩兵	RTR: 王室戦車連隊 RySct
HG: ヘアマン・ゲーリング	Greys: 王室スコット・グレイス



# Salerno '43 地形効果チャート(TEC)

地形	移動ポイント 非機械化   機械化		戦車シフト (9.3)可能？	戦闘への影響	戦闘後 前進	DD コラム	TEC記号
平地	1	1	Yes	—	—	平地	<p>— = 効果なし又は適用不可 OTiH = ヘクス内の他の地形 P = 禁止 TM = 戦術移動の使用が強制される</p> <p><b>注釈:</b> *車両ユニットは、降雨ターンに非架橋ヘクスサイドを越えることができない。 **防御側は、全ての攻撃ユニットが河川ヘクスサイドを越えて、又は湿地ヘクスの外部へ、又はこれらのいずれかの組み合わせで攻撃している場合にのみ、二倍になる。</p> <p>1. 越えるために隣接して開始しなければならない。 2. 道路の道筋に従わない限り停止。 3. 港湾又はBH内では、退却がOOSをもたらし場合に死守が可能。 4. 連合軍機械化ユニットは、第8軍戦区内の全道路について1MPを消費する(S2.3.4)。 5. 車両ユニットは、道路又は小道によって越える山岳ヘクスサイドを越えて攻撃できる(半減戦力)。</p>
一級道路 二級道路	1 1	1/3 1 <sup>4</sup> 1/2 1 <sup>4</sup>	OTiH	—	—	—	
町 陸標	OTiH	OTiH	OTiH	—	—	その他 —	
高地	1	2	No	防御戦力×2 シルエット戦車ユニット、ASUs、 可変戦力ユニットを除く	STOP (14.5)	その他	
完全 山岳 ヘクス	山岳ヘクスサイドによって囲まれた高地ヘクスは完全山岳ヘクスとして扱う。						
山岳 小道	+1	+2	No	攻撃戦力半減 (端数切り上げ)	—	その他	
山岳 ヘクスサイド	歩兵タイプ: TM <sup>1</sup> +1/2E 他の全て:P		No	攻撃戦力半減(端数切り上げ) 車両ユニットは越えて攻撃不可	防御側がカラにしたヘクスのみ	その他	
小都市	1	1	No	防御戦力×2 シルエット戦車ユニット、ASUs、 可変戦力ユニットを除く	—	都市	
湿地	2	4	No 内外に攻撃しているとき	防御戦力×2 シルエット戦車ユニット、ASUs、 可変戦力ユニットを除く	STOP <sup>2</sup>	その他	
小河川 ヘクスサイド	歩兵タイプ: +1* 他全て: TM1+½効果*		No 越えて攻撃しているとき	防御戦力×2** 越えて攻撃する車両ユニット半減 (端数切り上げ)。橋梁は影響しない。	14.5 を参照	—	
大港湾 小港湾 飛行場	OTiH	OTiH	OTiH	OTiH	—	— <sup>3</sup>	
EZOC進入	+0		—	—	—	—	
EZOC退出	+2						

マーカー	影響	マーカー	影響
混乱状態 (13.2)	<ul style="list-style-type: none"> <li>TMのみ使用可。登場エリアを離れられない。</li> <li>ZOCを持つが、ZOCボンドは持たない。</li> <li>攻撃不可。防御戦力半減(端数切り上げ)。断固とした防御で先導ユニットになれない。防御している戦車ユニットは、戦車シフトを獲得/無効化する。</li> <li>補充を受け取ることができない(21.2)。</li> <li>ASUs: 準備面に裏返せず、戦闘特典を提供できない(18.2.3)。</li> </ul>	効果半減 (5.7)	<ul style="list-style-type: none"> <li>攻撃戦力半減(端数切り上げ)。</li> <li>1ヘクスの最大戦闘後前進。</li> <li>回復フェイズに取り去る。</li> </ul>
潰走状態 (13.3)	<ul style="list-style-type: none"> <li>上記と同じ。ただし以下の例外が異なる。:</li> <li>完全移動。非潰走状態の友軍ユニットがいらない限りEZOC内へ移動不可。敵支配下都市へ進入不可。</li> <li>ZOCなし、ゼロの攻撃と防御戦力。</li> <li>敵ユニットが隣接してきたら、自動的に2ヘクス退却する。</li> </ul>	補充 (20.4)	<ul style="list-style-type: none"> <li>最大1ヘクス移動でき、登場エリア間の移動不可。海上輸送は不可。</li> <li>攻撃又は交戦離脱不可(27.0)。</li> <li>そのヘクスからの戦闘不可。</li> </ul>
非補給下(16.4)	<ul style="list-style-type: none"> <li>移動: 機械化ユニットはTMのみ使用可(5.4)。非機械化ユニットは影響なし。</li> <li>戦闘: 半減戦力(端数切り上げ)で攻撃。防御戦力は影響なし。</li> <li>戦闘後前進は2ヘクスに限定される。</li> <li>補充を受け取れない(21.2)。</li> </ul>	市街戦(11.6.2)	<ul style="list-style-type: none"> <li>移動: 影響なし。</li> <li>戦闘: 影響なし。</li> <li>二回目の部分的の結果=遅滞</li> </ul>