



J章

Deluxe ASL
デラックス ASL



J . デラックス ASL (DELUXE ASL)

1. ミニチュア (Miniatures)

1. ミニチュア (Miniatures) : デラックス ASL は 1/285 スケール・ミニチュア・フィギュア使用を簡単に対応する。MMC のフィギュアは SW/ 砲の上にスタックができて所有を示す、しかも、混乱時は横にしやすい。

2. ASL ルールからデラックス ASL への切替え (Converting ASL Rules to DELUXE ASL)

2.1 スタック (Stacking) : ASL ルールがデラックス ASL で実際に変更されるのはごくわずかな部分である；ほとんど、後述のスタックしない事の説明を繰り返しているだけである；デラックス ASL でのスタックは必要不可欠なもので所有を示している；例えば、MG カウンターが分隊ユニットへ乗せられると、それは分隊が MG を所有する事を示す—そうでなければ、それらは、単に同じ区域にいただけでしかない。同様に、乗車兵が車両へ重ねられると、その車両に乗っている事を示している、そして、指揮官が階レベルカウンター上に、または、地下道カウンター下に重ねられる、そしてそれは自身の現在のヘクスで占める区域を示している、そうでなければ、指揮官は地上レベルにいと想定する。

2.11 無作為抽出 (Random Selection) : もっとも明るい色の dr をスタックの一番上のユニットに当てはめる (A.9) のではなく、もっとも明るい色 dr は、その時、その区域内でプレイヤーのいちばん左のユニットへ影響を及ぼすことを指示する、もっとも暗い色の dr がいちばん右の等。必ず明確に、左から右のようにして当該カウンターを一列に並べたり、色指定してから無作為抽出 DR を行う。

2.12 所有 (Possession) : スタックは今まで通り Gun/SW の所有を示すのに欠かせない (A4.43)。代りに、スタックの一番下にある、所有されない砲 / SW は、ただヘクスに単体で放置されるだけ — 要するに、いかなるスタックにも含まれない。スタックの砲はそのスタックの歩兵ユニットによって所有される、どのユニットがいちばん上にあるかは関係ない。これはプレイヤーへ、臨機射撃 (First Fire) 能力を使用した SW へ、そのスタックに "First Fire" カウンターを乗せる事并表示し、同時に、固有 FP をまだ使用していないユニットをそのスタックのいちばん上に置く事を許している — ASL で唯一の記憶に頼らざる得ない配慮 (A7.33)

 2.13 炎 (Flame) : 炎は、そしてそれが炎上の阻止 (Hampered) をされると (B24.7251) "PIN" カウンターの下に置かれる；そうでなければ、炎は AFPh の時に火災となる可能性となるヘクス内のどこかほかの場所にただ置かれるに過ぎない。

 2.14 鉄条網 (Wire) : ユニットの、そしてそれが鉄条網カウンター下へうまく移動できると (B26.4) 同じヘクス内に置かれるべきだが、実際に鉄条網カウンターの下に置かない。まだワイヤー下に移動できないユニットはワイヤーカウンターの上に寄せねばならない。複数の鉄条網カウンターが利用され、ひとつの鉄条網カウンターに多数のスタックが起きるのを防いでよい (すべてがたった 1 つの鉄条網カウンターを表わす)、それはカウンターの組み合わせが可能な場合である。

 2.15 壕 (Entrenchments) : 壕内のユニットは壕カウンター上に重ねられる；壕内にはないユニットはそのヘクスのどこか他の場所に置かれる (B27.1)。スタックを避けるのに、2S と 3S の単独壕全てを 1S の単独壕とみなす、だから、同じヘクスに複数の壕カウンターの配置を許して (カウンターの組み合わせが可能な) 占有するユニット複数を取容する。

 2.16 トーチカ (Pillbox) : トーチカ内のユニットはトーチカ・カウンターの上に重ねられる (B30.12)；トーチカの外にいるユニットはそのヘクスのどこかよそに置かれる。複数のトーチカは同じヘクスに設置できる、ただし、それぞれが異なる CA を与えられる条件が付く。

 2.17 隠蔽 (Concealment) : 1 つの "?" カウンターが今までと変わらずに同じ区域にある全てのユニットを隠蔽してよい。ユニットは開始時にスタックされ隠蔽に必要なものを提供し、それから後に、それぞれが独自の "?" カウンターの下に別れてよい。

2.2 配置 (Placement) : 各ヘクスに十分な場所がある、だから、そのヘクス・サイドに呼応したヘクスのカウンター位置がある情報カウンターを不要とする情報を示すことができる。



2.21 射撃範囲 (Field of Fire) : MG/ 砲が林、瓦礫、または、建物で射撃するとただちに、結果として、そのフェイズ間の射撃範囲 (A9.21 & C5.11) を制限する、そのため、ヘクス内に置かれているべき MG/ 砲は、それが CA カウンターを置かれるでなく、その CA の根拠となるヘクスの足に実際に隣接させる。そうした MG/ 砲すべてがそのフェイズの終了時にヘクス内へと戻される。

2.22 CA (CA) : 砲は今までとおり、自身の砲身がヘクス先端方向へ向いた状態でヘクスに置いて、その時点の CA を明確にしなければならない、でも、ヘクス先端からだいたい 1/4 インチ (6mm 前後) 離して置くべきで、そうして一方で、砲は射撃範囲に置かれた砲と混同されない。



2.23 残留火力 (Residual FP) : 迂回を用いるユニットへの射撃はある特定のヘクス・サイドにだけ残留火力を残す。残留火力カウンターが内側でなく、当該ヘクス・サイドを実際に横切って、残されている、だから、その特定ヘクス・サイド沿いに移動するユニット、又は迂回を使わずにそのヘクス障害を通して移動するユニットにのみ影響を及ぼす。



2.3 CC (CC) : ユニットは敵ユニットとスタックしなくても、CC (A11) で交戦する、単に同じ区域を占有せねばならないだけ。とは言え、敵ユニットを実際にスタックした場合、格闘戦ルールが適用される。これは ASL ルールから変更されたモノのひとつであり、そして、歩兵 / 騎兵 vs 歩兵 / 騎兵の立場でのみ適用される。



2.31 格闘戦 (Hand-to-Hand) : 格闘戦はフェイズ側だけにより、しかも、フェイズ側の関係するユニットがこの時のターンで不意打ち (A11.4) を与えられなかった場合に限り宣言される可能性がある。でも、宣言されると直ちに、両陣営のすべてのユニットへ、混戦がその区域に存在する限り影響を及ぼす。格闘戦 CC が区域で宣言された時、すべての歩兵 / 騎兵はその区域で物的に一緒にスタックされるが、通常通り攻撃 / 防御されねばならない。車両 / PRC は同じ区域の同じ CC で攻撃 / 防御できるが、赤い除去ナンバーでなく黒い除去ナンバーを使用する。格闘戦 CC では CCT の赤い除去ナンバーを使用する。狂暴化しているフェイズ側は [例外 : 不意打ち] 歩兵 / 騎兵に対して格闘戦を宣言せねばならない。格闘戦 CC は車両 / トーチカの占有者より宣言できない、また、車両 / トーチカの占有者に対して宣言できない。

2.4 1階建て建物 (Single-Story Houses) : 建物描写がヘクス中心ドットや階段シンボルを含まないと、レベル 1 の障害とみなされる、同じヘクスで別の建物描写の高さは関係しない。

例 : 全てが 2 1/2 レベル建物障害である、でも、(主要建物を横切らない) あらゆる事例で LOS が小さな離れを通ると、ただ単にレベル 1 障害で処理せねばならない。



2.5 事前砲撃 (Bombardment) : デラックス ASL で事前砲撃 (C1.81) のルールは次のように変えられる：可能性がある影響を受けるエリアは 4 つの隣接するデラックス ASL 地図盤のヘクスすべてである。砲撃は盤毎に dr を 3 回行う、dr6 は影響なしとして扱う。

2.6 AFV カード (AFV Cards) : AFV カードは、さまざまな兵器システムについて指揮する AFV1 両ずつの戦場にあるもののリストを維持する上で、プレイヤーを補助する。各カードは AFV の拡大した線画、国家のシンボル、個々の AFV タイプの特性の完全な一覧、注釈と特別ルールを含み、提供されている。AFV カードはカウンターの代わりではなく、カウンターを使う為の補助である。1 枚の AFV カードにより、プレイヤーはあるタイプの最高 6 台までの車両武装、弾薬、シュルツェンの装備、そして戦車指揮官の経緯を管理できる。各カードは AFV の変わりゆく特性ごとに状態の経緯を付与するようにデザインされている、でもその AFV への適用できるものにだけ (ようするに、オプションの AAMG は特定の AFV だけ利用可能)。そういった AFV の特性についての参照だけでなく、カードの利用が盤上にカウンターを密集させる事となる関連する状況カウンターを置かず済ますことができる。一般的な AFV の全てについてドイツ軍、ソ連軍、アメリカ軍、そしてイギリス軍の OB が前もって AFV カードで利用できる。計画が進行中である、AFV カードを前もっての形で再び利用できる、又は我らのウェブサイト WW.multimanpublishing.com から PDF ファイルの形でダウンロード可能なその為に。



クレジット

第1版 ASL ルールと "BEYOND VALOR"

デザイン：Don Greenwood と Bob McNamara
 ゲーム開発：Don Greenwood
 史実研究：Bob McNamara
 専用製作アシスタント：Charlie Kibler
 カバーアート：Rodger MacGowan
 マップとカウンターアート：Charles Kibler

第2版 "BEYOND VALOR" レイアウト：Brian Youse、及び MMP

MVP：NathanWallace
 "BEYOND VALOR" シナリオ：Don Greenwood, Rex Martin, Jon Mishcon, Charles Kibler
 プレイテスト：Nathan Wallace, David Quigley, Dan Raisch, Bill Sosnicki, Howard Sylvester, Jeff Cebula, Rich Mierzwa, Jim Smith, George Sedivy, Dave Ramirez, John Mischon, Joe Suchar, Jim Stahler, Dennis Lubberly, Jerry Cottrell, Al Parker, James Collier, Don Clouse, Bob Medrow, Dave Thompson, Mark Nixon, Bill & Dave Sisler, Charles Kibler, Harry Southwell, Tom Mckerchner, Rex Martin, Tom Murphy, John Logsdon, RickWise, Alan Yngue, Greg Poepl, Don Chappel, Eric Walters, Jay Urban, Richard Kindel, Kevin Duke, Dwight Kubach, Andrea Canatore, Eugene Murrell, Jim Burnett, Anthony Basiks, Bob Safin, Ed Walker。

"DOOMED BATTALIONS" クレジット

デザインと開発：MMP、さらに特に謝意を表する Ole Bøe, Patrick Manlig, and Fritz Tichy
 史実研究：MMP、特に謝意を表する Pedro Ramis, Phillipe Leonard, Charles Markuss
 シナリオ：Jeff Harris, Scott Holst, Tim Hundsdorfer, Phillipe Leonard, Pedro Ramis, 及び MMP
 カバーアート：David Pentland
 マップアート：Don Petros
 カウンターアート：George Bradford, Charles Kibler
 プレイテスト・グループ・コーディネーター：Louie Tokarz, Brook White, Jim Stahler, Paul Kaster, Ted Bleck, Alain Chabot, Scott Jackson, Mark Walz, Steve McBee, Bruce Probst, Russ Bunten (さらに特に謝意を表する Steve Petersen, Kevin Valerien, Ken Dunn, John Appel, Bob Lyman, Matt Noah, Jeff Coyle, Kevin Meyer, and Neil Stanhagen)
 印刷：PennPhotomounts

"YANKS" クレジット

デザイン：Rex Martin & Charles Kibler
 ゲーム開発：Don Greenwood
 史実研究：Bob McNamara (さらに特に謝意を表する Tom McKercher と Neal Schlaffer)
 カバーアート：George Parrish
 GAMEART: Charles Kibler
 プレイテスト・グループ・コーディネーター：John Mishcon, Andrea Canatore, Bob Medrow, John Logsdon, James Collier, Eugene Murrell, Jim Stahler, Howard Sylvester, Brian Martuzas, Chris Gammon, Gerald Fahrenthold, Michael Craighead, Dan Raisch, Mark Nixon

"PARATROOPER" クレジット

トレーニング・マニュアル：Jim Stahler による最初の提案を基にした
 "PARATROOPER" シナリオ：Don Greenwood
 カバーアート：George Parrish
 開発アシスタント：Bob McNamara
 プレイテスト・グループ・コーディネーター：Jon Mishcon, Andrea Canatore, Bob Medrow, John Logsdon, Jim Collier, Eugene Murrell, David Pope, Howard Sylvester, Chris Gammon, Tom McKercher, Dan Raisch, Mark Nixon, Harry Southwell, Rex Martin
 MVP：Simon Ellberger
 K章7日目と8日目クレジット：
 著者：Tom Huntington
 レイアウト：Brian Youse 及び MMP
 謝意を表する：Carl Fago, Kevin Valerien, John Appel, and Bob Lyman, 及び Tom Repetti

ASL ルール第2版

ルール開発：Perry Cocke 及び MMP (謝意を表する 地下道と石壁の手伝いに関して Ole Bøe, Patrik Manlig そして Fritz Tichy, 及びインデックスに関して Tom Huntington)
 アシスタント・ルール開発：Scott Jackson and Alain Chabot
 書き直しアシスタント：Bruce Probst, Phil Pomerantz, Rusty Witek, Greg Schmittgens, Scott Romanowski, Tom Repetti, Brian Blad, Kevin Valerian, Tom Huntington, John Slotwinski (謝意を表する Bill Kohler 及び Jim Stahler)
 校正：
 Wayne Melnick with Daniel Zucker, Chris Stone, Mark Robbins, Aaron Cleavin, Anthony Flanagan, Rob Purdon, John Richards, Dave Schipani, Joe Jackson,
 Glenn Schools
 Ken Katz with Eric Heyney, Lance Roberts, Jeff Paul, Randy Townley, Mark Bell, Zeke Crater, Steve Dennis, Mark Bergin, Sam Belcher, Mike Licari
 Scott Jackson with Klas Malmstrom, Lyle Sisson III, John Meyers, Dion Loach, Tom Repetti, Dirk Beijaard, Charlie Hanson
 Brian Blad with Blake Ball, Jonathan Cole, Michael Augustine, Peter Lageri, Steve Foren, Keith Jones, Steve Petras, Kent Henson
 Kevin Valerien with Greg Schmittgens, Glyn Lewis, John Slotwinski, Jim Thomson, Kevin Meyer, Joe LePard, Paul Simonsen
 Robert Delwood with David Rosner, David Olie, Dave Otway, Kevin Kenneally, J.R. Tracy, Sam Tyson, Scott Romanowski, Pete Palmer, Pete Belford

Alain Chabot with Fish Flowers, Mike Manuel, Aje Skamoto, Matt Shostak, Jeff Sewall, Thomas Rae, Stance Nixon, Ted Bleck
 (謝意を表する Jose Luis Serrano Galarraga 及び Ron Mosher)
 レイアウト：Curt Schilling 及び MMP (謝意を表する Alain Chabot)