

ASL スターターキット早見表 (Quick-Reference Data Card:QRDC)

歩兵射撃表 (Infantry Fire Table : IFT)

後方噴射 dr

| FP DR | 1/20 | 2/30 | 4/37 | 6/50 | 8/60 | 12/70 | 16/80 | 20/100 | 24/120 | 30/150 | 36/200+ | FP DR |
|----------|------|------|------|------|------|-------|-------|--------|--------|--------|---------|----------|
| -0 | 1KIA | 2KIA | 2KIA | 3KIA | 3KIA | 3KIA | 4KIA | 4KIA | 5KIA | 6KIA | 7KIA | -0 |
| 1 | K/1 | 1KIA | 1KIA | 2KIA | 2KIA | 2KIA | 3KIA | 3KIA | 4KIA | 5KIA | 6KIA | 1 |
| 2 | 1MC | K/1 | K/2 | 1KIA | 1KIA | 1KIA | 2KIA | 2KIA | 3KIA | 4KIA | 5KIA | 2 |
| 3 | 1MC | 1MC | 2MC | K/2 | K/3 | K/3 | 1KIA | 1KIA | 2KIA | 3KIA | 4KIA | 3 |
| 4 | NMC | 1MC | 1MC | 2MC | 2MC | 3MC | K/3 | K/4 | 1KIA | 2KIA | 3KIA | 4 |
| 5 | PTC | NMC | 1MC | 1MC | 2MC | 2MC | 3MC | 4MC | K/4 | 1KIA | 2KIA | 5 |
| 6 | - | PTC | NMC | 1MC | 2MC | 2MC | 2MC | 3MC | 4MC | K/4 | 1KIA | 6 |
| 7 | - | - | PTC | NMC | 1MC | 1MC | 2MC | 2MC | 3MC | 4MC | K/4 | 7 |
| 8 | - | - | - | PTC | NMC | 1MC | 1MC | 2MC | 2MC | 3MC | 4MC | 8 |
| 9 | - | - | - | - | PTC | NMC | 1MC | 1MC | 2MC | 2MC | 3MC | 9 |
| 10 | - | - | - | - | - | PTC | NMC | 1MC | 1MC | 2MC | 2MC | 10 |
| 11 | - | - | - | - | - | - | PTC | NMC | 1MC | 1MC | 2MC | 11 |
| 12 | - | - | - | - | - | - | - | PTC | NMC | 1MC | 1MC | 12 |
| 13 | - | - | - | - | - | - | - | - | PTC | NMC | 1MC | 13 |
| 14 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | PTC | NMC | 14 |
| 15+ | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | PTC | 15+ |

KIA: 目標ユニットのうち、指定された数(≠)のユニットを除去する(無作為に決定する)；除去されなかったユニットは自動的に混乱し、すでに混乱しているユニットは損耗(K/#)を参照する；すべての混乱ユニットは DM 状態となる。CE AFV は STUNG 『麻痺』&BU 状態となる。

K#: 目標ユニットのうち、少なくとも1つが損耗する；その他のユニット(生じたばかりの HS も含むが、負傷した SMC は含まない)は、指定された数値 (#) を DR に加えて MC を行わねばならない。複数の目標ユニットがある場合、損耗するユニットは無作為に決定する。損耗は HS を除去し、分隊を HS にし、SMC を負傷させ、CE AFV は STUNG 『麻痺』&BU 状態となる。すべての混乱ユニットは DM 状態となる。

NMC: 各目標ユニットは、通常の士気値(NMC)を行わねばならない。最も優秀な指揮官から順に行う。修正後 DR > 士気値 = 士気値 エアック失敗；歩兵は混乱および DM 状態となる。CE AFV は stun(麻痺)&BU 状態となる。修正後 DR = 士気値；歩兵は釘付け状態となる。CE AFV は BU 状態となる。修正前 MC DR = 12；歩兵は混乱し、さらに損耗する。すでに混乱していた歩兵は除去される。CE AFV は STUNG 『麻痺』&BU 状態となる。混乱状態歩兵の MC 失敗；歩兵は損耗する。混乱していない歩兵の ELR 超過(5.1)；より質の低いクラスのエリートユニットに置き換えられる(例外：操作班/下隊付士気値)。すべての混乱ユニットは DM 状態となる。

MC: 各目標ユニットは、指定された数値(≠)を DR に加えて MC を行わねばならない。

PTC: 各目標歩兵ユニットは、釘付け状態判定(PTC)を行わねばならない。最も優秀な指揮官から順に行う。修正後の DR がユニットの士気値より大きければ PTC に失敗し、釘付け状態となる。すでに混乱状態か釘付け状態の歩兵には効果なしとなる。CE AFV に PTC は効果なしである。

“—”：効果なし

※すでに混乱状態のユニットが NMC の可能性(DR2)の異動も考慮に入れるがある攻撃を受けた場合、実際の DR にかかわらず DM 状態となる。

白兵戦表 (Close Combat Table : CCT)

| 戦闘比 | <1-8 | 1-8 | 1-6 | 1-4 | 1-2 | 1-1 | 3-2 | 2-1 | 3-1 | 4-1 | 6-1 | 8-1 | 10-1 | >10-1 |
|--------------------|----------------|---------------------|-------|------------|-------|--------------|------|-----|-----|-----|-----|-----|------|-------|
| 除去ナンバー | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 |
| CC DRM | CC 火力修正 | | | | | | | | | | | | | |
| 不意打ち攻撃 / 防衛(混戦時無効) | -1/+1 | 目標 AFV に機能する MG が無い | -1 | 釘付けユニットの攻撃 | ×1/2 | 突撃工兵 (SSR) | ×1/2 | + | + | + | + | + | + | + |
| 混乱ユニットへの攻撃 | -2 | 目標 AFV が機動/非停止状態 | +2 | 機動/非停止 AFV | ×1/2 | 未熟兵(C/G クラス) | ×1/2 | -1 | -1 | -1 | -1 | -1 | -1 | -1 |
| CX ユニットの攻撃/防衛 | +1/-1 | 目標 AFV が CE 状態 | -1 | 追加 SMC | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + |
| 指揮能力修正(単独では無効) | +X | CCV : 分隊=5 | 操作班=4 | HS=3 | SMC=2 | 火力半減の状況につき | -1 | -1 | -1 | -1 | -1 | -1 | -1 | -1 |

※不意撃ち・AFV への CC は同時解決とならない

IFT 火力修正

地域射撃；以下の各々につき..... ×1/2

- 釘付け状態のユニットによる射撃
- APPh における射撃 [FT には適用しない]
- 遠距離射撃
- First/Final カウンターのおかれているユニットによる射撃

自動兵器ボナーナス(AFPh) [遠距離射撃時は無効] 切り上げ+1

長箱 [DC には適用しない]・火力列を1列 (未熟兵は2列) 左にシフト

近接射撃 (Point Blank Fire : PBF) [FT には適用しない]..... ×2

3倍近接射撃 (TPBF: 同一ヘックス射撃) ×3

致命的命中 (CH) ×2

負傷 (Wounds)

損耗を受けた SMC : dr で判定
すでに負傷している場合 +1dr

dr 影響

1-4 **負傷:** Wound カウンター 3MF, 0IPC に低下
指揮修正/士気値が1悪化

5-7 **除去:** スタックする他の自軍ユニットに対して LLMC を引き起こす可能性あり

プレイの手順

- 回復フェイズ(RPh)
- 準備射撃フェイズ(PFPh)
- 移動フェイズ(MPh)
 - 3.3.1 防衛臨機射撃
- 防衛射撃フェイズ(DPh)
 - 3.5 前進射撃フェイズ(AFPh)
 - 3.6 逃走フェイズ(RtPh)
- 突撃フェイズ(APh)
- 突撃フェイズ(CCPH)
 - ※フェイズ終了時に同色のカウンターを除去する

不意打ち (Ambush) 判定

建物/林への突撃時のみ (混戦では発生しない)
敵との修正後 dr の差が3以上のとき発生

dr 要因 (同じ要因は累積しない)

| | |
|----|-----------------|
| +1 | 未熟兵・釘付け状態・CX 状態 |
| +2 | AFV |
| +1 | AFV が BU・麻痺状態 |
| +X | 指揮能力修正(単独では無効) |

IFT DRM

FFMO/FFNAM (臨機射撃時のみ)；各々につき..... -1

LOS 妨害；各々につき (FFMO を無効にする) +1

指揮能力修正(自身自身の射撃には無効) +X

FT を所有しているユニットに対して；FT1 につき..... -1

目標ヘックスの地形効果修正 (TEM) [FT には適用しない]

- 開路/道路/林道・並木道の道路上；FFMO の可能性あり..... +0
- 果樹園/果樹園(LOS 妨害に注意) +0
- 高木/高木 [MTR には適用しない] ↑ +1
- 生け垣 [MTR/DC には適用しない/林 [MTR には-1:空中炸裂] ↑ +1
- 木造建物 (茶色) ↑ +2
- 石造建物 (灰色) ↑ +3

CX 状態のユニットによる攻撃 (累積しない；最大+1) +1

↑ATT の命中後、IFT DRM に加算される