

ASL journal index

Issue 1 1999 年初頭

・表紙 by David Pentland
「スターリングラードにおける OT-34 とソ連軍歩兵」

・広告
アクションバック #2 HASL タラフ(TARAWA)
HASL 遠すぎた橋(A Bridge too Far) ジャーナル2

・挨拶
ハスプロ傘下での初のプロジェクトがジャーナルの発行だったのですね。MMP からの挨拶です。

・Smoke Get in Your Eyes
by Tom Huntington

『煙幕』に関する、戦術的 Tips とルール上の注意事項です。導入部の余談から、米国のプレイヤーは大火力のキラースタックを「デスター」と呼んでいることがわかります。千葉会方面では「ソーレイ」だそうです。東西を問わずゲーマーというものは…。

特に必見の記述があるわけではありません。ほとんどがルールの確認内容といえるものです。包括的に煙幕関係のルールが書かれているので、良い参照資料になるでしょう。

・What to do IF You Have a TIN CAN
by David Olie

貧弱な能力しか持たない AFV (TIN CAN) に何ができるのか？というテーマの記事です。冒頭の導入部で、2 両のパンターを FB で吹き飛ばされた対戦相手の嘆きが載っています。『僕のパンターが…僕の美しいパンター達が！』でも、『僕のルノー35が…僕の美しいルノー35 達が！』とは誰も嘆かないよね。でもね、パンターや M4A3E8、T34/85 が無くとも、へっぽこ戦車にだって AFV ならではの能力があるんだよ。そういう内容です。

VBM フリーズや 12 ヘクスの射程を持つ CMG など、どんな AFV にもある共通の利点がいくつか述べられています。中には慰めに過ぎないものもありますが(「イギリス軍の 40mm 砲が HE 弾が撃てなくてもそう悲観することはない。AP 弾でも 2FP、HE でも 4FP。1 コラムしか変わらないじゃないか。)、AFV が「できること」について包括的に書かれた記事ですので、AFV 入門者は目を通す価値があります。

・RB CG IV : Bled White
by Steve Dethlefsen & Eddie Zeman

1942 年 10 月 25 日から 31 日までのキャンペーンゲームです。CG I と CGII との間を埋めるものになります。特別に OT-34 火炎放射戦車の増援グループが追加されています(表紙はこの記事に連動したものです)。

・A109 Scouts Out
J.R.Tracy (US) vs Chris Kavanagh(Ger)

シナリオ A109 (アニュアル 97 に掲載) の詳細なリプレイです。こうした記事は大変貴重です。

・Personal Tens(10s)!
by Mark C. Nixon

「私のシナリオベスト 10」かと思いきや、「私の 10 点満点のシナリオたち」が 7 本紹介されています。いや、紹介だけではなく、簡単な分析も載っていて、大変有用です。シナリオ名だけ挙げておきましょう。

ASL8 : The Fugitives A44 : Blocking Action at Lipki

A70 : Winter Gewitter ASL E : Hill 621

G1 : Timoshenko's Attack Deluxe A : To The Last Man

ASL37 : Khamsin

・Welcome to the Jungle
by Robert Wolkey

ガンズン・ローゼスですか。日本軍の戦術についての記事です。示唆に富んだ内容で、ぜひ通読したい内容です。G 章の日本軍ルールを読み終えた後、実際にゲーム上でどのように機能し、どんな効果があるのかを知る上で大変有用な記事です。

・Run Through The Jungle
by Matt Shostak

これは PTO のプログラム学習方式の記事です。「まずここまでのルールを読んだら、このシナリオをプレイしてみよう。」という内容。必読というほどの内容ではありませんが、ひとつの目安にはなるでしょう。今ではさらに多くのシナリオが出ているので、より G 章入門に適したものもあるのです。

・Debriefing' 98
おなじみ、Q&A とエラッタです。しかしこの内容の大半は第 2 版ルールに収められていますので、必須のものではありません。ただ、HASL の内容や、カウンターのエラーなどは見ておくべきかもしれません。

・Tips From the Trenches
なかなか面白い試みで、ジャーナルでは(シナリオのほかには)これがなんと言っても楽しみです。荒っぽく内容を示しましたので、興味のある方は原文に当たってみてください。

「緊急脱出で跨乗兵を振り落とし、その歩兵が前進射撃するという Tips があつたけど、それは D6.24 で禁止だよ。」

「際どい LOS を無償で判定されるのがいやなら、自発的に隠蔽をはいてから移動するのも手だね。」

「街路戦闘を避けるために、敵歩兵のいる建物の“反対側”の建物を迂回してすり抜けるってのはどうだい。」

「要塞化建物に難儀していて、壁をぶち壊したいが DC が無い。そんなときは？AFV を直接突っ込ませるのさ。走行不能になったり、地下に落ちたり、CC でやられるかもしれないけど、壁に穴はあくぜ。」

「夜間シナリオで、どうやって敵の隠蔽をはがそう？こちらの混乱部隊を潰走で突っ込ませるのさ！」

・その他
北アメリカと、ヨーロッパにおける ASL イベントが掲載されていますが、現在の我々には不要のものです。

・シナリオ

J1 Urban Guerillas

J2 Battlin' Buckeyes

J3 A Sunday Stroll

J4 Wet Sahwahs

J5 Bizory Loves Company

J6 St.Barthelemy Bath(DX)

J7 Slow and Steady

J8 Block Busting in Bokruisk

J9 A Stiff Fight

J10 Armored Fist

J11 In The Old Tradition(DX)

J12 Jungle Fighters

Issue 2 1999 年末

• 表紙 by David Pentland

「日本軍洞窟陣地を攻撃する火炎放射シャーマン」

• 広告

PANZER BLITZ

UP FRONT

Diplomacy

ASL 第 2 版ルールブック

• 挨拶 (A View From The Mound)

by Curt Schilling

御大初登場です。まだワールドシリーズのチャンピオンにはなっていない。これからの出版予定を今読むと、まるで「100年後の未来予想」を見るような可笑しさがこみ上げます。

• KAKAZU RIDGE

by Dan Dolan

デザイナーズノートと、歴史背景の記事です。興味深くはありませんが、通読できていません。日本での記事と比べてみたいのですが。

• Assaulting A Cave Complex

by J.R.Tracy

KR を利用しての、洞窟および洞窟網に関するプレイの詳細な例です。G 章ルールとあわせて読み進めると理解の助けになるでしょう。ただし、エラーがあることは覚悟しておいたほうがよいでしょう。逆にエラーを見つけるようなつもりで読んだ方がよいかもしれません。例えば、行動 10 で日本軍 228 歩兵操作班が WP 煙幕手榴弾による MC に失敗していますが、この場合は「混乱した 127 車両操作班」になるのです(G1.3)。しかしこの例では、普通の MC に失敗したかのように、戦段階減少で 128 の面に裏返されているだけになっています。

• Internet Resources for the ASL Player

by Carl D. Fago

ASL プレイヤー向けのサイトの紹介。私がネットに初接続したのが 2000 年。まさにビンゴの内容でした。ですが、さすがに現在では古くなっています。

• The Guns of Naro

by Matt Shostak

シナリオ J20 の分析記事です。Russ Bunten による、プレイテストにおける変遷の様子も興味深いコラム記事です。

• SASL is NOT ASL

by Rbert Delwood

SASL の紹介記事です。SASL 未所有の私にはさっぱりです。

• Pegasus Bridge

Tim Van Sant によるデザイナーズノートと、Brian Youse によるデベロッパーズノートです。興味深くはありませんが、PB を所有していないこともあり、未読です。

• Can you ever be Sure?

by Curt Schilling

ASL 向けのヒストリカルリサーチに関する記事です。シリング御大はこのようにリサーチしているのです。「間もなく出る」AoO には 88mm を搭載したハーフトラックも入れたい云々とも書かれています…。その成果の一つとして、HASL モジュール同梱のシナリオ PB6 の改定(Historical)バリエーションが掲載されています。

• A Comprehensive ROUT Example

by Tom Repetti

非常に詳細な、潰走についての包括的な例です。この記事は第 2 版ルールブックに標準内容として取り入れられました。

• Chestnuts of Iron

by Jim Stahler

シナリオ J29 The Capture of Balta についての 4 ページに渡る詳細な分析記事です。オリジナルのシナリオはクロス・オブ・アイアンのシナリオ 13 であり、これについての分析記事は昔のタクテクスに翻訳されていたので読んだ方も多いでしょう。比較してみるのも楽しいかもしれません。

• Jump Training

by Simon Spinetti

ASL の空挺降下ルールを、フェイズごとに順を追って解説したものです。空挺降下を理解するうえでは大変有用な記事ですが、記事内でも触れられているように、空挺降下シナリオは、1999 年の時点で、なんとたったの 6 本しかありません。

• Zen and The Art of using Armor

by Matt Shostak

過去の様々な AFV 分析記事があるにもかかわらず、さらに AFV に関する包括的な記事です。あえて掲載されるだけの、示唆に富んだ有益な内容の記事です。AFV を有効に活用したい人は通読すべきでしょう。

• Armored Tactical Example

by Chas Smith

執筆者の Chas Smith はシナリオデザイナーとして、ジャーナルに多くのシナリオを提供しています。彼は米陸軍の中尉なのですね。ヤクトパンターを 2 両の M4A1 で攻撃する事例を用いて、具体的な戦車戦闘のやり方を示してくれています。こうした戦闘の場合、やはりジャイロスタビライザーは凶悪に力を発揮しますね。

• Tips From the Trenches

「鉄条網によって迂回ができなくなるのは、鉄条網ヘクスだけでなく両側ともにだよ (A4.2).」

「OBA による WP は、他の WP と違って置かれた直後だけでなく、FFE があればそこに『入ってきた』ユニットも NMC の対象になるよ。だから攻撃の際に使うのは、自分のユニットも入りづらくなるから両刃の剣なんだね。もちろん漂流した WP に NMC の攻撃能力はないよ。」

「ネットでも ASL の情報が得られるよ。」

「君の HMG を操作している HS がピンチだ。近くにへっぼ戦車と 2 個分隊+9-2 指揮官。戦車でフリーズさせられたら、2 個分隊が近づいてきて CC でやられちゃうよ。そんなときは？戦車が近づいてきたら、散布射撃を用いて自分の周りに残留火力を置きまくるのさ。それで 9-2 スタックが近づいてこられなくなったらラッキーだね。」

• その他

エラー是正カウンターシート 1 枚

KAKAZU RIDGE 用ヒストリカル MAP 1 枚

KAKAZU RIDGE 用 Z 章ルール 1 枚 (Z1-2) これに今回のエラッタと Q&A が掲載されています。内容は HASL モジュールのタラワと遠すぎた橋に関するもので、両者をプレイする上では重要な内容が含まれています。

• シナリオ

J13 The Gorge(KR) J27 High Tide at Heiligenbeil

J14 On The Hoss' Side(KR) J28 Inhumaine

J15 Turning off The Spigot(KR) PB6a It's about Time

J16 Kakazu's Tombs(KR) J29 The Capture of Balta

J17 Clearing Kakazu(KR) J30 Nocturnal Attrition

J18 The Pinnacle J31 Lovat First Sight

J19 Merzenhausen Zoo J32 Panzer Graveyard

J20 The Guns of Naro J33 The Slaughterhouse

J21 Scobie Preserves(DX) J34 Men of The Mountains

J22 Oh Joy! (RB) J35 Siam Sambal

J23 Kampfgruppe Karachev

J24 Smashing The 3rd

J25 The Weigh In

J26 Round Two

Issue 3 2001年

・表紙 by David Pentland
「空挺降下直後になぜかフル武装している(笑)ドイツ降下猟兵」

・広告
GRANT TAKES COMMAND

・挨拶 (A View From The Mound) by Curt Schilling

For Kings and Country や AoO、HSASL についてのアナウンスがあります。また、これとは別に Collect for Output という「お詫び記事」が掲載されています。ビヨンドバラー第2版のカウンターエラーに関しての内容のようですが、通読していません。

・The Norwegian Campaign by Philippe Naud
1940年4月9日から6月8日までの、ドイツのスカンジナビア戦役に関する歴史カルノートです。

・The French Expeditionary Corps in Scandinavia by Laurent Closier
スカンジナビアに派兵された、フランス軍部隊に関する歴史カルノートです。執筆者はインドネシア在住のフランス人で、東南アジアでのフランス軍に関するシナリオをいくつかデザインしています。

・A Two Manth Stint by Philippe Naud
スカンジナビアに派兵されたフランス軍部隊にいた、ポーランド人部隊に関する歴史カルノートです。

・Mission JM1 Hoch! Hoch!
SASL用の追加ミッションです。

・SLAUGHTERHOUSE by Matt Shostak
シナリオ J33 Slaughterhouse の比較的詳細な分析記事です。末期戦の雰囲気味わえる、面白いシナリオです。

・A Case for Infiltration by Brian Yousse
日本軍が格闘戦 CC に依存することに疑問を呈した記事です。まず、格闘戦 CC の危険性を述べ、次に日本軍は「混乱しない」ことを利用して浸透を行うべきだと示唆しています。ジャーナル5の The Jungle is not Neutral とあわせて読むと、さらに興味深いものになるでしょう。日本軍-PTO に関する有益な記事のひとつです。

・ASL Dad by Ken Smith
2コマ漫画です。とても面白い。爆笑しました。私はジャーナル3の記事ではこれが一番気に入っています。送ってきたのは読者の一人、Ken Smith…。え? Ken Smith? 「あの」 Ken Smith? この漫画をはじめて読んだときにはスルーしていました。だってまだジャーナル3ですから。ジャーナル4から、表紙の「超カッコいい」イラストを手がけるようになった、あの Ken Smith ですね。

・Anti-Aircraft Guns by Chas Smith & Matt Shostak
対空射撃に関する一考察です。年式別の FB に対する各 IFT コラムでの撃墜一掃還確率表や、対空兵器の初期配置に関する考察が興味深い内容になっています。航空支援が登場するシナリオは意外と多く、この時点で30を数えます。RB などの HASL には航空支援は当然のように出てきますから、実際にはもっと多いでしょう。ですが、対空射撃に火力を裂く余裕がないシナリオが多いのも確かかなようです。

・Strafer Jones by Matt Shostak & Chas Smith
今度は航空攻撃に関する一考察です。この記事を読んだときに違和感があったのが、歩兵に対する爆撃にも「至近弾」を適用していたことでした。エラッタとして訂正されたのは、2年後のジャーナル5でのことでした…。

・Broadway to Prokhorovka by Pete Shelling
AFV ファンにはたまらないシナリオを数多く提供している Pete Shelling の手による、クルスクを舞台にしたミニ CG です。ごく簡単に、相手の戦力や状況に戦場の霧がかかるので、大変面白くプレイできます。バランスを気にすると難しいかもしれませんが。

・Keep on Truckin' by Perry Cocke
ASL でのトラック輸送に関する一考察です。移動から砲の牽引、荷物(弾薬、兵器、兵員)の輸送、脆弱性、トリッキーな使い方などが包括的に書かれています。

・Rules of Engagement by Rbert Delwood
SASL についての紹介記事です。

・B9.5 Bocage by Ian Daghish
ボカージュ(と石垣・生垣)に関する歴史カルノート&第2版ルールデザイナーズノートです。この部分についてのルールは、アクションパック4でさらに追加改定されました。もう一度包括的なルール解説記事がほしいところでしょう。

・Americn Tragedy by Dan Dolan Matt Noah & Jeff Coyle
KAKAZU RIDGE の追加シナリオ、J64 Americn Tragedy に関する、デザイン&プレイテストノートです。KR-MAP 用の CCSS (洞窟隠匿配置用の記録シート)が添付されているのがうれしいです。

・First do no Harm by Perry Cocke
第2版ルールのデザイナーズノートです。第2版の和訳が普及している状態では読むべきところはないかもしれませんが、比較対象と、ルール構成の意図を知る上では興味深い内容です。

・Tips From the Trenches

「低い目を出せ」

「砲が捕獲されて2倍のCVPが取られそうだが、ただで壊すより、インテンシブで壊したほうがいいね。ただ、DFPhのインテンシブには制限があるから気をつけて。」

「装甲ハーフトラックに乗った敵分隊や、騎兵やAFVの跨乗兵が君の退路を断とうとしている…。だがここで思い出ししてほしい。それらの兵士たちはSFFもFPFも撃てないのさ。だって、PRCは歩兵じゃないからね!」

「DFPhでインテンシブを撃つには、FirstFireカウンターが置かれた状態で、かつ隣接目標に対してしか撃てないよ。A8.4の制限を見てごらん。」

「どうしても必要なら、インテンシブで煙幕を撃つことだって可能だよ。」

・エラッタ

ビヨンドバラー第2版のカウンターと第2版ルールブックのエラッタが(早速!)出ています。日本語版には反映されています。

・シナリオ

J36 The Bridge of Versalsöra	J51 Caniatti
J37 Tretten in Flames	J52 Dress Rehearsal(P-CG)
J38 Bitter Defense at Otta	J53 Setting The Stage(P-CG)
J39 Indeed!	J54 Showtime(P-CG)
J40 Might Makes Right	J55 Matsumoto's Charge
J41 By Ourselves	J56 A Burnt Out Case
J42 Grebbe End	J57 Guards Artillery(DX)
J43 3rd RTR in The Rain	J58 No.8 Platoon Overrun(aBtF)
J44 Audacity!	J59 Friday The 13th
J45 The Last Roadblock	J60 Bad Luck
J46 Strongpoint 11	J61 In The Bag
J47 "They're Here! Reverse!"	J62 Lee's Charge
J48 Blood Enemies	J63 Silesian Interlude
J49 Desperate Dash	J64 American Tragedy(KR)
J50 The Cactus Farm	J65 Brave Little Emchas(DX)

・表紙

by Ken Smith

「ヨーロッパの田園風景にたたずむイギリス軍機械化部隊」

表紙が、強烈にモデラーの琴線に触れるイラストに変わりました。田宮のブレンキャリアーを作りたくなる一枚です。ブレン機銃を構えた兵士のポーズ、エンフィールドライフルに弾丸を装填する兵士、「手前にちらりとあるキャリアーの配置」など、実にすばらしい。

・広告

Valor of the Guards HSASL Operation Veritable

・挨拶 (A View From The Bullpen)

by Curt Schilling

この時、御大は怪我をしていたのだった。Ortona:Little Stalingrad や、Red October といった魅惑のラインナップもアナウンスされているのですが…。

・Carriers

by Ian DGLISH

キャリアーに関する、非常に有益な考察記事です。素晴らしい。必読です。キャリアーが出てくるシナリオに普遍的に適用したほうがよいと思われる SSR の提案もなされていて、キャリアー愛を感じます。

・The Fine Art of Bushwhackin’

by David Olie

「不意打ち」に関する包括的な分析記事です。記事内容の多くはルールの確認なのですが、大量のルール内に散逸していることもあり、まとめて読むことができるのは有意義でしょう。

・Inventorying Your Overlays

オーバーレイのリストです。とても有益。でもこれって MMP のサイトで公開してもいいレベルのものなんじゃないかな？

・For Kings & Country Scenario Errata

エラッタというよりは・・・FKaC で改定されて再録された過去のシナリオたちについて、今回どこが改訂されたのかを示したものです。

・Hall of FAME

by Robert Wolkey

ASL の「2002年 シナリオの殿堂入り」に関する記事です。15 のノミネートシナリオから選ばれたのは A68 Acts of Defiance でした。次点は A25 Cold Crocodiles。未プレイの方は早速カードを取り出してください。どちらも大変面白いシナリオです。それとは別に、「ベスト入門シナリオ」も選ばれていました。10 のノミネートシナリオから選ばれたのは、なんと T2 The Puma Prowls でした。AFV 入門用として、これ以上のシナリオはないということでしょう。次点はシナリオ A The Guards Counterattack でした。

・Spotlight on The Forgotten Vehicles

by Charles Markuss & Shaun Carter

題名のとおり、マイナー車両に目を向けた記事です。冒頭のキャリアーの記事に続いて、マニアの愛を感じます。ここで取り上げられているのは、Indian Pattern Carrier MKII。知りませんよ。。。ゲーム上の分析記事ではなく、純粋なヒストリカル記事です。

・Abandoned at The Edge of The World

by Laurent Closier

インドシナ半島の全般的なヒストリカル記事です。執筆者の Laurent Closier にとっては、こちらが「本領」というところでしょう。

・J24 : Smashing the 3rd

by Matt Shostak

シナリオ J24 に関する詳細な分析記事で、大変有益です。大き目のシナリオですが、プレイはしやすく、バランスも良好です。ただ、筆者はドイツを受け持って 10 両の 4 号戦車のうち 6 両を MA 故障に陥らせ 1 ターンで投了したり、別の対戦でやはりドイツを受け持ち 1 ターンでソ連の指揮官を全員狙撃で打ち倒して 1 ターンで投了させたりと、このシナリオをまともに終えた記憶が少ないのです。

・Debriefing

おなじみ、Q&A とエラッタです。第 2 版ルールのエラッタは日本語版に反映されています。ジャーナルのシナリオに関するエラッタが多数載っています。

・Tips for Learning ASL

by John Slotwinski

ASL を学ぶ上での「心構え」集といえるものです。ウィットがあり、面白い読みものです。

・Mission JM2 Bloody Omaha

SASL 用の追加ミッションです。タイトルを見るとグッと来ますね。でも SASL だ。

・Tigers on the Storm

タイトルは Riders on the Storm からでしょうか。Operation Veritable に入るストムティージャーの紹介です。

・Hit ‘Em High, or Hit ‘Em Low

by Simon Spinetti

軽迫撃砲に関する包括的な記事です。経験則からわかっていることが多い内容ではありますが、シナリオへの登場頻度を考えると、軽迫撃砲に関してはよく知っておくべきでしょう。

・Bolts From Above

アニュアルではよく見られていた「冗談ルール」です。雷雨の天候に関するものです。

・Endless Subscription FAQ

永続定期購読に関する FAQ です。

・Tips From the Trenches

「街路戦闘の不意打ち DRM が使えることと、実際に『不意打ち』を取ることは別物なんだよ。」

「格闘戦で攻撃を仕掛けたら、格闘戦でやり返されることを忘れずにね。」

・その他

生垣オーバーレイ 1 枚 TAC シナリオでも使われていたものがついにオフィシャル化です。

・シナリオ

J66 Sound Retreat

J67 The Lawless Roads

J68 Unlucky Thirteenth

J69 The Army at the Edge of the World

J70 Just an Illusion

J71 Tomforce

J72 Cahier Carriers

J73 Tired and Unsupported

J74 Priest on The Line

J75 My Lonely Valentine

J76 Ultimate Treachery

J77 Moses' Blazes

Issue 5 2003年

・表紙

by Ken Smith

「砂漠を疾走する3号戦車L型」

実にすばらしい。田宮の3号を作りたくなります。後ろの戦車に水入りのジェリカンが置かれているところもしびれます。

・ Debriefing

おなじみ、Q&A とエラッタです。第2版ルールのエラッタは日本語版に反映されています。シナリオエラッタには重要なものが多いので気をつけましょう。OA14のエラッタは、これがないとプレイできないレベルのものです。ジャーナル 3, 4 に関しては、記事中のルール適用ミスが載っています。

・ 広告

Shifting Sands

Journal Issue6 悲しいことに、ここの広告では Issue6 に「クロアチア空挺大隊」と「シナリオ HS26」の分析記事が載ることになっていました。実際に載ったのは Issue7。締め切りに間に合わなかったというよりも、記事を「薄めて2冊に分散させた」感がありあります。このころから、記事の枯渇は深刻だったようです。

・ 挨拶 (A View Down the Road) by MMP

アクションパック 4 と 5 と思われるプロジェクトがアナウンスされています。Ortona: Little Stalingrad, Red October、そして *Hakkaa Päälle* の名前が出ています。これらのプロジェクトの完成はいつになるんでしょう。そして、ASL-SK もここで名前が出てきています。

・ A Line in the Sand

by Pete Shelling

ジャーナル 3 のプロホロフカに引き続き、AFV ファン絶賛のシナリオデザイナー Pete Shelling の手によるミニ CG です。日本では砂漠戦があまり行われていないので、プレイ頻度は低いかもしれませんが。しかしシナリオの OB を見る限り、非常にそそられるものがありますね。

・ History and the Game : Frontal Assault

by Ian DGLISH

歴史小説家が、自身の著作とリンクするシナリオ(J86 Frontal Assault)をデザインした、面白い試みです。シナリオデザインの過程が少しと、著作内容の一部が紹介されています。著作は『Operation BLUECOAT』。1944年8月、ノルマンディでのイギリス軍と第9SS との戦いを一人のイギリス兵の視点から描いたものです。

・ The Jungle is not Neutral

by Mark Pitcavage

PTO 地形に関する(そして日本軍とその敵対国に関する)素晴らしい記事。単なるルール紹介にとどまらない、プレイ上の示唆に富んだ内容になっています。通読をお勧めします。

・ Hunting DUKWs and Buffalos

by Oliver Giancola

シナリオ HS17 Water Foul に関する、詳細な分析記事です。Operation Veritable に同梱のシナリオで、『海』オーバレイ上に他のオーバレイを配置して島を作り、そこで戦うという異色なもの。水陸両用車両が主役となって活躍する、大変珍しいシナリオです。

・ Poor Bloody Infantry

by Oliver Giancola

やはり Operation Veritable から、今度は CG の分析記事です。そう、英軍 51mm 迫撃砲の CH によって、ドイツの 88mm がなすすべもなく除去されてしまうことがあるのです…。

・ Bay Game 1994

by Jim Stahler

過去にトーナメントで用いられたミニシナリオに関する、分析記事です。シナリオは W1 The Front in Flames と W2 Traverse Right...Fire、そして J78 Fast Heinz と J82 Pavlov's House の4本です。前者2本はMMPのサイトからダウンロード可能であり、後者2本はこの Issue5 に再掲載されています。

・ Acts of Defiance

by Matt Shostak

2002年のシナリオの殿堂入りを果たした、シナリオ A68の詳細な分析記事です。ゴリアテに関するコラムも参考になります。

・ Heads UP! Heads down!

by Ian DGLISH

乗車兵と固有操作班で、射撃を受けたときの影響が違っていたときにどう表せば(PINなどのカウンターを置けば)いいのか?ルールに特に明記はありませんでした。その置き方に関する提案です。冒頭のブラックジョークがなかなかきつい。囲み記事は、OTの車両に関しての有益な Tips です。

・ Tips From the Trenches

「ジャングルなどの地形では、HIPの静粛歩兵は入ってきた敵兵をやり過ごすことも、TPBFを撃つこともできるよね。で、そうしたユニットが2つあった場合(例えば分隊と8-O指揮官)、1つだけ出してTPBFを撃ち、CCPhにHIPを出して不意打ちdrmをもらうのさ。」

「固有の操作班は兵士じゃないからPTCの対象にはならないんだよ。ぎりぎりのMC成功でPINになることはあるけどね。この手のPINはCT-AFVとOT-AFVじゃ違いがあるから注意してね。分隊の乗車兵に関してはD6.66も見ておこう。」

「ジャーナル4のSASLミッション2のクレジット、掲載してなくてすみません!」

・ シナリオ

J78 Fast Heinz

J79 Rommel's Remedy(ALS-CG)

J80 Egypt's Last Hope(ALS-CG)

J81 Twisted Knickers(ALS-CG)

J82 Pavlov's House

J83 Bloody Nose

J84 Makin Taken

J85 Ptichin' IN

J86 Frontal Assault

J87 Flame of Unrest

J88 Escape to Wiltz

J89 Himmler's House(DX)

Issue 6 2005年

・表紙

by Ken Smith

「石塀の影、射撃戦を行うイギリス空挺兵」

エンフィールドライフルの鈍い輝きが素晴らしい。これはやはり付録のCGである Primosole Bridge のワンシーンなのだろうか？

・ Debriefing

おなじみ、Q&A とエラッタです。第2版ルールのエラッタは日本語版に反映されています。ジャーナル5のミニCGに関するエラッタは要チェックです。

・ 広告

Fire in the Sky

・ 挨拶 (From the Editors)

by MMP

ジャーナル7の予告と、ルール&ビヨンドバラーのリプリント。アクションパック3とASL-SK2のアナウンスがあります。大言壮語は鳴りを潜めたようで。

・ J73 Tired and Unsupported

J.R.Tracy (Ger) vs Paul Sidhu(US)

シナリオJ73の詳細なリプレイ記事です。なんと6年ぶりのリプレイ。貴重な記事です。

・ The Persistence of Firepower

by David Olie

残留火力と火線に関する、きわめて詳細な分析記事です。単なるルール紹介にとどまらず、プレイ上の指針が述べられていて、大変有益です。豊富な図版による事例も魅力的です。

・ Tommy Atkins at War Revisited

by Charles Markuss

過去のゼネラルに掲載された“Tommy Atkins at War”を、FK & C の出版を機に若干のアップデートを施して再録したものです。アニユアルやゼネラルにはこうしたヒストリカル記事が結構載っていました。ここで「再録もの」が来るあたり、ジャーナルの記事の枯渇を感じます。記事は以上の3本だけですからね…。

・ Tips From the Trenches

「ジャーナル5のTipsとは違って、無防備になっているPRCは、兵士ユニットと同じように攻撃結果を受けるので、PTCの対象になるからね。」

このコーナーも、前回への補足のみ…。

・ その他

Primosole Bridge 用ヒストリカルMAP 1枚

Primosole Bridge 用Z章 10枚(Z39-58)

Primosole Bridge 用CG記録表 1枚

今回のメインはこれということでしょうか。

なんといっても、空挺降下によるミニCGの開始というのはなかなか魅力的なシチュエーションです。

機会があればぜひ試してみたいですね。

・ シナリオ

J90 The Time of Humiliations

J91 The Sooner The Better

J92 Your Turn Now

J93 The Porechye Bridgehead

J94 Kempf at Melikhovo

J95 Typical German Response(PBr)

J96 Another Bloody Attack(PBr)

J97 A Nice Morning for a Ride(PBr)

J98 Lend-Lease Attack

J99 On to Florence

J100 For A Few Rounds More

J101 The Coconut Plantation

• 表紙

by Ken Smith

「塹壕の中、様子を伺うソ連兵と周囲を走る 2 号戦車」

手前の兵士は PPSH、後方の兵士はモシンナガン小銃、一番後ろの負傷した将校はコミッサールだろうか？ナガンリボルバーを構え、引き金に指がかかり、撃鉄が起きている！ああ、田宮の 2 号戦車を…以下略。

• Debriefing

おなじみ、Q&A とエラッタです。第 2 版ルールのエラッタ、および AoO の追加ルールに関するエラッタは日本語版に反映されていません。要チェックです。

• 広告

The Devil's Cauldron
HSASL Operation Veritable

• 挨拶 (A Word From the Editors)

AoO の出版でほっとしているようです。BRT のプレイガイド、DB、CdG のリプリント、CoB&GH のリプリント、アクションバック 3 に Ortona: Little Stalingrad、Red October、そして *Hakkaa Päälle* といった過去からのプロジェクトに加え、Sword and Fire や、Festung Budapest といった名前も登場。そして SK3 のアナウンスもあります(このジャーナル 7 にはボード v がお試して付録についています)。さて、この中で実際に出版されているのは…。

この挨拶とは別に、「プレイテスター募集」「ジャーナルの記事を書く人募集 (ページ 30 ドル。安いんじゃない?)」「How to Play ものの記事、リプレイ記事、シナリオやユニットの分析記事を特に募集」「ASL ジャーナル 8 の記事募集。PTO、日本軍、海兵隊に関する記事求む」の囲み記事あり。やはり、枯渇中の様子。

• The Blue Devils

by Steven Swann

クロアチアの第 1 軽歩兵落下傘大隊に関するヒストリカル記事です。シナリオの背景として、興味深い読み物です。

• The Commissar Dialectic

by Bruce Probst

コミッサールに関する、ほぼルール紹介とあってよい記事です。ですが、コミッサールに関するルールは散逸しておらず、取りまとめることに意義があまり感じられません。ざっと目を通して確認する程度でよいでしょう。

• Got OVHS?

By Oliver Giancola

シナリオ HS26 Got Milk? に関する、詳細な分析記事です。Operation Veritable に同梱のシナリオで、やや販促の意味があるのかもしれませんが。記事の最後には Operation Veritable の値下げの広告がありました。

• Hungry Hungry HIPpies

by Mark Pitcavage

HIP に関する包括的な考察記事です。広範囲に、具体的な事例も交えながら詳細に分析がなされており、読み応えのある記事になっています。経験値の高いプレイヤーにとっては経験則から導き出せるものかもしれませんが、体系的にまとめてある記事は一読の価値があります。ただし、驚くべき内容が含まれているわけではありません。入門者にとっては、「いろいろな考え方」を痛目にあわずに学べる教材になっています。

• Tommy Atkins at War Revisited

by Charles Markuss

後編です。後半 15 ページに渡ってこの記事の後編というのは、さすがにつらい。

• Feline On-Board Artillery(FOBA)

これも「冗談ルール」です。今回は、なんと、ぬこちゃんによる地図盤に対する攻撃に関して。常に HIP で配置され、突然、地図盤全域に対して地域目標攻撃をかけ、dr1-6 で CH を与え (笑) 攻撃終了後はまた隠匿に戻るといったもの。詳細が気になる方は原文へ！

• Tips From the Trenches

「残留火力は煙幕の向こう側では減衰するけど、煙幕の中には残せるよ。」

「ソロプレイで砲の HIP を再現しようと思ったら、いくつか候補を挙げておいて、ここそのときに無作為で決めるという手もあるね。」

「DFPh でのインテンシブの制限、エラッタで明確化しておいたよ。」

「畏縮の影響も考慮に入れて、NMC が期待できる攻撃するのは、結局 IFT-DR3 で NMC かどうかってことなんだな。畏縮しない部隊なら、DR2 でも OK だね。」

• その他

ボード v 1 枚

• シナリオ

ASL122 Extracurricular Activities

J102 The Yelnya Bridge

J103 Lenin's Sons

J104 Flanking Flamethrowers

J105 Borodino Train Station

J106 Marders not Martyrs

J107 Operations Schwartz

J108 Danica Air

J109 Break for Hungary

J110 Prelude to Spring

J111 Prussia in Flames

J112 Prelude to Dying