

## ASL入门套件快速参考的资料卡 (QRDC)

### 地形影响表

| 地形        | 使用移动力<br>MF Costs | 地形影响<br>TEM | 障碍<br>Hindrance | 回复调整<br>Rally Bonus | 注解<br>Notes                              |
|-----------|-------------------|-------------|-----------------|---------------------|--|
| 空地        | 1                 | +0          | 无               | 无                   |  |
| 果园        | 1                 | +0          | 每格+1            | 无                   | 整格地形，沿格边射击也受障碍；障碍达+6阻挡视线                 |
| 道路        | 1                 | +0          | 无               | 无                   | 只在道路上移动，可增加其移动力1分（道路便利）                  |
| 麦田        | 1.5               | +0          | 每格+1            | 无                   | 6月至9月为麦田的成熟季节，否则当作空地；障碍达+6阻挡视线           |
| 森林        | 2                 | +1          | 阻挡视线            | 有                   |  |
| 森林道路（路上）  | 1                 | +0          | 无               | 有                   | （道路图像不会阻挡视线；在路上移动的部队不当作在森林，故不受森林移动及地形影响） |
| 森林道路（林中）  | 2                 | +1          | 阻挡视线            | 有                   | （道路图像不会阻挡视线；在路上移动的部队不当作在森林，故不受森林移动及地形影响） |
| 木制（棕色）建筑物 | 2                 | +2          | 阻挡视线            | 有                   |  |
| 石（灰）建筑物   | 2                 | +3          | 阻挡视线            | 有                   |  |

### 移动力 (MF) / 搬运值 (PP) 表

| 移动MMC部<br>队 | 单独 | 单独CX | 与长官一<br>起 | CX与长官<br>一起 | CX与CX长<br>官一起 |
|-------------|----|------|-----------|-------------|---------------|
| 部队≤2PP      | 4  | 6    | 6         | 6           | 8             |
| 部队3PP       | 4  | 5    | 6         | 6           | 7             |
| 部队4PP       | 3  | 4    | 6         | 6           | 6             |
| 部队5PP       | 2  | 3    | 5         | 6           | 5             |
| 部队6PP       | 1  | 2    | 4         | 5           | 4             |
| 部队7PP       | 0  | 1    | 3         | 4           | 3             |

如果没有经验，扣除1MF

#### 委任长官 (产生新长官)

任何近身肉搏掷出调整前DR 为2或每回合第一次的  
溃散部队自己回复掷出调整前DR 为2，再掷出dr

| 骰数   | 产生新长官 |
|------|-------|
| ≥7   | 无效    |
| 6    | 6+1   |
| 4, 5 | 7-0   |
| 2, 3 | 8-0   |
| 1≤   | 8-1   |

#### 骰数调整 原因

|    |              |
|----|--------------|
| -1 | 美军，德军        |
| -1 | 近身肉搏低于1:1，每列 |
| -1 | 部队士气水平≥8     |
| +1 | 部队士气水平≤6     |
| +1 | 溃散部队         |
| +1 | 俄军           |

#### 造成疲倦 (CX) 的原因:

- 奔跑 (Double Timing) (3.3)
- 突擊时需使用全部MF方能进入险阻地形 (3.7)

#### 疲倦 (CX) 的影响如下:

- 搬运能力 (IPC) 减少1
- +1的DRM 进行或指挥射击 (IFT) 及近身肉搏 (每次掷骰)
- 1的DRM 近身肉搏攻击CX部队
- +1的DRM (每次掷骰):
  - 收回无人控制的SW
  - 伏击
  - 尝试投掷烟雾手榴弹

