

# Aide de jeu - ASL Starter Kit (QRDC) ver. 1.0

## TABLE DES TIRS D'INFANTRIE (IFT)

DR/FP	1	2	4	6	8	12	16	20	24	30	36	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/2	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	1MC	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 : Au moins autant de cibles que le nombre indiqué (#) sont éliminées (déterminées aléatoirement) ; Toutes les unités restantes sont automatiquement démoralisées ou souffrent de Casualty Reduction (cf. K/# ci-dessous) si elles sont déjà démoralisées ; marquez toutes les unités cibles démoralisées d'un pion DM.

K/# : Une unité subit une Casualty Reduction et toutes les autres unités ciblées (en incluant un quelconque HS venant d'être réduit) doivent effectuer un test de Moral (MC) en ajoutant le nombre indiqué (#) au jet de dés du MC. L'unité devant subir une Casualty Reduction parmi plusieurs cibles est déterminée aléatoirement. Une Casualty Reduction élimine un HS, réduit un squad en un HS et blesse un SMC. Marquez toutes les unités cibles démoralisées d'un pion DM.

NMC : Chaque unité ciblée doit tenter un Normal Morale Check (NMC) en effectuant un DR inférieur ou égal à son facteur de Moral. Le meilleur leader d'un hex ciblé doit effectuer son test le premier. Les unités qui échouent sont démoralisées, retournées et marquées d'un pion DM. Une unité qui fait un 12 naturel sur un jet de MC subit une Casualty Reduction en plus de la démoralisation. Une unité qui fait exactement son facteur de Moral sur un MC devient PIN. Une unité déjà démoralisée qui rate un MC subit une Casualty Reduction ; Une unité déjà démoralisée qui fait un 12 naturel sur un MC est éliminée. Une unité non démoralisée qui rate un MC de plus de son ELR (cf. 5.1) peut être remplacée par une unité de qualité inférieure. marquez toutes les unités cibles démoralisées d'un pion DM.

#MC : Le nombre devant le MC est un DRM positif qui doit être ajouté au jet de MC.

PTC : Chaque unité ciblée doit tenter un Pin Task Check (PTC) en effectuant un DR inférieur ou égal à son facteur de Moral. Le meilleur leader d'un hex ciblé doit effectuer son test le premier. Les unités qui échouent sont PIN et sont marquées d'un pion PIN. Les unités ciblées démoralisées peuvent éventuellement être marquées d'un DM.

“—” : Aucun effet autre qu'éventuellement marquer les unités démoralisées d'un DM.

## TABLE DE CLOSE COMBAT (CCT)

Rapport de force	< 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
Chiffre d'élimination	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13

### Modificateurs de FP ou DR au CC :

pour chaque/contre Ambush (NA durant une Melee)..... -1 / +1

par unité PIN..... x ½

par/contre CX..... +1 / -1

contre une unité démoralisée ..... -2

Leadership (s'il n'est pas seul)..... +/- x

## DRM applicables sur l'IFT

FFMO/FFNAM; pour chaque application.....	-1
Hindrance [Gêne]; pour chaque application (FFMO NA).....	+1
Direction d'un leader.....	+/-x
Unité transportant un FT; pour chaque application.....	-1
Modificateurs dus aux effets du terrain (TEM) applicables au défenseur	
• Terrain dégagé/Route/Route forestière (sur route) (FFMO peut s'appliquer) ....	+0
• Champs/Vergers (Hindrance; +1 par hex.).....	+0
• Bois.....	+1
• Bâtiment en bois (marron).....	+2
• Bâtiment en pierre (gris).....	+3

## MODIFICATEURS DE FP applicables sur l'IFT

Area Fire; pour chaque application.....	x ½
• Pour chaque tireur PIN	
• Tir en AFPh	
• Tir à longue portée	
• Tireur marqué d'un pion First/Final	
Assault Fire (AFPh) [EXC: Pas de tir à longue portée].....	FRU & +1
Covering.....	décalage d'une (deux si Inexpérimenté) colonne(s) vers la gauche
Tir à Bout Portant (PBF) contre une unité Adjacente.....	x 2

## BLESSURES

Resultat d'une Casualty Reduction sur un SMC

dr	Effet
1-4	Blessé; placer un marqueur Wound
5-7	Éliminé; LLMC possible si stacké avec MMC
	+ 1 drm si il est déjà blessé

## SEQUENCE DE JEU

- 3.1 Rally Phase (RPh)
- 3.2 Prep Fire Phase (PFPh)
- 3.3 Movement Phase (MPH)
  - 3.3.1 Defensive First Fire
- 3.4 Defensive Fire Phase (DFPh)
- 3.5 Advancing Fire Phase (AFPh)
- 3.6 Rout Phase (RtPh)
- 3.7 Advance Phase (APH)
- 3.8 Close Combat Phase (CCPh)

## AMBUSH

≤ au dr ennemi d'au moins 3

drm	Cause
+1	Inexpérimenté
+1	PIN
+1	CX
+x	Leadership s'il n'est pas seul

# Aide de jeu - ASL Starter Kit (QRDC) ver. 1.0

## Table des Effets du terrain

Type de Terrain	Coût en MF	TEM	Hindrance [Gêne]	Bonus au Ralliement	Notes
Terrain dégagé [Open Ground]	1	+0	Non	Non	
Verger [Orchard]	1	+0	+1/hex	Non	Terrain inhérent, le tir le long d'un côté d'hex est gêné. Une hindrance totale de +6 bloque la LOS
Route [Road]	1	+0	Non	Non	+1 MF (bonus de route) si tous les MF dépensés le sont pour se déplacer sur route
Champ de céréales [Grain]	1½	+0	+1/hex	Non	En saison juin-sept. Le reste du temps, traiter comme du Terrain dégagé. Une hindrance totale de +6 bloque la LOS
Bois [Woods]	2	+1	obstacle	Oui	
Route Forestière "sur la route"	1	+0	Non	Oui	(Un bout de Route ne bloque pas la LOS ; Le coût en MF du Bois ne s'applique pas pour les unités se déplaçant sur la Route)
Route Forestière "dans le bois"	2	+1	obstacle	Oui	
Bâtiment en bois (marron) [Wood Building]	2	+2	obstacle	Oui	
Bâtiment en pierre (gris) [Stone Building]	2	+3	obstacle	Oui	

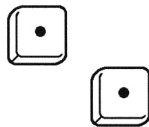
## Table des MF en fonction des PP

Unité en déplacement	Déduire 1 MF si inexpérimenté				
	Seule	Seule CX	Avec Leader	CX avec Leader	CX avec Leader CX
MMC avec ≤ 2 PP	4	6	6	6	8
MMC avec 3 PP	4	5	6	6	7
MMC avec 4 PP	3	4	6	6	6
MMC avec 5 PP	2	3	5	6	5
MMC avec 6 PP	1	2	4	5	4
MMC avec 7 PP	0	1	3	4	3

## CREATION DE LEADER

dr suite à un 2 Naturel sur le Self-Rally du premier MMC  
ou sur n'importe quel DR de MMC CC

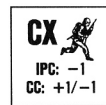
dr	leader
≥ 7	Aucun
6	6+1
4, 5	7-0
2, 3	8-0
≤ 1	8-1



drm	Cause
-1	Américain, Allemand
-1	Pour chaque colonne de rapport de force < 1-1
-1	L'unité à l'origine a un facteur de Moral ≥ 8
+1	L'unité à l'origine a un facteur de Moral ≤ 6
+1	L'unité à l'origine était démoralisée

## Le Statut CX est causé par :

- Double Timing (3.3)
- Advance vers un terrain difficile (3.7)



## Le statut CX entraîne :

- IPC abaissé de 1
- +1 DRM (pour chaque jet de dés) pour effectuer ou diriger les tirs sur l'IFT et les attaques en CC
- -1 DRM pour une attaque contre une unité CX
- +1 drm (pour chaque jet de dé) pour effectuer ou diriger :

- un recovery attempt
- ambush
- tests de smoke grenade

1 homme = SMC

