

# Fighting Formations Series Rulebook

## 導入

Fighting Formations (FF)は WWIIにおける諸兵連合戦闘の戦術を小隊及び分隊規模で行うゲームシリーズである。シリーズ内の各ゲームでは特定の戦闘部隊に焦点を当て、その部隊が参加した著名な戦闘における戦闘序列や独特な戦闘スタイルにも着目した。各シナリオでは、1人のプレイヤーがその部隊の一部を指揮し、もう1人がそれに対抗する部隊を指揮する。プレイヤーは交互に命令を発し合い、マップ上で部隊にさまざまな軍事行動をとらせる。

勝利を得るために、プレイヤーはマップ上で部隊を移動させ、敵を攻撃し、シナリオ目標をできるだけ多く達成するよう努める。勝利の程度は各シナリオの勝利条件に示される。それらには、敵部隊の撃破、重要地形の奪取、敵方マップ端への突破などがある。

各ゲームターンは 10 個の命令に分割され、不定数の命令を実行する。各ターンのプレイシーケンス(手順)は流動的で、アクティブプレイヤーの出す命令に両プレイヤーが対応する。それはそのときの相対的なイニシアチブレベルによって決まる。

くつろいで取り組み、ゲームを楽しんでください。

ルールブックの所々にこのような青文字の段落がある。それにはルール of 明確化、プレイのヒント、デザイナーの戯言、そしてプレイヤーの助けとなる情報を詰め込んだ。

このルールブックには、このシリーズの「核となるルール (コアルール)」がある。各ゲームのプレイブックに含まれるルールを「専用ルール」とする。コアルールと専用ルールが矛盾する場合、常に専用ルールを優先する。

このルールブック及びプレイブックに示されるカッコ内の数字(例: [3.2])は参照すべきルールを示している。最初にルールを読むときにはこれらの数字を無視して良いが、プレイ中に関連するルールを見つけるときに役立つでしょう。

## 目次

### 用語集

#### コアルール：内用品

1. トラック表示
2. マップ
3. ユニット
4. コマンドマーカー
5. ヒットマーカー
6. 目撃マーカー
7. 施設マーカー
8. 煙幕マーカー
9. 運命カード
10. アセットカード

#### コアルール：構造

20. プレイシーケンス
21. 時間管理
22. 勝利条件
23. 視認線(LOS)
24. 地形
25. 砲及び車両の放棄
26. 弾幕

#### コアルール：命令

30. 全般ルール
31. 前進
32. 突撃

33. アセット
34. 射撃
  - 34.1 直接射撃
  - 34.2 混戦射撃
  - 34.3 反応射撃
35. 移動
  - 35.6 臨機(Op)射撃
36. 回復
37. 狙撃兵
38. 支援

### 命令要約

## シナリオ

FF シリーズの各ゲームにはいくつかの「シナリオ」が含まれる。各シナリオは注目した部隊が参加した個別の戦闘を表している。シナリオには使用するマップ、ユニット、マーカーそして、セットアップ(初期配置)、勝利条件などが示されている。シナリオは各ゲームのプレイブックに書かれている。

## 用語集

**アクティブ化 [Activate]**： アクティブプレイヤーに所属するユニットは命令を受けるためにアクティブ化できる。アクティブ化(した)ユニットは(白い帯のある)裏面に返してそれを示す。[30.1]

**アクティブ [Active]**： 現在、命令を実行しているプレイヤー。そのプレイヤーに所属する全てのユニット及びマーカー。

**隣接 [Adjacent]**： 同じヘクスにいるユニットやマーカーは互いに隣接している。1つのヘクスサイドを共有している2つのヘクスも隣接している。そのようなヘクス内にいるユニットやマーカーは隣のヘクスにいるものと隣接している。

**爆撃 [Aircraft]**： (航空機による)弾幕[26]の一種。

**AP**： 徹甲弾。2種類あるユニット火力の1つ。装甲(防御力)を持つユニットに対してのみ効果がある。[3.21]

**装甲 [Armor]**： 2種類あるユニット防御力の1つ。AP火力のみ影響する。装甲は貫通兵器に対する装甲ユニットの防御レベルを抽象化したものである。[3.25]

**砲撃 [Artillery]**： (砲兵による)弾幕[26]の一種。

**コマンド [Command]**： 命令や反応/Op 射撃でユニットをより効果的に活動させるためのマーカー。コマンドマーカーはユニットではない。コマンドはシナリオで指揮するユニットが掌握下にある程度を抽象化したものである。[4]

**コマンド範囲 [Command Radius]**： 味方のコマンドマーカーがあるヘクス及び、そこから現在の自軍のコマンドコントロールレベル以内にある全てのヘクス。[4.31]

**カウンターミクス [Countermix]**： 現在、マップ又はトラック表示上で使用されていない全ての駒。ユニットやマーカーが除去されたときには、その駒をカウンターミクスに入れる。(例外、ヒットマーカーを入れるカップ。)

**カバー [Cover]**： 地形やいくつかの防御施設に付けられた数値。カバーは射撃を受けるユニットの防御を補助する。複数のカバーを利用できてもその効果は累積しない。[24.3]

**“d”と“D”**： FFではいくつかの種類のサイコロを使う。「d#」で示される#は、サイコロの面数を表す。例、「d10」は10面体のサイコロを指す。“d”(小文字)の前の数字は、振るサ

イコロの数を示し(例、2d10 は 10 面体のサイコロを 2 個振る)、それらは合計される。振るサイコロのサイズを変更するときには D(大文字)を使用する。例、「+1D」は 2d10 を 2d12 に変更する(11 面のサイコロはない)。

**防御力 [Defense]**： ユニットの基本数値の 1 つ。防御力には「ソフト」(モラル)と「ハード」(装甲)がある。防御力はそのユニットが戦闘力を失うまでに受けられる損害の程度を表す。[3.25]

**敵 [Enemy]**： 相手プレイヤーに所属するユニット及びマーカー。敵ユニットがいる、あるいは敵支配又はコマンドマーカーがあるヘクス。

**射界 [Fire Arc]**： 長方形ユニット(砲及び車両)は「前方」射界が規定される。その他の方向は全て「側方」射界である。射界は移動及び射撃する、あるいは射撃されるときに影響する。[3.4]

**火力(FP) [Firepower]**： ユニットの基本数値の 1 つ。FP にも「ソフト」(HE 及び小火器)と「ハード」(AP)がある。FP は敵ユニットに与えられる損害の程度を表す。[3.21]

**施設 [Fortification]**： いくつかのマーカーが人工障害(小型正方形 1/2in)や野戦構築物(六角形)を表す。地雷原や個別のトーチカなどもある。[7]

**FP**： 火力

**フレッシュ [Fresh]**： ヒットマーカーが置かれていないユニット。射撃攻撃又は弾幕によってヒットを受けたフレッシュユニットはランダムに引かれたヒットマーカーが置かれる。[5]

**味方 [Friendly]**： 自分の軍に所属するユニット及びマーカー。味方ユニットがいる、あるいは味方支配又は味方コマンドマーカーのあるヘクス。

**砲 [Gun]**： 3 種類あるユニットタイプの 1 つ。全ての砲は長方形カウンターで、**徒歩**移動力を持つ。

**HE**： 榴弾及び小火器。2 種類あるユニット火力の 1 つ。モラルを持つユニットに対してのみ効果がある。[3.21]

**妨害 [Hindrance]**： 射撃を自動的に失敗させる数値で、その基本値は「1」である。いくつかの地形やマーカーを入れる又は出るのはなく(例外： 煙幕)、通過する射撃では妨害値が増加する。妨害値は累積しない。[23.3]

**ヒット [Hit]**： ヒットマーカーを乗せているユニットが「ヒット」である。ヒットユニットは、マーカーの種類により射撃又は移動、あるいは両方が禁止される。ヒットユニットが再びヒットを受けると除去される。[3.31, 5]

**非アクティブ [Inactive]**： 現在、命令を実行していないプレイヤー。そのプレイヤーに所属する全てのユニット及びマーカー。ゲームのある場面で両プレイヤーが同時に何かを強制される又はしようとするとき、常に非アクティブプレイヤーが先に行く。

**歩兵 [Infantry]**： 3 種類あるユニットタイプの 1 つ。全ての歩兵は大型正方形(5/8in)の駒である。

**イニシアチブ [Initiative]**： イニシアチブトラック上のポーン(円柱ブロック)の位置が、次の命令を行えるプレイヤーを示す。

**LOS**： 視認線 [Line of sight]。一般的に、ヘクス A からヘクス B の中央点(ドット)に糸を張り、間にあるヘクス内の障害に触れていなければその LOS は通る。[23]

**マーカー [Marker]**： 丸、六角形、小型正方形(1/2in)の駒。マーカーには目撃、バンカー、コマンド、煙幕、サドンデ

ス、航空支援、種々のヒットマーカーがある。

**混戦 [Melee]**： 両軍のユニットがいるヘクスを混戦ヘクスとする。「混戦へ入る」又は「混戦から出る」とは敵のいるヘクスへの進入/からの退出を意味する。[34.2]

**モラル [Morale]**： 2 種類あるユニット防御力の 1 つ。HE 火力のみ影響する。モラルはそのユニットが戦闘力を失うまでに受けられる損害の程度を抽象化したものである。[3.25]

**MP**： 移動ポイント [Movement point]。ユニットの移動力はそれが使用できる MP の数に等しい。MP は、移動又は突撃命令あるいはその他の行為でユニットがヘクスからヘクスへ移動するときに消費する。

**障害 [Obstacle]**： 出入りするのではなく、通過する LOS を遮断する地形タイプ。[23.2]

**臨機(Op)射撃 [Opportunity Fire]**： MP を消費した敵ユニットに対し射撃する、非アクティブユニットの能力。[35.6]

**命令 [Order]**： ゲームの基本行動。イニシアチブを持つプレイヤーが実行する。[30]

**ピース [Piece]**： 全てのユニット、目撃マーカー及び施設マーカーの総称。

**射程 [Range]**： ユニットの基本数値の 1 つで、FP の右肩に示される。射程はユニットが射撃できる距離をヘクス数で表す。[3.22]

**射撃頻度(ROF) [Rate of Fire]**： ユニットの基本数値の 1 つ。ROF は武装の基本射撃頻度を表し、観測された敵の行動に対する反応能力に関係する。[3.23]

**リアクション [Reaction]**： いくつかのアセットが持つ能力を示す用語。リアクションはゲーム中の行動に対して行う。手持ちのカード枚数及び行うリアクションの前提条件を満たせば、各ターンに行えるリアクションの回数に制限はない。反応射撃及び Op 射撃もリアクションである。

**反応射撃 [Return Fire]**： 射撃命令で射撃した敵ユニットに対し、非アクティブユニットが射撃できる能力。[34.3]

**ROF**： 射撃頻度。

**特殊機能 [Special Action]**： いくつかのユニットが行える能力。ユニットの FP の後に大文字で示される。特殊機能を使うユニットはフレッシュでなければならない、アセットの破棄又は MP の消費が求められる。[3.27]

**移動力 [Speed]**： ユニットの基本数値の 1 つ。3 つの移動タイプがあり、それぞれ違う色で示されている。**徒歩**、**装軌**、**装輪**がある。移動力は戦場を移動できる距離を表す。[3.24]

**反応済み [Spent]**： 反応/Op 射撃[34.33, 35.63]で低いサイの目を出した、非アクティブプレイヤーに所属するユニットが反応済みになる。反応済みユニットは、その命令中にはもう反応/Op 射撃できない。

**ユニット [Unit]**： 長方形(砲及び車両)又は大型正方形(歩兵)の駒。名前の横に 3 つの黒点があるユニットは小隊、1 つの黒点があるユニットは分隊を表す。ユニットには歩兵、砲、車両の 3 種類がある。ユニットはフレッシュ又はヒットのどちらかの状態にある。[3]

**車両 [Vehicle]**： 3 種類あるユニットタイプの 1 つ。全ての車両は長方形の駒で、**装軌**又は**装輪**の移動力を持つ。

**VP**： 勝利ポイント [Victory Point]。[22]

## コアルール：内容品

### 1. トラック表示

トラック表示はゲーム上の様々な機能を表示する場所で、最も重要なものに命令マトリクスがある。また、ゲームを通して使用するトラックやホールドボックスなどもある。

#### 1.1 命令マトリクス

トラック表示の中央にある命令マトリクスは、プレイヤーがゲーム中に行う種々の命令(FFの基本行動)の機能を説明している。特に、ある時点でプレイヤーが実行できる命令は、マトリクスのボックスに配置された命令キューブ(立方体ブロック)の位置で判断される。



##### 1.11 命令キューブの配置

各ゲームターンの開始時に、シナリオの示す要領でマトリクスにキューブを置いていく。マトリクス上にキューブがなくなると、ターンは終了する。ターンが終わったら新たにキューブを再配置する。[21.12f]

##### 1.12 命令の実行

ゲームを開始した又は別の命令を完了したことで命令を実行していないときに、イニシアチブを持つプレイヤーはマトリクスから命令キューブを取ることで特定の命令を実行する[30]。このときの命令は今除去したキューブの横の命令か、それより下の命令に限られる。マトリクスから取ったキューブは「使用済み命令キューブ」ボックスに置かれ、次のキューブ再配置まで待機する。

### 1.2 イニシアチブトラック

#### 1.21 イニシアチブポーン(円柱ブロック)

イニシアチブポーンはシナリオ開始時にイニシアチブトラックに置き、イニシアチブポイントが消費されるたびにトラック上を前後する(プレイヤー間を行ったり来たりする)。イニシアチブポーンの位置が次に命令を実行できるプレイヤーを決める。[30]



#### 1.22 勝利ポイント(VP)マーカー

シナリオによってはイニシアチブトラックに VP マーカーを置くことがある。そのときにはマーカーを置く位置も示される。VP はゲーム中に(シナリオの勝利条件に従い)増減するので、それに合わせてマーカーの位置を調整する。VP マーカーの裏面は、VP 合計が 20 を超えたときに使用する。VP 合計が 40 を超えたときのために 2 つ目の VP マーカーがある。通常、ゲーム終了時に VP マーカーが「0」より自軍側にあれば勝利する。[22]

#### 1.23 攻撃合計[Attack Total]マーカー

このマーカーは最終攻撃力を計算する補助に使用する。裏面は攻撃力が 20 を超えたときに使用する。

### 1.3 時間トラック[Time Track]

#### 1.31 ターン[Turn]及びサドンデス[Sudden Death]マーカー

ターン及びサドンデスマーカーは、シナリオの指示に従いゲーム開始時に時間トラックへ置く。ターンマーカーはゲーム時刻に沿って移動し、それがサドンデスマーカーのあるマスに入るとゲームが終了する可能性がある。[21.22]

#### 1.32 増援[Reinforcement]マーカー

増援マーカーは、そのシナリオに増援がある場合に時間トラックに置かれる。ターンマーカーがそのマスに入ると、その軍の増援が登場する。[21.12e]

#### 1.33 狙撃兵[Sniper]ボックス

狙撃兵マーカーは次にそれを活用できる軍を示す[21.12c]。ゲーム開始時にその権利を保持しているプレイヤーはシナリオに示されている。

### 1.4 航空支援[Air Support]ボックス

航空支援マーカーはそのときに局地的航空優勢(一部のアセットだけに関連する)を保持している軍を示す。ゲーム開始時にそれを保持しているプレイヤーはシナリオに示されている。

### 1.5 有効/待機[Available/Pending]コマンドボックス

有効ボックスに置かれたコマンドマーカーは、いつでもマップ上に配置できる[4.1]。使用後のコマンドマーカーは待機ボックスに置かれ、再び有効ボックスへ戻される前に 1 ターン待機する[21.12d]。

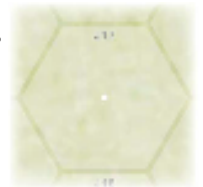
### 1.6 コマンドコントロールトラック

軍ごとにコマンド範囲[Command Radius]マーカーがある。それは現在のコマンドマーカーのコマンド範囲を示すために、コマンドコントロールトラックに置かれる[4.31]。

## 2. マップ

シナリオで使用するマップを識別するために、各マップには番号が振られている。そして、多くのマップにはセットアップや増援の登場のために方位も示されている。

マップには移動や戦闘を規制するために、対辺がおおよそ 75m(250ft)に相当する六角形が上書きされている。



- 地形の種類によってそれに対する又は通過する攻撃、及び移動への影響が違ふ[24]。
- 中央の白いドットは LOS 判定に使用する[23]。
- 固有の文字数字(例、J17)は、主にセットアップに使用する。

## 3. ユニット

ユニットの全ては正方形か長方形である。ユニットは戦場で勝利をつかむために自由に使うことができる。ユニットは敵を攻撃し、目標を奪取し、敵を包囲し、そして重要な地点を確保する。

### 3.1 ユニットタイプ

FF シリーズには歩兵、砲及び車両の 3 つのユニットタイプがある。歩兵は大型正方形(5/8in)の駒。砲は長方形の駒で、徒歩移動力を持つ。車両は長方形の駒で、装軌又は装輪の移動力を持つ[3.24]。

### 3.2 ユニットの基本数値

ユニットはゲーム上で行えることを統制するためにいくつかの基本数値を持つ。全てのユニットが全ての基本数値を持つわけではない。各基本数値を以下で説明する。

#### 3.21 火力(FP)

敵ユニットを射撃するときの基本値である FP は、ユニットの左下方に書かれている[34, 35.6]。FP には、AP と HE の 2 種類がある。AP 火力は黒ボックスに白文字で示され、HE 火力は白ボックスに黒文字で示される(FP の右肩の数値は基本射程である)。直接射撃を行うとき、AP 火力は装甲防御力だけに、HE 火力はモラル防御力だけに影響する。

#### 3.22 射程

FP の右肩にあるこの数値は、その FP を不利な修正を受け



ずに使用できる最大距離をヘクス数で示したものである。ユニットは基本射程の3倍まで射撃できるが、ペナルティを受ける。[34.13]

### 3.23 射撃頻度(ROF)

ユニットの表側(白帯のない面)、中央下の菱形の中にある数値がROFである。ユニットが反応又はOp射撃を行ったとき、どちらかのサイの目がROF以下であると、そのユニットは反応済みになる。[34.33, 35.63]

### 3.24 移動力

ユニットの裏側(白帯のある面)、中央下にある数値。この数値はそのユニットがマップ上を移動するときに消費できる移動ポイント(MP)数を表す[32, 35]。移動力はその移動タイプを示す色付きボックス内に示され、ボックスの色でそのユニットが使用する地形効果表の欄が決まる。

- ・緑 = 徒歩移動力
- ・青 = 装軌機動力
- ・赤 = 装輪移動力

### 3.25 防御力

防御力はユニットの右下に示され、直接射撃に対する防御時の基本戦力となる。防御力には「装甲」と「モラル」の2種類がある。装甲は黒いボックスに白文字で、モラルは白いボックスに黒文字で示される。そのヘクスが直接射撃の攻撃を受けたとき、AP FPは装甲防御力を持つユニットだけに影響し、HE FPはモラル防御力を持つユニットだけに影響する。

多くの砲及び車両は防御力に下付きの数値を持つ。この数値は側方射界から射撃されたときに使用する。基の大きな数値は直接射撃で前方射界から射撃されたときに使用する。[3.4]

### 3.26 射界

全ての砲及び車両はユニットの右上に丸又は三角のマークを持つ。丸は「全周」射界を、三角は「狭角」射界を表す。[3.4]

全周射界を持つ車両にはターレット(砲塔)があり、砲には360°砲架がある(通常は対空砲)。狭角射界を持つのはターレットのない車両及び通常の砲である。

### 3.27 特殊機能

いくつかのユニットはFPの隣に大文字で示された、「特殊機能」と呼ばれる能力を持つ。特殊機能は特定のユニットがフレッシュのときだけに行え、通常アセットカードを捨て札にするか特定のMPを消費する。

FFシリーズの各ゲームで登場する様々な特殊機能の詳細はそれぞれのプレイブックで説明する。

## 3.3 ユニットの規模

FFには、分隊と小隊の2つのユニット規模がある。ユニットの名前の前に、小隊には3つの黒点が、分隊には1つの黒点がある。



規模：分隊ユニットは8-12人、1門の砲及びその操作員又は1両の車両を表す。小隊ユニットは結束して戦う3個の分隊を表す。史実の小隊(特に車両)は4個以上の分隊を含んでいることが多かったが、このゲームでは一貫性と簡易性を求め、形だけの3単位性を採用した。

ノート：「分隊」や「小隊」という用語を100%正確に使用していない、単に便利なものとして使った。例えば、砲のグループは「中隊」[battery]と呼ばれていたが、ルール上で一貫性を保つために小隊という用語を使用した。

分隊と小隊は、以下に示す2つのルールを除き、ゲーム上まったく同じものとして扱う。

### 3.31 除去

小隊が除去を受けると、同じ名称の2個分隊に置き換えられる(あれば、同じ射界で)。小隊にヒットマークが乗せられていたら、どちらかの分隊にそれを置く。置き換えられた分隊は、基の小隊が受けた攻撃の影響を受けない。基の小隊が反応済みであったら、置き換えられた両方の分隊も反応済みになる。

除去された分隊はカウンターミクスに戻され、それに乗っていたヒットマークはカップに戻る。

### 3.32 スタック

同様の戦術ゲームと違い、FFでは1ヘクスに置けるユニットの数に制限はない。唯一の例外は行軍縦隊[24.102]の車両である。いくつかの防御施設(塹壕、トーチカ等)には、その中に入れるユニット数に制限がある(プレイブック参照)。

小隊の展開及び分隊の集合[30.2]

## 3.4 ユニットの向き

長方形のユニット(砲及び車両)はいつも特定の方向に向けておかなければならない。砲又は車両駒の右側(丸又は三角の射界シンボルのある側)をいずれかのヘクスサイドに平行に向けて置く。これによって、次項に示す図のように「前方射界」

**ユニット規模**  
黒点 1個=分隊  
3個=小隊

**名前**  
[表] Sd Kfz 250/10

**AP火力基本射程(対装甲)**  
6<sup>6</sup>

**HE火力基本射程(対モラル)**  
7<sup>4</sup>

**特殊機能**  
A

**射撃頻度(ROF)**  
5

**白帯=アクティブ化**  
[裏] Sd Kfz 250/10

**射界**： 丸(○)=全周  
三角(△)=狭角

**「装甲」防御力(前方射界)**  
10<sup>9</sup>

**「モラル」防御力(前方射界)**  
11<sup>10</sup>

**移動力**：  
■ = 徒歩  
■ = 装軌  
■ = 装輪

と「側方射界」が規定される。

歩兵には射界がなく、自由にどの方向へでもペナルティなしで攻撃できる。

射界が及ぼす前進、射撃及び移動への影響は 31.1, 34.13, 35.2 を参照。

## 射界



## 4. コマンドマーカー

### 4.1 有効[Available]コマンド

各ゲームの開始時に、各プレイヤーは配分されたコマンドマーカーを各自の(トラック表示の)有効コマンドボックスに置く。増援として登場したコマンドマーカーも有効ボックスに置く。有効ボックス内のコマンドマーカーは「任務」面を上にする。有効コマンドはプレイヤーの望むときにいくつでもマップ上へ置ける。



### 4.2 有効コマンドの配置

プレイヤーはいつでも好きな数だけ、有効コマンドをいくつかのヘクスへでも配置できる。マップ上のコマンドは、もはや「有効」ではなく「アクティブ」になる。コマンドをマップ上に置くときには「任務」面を表にする。各ゲームターン終了時に、(戦術コマンドを待機コマンドボックスに回収した後[21.12d])全ての任務コマンドを「戦術」面に裏返す。

**ヒント：** 有効コマンドは、アクティブプレイヤーが命令を宣言しユニットをアクティブ化する前、又は非アクティブプレイヤーが反応/Op 射撃を行う直前に配置するのが一般的だろう。

### 4.3 アクティブコマンド

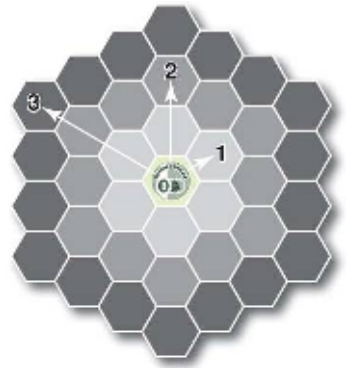
#### 4.31 コマンド範囲[Command Radius]

全ての味方アクティブコマンドは、現在の自軍コマンドコントロールレベル[1.6]に等しいコマンド範囲を持つ。コマンド範囲はヘクスで数え、そのマーカーのあるヘクスから放射状に広がる(そのヘクスを含む)。コマンド範囲は敵ユニット、敵コマンド範囲及び地形の影響を受けない。「連絡経路」をたどるような手法は必要ない。

**効果：** コマンドマーカーはそのコマンド範囲内にいる味方ユニットに影響する。「任務コマンド」又は「戦術コマンド」

のどちらを表に向けているかでその効果も違う。任務コマンドと戦術コマンドの両方の範囲にいるユニットは任務コマンドの効果優先する。全ての味方アクティブコマンドマーカーのコマンド範囲外にいるユニットは「コマンド外」となる。

コマンド範囲の範囲が 0 でも、マーカーのあるヘクスにいるユニットはコマンド下にある。



#### 4.32 コマンドの利点

アクティブコマンドには主に 2 つの利点がある：

- アクティブプレイヤーは、命令でユニットをアクティブにするときのイニシアチブコストが 1(戦術コマンド下)又は 0(任務コマンド下)になる[30.1]。
- 非アクティブプレイヤーは、反応又は Op 射撃を行うときのイニシアチブコストが 1(戦術コマンド下)又は 0(任務コマンド下)になる[34.3, 35.6]

コマンドマーカーに書かれた任務面の「0」及び戦術面の「1」はこの能力を表している。

コマンドはユニットの展開及び集合[30.2]を可能にし、回復[36]の成功率を上げる。

#### 4.33 コマンドマーカーの移動

ユニットが移動又は前進するとき、同じヘクスにあるコマンドマーカーと一緒に移動できる。ユニットは移動中のどこでもコマンドマーカーを「拾い上げ」、「落としていく」ことができる。味方ユニットと共にマップから脱出したコマンドマーカーはゲームから除去される(カウンターミクスに入る)。

#### 4.34 コマンドマーカーの除去

**自発的：** アクティブコマンドマーカーは自発的にマップから除去できない。

**強制的(捕獲)：** アクティブコマンドマーカーは、味方ユニットがいないヘクスで敵ユニットに進軍されると直ちに除去されカウンターミクスに入る。

**ノート：** おそらく将校は死亡、負傷又は捕獲された。なんとか生き延びたが、壕内にうずくまり部隊との接触を断っているのかもしれない。その他に、電話線の切断、伝令の行方不明、弾薬の欠乏なども表している。ここで着目すべき点は、コマンドマーカーは 1 人の指揮官を表しているのではない、この地域の指揮統制能力を抽象的に表しているということだ。

**強制的(その他)：** アクティブコマンドは、ターンの終了時に敵の狙撃兵活動[21.12c]で除去されたり、待機コマンドボックスへ回収されたりする[21.12d]。

#### 4.35 コマンドはマーカー

コマンドはユニットではなくマーカーである。したがって、射撃、弾幕、地形の影響を受けず、あらためてアクティブ化させる必要もない。

### 4.4 待機[Pending]コマンド

各ターンの終了時に、待機コマンドボックス内に有る全てのコマンドマーカーを有効コマンドボックスに移す。次に、アクティブな戦術コマンドを全て待機コマンドボックスに入れる[21.12d]。「待機」中のコマンドマーカーはいかなる目的にも使用できない。

## 5. ヒットマーカ―

ノート： ゲームを開始する前、全てのヒットマーカ―は 1 つの不透明なカップに入れられ、ゲーム中の必要ときにその中から無作為に引かれる。



### 5.1 配置

ヒットマーカ―は、フレッシュユニットが射撃又は弾幕でヒットを受けたとき、その上に置かれる。車両ユニットの上には「戦車」が描かれた面を表に、歩兵及び砲ユニットの上には「兵士」が描かれた面を表にして置く。

### 5.2 効果

ヒットマーカ―が乗せられているユニットが、さらにヒットを受けると除去される。ヒットマーカ―が乗せられているユニットは、そのマーカ―に示される射撃又は及び移動が行えない。



丸文字の「F」は、そのヒットユニットが射撃(突撃、混戦、反応及び Op 射撃を含む)できないことを示す。



丸文字の「M」は、そのヒットユニットが移動、前進、ピボット及び特殊機能での MP 消費を行えないことを示す。

両方のマークが書かれたヒットマーカ―を乗せたユニットは両方の行動を行えない。どちらのマークもないヒットマーカ―を乗せたユニットはどちらの行動も制限されない。

*それでもそのユニットは再びヒットを受けることで除去される危険性ははらんでいる。*

### 5.3 マーカ―の除去

ヒットマーカ―は、そのユニットが除去される、放棄[26]される、回復[36]するまでユニットの上に残る。除去されたヒットマーカ―はカップに戻し、再使用される。



*右上図：パニックヒットマーカ―の回復値*

## 6. 目撃[Sighting]マーカ―

目撃マーカ―は隠匿されたユニット又は施設がある可能性を表す。



### 6.1 配置

どちらか又は両プレイヤーに与えられる目撃マーカ―とその数はシナリオに示される。目撃マーカ―の裏面には隠匿部隊、誤認情報、施設があり、その内訳もシナリオの特別ルールに示される。目撃マーカ―は他の部隊と同じようにマップ上に配置する。

### 6.2 存在

ユニットではなくマーカ―であるが、目撃マーカ―は 13 のモラル防御力を持つ。目撃マーカ―はこのモラルで通常のユニットのように弾幕及び HE 直接射撃の攻撃を受ける。

### 6.3 暴露

目撃マーカ―はその所有プレイヤーが好きなときに暴露できる(例えば、セットアップするときに隠匿部隊[6.5]を暴露してもよい)。そして、以下のときには必ず暴露する：

- 射撃又は弾幕でヒットを受けた、又は
- 敵ユニットが同じ又は隣接ヘクスに入った。

## 6.4 中身

暴露された目撃マーカ―は裏返す。

- 裏面が「誤認情報」[False Sighting]の場合、その目撃マーカ―はダミーであり、直ちに除去される。
- 裏面が妨害施設(道路障害や鉄条網など)の場合、それを施設マーカ―としてそのヘクスに残す。<sup>(a)</sup>このとき、そこへ進入できないユニットがいる場合は除去する。  
*通常、プレイヤーは妨害施設のあるヘクスに、それが暴露される前からユニットを置かないだろう。*
- 裏面が「隠匿」[Hidden]の場合、それは隠匿されたユニット(塹壕やトーチカなどの防御施設を含む)を表し、その部隊を直ちにそのヘクスへ配置する。

## 6.5 隠匿部隊

### 6.5.1 隠匿部隊の特定

目撃マーカ―が「隠匿」であった場合、それには文字が示されている(例、「Hidden : A」)。各隠匿マーカ―には同じ文字が書かれた大きな「隠匿」マーカ―がある(下図参照)。セットアップ時に、その隠匿マーカ―を所有するプレイヤーは大きな隠匿マーカ―の下に自分のユニット(及び防御施設)を置く。「隠匿」はそのピースが登場する場所を示している。



### 6.5.2 隠匿部隊の登場

隠匿マーカ―が暴露されたら、同じ文字の大型隠匿マーカ―の下に置いた全てのユニット及び防御施設を隠匿マーカ―のあったヘクスに配置する。隠匿マーカ―は大・小ともに除去する。向きのあるユニット及び防御施設はここで自由に方向を決められる(事前に方向を記録しておく必要はない)。登場した部隊はそれを暴露した攻撃の影響を受けない。



大型隠匿マーカ―の下に置かれたピースは、その所有プレイヤーだけが確認でき、敵に見せないようする。

## 7. 施設マーカ―

妨害[Harmful]施設は、目撃マーカ―の裏側にある。防御[Beneficial]施設は、六角形の駒が用意されている。施設は通常、シナリオ開始時に配置されるか、目撃マーカ―(妨害施設)又は隠匿部隊の一部(防御施設)として隠匿されている。施設はいくつかのアセット又は弾幕の攻撃によって除去されることがある。

*施設の詳細は各ゲームのプレイブックで述べる。*

## 8. 煙幕マーカ―

### 8.1 配置

煙幕マーカ―はいくつかのアセット又は特殊機能でゲームに登場する。通常、煙幕マーカ―は完全面(5)でマップに配置される。煙幕マーカ―の裏面には減少面(2)がある。



### 8.2 効果

直接又は混戦の射撃で、煙幕マーカ―の中へ、中から、中で行う又は(ヘクスサイドを含む)通過する射撃の妨害値を 5(完全面)又は 2(減少面)に増加する。

### 8.3 除去

各ターンの終了時に、全ての減少面煙幕マーカ―はマップ



から除去され、完全面煙幕は減少面に裏返される[21.12b]。

## 地形としての煙幕：効果の概要

**移動コスト：** そのヘクスの他の地形を使う  
**カバー：** そのヘクスの他の地形を使う  
**LOS：** その中へ、中から、中で行う又は通過する射撃の妨害値を 5(完全面)又は 2(減少面)に増加

## 9. 運命[FATE]カード

ゲーム開始時に、運命カードを保持するプレイヤーはシナリオに示される。

*運命カードはプレイヤーの手札に入れない。プレイ中いつでも見えるように、それを保持しているプレイヤーの前に置く。*

### 9.1 振り直し

ゲーム中のいつでも、運命カードを保持しているプレイヤーは直前に振られたサイコロの全ての効果を無効にし、それを振り直すことができる。この判断はその判定の結果を実行する前に行う。

*命令マトリクスへのキューブ配置のときにも振り直せるが、10個全てではなく1個のサイコロだけを振り直す。*

プレイヤーが振り直しを宣言した時は、運命カードを相手に渡してサイコロを振り直す。相手プレイヤーも、振り直しを行うまで運命カードを保持する。ゲーム中の、運命カードの使用回数に制限はない。同じサイコロ判定を何度やり直しても良い。

### 9.2 引き分け

引き分け(サドンデス時に OVP)でシナリオが終了した場合、運命カードを保持しているプレイヤーが勝利する。

*運命カードにはサイコロによる乱雑な運の偏りを緩和する性質がある。一般的に運命カードは戦争の運を使い果たすかのように両プレイヤー間を行き来するが、それは強制されるものではない。めったにないことだが、ゲームを通して使用しないでいることも可能である。*

## 10. アセットカード

アセット[Asset]カードはプレイヤーにいくつかの形態の命令やリアクションを可能にする。例、砲撃、航空支援、工兵機能など。アセットカードはゲーム開始時に与えられ、さらにゲーム中の支援命令により獲得できる。[38]

アセットには「**命令**」と「**リアクション**」の2種類がある。アセットには2つの命令、2つのリアクション又は命令とリアクションの両方を含むものもある。このアセットは使用するたびにどちらか1つの機能だけを利用できる。手札にあるアセットカードは以下に示す3通りの使用方法がある：

- 命令：** アセット命令はイニシアチブを持つプレイヤーが「アセット」命令[33]を宣言することで使用できる。
- リアクション：** アセットリアクションは、そのカードの示す状態又は前提条件を満たす範囲で、いつでもどちらのプレイヤーでも使用できる。1つの状況で複数のリアクションを引き起こすこともある。連続して行われたリアクションの効果は全て累積する。両プレイヤーが1つ以上のリアクションを同時に行う場合、非アクティブプレイヤーが全てのリアクションをアクティブプレイヤーより先に行う。
- 機能許可：** 時折、アセットはユニットが行う特殊機能[3.27及びプレイブック]の「コスト」として捨てられる。このように使用されたアセットはそのプレイヤーの捨て札の山に置かれ、カードに書かれた内容は全て無視する。

## コアルール：構造

## 20. プレイシーケンス

*Fighting Formations* はターンを繰り返して行う。各ターンは変化に富む手順で両プレイヤーが行動する、10個の「命令」に分割される[30]。イニシアチブを最初に保有するプレイヤーはシナリオに示される。ゲーム中は、イニシアチブトラックが以下の状態のとき、そのプレイヤーがイニシアチブを持つ：

- イニシアチブポーンが「0」より自軍側にある、又は
- イニシアチブポーンが「0」にあり、運命カードを保持している。

イニシアチブを持っているプレイヤーは1つの命令を行う。命令を実行するたびにイニシアチブポイントを消費する。各命令を実行し終えた後に、ターン終了を判定する[21.12]。そしてまた、イニシアチブを持つプレイヤーが次の命令を行う(1人が続けて行うこともある)。命令は、サドンデス又はその他の事象でゲームが終了する[21.3]まで、両プレイヤーが繰り返し行う。

### 20.1 命令の能力

FFで命令を行うときには、必ず命令マトリクスから命令キューブを取る。イニシアチブを持ち続ける限り、1人のプレイヤーが連続して行える命令の回数に制限はない。命令の種類は事前に示す必要がなく、実行するたびに宣言していく。プレイヤーがイニシアチブを持ち続けた場合も、直前の命令の結果を見てから次の命令を決められる。プレイヤーは命令を実行せずに「パス」してもよいが、それでも命令キューブを除去するコストは消費する。

*各命令の違いについてはルール 31-38 で述べる。*

### 20.2 リアクションの能力

反応射撃[34.3]、Op 射撃[35.6]及びアセットのリアクションは、それらを行うための前提条件を満たしていればいつでも行える。

*各アセットリアクションの違いについてはプレイブックのアセットの項で述べる。*

## 21. 時間管理

### 21.1 ターンマーカー

時間トラックのどこにターンマーカーを置くかは各シナリオに示されている。

#### 21.12 進行

命令の終了時に、命令マトリクス上に命令キューブがなくなっているとターンが終了し、ターンマーカーは時間トラック上を1マス進む。

ターンマーカーを進めた後、通常の手順を一時停止し、以下に示す手順を順番に行う。

- サドンデス：** 可能性があれば、引き起こしたプレイヤーはサドンデスの判定を行う[21.22]。  
ゲームが終了しなければ以下の手順を続ける。
- 煙幕の減少：** 減少面(2)の煙幕をマップ上から全て除去し、カウンターミクスへ入れる。それからマップ上の全ての完全面(5)煙幕を減少面にする。
- 狙撃兵の活動：** 狙撃兵マーカーを表に向けているプレイヤーは、アクティブな敵コマンドマーカーを数え1つ選び1d10を振る：

- ・ サイの目が現在アクティブな敵コマンドマーカークの数より大きい場合には効果がない。
  - ・ サイの目が現在アクティブな敵コマンドマーカークの数以下の場合には、相手プレイヤーは以下のいずれかを行う： 選ばれたコマンドマーカークを除去する(それはカウンターミクスに入る)、又はコマンドコントロールレベルを最小で0になるまで1減少させる。
- d) **再編成**： 各軍の待機コマンドボックス内のコマンドマーカークを全て有効コマンドボックスへ(任務面を表にして)移す。次に、マップ上の戦術コマンドマーカークを全て回収し、各軍の待機コマンドボックスに置く。最後に、アクティブ任務コマンドマーカークを戦術面にする。
- e) **増援**： 次のターンに(シナリオの展開ボックスに示される)予定された増援があれば、シナリオに示される場所に配置する。増援のコマンドマーカークは(任務面で)有効コマンドボックスに置く。
- f) **キューブ再配置**： どちらかのプレイヤーが命令キューブごとに1回、1d10を振る。その結果に従い、各キューブを命令マトリクスの適当な欄に置いていく。
- 以上の手順が終了したら、通常の手順に戻る。

プレイ中に参照できるよう、簡易型のプレイシーケンスがトラック表示に示されている。

## 21.2 サドンデス[Sudden Death]マーカーク

### 21.2.1 配置

サドンデスマーカークを時間トラックのどこに置かはシナリオに示される。

### 21.2.2 手順

ターンマーカークがサドンデスマーカークのある又は超えたマスに入るたびに、プレイヤーは2d10を振る。サイの目が現在(サドンデスではなく)ターンマーカークがあるマスの数字より低い場合、直ちにゲームは終了する。サイの目がそれ以上ならプレイを続行する。

ヒント： この判定も運命カードの使用で振り直せる。

## 21.3 ゲームの終了

### サドンデスによる終了

サドンデスによりゲームが終了したとき、VPをより多く獲得した(VPマーカークが0より自軍側にある)プレイヤーが勝利する。VPマーカークが0にある場合、運命カードを保持しているプレイヤーが勝利する。

VP合計が無関係である場合、シナリオの勝利条件に従って勝者を決定する。

### その他の終了

サドンデスに加え、シナリオの勝利条件にゲームの終了条件が示されることがある。

まれに、サドンデスの前に、どちらか又は両軍のユニットがマップ上から完全になくなる事が起きる。それでもゲームは終了せず、ユニットのないプレイヤーでもイニシアチブを消費し命令を行える。ただし、アセットを引くか使用する以外は、ほとんど「パス」することになるだろう。

## 22. 勝利条件

通常、プレイヤーはゲーム終了時に相手より多くのVPを獲得していることで勝利を得る[21.3]。VPは一般的に以下の方法で獲得する：

- ・ 敵ユニットの除去
- ・ 特定のマップ端から味方ユニットを脱出させる。

- ・ マップ上の目標を支配する。

### 22.1 除去によるVP

多くのシナリオで、ユニットが除去されると敵に幾つかのVPが与えられる。詳細はシナリオの勝利条件に示される。VPが獲得されるたびに、VPマーカークを調整する。

ヒットを受けている小隊がさらにヒットを受けて2個の分隊に置き換えられても「除去」とみなす。小隊の3個分隊の内、1つが除去されたと考える。

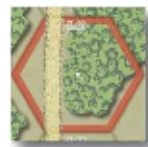
### 22.2 脱出によるVP

ユニットはシナリオの勝利条件又は特別ルールに示されていなければ、マップから出ることができない。可能な場合、前進[31]、突撃[32]、又は移動[35]でアクティブ化したユニットは特定のマップ端ヘクスから(1MPを消費して)マップを出られる。ユニットが脱出するごとにシナリオの勝利条件に示されたVPを獲得する。VPが獲得されるたびに、VPマーカークを調整する。

脱出したユニットはカウンターミクスに入れられ、その後はゲームに戻れない。脱出したユニットに乗っていたヒットマーカークはカップに戻る。

### 22.3 目標によるVP

マップ上に赤い線で囲われているヘクスがある。そのようなヘクスを「目標」と呼び、どちらか又は両軍のVP対象となる。詳細はシナリオの勝利条件に示される。



**支配[Control]マーカーク**： ある目標が現在どちらの軍に支配されているかを示すために、両面印刷の支配マーカークを使用する。

**手順**： ゲーム開始時、各目標がどちらの支配下であるかはシナリオに示されている。どちらにも支配されていないこともあり、その目標には支配マーカークを置かない。ゲームが開始され、最後に自軍ユニットで目標を単独で占領していたプレイヤーの軍に合わせて支配マーカークを置く/裏返す。

## 23. 視認線(LOS)

### 23.1 LOS判定

一般的に、あるヘクスにいるユニットが他のヘクスにいるユニットを射撃するときには、それが見えていなければならない。マップ上の地形及びいくつかの施設はLOSに影響する。LOSは、「射撃側ユニット」のいるヘクスの中央ドットから「目標ユニット」のいるヘクスの中央ドットへ、糸を張って判定する。間にあるヘクス内の障害又は妨害地形の絵にその糸が触れている場合、そのLOSは遮断[23.2]又は妨害[23.3]される。

LOS判定は両プレイヤーがいつでも行える。

射撃又は目標ヘクス内の障害又は妨害は、LOSに影響しない。(例外：煙幕[8])

LOSは対等： ユニットAがユニットBを見られれば、BもAを見られる。

間のヘクスに(敵又は味方の)ユニットがいても、LOSに影響しない。

### 23.2 LOS障害

いくつかの地形は「障害」である[24]。ユニット間のLOSが障害によって遮断されている場合は、お互いに見ることができない。

### 23.3 LOS妨害

LOSの完全な障害としては、密度又は高度が足りない地形がある。そのような地形を「妨害」と呼び、妨害を通過する



射撃はヒットを与える確率が低下する。

### 23.31 妨害と射撃

間にある妨害を通過する射撃は、妨害値(何もない基本は 1)[34.141]が地形効果表に示される値に増加する。

例： 荒地を通過する射撃は妨害値が 2 になる。

### 23.32 妨害値の修正

(基本の 1 を含む)妨害値は累積しない。最も大きな値を 1 つだけ使用する。

例： 歩兵ユニットが 3 ヘクス先の砲を射撃する。間にある両方のヘクスに荒地がある。この射撃には、荒地の妨害による妨害値 2 が適用される。2 ヘクスあるからといって 4 にはならない。もしどちらかのヘクスに(5)の煙幕マーカーがあったならば、妨害値は 2 ではなく 5 になる。

### 23.33 煙幕の妨害

煙幕[8]の妨害は、ヘクスサイドを含むマーカーのあるヘクス全体に広がる。煙幕のあるヘクスの一部(いずれかのヘクスサイドに沿うだけ)でも通過する LOS は妨害を受ける。

実際にマーカーを置いた位置は重要ではない。煙幕は固有の地形であり、それがあつた限り 6 個のヘクスサイドを含むヘクス全体に影響する。

さらに、煙幕は通過するものだけでなくその中から、中へ、又は中で引く LOS も妨害する。

23.32 の例に続く。歩兵ユニットのいるヘクスに(5)の煙幕があつた場合も妨害値は 5 になる。

## 24. 地形

### 24.1 基本と修正

ブレイエイドの地形効果表は、ゲームに登場する各地形の違いを示している。「基本」地形は表の緑色部分に示した。「修正」地形は褐色部分に示し、一般的に同じヘクスにある基本地形を修正するものである。地形効果表は階層順に示されていて、同じヘクスに違う種類の基本地形が含まれている場合、表のより上にある地形が優先される。

例： あるヘクスに荒地があるとす。隣の建物があるヘクスにその荒地がはみ出ている、全ての点で「建物ヘクス」として扱う。「建物—荒地」のような複合ヘクスはない。したがって、(表の緑色部分の)基本地形をまったく含まないヘクスが「平地ヘクス」となる。そのヘクスに(表の褐色部分の)修正地形が含まれていても(多少の修正はあるが)「平地ヘクス」として扱う。

各ヘクスの基本地形は、そのヘクスに存在する中で地形効果表の最も上に示されているものとなる。たとえそのヘクス内で最も多くの面積を占めていなくても、また中央ドット上になくても、その地形が優先される。道路は他の地形と共存でき、通常、ユニットの移動に影響する。煙幕[8]は、いくつかの点で地形として機能する。

### 24.2 移動コスト

各地形には 3 種類(徒歩、装軌、装輪)の移動コストが示されている。その色はユニットの移動力を囲む色に合わせている。ユニットはそれぞれの移動手段に合った移動コストを使用する。

各地形の移動コストは、ユニットが移動[35]でそのヘクスに進入する又はヘクスサイドを越えるために消費する MP の合計である。前進命令[31]では MP 消費を求められない。前進命令を実行するときには地形の移動コストを無視する。

### 24.3 カバー[COVER]

各地形にはカバーが示される。カバーはその地形にいるユ

ニットに以下の利点を与える：

- ・ 射撃されたとき、防御のサイの目にカバーを加える[34.15]。
- ・ 弾幕の攻撃を受けるとき、ユニットの目標ナンバーにカバーを加える[26]。
- ・ 0 より大きいカバーは回復の確率を上げる[36]。

カバーの効果は累積しない。複数のカバーを利用できる場合は、ユニットの所有者がどれか 1 つを選択する(例、建物ヘクスに防御施設がある場合)。

### 24.4 LOS

各地形は「障害」、「妨害」又は「クリアー」に分類される。

- ・ 障害地形は同じレベルの LOS を遮断する。障害は、より高いレベルからの LOS に 1 ヘクスの死角[24.53]を作る。
- ・ 妨害地形は、そのヘクスを通過する同じレベルの射撃で妨害値[34.141]を増加する。
- ・ クリアー地形は LOS に影響しない。

### 24.5 高度

FF では、薄緑色の平地ヘクスを「レベル 0」又は「地上レベル」と呼ぶ。丘はレベル 1(褐色)、2(薄茶)、3(茶)、4(濃茶)と上がっていき、窪地はレベル-1(緑)になる。丘の上にいるユニットは地上又は窪地レベル、あるいはより低いレベルの丘にあるどの地形よりも上にいる。複数のレベルが存在するヘクスでは、中央ドットを占めるレベルがそのヘクスの高度になる(右図の I14 はレベル 3)。丘及び窪地ヘクスは以下の修正を除き、地上レベルにあるヘクスと同じように機能する。



#### 24.51 尾根[Crest]と LOS

**24.511 尾根線[Crest Line]：** 複数のレベルを含むヘクスが「尾根」ヘクスである。尾根ヘクスはその中央ドットを占めるレベルに存在する。尾根ヘクスには丘や窪地の端に当たる「尾根線」が存在する。

**24.512 LOS の垂直面：** ユニットはより上の各レベルには最初の尾根ヘクスにしか LOS が通らない。言い換えるなら、ユニットがより低いレベルに LOS を通す場合は、LOS が通過する間のヘクスに同じ又はより高い尾根線があつてはならない。

例： 丘の上にいるユニット A からより低いレベルにいるユニット B に LOS が通るのは、A からの LOS が最初のヘクスサイドより前に尾根線を越え、それ以降に同じ又はより高いレベルの尾根線を越えない場合だけである。

例： レベル 2 の丘にいるユニットが、間にレベル 2 の丘を超えても LOS が通るのは、レベル 2、3、4 のヘクスだけである。間のヘクスがレベル 3 の場合には、レベル 4 の尾根ヘクスだけに LOS が通る。

FF で、丘の高度を考えるとときには、平らなパンケーキや階段状のウェディングケーキを思い浮かべると良い？

**24.513 障害としての尾根：** 尾根はより低いレベルの 2 ヘクス間で引かれる LOS を遮断する。

例： レベル 1 の丘にいるユニットは、レベル 2 の丘を超えて、別のレベル 1 の丘ヘクスを見ることはできない。

#### 24.52 尾根と障害

丘ヘクスからへへの LOS は、それと同じ又はより高いレベルにある障害の絵に明らかに触れる場合に遮断される。逆に、丘ヘクスからへへの LOS は、より低いレベルにある障害に遮

断されない（例外：以下に示す、死角ヘクス）。

例： レベル 1 の丘にいるユニットは、レベル 0 にある建物を超えて別のレベル 1 の丘にいるユニットを見ることができる。もしその建物も丘の上であれば LOS は通らない。

#### 24.53 死角ヘクス

ユニットはより低いレベルの障害ヘクスを見ることができる。しかし、次のヘクスがその障害のヘクスと同じ又はより低いレベルの場合は、その障害を越えて見ることはできない。すなわち、より低いレベルにある障害は、高いレベルにいる観測者に 1 ヘクスの死角をその後ろに作る。死角より先のヘクスは(他に障害がなければ)丘から全て見える。

例： 地上レベルにいるユニットは-1 レベルにある建物を超えて見ることができる、ただしその直後のヘクスを除く。逆に、レベル 1 の丘にいるユニットが、レベル 1 にある建物を超えて、レベル 2 以上のユニットを見られるのは、LOS が通過する最初のヘクスに建物がない場合である。

#### 24.54 尾根と妨害

より高いレベルから/への LOS はより低いレベルにある妨害地形に妨害されない。丘の上の妨害はそれに等しいレベルの丘ヘクス同士の LOS を妨害する。煙幕は射撃側及び目標側のレベルにかかわらず、そのヘクスを通過する LOS を全て妨害する。

ノート： 煙幕による妨害はゲーム内に存在しうる全ての LOS に影響するに十分な高さがある。

前述の尾根に関するルールは、FF における各レベルがマップ上の障害よりも高く、障害は妨害よりも高いという前提の上で成り立つ。現実には常にそうとは限らないが。

#### 24.55 丘へ上る移動

今より高いレベルのヘクスへ進入するとき、ユニットは以下の MP を消費する：

- ・ 徒歩ユニットはレベルごとに+1MP
- ・ 装軌及び装輪ユニットはレベルごとに+3MP

丘を下るときには追加の MP 消費がない。

例： -1 レベルの窪地にいる装軌ユニットが隣のレベル 1 の丘ヘクスへ進入するには+6MP を追加消費する。

例： 建物があるレベル 1 の丘ヘクスから建物があるレベル 2 の丘ヘクスへ移動する徒歩ユニットは 3MP(建物への進入で 2、1 レベル上昇で+1)を消費する。逆に「下る」場合には 2MP を消費する。

#### 24.56 高度による有利

目標ヘクスが射撃ユニットより高いレベルにあるとき、直接射撃に-2FP の修正を受ける。逆に、目標ヘクスが射撃ユニットより低いレベルにあるとき、直接射撃に+2FP の修正を受ける。

#### 24.6 平地 [Open Ground]

平地はシリーズ全てのゲームにおける標準的な地形である。平地は以下の特徴を持つ：

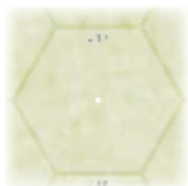
徒歩移動コスト：1

装軌移動コスト：1

装輪移動コスト：2

カバー：0；ただし、移動又は突撃命令のアクティブ化ユニットは-1

LOS：クリアー



#### 24.7 荒地 [Rough]

この包括的な地形は、茂み、まばらな木々、藪、瓦礫など多様なものを表す。荒地は以下の特徴を持つ：

徒歩移動コスト：2

装軌移動コスト：2

装輪移動コスト：3

カバー：1

LOS：妨害値 2



#### 24.8 道路 [Road]

道路は高速移動を可能にする地形である。道路は以下の特徴及び効果を持つ：

徒歩移動コスト：1

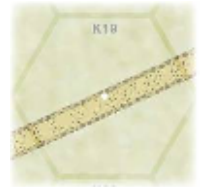
装軌移動コスト：1/2

装輪移動コスト：1/4

道路の移動： 前述の移動コストは、ユニットが道路の絵に沿って移動(道路ヘクスサイドを越えて続くヘクスへ進入)したときのものである。それ以外では、そのヘクス及びヘクスサイドにある他の地形の移動コストを使用する。

カバー：そのヘクスの他の地形を使用する。

LOS：道路の絵に沿って引かれる LOS はクリアー；その他の場合は、そのヘクスの他の地形を使用する。



#### 24.9 建物 [Building]

建物は多くの人工建造物や強化エリアの標準的な地形である。建物は以下の特徴を持つ：

徒歩移動コスト：2

装軌移動コスト：中央ドットに建物が  
ある場合は進入禁止(例外、道路を伝って進入/退出する場合[24.8])；中央ドットに建物がない場合は 2

装輪移動コスト：中央ドットに建物がある場合は進入禁止(例外、道路を伝って進入/退出する場合[24.8])；中央ドットに建物がない場合は 3

挿絵のヘクスに装軌及び装輪ユニットは入れない。

カバー：4

LOS：障害、1 死角ヘクスを作る[24.53]



#### 24.91 車両と建物

車両は完全に建物の絵で塞がれているヘクスサイドを越えられない。車両は、進入が許される場合でも、建物ヘクス内では常に行軍縦隊でいる[24.10]。

車両は建物内へ進入しない、そのヘクス内で建物の周りを移動している。

#### 24.10 行軍縦隊[Column]の車両

(建物など)いくつかの地形は、「行軍縦隊」でないと車両が入れない。車両がまったく入れない(湿地などの)地形もあるが、道路に沿ってならそのようなヘクスでも(そのヘクス内では行軍縦隊で)進入及び退出できる。

#### 24.101 マーカーの配置

行軍縦隊マーカーを車両ユニット又はスタックの上に置いて、それが行軍縦隊であることを示す。行軍縦隊マーカーは車両がそうなることを求められるヘクスに入るだけで置かれる(そのヘクスへの進入で起きる Op 射撃やその他のリアクションの前に)。

### 24.102 行軍縦隊の影響

行軍縦隊の車両は、1 ヘクスに 1 個小隊又は 3 個分隊までしか入れない。このスタック制限は(移動中を含め)常に適用される。そのときにそのヘクスにいる歩兵及び砲は(これらは行軍縦隊にならないため)スタック制限に数えない。

*例：建物ヘクスで 1 個車両分隊が行軍縦隊にいる。車両小隊はオーバースタックになるため、そのヘクスに入れない。小隊は、まず展開し、その内 2 個分隊までがそのヘクスに入ることができる。あるいは、そのヘクスにいる分隊が出た後に小隊が入れる。*

車両ユニットが行軍縦隊にいる間、以下の影響を受ける。

- ・ 混戦で射撃するとき -1D の修正を受ける。
- ・ 混戦で射撃する相手ユニットは +1D の修正を受ける。
- ・ 通常得られる有利な(+)のカバーが 0 になる。

行軍縦隊の車両でもピポット[34.12, 35.23]は普通に行える。

### 24.103 マーカーの除去

ユニットに置かれた行軍縦隊マーカーは、単にその車両が行軍縦隊である必要のないヘクスへ進入するだけで除去される(そのヘクスへの進入で起きる Op 射撃やその他のリアクションの前に)。

*各ゲームに追加される特殊な地形の詳細はそれぞれのブレイックに示す。地形の特徴の要約を地形効果表に示す。*

## 25. 砲及び車両の放棄

*ノート：FF では、砲及び車両には 2-7 名の固有操作員が常に一緒にいる。プレイヤーは、あらゆる観点からそれが正しいと思うなら以下の方法で操作員を歩兵にすることができる。*

命令によってアクティブ化した直後(展開と集合を行った後で、その命令で行える活動を行う前)に、砲及び車両を「放棄」できる。放棄された分隊の砲又は車両はマップから除去され(カウンターミクスに入り)、そのヘクスに同じ国籍の操作員[Crew]歩兵ユニットを置く。小隊の砲又は車両が放棄されたときには、そのユニットを除去し、3 個の同国籍操作員を置く。

*ノート：FF に操作員小隊はない。彼らは臨時に歩兵任務を与えられただけで、小隊として行動する訓練を受けていなかった。任務を放棄した操作員は大抵、司令部へ逃げ帰るか戦闘が収まるまで隠れていた。ごくまれに、戦闘任務に就くこともあった。除去され敵に VP を与えてしまう危険性はあるものの、操作員歩兵のわずかな可能性に賭けてみるべきだろう。*

どちらの場合でも、放棄された砲/車両に付けられていたヒットマーカーはカップに戻される。

*砲又は車両を放棄した操作員は回復する。*

砲及び車両が放棄によって除去された場合、相手は VP を得られない。もちろん、シナリオに示されていれば、操作員の除去で VP を獲得され、脱出させれば VP を獲得できる。

アクティブ化した砲/車両が放棄されても、その操作員歩兵はその命令でアクティブ化している。

## 26. 弾幕[Barrage]

いくつかのユニットやアセットが「弾幕」を実行できる。弾幕は迫撃砲、野砲、航空機又はその他同様の兵器が行える。弾幕が引き起こされた場合、以下の 5 ステップを示された順番に行う。

- 1) SR 要求 [Spotting]
- 2) SR 着弾 [Accuracy]
- 3) 目標評価 [Targeting]
- 4) 地形修正 [Terrain Modifiers]

### 5) 損害判定 [Impact]

各ステップの詳細を以下に示す(プレイ中に参照できるようにプレイエイドの弾幕表にも書かれている)。

### 26.1 SR 要求[Spotting]

弾幕の目標にしたいヘクスを示すために、プレイヤーは観測弾(SR)[Spotting Round]マーカーを「観測者」から LOS が通るヘクスに置く。アセット又は特殊機能に示されている場合を除き、マップ上にある自軍のコマンドマーカーが観測者である。SR マーカーはユニットが通常進入できないヘクスにも置ける。

### 26.2 SR 着弾[Accuracy]

SR マーカーを置いたら、プレイヤーは 1d20 を振り、(プレイエイドの弾幕表内の)精度判定図表[Accuracy Grid]を確認する。その結果のヘクスに SR を直ちに移動させる。図表の中央ヘクスがステップ 1)で SR マーカーを置いたヘクスである。図表内の「1」ヘクスを、使用しているマップの「1」ヘクス列に合わせる。

#### 26.21 マップの外

SR がマップの外へ出た場合、効果はなく、弾幕手順は終了する(ステップ 3-5 を行わない)。

#### 26.22 事前計画射撃

いくつかの弾幕アセットでは、運命カードを相手に渡すことで SR 着弾判定に修正を受けることができる。このような場合でも、運命カードを保持しているプレイヤーは、それを手放すことを強制されない。修正を得ることは完全に自由選択であるが、SR 着弾判定を行う前に決断する。

#### 26.23 煙幕の弾幕

煙幕の弾幕アセットは、損害を与えるための砲爆撃を行う代わりに煙幕(煙幕の弾幕)を配置できる。煙幕を使用する場合、完全面(5)の煙幕マーカーを SR があるヘクス及びその周囲 6 ヘクスに置く。弾幕手順はこれで終了する(ステップ 3-5 を行わない)。

#### 26.24 実効弾幕[Impact Barrage]

煙幕以外の弾幕は実効弾幕である。弾幕表には爆撃と砲撃の 2 種類の実効弾幕がある。

**砲撃(砲兵による弾幕)：** SR が着弾したヘクスが着弾地域の中心ヘクスになる。すなわち、SR のヘクス及びそれに隣接する全てのヘクスが攻撃を受ける。

**爆撃(航空機による弾幕)：** SR が着弾したヘクスに最も近いどれか 1 つの「存在」ヘクスが着弾地域になる。「存在」ヘクスとは、(敵又は味方の)ユニット又は目撃マーカーがあるヘクスをいう。同じ距離に複数の存在ヘクスがある場合、アクティブプレイヤーが選択する。

### 26.3 目標評価[Targeting]

(プレイエイドの)弾幕表を確認し、使用したアセットの名前を表の左側に見つける。次に、アクティブプレイヤーは着弾地域から 1 つのユニット、目撃マーカー又は施設を選び、表の上部に適切な名前を見つける。

*誤解するな、着弾地域内に複数のユニットがいる場合、順番に全て攻撃していく。*

これら 2 つの名前が交差するところの数値が、そのピースにヒットを与える基準となる「目標ナンバー」である。

### 26.4 地形修正[Terrain Modifiers]

目標がユニット又は目撃マーカーである場合、目標ナンバーにそのヘクスのカバーを加える(施設は、そのヘクス又は自身のカバーの効果を得られない)。



しかしながら、多くの防御施設は直接射撃に比べ、弾幕に対しその中にいるものに、より高いカバーを与える。詳細はプレイブックを参照。

地形によって、弾幕の目標ナンバーをさらに増減するものがある。詳細は弾幕表を参照。

## 26.5 損害判定 [Impact]

選んだピースの目標ナンバーの修正が済んだら、アクティブプレイヤーは 2d20 を振る。

- ・ サイの目が修正後の目標ナンバーより小さい場合、そのピースへの効果はない。
- ・ サイの目が修正後の目標ナンバー以上の場合、そのピースはヒットを受ける。
  - ・ フレッシュユニットにはランダムに引いたヒットマーカーを置く [5.1]。
  - ・ ヒットユニットは除去される [3.31]。
  - ・ 目撃マーカーは暴露する [6.4]。
  - ・ 施設は除去される。

## 26.6 砲爆撃

弾幕は着弾地域内(通常、砲撃は 7 ヘクス、爆撃は 1 ヘクス)にいる全てのユニット、目撃マーカー及び施設に影響する。

損害判定を行った後に、その弾幕の着弾地域内に判定を行っていない(敵及び味方の)ユニット、目撃マーカー又は施設が残っている場合、全てのピースが判定を受けるまで前述のステップ 3 から 5 を繰り返す。例外： 小隊の除去によって作られた 2 個分隊は、その弾幕の攻撃を受けない。

# コアルール：命令

## 30. 全般ルール

命令を実行する(又は与える)ためには、プレイヤーはイニシアチブを持っていないなければならない。それは、イニシアチブポーンが現在：

- ・ 「0」より自軍側にある、又は
- ・ 「0」にあり、運命カードを保持している。

命令を与えるために、プレイヤーは以下の手順を行う。

- 1) 命令マトリクスからいずれかの命令キューブを 1 個取り除く。
- 2) イニシアチブポーンを、キューブを取り除いたボックスの数値だけ相手側に移動させる。
- 3) キューブを取り除いたボックスの横(種類は国籍により違う)、又はそれより下(より小さいマトリクスナンバー)のいずれかから実行する命令を 1 つ選択する。
- 4) 命令によってはユニットをアクティブ化する [30.1]。アクティブ化したユニットは展開又は集合 [30.2] できる。それから放棄 [25] を行う。
- 5) 選択した命令を実行する [31-38]、又は何もしない(パスする)。可能なら、相手は反応/Op 射撃を行える [34.3, 35.6]。活動を終えたユニットはアクティブ完了 [Unactivate] になる。
- 6) 相手プレイヤーは反応済みマーカーを全て取り除く。
- 7) ターンの終了を確認する [21.12]。

宣言した命令は、(どちらかのプレイヤーが)次の命令を与える前に完全に終わらせる。

**注意：** コマンドの配置は、前述の手順のいつでも、またどちらのプレイヤーでも行える。

## 30.1 ユニットのアクティブ化

ユニットを命令に参加させるために、そのユニットをアクティブ化する方法は 3 通りある：

- a) 任務コマンド下 [4.31] にある自軍ユニットはいくつでも自由にアクティブ化できる。
- b) 戦術コマンド下 [4.31] にある自軍ユニットは、ユニットごとに 1 イニシアチブポイントを失うことで、いくつでもアクティブ化できる
- c) コマンド外にある自軍ユニットは、ユニットごとに 2 イニシアチブポイントを失うことで、いくつでもアクティブ化できる

イニシアチブポーンが相手側の「20」を超えるときには、ユニットをアクティブ化できない。

アクティブ化ユニットは(白帯面に)裏返してそれを示す。

1 つのユニットが、複数の命令で、1 ターン中に何度でもアクティブ化できる。

## 30.2 展開と集合



### 30.21 展開

小隊が命令でアクティブ化した直後(放棄 [25] を含む、その命令で行える活動を行う前)に、3 個の分隊へ展開できる。展開する小隊は必ず任務又は戦術コマンド下にあること(コマンド外ユニットは展開できない)。

アクティブ化小隊の展開手順：

- 1) そのユニットをマップから除去し、カウンターミクスに入れる。
- 2) 除去した小隊と同じ名前の分隊を 3 個、カウンターミクスから取り出し、小隊のあったヘクスに(同じ射界で)置く。
- 3) 小隊にヒットマーカーが乗せられていた場合、分隊のどれかにそれを乗せる

**展開によって他の 2 個分隊はフレッシュになる。**

作られた 3 個の分隊もその命令によってアクティブ化している。

### 30.22 集合

分隊が命令でアクティブ化した直後(その命令で行える活動を行う前)に、小隊へ集合できる。集合には 3 個の分隊が必要で、それらは：

- ・ 任務コマンド下又は戦術コマンド下である(コマンド外ユニットは集合できない)、そして
- ・ 同じヘクスにいる、そして
- ・ 同じ名前を持っている、そして
- ・ 全てフレッシュである(いずれのユニットもヒットマーカーを付けていない)こと

前提条件に合う 3 個のアクティブ化分隊の集合手順：

- 1) そのユニットをマップから除去し、カウンターミクスに入れる。
- 2) 除去した分隊と同じ名前の小隊をカウンターミクスから取り出し、分隊のあったヘクスに(いずれかの分隊と同じ射界で)置く。

作られた小隊もその命令によってアクティブ化している。

## 30.3 アクティブ完了 [Unactivate]

アクティブ化ユニットが許された行動を終えたら、(非アク

ティブプレイヤーの反応/Op 射撃[34.3, 35.6]の後に)アクティブ完了面に裏返す。全てのアクティブ化ユニットがアクティブ完了になったら、その命令は終了する。

様々な命令の細部をアルファベット順に説明していく。

## 31. 前進 [Advance]

### 31.1 手順

この命令では、1 個以上のユニットをアクティブ化する[30.1]。前進でアクティブ化した歩兵ユニットは隣接するいずれかのヘクスへ進入し、そこで移動を終える。砲及び車両は正面又は真後ろ(射界で規定される、前方射界の真ん中又は側方射界の真ん中)のヘクスだけに進入できる。前進する砲又は車両は、移動前又は移動後のどちらかのヘクスで自由に射界を変えられる(両方はできない)。移動せずに射界だけを変えても良い。コマンドマーカは前進するユニットに付いて行ける。

前進では、ユニットの移動力及び地形の移動コストを無視する。ただし、進入禁止地形は進入及び通過できない。

1 ヘクス移動するが、これによる射撃は受けない。

ヒットユニット：「M」が書かれたヒットマーカを乗せているユニットは前進できない。

### 31.2 混戦へ進入/から退出

前進では、歩兵ユニットだけが敵のいるヘクスへ進入/から退出できる。砲/車両は前進命令で混戦へ入る又は出ることができない。

## 32. 突撃 [Assault]

### 32.1 全般ルール

この命令では、1 個以上のユニットをアクティブ化する[30.1]。アクティブ化したユニットは移動命令[35]でアクティブ化したものとして MP を消費できるが、以下の例外を伴う：

- 1) 突撃命令でアクティブ化したユニットは移動力が半減する(したがって半分までしか MP を消費できない)。

端数は処理せず残す。

- 2) 突撃(している)ユニットは 1MP を消費することで射撃を行える。この射撃はユニットごとに 1 回しか行えないが、移動の前後又は途中のいつでも行える。移動せずに射撃だけを行ってもよい。突撃ユニットは(混戦でない)直接射撃に-1D の修正を受ける。この射撃は MP を消費するため、相手プレイヤーはリアクションとして単発の反応射撃[34.3]ではなく、複数の Op 射撃[35.6]を行える。

6 移動力を持つ歩兵ユニットは、平地を 3 ヘクス移動する、又は平地を 2 ヘクス移動し射撃する、あるいは平地へ進入した後に射撃し、さらに別の平地へ進入することができる。すなわち、突撃命令でアクティブ化したユニットは

- a) 移動だけを行う、又は
- b) 射撃してから移動する、又は
- c) 移動-射撃-移動する、又は
- d) 移動してから射撃する、又は
- e) 射撃だけ行う、ことができる。

### 32.2 混戦へ進入/から退出

突撃では、車両ユニットだけが敵のいるヘクスへ進入/から退出できる。砲及び歩兵ユニットはできない。

### 32.3 臨機(Op)射撃

アクティブプレイヤーが MP を消費するたびに(突撃射撃を

含む)、非アクティブプレイヤーは MP を消費したユニット/ヘクスに対し Op 射撃を行える[35.6]。

## 33. アセット [Asset]

この命令でアクティブプレイヤーは、手札のアセットから 1 枚を使用できる。手札にアセットカードがないプレイヤーは、(イニシアチブを払うが)何もしない。使用するアセットカードを自分の捨て札の山に表を向けて置く。

各アセットの効果はプレイブックに示す。

## 34. 射撃 [Fire]

この命令では、1 個以上のユニットをアクティブ化する[30.1]。アクティブ化ユニットは射撃を 1 回行う。自分のいるヘクスに敵ユニットがいなければ「直接[Direct]」射撃を行い、いれば「混戦[Melee]」射撃を行う。

ヒットユニット：「F」が書かれたヒットマーカを乗せているユニットは射撃できない。

### 34.1 直接射撃(攻撃)

(混戦[34.2]でない)射撃のためにアクティブ化したユニットは、射程内の LOS が通るヘクスに 1 回射撃できる。射撃後そのユニットはアクティブ完了になる(反応射撃[34.3])。(味方でも敵でも、)間のヘクスにいるユニットはそこを通過する射撃の影響を受けない。

直接射撃は以下のステップを示した順番に行う：

- 1) 弾種決定 [Ammo Type]
- 2) 目標評価 [Targeting]
- 3) 攻撃サイコロ [Attack Dice]
- 4) 攻撃合計 [Attack Total]
- 5) 防御合計 [Defense Total]
- 6) ヒットの効果 [Hit Results]

各ステップの詳細を以下に示す(プレイ中に参照できるように、プレイエイドにも書かれている)。

#### 34.11 弾種決定 [Ammo Type]

射撃するユニットを 1 つ選ぶ。そのユニットが HE FP 又は AP FP のどちらかしか持たない場合、その種類を選ぶ。ユニットが両方の FP を持つ場合、所有プレイヤーがどちらを使用するか口頭で示す。

同じユニットが後の射撃で違う FP を使用できる。先に行う射撃が後に行う射撃の種類を「固定」することはない。

#### 34.12 目標評価 [Targeting]

射撃ユニットから目標ヘクスまでのヘクス数を数え、目標までの射撃距離を決定する。このとき、目標ヘクスは数えるが、射撃ユニットのヘクスは数えない。射撃距離が、射撃ユニットの使用する FP(HE 又は AP)の射程の 3 倍より大きい場合、射撃を行えない。

直接射撃はユニットの射程の 3 倍まで行えるが、ペナルティが課せられる。

#### 34.121 照準ピボット [targeting pivot]

狭角射界の砲又は車両は、目標を前方射界[3.4]に納めるため、必要なら目標評価中にピボット(旋回)を行う。全周射界の砲及び車両もその所有者の判断でピボットを行っても良いが、<sup>(a)</sup>必ず目標を前方射界に納める。「M」が書かれたヒットマーカを乗せているユニットは照準ピボットを行えない。

#### 34.13 攻撃サイコロ [Attack Dice]

通常、直接射撃の攻撃判定は 2d10 を振るが、サイコロのサイズが増減することもある。

(自動的外れ)⇔2d6⇔2d8⇔**2d10**⇔2d12⇔2d20

以下に基準を示す(各ゲームのプレイブックに更なる修正を

示す)：

- ・ -1D： 射撃ユニットが突撃命令でアクティブ化している
- ・ -1D： 射撃距離が基本射程より大きく 2 倍以下(長距離射撃)。
- ・ -2D： 射撃距離が基本射程の 2 倍より大きく 3 倍以下(遠距離射撃)。
- ・ +1D： 隣接ヘクスを射撃した(近接射撃)。
- ・ -2D： 目標ヘクスを前方射界に収めるため、目標評価中に砲又は車両がピボットした。(照準ピボット「34.121」)
- ・ -1D： 全周射界の砲又は車両が側方射界にあるヘクスを射撃した。

以上の修正をプレイ中に参照できるよう、プレイエイドに表としてまとめた。

複数の修正は累積する。合計の修正が-2D を超えた(2d6 より低くなった)場合、攻撃は中止され、効果なしとなる(ピボットによって自動的外れになっても、向きは変えられる)。

例： ピボットして隣接ヘクスを射撃する砲は 2d8 を振る： ピボットで-2D と近接射撃で+1D。このとき、射撃距離が遠距離であったなら、合計修正は-4D となり射撃できない(それでもその砲はピボットを行い、次に射撃するとき目標を前方射界に納めている)。砲が反応射撃や Op 射撃[34.3, 35.6]でこのようなピボットだけを行っても、実際に攻撃サイコロを振らないため反応済みにならない。

### 34.14 攻撃合計 [Attack Total]

攻撃サイコロが決定されたら、それを振る前に妨害値を決める。

#### 34.141 妨害値の決定

全ての直接射撃の基本妨害値は「1」である。その射撃が同じレベル[24.54]にある妨害地形を含むヘクスを通過して行われる場合、妨害値はその地形によって増加する。射撃する、される又は通過するヘクスに煙幕マーカーがある場合にも、そのマーカーに書かれた数値に妨害値は増加する。妨害が複数あっても累積しない。最も大きな妨害値のみをその射撃に適用する。

#### 34.142 攻撃サイコロを振る

妨害値が決まったら、射撃プレイヤーはサイコロを振る：

- ・ どちらか又は両方のサイの目が妨害値以下の場合、射撃は外れ、効果なしとなる。
- ・ 外れでなかったら、両方のサイの目を射撃ユニットの FP に加える(あれば、高度の有利修正[24.56]も)。これが「攻撃合計」である。

### 34.15 防御合計

**HE：** 射撃が HE で行われた場合、両プレイヤーは(アクティブプレイヤーから先に)目標ヘクス内にある目撃マーカー及びモラル防御力を持つ全てのユニットごとに防御サイコロを振る。モラル防御力のないユニットに HE の直接射撃は影響しない。

**AP：** 射撃が AP で行われた場合、両プレイヤーは(アクティブプレイヤーから先に)目標ヘクス内にある装甲防御力を持つ全てのユニットごとに防御サイコロを振る。装甲防御力のないユニットに AP の直接射撃は影響しない。

同じヘクスが再び攻撃されるとしても、1 つの攻撃に対する全ての防御サイコロを次の攻撃が宣言される前に行う。

防御サイコロ(2d10)にユニットのモラル/装甲とカバー[24.3]を加えたものが「防御合計」である。

- a) 防御合計が攻撃合計以上の場合、そのユニットに影響はない。

どんな攻撃でも同点は効果なしになる。

- b) 防御合計が攻撃合計より小さい場合、そのユニットはヒットを受ける。

下付きの防御力を持つユニットは攻撃された方向(前方又は側方)によって正しい防御力を使うことに注意する。

### 34.16 ヒットの効果 [Hit Results]

ピースが射撃でヒットを受けたら：

- フレッシュユニットは、(分隊でも小隊でも)カップからヒットマーカーを 1 つ引き、そのユニットに乘せる。
- ヒットマーカーが乗っている分隊は除去され、そのヒットマーカーはカップに戻される。
- ヒットマーカーが乗っている小隊は除去される[3.31]。  
新たに作られた分隊は防御サイコロを振らない。
- 目撃マーカーは暴露する[6.4]。

### 34.2 混戦射撃(攻撃)

自分のいるヘクスに敵ユニットがいるときに射撃するユニットは、直接射撃ではなく混戦(射撃)を行う。

直接射撃と違い、混戦では FP、防御力、射界、射程及びカバーを無視し、弾幕攻撃のように目標ナンバーを使用する。

混戦は以下のステップを示した順番に行う。

- 1) 目標評価 [Targeting]
- 2) 混戦サイコロ [Melee Dice]
- 3) 混戦合計 [Melee Total]
- 4) ヒットの効果 [Hit Results]

各ステップの詳細を以下に示す(プレイ中に参照できるように、プレイエイドにも書かれている)。

#### 34.21 混戦の目標評価 [Targeting]

ヘクス全体に影響する直接射撃と違い、混戦は 1 個のユニットだけに影響する。⑥アクティブプレイヤーが混戦を宣言したら、**相手プレイヤー**がそのヘクス内から自軍ユニットを 1 つ選択し、攻撃の目標とする。そのヘクス内にいても、それ以外のユニットはその攻撃の影響を受けない。⑥非アクティブプレイヤーが(反応又は Op 射撃で)混戦を宣言したら、最後に行動していたユニットが攻撃の目標となる。

アクティブプレイヤーもユニットを行動させる順番を決めることで Op/反応射撃を受けるユニットを選択していると考えられる。

(プレイエイドの)自国の混戦表を確認し、射撃側は射撃ユニットの名前を表の左側に見つけ、目標の名前を表の上に見つける。2 つの名前の交差するところの数値が、敵ユニットにヒットを与えるための「目標ナンバー」である。ダッシュ「-」は目標に損害を与えられないことを意味し、攻撃は効果なしで直ちに終わる。

#### 34.22 混戦サイコロ [Melee Dice]

通常、混戦射撃の攻撃判定は 2d10 を振るが、サイコロのサイズが増減することもある。

(自動的外れ) ⇔ 2d6 ⇔ 2d8 ⇔ **2d10** ⇔ 2d12 ⇔ 2d20

以下に基準を示す(各ゲームのプレイブックに更なる修正を示す)：

- ・ +1D： 射撃ユニットが小隊である。
- ・ +1D： 目標ユニットが行軍縦隊の車両である。
- ・ -1D： 射撃ユニットが行軍縦隊の車両である。
- ・ -1D： 目標ユニットが防御施設の中にいる。

混戦射撃 基本=2d10

-1D 目標が防御施設内

-1D 射撃ユニットが行軍縦隊

+1D 目標ユニットが行軍縦隊

+1D 射撃ユニットが小隊



複数の修正は累積する。合計の修正が-2Dを超え 2d6 より低くなった場合、攻撃は中止され、効果なしとなる。

### 34.23 混戦合計 [Melee Total]

#### 34.23.1 妨害値の決定

混戦の基本妨害値は「1」である。混戦ヘクスに煙幕マーカーがある場合には、そのマーカーに書かれた数値に妨害値は増加する。混戦では地形の妨害値を無視する。

#### 34.23.2 混戦サイコロを振る

妨害値が決まったら、射撃プレイヤーはサイコロを振る：

- ・ どちらか又は両方のサイの目が妨害値以下の場合、射撃は外れ、効果なしとなる。
- ・ 外れでなかったら、両方のサイの目を合計する。
  - その合計が目標ナンバーより小さい場合、そのユニットに影響はない。
  - その合計が目標ナンバー以上の場合、そのユニットはヒットを受ける。

### 34.24 ヒットの効果 [Hit Results]

ユニットが射撃でヒットを受けたら：

- a) フレッシュユニットは、(分隊でも小隊でも)カップからヒットマーカーを1つ引き、そのユニットに乗せる。
- b) ヒットマーカーが乗っている分隊は除去され、そのヒットマーカーはカップに戻される。
- c) ヒットマーカーが乗っている小隊は除去される[3.31]。

## 34.3 反応射撃

敵の射撃命令中に(のみ)、アクティブプレイヤーが射撃を解決した直後、非アクティブプレイヤーは射撃を行ったユニットのいるヘクスに対し1回の「反応射撃」を行える。非アクティブプレイヤーに所属する反応済み[34.33]でないユニットだけが反応射撃を行える。

### 34.3.1 反応射撃の手順

アクティブプレイヤーの射撃命令による攻撃が完了するたびに(その攻撃の成否にかかわらず)、非アクティブプレイヤーが反応射撃を宣言できるように少しの間をおく。非アクティブプレイヤーがそうするなら、射撃命令を一時中断する。非アクティブプレイヤーは、反応済みになっていない自軍のいずれかの1ユニット[34.33]で射撃したユニット(その反応射撃が直接射撃ならそのヘクス)を1回攻撃する。反応射撃は射撃したユニットが装甲を持つなら AP で、モラルを持つなら HEで行う(両方あるなら非アクティブプレイヤーが選択する)。

### 34.3.2 例外

反応射撃は通常の直接又は混戦射撃のルール[34.1, 34.2]に従うが、以下に例外を示す：

- a) 反応射撃するユニットがコマンド外であるなら 2 イニシアチブを、戦術コマンド下であるなら 1 イニシアチブを消費する(任務コマンド下は消費しない)。それによってイニシアチブポーンが相手の 20 を超えてしまうときには、反応射撃を行えない。

*イニシアチブポーンがイニシアチブトラックの敵側にあっても、反応射撃は行える。*

- b) 反応済み[34.33]になるまで、反応射撃するユニットはその射撃命令でアクティブ化したユニットをいくつでも射撃できる。しかし、
- c) アクティブプレイヤーの射撃1回に対し、反応射撃できるのは1ユニットだけである。
- d) 混戦ヘクスにいるユニットは、そのヘクスの外にいるユニットを反応射撃で攻撃できない。

### 34.3.3 射撃頻度(ROF)

反応射撃を行うと、そのユニットが「反応済み」になる可能性がある。反応射撃したユニットは、攻撃のサイの目のどちらか又は両方がそのユニットの ROF 以下のとき反応済みになる。そのときには、その反応射撃を解決した後で、反応済み[Spent]マーカーをそのユニットに乗せる。反応済みユニットは、その射撃命令中にはもう反応射撃を行えない。アクティブプレイヤーが射撃命令の終了を宣言したら、非アクティブユニットに乗せられている全ての反応済みマーカーを除去する。

*ルール 35.63 のノートも参照する。*

### 34.3.4 命令の再開

反応射撃が行われた(又は宣言されなかった)後、アクティブプレイヤーは自分の射撃命令を続けられる。

## 35. 移動 [Move]

この命令では、1個以上のユニットをアクティブ化する[30.1]。移動(又は突撃[32])命令でアクティブ化したユニットは、マップ上をヘクスからヘクスへ移動でき、新たなヘクスへ進入するたびに MP を消費する。アクティブ化ユニットはピボット[35.23]にも MP を消費できる。

*さらにいくつかのシナリオでは、VP を得るために特定のマップ端からユニットを脱出させられる[22.2]。*

移動及び突撃命令中の、アクティブ化ユニットはその移動力(突撃では半分)からすでに消費した MP を引いた数の MP を残している。一般的に、あるユニットの移動は、次のユニットの移動を開始する前に完了させる。しかし、同じヘクスで移動を開始するアクティブ化ユニットは一緒に移動しても良い。そのグループは移動中に分かれて別々に移動できるが、その全てのユニットは他のユニット又はグループの移動を開始する前に移動を完了させる。移動するユニットと同じヘクスにある自軍のコマンドマーカーは、そのユニットと全て又は一部を一緒に移動できる。コマンドマーカーは全ての移動コストを無視する。

**ヒットユニット：**「M」が書かれたヒットマーカーに乗せているユニットは移動できない。

### 35.1 移動コスト

各地形には色付けされた 3 種類の移動コストがある：*緑の徒歩、青の装軌、赤の装輪*。これらに合わせたユニットの移動力を囲むボックスの色が、そのユニットが消費すべき移動コストを示す。移動又は突撃命令で隣のヘクスへ入るため、アクティブ化ユニットは進入するヘクスの地形コストに等しい MP を消費する。ユニットがより高いレベルへ移動する[24.55]又はいくつかのヘクスサイドを超えるときには追加のコストが掛かる。

違う移動モードのユニットと一緒に移動する場合、それぞれ自分の MP を消費する。

あるヘクスに進入するための合計コスト以上の MP を残していなければ、ユニットはそこに入れない。

*FF では、多くのゲームに見受けられる「最小移動」の概念がない。1 ヘクス移動するための MP が足りないユニットは、前進命令が発せられるのを待たなければならない。*

### 35.2 射界と移動

#### 35.2.1 前進移動

(射界が規定される)砲及び車両は、真正面のヘクスにしか移動できない。新たなヘクスへ進入した直後(相手の Op 射撃又はその他のリアクションが引き起こされる前)に、砲及び車両はどちらにでも 1 ヘクスサイド(60 度)向きを変えられる(隣接ピボット)。

### 35.22 後進移動

砲及び車両は通常の移動コストの 3 倍を消費して、真後ろのヘクスへ移動できる。後進移動でも、前述と同じ旋回を行える。

### 35.23 静止ピボット[stationary pivot]

移動(又は突撃)でアクティブ化している、砲及び車両は 1MP を消費して、ヘクス内で旋回(ピボット)できる。静止ピボットを行ったユニットはそのヘクスでどの方向にでも向けられる。MP を消費する静止ピボットは Op 射撃[35.6]を引き起こす。

### 35.3 共同移動

味方の 1 個装甲車両分隊と一緒に移動する 1 個の歩兵分隊(砲及び車両はだめ)は、Op 射撃に対し臨時のカバー「0」を適用できる。同様に、装甲車両小隊と一緒に移動する 1 個歩兵小隊又は 3 個までの歩兵分隊も、Op 射撃に対し臨時のカバー「0」を適用できる。

*通常これは平地を移動しているときだけに要求する。歩兵は平地を移動中のカバー「-1」を無効にできる。*

### 35.4 混戦へ進入/から退出

移動命令では、砲ユニット(だけ)が敵のいるヘクスへ進入/から退出できる。歩兵及び車両は、移動命令で混戦へ進入/から退出できない。

### 35.5 行軍縦隊移動

建物ヘクスへ進入する車両ユニットは行軍縦隊になる(他に行軍縦隊が強制される地形はプレイブックに示される)。道路を使用しなければ進入できないヘクスへ入る時にも、車両は行軍縦隊になる。道路を使わなければ出られないヘクスにいるときも、車両は行軍縦隊にいる。行軍縦隊の詳細はルール[24.10]を参照。

### 35.6 臨機(Op)射撃

敵の移動又は突撃命令中に、アクティブ化ユニットが何らかの MP を消費(ピボット、特殊機能、突撃射撃、新たなヘクスへ移動)した直後、非アクティブプレイヤーはその行動をしたユニットのヘクスに対しいくつでもリアクションの射撃を行える。これを「臨機射撃」(又は単に、「Op 射撃」)と呼ぶ。非アクティブプレイヤーに所属する反応済みでないユニットだけが Op 射撃を行える[35.63]。

#### 35.61 Op 射撃の手順

アクティブプレイヤーは、移動又は突撃命令中に MP 消費が必要な行動を終えるたびに、非アクティブプレイヤーが Op 射撃を宣言できるように少しの間をおく。非アクティブプレイヤーがそうするなら、「待った!」と声を上げ、命令を一時中断する。非アクティブプレイヤーは、反応済みになっていない自軍の 1 つ以上のユニット[35.63]でその敵ユニット(又は Op 射撃が直接射撃ならそのヘクス)を 1 回ずつ射撃する。Op 射撃は行動したユニットが装甲を持つなら AP で、モラルを持つなら HE で行う(両方あるなら非アクティブプレイヤーが選択する)。

#### 35.62 例外

Op 射撃は通常の直接又は混戦射撃のルール[34.1, 34.2]に従うが、以下に例外を示す：

- a) Op 射撃するユニットがコマンド外であるなら 2 イニシアチブを、戦術コマンド下であるなら 1 イニシアチブを消費する(任務コマンド下は消費しない)。それによってイニシアチブポーンが相手の 20 を超えてしまうときには、Op 射撃を行えない。

*イニシアチブポーンがイニシアチブトラックの敵側にあ*

*っても、Op 射撃は行える。*

- b) 反応済み[35.63]になるまで、Op 射撃するユニットはその移動/突撃命令でアクティブ化したユニットをいくつでも射撃できる。しかし、
- c) アクティブプレイヤーの MP 消費 1 回に対し、いくつでも Op 射撃できるが、各ユニットは 1 回だけである。
- 例： アクティブ化車両がピボットで 1MP を消費し、Op 射撃が発生したが外れた。次に、隣の荒地ヘクスに移動し 2MP を消費し、再び Op 射撃が発生。さらに、1MP を消費し突撃射撃を行うと、さらに Op 射撃を引き起こす。非アクティブプレイヤーに所属する 1 個のユニットが反応済みにならなければ、このアクティブ化ユニットに対し、MP を消費するごとに合計 3 回の攻撃を行える。Op 射撃するユニットが戦術コマンド下であったならば、非アクティブプレイヤーは攻撃ごとに 1 イニシアチブ(合計 3)を消費する。*
- d) 混戦ヘクスにいるユニットは、そのヘクスの外にいるユニットを Op 射撃で攻撃できない。

### 35.63 射撃頻度(ROF)

Op 射撃を行うと、そのユニットが「反応済み」になる可能性がある。Op 射撃したユニットは、攻撃のサイの目のどちらか又は両方がそのユニットの ROF 以下のとき反応済みになる。その場合、その Op 射撃を解決した後で、反応済み[Spent]マーカーをそのユニットに乘せる。反応済みユニットは、その移動/突撃命令中にはもう Op 射撃を行えない。アクティブプレイヤーが移動/突撃命令の終了を宣言したら、非アクティブユニットに乘せられている全ての反応済みマーカーを除去する。

*ノート： ROF と妨害は射撃に対し違う影響を与える。妨害により射撃は外れても、良い ROF によって反応済みにならず、同じ命令の次の機会に再び射撃できることもある。逆に、敵にヒットを与えたが、妨害より ROF が高く、Op 射撃(又は反応射撃)ユニットが反応済みになることもある。*

### 35.64 命令の再開

Op 射撃が行われた(又は宣言されなかった)後、アクティブプレイヤーは自分の移動/突撃命令を続けられる。

## 36. 回復 [Rally]

この命令では、ヒットマーカーが乗せられている 1 個以上のユニットをアクティブ化する[30.1]。フレッシュユニットは回復命令でアクティブ化できない。各アクティブ化ユニットはヒットマーカーを除去するために、1 回の「回復」判定を行う。

*ノート： ユニットが回復を行っていることを示す必要がないため、アクティブ化ユニットを裏返さなくてもよい。*

通常、回復判定は 2d10 を振るが、サイコロのサイズが増減することもある。

(自動的失敗)⇔2d6⇔2d8⇔**2d10**⇔2d12⇔2d20

以下に基準を示す(各ゲームのプレイブックに更なる修正を示す)：

- -2D： そのユニットが混戦状態。
- +1D： 現在、1 以上のカバーを利用できる。
- +1D： 自軍のコマンドマーカーと同じヘクスにいる。

サイコロを振り、以下の結果を適用する：

- a) サイの目がヒットマーカーの回復値(右上の丸数字)以上なら回復に成功する。ヒットマーカーを除去しカップに戻す。
- b) ヒットマーカーの回復値が黒(右図「12」)で、サイの目が回復値より小さい場合、回復に失敗し何も起きない。



- c) ヒットマーカーの回復値が赤(右図「18」)で、サイの目が回復値より小さい場合、重大な失敗となりそのユニットは除去される。[3.31]



### 37. 狙撃兵 [Sniper]

この命令では、アクティブプレイヤーは狙撃兵マーカーを自軍側に裏返す。さらに、マトリクスで狙撃兵命令より下にあるいずれか1つの命令を選択し実行する。

例： 命令マトリクスの5に狙撃兵命令がある。その下に回復、射撃、移動及びアセットが4,3,2,1と並んでいる。プレイヤーは5から10のいずれかのキューブを取り除き、「狙撃兵」を選択した。彼は狙撃兵マーカーを裏返すだけでなく、回復、射撃、移動又はアセット命令のいずれかをさに行える。

各ターンの終了時に、狙撃兵マーカーの自軍側を表にしているプレイヤーは狙撃兵の活動[21.12c]を行える。

ノート： タイトルにかかわらず、狙撃兵命令/狙撃兵活動とはスコープ付きの銃を持った屈強な1人の男が頭を撃ち抜くことだけを表しているのではない。友軍誤射、蔓延するパニック、伝令の喪失、電話線切断、絶望、疲労、弾薬減少など、全ての戦場で起きる摩擦の増大や不確かな出来事を抽象的に表している。

### 38. 支援 [Support]

支援命令では、アクティブプレイヤーは(命令マトリクスに示される数の)アセットを山札から引く。引いたアセットはアクティブプレイヤーの手札になる。それらは使用又は捨て札にするまで相手に見せないで置く。

引いている内に山札がなくなった場合、その場で現在捨て札になっているものを全て切り直し、新たな山札を作ってプレイを継続する。

2011.06.01 公式エラータ適用済み(適用箇所：(a))

その他の明確化

Consim #2832 で訂正 突撃命令では射撃にも1MPを消費するが、「M」ヒットマーカーを乗せたユニットでも突撃射撃は行える。

34.121 照準ピボット 全周射界を持つユニットが任意で照準ピボットを行う場合、必ず目標を前方射界に収める。旋回するヘクスサイド数は最小でなくてもよい。

マップ#4のヘクスQ1とQ2は林ヘクス。

臨機射撃は目標ユニットが消費したMPごとではなく、(いくつでも)MPを消費するごとに1回ずつ行える。進入に2MP以上を必要とするヘクスへ移動したユニットに対しては、(たとえROFを残しても)1回しか行えない。また、1/2MPしか消費していなくても1回行える。

34.21 混戦の目標評価 アクティブプレイヤーが混戦射撃を宣言したときには、目標は非アクティブプレイヤーを選ぶ。非アクティブプレイヤーが(反応、Op射撃で)宣言したときには、その時行動していたユニットの中からアクティブプレイヤーを選ぶ。

10 面体のサイコロだけに「0」があるが、それは「10」とする。

3.31 除去 アクティブ化していた小隊が除去されたら、作られた分隊もアクティブ化している。

その小隊が射撃又は回復でアクティブ化していた場合、作られた分隊は射撃/回復を行えない。そのユニットは行動を終えているため、分隊は直ちにアクティブ完了となる。小隊が移動または突撃でアクティブ化していた場合、作られた分隊はその所有者の判断でアクティブ完了にしてもよいし、移動を続けてもよい。



## 命令要約

### 全般 [30]

コマンド外のユニットをアクティブ化するには 2 イニシアチブを、戦術コマンド下は 1 を消費し、任務コマンド下は消費しない。[30.1]

アクティブ化したユニットは裏(白帯)面に返す。活動を終えた(アクティブ完了)ユニットは元に戻る。

ある命令を完了したときに命令マトリクスにキューブが残っていないければ、ターンは終了する[21.12]。

### 前進 [31]

前進命令中には、歩兵ユニットだけが混戦へ進入/から退出することができる。

アクティブ化ユニットは 1 ヘクスだけ移動できる。砲/車両ユニットは 1 度だけピボットできる(前進の前又は後、あるいは前進せずに)。MP 消費は無視する。自軍のコマンドマークは前進ユニットに付いて行ける。「M」の書かれたヒットマークを乗せているユニットは前進及びピボットを行えない。

### 突撃 [32] (Op 射撃が可能)

突撃命令中には、車両ユニットだけが混戦へ進入/から退出することができる。

アクティブ化ユニットは移動力が半減する。アクティブ化ユニットは移動命令であるかのように MP を消費する。アクティブ化ユニットは 1MP を消費し、(混戦でなければ)−1D の修正を受けて 1 回だけ射撃できる。自軍のコマンドマークは突撃ユニットに付いて行ける。

### アセット [33]

手札から 1 枚のアセット命令をプレイする。

### 射撃 [34]

「F」の書かれたヒットマークを乗せたユニットは射撃できない。「M」の書かれたヒットマークを乗せたユニットはピボットできない。

**直接射撃：** アクティブ化ユニットは自分のヘクスの外を 1 回射撃する。詳細はプレイエイドを参照。

**混戦射撃：** アクティブ化ユニットは自分のヘクスにいる 1 ユニットの 1 回射撃する。詳細手順は混戦表を参照。

#### 反応射撃 [34.3]

**非アクティブプレイヤーだけ：** アクティブ化ユニットが射撃命令で射撃を終えるたびに、反応済みでないユニットが 1 個だけ反応射撃を行える。反応射撃するユニットがコマンド外であると 2 イニシアチブを、戦術コマンド下であると 1 イニシアチブを消費し、任務コマンド下であればイニシアチブを消費しない。どちらかのサイの目が、反応射撃したユニットの ROF 以下の場合、そのユニットに反応済みマークを乗せる。反応済みマークはその命令終了時に全て除去する。

### 移動 [35] (Op 射撃が可能)

移動命令中には、砲ユニットだけが混戦へ進入/から退出することができる。

アクティブ化ユニットは MP を消費しながらヘクス伝いに移動する。自軍のコマンドマークはユニットに付いて行ける。「M」の書かれたヒットマークを乗せているユニットは MP を消費できない。

### 回復 [36]

アクティブ化ユニットからヒットマークの除去を試みる。サイの目がヒットマークの回復値以上であれば成功する。**赤い**回復値の回復に失敗すると、そのユニットは除去される。その他はそのまま。

基本サイコロは 2d10：

- −2D：回復ユニットが混戦
- +1D：自軍のコマンドが同じヘクス
- +1D：回復ユニットに 1 以上のカバーがある

### 狙撃兵 [37]

狙撃兵マークを自軍側に返す。さらに、狙撃兵命令より下の命令を実行する。

### 支援 [38]

(命令マトリクスに示された枚数の)アセットカードを引く。

### 臨機(Op)射撃 [35.6]

**非アクティブプレイヤーだけ：** 移動又は突撃命令でアクティブ化ユニットが(いくつでも)MP を消費するたびに、反応済みでないユニットは(1 つずつ)いくつでも Op 射撃できる。Op 射撃するユニットがコマンド外であると 2 イニシアチブを、戦術コマンド下であると 1 イニシアチブをユニットごとに消費し、任務コマンド下であればイニシアチブを消費しない。どちらかのサイの目が、Op 射撃したユニットの ROF 以下の場合、そのユニットに反応済みマークを乗せる。反応済みマークはその命令終了時に全て除去する。