

# ファイア&ムーブメント: フォリオ共通ルール ver1.1

製作: コマンド・マガジン編集部

## 1.0 はじめに

各フォリオ・ゲームは、実際に起きた戦い、または仮想戦を扱っています。それぞれの戦いを再現するためのルールは、別途「専用ルール」にまとめられています。マップはその戦いの戦場を、駒はその戦いに参加した部隊を表しています。専用ルールに書かれていること以外は、全て「共通ルール」に従ってください。

## 2.0 ゲーム・コンポーネント

このゲームには以下の用具が含まれています。

- 共通ルール 1 部
- 専用ルール 1 部
- マップ 1 枚
- 駒シート 1 枚

### 2.1 マップ

22 × 17 インチのマップは戦場を表しています。六角形のマス目(ヘクス)は駒の位置、移動の基準になります。

### 2.2 図表類

プレイを円滑にするため、各種図表類が用意されています。戦闘結果表、地形凡例、ターン記録/増援トラックなどです。専用ルールにも独自の図表類が含まれていることがあります。

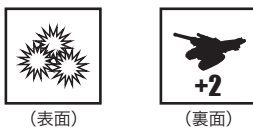
### 2.3 駒

厚紙製の駒は戦闘に参加した戦闘部隊を表しています。数字とシンボルによって、戦闘力、移動力、兵科などが表されます。部隊を表す駒のことを「ユニット」と呼びます。

ユニットの例



支援射撃マーカー



兵科



### 2.3.1 ユニットの情報

殆どのユニットには部隊番号か部隊名、規模が記されています。部隊番号、部隊名は、初期配置や増援の時にユニットを特定する以外、ゲーム上の意味を持ちません。部隊番号が斜線で分割されている時は、左が大隊名、右が大隊が所属する連隊名を表します(所属連隊を持たない独立大隊も存在します)。例えば「4/47」なら、第47連隊第4大隊を表します。数字が一つだけの時は、通常は師団番号を示します(例えば「9」なら第9師団です)。部隊規模を表す記号は次の通りです。

I = 中隊 II = 大隊 III = 連隊 X = 旅団

### 2.3.2 用語

**攻撃力**は、ユニットが攻撃する際の戦闘能力を表します。

**防御力**は、ユニットが攻撃を受けた時の戦闘能力を表します。

**戦闘修正**とは、支援射撃(軍団砲兵や艦砲射撃、爆撃、迫撃砲などによる攻撃)マーカーに記載された「+」つきの値で、砲爆撃値として、戦闘を行う自軍ユニットの戦闘力に加算します。

**移動力**とは、ユニットが1回の移動フェイズに平地を移動できるヘクス数を表します。平地1ヘクス移動するのに1移動ポイント(MP)を消費する、と考えます。地形によっては1ヘクス移動するのに2以上のMPを消費します。また道路や小径沿いに移動すれば移動コストが小さくなります。

**機械化**(Mobile)部隊は徒歩部隊と異なり、車両化された部隊を表します(ワゴンから戦車まで、移動手段は様々です)。機械化部隊だけが機械化移動フェイズ(4.1参照)に移動できます。

### 2.4 ゲーム・スケール

1ヘクスは数百~数千ヤード、1ターンは1~数日に相当します。

## 3.0 ゲームの準備

台紙から駒を切り取ります。色によって陣営が分かります。誰がどの陣営をプレイするかを決めます。

専用ルールの「初期配置表」を確認してください。そこに指示された通りにユニットをマップに配置します。ユニットの情報は次のように記されています:

例えばユニット「5-6-8」とは、攻撃力「5」、防御力「6」、移動力「8」のユニットを指します。

各ユニットの配置ヘクスが指定されています。配置ヘクスが複数あり、プレイヤーが選択できることもあります。誰が先に初期配置を行うのかも明記されています。増援として登場するユニットは、ターン記録/増援トラック上に置きます。どのゲーム・ターンにどれだけの増援が登場するかは、専用ルールを参照してください。ターン記録/増援トラックには以下の情報が印刷されています。

- ターン番号
- 第1プレイヤー/第2プレイヤーの支援射撃数
- 第1プレイヤーを示すアイコン

「支援射撃数」は、そのゲーム・ターンに使用できるマーカーの数を示します(ポイントではありません)。支援射撃には、艦船による艦砲射撃、空母や飛行場から飛来した航空機による爆撃、各種各口径の砲による射撃(砲兵はユニットになっていません)が含ま

れます。各ゲーム・ターンの開始時に、両軍プレイヤーは指示された数の支援射撃マーカーを受け取ります。

専用ルールには、誰が第1（先攻）プレイヤーなのか指示されています。「勝利条件」とは、ゲームに勝利するために必要な条件です。ゲームは、専用ルールに指示されたゲーム・ターン数まで行います。

## 4.0 プレイの手順

このゲームは「ゲーム・ターン」を繰り返すことで進行します。各ゲーム・ターンは2回の「プレイヤー・ターン」で構成されます。プレイヤーは自軍プレイヤー・ターンの間に、ルールに従って自軍ユニットを動かす、敵軍ユニットを攻撃します。最終ゲーム・ターンが終わったら、勝利条件に照らし合わせて勝敗を判定します。

### 4.1 シークエンスの概要

各ゲーム・ターンは「第1プレイヤー・ターン」と「第2プレイヤー・ターン」で構成されます。どのプレイヤーが第1プレイヤーなのか、ゲーム・ターン記録トラックに示されています。各プレイヤー・ターンでは次の手順を行います。

**移動フェイズ** カレント・プレイヤー（自分のプレイヤー・ターンを行っているプレイヤー）は任意の数の自軍ユニットを移動、支配地域のルールに従って動かします。また増援スケジュール、増援ルールに従い、増援ユニットをマップ上に置きます。非カレント・プレイヤーは自軍ユニットを動かすことができません。

移動フェイズに移動した機械化部隊は、機械化移動フェイズに移動することができません。

**戦闘フェイズ** 移動フェイズが終わったら、カレント・プレイヤーは自軍ユニットで敵軍ユニットを攻撃できます。戦闘は任意の順番で行えますが、各戦闘は次の手順に従って解決します。

- A) カレント・プレイヤーはどの自軍ユニット（攻撃側）でどの敵軍ユニット（防御側）を攻撃するのかを宣言します。
- B) 攻撃側は、（望むのであれば）支援射撃マーカーを使用し、攻撃力に加算します（8.3参照）。
- C) 防御側は、（望むのであれば）支援射撃マーカーを使用し、防御力に加算します（8.3参照）。
- D) 戦闘力差を計算します。攻撃力合計から防御力合計を引いてください。防御側がいる地形によって使用するコラムが異なります。最終戦力差を戦闘結果表に当てはめます。攻撃側はダイスを振り、戦闘結果を判定します。結果は直ちに適用します。

**機械化移動フェイズ** 戦闘フェイズ終了後、移動フェイズに移動しなかった機械化部隊は、このフェイズに移動することができます。移動可能なユニットが限定されることを除き、機械化移動も通常の移動と同じように行います。

**機械化戦闘フェイズ** 機械化移動フェイズ終了後、戦闘フェイズで攻撃を行わなかった機械化部隊は、このフェイズに攻撃することができます。攻撃可能なユニットが限定されることを除き、機械化戦闘も通常の戦闘と同じように行います。

第1プレイヤーが全ての移動と戦闘を終えたら、第2プレイヤーが上記手順を繰り返します。第2プレイヤーが全ての移動と戦闘を終えたら、そのゲーム・ターンは終了します。使用した、しないに関係なく、全ての支援射撃マーカーをマップから取り除きます（次のゲーム・ターンで使用可能です）。ターン・マーカーを一つ先のマスに進め、新しいゲーム・ターンを開始します。

## 5.0 移動

自軍移動フェイズに、カレント・プレイヤーは任意の数の自軍ユニットを動かすことができます。移動力の範囲内でなら、どの方向に動いても、何度移動方向を変更しても構いません。ユニットを動かす時は、1ヘクスずつ動かしていきます。新しいヘクスに進入するたび、地形に応じて1以上のMPを消費します。

機械化移動フェイズには、移動フェイズで移動しなかった機械化部隊だけが移動することができます。

機械化移動も、通常の移動と同じように移動を行います。

### 5.1 移動の制限

ユニットの移動は、自軍移動フェイズ（または機械化移動フェイズ）にしか行えません。戦闘フェイズでは、攻撃側、防御側とも退却や前進によってユニットが動くことがありますが、移動とは見なされないため、MPを消費することはありません。両軍とも、敵軍移動/機械化移動フェイズ中に自軍ユニットを動かすことはできません。

敵軍ユニットがいるヘクス、進入禁止ヘクス（海など）には入れません。マップ外へ移動することもできません。

ユニットは移動力を超えてMPを消費することはできません。しかし全移動力を消費する必要もありません。未使用のMPを次のゲーム・ターンに繰り越したり、他のユニットに譲渡することはできません。

移動が完了したら、ユニットの移動をやり直すことはできません。

#### 5.1.1 移動における ZOC の影響

移動開始時に敵軍ユニットのZOC（EZOC、6.0章参照）にいる徒歩ユニットが移動して別のEZOCに進入すると、残移動力に関係なく、そこで停止しなければなりません。

機械化部隊は、同一移動フェイズ中にEZOCから離脱して直接EZOCに進入しようとする、印刷された移動力の半分（及び、進入しようとするヘクスの移動コスト）を消費します。ただし、EZOCから離脱してEZOC以外のヘクスに移動する時は（またはEZOC以外のヘクスに出た後でEZOCに進入する時は）、地形の移動コストだけを消費します。

EZOCで移動を開始する徒歩部隊は、隣接するEZOC以外のヘクスに地形の移動コストだけで進入でき、残移動力を使って移動を継続できます。しかし、別のEZOCに進入した時は、そこで移動を停止しなければなりません。

機械化部隊はEZOCから離脱する時は移動力の半分を消費する必要はありませんが、同一移動フェイズ中に他のEZOCに進入する時は、地形の移動コストに加えて印刷された移動力の半分を消費します。

#### 5.1.2 浸透

EZOCで移動を開始する徒歩部隊は、全移動力を消費することで、通常の移動コストに関係なく、隣接するEZOCへ移動できます。

EZOCで移動を開始する機械化部隊は、移動力の半分（端数切り捨て）を消費した上で通常の移動コストを消費することで、隣接するEZOCへ移動できます。そこから残った移動力で移動を継続できます。

徒歩部隊、機械化部隊ともZOC to ZOCの移動が可能です。機械化部隊の場合はさらに、残った移動力で移動を継続できます。その際、EZOCに進入することも可能です（訳注：二つ目のEZOCから離脱する時に半分の移動力を消費できないのではないか、との

疑問が生じますが、文面からすると、浸透移動を行った直後に限り、機械化部隊はEZOCから離脱する追加移動コストは消費しない、と捉えるべきでしょう。

**例外：**地雷原ヘクスサイドを越える、また要塞ヘクスへ進入するような浸透移動は行えません。しかしこの制限は特殊部隊には適用しません。特殊部隊はEZOCに進入する、離脱する際に、追加移動コストを消費しません。

上記ルールは戦闘による退却、前進には適用されません。

## 5.2 地形の影響

どのユニットも、平地に進入する時は1MPを消費します。それ以外の地形に進入する時は、マップに印刷された地形凡例の指示に従います(例えば「2MP」とあれば、そのヘクスに進入するのに2移動ポイントを消費します)。河川など、特定のヘクスサイド地形を通過する時は追加移動コストを消費します。

進入、通過に十分な移動力を残していない時、そのようなヘクスへ移動することはできません。

### 5.2.1 道路移動

道路沿いに移動するユニットは、他の地形に関係なく、0.5MPを消費します。

### 5.2.2 小径移動

小径沿いに移動するユニットは、他の地形に関係なく、1MPを消費します。

## 5.3 スタック制限

あるユニットが移動を終えた時点で、他のユニットと同じヘクスにはなりません(ただし、追加移動コストなしで自軍ユニットがいるヘクスを通過することは可能です)。スタックはできません。

## 6.0 支配地域

ユニットに隣接する六つのヘクスを支配地域(ZOC)と呼びます。ユニットは常時ZOCを及ぼしています。

ZOCは全ての地形に対して及びます。ただし、一部の要塞(例えば、ウェスト・ウォール西方防壁など)に対してはZOCが及びません。

敵軍、自軍含めて、他のユニットの存在によってZOCが無効化されることはありません。両軍のZOCが同時に同じヘクスに及ぶことがあります。あるユニットがEZOCにいる時は、そのEZOCを及ぼしている敵軍ユニットも自軍ユニットのZOCにいます。

### 6.1 移動に対する影響

ZOCは敵軍ユニットの移動に影響します。5.1.1参照。

### 6.2 退却、戦闘後前進への影響

EZOCへの退却はできません(7.2参照)。戦闘後前進の際はEZOCを無視できます(7.9参照)。

## 7.0 戦闘

戦闘は隣接している両軍のユニット間で行われます。強制ではありません。例外的に支援射撃マーカー単独による砲爆撃も行えますが(自軍ユニットが目標に隣接している必要はありません)、戦闘とは見なされません。

カレント・プレイヤーが「攻撃側」、他方が「防御側」になります。

戦闘は自軍戦闘フェイズ中のみ行えます。

攻撃側は、先に全ての戦闘の組み合わせを宣言する必要はありません。組み合わせを一つ決め、戦闘を解決し、次の組み合わせを決めます。どの組み合わせから解決するかは攻撃側の任意ですが、一つの組み合わせが完了してから、次の組み合わせを解決します。

### 7.1 攻撃ユニット

1回の攻撃は一つの防御側ユニットに対して行われます。その防御側ユニットに隣接している攻撃側ユニットのうち、攻撃側はどれで実際に攻撃を行うのかを決めます。1回の攻撃に参加できる攻撃側ユニットは最大で6個です。通過禁止地形(海ヘクスサイドなど)に攻撃することはできません。

攻撃側ユニットがいるヘクスの地形は戦闘に影響しません。

2個以上の攻撃側ユニットで攻撃を行う場合、攻撃力を合計します。これに支援射撃を加算できます(8.0章参照)。

1回の戦闘フェイズ中に攻撃できる回数に制限はありません。

### 7.2 戦闘のパラメータ

攻撃側の全てのユニットは1回の戦闘フェイズ中に1回しか攻撃できませんし、防御側ユニットも1回しか攻撃を受けません(ただし同一戦闘フェイズ中に、同じ防御側ユニットに対して通常の戦闘と砲爆撃の両方を行うことは可能です)。

### 7.3 戦闘力差

「戦闘力差」とは、支援射撃を含めた攻撃力合計と防御力との差です。

戦闘力差を計算した後(4.1参照)、戦闘結果表で使用するコラムを決めます。地形により使用するコラムが異なります。攻撃側はダイスを振り、結果を判定します。結果は直ちに適用します。

**注意：**使用可能な支援射撃マーカーがあれば、プレイヤーは自軍戦闘フェイズにも(攻撃側として)、敵軍戦闘フェイズにも(防御側として)使用することができます。自軍戦闘フェイズで使用した支援射撃マーカーは、敵軍戦闘フェイズには使用できません(逆も同様です)。

**注意：**攻撃力、防御力ともに不可分です。つまり、攻撃力を二つに分けて二つの戦闘に使用することはできません。また、攻撃力と防御力を合算して何かに使用する、ということもできません。

### 7.4 地形の影響

防御側のみ、自身がいるヘクス、及び攻撃側ユニットとの間にいるヘクスサイドの地形の恩恵を受けます。攻撃側ユニットがいるヘクスの地形は戦闘に影響しません。

攻撃側ユニット全てが河川、水路越しにいる時に限り、防御側は河川、水路の効果を得ます。

地形の影響は、戦闘結果表で使用するコラムを規定することで表されます。7.3で決めた戦闘力差を該当する地形に当てはめてください。そのコラムを使用してダイスを振り、戦闘結果を決めます。

地形の影響は累積しません。防御側にとって最も都合の良い一つが選ばれます。例えば河川越しに丘陵にいるユニットが攻撃を受けた時は、丘陵の列で戦闘力差コラムを決めます。

### 7.5 要塞(障地)

要塞はマップに印刷されている、またはマーカーとして用意されています。要塞にいる防御側ユニットは防御力が2倍になります。さらに、要塞に対する支援射撃は追加戦闘力が半減します(端数切り下げ)。防御側の支援射撃力は修正されません。



## 7.6 戦闘結果

戦闘結果表の記号の意味は次の通りです。

De = 防御側ユニット除去。

D3 = 防御側ユニット3ヘクス退却。\*

D2 = 防御側ユニット2ヘクス退却。\*

Ex = 攻撃側ユニット1個と防御側ユニットを減少戦力にします（既に減少戦力だったら除去）。攻撃側ユニットが複数いる時は、攻撃側がどのユニットに損害を与えるかを決めます。

A1 = 攻撃側ユニット1ヘクス退却。\*

A2 = 攻撃側ユニット2ヘクス退却。\*

A3 = 攻撃側ユニット3ヘクス退却。\*

(A) = 攻撃側ユニット1個を減少戦力にします（既に減少戦力だったら除去）。攻撃側ユニットが複数いる時は、攻撃側がどのユニットに損害を与えるかを決めます。

Ae = 全攻撃側ユニット除去。

\* 退却側は、自軍ユニット1個を減少戦力にすることで退却を無視することができます（7.8参照）。

注意：「●」は影響なしです。

戦闘結果により退却が発生した時は、損害を受けたプレイヤー自身が自軍ユニットを退却させます。

## 7.7 退却の方法

戦闘結果により退却を指示された時は、指示されたヘクス数、損害を受けたユニットは戦闘を行ったヘクスから離れなければなりません。これは移動ではないため、MPは関係ありません。

退却においては、戦闘を行った敵軍ユニットから必ず離れるように動かなければなりません。

可能な限り、他のユニットがないヘクスに退却します。他に退却できるヘクスがない時に限り、自軍ユニットがいるヘクスへ退却できます（7.7.2参照）。敵軍ユニットと同じヘクス、EZOCには退却できません。

進入できないヘクスへ退却することはできません（海など）。海への退却を強いられた上陸部隊は、減少戦力にしなければなりません（既に減少戦力だった時は除去）。

自軍ユニットがいても、EZOCの効果は打ち消せません。

戦闘結果に指示されたヘクス数、敵軍ユニットから離れなければなりません。それができない時は、退却できる最後のヘクスで減少戦力になります（既に減少戦力なら除去）。その場合、退却路はユニットが除去されたヘクスまでということになります（7.9参照）。

上記制限により、全く退却できないユニットは除去されます。

### 7.7.1 砲撃による退却

砲撃によりユニットを退却させる時は、最も近い敵軍ユニットから遠ざけるように行います。敵軍ユニットがマップ上にいない時は、任意の自軍ユニットに近づけるように退却させます。ある敵軍ユニットから離すために退却すると、別の敵軍ユニットに近づいてしまう時は、いずれかの敵軍ユニットに近づくように退却させることとなりますが、退却したユニットは減少戦力になります。全く退却できないユニットは除去されます。

### 7.7.2 再配置

退却できる唯一のヘクスに自軍ユニットがいる場合、「再配置」が行われます。退却先にいる自軍ユニットを退却ルールに従い、1ヘクス動かします。進入禁止地形、EZOCへ動かすことはできません。また、まさに退却してきているユニットと同じヘクスに移動することはできません。退却先にいたユニットを動かした後、退却し

てきたユニットをそのヘクスに移動させます。

この再配置は連鎖的に行うこともできます。つまり退却先ヘクスにいた自軍ユニットが退却できる唯一のヘクスに自軍ユニットがいた場合、まずそのユニットの再配置を行うわけです。再配置されたユニットは退却したもとして、その戦闘フェイズ中には攻撃を行えません（訳注：EZOCへは退却できないため、どのみち攻撃できないわけですが）。

再配置は任意です。再配置の代わりに7.8に従い、ユニットを減少戦力にすることもできます。

他に自軍ユニットがないヘクスに退却可能な時は、再配置を行うことはできません。また再配置で動かされるユニットは、その戦闘中に自軍ユニットが退却路に使ったヘクスへ進入することができません。

## 7.8 頑強な抵抗(死守)

退却の結果を受けたプレイヤーは、「死守」を宣言することで退却の結果を無効にできます。死守をした場合、戦闘に参加したユニット1個を減少戦力にします。既に減少戦力になっているもの、表面しか印刷されていないものでも死守を行えます（その場合、ユニットは除去されます）。しかし、戦闘後前進を戦闘解決ヘクスまでに抑えることができます（7.9参照）。

## 7.9 戦闘後前進

防御側を退却させた攻撃側は戦闘後前進を行えます。防御側は攻撃側を退却させても戦闘後前進できません。

防御側ユニットが退却または除去された時、「退却路」を確認します。退却の途中で除去された場合も含めて、防御側が除去された時は、退却路はそのヘクスまでとなります。攻撃に参加したユニットの全てまたは一部は、その退却路に沿って戦闘後前進できます。戦闘後前進するかしないかの判断は直ちに行わなければなりません。強制はされませんが、戦闘後前進の間、EZOCは無視できます。

戦闘後前進は退却路に沿って行われます。外れることはできません。複数のユニットが戦闘後前進を行う時、2個以上のユニットが同じヘクスで戦闘後前進を終えてはなりません。

戦闘後前進を行ったユニットは、同じ戦闘フェイズ中に追加で戦闘その他の行動を行うことはできません（専用ルールで許可されていない限り）。もちろん、戦闘後前進したユニットが、次の敵軍戦闘フェイズに攻撃を受けることがあります。

## 8.0 支援射撃

支援射撃は、ユニットになっていない部隊による間接射撃を表しています。支援射撃マーカーは戦闘解決時のみ使用します。ユニットではないため、マップには常駐しないわけです。

両軍ともそれぞれ支援射撃マーカーをまとめておく「プール」を用意します。各ゲーム・ターンの開始時、ゲーム・ターン記録/増援トラックに記載されている数の支援射撃マーカーを受け取ります。数字が二つある時は、左が第1プレイヤーが、右が第2プレイヤーが受け取る支援射撃マーカー数です。

例えば『クルセイダー』の第1ゲーム・ターンには「8/9」と印刷されています。第1プレイヤーであるイギリス軍は8個、ドイツ軍は9個の支援マーカーを第1ゲーム・ターン開始時に受け取ります（3.0、10.1参照）。

### 8.1 支援射撃マーカーの受け取り

ゲーム・ターン記録/増援トラックの指示に従い、両軍プレイヤー

は支援射撃マーカーを受け取ります。この時、必ず数字の低いものから順番に選ばなければなりません。

## 8.2 支援射撃マーカーの射程距離

支援射撃マーカーに射程距離は存在しません。マップ上のどのヘクスで起きた戦闘にでも使用できます（専用ルールに例外がある場合を除く）。

## 8.3 支援射撃の割り当て

支援射撃マーカーには「+」つきの数字が印刷されています。これは、その支援射撃マーカーを使用した戦闘で自軍側に加算される戦闘力を表しています。各支援射撃マーカーは、1ゲーム・ターンに1回だけ使用できます。

戦闘を宣言した後、攻撃側、防御側の順に支援射撃マーカーの使用を決めます。まず攻撃側が支援射撃マーカー1個の使用を宣言し、次に防御側が支援射撃マーカー1個の使用を宣言します。次に攻撃側が2個目の支援射撃マーカーの使用を宣言し、防御側が2個目の使用を宣言します。防御側は、最後の支援射撃マーカーを出すことができます（両軍とも支援射撃マーカーを出していない場合を含めて）。言い換えると、各戦闘ごと、攻撃側と防御側は交互にその戦闘で使用する支援射撃マーカーを出し合います。

攻撃側が2個目の支援射撃マーカーを出さなくても、防御側は2個目を出すことができます。それに対して攻撃側は追加で支援射撃マーカーを出すことができなくなります。

防御側が1個目の支援射撃マーカーを出していない時でも、2個目を出すことができます。ただし2個目のマーカーを1個目として遡らせることはできません。プレイヤーが1個目、または2個目のマーカー使用宣言をしなかった時は、その戦闘では以後、支援射撃マーカーを追加することができなくなります。

支援射撃マーカーの使用は任意ですが、一度使用を決めたら、途中で変更することはできません。戦闘をキャンセルすることもできません。

一つの戦闘で使用できる支援射撃マーカーの上限は、攻撃側、防御側とも2個までです。使用した支援射撃マーカーはプールに戻ります。

使用する支援射撃マーカーを戦闘解決ヘクスに置きます。+の数だけ自軍戦闘力に加算します(例:4410ユニット2個が238ユニットを攻撃します。攻撃側が+2支援射撃マーカー2個を使用したので合計攻撃力が12になりました。防御側は+6支援射撃マーカーを使ったので合計防御力は9になります。よって最終戦闘力差は3になります)。

## 8.4 支援射撃による砲爆撃

最初の戦闘組み合わせを解決する前に、支援射撃マーカー単独で敵軍ユニットを攻撃できます。これを「砲爆撃」と呼びます。どの防御側ユニットを目標に選んでも構いません。戦闘修正を攻撃力として、防御力を引いて戦闘力差を算出し、通常戦闘同様に戦闘を解決します。「Ex」が出ても、支援射撃マーカーは影響を受けません。また「A1」「A2」「A3」は無視します。

各支援射撃マーカーにつき、一つのヘクスしか目標にできません。また一つのヘクスを砲爆撃できる支援射撃マーカーは最大で2個ですが、戦闘修正値に制限はありません。砲爆撃で使用した支援射撃マーカーはプールに戻ります。

### 8.4.1 対砲兵射撃

砲爆撃を受ける防御側ユニットに対して、防御側は最大2個の支

援射撃マーカーを使用できます。防御側が使用した支援射撃マーカーの戦闘修正値が、攻撃側の支援射撃マーカーの戦闘修正値から引かれます。

### 8.4.2 誤射

砲爆撃の戦闘結果が(A)の時、目標ヘクスに最も近い攻撃側ユニット1個が減少戦力になります。該当するユニットが複数いる時は、攻撃側が1個を選択します。

## 8.5 地形の影響

支援射撃はマップ上のどの地形に対してでも、また両軍のユニットの所在に関係なく使用できます。専用ルールで特記されていない限り、「ライン・オブ・サイト（照準線）」などを引く必要もありません。

砲爆撃を受ける場合も、防御側ユニットは通常戦闘と同様、地形効果を得ます。

## 8.6 支援射撃の制限

専用ルールで特記されていない限り、支援射撃マーカーが戦闘結果の影響を受けることはありません。

支援射撃マーカーの戦闘修正値を分けて複数の戦闘で使用することはできません。1個のマーカーにつき一つのヘクスだけ使用できます。

あるゲーム・ターンに使用しなかった支援射撃マーカーを、次のゲーム・ターンに繰り越すことはできません。未使用分、使用分ともにゲーム・ターン終了時にプールに戻します。

1ゲーム・ターンにつき、一つのヘクスは1回しか砲爆撃(8.4参照)できません。

## 9.0 補給

補給ルールはありません（専用ルールに特記されている場合を除く）。全てのユニットは常に補給下と考えます。孤立したり囲まれたりしているユニットであっても、罰則はありません。