



5-9, 11, 12



7, 8, 11, 12

指導軍曹

- I 増援 (ランダム) アクション。その後でブロック II を実行。
- II 小銃兵ソロカードのブロック III を実行。
- III 狙撃兵ソロカードのブロック II を実行。
- IV マップ上の機銃兵ひとつを選択。[分隊 A > 分隊 B > 分隊 C]
危険度が最大の敵を調べる。[選択したユニットに近い>ランダム]
選択したユニットが、その敵により近い偵察済タイルに向けて移動①アクションを実行。[遮蔽修正>ランダム]



5A



5-9, 11, 12



7, 8, 11, 12

指導軍曹

- I 増援 (ランダム) アクション。その後でブロック II を実行。
- II 小銃兵ソロカードのブロック III を実行。
- III 狙撃兵ソロカードのブロック II を実行。
- IV マップ上の機銃兵ひとつを選択。[分隊 A > 分隊 B > 分隊 C]
危険度が最大の敵を調べる。[選択したユニットに近い>ランダム]
選択したユニットが、その敵により近い偵察済タイルに向けて移動①アクションを実行。[遮蔽修正>ランダム]



5B



3, 4, 7-12



2-4, 6-12

機銃兵

- I 総防御値が 6 以下の敵が存在: 攻撃②アクション。[危険度>総防御値が低い>ランダム]
- II 総防御値が 8 以下の、制圧状態でない敵が存在: 制圧④アクション。[危険度>総防御値が低い>ランダム]
- III ロールする。
1~6: 危険度最大の敵を調べる。[近い>ランダム]
その敵により近い偵察済タイルに向けて移動①アクション。[遮蔽修正>ランダム]
6~10: 制圧状態でない敵に制圧④アクション。[危険度>総防御値が低い>ランダム]



7A



5



5

機銃兵

- I 総防御値が 6 以下の敵が存在: 攻撃②アクション。[危険度>総防御値が低い>ランダム]
- II 総防御値が 8 以下の、制圧状態でない敵が存在: 制圧④アクション。[危険度>総防御値が低い>ランダム]
- III ロールする。
1~5: 危険度最大の敵を調べる。[近い>ランダム]
その敵により近い偵察済タイルに向けて移動①アクション。[遮蔽修正>ランダム]
7~10: 制圧状態でない敵に制圧④アクション。[危険度>総防御値が低い>ランダム]



7B



7-9, 11, 12

5-12

迫撃砲

I 照準マーカールのあるタイルの戦力差が1以上、かつそのタイルよりも戦力差が2以上大きいタイルが存在しない：砲撃①アクション。

II 戦力差が最大のタイルが3タイル分以上離れて存在：そのタイルに照準アクション。

III 隣接する偵察済タイルに移動①アクション。[敵から遠い>遮蔽修正>ランダム]



23A



7-9, 11, 12

5-12

迫撃砲

I 照準マーカールのあるタイルの戦力差が1以上、かつそのタイルよりも戦力差が2以上大きいタイルが存在しない：砲撃①アクション。

II 戦力差が最大のタイルが3タイル分以上離れて存在：そのタイルに照準アクション。

III 隣接する偵察済タイルに移動①アクション。[敵から遠い>遮蔽修正>ランダム]



23B



4, 5, 7-9, 11, 12

5-9, 11, 12

狙撃兵

I 総防御値が8以下の敵が存在：攻撃⑥アクション。

現在タイルが確保下、かつ現在タイルが「支配下でない目標」ではない：範囲1以内のタイルを次の副ブロックで目的地として選択。

A) 脅威下の目標を目的地として選択。[目標ポイント>遮蔽修正>ランダム]

B) 偵察済でない目標を目的地として選択。[目標ポイント>遮蔽修正>ランダム]

C) 上記の目標に最も近いタイルを目的地として選択。[A>B]
[敵小銃兵に近い>遮蔽修正>ランダム]

選択した目的地に潜入①アクション。

III 攻撃⑥アクション。



24A



4, 5, 7-9, 11, 12

5-9, 11, 12

狙撃兵

I 総防御値が8以下の敵が存在：攻撃⑥アクション。

現在タイルが確保下、かつ現在タイルが「支配下でない目標」ではない：範囲1以内のタイルを次の副ブロックで目的地として選択。

A) 脅威下の目標を目的地として選択。[目標ポイント>遮蔽修正>ランダム]

B) 偵察済でない目標を目的地として選択。[目標ポイント>遮蔽修正>ランダム]

C) 上記の目標に最も近いタイルを目的地として選択。[A>B]
[敵小銃兵に近い>遮蔽修正>ランダム]

選択した目的地に潜入①アクション。

III 攻撃⑥アクション。



24B