

DP9-9374

# HEAVY GEAR BLITZ!



ヘヴィギアブリッツ！ミニチュアゲームルールブックv3.1日本語解説書版

v240710

# TABLETOP WARGAMING 3<sup>RD</sup> EDITION RULES

VERSION 3.1



DREAM POD 9  
WWW.DP9.COM

## HEAVY GEAR BLITZ 3.1

前作のヘヴィギアブリッツ3.0の発表を多くのプレイヤー達が歓迎してくれた事に感謝します。私たちのコミュニティだけでなく、文字通り世界中の卓から戻ってくる戦闘報告は、今回、私にヘヴィギアブリッツ3.1としてさらに深く掘り下げる機会を与えてくれ奮い立たせてくれました。

私たちは可能な限り、明確で機能的なルールになるように微調整を行っています。もちろん完璧というものは存在しないため、これは終わりのない作業です。今回のルールとデータの調整はその長い過程の一時的な切り抜きでしかありません。しかしその一方で、今回追加されたヘヴィギアの設定や小説の更新は決して軽視できない重要な要素でしょう。

私が世界中のプレイヤーと話す中で気づいた事は『HEAVY GEAR』の世界観に計り知れない情熱と絆を感じているということです。これはいつから始まったのでしょうか？私はDream Pod9に入社してまだ3年目なのでその片鱗に振れただけです。しかし、答えはとても明快です。1995年以前から始まったプレイヤー達の交流と情熱と努力の結果が、今皆さんの手元にある書籍になったのです。私はプレイヤー達の活動を尊重し、1995年から続く多くのヘヴィギアの書籍(TRPGのための英語の書籍が70冊近くあります!)をすべて丹念に調べて反映しました。私のお気に入りには「Life on Terra Nova」です。

ヘヴィギアを長くプレイしている人ならば関連書籍を開くたびに、何層にも重なった深く複雑な物語を発見できる事を知っているでしょう。私がヘヴィギア世界に見つけた発見は何千もあります。プレイヤーの情熱や絆、CNCS（ノース）とAST（サウス）の緊迫した睨み合いの設定、どの装備やどの派閥が優れているかのあらゆる議論、バッドランダーの闘争、カプリスをはじめとするすべての植民惑星やCEFのGRELスーパソルジャー達の設定。様々な発見をこの3.1ルールに詰め込みました。

私は、すべての派閥の設定がもつあらゆる側面を深く掘り下げてみることに挑戦しました。この一冊にすべてを収めることはできませんが、すべての派閥にきちんと敬意を払っています。彼らの戦う理由は？何が彼らを形作っているのか？そして、彼らの中に私達は何を見出しているのか？私はこれらの問いには、読者一人ひとりに固有の考え方がありそれを議論することは今後のヘヴィギアの方向性を明確にするために必要な問いであると考えています。私は、みなさんとヘヴィギアの物語に同調し、その物語があなたにとって何を意味するのかを聞くことで、ルールを見つめ直すことができるようになったと感じています。

皆さんに感動を与えていただき感謝しています。

The Rooster (ヘヴィギアブリッツラインデベロッパー)



### 日本語解説書版作成に当たって

62世紀のロボ戦争、ヘヴィギアブリッツ！の世界によろこそ！この編集物は日本でヘヴィギアが流行ったらいいなと考えているおじさんが、DREAM POD 9社 ロバート・デュボア社長より許可を得て作成したものです。この編集物が「解説書」である理由は、原文を字面どおりに訳すことはあまり重視されておらず、ゲームを遊ぶために必要な情報をまとめることを目的としたもので、必要ならば注釈なども加えているためです。小説パートなども同様に主観や客観を考慮してキャラ付けなどもしつつ、日本語の読み物として面白くなればよいなと思いつつながら気構えずに弄っています。

なにぶん、趣味の個人作業のため温かい目で見守っていただければ幸いです。

ヘビーギアおじさんbot@Uncle\_Heavy\_Gea (ギアヘッズ)

# FOREWORD

HEAVY  
GEAR  
BLITZ!

» | «

## Credits

**プロジェクトマネージャー/シニアエディター**  
Robert Dubois

**ヘヴィギア ブリッツ ラインデベロッパー**  
The Rooster

**リードライター&ルールデベロッパー**  
The Rooster

**アディショナルルールデベロッパー**  
Kilian C. Landersman, Taro Kawagoe, Nick Huisman, Alex Jay, Rolando Mejia, Akito Inoue, Samuli Aura, and Robert Dubois.

**ショートストーリーズライティング**  
Kilian C. Landersman

**レイアウト&グラフィックデザイン**  
The Rooster and Robert Dubois.

**アディショナルレイアウト&デザイン**  
Owen O'Connell and David R Davis Jr.

**コピーエディティング&アディショナルライティング**  
The Rooster, Nick Huisman, James 'Corvus' Ho, Red Rick Dias, Alex Jay, Flak Ducker, and David McLeod.

**カバーアートワーク**  
Ghislain Pariset and Lorenz Hideyoshi Ruwwem.

**インテリアイラスト&カラーリング**  
Ghislain Barbe, Avelardo Paredes, Jason Geyer, John Bell, Javier Charro, Mariko Shimamoto, Paul O'Connell, Greg Perkins, Robert Dubois, Normand Bilodeau, Julian Fong, Jean-François Fortier, Charles E. Ouellette, Marc Ouellette, Eldon Cowgur, and Pierre Ouellette.

**ミニチュア スカルプティング**  
Philippe F. LeClerc, Luca Zampriolo, and Alain Gadbois.

**3Dミニチュア モデリング**  
Tony Baltera, Taro Kawagoe, Andrey Zapoljskih, Lukasz Zieba, Yevhen Mikoliuk, Jason Geyer, Jeremy Ortiz, Thomas Schossleitner, and David Tauzia.

**ミニチュア&テレインペイント**  
Philippe F. LeClerc, Jean-Denis Rondeau, Angel Giráldez, Fritz Cat, Frank Washburn, and Alain Gadbois.

**ギア&ビークル デザイン**  
Tony Baltera, Jason Geyer, Robert Dubois, Avelardo Paredes, Greg Perkins, Thomas Schossleitner, Mariko Shimamoto, and David Tauzia.

**フォト&フォトエディティング**  
Robert Dubois and Frank Washburn

**ブリッツ! コンセプト**  
Philippe F. LeClerc

**シルエットシステム デザイナー**  
Marc-Alexandre Vézina, Stephane I. Matis, & Gene Marcil.

**ギアグラインダー ウェブサイト**  
Samuli Aura

**Dream Pod9 ウェブマスター**  
Brett Dixon

**ポッドスクワッドマネージャー**  
Joe Johnson

**プレイテストイング**  
多くのプレイテスターと読者の皆様には、長年にわたり粗削りな部分を取っていただきました。Ashley R. Pollard, KC, Francis Charland, Louis Tetrault, Samuli Aura, Brian Robert, Jordan Louis, Carl Tchoryk, Brian Harris, Sam Harris, vfx & Flak Ducker, Frank Washburn, James 'Corvus' Ho and the team over at Late Night Wargames, Adam & Jon!

**スペシャルサンクス**  
情熱を持って粗削りな部分を取ってくださった多くのテスターや読者の皆様に感謝します。Ashley R. Pollard, Kilian Landersman, James 'Corvus' Ho, Francis Charland, Louis Tetrault, Samuli Aura, Brian Robert, Jordan Louis, Carl Tchoryk, Brian Harris, Sam Harris, vfx & Flak Ducker, Frank Washburn, and the team over at Late Night Wargames, Adam & Jon!

**献辞**  
現在、そして過去のすべてのルールライターの皆様へ。この道に入ってから、私は多くの点で成長し、先人たちへの感謝の気持ちを深めました。ありがとうございました。

**The Rooster**

**日本語解説書版**

**編集&注釈**：ヘビーギアおじさん.bot@Uncle\_Heavy\_Gea

**校正支援**：セイル@sailly,ラズ@Lazz\_tk123, Doodle@Doodle114514810

**Produced and Published by:**

Dream Pod 9  
5000 Iberville, Suite 329 Montréal, Québec,  
H2H 2S6 CANADA

Legal Deposit: May 2022  
BIBLIOTHÈQUE NATIONALE DU QUÉBEC  
NATIONAL LIBRARY OF CANADA  
STOCK NUMBER DP9-9374  
ISBN 978-1-989742-31-0

Art & Designs copyright 2022 DREAM POD 9, INC.

DREAM POD 9, HEAVY GEAR BLITZ! and other names, specific game terms, and logos are copyrighted 2022, DREAM POD 9, INC. All rights reserved. No part of this book may be reproduced without written permission from the publisher, except for model stats, gaming resource sheets, force record sheet, and token sheet for game play and short excerpts for review purposes. Any similarities to actual characters, situations, institutions, corporations, etc. (without satirical intent) are strictly coincidental.

POD printed in USA POD printed in UK

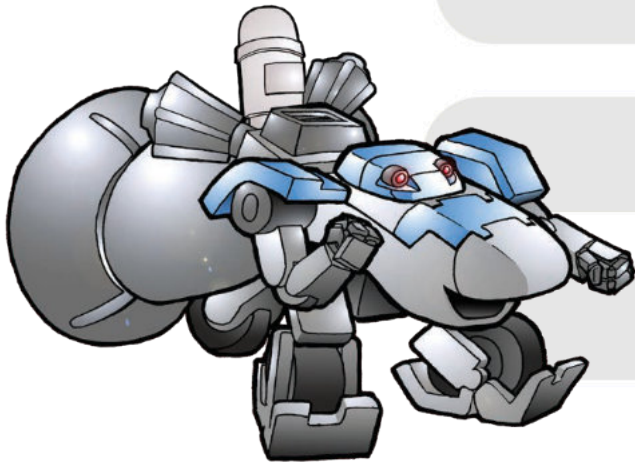
DREAM POD 9, HEAVY GEAR BLITZ! およびその他の名称、特定のゲーム用語、ロゴの無断転載を禁じます。2021年 DREAM POD 9, INC. 本書のいかなる部分も出版社の書面による許可なしに複製することはできません。ただし、モデルデータ、ゲーミングリソースシート、フォースレコードシート、トークンシート、レビュー目的の短い抜粋を除きます。実際のキャラクター、状況、機関、企業などへの類似性は（風刺的な意図が無い場合）あくまでも偶然の産物です。



**DREAM POD 9**  
WWW.DP9.COM

## 目次

前書き	1
クレジット	2
目次	3
ヘヴィギアブリッツ!の世界へようこそ	4-5
ルール	6-37
コンセプトと用語	7
ロール/判定の仕方	8-9
メジャー/距離測定	10
センサーロック	11
モデルタイプ	12-13
テレイン/地形	14-15
セットアップ/ゲームの準備	16-19
試合開始!	20-21
ムーブメント/移動	22-24
カバー/遮蔽	25
アクションポイント	26
アタックシークエンス/攻撃手順	27
モデファイア/修正値	28
命中判定とダメージ計算	29
モデルの状態とスペシャルダメージ	30
FO(フォワードオブザーベーション)/砲兵観測	31
その他のアクション	32-33
EW/電子戦アクション	34-35
オーダー/命令	36
エアストライク/航空支援	37



フォースコンストラクション/軍の構築	38-45
軍の構築手順	38
ユニットとロール	39
アップグレードの種類	40-43
コマンドアップグレード	40
スタンダードアップグレード	41
ベテランアップグレード	42
デュエリストアップグレード	43
モデルデータの見方	44-45

モデルや武器のトレイツ/特性	46-51
武器形状認識ガイド	52-59
歩兵モデル認識ガイド	59
組み立てと塗装	60-61

ヘヴィギアの世界	62-71
星間地図	62-63
ヘヴィギア世界の略式年表	64
小説「リコッキング/再会」	65
ヘリオス星系地図	66
テラノヴァ戦役	67-71
CNCS(ノース)	72-103
小説「コーフィー/代用コーヒー」	73
略歴と背景	74-79
サブリスト	80-81
モデルリスト	82-103
AST(サウス)	104-139
小説「プロパー プロトコル/正規の手順」	105
略歴と背景	106-111
サブリスト	112-113
モデルリスト	114-139
ピースリバー	140-161
小説「ザプロダクト/製品」	141
略歴と背景	142-145
サブリスト	146-147
モデルリスト	148-161
ニューコアリション(ニューコール)	162-181
小説「ホット パースーツ/追撃戦」	163
略歴と背景	164-167
サブリスト	168-169
モデルリスト	170-181
リーグレス	182-187
小説「フォーアフューティナルズモア/もう数ディナル」	183
略歴と背景	184-186
サブリスト	187
ブラックタロン	188-205
小説「ブロークン プロミス/破られた約束」	189
略歴と背景	190-193
サブリスト	194-195
モデルリスト	196-205
CEF(植民惑星派遣軍)	206-223
小説「ザウイングオブザヴァルキューレ/戦乙女の翼」	207
略歴と背景	208-211
サブリスト	212-213
モデルリスト	214-223
カプリス	224-235
小説「モアザンジャストアコア/軍団以上のもの」	225
略歴と背景	226-230
サブリスト	231
モデルリスト	232-235
ユートピア	236-249
小説「パーソナルフェーヴァーズ/私的な好意」	237
略歴と背景	238-241
サブリスト	242-243
モデルリスト	244-249
エデン	250-269
小説「トゥールートウザコード/規範への矜持」	251
略歴と背景	252-260
サブリスト	261
モデルリスト	262-269
ユニバーサルモデルリスト	270-283
アペンディクス/付録	284-287
アップグレード一覧表	284
武器一覧表	285
フォースレコードシート	286
トークンシート	287
フォース構築ガイド	288

## ヘヴィギアブリッツ！の世界へようこそ

Heavy Gear Blitzは、未来における拡張性の高い分隊単位の戦術を特徴とするミニチュアウォーゲームです。プレイヤーは、ギア、ストライダー、タンク、ホバータンク、マウント、フレーム、アーミーガー、オートマトン、ドローン、歩兵、騎兵、VTOLなど、様々な種類のモデルを使用できます。

宇宙で繰り広げられる戦いに参加しましょう！プレイヤーは様々な植民惑星に根付く派閥や、それらの植民惑星の奪還を目指す地球勢力「CEF/植民惑星派遣軍」など、さまざまな派閥を選択できます。現在、10の派閥と34のサブリストが用意されており、将来的にはさらに追加されてゆくでしょう。

### どんなゲーム？

ヘヴィギアブリッツ！では、25年以上にわたって積み上げられた派閥や設定を反映した深みのある様々なユニットの特徴を生かした諸兵科連合のゲームを楽しめます！テポポの良い試合展開で、相手のターン中でも飽きずにプレイすることができます。

### 高い拡張性！

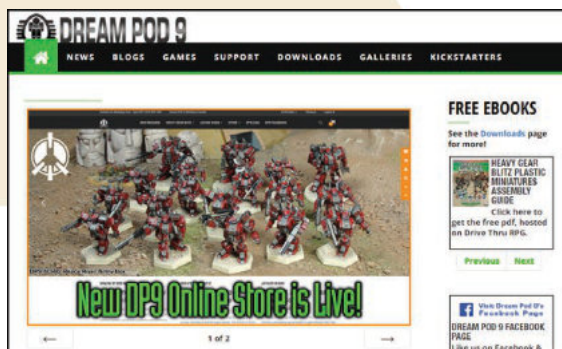
手にしている本には、『ヘビーギアブリッツ3.1』をプレイするために必要なすべてのルールが収録されています。各派閥のプラスチックモデルのスターターセットは、あなたの最初のフォースを効率良く用意するのに最適でしょう。しかし、これらのボックスは広大な『ヘビーギア』世界の表層にしかすぎません！Dream Pod 9のウェブサイト(<https://store.dp9.com/>)では、膨大な種類のミニチュアが販売されています。

ウェブストアにはカスタムパーツもあり、様々なモデルバリエーションを作ることができます。一部のバリエーション機や、特定のアップグレードを行うためには、別途改造パーツを購入する必要があることに注意しなければなりません。(例：特殊な近接武器や銃などの武装を追加するアップグレードなど)

また、一部のモデルには新規に追加されたバリエーション/派生機があります。例えば、CEFチャプターにあるMHT-72ホバータンクは、当初3種類の戦車を作るために必要なパーツで生産されました。その後、オプションとして4種類目の「レイダー型」が追加されました。このレイダー型が使用する「ツインリンク ミディアムパルスレーザー砲塔」はDP9オンラインストアのカスタムパーツコーナーで手に入れる必要があります。他にも、ノースサブリストのNLCの僧兵が使用できる「ファイティングスタッフ」やスタンダードアップグレードで利用できるサブマシンガン(展開式のバックガン)など、スタンダード、ベテラン、デュエリスト、サブリスト、その他特殊なアップグレードを表現するためのアイテムが用意されています。

また、バリエーション機やアップグレードの再現だけでなく、あなたらしいモデルのためのカスタマイズの選択肢は豊富に用意してあります。カスタムベース、弾薬箱、弾薬ポーチ、スパイクや、あなたの派閥のために作られたカスタムゲームトークンまで、DreamPod9はあなたを応援しています！

楽しい趣味が始まったばかりです！



### 準備

ゲームを行うには、テーブル、メジャー(インチ)、6~8個のサイコロ(6面体)、地形モデル、トークン、そしてあなたの腕試しをする友達が必要です。

対戦相手と相談して戦いの規模を決めます。これは「TV(スレットバリュー/脅威値)」と呼ばれる戦力構築ポイントで、プレイヤーが使用できるモデルの数に影響を与えます。ゲームのプレイ時間は、戦力の大きさやルールの習熟度によって異なります。

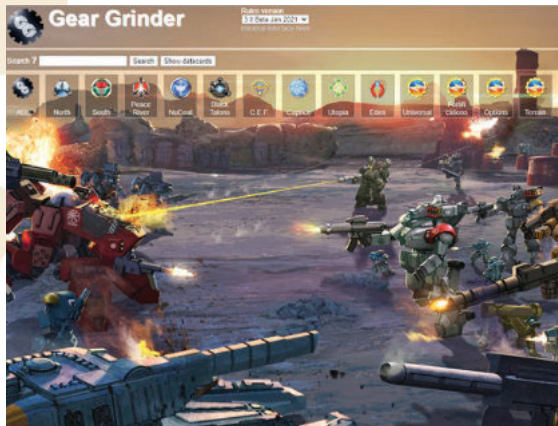
イメージ	TV値	初心者	経験者
チュートリアル	50	1~2時間	30~50分
クイックマッチ	100	2~3時間	90分~2時間
フルマッチ	150	非推奨	2~3時間

これより大規模なゲームも可能ですが、使用モデルが10~30モデルを使用する小規模(150TV)の戦いを想定しています。(慣れてきたら1日使ってじっくり250TV戦に挑戦してみてください。)

### GEAR GRINDER (ギアグラインダー)

Gear Grinderはモデルのデータカードを無料でダウンロードできる公式サイトです。(http://hgtools.infohell.net/)

使用モデルのステータスや武器データ、特性などのデータがすべて記入されたデータカードは、あらかじめ印刷しておくともスムーズにゲームを遊べます。



### モデルの準備

卓上ウォーゲームは、自軍のミニチュアを組み立てて塗装するという伝統がある趣味です。多くの人が、この伝統ある趣味を楽しんでいます。すぐにもゲームをプレイしたいプレイヤーのために組み立てが簡単なプラスチック製のミニチュアスタートセットもあります。

モデルの組み立てや塗装には、模型用接着剤、ホビーナイフ、お好みの塗料が必要です。この本には、あなたのプラスチックキットをさまざまなバリエーション機に組みあげるために必要な情報が網羅されていますが、もっと詳細な説明もあります。ヘヴィギアブリッツプラスチックミニチュア組み立てガイド(英語)「Heavy Gear Blitz Plastic Miniatures Assembly Guide」の電子書籍は、DP9のウェブサイト

(<https://www.dp9.com/downloads/>)から無料でダウンロードできます。(※プラスチックキットの組み立て説明書です。)

## WYSIWYG (ウィジウィグ)

「What You See Is What You Get (ミニチュアの見た目と装備が分かるようにすること)」はミニチュアを使うウォーゲームの重要な一面と言えます。

DreamPod9はこの伝統あるWYSIWYGの思想を大事にしたいと考えています。この暗黙の了解は、ゲームのエチケットとしても重要です。すべてのプレイヤーが見ただけでモデルを理解できるのでスポーツマンシップがあります！対戦ゲームでモデルが何を持っているかについて不明瞭なままだと、ゲーム中に対戦相手の知らない秘密の武器が突然出てくることになります。それはあまり気持ちの良いものではありませんね。

とはいえ、これは増設されたスモークランチャーや弾の在庫までWYSIWYGを厳密に適用することを求めているものではありません。

モデルの種類や主武装が正しく表現されていればそれだけでよく、お互いが誤解を無くす努力をすることで、双方の楽しいゲーム体験につなげることが重要なのです。

## ミニチュアの塗装

ミニチュアの塗装は没入感を高めるのに最適な方法です！たとえ簡単な下塗りだけでも、ゲームの視覚的な理解度や楽しみを増やしてくれます。

プレイヤーは基本色だけのシンプルな塗装や、より複雑なこだわりの塗装を試すこともできます。いずれにせよ、あなたの模型を塗装する事は、あなたと対戦相手の双方に楽しいゲーム時間を提供してくれます。

## 塗装の公式設定

どの派閥を何色で塗るかという答えについては、完全にあなた次第になります。25年間にわたるヘビーギア製品の100冊以上の本をいくつか集めるならば、どの派閥がどのような塗装を使っているかの情報があるでしょう。もちろん、あなたの好きな色で塗装することは素晴らしいことです。ペイントを楽しんでください！

## 昔のモデル

DreamPod9のもうひとつの自慢は、何年も前に作られたモデルでも、今のルールで使用できるということです。つまり、今日購入したモデルが、明日、あるいは数年後に使えなくなるなんてことはありませんよ。

## 様々な選択肢！

すべてのモデルはテーブルの上でのパフォーマンスを保証するためにレビューとテストが行われています。不適切なモデルはありません。(※1)

ヘヴィギアブリッツ！には圧倒的な数の選択肢があります。組み合わせは何千通りもあり、戦力を揃えるには圧倒的な数の選択肢が必要になります。

ヘヴィギアブリッツ！に慣れていない人はまずは「見た目がカッコいいモデルから選択する」という昔ながらの「ルールオブクール/カッコいいは正義！」に従えばゲームを簡単に始められるでしょう。

ルールに慣れてくると、自然と特定の戦略や戦術に惹かれるようになります。だから最初のコレクションを増やしていくのはとても簡単です。あなたはゲームの新しい楽しみ方を見つけることができるでしょう。

ヘヴィギアブリッツ！は、色々な種類の兵器が登場するゲームです。ですから、一つのアドバイスとしては、色々なモデル、武器、能力の種類を手に入れあなたの部隊を多様化することをお勧めします。

(※1：要塞や歩兵、旧式機など、使い方が難しいモデルはありますが、編成と運用がかみ合えば性能を発揮できます。個々のモデル性能よりもサイズ目と編成と作戦目的の相性、そして何よりも配置と移動が勝敗を分けるでしょう。)

## スタッフチーム

DreamPod9には「ポッドスクワッド」という公式チームがあり、イベントの開催や新人プレイヤーへのデモプレイの提供など、様々な活動を行っています。

ポッドスクワッドの活動についてはウェブサイト ([www.dp9.com](http://www.dp9.com)) をご覧ください。また、参加を希望される場合は [ロバート・デュボア \(rdubois@dp9.com\)](mailto:rdubois@dp9.com) にメールを送ってください。

DreamPod9はポッドスクワッドの活動に対する報酬や、イベント景品など活動をサポートします。



## イベントを主催してみよう！

デモンストレーションゲームは、新しいプレイヤーに簡単なゲームを紹介するものです。これは彼らにとって非常に有益であり、ローカルコミュニティを構築するための素晴らしい方法です。ゲームのデモを行うほど、より多くの人々がプレイしてくれるようになります。十分な数の人々が参加した後はキャンペーンやリーグ戦、トーナメントなどの運営が容易になるでしょう。

**リーグ戦：**地域コミュニティでのプレイヤー同士の対戦。

**キャンペーン戦：**一定期間にわたって行う連続したゲーム。

**トーナメント戦：**1つのゲームまたは複数のゲームで構成される対戦イベント。

## イベントスタッフの心得

ポッドスクワッドのメンバーになるということはイベント主催者としての責任が発生することです。

イベントをゲームショップで開催した場合はDream Pod9にイベント概要の報告をお願いします。

また、会社の代表としてゲームに参加するため、ゲームマナーを守る必要があります。例えば、会社の代表がその会社のゲームを否定的に語ったり不正を行うことは大きな問題ですね。(※つまり常識が大事です。)

また、ポッドスクワッドのメンバーは、より高いレベルの説明責任を負う覚悟が必要です。イベントの主催者として、ルールのコピーやその他の必要な道具を用意してください。また、イベントの設定や告知、店舗スタッフや関係者との調整なども担当します。

楽しいイベントを成功させるために走りまわる覚悟が必要です。

公式で配布しているペーパーグラフトレインは、あなたがゲームテーブルを準備するのを助けるでしょう。



これらのトレインデータはDreampod9のウェブサイト (<https://www.dp9.com/downloads/>) のダウンロードセクションで入手できます。

# RULES



HEAVY  
GEAR  
BLITZ!

## コンセプトと用語

ヘヴィギアブリッツ!のルールではいくつかの用語や概念が使用されています。

## 本書の使い方

ルールを学んでいると、知らない用語に出会うことがあります。以下は、そのような場合に役立つ情報です。

- ➔ 個々のモデルデータは、それぞれの派閥の「モデルリスト」に記載されています。
- ➔ モデルリストは、「モデルデータの見方 (p44-45)」を参照してください。
- ➔ 全ての武器データは、この本の巻末にある「武器一覧表 (p285)」に収録されています。
- ➔ ルールの中で言及されているモデルの特性や武器の特性は「トレイツ/特性 (p46-51)」を参照してください。

## ルールの優先順位

2つのルールが相反する効果を持っているように見える場合、より一般的なルールは無視され、より専門的なルールが使用されます。

## スポーツマンシップ (楽しく遊ぼう)

あなたと対戦相手の間でルールや測定方法について意見が合わない場合は、ゲームを途中で止めずに対戦後にルールについて話し合うのが良いでしょう。その場ではダイスやコインで解決してください。

ルールが曖昧であったり複数の善意の解釈がある場合は、それらの解釈の中からランダムに1つを選んだものをそのゲームで使用してください。

疑問点があればオンラインでDream Pod 9 Heavy Gear Blitz! フォーラム (英語) に参加するのも良い方法です。

## 端数切り上げ

「あらゆる距離計測」と「MRを使用した移動力」を除いて、すべての端数は「切り上げ」で、最も近い整数に四捨五入されます。

## モデル

ヘヴィギアブリッツ!では「モデル」を使用して、ギアや戦車、歩兵などのユニットを表現します。

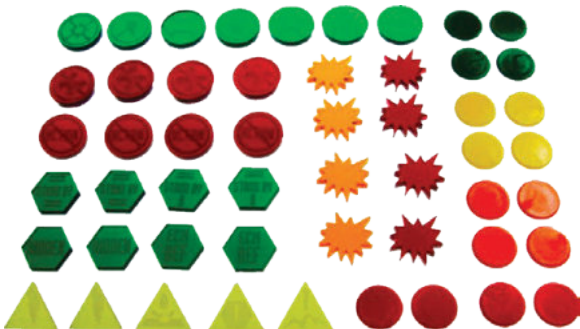
ゲームで使用されるプレイヤーのモデルの集団を「フォース/軍」と呼びます。

## TV (スロットバリュー) /脅威値

すべてのモデルとアップグレードには、「TV/脅威値」と呼ばれるコストがあります。プレイヤー同士はゲームで使用するフォースを構築する前に「総TV」を決めます。これによりフォースが選択できるモデルやアップグレードが決まります。

ほとんどのモデルには複数の装備バリエーションが存在します。それらは互いに似ていますが、異なる武器や装備を持っています。

例: ピースリバーのギア「ウォーリア」の通常型は6TVします。このモデルには通常型より口径が大きい「ミディアムオートキャノン」を装備した武器違いの派生機「ヴァンガードウォーリア」が存在し、7TVします。これはどちらも「ウォーリア系」の機体です。



ヘヴィギアブリッツ!ステータストークンパック

ダメージ、アクション、状態異常、特殊行動などを表すトークンです。

## フォースとCG (コンバットグループ)

各プレイヤーは「コンバットグループ (以下CG)」と呼ばれる部隊を使って戦闘を行います。CGはチームとして同時行動するモデルの集団です。CGの編成方法は「フォースコンストラクション/軍の構築 (p38-45)」を参照してください。

## ターン(手番)とゲームラウンド

「ヘヴィギアブリッツ!」は4ラウンド制です。プレイヤーは動かせるモデルがある間、ターン(手番)を交互に交代しながらゲームラウンドを進めていきます。

ターンを得たプレイヤーはCG単位でモデルを動かします。1つのCGの全てのモデルが移動やアクションを終了すると、対戦相手のターンとなり対戦相手がCG1つを動かします。

ゲームボード上の全てのモデルの行動が終了すると1ラウンドが終了します。

## アクティブとパッシブプレイヤー

ルールでは自分のターン中のプレイヤーを「アクティブプレイヤー」と呼び、そうでないプレイヤーは「パッシブプレイヤー」になります。

ヘヴィギアブリッツ!は、パッシブプレイヤーでも相手の動きに対応して「リアクション」が宣言できます。

## トークン

トークンは、アクション、ステータス効果、ダメージ、その他のゲーム情報を示すために使用する小道具です。

トークンを使用する場合は「モデルの横」や「モデルのデータカードの上」など、どのモデルが現在どのようなトークンを得ているかを分かりやすい場所に置いてください。

Dream Pod 9のオンラインストアでは、ヘヴィギアブリッツ!のカスタムトークンを販売しています。また、巻末には印刷可能なトークンシートもあります。

## ダイス (さいころ)

ヘヴィギアブリッツ!は、6面体のダイスを複数個使用します。使用するダイスの数はルール上では「XD6」と表記されます。例えば2D6は2個のダイスを使うことを意味します。各プレイヤーはダイスを6~8個使用します。

## ベースダイス (2D6)

原則としてすべての判定は修正を適用する前に2D6を使用します。これをベースダイスと呼びます。

## ゼロダイス

修正を適用した結果、使用できるダイスの数が0以下になる場合でも、ロールには必ず「1D6」を使用できます。



ヘヴィギアブリッツ!コマンドトークンパック (中立勢力)

スキルポイントやコマンドポイントを表すものです。便利な小型メジャー付きです。各派閥のデザインのものもあります。



## ルール/判定の仕方

ダイス判定には、まず最初にダイス数の修正を適用して「ダイスプール」を決定し、次にダイスプールのさいころをすべて転がします。最も高い数字を出した出目1つを選び「リザルトダイス」呼びます。この数字が判定結果になります。

例：2D6の結果が **3** **4** でした。

→この判定の「リザルトダイス」は **3** です。

## TN(スレッシュールドナンバー)/目標値

すべての出目には、「TN/目標値」が設定されています。この後に必要な出目が「数字+」と記載されます。ダイスロールの出目のうち何個のダイスがTN以上だったかを記録する必要があります。

例：TN4+(目標値：出目4以上)が設定された判定で3D6の結果が **3** **4** **5** でした。

→この判定でTN以上のダイスは **4** **5** の2個です。

多くの判定では、TN以上のダイスは、リザルトダイスに加算されます。上記の例だと **4** がリザルトダイスになるため、**3** だけがTN4+以上なので1個の追加成功として扱われます。追加成功1個につき判定結果が+1されます。

→この判定の「リザルトダイス」は **3**、TN4+以上の **4** が1個あるため判定結果が+1され、判定結果6となります。

## スキルレーティング

モデルのデータには、GU、PI、EWと呼ばれる3種類のスキルが記入されています。それぞれのスキルの項目は関連する判定のTNとして利用され、必要な出目を表す数字が併記されています。

→GU (ガナリースキル) /射撃スキル

→PI (パイロティングスキル) /操縦スキル

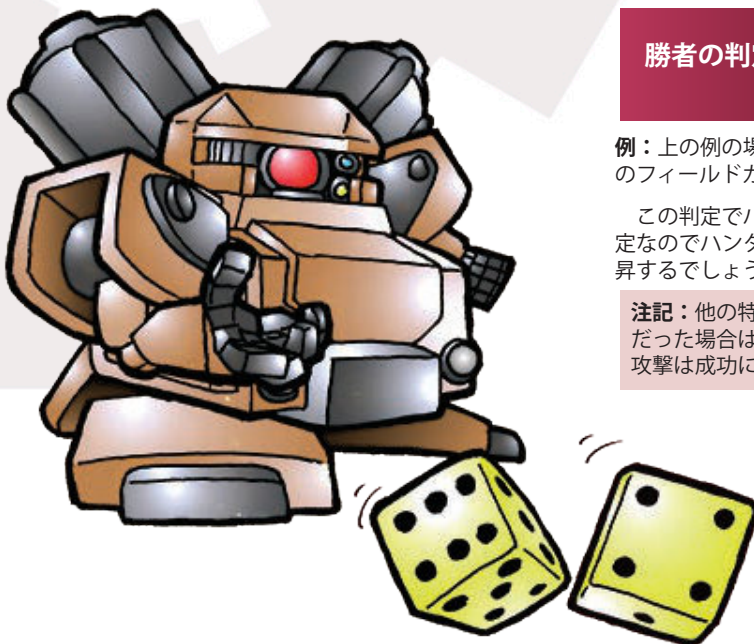
→EW (エレクトリックウォーフェアスキル) /電子戦スキル

また、一部の指揮官モデルにはその階級によって決まるイニシアティブスキルが設定されています。詳細はフォースリーダー(p18)を参照してください。

例：ユートピアのPazu-Recce N-KIDUのスキルにEW 4+と記入されています。

これは電子戦スキルがTN4+という意味で、このモデルがEWスキルを使ってダイスを振る場合TN4+として使用されます。

注記：一般的にこの数値は低いほど有利です。ルールで「スキルが1段階良くなる」とかかれている場合、スキルの数値は低くなります。同様に「スキルが1段階悪くなる」と書かれている場合は、スキルの数値が増えます。



## オポーズドロール/対抗判定

対抗判定は、2つのモデルが互いに優劣を競う判定です。以下はその例になります。

・GUスキル vs PIスキル：あるモデルが他のモデルに対して射撃攻撃をした。

・EWスキル vs EWスキル：あるモデルが他のモデルのジャミングをしかけた。

対抗判定は、各プレイヤーのベースダイスにこの判定にかかる修正分のダイスを、加算→減算したあとにすべてのダイスを振ります。

最初に「リザルトダイス」を決め、次に、リザルトダイスを除いたダイスの中からTN以上のものを数えて追加成功の数え数えます。

最も高い結果を得たプレイヤーの勝利になります。

例：ハンター(GU 4+)がフィールドガン(PI 6+)に射撃攻撃を宣言します。3D6の攻撃の結果は **3** **4** **5** でした。

射撃攻撃のリザルトダイスは **3** です。GU4+なので **4** の出目により追加成功が+1となり「判定結果7」になります。

攻撃を受けたフィールドガンは防御のためにダイスを振ります。防御修正を得て3D6を振った結果は **3** **4** **5** でした。

防御のリザルトダイスは **3** です。PI6+のため残りの **4** **5** の出目は追加成功になりません。このため「判定結果4」になります。

最期に2つの結果を比較します。フィールドガンの4の防御に対しハンターの攻撃は7なので攻撃が命中します。

## 判定結果の同数値

対抗判定の判定結果が同数の場合、原則として「攻撃/能動側」が勝利になります。

一部のルールではこのルールが変更されます。

例：ハンターの攻撃とフィールドガンの防御の判定が共に「判定結果4」の場合「攻撃側」のハンターが勝利します。

## MOS(マージンオブサクセス)/成功度

対抗判定に勝利した時の判定結果の差分をMOS/成功度と呼びます。攻撃判定など、一部の判定MOSが高いほど、その効果が大きくなります。

例えば攻撃判定ならば、MOS数値だけ相手に与えるダメージが上昇します。

勝者の判定結果 - 敗者の判定結果 = MOS : X

例：上の例の場合、勝者のハンターは「判定結果7」で敗者のフィールドガンは「判定結果4」でした。

この判定でハンターはMOS:3を得ます。(この判定は攻撃判定なのでハンターがフィールドガンに与えるダメージが3上昇するでしょう。)

注記：他の特性でルールが上書きされない限り「MOS:0」だった場合は、「攻撃/能動側有利」の原則に従い、この攻撃は成功になります。

## インデペンデントロール/個別判定

個別判定は、モデルがスキルを使用して何かのアクションに挑戦する時に使用します。この判定は対抗判定ではないため、アクションを行う1人のプレイヤーのみが判定をし、原則として判定の成否は対象のモデルにのみ適用されます。

以下は個別判定の例です。

- ・PIスキル：危険地形を移動する。（危険地形判定）
- ・EWスキル：戦闘中に「オーダー/命令」を発令する。

個別判定は、ベースダイスにこの判定にかかる修正分のダイスを、加算→減算したあとにすべてのダイスを振ります。

➔少なくとも**1個以上のダイスがTN以上**の場合、この判定は成功になります。

すべてのダイスが**TN未満**の時は**個別判定が失敗**します。

## エクスクルーシブロール/特別判定

特別判定は個別判定に似ていますが、一般的な判定と違い、この判定専用の1つ以上の特殊ルールがあります。

（専用修正値、TN値指定、使用ダイス数指定など）

以下は特別判定の例です。

- ・TN4+,2D6：エアドロップ配置判定
- ・PIスキル、2D6+特殊修正：落下ダメージ判定

➔特別判定を使用する場合、その項目で特別判定を実行するために必要なすべての情報が説明されます。

## ダイスマデファイア/修正値

判定を行う場合、ゲーム効果によって使用するダイスの数が加算または減算されます。これを「**修正値**」と呼びます。修正値は「**+XD6**」または「**-XD6**」と表記され、Xの値だけベースダイスが増減します。

1つ判定には複数の修正値が適用されますが、特に断りが無い限り、**同名の修正値は2回以上適用されません**。

**例**：あるモデルが複数のソースから「クリップル/中破」状態を適用する効果を得るような状況でも、「クリップル/中破」による修正値は累積せず「**-1D6**」だけ適用されます。

## リザルトモデファイア/判定結果修正

一部の「トレイツ/特性」やルールは、「判定結果」を直接修正します。例えば、「Precise」特性は、最適距離での攻撃に「**+1R**」を与えます。これは「R（リザルト）/判定結果」を「**+1**」するという意味です。

**例**：Hunter（GU4+）が、オートキャノンを使用してPrecise射撃を選択します。2D6の対抗判定の結果は**6**でした。

この判定は「リザルトダイス」**6**に、GUスキルのTN4+以上の**6**により1個の追加成功を得て判定結果は6になります。最後にPreciseがもたらす**+1R**の判定結果修正によって「判定結果7」になります。

**注記**：ダイスの計算順番は2D6のベースに最初に「ダイスの加算」を全て適用し、次に「ダイスの減算」を全て適用します。（最低でも1D6が残ります。）最後に**+1R**を加えます。

## スキルモデファイア/スキルTN修正

一部のルールはスキルやTNを変更します。

スキル/TNは「**2+~6+**」です。修正が適用される場合でも**6+**より高くなることはなく、**2+**より低くなりません。

➔「**-1TN**」はスキル/TNが1段階向上する修正です。これにより判定に追加成功が入りやすくなり、良い結果を得る確率が上がります。（注：3+のスキルは4+よりも優れています。）

➔「**+1TN**」はスキル/TNが1段階悪くなる修正です。

（注：対抗判定ではTNは追加成功にしか影響しません。このため1D6しか振れない場合はこの修正は無視してよいと思います。）

## リロール/再判定

一部のトークン、SP(スキルポイント)、オーダー/命令、アップグレードの中には、モデルの判定に「リロール/再判定」を許可するものがあります。リロールが行えるプレイヤーは、**ダイスを振った後、その結果を適用する前に「リロール」を宣言**できます。

リロールを行う場合、振った**すべてのダイス**をもう一度振り直してその結果に従います。この時、たとえ最初の結果よりも悪くなったとしても**リロールの結果に従います**。

プレイヤーが複数の能力やトークンを持っていても、1回の判定は1回のリロールしか宣言できません。

もし、両方のプレイヤーがリロールを望む場合、適切な順番でリロール宣言を行い、両プレイヤーは同時にリロールをします。（※後出しでリロールはできません。）

以下は、リロールを許可するルールです。リロール宣言の順番や適用できる条件などの詳細は対応する項目で確認してください。

### リロールを許可するルール

SP(スキルポイント)

CP(コマンドポイント)

オーダー：トライアゲイン/士官の助言

オーダー：コーディネーターアタック/連携攻撃命令

リアクション：イバイド/回避運動

アクション：ハイディング/隠形

特性：Shield

特性：AMS

### SP(スキルポイント)

ベテランなどの一部のモデルはSP(スキルポイント)を持っています。このモデルはラウンド中にSPを消費することで、自身が行った任意のダイス判定をリロールできます。

SPの使用状況はトークンなどで分かりやすいように管理してください。

### CP(コマンドポイント)

コマンドモデル/指揮官は「CP(コマンドポイント)」を「1点」得ます。CPはSP同様にコマンドモデル自身がダイスを振り直すために使用できます。

CPの使用状況はトークンなどで分かりやすいように管理してください。

➔SPを持つモデルがコマンドモデル/指揮官に選ばれた場合、**SPは自動的にCPに変換**されます。

➔SPと違い、CPは「オーダー/命令」（p36）の発令にも使用できます。別項目を参照してください。



## シルエット

より柔軟な組み立てと塗装を可能にするため、モデルが占める測定可能な空間は「シルエット」によって定義されます。すべてのモデルは「ベース幅」とモデルデータの「高さ」能力値を用いて「シルエット」が決定されるため、たとえ、狙撃のために伏せた状態のギアのモデルを用意してもゲーム上の扱いに違いが生まれにくいようになっています。

シルエットとは架空の円柱または六角柱です。この架空の柱はモデルデータに記載される「高さ(インチ)」と「ベースの形状の幅」を持っています。戦車やストライダーなどのベースがないモデルは、実際のモデルと同じ形状の幅があるものとして仮定してください。

モデルデータの「高さ」はゲームのために設定された概念的なものです。実際のモデルは、記載されている高さとは多少異なる場合があります。

シルエットを確認する時、モデルが地形の後ろに隠れていて他のモデルから見えるかどうか疑わしい場合でも、モデルの横に規程を置き、モデルデータの「高さ」を確認するだけで簡単にLOS/射線の有無を判断できるでしょう。

シルエットを考える時、モデルが装備している武器の形状や、モデルの手足のポーズ、センサーブーム、シールド、手持ちのアイテムなどは、シルエットを決定する際に無視されます。例えば、ギアからライフル銃が伸びていても、シルエットは大きくなりません。(※例えば狙撃のために伏せた状態のギアのモデルでもこの処理は同じです。寝ている分ベースのサイズは楕円に近くなるかもしれませんが、ヘヴィギアのモデルのベース規定は自由度が高いので問題ないでしょう。この狙撃ギアの銃身がベースからはみ出しているシルエットには影響を与えません。)

## LOS(ラインオブサイト)/射線

「LOS/射線」は射撃攻撃をする時に確認します。対象モデルが地形に身を隠している場合にダイレクトアタックモードで狙うことができるかどうかの判断に使用されます。

攻撃モデルは「自分のシルエットの任意の場所」からLOSを確認できます。この時「少しでもシルエットが見える」状態のモデルに対して互いにLOSを持っています。LOSは必ず双方で成立します。

アクションまたは、リアクションを行うモデルは、そのモデルの任意の場所を決定します。LOSの始点はそのモデルのシルエットの一部であれば、どの点からでも引くことができます。

例えば、モデルベースの縁が地形から突き出ているだけでも構いません。しかし、シルエットの外にある銃の先端やアンテナなどからはLOSを引けません。

**注記：**LOSは360度どこにでも引くことはできますが、武器ごとに使用できる角度が異なるため、攻撃時のモデルの向きは重要になります。

ニュコール「シュヴァリエ」のシルエット

▲ベースから出ている銃身にはシルエットが無い。



シュヴァリエは2インチの「高さ」を持ち、40mmベースに乗っているため、このモデルのシルエットは「2インチ(約5センチ)x40mmの円柱」になります。

## メジャー/距離測定

ゲーム中、テーブル上のあるモデルや地点から、別のモデルや地点までの距離を測定する場合があります。

距離測定はすべて「インチ」で行われます。測定した距離の情報は秘密ではないので、あなたはいつでも対戦相手が行った距離測定の結果を確認できます。

距離測定する場合は、常にモデル同士のシルエットの一番近い点を結んでください。トークン、マーカー、地形、建物、その他テーブル上のどのようなアイテムについても同じです。距離測定をする場合は常に「あるアイテムの最も近い点から、他のアイテムの最も近い点までの距離」を測定します。

(※距離測定はLOSとは関係なく、距離だけを出すものです。)

AOEルールのように、モデルではなく戦场上的地点から距離測定をするルールもいくつか存在します。

ヘヴィギアは好きな時にいつでも任意の距離を測ることはできません。距離測定を行う場合、以下の条件を満たす必要があります。

【アクティブプレイヤー (ターン中のプレイヤー)】

- 自軍モデルの「センサーレンジ」
- 自軍モデルのセンサーレンジに収まる任意の2点間距離。
- 自軍モデルのセンサーレンジにある建物または地形の高さ。
- 攻撃など、対象の宣言を確定したアクションの目標までの距離。(これはモデルのセンサーレンジを超えて測ることができませんが、宣言の内容は変えられません。)

【パッシブプレイヤー (ターンではないときのプレイヤー)】

- 自軍モデルの「センサーレンジの半分」
- リタリエイト/報復やジャミング/妨害など、対象の宣言を確定したリアクションの目標までの距離。(これはモデルのセンサーレンジを超えて測ることができませんが、宣言の内容は変えられません。)

プレイヤーがアクション (またはリアクション) を宣言した後に、その目標が必要なレンジにないことが判明した場合、そのアクション/リアクションは自動的に失敗となり使用したリソースを失います。



## モデルの向きとアーク/射界

モデルには「向き」があります。モデルが向いている方向は「攻撃に使用できる武器」と「背後からの攻撃」が成立するかの判断に使用されます。

武器は武器ごとに設定されている「アーク/射界」にいるターゲットにのみ使用できます。

モデルはベースを基準に前後180度で「F（フロントアーク）」と「B（バックアーク）」の2つの標準的なアークが適用されます。アクティベーション中のモデルは自身の向きを自由に変更できますが同一ラウンド中に、FアークとBアークの武器を使用して同一のモデルを攻撃できません。

→アークが指定されていないすべての武器はFアークを持ちます。

→背後からの攻撃。攻撃モデルのシルエットが防御側モデルのBアークより後ろに完全に収まる場合、攻撃ロールに+1D6の修正値を得ます。（この時防御モデルのモデルタイプが「ビークル」の場合、この修正値は+2D6になります。）

一部の武器には「L（レフトアーク）」や「R（ライトアーク）」が指定されています。前後アーク同様、左右アークもモデルのベースを基準に左右180度で設定されます。アクティベーション中のモデルは自身の向きを自由に変更できますが同一ラウンド中に、LアークとRアークの武器を使用して同一のモデルを攻撃できません。

旋回式砲塔に搭載された武器は「T（タレットアーク）」を持ちます。Tアークの武器は現在のモデルの向きにかかわらず任意の方向に攻撃できます。

これらのアークを決定するのは、モデルを見れば簡単に判別できるでしょう。一般的にはモデルの胴体を使用して、そのモデルの現在の向きを決定します。

また、プレイヤーはベースを上手く塗り分けることで、ベースでアークを判断できるようにできます。この方法は、モデルが体をひねったポーズをとっている時など、アークがはっきりしないときに役立ちます。

プレイヤーはゲームを始める前に、双方のアークが不明瞭なモデルについて、合理的な判別方法を話し合っておく必要があります。

## Front Arc



## Back Arc

### センサーロック

全てのモデルは、センサーレンジと呼ばれる探知範囲を持ちます。モデルはセンサーレンジ内にある他のモデルや戦場のポイントを自動的に検出しロックオンします。これを「センサーロック」と呼びます。（センサーロックは自動で行われ、判定やアクションは必要ありません。）

特に明記されていない限りすべてのモデルは「センサーレンジ18インチ」を持ちます。センサーレンジはモデルのシルエットから泡のように球形に広がっています。

モデルは、ヘビーカバーやステルス特性などのいくつかの効果によりセンサーレンジ内をセンサーロックできない場合があります。（距離を知ることはできません。）

### フォーメーション/隊列

一部のルールの恩恵を受けるためにはそのモデル同士が隊列状態である事を必要とします。以下の条件を全て満たす場合、2つのモデルはお互いに「インフォーメーション/隊列状態」であると考えられます。

- 同じCG（コンバットグループ）に属している。
- 互いの距離が6インチ以内である

**注記：**ヘヴィギアではCGの隊列状態は強制ではなく、モデルは隊列状態を常にとる必要はありません。

緑の円はコマンドモデル/指揮官から6インチの範囲です。  
外周にいる3つのモデルはそれぞれ、指揮官と「インフォーメーション/隊列状態」にあります。



## モデルタイプ

ヘヴィギアブリッツ!では、多種多様なモデルがいくつかのタイプに分類されています。これらのモデルタイプには、そのモデルタイプにのみ適用されるルールがあり、後述するルールが変更されます。

### ▶Gears

ギア/汎用人型兵器

### ▶Striders

ストライダー/歩行式装甲戦闘車輛

### ▶Vehicles

ビークル/装甲戦闘車輛

### ▶Drone

ドローン/小型無人機

### ▶Airstrike Counters

エアストライクカウンター/航空支援カウンター

### ▶Infantry

インファントリー/歩兵

### ▶Cavalry

キャバルリー/騎兵・バイク兵

### ▶Terrain

テレイン/地形

### ▶Area Terrain

エリアテレイン/エリア地形

### ▶Buildings

ビルディング/建物

## ギアとストライダー

「ギア」とはセラノヴァで生まれた人型戦闘機械を示すものですが、ルール上では他勢力が使用する類似した兵器も全て「ギア」に分類されます。CEFのフレーム、ユートピアのアーミガー、エデンのゴーレム、そしてカプリスの小型マウントなどの異なる兵器もルール上は「ギア」とみなされます。

「ストライダー」はギアの親戚ともいえる足で歩行する戦闘車輛です。その多くは大型で重装甲であり素早い移動ができませんが高い攻撃力を持ちます。

ヘヴィギアブリッツ!は「ギア」と「ストライダー」の戦闘を軸にしたゲームであり、これらのモデルタイプには追加ルールはありません。

しかし、いくつかのアップグレードには「ギア」または「ストライダー」専用のものであるでしょう。



Pit Bull  
ピースリバー“ピットブル” (ギア)



Drake  
サウス“ドレイク” (ストライダー)



Arbalestier  
ニュコール  
“アーパレスティア” (ギア)



Scorpion  
ノース“スコーピオン” (ビークル)



Voltigeur  
ニュコール  
“主力戦車 ボルテールージュ” (ビークル)

## ビークル

ホバータンクやAPC/装甲兵員輸送車輛、トラック、攻撃ヘリなど、現代でも見られるような様々な車輛は「ビークル」に分類されます。通常、車輪や履帯など1種類の移動モードが設定されています。一部のモデルは水陸両用モードやジャンプジェットなどのオプション機能があります。

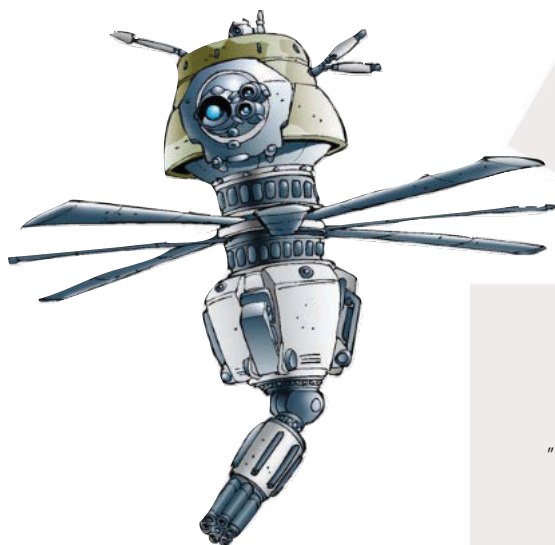
ビークルは、背面からの攻撃に対して脆弱性があります。このため、攻撃側に有利な状況を与えてしまうことがあります。

→攻撃モデルが「ビークル」タイプのモデルの「Bアーク」から攻撃をする(=ビークルを背後から攻撃する)とき、攻撃側は「攻撃+2D6」の修正値を得ます。

## ドローン (ユニバーサルドローン)

自立型の無人機であるドローンは部隊に便利な能力を提供します。以下のルールは、モデルタイプが「ドローン」のモデルにのみ適用されます。

- ➔カバー修正値を使用する場合、防御+1D6ではなく「防御+2D6」を使用できます。
- ➔他モデルにカバーを提供しません。
- ➔「デストロイ/破壊」状態になると、残骸を残すことなくテーブルから取り除かれます。
- ➔他モデルはドローンモデルの上を通過して移動できます。しかし、ドローンモデルの上で移動を終了できません。
- ➔ドローンはアップグレードを購入できません。
- ➔ドローンだけのCG (コンバットグループ) は作成できません。ドローンCGにはCGLなどの指揮官となる、「ドローンではないモデル」が最低1体必要です。
- ➔フォースは同種のドローンを最大で5モデルまで使用できます。(リコンフンはこの例外です。)



## インファントリー

「インファントリー」モデルタイプは人間の兵士だけではありません。CEFの遺伝子強化兵のGRELや、戦闘サイボーグのFLAILまで、様々な兵種を表しています。以下のルールはモデルタイプが「インファントリー」のモデルにのみ適用されます。

- ➔360度の「Fアーク」を持ち「Bアーク」がありません。
- ➔「ビルディング」に入ることができます。
- ➔カバー修正値を使用する場合、防御+1D6ではなく「防御+2D6」を使用できます。
- ➔他モデルにカバーを提供しません。
- ➔「デストロイ/破壊」状態になると、残骸を残すことなくテーブルから取り除かれます。
- ➔「AI(アンチインファントリー)」特性を持たない武器は、1回の攻撃で最大「2ダメージ」までしか与えられません。
- ➔「AP:X」特性は効果がありません。
- ➔他モデルはインファントリーモデルの上を通過して移動できます。しかし、インファントリーモデルの上で移動を終了できません。
- ➔インファントリーモデルは大きなベースに乗せて運用されますが、彼らは「人間サイズ」が通ることが可能な地形をそのベースを無視して通過でき、ベースサイズにとらわれることなく「人間サイズ」が入れそうな場所に留まったり「収まる」ことができます。



Peace River Infantry Squad  
ユニバーサルモデル  
"ピースリバー歩兵分隊" (インファントリー)



Peace River Sniper Team  
ユニバーサルモデル  
"ピースリバー狙撃班" (インファントリー)

## エアストライクカウンター

ハイテク戦闘機や爆撃機が一瞬で戦場上空を通過します。ヘビーギアブリッツ! では、これらの高速で移動する攻撃機を「エアストライクカウンター」として表現します。このモデルはどの派閥でも購入できます。

- ➔他のモデルのようにテーブル上に配置されません。テーブルの横に配置され、適切なフェイズに起動します。エアストライクフェイズ (p37) を参照してください。
- ➔Bアークを持たず、武器やECM 特性によって「ヘイワイヤー/攪乱」状態になりません。
- ➔フォースのオプションとして購入され、CG (コンバットグループ) に含まれません。(航空支援の権利です。)
- ➔例外が無い限りアップグレードを購入できません。

ノース系攻撃機  
"G-7レッドジャケット"



サウス系攻撃機  
"RL-5A ケツァール"



ピースリバー、ブラックトン系VTOL  
"HS-3 ブラックウインド"



CEF系気圏戦闘艇  
"TAEF-54"

Airstrike Counters  
ユニバーサルモデル  
(エアストライクカウンター)

## キャバルリー

「キャバルリー」は騎獣兵や、ホバーバイク、オートバイ、ATV/オールテレーンビークルなど、小型で高速な移動手段を利用する兵士達を表しています。「キャバルリー」モデルには以下のルールが適用されます。

- ➔カバー修正値を使用する場合、防御+1D6ではなく「防御+2D6」を使用できます。
- ➔他モデルにカバーを提供しません。
- ➔「デストロイ/破壊」状態になると、残骸を残すことなくテーブルから取り除かれます。

(※インファントリーとは違いA! 特性を持たない武器でなくても容易にダメージを与えることができます。)



Lizard Riders  
ユニバーサルモデル  
"リザードライダー" (キャバルリー)

## テレイン/地形

テレイン/地形情景モデルは、ほとんどのテーブルトップウォーゲームにおいて重要です。テレインはゲームへの没入感を高めるだけでなく、モデルにカバー/遮蔽を提供し、高低差や視界の違いなど様々な戦術要素を加えます。

- テレインは「AOE : X/範囲攻撃」特性や「Split/分散射撃」特性のセカンダリーターゲットに指定できません。
- テレインを「AOE : X」特性のプライマリーターゲットとして攻撃する場合、他のモデルと異なり、テレインの中心を指定する必要はなく、テレインのシルエットの任意の点をAOE発生の起点とできます。(つまり周囲のモデルを巻き込みながら地形を攻撃できます。)
- すべてのテレインに「Stationary/固定施設」特性があります。この特性は、常にプレイスピードを選択しているものとして考え、攻撃+1D6、防御-1D6の修正が入ります。
- テレインは武器を使用する時に暫定的にBアークを使用することはありますが「Bアーク」を持ちません。(攻撃側はBアークの攻撃ボーナスを得られません。)
- テレインはアップグレードを購入できません。このためFTロールのCGにはCGLが入りません。
- 原則としてテレインはアクティベーションしません。ユニバーサルモデルリストの「テレイン」モデルに記載される「A (アクション) 値」はフォースコンストラクション/軍の構築 (p38-45) で使用するための暫定的なものです。

DreamPod9が販売するテレインモデルはユニバーサルモデルリストでモデルデータが提供されています。これらのテレインは通常のテレイン同様に戦場に配置するだけでなく、一般的なモデルのようにダメージを与えて破壊することができます。また、プレイヤーはフォースの戦力の一部としてテレインを編成に組み込むことも可能です。その場合、アクセントに使う程度が良いでしょう。

また、現在の市場には様々なテレインが存在し、選択肢は無量大です。もちろん自作することもあるでしょう。もちろんこれらのテレインにはモデルデータはありません。しかし以下に指標を与えることができます。

→ あなたの用意したテレインモデルがDreamPod9のテレインと類似性がある場合、ユニバーサルモデルリストで提供されるモデルデータを流用できます。

→ 以下の表を参考にし、対戦相手と話し合っって地形の要素に見合ったステータスを用意してください。

分類	見た目	Armor	H/S
ライト	樹木、看板、プレハブ小屋	4	4/0
ミディアム	商用施設、民間施設	7	7/0
ヘビー	岩、軍事施設、防衛陣地	10	10/0



Barnaby Wreck  
ユニバーサルモデル

“バーナビー輸送車両の残骸” (テレイン)

## テレインの破壊

「デストロイ/破壊」状態になったテレインは、ゲームボードから取り除かれ、危険なエリア地形に置き換わります。他の選択肢としていくつかの会社がオプション販売している「破壊された」バージョンの建物を持つ地形を使用する方法もあります。

いずれにせよ、破壊されたテレインを危険地形に置き換えることは強制ではありません。重要なのはゲーム中にテレインが破壊されると何が起るかを、ゲーム開始前に対戦相手と話しあって共通の認識を作ることです。

また、すべてのテレインが破壊できるわけではありません。「Demo:X」特性のように、地形や建物を破壊するために設計された武器もありますが、それらの武器で丘を完全に破壊できると考えるのは奇妙です。丘や崖などの地形や、一体化している巨大な要塞などは「モデルデータの無い破壊不可能なヘビーテレイン」として扱ってください。



Small Stonehead

ユニバーサルモデル  
“ストーンヘッド (小)” (テレイン)



Large Stonehead

ユニバーサルモデル  
“ストーンヘッド (大)” (テレイン)



Stoneheads in Sand

ユニバーサルモデル  
“砂に埋もれたストーンヘッド” (テレイン)

(※ヘヴィギアの舞台である惑星テラノヴァには先人文明のものと思われる謎の人面石が各地に多く点在しています。つまりこれ置いとけばだいたいテラノヴァの戦場になります。)

## エリアテレイン

テレインはルール管理上、「エリアテレイン」に分類した方が良い場合があります。エリアテレインはテレインの一種で、ルール上テレインとして扱われます。

エリアテレインは、森林地帯や、公園、岩の多くある領域など、複数の地形要素をまとめて1つのテレインとして扱い、カバー/遮蔽効果の判断を容易にします。

### エリアテレインのルール：

- ➡ エリアテレインは、厚紙や布などを切り抜きエリアを区別するための「明確な境界線」を用意する必要があります。
- ➡ エリアテレインは明確なエリアの境界線を持つ一つのテレインとして扱われます。このエリアテレインは、そのエリア内にある「一番高い地形モデル」に等しい「高さ」と「明確な境界線」の幅に等しい「シルエット」があります。
- ➡ エリア内にいるモデルに攻撃モデルのLOSが通る場合、常に「パーシャルカバー/部分遮蔽」を提供します。
- ➡ エリア越しモデルがいる場合にも、原則としてエリアテレインは「フルカバー/完全遮蔽」を提供せず、ダイレクトアタックを阻止しません。(※「広い森林エリアはエリア越しの場合LOSが通らない」など、必要に応じて柔軟に話し合しましょう。)
- ➡ 「明確な境界線」内は「ディフィカルト/移動困難」として扱われます。「H(ホバー)移動タイプ」を持つモデルは、移動するエリアテレインのシルエットの「高さ」が「1インチ未満」の時この地形を無視して移動できます。
- ➡ エリアテレインは破壊できません。
- ➡ ユニバーサルモデルリストの「トレンチ/塹壕」を除き、エリアテレインはフォースコンストラクションで購入できません。(塹壕は歩兵専用のエリアテレインです。)
- ➡ エリアテレインはアップグレードを購入できません。このためFTロールのCGにはCGLが入りません。



Trench  
ユニバーサルモデル  
"トレンチ" (エリアテレイン)



Badlands Outpost Set  
バッドランド要塞セット (ビルディング)  
写真は、ユニバーサルモデルリストにある複数のビルディングモデルが使用されています。

## ビルディング

ビルディング/建物もテレインの一種で、ルール上はテレインとして扱われます。それに加えてモデルがこの施設を利用するためのいくつかの特殊ルールがあります。

「インファントリー」と「ドローン」は「Occupancy:X」特性を持つ「ビルディングの中に入る」ことができます。

同様に「ギア」「ストライダー」「キャバルリー」「ビークル」の場合は、両プレイヤーが適切と認める場合のみ「ビルディングの中に入る」ことができます。

使用する情景モデルに依存しますが可能であれば、ビルディングに出入りをするための入口を指定しておくことを推奨します。

### ビルディングのルール：

- ➡ 内部にいるモデルへのLOSを妨げません。このため常に「パーシャルカバー/部分遮蔽」を提供します。
- ➡ 同一のビルディング内部にいるモデル同士で射撃攻撃をする場合、双方がカバー/遮蔽の防御修正値を使用できます。
- ➡ ミディアムまたはヘビーに分類される屋根のあるビルディングの中にあるモデルはインダイレクトモードの攻撃の対象になりません。屋根がない場合や、屋上にいるモデルはこの例外になります。(※一方で、ビルディングの中から外にいるモデルに対しては通常通りにインダイレクトモードで攻撃可能です。)
- ➡ ビルディング内にいるモデルの位置はマーカーなどを利用して明確化してください。
- ➡ ビルディング内にいるモデルは、クライミング/登攀(とうはん)(p23)ルールを使用することなく、通常の移動で垂直方向に移動できます。これらのモデルが現在何インチの高さにいるかをマーカーなどでメモしてください。
- ➡ ビルディングはアップグレードを購入できません。このためFTロールのCGにはCGLが入りません。

### ビルディングの破壊：

ビルディングが「デストロイ/破壊」状態になると、中にいたモデルは「イモビライズ/移動不能」トークンを受け取り、破壊された「建物の高さ1インチにつき1ダメージ」を受けます。このダメージは「FieldArmor」特性や他のルールによって一切軽減されません。また、インファントリー、キャバルリー、ドローンモデルの場合は、破壊された「建物の高さ1インチにつき2ダメージ」を受けます。

加えて、建物が破壊されたときに高い位置にたモデルは「フォーリング/落下」の判定(p23)が必要になります。

(※惑星テラノヴァにはSF的なドーム建築以外にも居留地によって現代的なビルや歴史的なレンガ造りなど様々な形状の建物が混在しています。)



## セットアップ/ゲームの準備

この章ではヘヴィギアブリッツ!のゲームの準備について説明します。セットアップは以下の手順で行います。

- ① 編成の説明
  - ② 戦場の準備
  - ③ フォース/軍の初期配置
  - ④ 指揮官の指定
  - ⑤ 作戦目的の選択と配置
- 準備完了!

### セットアップルール

プレイヤー同士はセットアップ手順の最初に「セットアップルール」をします。これは「イニシアチブフェイズ(p20)」と同様に、フォースリーダーモデル同士が行う対抗判定として処理します。

この判定はフォースリーダーの「イニシアチブスキル」と「2D6」で行う対抗判定になります。

- ➡セットアップルールの勝者は「どちらのプレイヤーがそのステップを先に実行するか?」を選択できます。
- ➡フォースリーダーは自身のCP(コマンドポイント)を消費してセットアップルールのリロールを行えます。そうする場合、宣言はセットアップルールの敗者から先に宣言をします。(すべてのリロールは同時に行われます。)
- ➡この判定には能動側が無い場合、ロールの結果が同じ場合は、勝敗がつくまでリロールを続けます。
- ➡リロールで使用したフォースリーダーのCPは①~⑤までのセットアップが完了するとリフレッシュします。

### セットアップ①：編成の説明

通常、プレイヤーは事前に対戦相手と相談して戦いの規模を決めます。これは「TV(スロットバリュー/脅威値)」と呼ばれる戦力構築ポイントを決め、フォースを構築することを意味します。「準備(p4)」と「フォースコンストラクション/軍の構築(p38-45)」参照。

このステップはフォースを公開し、お互いにモデルや塗装を見せあいながら、あなたのフォースがどんなアップグレードをしているか、見た目と違うことがあるかなどを相手に説明します。秘密の情報はありません。

(※セットアップルールする意味ないやつ)

### セットアップ②：戦場の準備

ゲームボードに配置されたテレインは、モデルの移動経路や戦い方に大きく影響を与える要素です。ヘヴィギアブリッツ!を遊ぶ場合、テーブル上に見た目の40%以上にテレインがあるような込み入った戦場で楽しく遊べるように設定されています。

(※面積で言うと盤面の2割ほど。2.4インチ四方に建物やエリア地形が5つ以上ある状態を目指すという感じになります。メディアムの硬さのテレインを多めすると良いでしょう。)

目安として、初期配置の段階で双方のモデルが十分に隠れることができる状態です。お互いのLOSを遮るように地形を上手く配置するとゲームが面白くなります。

(※戦場中央に背の高い地形を置くのが便利な方法です。)

もちろんこれは提案に過ぎません。ミッションに物語を組み込んでいる場合や、戦力差のある平等でないTVで遊ぶ場合など、状況に応じてテレインは自由であるべきです。

いずれにせよ、プレイヤーは互いに納得のいく方法で戦場をセットアップしてください。

テレインをセットする方法の1つに、ゲームボードが十分に見栄えがするようになるまで、各プレイヤーが1つつテレインを交互に配置する方法があります。

もちろん誰かが事前に準備していても問題ありません。

一つ注意してほしいことは、テレインがうまく配置されていないと、偶然に片方のプレイヤーに大きなアドバンテージを与えてしまうことがあります。これは、テレインの数が少なすぎる時に起こりやすいです。

(※エリアテレインや山などの自然物は比較的簡単に用意でき戦場を埋めることができる良い解決策になります。道路や滑走路など開けた場所には車やコンテナなどを置くとかバーニャカカバー/部分遮蔽を提供したり、LOS遮ることができるでしょう。テンションの上がるかっこいい戦場を目指しましょう!)

下の表はテーブルサイズの目安になります。

ゲーム規模	推奨戦場サイズ
50 TV以下	4x4フィート
100 TV前後	4x4 ~ 4x6フィート
150 TV以上	4x6 ~ 6x6フィート

ゲームボードの大きさはプレイヤーの好みと利用可能なものに大きく依存するためあくまでも目安です。もし、2フィート×2フィートのテーブルしかないのであれば、移動速度、射程距離、AOEなどの、計測に関わるものをすべて半分にして遊ぶこともできるでしょう。

テレインは、箱やプラスチック容器、その他の家庭用品など用意できる単純なものでもかまいません。もちろん3Dモデルを使用したり、ペーパークラフトを用意するなど、戦場の見た目にこだわることはとても良いことです。

前述したように、DreamPod9のWebサイトにもテラノヴァの建築物など多くのテレイン商品があります。また、無料でダウンロードできるペーパークラフトも併せてご利用ください。

ヘヴィギアブリッツ!のミニチュアは一般的に「12mmサイズ」または「1:144スケール」と呼ばれる縮尺で遊ばれます。類似するものに10mm(1:150)から15mm(1:100)やN-Scaleがあり、これらの情景モデルはほぼすべての地形がこのゲームに適合するでしょう。

市場には実に様々な地形があります。プレイヤーはゲーム前に戦場の地形について話し合い、各特徴に使用するルールについて合意しておく必要があります。

戦場とモデルがどのように相互作用するかに関するルールは、ルールブック中の数カ所に記載されています。

以下のルールにも注意してみてください。

- ▶ テレイン(p14)
- ▶ エリアテレイン(p15)
- ▶ ビルディング(p15)
- ▶ サーフェス/移動に影響を与える地形(p22)
- ▶ クライミング/登攀(p23)
- ▶ ウォール/壁(p23)
- ▶ フォーリング/落下(p23)
- ▶ 40mm地雷マーカーとマインフィールド地雷原(p24)
- ▶ カバー/遮蔽(p25)
- ▶ 高所からの攻撃(p27)
- ▶ 「JetPack:X」特性(p48)
- ▶ 「JumpJet:X」特性(p48)



Longbow Jager

サウス「ロングボウジェガー」(ギア)

## セットアップ③：フォース/軍の初期配置

ゲームテーブルには、向かい合う2つの長辺に12インチの配置ゾーンがあります。プレイヤーはゲームテーブルの長辺を1つ自軍配置ゾーンとして選択し、自分のフォースからCG(コンバットグループ)を1つ配置します。

モデルは通常移動できない場所には配置できません。例えば、サウスのヴィシゴース主力戦車はビルの屋上に配置されることは無いでしょう。

両プレイヤーは交互に1つずつ自軍のCGを配置します。両プレイヤーのすべてのCGの初期配置が終わるとこのステップは終了します。

→条件を満たすCGは1種類のスペシャルデプロイメント/特殊配置ルールを利用できます。

→「Transport : X/Y」または「Occupancy:X/Y」特性を持つモデルは、異なるCGに所属するモデルを乗車させた状態で初期配置できます。そうする場合、どのグループのモデルが乗車中であるかを対戦相手に説明し、わかりやすい状態にしてください。(乗車中のモデルの情報は秘密ではありません)。

→牽引中のモデルは特別配置に参加できません。

## スペシャルデプロイメント/特殊配置

特殊配備は条件を満たすモデルまたはCGが自軍配置ゾーン以外に初期配備ができるようになるルールです。

(※「フォーメーション/隊列(p11)」も参照)

→モデルが複数の特殊配備を利用できる場合、1つを選択してください。

→いかなる方法でも対戦相手の配備ゾーンにモデルを初期配置できません。

→「Transport : X/Y」または「Occupancy:X/Y」特性を持つモデルは、乗車中のモデルの影響を受けずに特殊配置を利用できます。

(例：特殊配置：スペックオプス/特務配置をする輸送車にSOユニットではない歩兵モデルが乗車できます。)

## 特殊配置：エアドロップ/空挺配置

CGのすべてのモデルが「Airdrop」特性を持つ場合、自軍配置ゾーンを12"拡張した自軍中立ゾーンに初期配置できます。

→すべてのモデルは、CGのコマンドモデル/指揮官 (CGLや2IC) と一緒に「インフォーメーション/隊列状態」である必要があります。

→空挺配置をした各モデルにつき、2D6でTN4+の特別判定を行ってください。1個以上のダイスがTN以上の場合、この判定は成功になります。(※リロールはできません。)

→判定に失敗したモデルは1ダメージを受けた状態で配置されます。

## 特殊配置：リコン/偵察配置

プライマリーユニットが「RC」のCGは、自軍配置ゾーンを6"拡張した自軍中立ゾーンに初期配置できます。

→すべてのモデルは、CGのコマンドモデル/指揮官 (CGLや2IC) と一緒に「インフォーメーション/隊列状態」である必要があります。

## 特殊配置：スペックオプス/特務配置

CGを構成するすべてのユニットが「SO」の場合、自軍配置ゾーンを12"拡張した自軍中立ゾーンに初期配置できます。

→すべてのモデルは、CGのコマンドモデル/指揮官 (CGLや2IC) と一緒に「インフォーメーション/隊列状態」である必要があります。

→すべてのモデルは、テーブルの端から6インチ以内に配置される必要があります。

## 特殊配置：フォーティフィケーション/要塞配置

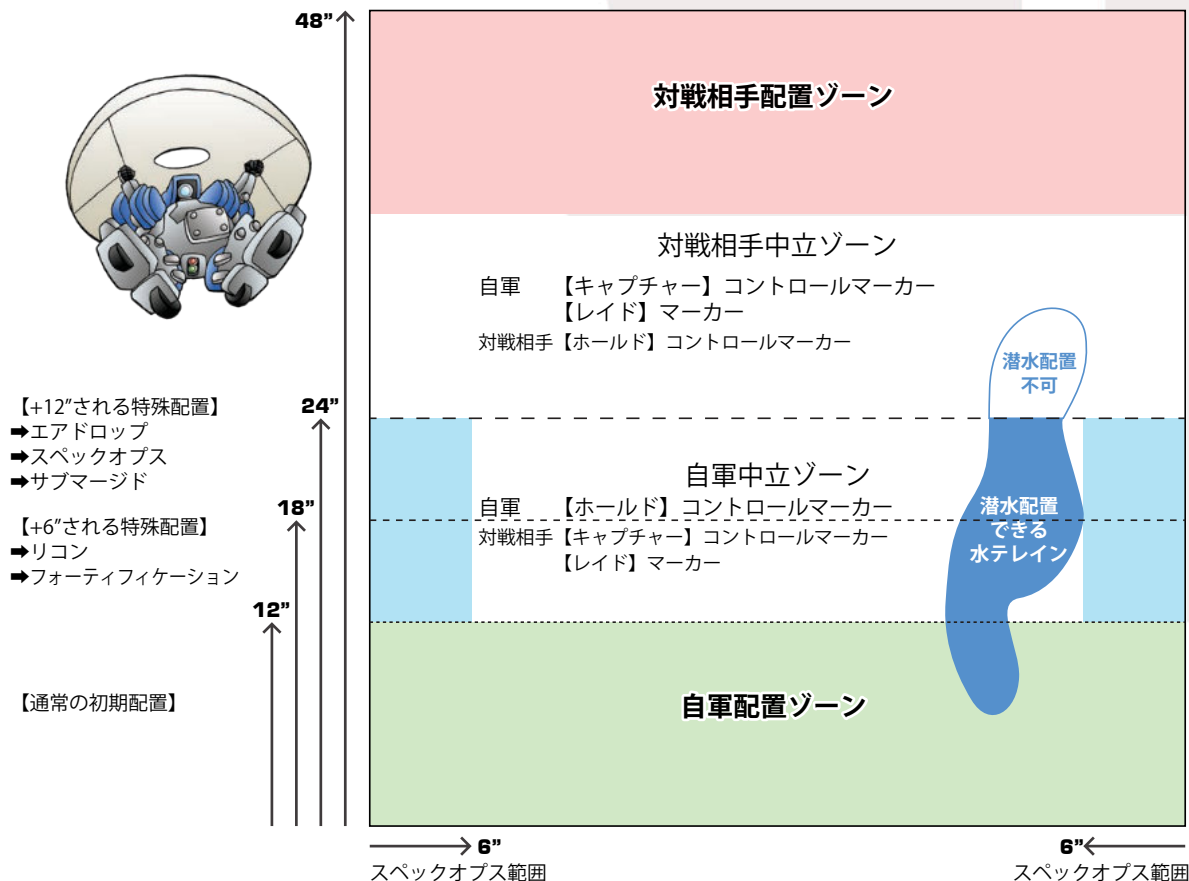
「FT」ユニットは自軍配置ゾーンを6"拡張した自軍中立ゾーンに初期配置できます。

→ビルディング (建物トレイン)の上には配置できません。

## 特殊配置：サブマージド/潜水配置

「Sub」特性を持つモデルは、自軍配置ゾーンを12"拡張した自軍中立ゾーン内にある「水トレイン」に初期配置できます。

→このモデルは「ハイディング/隠形」トークンを得た状態でゲームを開始します。



## セットアップ④：指揮官の指定

コマンドモデル/指揮官はC P(コマンドポイント)を持ち、C G(コンバットグループ)にオーダー/命令を発令し、必要に応じてイニシアチブロールを行うモデルです。通常、フォース/軍を構成する各C Gには、C G L(コンバットグループリーダー)と呼ばれるコマンドモデル/指揮官が1名配置されます。プレイヤーはフォースコンストラクション/軍の構築を行う時に、コマンドモデルを指名します。この時、追加コストを払うことで予備のコマンドモデルを迎え入れたり、指揮権の高いコマンドモデルを使用できます。

▶C G Lはコストを必要とせず指名できます。(※ただし、F Tロールのユニットとインディペンデントオペレーターを選択したデュエリストはC G Lに指名できません。)

▶プレイヤーは作戦目的の選択前に自軍のコマンドモデルとフォースリーダーを相手に知らせる必要があります。

### フォースリーダー

イニシアチブロールとセットアップロールはフォースリーダーのイニシアチブスキルを使用します。

フォースリーダーは軍で最も指揮権が高いモデル1機が指名されます。同じ場合はフォースを使用するプレイヤーが選択します。下の表がコマンドの性能になります。

略称	指揮権 (高い順)	イニシアチブ スキル	C P
TFC	タスクフォース コマンダー/総司令	3+	1
CO	コマンドイング オフィサー/司令官	4+	1
XO	エグゼクティブ オフィサー/副司令	4+	1
CGL	コンバットグループ リーダー/隊長	5+	1
2iC	セカンド イン コマンド/副隊長	5+	1
無し	一般機 (コマンドモデルではない)	6+	0

## セットアップ⑤：作戦目的の選択と配置

ヘヴィギアブリッツ！は対戦相手より多くのV P(勝利ポイント)を競うゲームです。このステップでは作戦目的を選択し、あなたのフォースのV Pの獲得方法を決定します。

▶各プレイヤーはゲームの規模50 T Vごとに1つの作戦目的を選択します。(例：150 T Vでは3つ選びます。)

▶各プレイヤーは自分のフォースに編成されているC Gを1つ指名し、そのプライマリーユニットのロールに対応する作戦目的を選択できます。

略称*	ロール	選択できる作戦目的
GP	ゼネラル/バーパス	【ホールド】【フラッグ】
SK	ストライク	【キャプチャー】【パイプサウエイ】
FS	ファイヤーサポート	【ワイゼムアウト】【クレーム】
RC	リコン	【ディティールスキャン】【ブレイクルー】
SO	スペックオプス	【アサシネート】【レイド】

\*：F T(フォーティフィケーション)ロールのC Gは作戦目的を選択できません。

注記：フォースコンストラクションをするときに同じプライマリーロールを持つC Gを3グループ以上入れると作戦目的の選択では不利になるかもしれません。

例えば150 T Vの戦いでは3つの作戦目的を選択しますが、あなたのフォースが3つのF Sグループの場合、2つのグループがそれぞれ【ワイゼムアウト】と【クレーム】を選択すると、3つ目のF Sグループは選択できる作戦目的が無い状態になってしまいます。そうなる1つの作戦目的が無い状態=相手より最大獲得V Pが2点低い状態でゲームを始める必要があります。

## 作戦目的の選択

プレイヤーは交互に順番に1つずつC Gを指定し、選択する作戦目的を宣言したあと、必要な対象にマーカーを配置してください。すべてのプレイヤーが必要な作戦目的を取得し終るか、適正な対象が無く作戦目標を選択できなくなるまでこの手順を繰り返します。

作戦目的の内容と対象は秘密ではありません。

▶プライマリーユニット1つはこのユニットが選択できる作戦目的を1つ取得できます。作戦目的の選択後、適正な対象や、地点に対応するマーカーを配置してください。

▶作戦目的は1 C Gにつき1つまで選択できます。

▶同名の作戦目的を複数回選択できません。

(例：2つのGPで【ホールド】を2回選択できません。)

▶セカンダリーユニットは作戦目的の選択には影響を与えませんが、相手の目的の対象にされる場合があります。

## マーカーごとの配置方法

すべての作戦目的は「マーカー」を配置する必要があります。マーカーは抽象的なものであり破壊できません。

マーカーを自作する場合、直径40mmを超えないようにしてください。

▶【レイド】マーカーはゲームボード上の「地面の高さ」に直接配置してください。(※マーカー同士は近くても良さそうです。)

▶モデルまたはC Gを対象とする場合、対象になるコマンドモデルの横や、データカードの上など明確な場所にマーカーを配置してください。

▶C Gやコマンドモデルは、1つの作戦目標につき1回までマークできます。

(例：1つのモデルを2回アサシネートの対象に指名できません。)

## コントロールマーカーの配置

【ホールド】と【キャプチャー】はコントロールマーカーを使用します。コントロールマーカーには以下の特殊ルールが当てはまります。

▶コントロールマーカーはゲームボード上の「地面の高さ」に直接配置します。

▶自軍のコントロールマーカーは、他の自軍のコントロールマーカーから12インチより遠く離す必要があります。

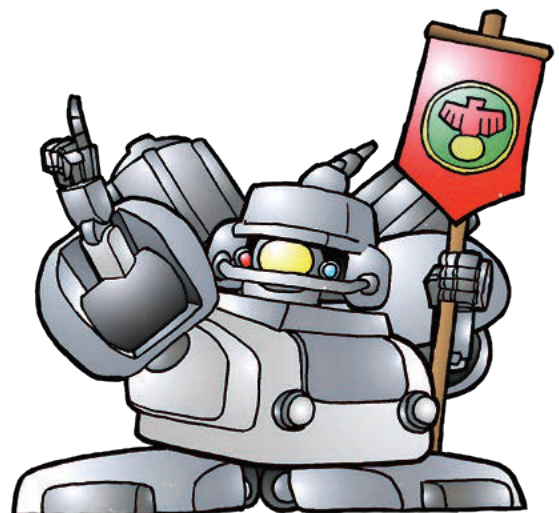
▶合意がある場合、地形やモデル(Camel Truckなど)をコントロールマーカーとして使用できます。

## コントロールマーカーの確保

ゲーム終了時に、自軍のコントロールマーカーの縁から4インチ以内に相手プレイヤーより多くの自軍モデルが存在する場合「確保」できている状態です。

▶確保に参加するモデルはゲームボード上に配置され、マーカーへのLOSが必要です。(輸送車の中にあるモデルは確保に参加できません。しかし、エアテレンやビルディングは地形なのでその中にいるモデルはゲームボード上にあるモデルとして確保に参加できます。)

▶「デストロイ/破壊」状態のモデルは確保に参加できません。



## (GP)【ホールド/目標を防衛せよ】

この作戦目的を選んだ場合、**自軍中立ゾーン**にコントロールマーカーを2つ配置してください。

- ゲーム終了時に、「確保」しているコントロールマーカー1つにつき1VPを得ます。
- テレイン、エリアテレイン、ビルディング、エアストライクカウンターはコントロールマーカーの「確保」に参加できません。

## (GP)【\*フラッグ/旗を掲げよ】

この作戦目的を選んだ場合、フォースからコマンドモデルを2体「旗持ち」として選択します。

- 「旗持ち」は**自軍配置ゾーン以外**の場所で1A(アクションポイント)を使用することで、ベースに接触するように「自軍旗マーカー」を配置できます。
- 「自軍旗マーカー」の配置は「旗持ち」1つにつき1回のみで、一度配置された「自軍旗マーカー」は移動できず、再配置もできません。
- ゲーム終了時に、ゲームボード上の「自軍旗マーカー」1つにつき1VPを得ます。
- 対戦相手の「旗マーカー」の端から4インチ以内にいるモデルは、1Aを使用することで、その「旗マーカー」をゲームボード上から取り除けます。
- テレイン、エリアテレイン、ビルディング、エアストライクカウンターは「旗持ち」に指定できず、旗マーカーを設置したり取り除いたりすることはできません。

## (SK)【キャプチャー/目標を制圧せよ】

この作戦目的を選んだ場合、**対戦相手中立ゾーン**にコントロールマーカーを2つ配置してください。

- ゲーム終了時に、「確保」しているコントロールマーカー1つにつき1VPを得ます。
- テレイン、エリアテレイン、ビルディング、エアストライクカウンターはコントロールマーカーの「確保」に参加できません。

## (SK)【パイプザウェイ/敵戦力を漸減せよ】

この作戦目的を選んだ場合、対戦相手の2つのCG(コンバットグループ)を選び漸減標的マーカーを1つずつ配置します。

- 【ワイプゼムアウト】と同じCGは選択できません。
- 標的マーカーのあるCGの「アクション総数」(モデル数ではない)をゲーム開始時の**半分以下**にできると1CGにつき1VPを得て、標的マーカーを取り除きます。

## (RC)【\*ディティールドスキャン/機密情報を探れ】

この作戦目的を選んだ場合、対戦相手の2つのコマンドモデルを選び情報標的マーカーを1つずつ配置します。

- 標的マーカーのあるモデルに対し「ディティールドスキャン/通信傍受」アクション(p34)を成功させると1モデルにつき1VPを得て、標的マーカーを取り除きます。
- テレイン、エリアテレイン、エアストライクカウンターはディティールドスキャンの対象にならず、ディティールドスキャンを行えず、標的にもなりません。(※ビルディングは可能)

## (RC)【ブレイクスルー/敵陣を突破せよ】

この作戦目的を選んだ場合、対戦相手側に2つの突破マーカーを渡します。

- ゲーム終了時、自軍モデル**2モデル以上**が**対戦相手配置ゾーン**内にいる(=シルエットの一部が入っている)場合、突破マーカーを1つ受け取り1VPを得ます。同様に**4モデル以上**ならば突破マーカーを2つ受け取り2VPを得ます。
- テレイン、エリアテレイン、ビルディング、エアストライクカウンターはブレイクスルーに参加できません。

## (SO)【アサシネート/敵指揮官を暗殺せよ】

この作戦目的を選んだ場合、対戦相手の2つのコマンドモデルを選び暗殺標的マーカーを1つずつ配置します。

- 標的マーカーのあるモデルを「デストロイ/破壊」状態にすれば1モデルにつき1VPを得て、標的マーカーを取り除きます。

## (SO)【\*レイド/重要物資を回収せよ】

この作戦目的を選んだ場合、**対戦相手中立ゾーン**に「自軍物資マーカー」を2つ配置してください。

- 自軍モデルは「自軍物資マーカー」とベースを接触させて1Aを使用することで「自軍物資マーカー」を取り除き「回収」できます。(※1モデルで2つの回収もできます。)
- 「回収」された「自軍物資マーカー」はゲームボードに配置したり、他のモデルに渡すことはできません。
- ゲーム終了時、**生存モデルが持つ物資マーカー**1つにつき1VPを得ます。
- テレイン、エリアテレイン、ビルディング、エアストライクカウンターは「自軍物資マーカー」の「回収」に参加できません。

## (FS)【ワイプゼムアウト/敵主力を撃破せよ】

この作戦目的を選んだ場合、対戦相手のCGを1つ選び撃破標的マーカーを1つ配置します。

- 【パイプザウェイ】と同じCGは選択できません。
- 標的マーカーのあるCGの「アクション総数」(モデル数ではない)をゲーム開始時の**半分以下**にできると1VPを得て、標的マーカーを取り除きます。標的CGに「FS」ロールのプライマリーユニットかセカンダリーユニットが含まれている場合は、代わりに2VPを得ることがあります。

## (FS)【クレーム/戦場を制圧せよ】

この作戦目的を選んだ場合、ゲームテーブルを「縦(中央から前/後)」または「横(中央から左/右)」で等分することを選び、分割したゲームボードの端に1つずつ制圧マーカーを配置してください。

- ゲーム終了時、分割したゲームボードにいる**モデル数**を数え、対戦相手**より多い**場合、分割したボード1つにつき1VPを得て、制圧マーカーを取り除いてください。
- 境界線にいるモデルは(シルエットの侵入面積が多い)片方のゲームボードの制圧に参加します。
- 自軍配置ゾーン**にいるモデルとテレイン、エリアテレイン、ビルディング、エアストライクカウンターは「制圧」に参加できず、1モデルとして**カウントされません**。



(※上昇中のVTOLは地上のモデルとは高度が異なるため「フラッグ」「ディティールドスキャン」「レイド」に必要な特殊なアクションを行えないと考えるほうが良いでしょう。)

**注記:**あなたが用意できるゲームテーブルが、本書で推奨しているテーブルサイズと違う場合、あなたの用意するテーブルに合わせて、作戦目的に関するルールを変更する必要があるかもしれません。

例えば、テーブルが特別に大きい場合、フラッグ、キャプチャー、ブレイクスルーを達成するための移動時間を与えるためにラウンド数を増やすほうが良いでしょう。

一般的には、双方の初期配置ゾーンが24"離れるように初期配置できるエリアを調整すればそのまま遊べるはずですが、もし24"より狭いテーブルでしか遊べない場合は、ゲームで使用するデータの**距離の数値(MR, Sensor, Range, etc.)**を半分にすることでそのまま遊べるようになるでしょう。

## →準備完了!

作戦目的が決まるとセットアップが終了します。さあ、ゲーム開始です!楽しい時間を過ごせますように!

## 試合開始!

ヘビーギアブリッツ!のゲームは4ラウンド行われます。4ラウンド経過または対戦相手のモデル無くなった時点でゲームが終了してVP(勝利点)を計算します。対戦相手より多くのVPを獲得したプレイヤーが勝利します。

各ラウンドは4つのフェイズに分かれています。

### <1ラウンド>

- ①イニシアチブフェイズ
- ②アクティベーションフェイズ
- ③エアストライクフェイズ
- ④クリーンナップフェイズ

### ①イニシアチブフェイズ

各ラウンドはイニシアチブロールで開始します。これはフォースリーダーのイニシアチブスキルの対抗判定です。

フォースリーダーモデルが破壊された場合、あなたは自分のフォースから次に指揮権が高いコマンドモデルを新しいフォースリーダーとして指名します。自軍のコマンドモデルがすべて破壊された場合、イニシアチブスキル6+でイニシアチブロールをします。

イニシアチブの勝者は、「どちらのプレイヤーがターンプレイヤーになるか?」を選択してイニシアチブフェイズを終了します。ラウンド最初のターンプレイヤーを**先行プレイヤー**、そうでないほうを**後攻プレイヤー**と呼びます。

▶この判定は「2D6」の対抗判定です。例外が無い限り、イニシアチブロールには修正値適用されません。

▶結果が同じ場合、決着がつくまで振り直してください。

▶フォースリーダーは自身のCP(コマンドポイント)を消費してイニシアチブロールをリロールできます。この宣言はイニシアチブロールの敗者から行います。もし勝者も振りなおす場合、同時に振り直してください。

(※消費したCPIはクリーンナップフェイズにリフレッシュします。)



### ②アクティベーションフェイズ

ターンプレイヤーは自軍のCG(コンバットグループ)を1つ選択しアクティベーションさせます。

次にそのCGにいるモデルを1つ選択してモデルを「アクティベーション」します。**各モデルは1Rに1回のアクティベーションを行えます**。このモデルを**アクティブモデル**と呼びます。アクティブモデルは「スピードの選択」後に「ムーブ/移動」を解決し、任意のタイミングで「アクション」を解決できます。モデルは「アクションを使用せずに保持したまま」アクティベーションを終えることもできます。アクティベーションをしていないモデルは**パッシブモデル**と呼びます。

選択したモデルがアクティベーションを終えたら、アクティベーション中のCGに所属する「まだアクティベーションしていない」次のモデルがアクティブモデルになります。

まだアクティベーションをしていないモデルが1つでも残っているならば、このCGは「アクティベーションしている」状態です。

アクティベーション中のCGに所属する「すべてのモデル」がアクティベーションを終えると、CGのアクティベーションも終了し、対戦相手に**ターンプレイヤーが移動**します。

両プレイヤーが交互にターンプレイヤーを行い、ゲームボードにあるすべてのモデルのアクティベーションを終えるとアクティベーションフェイズが終了します。

#### モデルのアクティベーション:

①アクティベーション中のCGから、アクティベーションをしていないモデルを1つ選択します。

②未行動のモデルはその残り「A(アクションポイント)」に関係なく**アクティベーション**します。「スピード」を宣言して移動できます。モデルが宣言できるスピードは「コンバット/戦闘移動」「トップ/高速移動」「ブレース/静止」の3種類あり、何も宣言しない場合は「コンバット」が選択されます。

③アクティベーション中のモデルは、移動中を含む任意のタイミングで「A」を消費して「アクション」を実行できます。このとき暫定的なモデルの向きも宣言します。

④移動を終え、モデルの最終的な向きを決めたら、このモデルのアクティベーションが終了します。モデルはアクションを実行せずに「A」を保持したままでもアクティベーションを終了できます。

**注記:** ターンプレイヤーはいつでも自軍モデルのセンサーレンジを計測できます。距離測定情報はアクティベーションの参考になるでしょう。



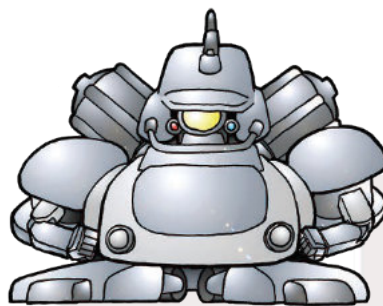
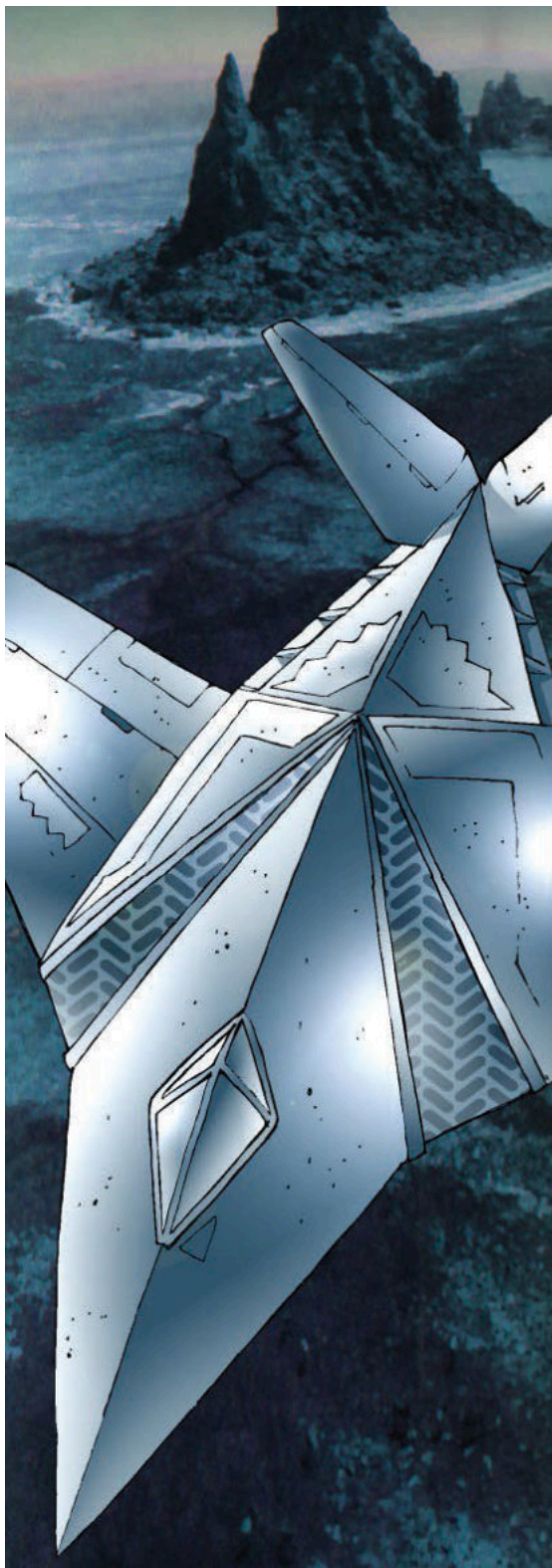
Python  
サウス"パイソン" (ギア)

### ③エアストライクフェイズ

エアストライクカウンター(ASカウンター)をフォースに入れたプレイヤーはこのフェイズにそれらを消費して制空戦闘や対地攻撃をできます。両プレイヤーにASカウンターがある場合、最初にすべてのアクティベーションを終えたプレイヤーから先に、1つずつ交互にエアストライク/航空支援(p37)を処理します。

→第1ラウンドは、ASカウンターは「制空戦闘(空戦)」のみ宣言できます。

→第2ラウンド以降、ASカウンターは「制空戦闘(空戦/迎撃)」「対地攻撃」「ファイアーミッション/支援爆撃」から宣言を選択できます。



### ④クリーンナップフェイズ

このラウンドの後攻プレイヤーから順に、クリーンナップを行います。

**4-1リフレッシュ/復活:** このラウンドに消費した以下のポイントを元に戻します。

- A (アクションポイント)
- CP (コマンドポイント)
- SP (スキルポイント)

**4-2リゾルブ/解決:** 「コロージョン/腐蝕」トークンの効果を解決します。

**4-3リムーブ/除去:** 一部のトークンを除去します。

除去されるトークン	継続するトークン
→ブレイス(速度)	⇒コロージョン/腐蝕
→ヘイワイヤ/攪乱	⇒クリップル/中破
→イモビライズ/移動不能	⇒デストロイ/破壊
→ジャムド/通信不能	⇒ECMディフェンス
→スモーク/煙幕	⇒ハイディング/隠形

**4-4レコード/記録:** 作戦目的のVPを計算します。



Sagittarius  
サウス"サジタリウス" (ストライダー)

## ムーブメント/移動

ヘビーギアブリッツ!の戦場では、勝利のために機動力が不可欠です。あなたは機動力を発揮して自軍を有利にし、作戦目的を達成を目指します。各モデルの「MR(ムーブレート)」の項目には、移動の種類「ムーブタイプ」を表す記号と、このモデルが「1回の移動」で何インチ移動できるか表記されています。

- A(アクションポイント)使用済みのモデルも移動できます。
- モデルはゲームボードの外を移動できません。

## サーフェース/移動に影響を与える地形

建物やテレインをモデルがどのように移動するかを決定するため、ゲームボードのすべての部分に「サーフェース」を設定します。セットアップ②:戦場の準備で話し合っておくとよいでしょう。これらのサーフェースはキーワードのようなもので、モデルの「ムーブメントタイプ/移動タイプ」によってその効果が変わります。

- オープン/平地**: 草原や平野など移動に影響を与えない地形です。ゲームボードの標準になるサーフェースです。
- ロード/道路**: 移動しやすく整地や舗装がされた場所です。オープンサーフェースの一種です。
- シャロウウォーター/水地形(浅瀬)**: どのモデルも浅瀬を移動することができます。浅瀬は特に指定されない限り、ディフィカルトサーフェイスとして扱われます。
- ディープウォーター/水地形(深淵)**: 通常、モデルは深淵を移動できません。モデルが深淵に入ることを強制される場合、そのモデルはデストロイ/破壊されます。
- ディフィカルト/移動困難**: 密林、廃墟、不整地など、モデルの移動を妨げます。

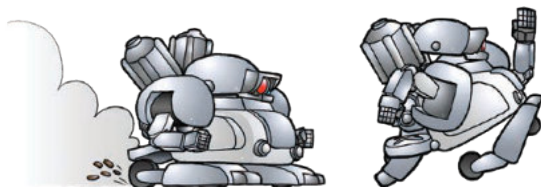
## ムーブメントタイプ/移動タイプ

ほとんどのモデルは「MR(ムーブレート)」の項目に1種類以上の「ムーブメントタイプ/移動タイプ」が設定されています。移動をするモデルは記載されているすべての移動タイプの恩恵を得ます。

- I(インファントリー)**: 歩兵、サイボーグ、騎乗動物など。
  - ⇒ディフィカルトサーフェースの影響を受けません。
  - ⇒クライミング/登攀(とうはん)が可能です。
- W(ウォーカー)**: ギアやストライダーなど、歩行脚を持つ特殊な車輛です。
  - ⇒ディフィカルトサーフェースの影響を受けません。
  - ⇒モデルの「高さの半分」未満の段差をクライミング/登攀せずに移動できます。
- G(グラウンド)**: 車輪や履帯で駆動する標準的な車輛です。
  - ⇒モデルがディフィカルトサーフェースを少しでも通過する場合、「MRが半分」になります。
  - ⇒1回の移動経路で少しでもロードを通過する場合「MR+1」されます。(※トップスピードは「2回移」動するので条件を満たす場合、この恩恵を2回まで受けることができます。)
- H(ホバー)**: ホバー機構を備えたハイテク車輛です。
  - ⇒ウォーター/水地形の上をオープンとして移動できます。
  - ⇒「高さ」が1インチ以下の段差をクライミング/登攀せずに移動できます。
  - ⇒モデルが「高さ1インチ」より高いエリアテレインを少しでも通過する場合、「MRが半分」になります。

## 移動に影響を与えるトレイツ/特性

「Offroad」「Amphib」「Sub」「Jump Jets」「Jetpack」「VTOL」など一部の特性は特殊な移動手段を提供します。トレイツ/特性(p46-51)の項目を参照してください。



## MR(ムーブレート)/移動性能

モデルのデータの「MR」の項目に書かれた**数値**は、このモデルが「1回の移動で何インチ移動できるか」を表しています。

モデルがスピード選択で「トップ/高速移動」を選択すると「2回」の移動が可能になるため、この数値は実質的に2倍と言えますが、2回目の移動を始めるには1回目の移動を完全に解決する必要があります。これは「クライミング/登攀」や「Jetpack:x」特性などを利用する場合に必要な考え方になります。

→モデルを移動させるとき、モデルは移動開始時の向きを気にせずに移動でき、**自由な曲線**を描く経路で移動します。

→移動中に「アクションを行う時」と「移動の終了時」にモデルの向きを決めてください。

→移動するモデルは「MR」を全て消費する必要はありません。モデルは「トップスピードで0インチ移動\*」も可能です。

→移動するモデルは、他のモデルのシルエット/ベースに重なるような経路を移動できません。しかし、「インファントリー」「ドローン」「高所のVTOL」はこのルールの例外で、全てのモデルはこれらのモデルのシルエット上を一時的に通過できます。

→原則として、モデルはベースを置けない不安定な場所で移動を終了できません。

## スピードの選択

アクティブモデルは一番最初に「スピードの選択」を宣言し、モデルの移動回数を決定します。特に宣言が無い場合、モデルは「コンバット/戦闘速度」の扱いになります。

宣言できるスピードは以下の3種類あります。

### →コンバット/戦闘速度:

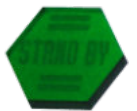
モデルは**1回の移動**をします。アクションに修正値はありません。また、ブレース/静止ではない**パッシブモデルは常にコンバット/戦闘速度**です。

### →トップ/高速移動:

モデルは**2回の移動**をします。アクティベーション中のアクションに修正値が適用されますが、**アクティベーションを終えたらコンバット/戦闘速度**になります。

### →ブレース/静止:

アクティブモデルは自由な旋回ができますが、**移動できません**。このモデルは「ブレース(スタンバイ)」トークンを受け取り**ラウンド終了時までアクションに修正値**を受けます。



### 速度修正表

選択した速度	攻撃修正値	防御修正値	移動回数
コンバット/戦闘速度	無し	無し	1回
トップ/高速移動	-1D6	+1D6	2回
ブレース/静止	+1D6	-1D6	0回 旋回のみ

\*注記: 「速度の選択」は移動距離に直接関係するわけではありません。これは抽象的に、モデルが攻撃されにくくなるように最善を尽くすことをシミュレートしています。このため、トップ/高速移動を選択してモデルを移動しないこともできます。

## 旋回

モデルの向きはゲーム中の多くのアクションやリアクションに影響を与えます。モデルは視界を360度持ちますが、武器には使用できる向きが定められています。アクティブモデルは、アクティベーションが終わるまでの間、いつでも好きな方向を向くことができます。

➡モデルは「移動中にアクションを宣言する時」と「アクティベーションの終了時」にF/前方アークの向きを宣言します。

## クライミング/登攀（とうはん）

一部のモデルは壁や崖の垂直移動ができます。登攀は通常違う高さに移動するために使用されるが、モデルは登攀中に水平移動もできます。

### ウォール/壁の移動

壁とは、45度以上の急傾斜をもつ地形の段差部分です。

➡以下のルールが使えないモデルは壁を通常移動で垂直に上ることはできません。

➡壁を昇降したい場合、垂直移動するためにクライミング/登攀移動を宣言して、モデルのベースを壁に接触させる必要があります。

➡高所から降りる場合のみ登攀のかわりにダメージ覚悟でフォーリング/落下することを選択できます。

➡登攀は「インファントリー」タイプのモデルか、または、モデルに「Hand」か「Climber」特性が必要です。

➡登攀を宣言したモデルは1回の移動力が極端に低下します。モデルのMRが**登攀のための数値に置き換わり**、モデルはこの数値を使って垂直移動や前後への移動を行います。

➡トップ/高速移動を選択すれば登攀を2回できます。

➡登攀モデルの「ベースの底面」が移動先のサーフェースと同じ高さになると登攀は終了し、モデルのベース全体が新しい段差に収まるように再配置します。モデルは再配置された位置から通常の移動を行うこととなります。

登攀できるモデル	置き換わるMR
「インファントリー」タイプ	1MR
「Hand(ハンド)」特性	2MR
「Climber(クライマー)」特性	MR値そのまま

## ハンギング/ぶら下がり状態

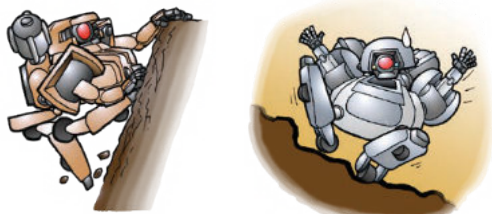
モデルが壁を登攀しきれなかった場合、次のラウンドまでの間「ハンギング/ぶら下がり」状態になります。

➡「ハンギング/ぶら下がり」状態のモデルにトークンなどで印をつけ、ダイスなどで「このモデルは現在何インチの高さにいるか？」を記録してください。

➡モデルが「Climber」特性を持たない場合、「登攀移動の最中」と「ぶら下がり状態」の時にアクションとリアクション\*の宣言ができません。(\*FAQ適用。)

**例：**移動力が「MR W/G:6」あるノースのHunterは「トップ/高速移動」を選択します。1回目の移動で4インチ離れた場所にある小屋(高さ2インチ)まで移動して1回目の移動を終了します。2回目の移動でHandsの特性を使用して登攀を宣言します。登攀で移動力が「MR W/G:2」に置き換わる代わりに垂直移動ができます。小屋の高さは2インチなので「ベースの底面」は小屋と同じ高さに到達できます。

登攀移動が完了するとモデルは小屋の上に再配置されるので、モデルは視界の良い高所から攻撃できるでしょう。



## フォーリング/落下

登攀を使用せずに壁や段差を下降したモデルは「フォーリング/落下」します。モデルが落下を望む場合、段差とベースを接触させた状態で落下を宣言し、モデルを落下地点に再配置します。

落下で再配置されたモデルは落下した**高低差1インチにつき1ダメージ**を受けます。

落下ダメージはモデルの操縦スキルで軽減可能で「PI」スキルで「2D6±落下修正値」の特別判定を行います。

➡モデルはこの判定でTN以上のダイスの数(=最大3点)まで落下ダメージを軽減できます。

➡このラウンドに落下によってダメージを受けたモデルは「イモビライズ/移動不能」トークンを受け取ります。

➡落下はMRを消費しません。モデルが落下ダメージを受けない場合、モデルは通常の移動ができます。

モデルの状態	落下修正値
「クリップル/中破」または「ヘイワイヤ/攪乱」	-1D6
「H(ホバー)」移動タイプ	+1D6





## デンジャラスグラウンド/危険地形判定



プレイヤーは事前の話し合いで、破壊された建物の瓦礫、鉄条網、ホワイトサンドの塊、化学物質で汚染された沼、溶岩地帯などの特殊なエリアテレインを「デンジャラスグラウンド/危険地形」に設定できます。

モデルが危険地形の上を通過したり、その中で移動を開始または終了する場合、モデルのPIで個別判定をします。モデルのPIをTNとして2D6を行い、ダイス目が1つでもTN以上の場合判定が成功します。

- ➡判定に成功したモデルは通常通りに移動を処理します。
- ➡判定に失敗したモデルは「イモビライズ/移動不能」トークンを受け取り、1点ダメージを受けます。モデルが危険地形を通過しようとしていた場合はこのモデルは侵入経路で危険地形の入り口に再配置してから移動不能になります。危険地形の中で移動を開始していた場合はその場にとどまる形で移動不能になります。
- ➡「H(ホバー)」移動タイプを持つモデルは、移動困難な地形同様、特に明記が無い限り「高さが1インチ未満」の危険地形の影響を受けません。
- ➡「Jetpack(ジェットパック)」特性で「ジェットパックムーブ」を宣言したモデルは、危険地形の上を影響なくオープンサーフェスのように通過できます。しかし、危険地形内に移動したり接触するような場合は危険地判定が必要になります。
- ➡「VTOL(ブイトール)」特性を持つモデルが「上昇中」の場合、このモデルは上空にいるとされるため全ての地形がオープンサーフェスであるとされます。もちろん危険地形の影響は受けません。

## 40mm地雷マーカーとマインフィールド/地雷原

40mm地雷マーカーとマインフィールド/地雷原は危険地形の一種で、危険地形判定が必要なオープンサーフェスです。前者は「Mine:X(マイン)」特性で配置され、後者はユニバーサルモデルのテレインとして配置したり、フォースの構築で利用することができます。

モデルが危険地形の上を通過したり、その中で移動を開始または終了する場合、モデルのPIで個別判定をします。モデルのPIをTNとして2D6を行い、ダイス目が1つでもTN以上の場合判定が成功します。

- ➡地雷の通過は上記の危険地形と同様に処理をします。
- ➡例外として、地雷には起爆センサーがあるため「H(ホバー)」移動タイプも危険地形判定が必要になります。
- ➡モデルが判定に失敗(=地雷が爆発)しても、設置された40mm地雷マーカーとマインフィールド/地雷原は除去されずに戦場に残り続けます。

## 40mm地雷マーカーの除去

モデルは設置された40mm地雷マーカーを射撃武器で破壊できます。40mm地雷マーカーをプライマリーターゲットにした攻撃アクションを宣言し、GUで個別判定をします。

- ➡判定成功で対象のマーカーを取り除くことができます。
- ➡マインフィールド/地雷原は取り除けません。

**ホビーメモ:**地雷原は、オープンサーフェス以外の他のテレイン要素と組み合わせて使用できます。例えばブービートラップが仕掛けられた森や、鉄条網と地雷が埋められた場所など、テレインはあなたのアイデア次第です。

## ロックアップ/進路妨害

「Hands」特性を持つモデルは、敵のモデルとベース同士を接触させることで双方のモデルは「ロックアップ/進路妨害」状態になります。進路妨害状態のモデルはアクティベーションの開始時に「ブレイクアップ/離脱」判定に成功しないとこのラウンドは移動を行えなくなります。ベースが無いモデルはそのシルエットでこの状態を判断します。

- ➡モデルは「ReachX(リーチ)」特性の武器を上手く生かすことで進路妨害状態にならずに格闘を仕掛けることができます。

## ブレイクアウェイ/離脱判定

移動を希望する進路妨害状態モデルは「スピードの選択」宣言後に「PI操縦」スキルの対抗判定が必要です。離脱判定は「A(アクションポイント)」を使用しません。これはアクティベーション前のフリーな判定で、リアクションの対象にもなりません。

- ➡離脱判定は以下の修正を使用します。判定を行うモデル同士の装甲値を比較し、対象モデルにベース接触中の味方モデルがいるかどうかを確認してください。
- ➡相手より「Arm(装甲)」値が4以上高いモデルは離脱判定が自動成功します。例えば、装甲10のモデルは装甲6以下のモデルの進路妨害をものともせず移動できます。
- ➡離脱判定を行うモデルが複数の敵モデルから進路妨害を受けている場合、全てのモデルに対して個別に離脱判定を行う必要があります。
- ➡「上昇中のVTOL」は「Hands」特性を持った「上昇中のVTOL」でしか進路妨害されません。

モデルの状態	離脱判定修正値
「Arm(装甲)」値が高い	高い方に+1D6
1機以上の味方モデルが参加	+1D6(多数いても累積無し)
「Brawl:X」特性	±XD6(減る場合もある)
クリップルヘイワイヤイモビライズ中	-1D6(どれかのみで累積無し)

## 離脱判定結果

- ➡MOS 0以上で離脱判定が成功します。このモデルは通常通りに移動が行えます。離脱判定はアクティベーションの最初にのみ発生するため、移動中のアクティブモデルは再び進路妨害状態になった場合(格闘攻撃を仕掛けるなど)は離脱判定が次のラウンドになるため移動を継続できません。
- ➡離脱判定に失敗したモデルはこのラウンド移動ができません。このモデルは「コンバット/戦闘速度」として扱われ、その場で旋回のみできます。

**例:** ニュコールのChasseur(シャスール)とピースリバーのWarrior IV(ウォーリアIV)はベースが接触しています。このモデル同士は進路妨害状態です。シャスールがアクティベーションして移動希望する場合、スピード選択後に離脱判定を行う必要があります。

シャスールは「トップ/高速移動」を宣言し、離脱判定を行います。判定は「PI」の「対抗判定」で、専用の修正値を使用します。最初に双方の装甲値を比較します。シャスールは装甲6でウォーリアIVは装甲7です。またこの判定には速度による修正は適用されないため、シャスールはPI4+で2D6を振ります。ウォーリアIVはPI3+で相手より装甲値が高いので3D6です。

シャスールはこの対抗判定でMOS:0以上を出さないと移動ができず「コンバット/戦闘速度」でアクティベーションします。

## カバー/遮蔽

攻撃モデルのLOSを確認する時、防御モデルのシルエットの一部または全体が地形などで隠れている場合、防御モデルは「カバー/遮蔽防御修正値」を得ます。

- カバーを利用できる防御モデルは**射撃攻撃**を受けた時、部分遮蔽が完全遮蔽にかかわらず、「**防御+1D6**」の修正値を得ます。
- 攻撃モデルのLOSを決定する時、攻撃モデルから**1インチ以内**にあるカバー/遮蔽修正値を**無視**できます。  
(ダイレクト、インダイレクトにかかわらず攻撃モデルの射線から1インチ以内にある地形は相手にカバーを与えません。)
- 防御モデルが複数のカバーを利用できる場合でも、カバーによる防御修正値は**累積しません**。
- カバー/遮蔽状態は「**パシャルカバー/部分遮蔽**」と「**フルカバー/完全遮蔽**」の2種類があります。これは下記の「**テレインとフルカバー**」に関係します。
- 部分遮蔽**は、防御モデルの**シルエットの一部**だけが攻撃モデルのLOSから隠れている状態です。
- 完全遮蔽**は、防御モデルの**シルエットが全て**攻撃モデルのLOSから隠れている状態です。

## テレインとフルカバー

テレインは「**ライト**」「**ミディアム**」「**ヘビー**」3種類に硬さに分類され、攻撃側のアクションが「**フルカバー/完全遮蔽**」状態の防御モデルに有効かどうかを決定します。攻撃モードについては「**アタック/攻撃処理(p27)**」を参照してください。

- ライトフルカバー**：このテレインは**センサーロック**と**ダイレクトモードの攻撃を阻止できません**。このため攻撃モデルがフルカバーの防御モデルや直接見えない戦場の地点をセンサーロックすることで攻撃やアクションを宣言できます。
- ミディアムフルカバー**：このテレインは**センサーロックを阻止しませんが、ダイレクトモードの攻撃を阻止します**。攻撃モデルがインダイレクトモードで攻撃できる場合、フルカバーの防御モデルや直接見えない戦場の地点をセンサーロックして攻撃できるでしょう。
- ヘビーフルカバー**：このテレインは**センサーロックとダイレクトモードの攻撃を阻止します**。フルカバーの防御モデルや戦場の地点を攻撃したい場合には「**FO(フォワードオブザーベーション)/砲兵観測(p31)**」など、別の手段を検討する必要があります。

分類	見た目	ダイレクトモード攻撃	センサーロック
ライト	樹木、看板、プレハブ小屋	できる	できる
ミディアム	商用施設、民間施設	不可	できる
ヘビー	岩、軍事施設、防衛陣地	不可	不可*

\*センサーレンジを妨げるものではないため距離測定はできます。



## 高所とカバー

高所とは**相手モデルのシルエット「より高い」位置**にシルエットのあるモデルの状態を指します。この条件が満たされない地形は**高所ではありません**。それはLOSが引けるちょっとした高台にすぎません。

高所にいるモデルは常にカバーを得られるわけではありません。崖や建物の屋上などの高所に配置されるモデルは、その縁までの距離でカバーの状態が判断されます。

- 足場の端から**1インチ以内**にいるモデルは、その地形の**カバーを利用できません**。
- 足場の端から1インチより奥にいる場合、その地形は**カバーを提供します**。
- モデルの「高さ」データが低い歩兵モデルが手すりや低い壁のあるビルの上にいる場合など、地形の形状とモデルの高さによって上記の判断が適切でない場合があります。そのような場合は柔軟な話し合いで解決してください。
- 「**上昇中のVTOL**」はゲームボード上にいるモデルよりも常に高所にいると考えられます。
- エアストライクカウンター**は「**上昇中のVTOL**」よりも常に高所にいると考えられますが、高所による恩恵はありません。

## オーバヘッドカバー/頭上の遮蔽物

地形によってはモデルの頭上に屋根のようなカバーがあるかもしれませんが。このような遮蔽物は**インダイレクトモードの攻撃に影響を与えません**。

- ライトフルカバー**：防御モデルは**インダイレクトモード攻撃の対象**になりますが、**防御判定にカバーの修正値を利用できません**。
- ミディアム以上のフルカバー**：このテレインは**インダイレクトモードの攻撃を阻止します**。(たとえば丈夫な橋の下に隠れているモデルを「**AOE:X**」特性の範囲に入るように地面を指定してインダイレクト攻撃をしても上空から降り注ぐ砲弾はすべて橋に命中するのでこのモデルを攻撃することはできないでしょう。)

## インターベニングモデル/射線上にいるモデル

攻撃モデルと防御モデルにいるその他のモデルはそのシルエットで防御モデルにカバーを提供する場合があります。

このモデルを**インターベニングモデル/射線上にいるモデル**と呼びます。射線上にいるモデルは、そのモデル自身が**適正なターゲットにとられない場合**、これらの攻撃の流れ弾によってダメージを受けることはありません。

- インファントリー、キャバल्ली、ドローン、上昇中のVTOL**は、**インターベニングモデル/射線上にいるモデルになりません**。つまり、他のモデルへ**カバーを提供しません**。
- 大きなシルエットを持つモデル**は、防御モデルにフルカバーを提供する場合があります。その場合**ミディアムテレイン**のように扱います。(攻撃モデルはこの防御モデルをセンサーロックできるが、ダイレクトモード攻撃の対象にできません。)

**例**：シャスールがロケットパックでクルセイダーIVを攻撃しようとしています。この時、シャスールとクルセイダーIVの射線上にはウォーリアがいました。このウォーリアはクルセイダーIVの4インチ前方にいて、そのシルエットでクルセイダーIVのシルエットの一部を隠しています。このウォーリアは射線上にいるモデルとしてクルセイダーIVに**カバーを提供します**。

シャスールの攻撃がクルセイダーIVのみを対象とする場合、この攻撃の成否にかかわらず射線上にいるモデルのウォーリアはロケットパックの攻撃の影響を受けません。

しかしシャスールがそのロケットパックの攻撃対象をウォーリアとクルセイダーIVの中間地点に設定して「**AOE:3**」特性で両方のモデルへの攻撃を決定した場合、射線上にいるモデルのウォーリアと、そのカバーの恩恵のあるクルセイダーIVの両方がこの攻撃の対象になります。新たに攻撃対象に加えられたウォーリアに対するカバーの状態を確認した後、攻撃ロールをします。

## アクションポイント

銃撃、通信傍受、応急修理、身を隠すなど、ヘヴィギアブリッツ!のモデルは様々な行動ができます。モデルは1ラウンド中に行動できる事の指針として「A(アクションポイント)」を持っており、それを消費することで「アクション」や「リアクション」を選択できます。消費されたアクションポイントは、クリンナップフェイズにリフレッシュします。

- アクティブモデルはアクションを宣言できます。
- パッシブモデルはリアクションを宣言できます。

→各プレイヤーはトークン等を使用して、モデルの「A」を管理してください。

→すべてのアクションとリアクションは、何かのダイスが振られる前に宣言する必要があります。アクティブプレイヤーはアクションを選択する時、ダイスを振る前に対戦相手にリアクションを確認するようにしてください。

## アクションの種類

アクティブモデルは、そのアクティベーション中ならばたとえ移動中でも任意のタイミングでアクションを宣言できます。

- アクションは「A」1ポイント消費します。
- アクティブプレイヤーはアクションに関連するダイスを解決する前に、対戦相手にリアクション宣言があるかを確認してください。
- アクティブモデルは、続く相手ターンのリアクションのために「A」を残してアクティベーションを終了できます。

全てのモデルが使用できるアクション一覧：

- ▷アタック/攻撃(ダイレクト/インダイレクト/メレー)
- ▷F O(フォワードオブザーベーション)/砲兵観測
- ▷ハイディング/隠形
- ▷ディティールドスキャン/通信傍受

トレイツ/特性を持つモデルが使用できるアクション一覧：

- ▷リロード/補充(「Supply」特性)
- ▷プラントマイン/地雷散布(「Mine:X」特性)
- ▷パッチ/応急(「Repair」「Medic」特性)
- ▷ディスチャージスモーク/煙幕散布(「Smoke」特性)
- ▷ECMアタック/ハッキング(「ECM/ECM+」特性)
- ▷ECMディフェンス/プロテクション(「ECM/ECM+」特性)
- ▷ECMジャミング/通敵妨害(「ECM/ECM+」特性)



## リアクションの種類

パッシブモデルは以下の5つの条件のうちどれか1つを満たす場合、リアクションを宣言できます。

- ▶敵のコマンドモデルが「オーダー/命令」を発令した。
- ▶敵モデルが「ハイディング/隠形」以外のアクションを宣言した。
- ▶敵モデルが「ファイヤーミッション/支援砲撃」リアクションを宣言した。
- ▶敵モデルがアクションを宣言せずにアクティベーションを終了した。
- ▶味方モデルが「F O/前方監視」アクションを成功させた時、「ファイヤーミッション/支援砲撃」リアクションを宣言できる。

→リアクションは「A」1ポイント消費します。

→リアクションの条件を満たしたとき、1つのイベントに対して複数のモデルがリアクションを宣言できます。

→例外が無い場合、引き金となったアクションとリアクションはすべて「同時に解決」されます。

(例えば、攻撃と報復は同時に発生するため、この攻撃で発生するダメージによるペナルティなどは両者の判定が終わった後に両者と同じタイミングで適用されます。)

→モデルはアクティベーション前にリアクションを宣言して「A」を消費しきることができません。そうした場合でもアクティブモデルになれば通常通りにスピードの選択と移動を行えます。アクション使用済みトークンで残りのアクションを管理してください。



全てのモデルが使用できるリアクション一覧：

- ▷リタリエイト/報復(ダイレクト/メレー)
- ▷イベイド/回避運動
- ▷ファイヤーミッション/支援砲撃(※味方F O成功時)

トレイツ/特性を持つモデルが使用できるリアクション一覧：

- ▷カウンターストライク/報復砲撃(インダイレクトと「CBS」特性)
- ▷ECMジャミング/通敵妨害(「ECM/ECM+」特性)
- ▷ECCMファイヤーウォール/逆ハッキング(「ECCM」特性)



Spitting Cobra  
サウス"スピittingコブラ" (ギア)

## 攻撃の種類

攻撃は部隊の作戦目的を達成するための重要な手段です。攻撃は大きく3つの種類に分けられます。

▶ **ダイレクト/直接射撃**：LOSの通る対象を直接照準して攻撃する方法で、代表的な武器にオートキャノンなどがあります。

▶ **インダイレクト/間接射撃**：LOSを使用せずセンサーロックした敵へ曲射攻撃をする方法で、遮蔽物越しの攻撃も可能です。代表的な武器にフィールドモーターなどがあります。

▶ **メレー/格闘攻撃**：ベース接触したモデルを近接武器で直接攻撃するもので、代表的な武器にヴァイプロブレードなどがあります。

▶ 攻撃の種類は武器データに設定されているモードで決定されます。複数のモードがある場合は攻撃時に選択できます。

## アタックシーケンス/攻撃手順

ヘヴィギアブリッツ!の一般的な攻撃手段は「レンジドアタック/射撃」です。射撃は攻撃側の「GU/射撃」スキルと防御側の「PI/操縦」スキルの対抗判定で処理されます。

双方がロールを行い、攻撃が成功するとMOSの分だけダメージが上昇します。

### 攻撃手順：

- ① 攻撃宣言とリアクションの確認
- ② 距離測定
- ③ 高所の確認
- ④ 武器の選択
- ⑤ モードの選択  
【オプション：フォーカス/集中】
- ⑥ 攻撃と防御の対抗判定  
【オプション：リロールの宣言】
- ⑦ 命中判断とダメージ計算

### ① 攻撃宣言とリアクションの確認

モデルはLOSやセンサーロックを確認したあと、「アタック/攻撃」アクション、「リタリエイト/報復」「ファイヤーミッション/支援砲撃」、「カウンターストライク/報復砲撃」リアクションによって攻撃を宣言できます。

▶ 攻撃を宣言したら攻撃対象を指定し「A(アクションポイント)」を1点消費します。

▶ 対戦相手のリアクションの有無を確認します。

### ② 距離測定

攻撃モデルは自身のセンサーレンジにとらわれることなく、攻撃対象までの距離測定をします。その後その数値をもとに武器の射程や防御モデルの向きや防御修正を考慮した後に、攻撃にどの武器を使用するかを判断できます。

ヘヴィギアブリッツで使用するすべての武器は本書の巻末にある「武器一覧表(p285)」に記載されています。

武器の射程には「オプティマルレンジ/最適範囲」「サブオプティマルレンジ/最適範囲外」「マキシマムレンジ/最大射程」の3つのデータがあります。

例：オートキャノンのデータには「Range/射程 6-18/36」と書かれています。この武器は**最適範囲6-18インチ**の範囲を攻撃するように調整されており、**最大射程36インチ**を超えて攻撃できません。最後にこの武器は**最適範囲を除外した0~36の範囲も最適範囲外**として攻撃できますが命中精度が低下します。

### ③ 高所の確認

高所とは相手モデルのシルエット「より高い」位置にシルエットのあるモデルの状態を指します。

▶ 高所にいる攻撃モデルは攻撃判定が「-1TN」されます。しかし、エアストライクカウンターはこの恩恵を受けません。

▶ 「上昇中のVTOL」はゲームボード上にいるモデルよりも常に高所にいると考えられます。

### ④ 武器の選択

射程を考慮し攻撃に使用する武器を1つ選択します。

#### レンジドウェポン/射撃武器：

▶ 射撃武器は**1ラウンドに1回**、アクションまたはリアクションで使用できます。

▶ 最適範囲外を攻撃する場合「攻撃-1D6」修正値を得ます。

#### メレーウエポン/格闘武器：

▶ 格闘武器は**1ラウンドの使用回数制限はありません**。

▶ 「Reach:X」特性を持たない場合**ベース接触**で使用します。

### ⑤ モードの選択

各武器には1つまたは複数のモードがあります。どのモードで攻撃を行うかを選択します。

▶ **ダイレクト/直接射撃はLOSまたはセンサーロックが必要です**。

▶ **インダイレクト/間接射撃はターゲットポイントへのセンサーロックが必要で「攻撃-1D6」修正値を得ます**。

▶ **メレー/格闘攻撃はLOSが必要です**。

#### 【オプション：フォーカス/集中】

攻撃モデルは追加で「Aを1点」または、このラウンドの「React+」特性を消費することで**1回**の\*直接射撃または格闘攻撃に「**攻撃+1D6**」の修正値を得ます。

(\*1回で複数狙える「AOE:X」や「Split」特性と相性が良い選択です。)

▶ **インダイレクト/間接射撃には使用できません**。

### ⑥ 攻撃と防御の対抗判定

攻撃側と防御側はそれぞれ次ページの修正表を適用して、対応するスキルを使用した**対抗判定**を行います。

▶ 特殊ルールが無い場合、攻撃側が**MOS0**以上で命中します。

▶ **【オプション】** 攻撃側から先にリロールの有無を宣言します。

#### 攻撃ロール：

▶ **レンジドウェポン/射撃武器**(ダイレクト/インダイレクトモードの攻撃)を使用する攻撃は**GU/射撃**スキルを使用し「**射撃修正表(GU)**」の修正値を適用します。

▶ **メレーウエポン/格闘武器**を使用する攻撃は**GU/射撃**または**PI/操縦**スキルからどちらか良い方使用し「**格闘攻撃修正表(GU/PI)**」の修正値を適用します。

#### 防御ロール：

▶ **レンジドウェポン/射撃武器**(ダイレクト/インダイレクトモードの攻撃)への防御は**PI/操縦**スキルを使用し「**射撃防御修正表(PI)**」の修正値を適用します。

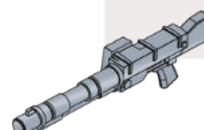
▶ **メレーウエポン/格闘武器**攻撃への防御は**PI/操縦**スキルを使用し「**格闘防御修正表(PI)**」の修正値を適用します。



LAC



MAC



HAC

ライトオートキャノン ミディアムオートキャノン ヘビーオートキャノン

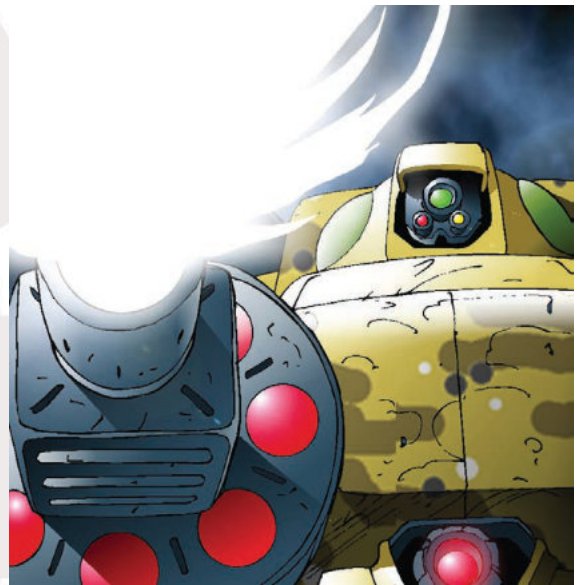
Code	Weapon Type	Range	L	M	H	Traits	Mode
AC	オートキャノン	6-18/36	6	7	8	Burst:1, Split (OR) Precise	Direct

## モデファイア/修正値

以下の表は、攻撃と防御の修正値をまとめたものです。各ルールの完全な文脈は該当する項目を参照してください。

射撃修正表 (GU スキル)	修正値
トップ/高速移動	-1D6
ブレイス/静止	+1D6
クリップル/中破、ハイワイヤ/攪乱、イモビライズ/移動不能	-1D6
フォーカス/集中	+1D6
サブオプティマル/最適範囲外	-1D6
インダイレクト/間接射撃	-1D6
FO/砲兵観測が成功した	+1D6
「Guided」と「TD」特性の組み合わせ	+1D6
背後から攻撃(ギア、ストライダー、キャバリー、ドローン)	+1D6
背後から攻撃(ビークル)	+2D6
「AA」特性で「上昇中のVTOL」と「エアストライクカウンター」を攻撃	+1D6
「Flak」特性で「上昇中のVTOL」と「エアストライクカウンター」を攻撃	+2D6
「AOE:X」特性のセカンダリーターゲット	-1D6
「AI」特性で「インファントリ」「ドローン」「キャバリー」を攻撃	+1D6
「Burst:X」特性	+XD6
「Frag」特性	+2D6
「Link」特性	+1D6
「Split」特性を使用する	-1D6
「Stable」特性(ブレイス/静止中ではない場合)	+1D6
高所からの攻撃(対象のシルエットより高い場所)	-1 TN
「Advanced」特性	+1 R
「Precise」特性(最適範囲のみ)	+1 R

射撃防御修正表 (PI スキル)	修正値
トップ/高速移動	+1D6
ブレイス/静止	-1D6
クリップル/中破、ハイワイヤ/攪乱、イモビライズ/移動不能	-1D6
カバー/遮蔽 (部分遮蔽/完全遮蔽)「下記以外のモデル」	+1D6
カバー/遮蔽「インファントリ」「ドローン」「キャバリー」	+2D6
上昇中のVTOL(カバーとSmoke利用不可)	+1D6
「Smoke」効果	+1D6
ECMディフェンス効果	+1D6



格闘攻撃修正表 (GU/PI スキル)	修正値
トップ/高速移動(オーダー:チャージ/突撃命令で相殺可能)	-1D6
ブレイス/静止	+1D6
クリップル/中破、ハイワイヤ/攪乱、イモビライズ/移動不能	-1D6
フォーカス/集中	+1D6
背後から攻撃(ギア、ストライダー、キャバリー、ドローン)	+1D6
背後から攻撃(ビークル)	+2D6
「Brawl:X」特性(減る場合もある)	±XD6
「Link」特性	+1D6

格闘防御修正表 (PI スキル)	修正値
トップ/高速移動	+1D6
ブレイス/静止	-1D6
クリップル/中破、ハイワイヤ/攪乱、イモビライズ/移動不能	-1D6
メレー/格闘モードの武器を持たないモデル	-1D6
「Brawl:X」特性(減る場合もある)	±XD6



Recce N-KIDu  
ユートピア"レシーエンキドウ" (ギア)



Recce Armiger  
ユートピア"レシーアーミガー" (ギア)

## ⑦命中判断とダメージ計算

判定の結果、攻撃側のMOSが0以上ならば攻撃が命中します。しかし、武器の攻撃が命中しても、防御側のモデルに自動的にダメージを与えるわけではありません。

命中した攻撃によって相手にダメージを与えることができるかどうかは、**攻撃側のMOSと、武器に設定されているダメージ値と対象のArm/装甲値**で判断されます。

→武器は、設定されたL/M/Hのクラス対応したダメージ値が設定されています。

→攻撃のMOSの分だけダメージ値が増加します。

→防御側はArm/装甲値の分だけ受けるダメージを軽減できます。ダメージ値が**負の数になる場合はダメージが発生しません**。

$$\text{（攻撃のMOS+武器ダメージ値）- 防御側の装甲値} \\ = \text{最終ダメージ}$$

例：ノースのハンターがLAC(ライトオートキャノン)でサウスのイエガーを攻撃しMOS：2で命中させました。この攻撃は「LACの基本攻撃力6」にMOSの+2が加算され、ダメージは8となります。

イエガーの装甲は6で、この値だけダメージを軽減できます。

攻撃8から防御6を引くと最終ダメージは2なので、イエガーのH/S値に2ダメージを受けます。

**注釈**：あらかじめ武器の「ダメージ」-「装甲」を計算しておけばMOSから最終ダメージを簡単に計算できます。

攻撃側は武器のダメージ値よりも低い装甲を持つ目標を狙うことで、攻撃が命中した場合に確実にダメージを与えることができます。

## マージナルヒット/至近弾判定

ダメージ計算の結果、**最終ダメージがちょうど0点**になる場合、至近弾判定が発生します。

至近弾判定は、「TN4+」で「1D6」の特別判定を行います。

→この判定に成功するとこの攻撃は**1ダメージ**を与えることに成功します。

例：ノースのハンターがLACでブラックマンバを攻撃し、MOS：1で攻撃が命中した場合。

LACの攻撃力は6でMOS:1命中なのでこの攻撃は7ダメージとなります。一方、ブラックマンバは装甲7で「最終ダメージがちょうど0点」になるため至近弾判定が発生します。

次にハンターはTN4+の1D6でこの特別判定を行い、4以上の出目でブラックマンバに1ダメージを与えることができます。

## 「AP:X」(アーマーピアッシング/装甲貫通)特性

この特性を持つ武器が命中したとき、通常のダメージ計算の代わりに「ミニマムダメージ計算」を選択できます。

### ミニマムダメージ計算：

▶**選択肢1**：命中時に**1ダメージ**を与えます。

▶**選択肢2**：命中時の「MOS」または「X」のうち、**どちらか低いほうの数値に等しいダメージ**を与えます。

例：攻撃9「AP:3」特性を持つMSC(ミディアムスナップキャノン)を装備したノースのアサルトハンターがピースリバーのレッドブルMKII(装甲12)を攻撃した。この攻撃はMOS：2で命中したが通常のダメージ計算では装甲12を下回るダメージ11になるため、ミニマムダメージ計算の選択肢2でMOSに等しいダメージ2点を与えることを選択した。

## ダメージを受けたモデル

モデルに与えられたダメージは記録してください。モデルデータには耐久力を表す「H/S」能力値があります。この耐久力はH(ハル)/外装とS(ストラクチャー)/構造を表しており、ダメージは最初にモデルのH値に適用され、数値が0になるとS値に適用されるようになります。

→H値が0になったモデルは「**クリップル/中破**」状態になります。

→S値が0になったモデルは「**デストロイド/破壊**」状態になります。

## デストロイド/破壊状態と残骸

デストロイド/破壊状態になったモデルはすべてのトークンを「デストロイド/破壊」トークンに置き換え「**レック/残骸トレイン**」となります。

→「レック/残骸」は元のモデルの「**半分の高さ**」を持つ「**ライトトレイン**」としてカバー/遮蔽を提供します。

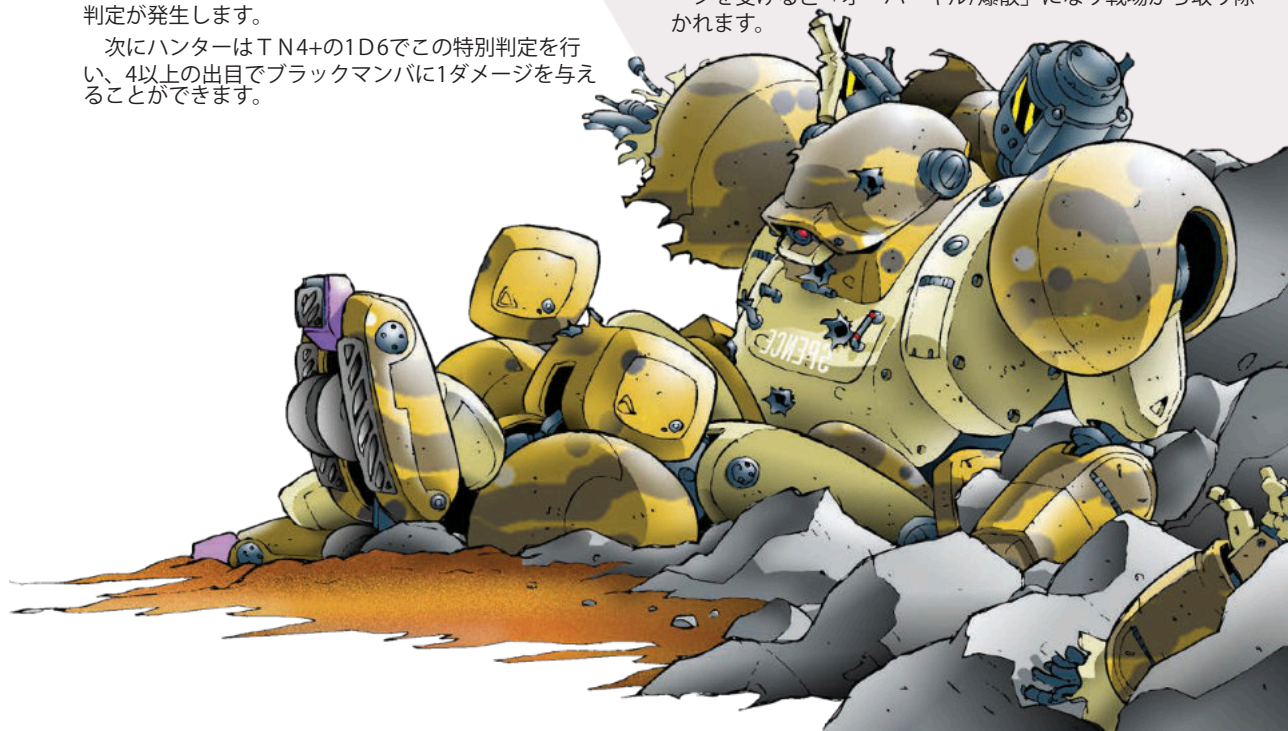
→戦場から取り除くために「**レック/残骸**」を攻撃する場合、元のモデルの半分の「**装甲**」と「**H/S**」を持ちます。

例：ピースリバーのウォーリアIVが破壊された。このモデルの性能は高さ1.5、装甲7、H3/S3なので、高さ0.75、装甲4、H2/S2のライトトレインの残骸になります。

## オーバーキル/爆散

モデルは、**1回の攻撃**でそのモデルの開始時の「**H/S合計値以上**」のダメージを受けた場合、「**オーバーキル/爆散**」します。「**オーバーキル/爆散**」したモデルは残骸にならず、即座に戦場から取り除かれます。

例：H4/S2のハンターは、現在のH/S耐久値にかかわらず、1回の攻撃でH/Sの合計値である6ダメージ以上のダメージを受けると「**オーバーキル/爆散**」になり戦場から取り除かれます。



## モデルの状態とスペシャルダメージ

モデルは攻撃やアクションによって「モデルの状態」を得ます。状態によってモデルは判定や移動に影響を受けません。以下の種類があります。

状態	攻撃修正値	防御修正値	EW修正値	移動の影響
クリップル/中破*	-1D6*	-1D6*	無し	トップ/高速移動 選択不可
イモビライズ/移動不能*	-1D6*	-1D6*	無し	移動と旋回不可
ヘイワイヤ/攪乱*	-1D6*	-1D6*	-1D6	トップ/高速移動 選択不可

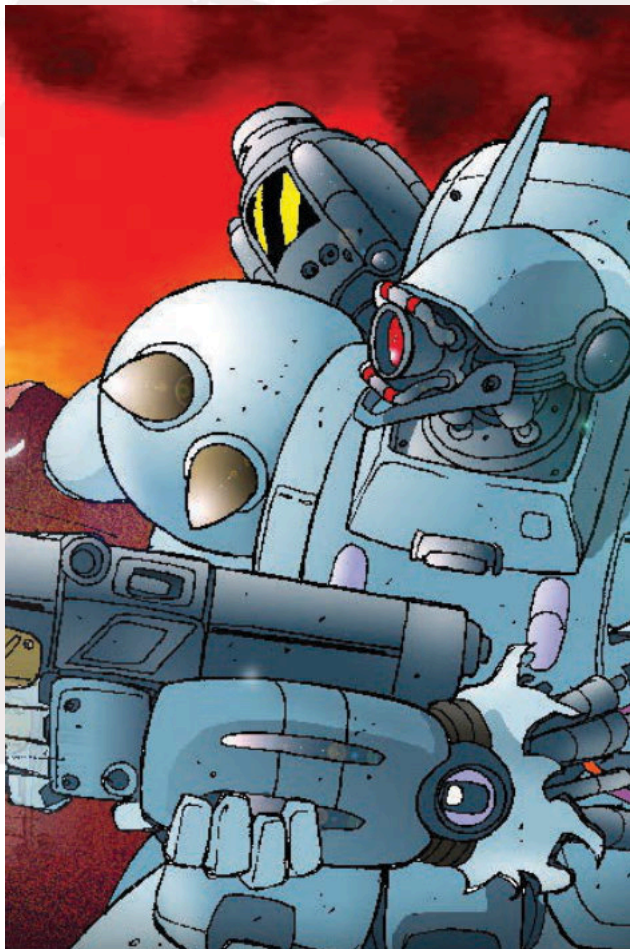
\*クリップル/中破、イモビライズ/移動不能、ヘイワイヤ/攪乱の3つの状態が重なることがあっても攻撃修正値と防御修正値は累積しません。

### クリップル/中破

モデルはそのH(ハル)値が0になると「クリップル/中破」状態になります。トークンをつけて状態を記録します。



- 「クリップル/中破」トークンはクリーンナップフェイズでは**除去されず**続きます。しかし、「パッチ/応急」アクションでH値を1点以上にすることで「クリップル/中破」状態から回復できます。
- モデルはスピードの選択でトップ/高速移動を宣言できなくなります。
- 「GU/射撃」と「PI/操縦」の「攻撃と防御-1D6」修正値を受けます。(注：EW判定は影響を受けません。)
- 「Aux」特性がある武器や特性を利用できなくなります。



### イモビライズ/移動不能

落下や、危険地形、地雷原でダメージを受けた場合など、モデルが動けなくなる状態です。



- トークンをつけて状態を記録します。
- 「イモビライズ/移動不能」トークンは「クリーンナップフェイズ」または「パッチ/応急」アクションで除去できます。
- スピードの選択、移動、旋回ができません。
- 「GU/射撃」と「PI/操縦」の「攻撃と防御-1D6」修正値を受けます。(注：EW判定は影響を受けません。)

### ヘイワイヤ/攪乱

「Haywire」特性のある武器やECMアタックを受けると、モデルの装備が一時的に攪乱されます。



- トークンをつけて状態を記録します。
- 「ヘイワイヤ/攪乱」トークンはクリーンナップフェイズで除去されます。(「パッチ/応急」アクションでは除去できません。)
- モデルはスピードの選択でトップ/高速移動を宣言できなくなります。
- 「GU/射撃」「PI/操縦」の攻撃と防御と「EW/電子戦」を使用するアクションに「修正値-1D6」を受けます。
- 「Aux」特性がある武器や特性を利用できなくなります。
- 「ECMディフェンス」トークンを失い、「ECMディフェンス」アクションを宣言できなくなります。

### スペシャルダメージ/特殊なダメージ

攻撃が命中した場合、その武器の攻撃でダメージが発生しなかった場合でも「Haywire/攪乱」「Corrosion/腐蝕」「Fire/火炎」の特性が適用されます。

- これらのダメージは他の特性により軽減されません。

### ヘイワイヤ/攪乱のスペシャルダメージ

「Haywire」特性のある武器やECMアタックが引き起こす混乱は電装系へ致命的なダメージ与えるかもしれません。

これらの攻撃が命中すると、攪乱ダメージ判定をします。この判定は対戦相手が行う「TN4+」で「1D6」の特別判定です。

- この判定に成功するとこの攻撃は**1ダメージ**を与えることに成功します。

### コロージョン/腐蝕

「Corrosion」特性のある武器や特殊な環境の影響でモデルが致命的な汚染を受ける場合があります。



- トークンをつけて状態を記録します。
- このトークンのあるモデルは**各ラウンドのクリーンナップフェイズごとに腐蝕ダメージ判定**をします。この判定は対戦相手が行う「TN4+」で「1D6」の特別判定です。
- この判定に成功するとこの攻撃は**1ダメージ**を与えることに成功します。
- 「コロージョン/腐蝕」トークンは「パッチ/応急」アクションでのみ除去できます。

### ファイヤー/火炎

「Fire:X」特性のある武器や特殊なテレインの影響によってモデルは追加ダメージを受ける可能性があります。

これらの攻撃が命中すると、火炎ダメージ判定をします。この判定は対戦相手が行う「TN4+」で「XD6」の特別判定です。

- この判定に成功した**ダイス1つにつき1ダメージ**を与えます。
- 他のスペシャルエフェクトと違いファイヤー状態は追加ダメージを与えるだけで**継続しません**。

## [アクション]F O(フォワードオブザーベーション)/砲兵観測

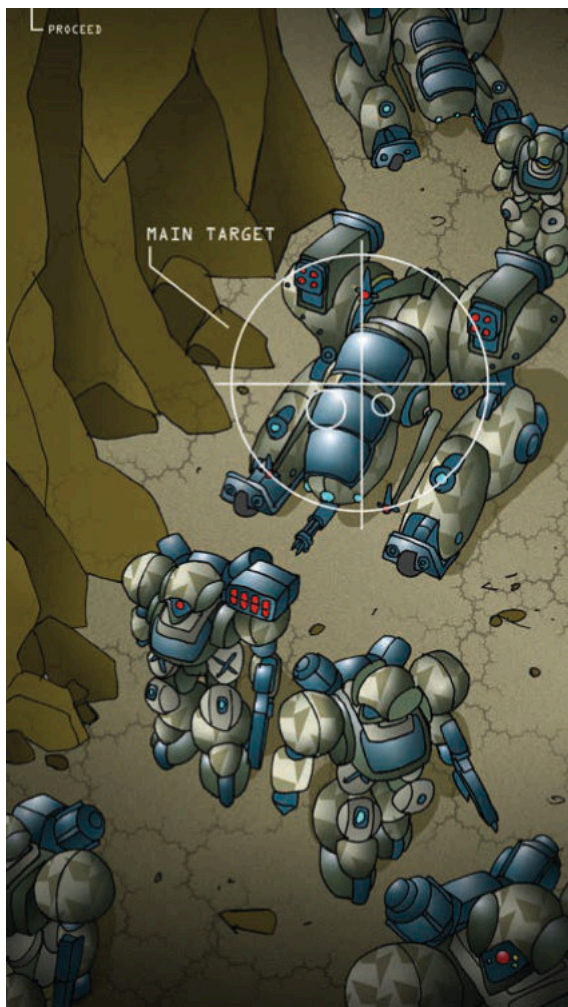
全てのモデルは「F O/砲兵観測」アクションを使用することで、味方のC G(コンバットグループ)やエアストライクカウンターへの攻撃目標を指定できます。そうした場合、味方モデルは索敵範囲から外れた見えない目標に対して攻撃が可能になり、地上攻撃や間接射撃の精度を向上させます。

F Oが成功すると味方のC Gまたはエアストライクカウンターは「ファイヤーミッション/支援砲撃」リアクションを宣言できるようになります。

### F O/戦法観測の手順：

- ①「1 A(アクションポイント)」を消費します。
- ②センサーロックしているゲームボード上の地点、またはモデルの中心を目標として宣言します。
- ③対戦相手のリアクションを確認します。
- ④妨害が無い場合は、**EWスキルの個別判定**を行います。リアクションで妨害がある場合適切な対抗判定を行います。
  - ECMジャミング**：EWスキル同士の対抗判定
  - リタリエイト/報復**：攻撃と防御の対抗判定

F Oモデルがこれらのリアクションによってジャミングされたり、クリップル/中破、デストロイ/破壊状態になると、F Oは**自動的に失敗**になります。
- ⑤F Oが成功した場合、味方のC Gまたはエアストライクカウンターを1つ指名します。F Oモデルはまだアクティベーション中ですが、直ちに「ファイヤーミッション/支援砲撃」リアクションの処理が発生します。



例：ニュコールのジャーボアはユートピアのコマンドーアーミーガーに対して「F O/砲兵観測」アクションを成功させました。プレイヤーは1つのC Gを指名し、このC Gにいるシュヴァリエ2機で「ファイヤーミッション/支援砲撃」を宣言します。そしてシュヴァリエ2機は同時にインダイレクト攻撃を行います。

## [リアクション]ファイヤーミッション/支援砲撃

C GがF Oに指名された場合、このC Gに所属する任意の数のモデルが「ファイヤーミッション/支援砲撃」リアクションを宣言できます。エアストライクカウンターのファイヤーミッション/支援砲撃は処理が異なるためp37を参照してください。

このリアクションは「インダイレクト/間接射撃」武器専用です。

### ファイヤーミッション/支援砲撃の手順：

- ①「1 A(アクションポイント)」を消費します。
- 【オプション】
- モデルがまだこのラウンドにアクティベーションしていない場合、このモデルは「プレイス/静止」スピードを宣言してプレイス/静止トークンを受け取ることができます。そうした場合、アクティベーション時にスピード選択はできずラウンド終了時までプレイス/静止状態を継続します。
- ②対戦相手のリアクションを確認します。ファイヤーミッション/支援砲撃はリアクションが可能な唯一のリアクションです。
  - ③この攻撃には以下の修正値を使用できます。それ以外の修正値は通常の攻撃アクションと同様に処理します。
    - このインダイレクト攻撃はセンサーロックを必要としません。F Oの成功がその代わりになります。
    - インダイレクト攻撃の「攻撃-1D6」修正値。
    - 武器射程の修正を射撃モデルから判断します。距離測定後に武器の選択ができますが、距離が届かずに適切な武器が無い場合は自動失敗になります。
    - F O成功によるボーナスでプライマリーターゲットにのみ「攻撃+1D6」修正値。
    - F Oモデルが「TD」特性を使用(L O Sのある目標をF O)した場合、射撃モデルの使用する武器に「Guided」特性があるならば、プライマリーターゲットにのみ「攻撃+1D6」修正値。
    - 「攻撃手順③高所の確認」を判断する時、射撃モデルの代わりにF Oしたモデルの位置を使用しても良い。
    - 「射撃修正表：背後からの攻撃」を判断する時、射撃モデルの代わりにF OしたモデルのL O Sを使用しても良い。
    - 「射撃防御修正表：カバー/遮蔽」を判断する時、射撃モデルの代わりにF OしたモデルのL O Sを使用しても良い。
- (\*インダイレクトで使用される「Blast」特性の武器はパーシャルカバー/部分遮蔽を無視できるのでF OモデルのL O Sを有効に使いましょう。)





## 「Supply」特性専用アクション]リロード/補充

「Supply/補給」特性を持つモデルは、対象のモデル1体が使用した「LA：X/弾数制限」特性で消耗した武器の弾薬を補充出来ます。

### リロード/補充の手順：

- ① 「LA：X/弾数制限」特性をもつ対象を1つ指定し、対象モデルの1インチ以内に移動します。
- ② 「1 A (アクションポイント)」を消費します。
- ③ 対戦相手のリアクションを確認します。
- ④ 妨害の有無にかかわらずこのアクションは成功し、対象の「LA：X/弾数制限」特性はゲーム開始時の最大値にリフレッシュします。

(※このアクションは消費した「Mine:X」特性を回復できません。)

## 「アクション]ハイディング/隠形

全てのモデルはカバー/遮蔽に上手く隠れて「ハイディング/隠形」状態になることで、敵の射撃攻撃に対して「防御判定リロール」できるようになります。



### ハイディング/隠形の手順：

- ① モデルはテレインの1インチ以内にいる必要があります。
- ② 「1 A (アクションポイント)」を消費してハイディング/隠形を宣言します。このアクションはリアクションの対象になりません。以前のラウンドからハイディングを継続している場合は状態維持に追加の「A」は不要です。  
→対戦相手はリアクションを宣言できません。
- ③ モデルは「ハイディング/隠形」トークンを受け取ります。このトークンがあるモデルは、レンジドアタック/射撃攻撃に対してカバー/遮蔽を利用できる場合に「防御判定をリロール」できるようになります。

### このトークンは以下の状況で除去されます：

- 「Silenced/静音」特性のない射撃武器を使用するアクションまたはリアクションを宣言した場合。
- スピード選択で「トップ/高速移動」を宣言した場合。
- アクティベーション中に2インチ以上の移動をした場合。



Fusilier

ニューコール"軽ホバー戦車フュージリア" (ビークル)

## 「Repair」「Medic」特性専用アクション]パッチ/応急

「パッチ/応急」アクションはモデルの耐久値であるH/Sを回復し、「イモビライズ/移動不能」と「コロージョン/腐食」トークンを除去できます。

「Repair/修理」と「Medic/衛生兵」の2つの特性がパッチ/応急アクションを宣言できますが、このアクションの対象に出来るモデルのモデルタイプが異なります。

→ 「Repair/修理」特性は「バイクなどの小型機械を使用するキャバルリー」「ビークル」「ギア」「ストライダー」を対象とします。

→ 「Medic/衛生兵」特性は「リザードなどの騎乗動物を使用するキャバルリー」「インファントリー」に使用できます。この例外としてサイボーグ兵であるCEFの「FLAIL」には「Repair/修理」が必要です。

→ビルディングを含む「テレイン」「Arm/装甲9以上のモデル」「デストロイド/破壊」状態のモデルはパッチ/応急アクションでは修理できません。

### パッチ/応急の手順：

- ① 対象モデルを1つ指定し、対象の1インチ以内に移動します。モデルは自分自身も対象にできます。
- ② 「1 A (アクションポイント)」を消費します。
- ③ 対戦相手のリアクションを確認します。
- ④ 妨害の有無にかかわらずこのアクションは成功し、対象の「H/S」能力値を1点回復し、対象から「イモビライズ/移動不能」「コロージョン/腐蝕」トークンを除去します。  
応急の対象になるモデルはこの方法では1ラウンドに1点までしか回復できません。

## 「Smoke」特性専用アクション]ディスチャージスモーク/煙幕散布

「Smoke/煙幕」特性を持つモデルは、敵の視認性を悪くするために煙幕を散布できます。



### ディスチャージスモーク/煙幕散布の手順：

- ① 「1 A (アクションポイント)」を消費します。
- ② 対戦相手のリアクションを確認します。
- ③ このアクションを宣言したモデルのベース/シルエットに接触するように「スモーク/煙幕」トークンをゲームボード上に配置します。このトークンは移動せずその場にとどまります。(LOSに影響はありません。)
- ④ ゲームボード上にあるすべての「スモーク/煙幕」トークンはクリーンアップフェイズに除去されます。

### スモーク/煙幕トークンは以下の効果があります：

- トークンの中心から「半径3インチ」「高さ4インチ」の円柱の範囲を通過するレンジドアタック/射撃攻撃に影響を与えます。
- 敵味方すべての攻撃モデルのレンジドアタック/射撃攻撃のLOSがこの範囲を通過する場合、防御モデルはスモーク/煙幕による「防御+1D6」修正値を利用できます。
- スモーク/煙幕の防御修正値はカバー/遮蔽と併用できますが、煙幕を複数利用できる場合でも、スモーク/煙幕の防御修正値は累積しません。
- モデル同士のLOSが1インチ以内のとき、煙幕の影響は無視されます。

## [リアクション]リタリエイト/報復

パッシブモデルは、アクティブモデルのアクション宣言に対してリタリエイト/報復リアクションをすることで、ダイレクト/直接射撃で応戦できます。

→「リタリエイト/報復」リアクションは、「React」特性(=React Weapo項目にある武器)か「Auto」特性を持つ武器が必要で、この武器はダイレクト/直接射撃がメレー/格闘攻撃モードで使用される必要があります。

→「リタリエイト/報復」の攻撃で「AOE:X」や「Split」特性のある武器を使用して、対象以外のモデルを巻き込むことができますが、リアクションを誘発したモデルをプライマリーターゲットにします。

### リタリエイト/報復の手順:

①「1 A (アクションポイント)」を消費します。

#### 【オプション】

→「フォーカス/集中」を宣言できます。

→モデルがまだこのラウンドにアクティベーションしていない場合、このモデルは「プレイス/静止」スピードを宣言してプレイス/静止トークンを受け取ることができます。そうした場合、アクティベーション時にスピード選択はできずラウンド終了時までプレイス/静止状態を継続します。

②以降は通常の攻撃手順に従います。

※報復はリアクションです。リアクションにリアクションは宣言できません。

「アタック/攻撃」アクションと「リタリエイト/報復」リアクションは同時に処理されるためダメージも同時に適用されます。1つの攻撃モデルに対し、複数の報復も発生します。その場合もすべて同時に解決してください。

この例外としてFOなどの一部のEWアクションです。報復によって大きなダメージを与えることでこれらの行動を阻止できる場合があります。

例：シャスールがウォーリアへ「アタック/攻撃」を宣言したのでウォーリアはReact特性のあるLACで「リタリエイト/報復」を宣言しました。この攻撃でウォーリアが「クリップル/中破」や「デストロイ/破壊」されたとしても、ウォーリアの報復は同時に解決されるのでこれらのダメージが適用される前の状態で判定を解決します。

つまり双方が同時に破壊される状況も発生します。



## [リアクション]イバイド/回避運動

防衛モデルは回避運動に専念することで敵の攻撃から生存率を高めることが可能です。

### イバイド/回避運動の手順:

※このリアクションは命中判定の直後に宣言できます。

①この攻撃対象になったモデルは「1 A (アクションポイント)」を消費することで、この攻撃判定に対して防御判定のリロール権利を得ます。

## [「CBS」特性専用リアクション]カウンターストライク/報復砲撃

「CBS/対砲兵レーダー」特性を持つモデルは、このモデルのセンサーレンジ内でインダイレクト/間接射撃を宣言した敵モデルに対して、カウンターストライク/報復砲撃リアクションを宣言できます。

このリアクションは「インダイレクト/間接射撃」武器専用です。

### カウンターストライク/報復砲撃の手順:

①「1 A (アクションポイント)」を消費します。

#### 【オプション】

→モデルがまだこのラウンドにアクティベーションしていない場合、このモデルは「プレイス/静止」スピードを宣言してプレイス/静止トークンを受け取ることができます。そうした場合、アクティベーション時にスピード選択はできずラウンド終了時までプレイス/静止状態を継続します。

②この攻撃には以下の修正値を使用できます。それ以外の修正値は通常の攻撃アクションと同様に処理します。

→このインダイレクトの反撃は、攻撃モデルをプライマリーターゲットにします。例外として、たとえこの攻撃モデルがヘビーフルカバーの状態であってもセンサーロックがあると仮定されます。

(敵の攻撃弾道から敵の位置座標を逆算して報復します。)

→インダイレクト攻撃の「攻撃-1D6」修正値。

→カウンターストライク攻撃の「攻撃+1D6」修正値。

例：「CBS」特性を持つアーティラリーコブラのセンサーレンジ内で、ハンターがロケットパックのインダイレクト/間接射撃を宣言します。この場合、アーティラリーコブラはこのハンターをプライマリーターゲットとするカウンターストライク/報復砲撃を宣言できます。



## [「Mine:X」特性専用アクション]プラントマイン/地雷散布

「Mine:X/地雷」の特性を持つモデルはアクションを使用して「40mm地雷マーカー」をゲームボード上に配置できます。

このモデルは「40mm地雷マーカー」をX個持ちます。「40mm地雷マーカーとメインフィールド/地雷原(p24)」の項目も参照してください。

### プラントマイン/地雷散布の手順:

①「1 A (アクションポイント)」を消費することで、アクティベーション中に1つ~X個までの40mm地雷マーカーを配置できるようになります。

②対戦相手はこのモデルが40mm地雷マーカーを配置する任意のタイミングでリアクションを宣言できます。

③モデルはそのアクティベーション中の任意のタイミングで、移動経路上のモデルから1インチ以内の場所に40mm地雷マーカーを配置できます。

このマーカーは1回のプラントマイン/地雷散布アクションで1つ~Xまでの範囲で任意の数の40mm地雷マーカーを配置できます。



Engineering (Minelayer)

ユニバーサルモデル  
"地雷を散布するサウスの工兵"  
(インファントリー)

## E W(エレクトリックウォーフェア)/電子戦アクション

コマンドモデルのオーダーや、観測機のF O、電子戦機のジャミング、E C Mアタックは電子戦と呼ばれるアクションで、ヘヴィギアブリッツ!の戦場ではこれらを上手く使うことで対戦の結果に大きな影響を与えることができます。

以下の行動で使用されるE W/電子戦の対抗判定では、攻撃側も防御側も共に「E W/電子戦」スキルを使います。

- ➔ 「オーダー/命令」
- ➔ 「F O/砲兵観測(アクション)」
- ➔ 「ディティールドスキャン/通信傍受(アクション)」
- ➔ 「E C Mアタック(アクション)」
- ➔ 「E C Mジャミング(アクション/リアクション)」
- ➔ 「E C C Mファイヤーウォール(リアクション)」

これらの判定には以下の修正値のみ使用します。

モデルの状態	電子戦判定修正値
「ヘイワイヤ/攪乱」状態	-1D6
「ECCM」特性	+1D6
「Satup」特性	個別判定に-1 T N
その他サブリストアップグレード	様々(主に-1 T N)

### センサーとE W

「E C C Mファイアウォール」リアクションを除き、敵のモデルをターゲットとするすべてのE C Mアクションには**センサーロック**が必要です。

**メモ**：「Stealth/ステルス」特性を持つモデルはセンサーロックに必要な相手のセンサーレンジを半分にします。このためこのモデルはF O/砲兵観測やE C Mアタック、E C Mジャミングの対象にされにくいという利点があります。

### 「AUX/外付け装備」特性とクリップル/中破

モデルがクリップル/中破状態になってもE Wスキルの修正値には直接的な影響はありません。しかし、E W判定に影響を与える装備に「(AUX)」特性が設定されていると、ECCMが使用できなくなったりセンサーレンジが減少することで副的な影響を受ける場合があります。

### E Wアクションの阻止

「オーダー/命令」「F O/砲兵観測」「ディティールドスキャン/通信傍受」は敵のリアクションによって中断される可能性があります。

➔ 上記のアクションを宣言したモデルが、対戦相手のリアクションによって「ジャミング/通信妨害」「クリップル/中破」「デストロイ/破壊」のいずれかの状態にされた場合、このアクションは中断され、**自動的に失敗**します。

### [アクション]ディティールドスキャン/通信傍受

敵指揮官の通信を傍受して機密情報を抜き出します。このアクションは、【ディティールドスキャン/機密情報を探れ】の作戦目的を選択した場合の**V P(勝利ポイント)**を獲得するために使用されます。

➔ デストロイ/破壊状態のモデルに対してはこのアクションを宣言できません。(潜在的な勝利点が失われます。)

➔ 輸送車輛、要塞、建物などの中にあるモデルも、ディティールドスキャン/通信傍受アクションの対象となります。(建物内にあるモデルは常にLOSがあるためセンサーロック可能です。)

#### ディティールドスキャン/通信傍受の手順：

- ① 「情報標的のマーカ」を持つモデルを**センサーロック**した状態で**6インチ以内**まで近づく必要があります。
- ② 「1 A(アクションポイント)」を消費します。
- ③ 対戦相手のリアクションを確認します。
- ④ 妨害が無い場合は、**E Wスキルの対抗判定**を行います。

**MOS：0以上**でこの作戦目的が**達成**され、プレイヤーは**V P 1点**を獲得し、対象のモデルから情報標的のマーカを取り除きます。

リアクションで妨害がある場合適切な対抗判定を行います。

➔ E Wアクションの阻止



Raven  
ブラックタロンの電子戦機  
"レイブン" (ギア)



Iguana  
サウスの電子戦機  
"イグアナ" (ギア)



Jerboa  
ニューコールの電子戦機  
"ジャーボア" (ギア)



Weasel  
ノースの電子戦機  
"ウィーゼル" (ギア)

### [「E C M/E C M+」特性専用アクション]E C Mアタック/ハッキング

敵の電装系を電子的に攻撃しシステムを攪乱します。

➔ E C Mアタックはレンジアタック/射撃ではありません。

➔ 「ヘイワイヤ/攪乱」トークンは累積しませんが、特別判定で追加ダメージを与えるためにすでに「ヘイワイヤ/攪乱」している対象に複数回のE C Mアタックを宣言できます。

#### E C Mアタック/ハッキングの手順：

- ① 対象のセンサーロックを確認します。
- ② 「1 A(アクションポイント)」を消費します。
- ③ 対戦相手のリアクションを確認します。
- ④ 妨害の有無にかかわらず**E Wスキルの対抗判定**を行います。

**MOS：0以上**で対象に「ヘイワイヤ/攪乱」トークンを与えます。p 30に従い**特別判定**を行ってください。



## 「ECM/ECM+」特性専用アクション]ECMジャミング/通信妨害

敵の通信システムに干渉して通信妨害を行います。

### ジャムド/通信妨害状態

このアクションが成功するとモデルは「ジャムド/通信妨害」トークンを受け取ります。

- このトークンはクリーンナップフェイズに除去されます。
- このトークンがあるモデルは「オーダー/命令」「F O/砲兵観測」「ディティールドスキャン/通信傍受」アクションを宣言できません。
- ECMジャミング/通信妨害は「アクション」だけでなく「リアクション」でも宣言できます。

#### アクションで宣言する場合の手順：

- ①対象のセンサーロックを確認します。
- ②「1 A (アクションポイント)」を消費します。
- ③対戦相手のリアクションを確認します。
- ④妨害の有無にかかわらずEWスキルの対抗判定を行います。  
MOS：0以上で対象に「ジャミング/通信妨害」トークンを与えます。

#### リアクションで宣言する場合の手順：

- ①「オーダー/命令」「F O/砲兵観測」「ディティールドスキャン/通信傍受」アクションを宣言したモデルがいる場合、ECMジャミング/通信妨害リアクションを宣言できます。
- ②「1 A (アクションポイント)」を消費します。
- ③対象までのセンサーロックを確認します。パッシブモデルはセンサーレンジを半分までしか計測できないため、宣言が適正でない可能性があります。センサーロックができないとこのリアクションは自動失敗します。
- ④EWスキルの対抗判定を行います。  
このリアクションにおいてECMジャミングをしたモデルは能動側になります。MOS：0以上で妨害が成功し、相手の宣言したアクションを失敗させることができます。アクションでの宣言同様に、対象に「ジャミング/通信妨害」トークンを与えます。  
対抗判定に敗北し、他のリアクションによってこのアクションが妨害がされなかった場合、相手の宣言アクションはこれ以上の判定を必要とせずに自動成功します。



## 「ECM/ECM+」特性専用アクション]ECMディフェンス/プロテクション

誘導攪乱型のアクティブプロテクションシステムにより、自機周辺の測位情報を攪乱して近隣座標への射撃管制に影響を与えます。

→「ヘイワイヤ/攪乱」トークンのあるモデルは「ECMディフェンス」トークンを失い、このアクションを宣言できません。

### ECMディフェンス状態

- 「ECMディフェンス」トークンがあるモデルのシルエットから周囲6インチにいるすべてのモデルはレンジドアタック/射撃攻撃に対して「防御+1 D 6」のECMディフェンス修正を得ます。複数のECMディフェンスが有効でもこの効果は累積しません。
- モデルは概念上の高度が異なるECMディフェンスは利用できません。「上昇中のV T O L」モデルは上昇中のV T O Lモデルが使用するECMディフェンスのみを利用できます。同様に地上にいるモデルは上昇中のV T O LのECMディフェンスを利用できません。
- このトークンはクリーンナップフェイズに除去されず、このモデルの次のラウンドのアクティベーション開始時まで維持されます。

#### ECMディフェンス/プロテクションの手順：

- ①「1 A (アクションポイント)」を消費します。
- ②対戦相手のリアクションを確認します。
- ③対戦相手のリアクションによってこのモデルに「ヘイワイヤ/攪乱」トークンが置かれなければこのアクションは成功し、モデルは「ECMディフェンス」トークンを得ます。

#### 「ECM+」特性

「ECM+」特性を持つモデルはゲームボードに配置された時に「ECMディフェンス」トークンを得ます。このモデルに「ヘイワイヤ/攪乱」トークンがある間はこの能力は失われますが、アクションを使うことなく自動で「ECMディフェンス」トークンを得ます。

## 「ECCM」特性専用リアクション]ECCMファイヤーウォール/逆ハッキング

味方モデルへのハッキングの経路を特定し電子的な反撃を行います。自身または6インチ以内の友軍モデルに対すECCMアタックに対してECCMファイヤーウォールリアクションを宣言できます。

→このEWリアクションは例外として、対象へのセンサーロックを必要とせず、モデルは受動側のままです。

#### ECCMファイヤーウォール/逆ハッキングの手順：

- ①「1 A (アクションポイント)」を消費して「ECCMファイヤーウォール」リアクションを宣言すると、ECMアタックの対象がこのモデルに変更されます。
- ②EWスキルの対抗判定を行います。  
相手よりリザルトが上回るMOS：1以上でECCMファイヤーウォールが成功し、ECMハッキングを使用した対戦相手のモデルに「ヘイワイヤ/攪乱」トークンが置かれます。p30に従い特別判定を行ってください。  
対戦相手がMOS：0以上の場合は対抗判定に敗北してこのモデルに「ヘイワイヤ/攪乱」トークンが置かれます。p30に従い特別判定を行ってください。

例：ピースリバーのスカミッシャーがニューコールのユサールに対してECMアタックを宣言します。この時6インチの範囲にいる未行動のジャーボアが「ECCM」特性を使用して「ECCMファイヤーウォール」のリアクションを宣言しました。

ジャーボアはユサールの代わりにEWの対抗判定をします。能動側のスカミッシャーがMOS:0以上で勝利した場合、ユサールの代わりにジャーボアに「ヘイワイヤ/攪乱」トークンが置かれます。

受動側のジャーボアがMOS 1以上で勝利した場合、スカミッシャーに「ヘイワイヤ/攪乱」トークンが置かれます。

「ヘイワイヤ/攪乱」トークンを置かれた電子戦機は「ECMディフェンス」トークンを失うことに注意してください。

## オーダー/命令

オーダー/命令とは、コマンドモデル/指揮官が発令できるもので、味方部隊を一時的に強化して戦況に大きな影響を与えます。攻撃精度をあげたり、攻撃される直前に防御手段を講じたり、重要な判定をリロールしたりと効果は様々です。



Headhunter  
ノース“ヘッドハンター” (ギア)

### オーダー/命令とコマンドモデル/指揮官

編成時に指名されたコマンドモデル/指揮官は自身のCP(コマンドポイント)を消費して「オーダー/命令」を発令できます。オーダー/命令の発令はリアクションの対象になりますがアクションではないため、「アクティベーションフェイズ」と「エアストライクフェイズ」ならばいつでも発令できます。

▶コマンドモデルがオーダー/命令を宣言した時、敵モデルはリアクションを宣言できます。

▶オーダー/命令は「EWアクションの阻止 (p34)」が適用されダメージによって阻止される可能性があります。

### ハイコマンダー/高級士官とグループコマンダー/下士官

コマンドモデル/指揮官は大きく二つのタイプに分けることができます。p19の表も参照してください。

▶「TFC(タスクフォースコマンダー)/総司令」「CO(ロマンディングオフィサー)/司令官」「XO(エグゼクティブオフィサー)/副司令」はすべてハイコマンダー/高級士官です。高級士官はフォースのすべてのCG(コンバットグループ)に対して「オーダー/命令」を発令できます。加えて高級士官は「エアストライクカウンター」に対して「オーダー：トライアゲイン/士官の助言」「オーダー：レッツゼムハブイット/進撃命令」「オーダー：コーディネテッドアタック/連携攻撃命令」を発令できます。

▶「CGL(コンバットグループリーダー)/隊長」「2IC(セカンドインコマンド)/副隊長」はグループリーダー/下士官です。下士官は自身が所属するCGにのみ「オーダー/命令」を発令できます。

注記：すべてのコマンドモデルは「CPを1点」持っています。CPは「Vet」と「SP:+1」特性によって増加します。またサブリストにはCPを増やすものがあります。これらの手段でコマンダーがSPを得た場合、自動的にCPに変換されます。

### オーダーの手順：

- ①コマンドモデルは1CPを消費します。
  - ②「オーダー/命令」内容と対象を選択します。
  - ③対戦相手のリアクションを確認します。
  - ④妨害が無い場合はEWスキルの個別判定を行います。リアクションで妨害がある場合適切な対抗判定を行います。
- ▶EWアクションの阻止(p34)  
判定に成功すればオーダー/命令の効果を得られます。

### オーダー：トライアゲイン/士官の助言

指揮下にあるモデル1体を指定し、直前に行った任意の判定をリロール(p9)できます。

注記：コマンドモデルがリロールを必要とする場合はこのオーダーを使用する必要はなく、コマンドモデルは自身のCPを消費するだけでよい。

ヒント：チュートリアルゲームではこのオーダーのみを使用するのが良いでしょう。

### オーダー：レッツゼムハブイット/進撃命令



指揮下にあるCGを1つ指定し、CGLの横に進撃トークンを置きます。(リアクション利用可)

▶CGに所属するすべてのモデルは「Stable/安定銃座」特性を得ます。自分または対戦相手の現在行動中のCGのアクティベーション終了時にトークンを除去します。

### オーダー：コーディネテッドアタック/連携攻撃命令



指揮下にあるCGを1つ指定した後、対象となる対戦相手のモデル1つに連携攻撃トークンを置きます。(リアクション利用可)

▶CGに所属するすべてのモデルは連携攻撃トークンが置かれたモデルへのすべての攻撃判定をリロールできます。自分または対戦相手の現在行動中のCGのアクティベーション終了時にトークンを除去します。

### オーダー：チャージ/突撃命令



指揮下にある現在アクティベーション中のCGを1つ指定し、CGLの横に突撃トークンを置きます。

▶CGに所属するすべてのモデルは「トップ/高速移動」を選択したときのメレー/格闘攻撃に「攻撃+1D6」の修正値(トップのパナルティと相殺)を得ます。このCGのアクティベーション終了時にトークンを除去します。

### オーダー：ディフェンスアップ/緊急ECM防護命令

指揮下にあるCGを1つ指定します。

▶このCGに所属する「ECM」特性をもつ任意の数のパッシブモデルは、対戦相手のターン中でも「1A(アクション)」を支払って「ECMディフェンス」アクション(p35)を宣言できます。(直後の防御判定に利用できます。)

### オーダー：ポップスモーク/緊急発煙命令

指揮下にあるCGを1つ指定します。

▶このCGに所属する「Smoke」特性をもつ任意の数のパッシブモデルは、対戦相手のターン中でも「1A(アクション)」を支払って「ディスチャージスモーク」アクション(p32)を宣言できます。(直後の防御判定に利用できます。)

## エアストライク/航空支援

「エアストライクカウンター(ASカウンター)」は戦場の上空を通過する戦闘機を表しており、戦場に爆弾を投下する「対地攻撃」「ファイヤーミッション/支援爆撃」と対戦相手のASカウンターを攻撃する「制空戦闘(空戦/迎撃)」の選択肢があります。他のモデルと違い、ASカウンターは独自の攻撃判定と防御判定を使用し、一部の修正値のみを使用します。

行動内容	使用ダイス
攻撃判定：対地攻撃	2D6
攻撃判定：制空戦闘(空戦/迎撃)	3D6(固定)
防御判定	4D6(固定)

- ➡ASカウンターが場に残る場合でも1つのASカウンターができる宣言は**1ラウンドにつき1回**までです。
- ➡ASカウンターから攻撃を受けるゲームボード上のモデルは「スモーク」「ECMディフェンス」の防御修正値と「AMS」特性のみ使用できます。
- ➡「カバー/遮蔽」の防御修正は原則使用できませんが、例外として「オーバヘッドカバー/頭上の遮蔽物(p25)」のみ利用できます。
- ➡ASカウンターはいかなる防御修正値も得ず、常に4D6で防御判定を行います。
- ➡「FO/砲兵観測」をしない場合、ASカウンターからの攻撃には「高所からの攻撃」と「アーク/向き」の攻撃修正値が適用されません。

### エアストライクフェイズの「対地攻撃」

プレイヤーはASカウンターを使用して「対地攻撃」を宣言できます。そうする場合、単純にゲームボード上の任意の地点、または敵モデル1体を攻撃できます。

- ➡攻撃の成否にかかわらず、使用したASカウンターはこのゲームから除去されます。

### アクティベーションフェイズの「ファイヤーミッション/支援爆撃」

FO/砲兵観測が成功したとき、ASカウンターを使用した「ファイヤーミッション/支援爆撃」を宣言できます。

- ➡1回のFO/砲兵観測に対し1つのASカウンターを使用します。これはリアクションとして処理されます。
- ➡この攻撃にはFO/砲兵観測で使用する修正値を利用できます。この攻撃には「インダイレクト/間接射撃」による「攻撃修正値-1D6」が適用されません。
- ➡攻撃の成否にかかわらず、使用したASカウンターはこのゲームから除去されます。

**注記：**ASカウンターは**第1ラウンド**に「対地攻撃」と「ファイヤーミッション/支援爆撃」を選択できません。(まだ地上支援をできる距離まで到達していません。)



### ASカウンターへの攻撃

ゲームボード上にいる「地上モデル」はASカウンターを攻撃できます。そうする場合「AA/対空仕様」または「Flak/近接信管」特性を持つ武器が必要になります。

- ➡ASカウンターへの攻撃は「カバー/遮蔽」が適用されず、常に「オプティマルレンジ/最適距離」として考えます。

▶「Flak/近接信管」特性の武器を持つモデルは**アクティベーション中**に、ASカウンターを対象にした「アタック/攻撃」を宣言できます。この攻撃が命中した場合、ASカウンター1つをこのゲームから除去できます。

(上空から攻撃される前に積極的な対空攻撃が可能です。)

▶「AA/対空仕様」特性の武器を持つモデルは**リアクション**として、ASカウンターを対象にした「リタリエイト/報復」を宣言できます。この攻撃が命中した場合、そのASカウンターはこのゲームから除去され、予定されていた「対地攻撃」または「ファイヤーミッション/支援爆撃」が阻止されます。

(射程の短い対空兵器を使用した対処療法的な防御戦闘をします。)

### 制空戦闘(空戦/迎撃)

ASカウンターは対戦相手のASカウンターを攻撃できます。これはエアストライクフェイズに能動的な「制空戦闘：空戦」を宣言する方法と、対戦相手の宣言する「対地攻撃」または「ファイヤーミッション/支援爆撃」に対するリアクションとして「制空戦闘：迎撃」を宣言する方法があります。

- ➡制空戦闘(空戦/迎撃)は修正値の無い3D6攻撃できます。結果がMOS：0以上の場合、対象のASカウンター1つをこのゲームから除去できます。

➡制空戦闘(空戦/迎撃)で攻撃されたASカウンターが**除去されなかった場合**、このASカウンターはこのラウンド中は「対地攻撃」に使用できません。

- ➡制空戦闘(空戦/迎撃)に使用したASカウンターは**除去されず**、次のラウンドにも使用できます。

#### エアストライクフェイズ「制空戦闘：空戦」

「制空戦闘：空戦」は対象のASカウンター1つを選んで攻撃します。

対戦相手の宣言した「制空戦闘：空戦」に生き残ったASカウンターが未行動であった場合、このラウンド中は「制空戦闘：(空戦/迎撃)」のみを宣言できます。

#### リアクション「制空戦闘：迎撃」

対戦相手が「対地攻撃」と「ファイヤーミッション/支援爆撃」を宣言したとき、ASカウンター1つを選択して「制空戦闘：迎撃」をリアクションとして宣言できます。そうするならば、リアクションの結果にかかわらず、対戦相手の地上モデルへの攻撃は**自動失敗**します。

(迎撃が命中すれば相手のトークンを取り除けます。)

## フォースコンストラクション/軍の構築

この章では、「フォース/軍」の構築と、フォースをカスタマイズする方法について説明します。作成したフォースは、付録の「部隊記録用紙」で記録できます。また、DP9.comの「Gear Grinder (ギアグラインダー)」ウェブアプリを利用すれば、簡単にフォースの構築ができるでしょう！

各プレイヤーがゲームで使用するすべてのモデルをまとめて「フォース/軍」と呼びます。フォースは1つ以上のCG (コンバットグループ)で構成されており、CGはかならず「プライマリーユニット」で構成され、プレイヤーが望む場合は「セカンダリーユニット」を追加することができます。セカンダリーユニットが追加されたCGはコストが上がる代わりに戦術的な選択肢が増えます。

### フォース構築の手順

各プレイヤーはゲームの準備として以下の手順に基づいて自分の「フォース/軍」を準備してください。

#### フォース構築の手順：

- ①フォースサイズ/ゲームの規模の決定
- ②ファクション/派閥の選択  
【オプション】 サプリストの選択  
【オプション】 ベテランフォースの選択
- ③CG (コンバットグループ)の作成
- ③-1:プライマリーユニットのロールを選択  
(※使用モデル、作戦目的、特殊配置に影響があります。)  
【オプション】 セカンダリーユニットのロールを選択  
(※使用できるモデルに影響があります。)  
【オプション】 アップグレードの選択
- ③-2:CG L (コンバットグループリーダー)の指名  
↑フォースサイズのTVに到達するまで③を繰り返す↑  
(※フォースサイズで決定したTVを超えてはならない。)
- ④フォースリーダーの決定  
(※最も指揮権が高いモデルが自動的に選ばれます。)

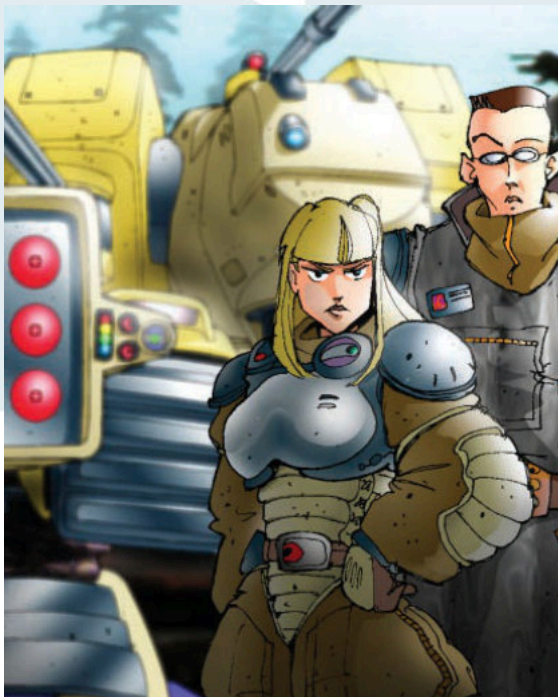
### ①フォースサイズ/ゲームの規模の決定

一般的なゲームは150TVです。ゲームに不慣れなうちは50TVのゲームを遊ぶのが良いでしょう。

ゲームのコストとプレイ時間は比例します。

イメージ	TV値	初心者	経験者
チュートリアル	50	1~2時間	30~50分
クイックマッチ	100	2~3時間	90分~2時間
フルマッチ	150	非推奨	2~3時間

※ビッグマッチ 300TV 経験者6~8時間



### ②ファクション/派閥の選択

次に「ファクション/派閥」を1つ選択します。この選択であなたのフォースがどんなモデルを使用できるかが決まります。また、ユニバーサルモデルリストに掲載されているモデルはほぼすべての派閥で使用できます。

全てのファクションは「テラノヴァ派閥」または「CEF派閥 (地球とその植民惑星)」の2つの大同盟のいずれかに属します。

#### 【オプション】 サプリストの選択

サプリストは各派閥にある地方の特色や伝統的な部隊を再現するもので、独自のアップグレードオプションが追加されます。これらはコアルールを変更するため、ゲームに慣れてから使うと良いでしょう。

#### 【オプション】 ベテランフォースの選択

フォースの全モデルがエリートで構成されたベテランフォースを構築する方法はp42で説明されます。

### 大同盟：テラノヴァ派閥



CNCS(ノース) AST(サウス) ピースリパー ニュコール



リーグレス ブラックタロン

### 大同盟：CEF派閥(地球とその植民惑星)

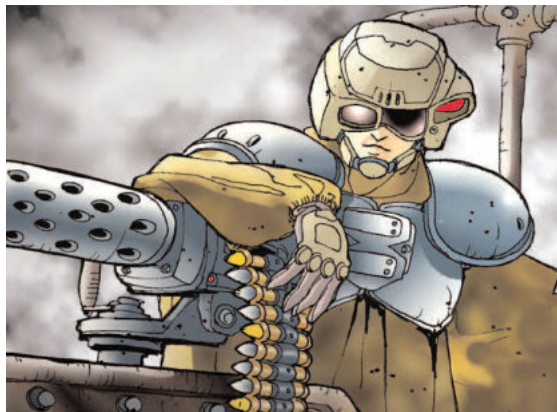


CEF (植民惑星派遣軍) カプリス ユートピア エデン

### ③CG (コンバットグループ)の作成

戦場で同時に活動するモデルの集まりをCGと呼びます。ヘヴィギアブリッツ!ではプレイヤーはCGごとにアクティベーションを処理します。

最初にこのCGの「ロール/役割」を決めます。これにより「使用できるモデル」、VP(勝利点)を得る手段の「作戦目的(p19)」と「特殊配置(p17)」の選択に影響します。



## ユニットとロール/役割

CGは「選択されたロール/役割のプライマリーユニット」で構成されています。あなたが望む場合、CGは「プライマリーとは別の(または同一の)ロール/役割のセカンダリーユニット」を追加できます。これらのユニットは、モデルデータに選択されたロール/役割と同じキーワードを持つバリエーションのモデルを選択できるようになります。

→CGが選択できる「ロール/役割」は以下の6種類あり、それぞれ選択できる「作戦目的(p19)」が異なります。

### GP(ゼネラルパーパス)/汎用部隊

専門性が無い汎用部隊で数を頼りに運用されます。低コストで信頼性の高い装備が特徴です。

- ▶【ホールド/目標を防衛せよ】
- ▶【フラッグ/旗を掲げよ】

### SK(ストライク)/打撃部隊

要塞や装甲目標を攻撃するための強襲部隊です。高い機動性と、高火力の装備が特徴です。

- ▶【キャプチャー/目標を制圧せよ】
- ▶【パイプザウェイ/敵戦力を漸減せよ】

### FS(ファイアサポート)/火力支援部隊

砲撃支援を行う火力重視の大型機で構成された部隊です。脅威度の高い目標の排除を主任務とし、誘導迫撃砲、野戦砲、重速射砲などで武装しています。

- ▶【ワイプゼムアウト/敵主力を撃破せよ】
- ▶【クレーム/戦場を制圧せよ】

### RC(リコン)/偵察部隊

偵察や砲兵観測、電子戦装備を備えた部隊です。電子戦支援や敵への妨害能力に優れており、展開力を生かした高機動の狙撃部隊としても運用されます。

- ▶【ディティールドスキャン/機密情報を探れ】
- ▶【ブレイクスルー/敵陣を突破せよ】

### SO(スペックオプス)/特務部隊

高度な訓練を受けた非対称戦に特化した特殊戦闘部隊です。指揮系の破壊を主任務とし、機動力と隠密性に優れ、最先端の装備で武装しています。

- ▶【アサシネート/敵指揮官を暗殺せよ】
- ▶【レイド/重要物資を回収せよ】

### FT(フォーティフィケーション)/要塞化陣地

戦場の要衝に塹壕、要塞、固定砲塔など。要衝を固める軍事構造物は戦場に影響を与えます。

→FTロールをもつプライマリーユニットは作戦目的を選択できません。

→このCGからはCGLを選出できません。

### ③-1:プライマリーユニットのロールを選択

プライマリーユニットはCGの中核となる存在です。ユニットにモデルを割り当てる時、そのモデルデータにある「A(アクションポイント)」値を記録してください。

→プライマリーユニットは「4A以上~6A以下」になるようにモデルを割り当てる必要があります。

→アップグレードによってモデルの「A」を増やすとCGに割り当てる際の「A」値も増加します。

#### モデルのバリエーション/派生機と量産配備(2-1制限)

特に記述が無い限り、プライマリーユニットには1つのモデルバリエーションは「2機」までしか割り当てることができません。モデルデータのロール欄に (+) という記号がある場合はこの例外です。これは量産配備されていることを意味しており、割り当て数に制限がありません。サブリストではこの制限を「2-1制限」と表記します。

例：ハンターは「GP+,SK,FS」のロールを持ちます。このモデルはSKグループに最大で2機まで割り当てることができます。GP+があるためGPグループへの割り当てに制限はありません。

#### 【オプション】セカンダリーユニットのロールを選択

セカンダリーユニットはプライマリーと別のロールにもできるのでCGが選択できるモデルの種類を増やせます。

→セカンダリーユニットは「2A」までのモデルを割り当てることができます。「プライマリーユニットが5A以上」ある場合だけ「3A」まで割り当てることができます。

→アップグレードによってモデルの「A」を増やすとCGに割り当てる際の「A」値も増加します。

#### モデルのバリエーション/派生機と量産配備(2-1制限)

特に記述が無い限り、セカンダリーユニットには1つのモデルバリエーションにつき「1機」までしか割り当てることができません。モデルデータのロール欄に (+) という記号がある場合はこの例外です。これは量産配備されていることを意味しており、割り当て数に制限がありません。サブリストではこの制限を「2-1制限」と表記します。

注記：CGがセカンダリーユニットを選択した場合、この2つのユニットは1つのCGとして活動します。CGLの選択や命令/オーダーの適用、ゲーム中のアクティベーションなど、CGの一部として扱われます。作戦目的の選択はプライマリーユニットのロール/役割で判断されます。





## 【オプション】アップグレードの選択

戦力を強化するため、モデルやフォースは「アップグレード」を利用できます。特に明記されない限り1種類(≒同じ名称)のアップグレードは「指定された単位(モデル、CG、フォース、スキルのTV)」に対して1回のみ選択できます。

### アップグレードの種類：

- ▶**コマンドアップグレード**：コマンドモデルを指定するだけでなく、CGに追加のコマンダーを入れたり、コマンドモデルの指揮権を強化できます。
- ▶**スタンダードアップグレード**：ほぼすべてのモデルが利用できる標準的な追加装備です。
- ▶**ベテランアップグレード**：ベテランモデルとデュエリストが利用できる特殊な技能や追加装備です。
- ▶**デュエリストアップグレード**：デュエリストだけが利用できる特殊な技能や追加装備です。
- ▶**モデルアップグレード**：モデルリストにあるモデル固有のものです。武器を追加するものや指揮官用に通信を強化するものが一般的です。
- ▶**ファクションアップグレード**：フォースやモデルが利用できる派閥ごとに設定された固有のものです。
- ▶**エアストライクカウンター**の購入：フォースはエアストライク/航空支援を受けることができます。

### モデルアップグレードとバリエーション/派生機

各派閥のモデルリストにはモデルバリエーション/派生機とは別にモデルをアップグレードする選択肢が用意されている場合があります。モデルアップグレードを選択したモデルは、CGを作成する上で「本来のバリエーション」として扱われます。

例：ピースリバーのヴァンガードウォーリアがチーフテンアップグレードを取得して「ヴァンガードウォーリアチーフテン」になっても、ユニットへの割り当て上、このモデルはヴァンガードウォーリアとして扱われます。

### 武器の交換と追加特性の継承

モデルに装備している固有の「特性が追加された武器」をアップグレードで交換できる場合、原則としてこれらの「追加された特性」は交換された武器に引き継がれます。

例：リーグレス派閥がサウスから手に入れたフン軽戦車のLLC(React,T,AA)を、ディスカウントのファクションアップグレードを利用してHACに交換するとこのHACには(React,T,AA)が引き継がれます。

Razor Fang Black Mamba  
サウス  
"レイザーファングブラックマンバ"  
(ギア)



### コマンドアップグレード

コマンドモデルは「イニシアチブスキル」と「CP(コマンドポイント)」を持ち「オーダー/命令」を使用できます。これらのルールに関してp36を参照してください。

▶「Conscript/徴収兵」特性のあるモデルと、「アップグレードを利用できないモデル」はコマンドモデルに指名できません。

▶原則として1つのCGは、最大で2機までの「コマンドモデル」を割り当てることができます。

### ③-2:CGL(コンバットグループリーダー)の指名

CGを作成した後必ずCGLを指名してください。アップグレードコストは不要です。

#### グループコマンダー/下士官

グループコマンダーは自身が所属するCGにのみ「オーダー/命令」を発令できます。

【CGL(コンバットグループリーダー/隊長)】 **0TV**  
CGLはCGを率いる一般的な下士官です。

【2iC(セカンドインコマンド/副隊長)】 **+1TV**  
各CGは「CGLではないモデル」1体を「2iC」にアップグレードできます。

#### ハイコマンダー/高級士官

ハイコマンダーはすべてのCGとエアストライクカウンターに対して「オーダー/命令」を発令できます。

▶フォースは各ハイコマンダーを1名ずつ任命できます。

【TFC(タスクフォースコマンダー/総司令)】 **+5TV**  
フォースは「CGL1体」を「TFC」にアップグレードできます。指揮権が一番高いハイコマンダーです。

【CO(コマンドングオフィサー/司令官)】 **+3TV**  
フォースは「CGL1体」を「CO」にアップグレードできます。二番目の指揮権を持つハイコマンダーです。

【XO(エグゼクティブオフィサー/副司令)】 **+3TV**  
フォースは「CGL1体」を「XO」にアップグレードできます。(※指揮権が低いCOのバックアップ要員です。)

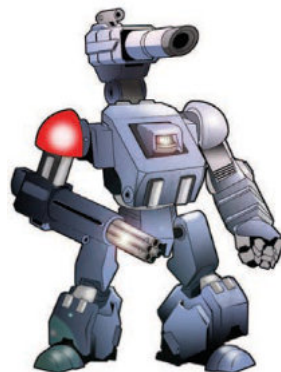
### エアストライクカウンターの購入

フォースはエアストライクカウンターを4つまで購入できます。性能はユニバーサルモデルリストの該当項目(p280)を参照してください。

▶エアストライクカウンターはCGを作りません。フォースがいくつ購入したかだけを記録します。

### ④フォースリーダーの決定

あなたの編成がフォースサイズのTV上限に到達したら、最期に**指揮権の一番高いモデル**がイニシアチブを行うためにフォースリーダーに指名されてフォース構築が終了します。「①イニシアチブフェイズ(p20)」を参照してください。



### スタンダードアップグレード

フォースの全てのモデルは、以下のリストから「異なる名称のアップグレード」をいくつでも購入できます。

- ▶1つのモデルは同名のアップグレードを重複できません。
- ▶原則として同名トレイツ/特性を重複して取得できません。
- ▶クラスとは武器の攻撃力でL(ライト)/M(ミディアム)/H(ヘビー)の3つがあります

※条件で指定される「React(リアクト)」特性を持つ武器とは一般的にギアの手に装備された武器を指します。詳細は p44 の React Weapons と p49 の React の説明を参照してください。



Command Jager  
サウス"コマンドイエガー" (ギア)



- |  |
|--|
| <p><b>【AA(アンチエア/対空仕様)】</b> +1または0TV<br/>以下からどちらかを選んでください。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶モデルが「AC(オートキャノン)」「RC(ロータリーキャノン)」「LC(レーザークャノン)」「RL(ロータリーレーザー)」のいずれかを装備する場合+1TVで1つの武器に「AA」特性を追加します。</li> <li>▶モデルが「ATM(アンチタンクミサイル)」を装備する場合0TVで1つを同じクラス(L/M/H)の「AAM(アンチエアミサイル)」に交換します。</li> </ul>   |
| <p><b>【メレースワップ/格闘武器交換】</b> 0TV<br/>「Hand」特性を持つ「ギア」と「ストライダー」は「React」特性のある標準格闘武器1つを同じクラスの標準格闘武器と交換できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶標準格闘武器とはLかMクラスの「CW(コンパクトウェポン)」「VB(ヴァイプロレード)」「SG(スバイクガン)」を指します。</li> <li>▶追加の特性は「React」特性だけが引き継がれます。</li> </ul> <p>例: LCW(React、Brawl:1)を持つモデルはこの武器をLSG(React)かLVB(React)と交換できますがこのアップグレードでは「Brawl:1」特性は引き継がれません。</p> |
| <p><b>【グレネードスワップ/擲弾武装の交換】</b> 0TV<br/>「HG(ハンドグレネード)」「PZ(パンツァーフアウスト)」は、同じクラスの「HG(ハンドグレネード)」「PZ(パンツァーフアウスト)」と交換できます。</p>   |
| <p><b>【ハンドグレネード/手榴弾追加】</b> +1TV<br/>「Hand」特性を持つモデルが対象で1TVのアップグレードには選択肢が2つあります。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶2モデルに「LHG(ライトハンドグレネード)」を追加します。</li> <li>▶1モデルに「MHG(ミディアムハンドグレネード)」を追加します。</li> </ul>  |
| <p><b>【パンツァーフアウスト/携行対戦車ロケット追加】</b> +1TV<br/>「Hand」特性を持つモデルが対象で1TVのアップグレードには選択肢が2つあります。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶2モデルに「LPZ(ライトパンツァーフアウスト)」を追加します。</li> <li>▶1モデルに「MPZ(ミディアムパンツァーフアウスト)」を追加します。</li> </ul>  |
| <p><b>【シェイブドエクスプローシブ/吸着式爆弾追加】</b> +1TV<br/>「Hand」特性を持つモデルが対象で1TVのアップグレードには選択肢が2つあります。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶2モデルに「LSE(ライトシェイブドエクスプローシブ)」を追加します。</li> <li>▶1モデルに「MSE(ミディアムシェイブドエクスプローシブ)」を追加します。</li> </ul>   |
| <p><b>【スモーク/発煙筒追加】</b> +1TV<br/>モデルに「Smoke」特性を追加します</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶「VTOL」特性を持つモデルはこのアップグレードを利用できません。</li> </ul>   |
| <p><b>【サイドアームズ/副武装追加】</b> +1TV<br/>「Hand」特性を持つモデル以下からどちらかを選んでください。1TVで2モデルまで利用できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶「LP(ライトピストル)(React)」を追加します。</li> <li>▶「LSMG(ライトサブマシンガン)(React)」を追加します。</li> </ul>  |

※ヘヴギアブリッツ! 3.1ではドローンはアップグレードではなく独立したユニバーサルモデル(p280)として扱われます。他のユニバーサルモデル同様、アクションを元にCGにドローンを組み込みます。

## ベテランモデル

フォースのCG1つを「ベテランコンバットグループ」に指定できます。ベテランコンバットグループの各モデルが「Vet」特性を持たない場合「+2TV」で「Vet」特性を購入して「ベテランモデル」にできます。ベテランモデルは「SP(スキルポイント)」を「1点」獲得し、ベテランアップグレードを利用できるようになります。

(※ベテランコンバットグループにいるすべてのモデルが「Vet」特性を持つ必要はありません。)

- 「Conscript/徴収兵」特性を持つモデル、ドローン、テレイン、エアアテレインは「Vet」特性を購入できません。
- すでにこの特性を持つモデルは「Vet」特性を購入できません。
- 「コマンドモデル/指揮官」がSPを持つ場合、自動的にCP(コマンドポイント)に変換されます。

### 【オプション】ベテランフォース

フォース構築時に「ベテランフォース」を選択できます。そうする場合、このフォースに所属する**全ての**「Vet」特性を持たないモデルは「+2TV」で「Vet」特性を**必ず購入**してください。

- 「Conscript/徴収兵」特性を持つモデルを使用できません。
- この例外としてドローン、テレイン、エアアテレインは「Vet」特性無しで使用できますが、**エアストライクカウンターとビルディングは特性を購入する必要があります。**

## ベテランアップグレード

Vetの特性を持つモデルは、スタンダードアップグレードに加えて、ベテランアップグレードを利用できます。

**【インブレードダガナリー/GUスキル上昇】 +2~+6TV**  
このアップグレードはモデルの「A(アクションポイント)」でコストが変わります。

- 「1アクションにつき+2TV」でモデルの「GU/射撃」スキルが「-1TN」されます。(※1段階良くなります。スキルは最大で2+です。)
- 他のアップグレード効果でモデルのアクションを増やした場合、このコストも増加します。

**【デュアルガン/二丁射撃】 +1TV**

両手に同じ武器を装備します。改造を楽しんでください。以下の武器が**L**か**M**クラスで「React」特性を持つ場合1つに「Link」特性を追加します。

- ▶「P(ピストル)」 ▶「SMG(サブマシンガン)」 ▶「AC(オートキャノン)」
- ▶「FC(フラグキャノン)」 ▶「FL(フレイマー)」 ▶「GL(グレネードランチャー)」

→LAC/LGLのようなコンボ武器はこのアップグレードを選択できません。

**【ECCM追加】 +1TV**

モデルは「ECCM」特性を得ます。

- 「ギア」「ビークル」「ストライダー」が利用できます。



**【ブローラー/格闘の達人】 +1~+2TV**

このアップグレードはコストで効果が変わります。効果は累積し、武器ではなくモデルに追加されます。

▶モデルは「+1TV」で「Brawl:1」特性を得るかそのBrawlレーティングを+1できます。

▶モデルは「+2TV」で「Brawl:2」特性を得るかそのBrawlレーティングを+2できます。

→「インファントリー」「キャバ列り」「ギア」「ストライダー」が利用できます。

**【リーチ/格闘武器改造】 +1TV**

モデルが装備する「React」特性のある**改造対象武器1つ**は「Reach:1」特性を得るかそのReachレーティングを+1できます。

→改造対象武器とは「CW(コバットウェポン)」 「VB(ヴァイブロード)」 「SG(スライダガン)」 「ICW(インファントリーコバットウェポン)」を指します。

**【ベテランメレーアップグレード/達人用格闘武器】 +1TV**

「Hand」特性を持つモデルは以下からどちらかを選んで追加できます。

▶「LVB(React, Precise)」を追加します。  
(※ヴァイブロレイピア、ヴァイブロカタナなど)

▶「LCW(React, Brawl:1)」を追加します。  
(※チェーンソー、モウラー(掘削機)など)

**【レジストH/攪乱耐性強化】 +1TV**

このモデルは「Resist:H」特性を得ます。または、モデルの「Vuln:H」特性を取り除きます。

**【レジストF/延焼耐性強化】 +1TV**

このモデルは「Resist:F」特性を得ます。または、モデルの「Vuln:F」特性を取り除きます。

**【レジストC/腐食耐性強化】 +1TV**

このモデルは「Resist:C」特性を得ます。または、モデルの「Vuln:C」特性を取り除きます。

**【フィールドアーマー/増加装甲】 +1~+4TV**

このモデルは「Field Armor」特性を得ます。コストはモデルの「Arm/装甲」値により変化します。

▶装甲6以下：+1TV ▶装甲7~8：+2TV

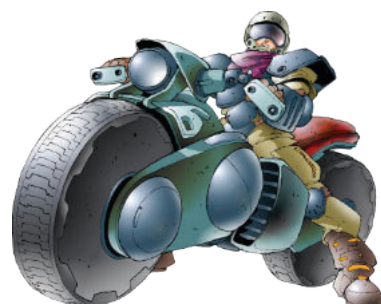
▶装甲9~10：+3TV ▶装甲11~12：+4TV

→「テレイン」「エアアテレイン」「ビルディング」「インファントリー」「キャバ列り」「エアストライクカウンター」は購入できません。

**【AMS/迎撃射撃】 +1TV**

モデルが以下の武器を持つ場合、モデルは「AMS」特性を得ます。

- ▶「FC(フラグキャノン)」 ▶「AC(オートキャノン)」 ▶「SMG(サブマシンガン)」
- ▶「MG(マシンガン)」 ▶「RC(ロータリーキャノン)」



### デュエリストの指名

0または+2TV

あなたは自軍の「ギア」モデル1つを、エースパイロットや、軍を代表して決闘を行う筆頭戦士の「デュエリスト」に任命できます。

→このモデルに「Vet」特性が無い場合「+2TV」で「Vet」特性を購入する必要があります。このアップグレードはベテランコンバットグループに指定されていなくても利用できます。

→デュエリストアップグレードを利用できます。

→以下の2つのうちどちらか1つの特殊ルールを得ます。

#### 選択1【インディペンデントオペレーター/単独行動】

デュエリストはCG作成時の「4アクションポイント」の制限を受けず、このモデル**単独で1つのCG**になります。

→「作戦目的」の選択や特殊配置に利用できます。

→例外としてこのCGは「グループコマンダー(CGL/2iC)」アップグレードを**選択できません**。このモデルをコマンドモデルにする場合には「ハイコマンダー(TFC/CO/XO)」アップグレード(またはサブリスト)を利用する必要があります。

#### 選択2【リードバイグザンブル/先達の導き】

デュエリストはその見事な戦闘技術でCGの味方を鼓舞します。

→1ラウンドに1回、デュエリストが**1体以上の**敵モデルにダメージを与えた場合、デュエリストと「インフォメーション/隊列状態」のモデル1体に1点分の「一時的なSP」を与えます。このSPはCPIに変換されず、**未使用の場合はクリーンアップフェイズに除去されます**。



Arena Black Adder  
サウス"アリーナ仕様ブラックアダー"  
(ギア)



Arena Cobra  
サウス"アリーナ仕様コブラ"  
(ギア)

### デュエリストアップグレード

デュエリストはスタンダード/ベテランアップグレードに加えて、デュエリストアップグレードを利用できます。

【アドバンスコントロールシステム/最新型操縦装置】+2~+3TV  
モデルの「A(アクションポイント)」を「+1」します。コストはモデルの「Arm/装甲」値により変化します。

▶装甲 7以下:+2TV ▶装甲8以上:+3TV

→「A」の最大値は3です。4以上にできません。

【ステイブル/平衡射撃】+2~+3TV  
選択したレンジドウェポン/射撃武器1つに「+2TV」で「Stable/安定銃座」特性を与えます。

→この武器がコンボウエポン(LAC/LGLのような武器)の場合、コストは「+3TV」になります。

【プレサイス/精密射撃】+1~+2TV  
選択したレンジドウェポン/射撃武器1つに「+1TV」で「Precise/精密武器」特性を与えます。

→この武器がコンボウエポン(LAC/LGLのような武器)の場合、コストは「+2TV」になります。

【オート/早撃ち】+1TV  
選択したレンジドウェポン/射撃武器(コンボウエポンを含む)1つは「Auto/自動射撃装置」特性を得ます。

【エースガンナー/栄誉の射手】+1TV  
このモデルは「AC(オートキャノン)」の「Split/分散射撃」特性を使用する時の「攻撃-1D6」修正値を無視できます。

【トリックショット/射撃の妙技】+1TV  
「Hand」特性を持つ「ギア」モデルは射程距離が2倍「Range:0-24/48」に改造された「LP(ライトピストル)(React\*, Link, Split, )」を得ます。このモデルに二丁拳銃を持たせる改造を楽しんでください。

加えて、この武器の「Split/分散射撃」特性を使用する時の「攻撃-1D6」修正値を無視できます。

(\*FAQを適用)

【デュエリストメレーアップグレード/決闘者用格闘武器】+1TV  
「Hand」特性を持つモデルは以下からどちらかを選んで追加できます。

▶「MVB(React)」を追加します。  
(※ヴァイプロソード、ヴァイプロアックスなど)

▶「MCW(React,Demo:4)」を追加します。  
(※ハンマー、解体用工業ハンド、メイスなど)

【デュアルメレーウエポン/二刀流】+1TV  
デュエリストが以下の武器を持つ場合、両手に同じ武器を装備できます。「CW(コンバットウエポン)」「VB(ヴァイプロレード)」「SG(シグナルガン)」から選んだ1つの武器に「Link」特性を与えます。改造を楽しんでください。

【シールド/防盾追加】+1~+2TV  
モデルは「Shield/防盾」特性を得ます。盾を表す改造をしてください。コストはモデルの「Arm/装甲」値により変化します。

▶装甲 7以下:+1TV ▶装甲8以上:+2TV

【アジャイル/最適回避】+1TV  
モデルは「Agile/機敏」特性を得ます。

→「Lumbering/鈍重」特性を持つモデルは選択できません。

【ECMアップグレード/ECM改造】+1TV  
モデルの「ECM」特性は「ECM+」特性になります。

## モデルデータの見方

本書のモデルリストは以下のような形式でモデルデータを掲載しています。この表にはモデルごとに必要なゲーム情報がすべて含まれており、バリエーション/派生機やモデルアップグレードも確認できます。

例：ピースリバーが使用する量産ギア「Warrior/ウォーリア」を例にします。まず、写真の横には「モデル名(総称)」「製造元(製造メーカーなどの設定)」「ユニットタイプ(派閥内での運用種別)」「全長/乾燥重量(世界上での設定値)」が記載されており、これらのプレバードータの最後には「モデルに関する歴史や逸話」があります。

### ウォーリア系 Warrior

◀サブリストで恩恵を受ける場合に参照します。

Manufacturer: Paxton  
Unit Type: Trooper Gear  
Height: 4.3 meters / 14.1 ft  
Weight: 6,642 kg / 14,643 lb

ウォーリアはピースリバーのメインルーパーギアだ。本機はローバー/野盗の脅威に対処するためパッドランド保護領全域に配備されている。多くの点でハンターやイエガーに類似するが、特徴として、攻撃の前段階でローバーに通信妨害仕掛けるための簡易的な電子戦機器を装備できる点が挙げられる。



▲ヘヴィギア世界を感じさせてくれる製造メーカーや勢力のロゴデザインです。

◀モデルを表すミニチュアの写真です。改造やペイントを楽しみましょう。

Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Warrior	6	GP+, SK, FS	W/G:6	6	4/2	1	4+	4+	6+	LAC, LVB	LRP, LAPGL	Hands	Gear	1.5"
Vanguard Warrior	7	GP, SK, FS	W/G:6	6	4/2	1	4+	4+	6+	MAC, LVB	LRP, LAPGL	Hands	Gear	1.5"
Sweeper Warrior	6	GP, SK, FS	W/G:6	6	4/2	1	4+	4+	6+	MFC, LVB	LRP, LHG, LAPGL	Hands	Gear	1.5"
Lookout Warrior	7	GP, SK, FS	W/G:6	6	4/2	1	4+	4+	6+	MRF, LVB	LRP, LAPGL	Hands	Gear	1.5"
Scourge Warrior	6	GP, SK, FS	W/G:6	6	4/2	1	4+	4+	6+	LBZ (AP:1, Burst:1), LVB	LRP, LAPGL	Hands	Gear	1.5"
Kestros Warrior	7	GP, SK, FS	W/G:6	6	4/2	1	4+	4+	6+	LGL, LVB	LRP, LAPGL	Hands	Gear	1.5"
Incendiary Warrior	6	GP, SK, FS	W/G:6	6	4/2	1	4+	4+	6+	MFL, LVB	LRP, LAPGL	Hands	Gear	1.5"
Pilum Warrior	8	GP, SK, FS	W/G:6	6	4/2	1	4+	4+	6+	LAC, LVB	LATM (LA:2), LAPGL	Hands	Gear	1.5"
Crossfire Warrior	8	GP, SK, FS	W/G:6	6	4/2	1	4+	4+	6+	LLC, LVB	LAPGL	Hands	Gear	1.5"
Spectre Upgrade	+1	-	-	-	-	-	-	-	4+	-	-	+ECM	-	-
Chieftain Upgrade	+1	-	-	-	-	-	-	-	4+	-	-	+Comms	-	-

「Model」 このモデルが利用可能な装備違いの「バリエーション/派生機」の名称と「モデルアップグレード」の名称が記載されています。通常、最上段にそのモデルの標準型のデータが記載されています。

→ウォーリアには「9種類のバリエーション」と「2種類のモデルアップグレード」があります。

「TV」 フォースの構築で使用するTVコストです。

「Roles」 このバリエーションがどのロール/役割を持つCGに割り当てることができるかを表します。+がある場合、割り当ての数に制限がなくなります。

→ウォーリアの標準型はSKとFSのプライマリーユニットに2機(セカンダリーならば1機)まで割り当てることができます。GPには+がついているためGPのユニットならば割り当て数の制限がありません。

「MR」 移動に関する性能です。I(インファントリー)、W(ウォーク)、G(グラウンド)、H(ホバー)を区別する4つの移動タイプと、モデルが1回に移動できる数値(インチ)が記載されています。

→ウォーリアはWとGの両方の移動タイプの恩恵を受け、1回の移動で6インチ移動できます。

「Arm」 モデルは装甲値に等しいダメージを軽減できます。

→モデルの防御力を評価する時は装甲7を基準として、8以上を重装甲、6以下を軽装甲と考えると良いでしょう。

「H/S」 モデルのH(ハル/外装)とS(ストラクチャー/構造)がもつ耐久性です。すべての数値が0になるとモデルは破壊されます。

「A」 モデルのアクションポイントです。フォースの構築にも使用します。

「GU」「PI」「EW」 該当する判定に使用できるTNです。

→2+が良く、6+が悪い性能です。

「React Weapons」 この項目の武器には「React」特性があると考えられ、「リタリエイト/報復」リアクションに使用できます。

「Mount Weapons」 モデルの固定兵装で原則としてアクティブーション中のみ使用されますが、一部の武器は「ファイヤーミッション/支援砲撃」リアクションにも使用できます。

「Traits」 このモデルに適用される特性です。

「Type」 モデルタイプです。

→モデルはギア、ストライダー、ビークル、ドローン、インファントリー、キャバルリー、テレイン、エアテレイン、ビルディングに分類されます。

「HT」 モデルの高さを表しシルエットを決定する際に使用されます。

注記：原則としてモデルアップグレードはそのモデルのすべてのバリエーションが利用できます。



## 武器と「追加された特性」

モデルは標準的な武器とは異なる「追加された特性」のある武器を装備している場合があります。「追加された特性」は、モデルリストの武器略号の横に括弧付きで記載されます。これらは武器に**特性を追加**したり、武器が本来持つ**同名の特性を上書き**します。これら「追加された特性」を持つ武器をアップグレードした場合の継承についてp40も参照してください。

例：このリストでは「追加された特性」が分かりやすいように**赤字**になっています。ウォーリアのバリエーション機の「スカージウォーリア」は連射式のライトバズーカを装備しています。このLBZは「**Burst:1**」が追加され、「AP:2」が「**AP:1**」に上書きされています。

Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Scourge Warrior	7	GP, SK, FS	W/G:6	6	4/2	1	4+	4+	5+	LBZ ( <b>AP:1, Burst:1</b> ), LVB	LRP, LAPGL	Hands	Gear	1.5"

## モデルアップグレード

モデルリストはバリエーション/派生機だけではなく、その下段にモデルアップグレードが書かれていることがあります。原則としてモデルアップグレードは、全てのバリエーション/派生機に適用でき、追加コストで「武器」「トレイツ/特性」「ロール/役割」などを追加します。

→モデルアップグレードには装備を交換する場合があります。その場合、取り除かれる装備には「-(マイナス)」記号が付記されます。

→フォースの構築時にモデルアップグレードを選択した場合、モデルのバリエーションは変化しません。p40も参照してください。

例：このリストでは「モデルアップグレード」が分かりやすいように**赤字**になっています。ジャッカル全てのバリエーション機は+1TVで「メレスベシャリスト」モデルアップグレードを選択できます。そうした場合「**LVB**」と「**Brawl:1**」が削除され「**MBV**」と「**Brawl:2**」が追加されます。

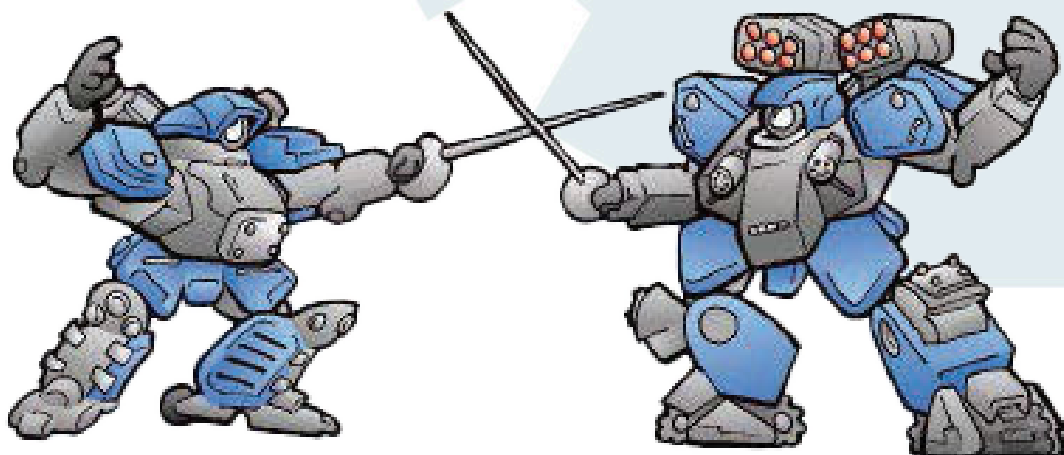
## Jackal ジャッカル系

Manufacturer: Paxton  
 Unit Type: Trooper Gear  
 Height: 4.2 meters / 13.8 ft  
 Weight: 5,930 kg / 13,073 lb

ジャッカルには、ウォーリアにはないいくつかの特徴がある。大型の近接武器が用意されているほか、最新型のロータリーレーザーを搭載したフューシライド型も用意されている。しかし、最も重視される点は、その信頼性と生産性だ。ジャッカルはパクストン社に経済的な恩恵をもたらし、ピースリバー市復興の大きな収入源となった。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Jackal	7	GP+ SK, FS	W/G:7	6	3/3	1	4+	4+	6+	LAC, LVB	LRP, LMG	Hands, Airdrop, Brawl:1	Gear	1.5"
Vanguard Jackal	8	GP, SK, FS	W/G:7	6	3/3	1	4+	4+	6+	MAC, LVB	LRP, LMG	Hands, Airdrop, Brawl:1	Gear	1.5"
Kestros Jackal	8	GP, SK, FS	W/G:7	6	3/3	1	4+	4+	6+	LAC/LGL, LVB	LMG	Hands, Airdrop, Brawl:1	Gear	1.5"
Fusillade Jackal	10	GP, SK, FS	W/G:7	6	3/3	1	4+	4+	6+	MRL, LVB	LMG	Hands, Airdrop, Brawl:1	Gear	1.5"
<b>Melee Specialist Upgrade</b>	<b>+1</b>	-	-	-	-	-	-	-	-	<b>-LVB, +MVB</b>	-	<b>-Brawl:1, +Brawl:2</b>	-	-





### モデルや武器のトレイツ/特性

モデルや武器には「トレイツ/特性」と呼ばれるキーワードが設定されています。これらはルールを上書きします。

- モデルの「Traits」は「モデルの行動」に影響を与えます。
- 武器表の「Traits」は「その武器を使用したとき」にだけ効果があります。また、モデルリストの特定の武器には「追加の特性」が記載される場合もあります。  
(※3.0から大きく変わったものには★を付けました。)

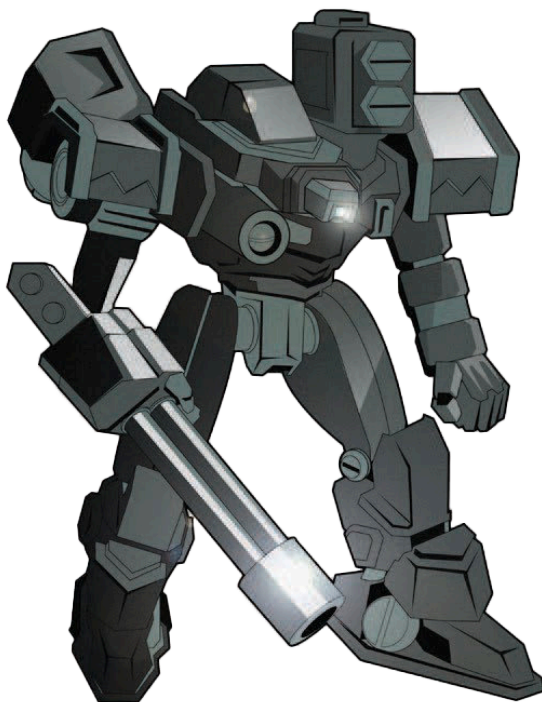
### 【AA】(アンチエア/対空仕様)

この武器は「上昇中のV T O L」と「エアストライクカウンター」への射撃に「攻撃+1D6」の修正得ます。

このモデルはエアストライクカウンターに対して「リタリエイト/報復」リアクションを使用できます。

### ★【ADVANCED】(アドバンスドウェポン/最新兵器)

この武器はすべてのレンジで攻撃判定の「リザルト」が「+1R」されます。



### 【AOE:X】(エリアエフェクト/範囲攻撃)

この武器は、半径Xインチの領域を攻撃します。「指定ポイントを中心」にして半径内にシルエットの一部が入っている敵/味方すべてのモデルがターゲットとなります。

武器の射程は中心点を決めるためのものなので、攻撃範囲が最大射程を超えることがあります。

攻撃モデルはターゲットになった各モデルごとにG U P Iの対抗判定で解決します。

- 「指定ポイントがモデルの中心」の場合、そのモデルは「プライマリーターゲット」で、エリア内の他のモデルはすべて「セカンダリターゲット」になります。

(※距離測定の例外として、AOEの半径計測はモデルをターゲットにする場合でもベースではなく中心点から測定します。)

- 指定ポイントが戦場の一地点の場合、エリア内のすべてのモデルは「セカンダリターゲット」になります。

- セカンダリターゲットは「攻撃-1D6」修正値です。

### AOE攻撃がインダイレクト/間接射撃の場合：

この攻撃は「センサーロック」か「FO/砲兵観測」で指定された目標まで放物線を描いて飛んで行く曲射攻撃です。砲弾は射線上にある遮蔽物の上空を飛び越えて敵モデルに命中します。このため敵モデルの頭上にミディアムかハードの遮蔽物が無いならばこの攻撃は遮蔽物に遮られることなく目標まで到達します。このような場合でも防御モデルは射線上にあるカバーを使用して防御修正値を得る可能性があります。

### AOE攻撃がダイレクト/直接射撃である場合：

この攻撃は砲弾が目標までまっすぐ飛んでゆくため、砲弾を遮るような地形(ミディアムかハード)のフルカバー/完全遮蔽をしているターゲットには命中しません。

通常はダイレクト/直接射撃をする場合はプライマリーターゲットにLOSがあるため、この状況はフルカバー状態のセカンダリターゲットに当てはまるでしょう。

例：ノースのタイガーはMRP(AOE:3)を使用して、サウスのコブラにダイレクト/直接射撃を宣言しました。この攻撃の目標地点はコブラの中心でコブラがプライマリーターゲットになります。モデルの中心から3インチ以内にはイエガーとアスプが存在します。

タイガーのLOSから見てイエガーはミディアムフルカバーでした。ミディアムフルカバーはダイレクト攻撃を阻止するため、このモデルはセカンダリターゲットにはなりません。

アスプにLOSがある場合はセカンダリターゲットにできます。アスプへの攻撃には「攻撃-1D6」の修正値が適用されます。

### 【AGILE】(アジャイル/機敏)

このモデルを対象とする攻撃はMOS：0の時に「攻撃失敗」になります。(※MOS：0の時のA P：Xルールも無視されます。)

### ★【AI】(アンチインファントリー/対人仕様)

この武器は「インファントリー」に通常のダメージ判定ルールを適用でき、「インファントリー」「ドローン」「キャバルリー」への攻撃に「攻撃+1D6」修正値を与えます。

### 【AIRDROP】(エアドロップ/空挺能力)

「Airdrop」特性を持つモデルのみで構成されたCGは「特殊配置：エアドロップ/空挺配置」(p17)を利用できます。

### 【AMPHIBIOUS】(アンファビウス/水陸両用)

このモデルはすべての深さの水地形(p22)に侵入可能で、水地形の上を「本来のMR」速度で移動できます。

### ★【AMS】(アンチミサイルシステム/ミサイル迎撃装置)

このモデルは「インダイレクトアタック/間接射撃」と「エアストライクの攻撃」に対して防御判定をリロールできます。

### 【APEX】(エイベックス/出力強化)

この武器は基本ダメージ+1されます。この特性は累積します。

### 【AP:X】(アーマーピアッシング/装甲貫通)

この武器は、最終ダメージが敵の装甲を超えない場合でも、攻撃成功時にダメージを与える「ミニマムダメージ計算」(p30)ルールを選択できます。

### 【AUTO】(オートマチックファイアシステム/自動射撃装置)

この特性を持つ武器は1ラウンドに1回、「A」を消費せずに「リタリエイト/報復」に使用できます。射撃武器は1ラウンドに1回まで使用できる原則は変わりません。

この特性のあるコンボウエボンは片方の射撃武器にのみこの効果を適用できます。

### 【AUX】(オークス/外付装備)

この特性を持つ「特性」や「武器」は「クリップル/中破」か「ヘイワイヤ/攪乱」状態になると使用できません。

### 【B】(バックアークウェポン/背面武装)

この特性を持つ武器は、このモデルの「Bアーク(p11)」内の目標のみを攻撃対象にできます。

### 【BLAST】(ブラスト/爆風)

この武器からのインダイレクト/間接攻撃は攻撃モデルから防御モデルまでLOSがある場合、防御モデルは「カバー/遮蔽」防御修正値を使用できなくなります。

→ファイヤーミッション/支援砲撃に参加する攻撃モデルは、FO/砲兵観測モデルのLOSでもこの恩恵を利用できます。

### 【BRACE】(ブレイス/固定脚運用)

この武器は、攻撃モデルが「ブレイス/静止」速度の時にしか利用できません。

### 【BRAWL:X】(ブロウル/格闘戦仕様)

この特性で得られる数値は累積します。

▶この特性をもつ武器でメレー/格闘攻撃する場合「攻撃+XD6」修正値を得る。(※攻撃判定だけです。)

▶この特性を持つモデルはこのモデルが行うすべてのメレー/格闘判定に「攻撃/防御+XD6」修正値をえる。

### 【BURST:X】(バースト/連射)

この武器は常に「攻撃+XD6」の修正値を得ます。

### 【CLIMBER】(クライマー/登攀装備)

この特性をもつモデルは「MR速度」で地形をクライミング/登攀(p23)でき、「ハンギング/ぶら下がり」状態でもアクション/リアクションを宣言できます。

### 【COMBO】(コンビネーションウェポン/複合武装)

フォワードスラッシュ (/) で区切られた2つの武器はコンビネーションウェポンで、この武器は2つの武器で構成される1つの手持ち武器です。

例えば、下部固定式グレネードランチャーがついているライトオートキャノンは「LAC/LGL」と記入されます。

ルール上は2つの独立した武器として扱われ、1Aでどちらかの1つの武器を使用できます。

これは主にミニチュアが持つ武器の見た目を説明するための特性ですが、一部のアップグレードはコンボ武器を1つのアップグレード対象として指定できます。

### 【CONSCRIPT】(コンスクリクト/徴収兵)

このモデルは味方のコマンドモデル/指揮官と「インフォーメーション/隊列状態」でない場合、すべてのスキルが「+1TN」されます。(※1段階悪くなります。)

この特性は、コマンドモデルや「Vet」特性と両立せず関連するアップグレードを取得できません。

### ★【CBS】(カウンターバッテリーセンサー/対砲兵レーダー)

このモデルは、センサーレンジ内でインダイレクト/間接射撃を宣言した敵モデルに対して「カウンターStraik/報復砲撃」(p33)リアクションを宣言できます。

### ★【COMMS】(コムズ/強化通信機)

この特性は「オーダー/命令」にのみ効果があり、「自動命令」と「命令中継」の2つの使い方ができます。

**自動命令**：このモデルが「オーダー/命令」を出すとき、EW判定を行わずにこの特性を使用することを選べます。それをする場合「Comms」特性を持つコマンドモデルと「インフォーメーション/隊列状態」のすべてのモデルに対して「オーダー/命令」の判定を自動成功させます。これをする場合でも、リアクションによってジャミングやリタリエイトが行われた場合はそちらの処理に従います。(※隊列内にだけ自動成功させる能力で、密集行動中に有効です。)

**命令中継**：コマンドモデルと「インフォーメーション/隊列状態」モデルが「Comms」特性を持っている場合、コマンドモデルが「オーダー/命令」を発令する時、このモデルのEWスキルと「Comms」特性を使用できます。

(※コマンドモデルはこの特性とEWスキルを貸せません。一般の電子戦機でEWの悪いコマンドを助けるのに使用できます。)

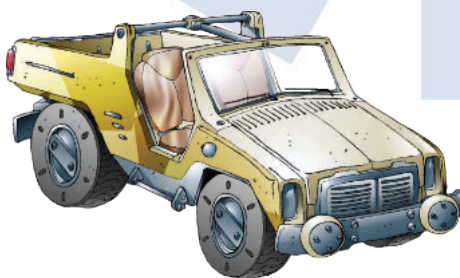
### 【CORROSION】(コロージョン/腐食弾)

この武器が命中したモデルは「コロージョン/腐食」トークンを1つ置かれ特別判定(p30)が発生します。

(※惑星テラノヴァのサンドライダー達は金属や有機物を腐食させる天然物質ホワイトサンドを武器に用います。また惑星ユートピアのグリーンウェイは恐ろしい化学兵器を使用します。)

### 【DEMO:X】(デモリッション/爆破解体)

この武器は「ビルディング」か「テレイン」をプライマリーターゲットにした攻撃がMOS：0以上で命中した場合、通常のダメージ計算の代わりにこれらのテレインに「Xに等しい量の固定ダメージ」を与えることを選択できます。





**[ECM] (エレクトリックカウンターメイジャーシステム/電子妨害装置)**

このモデルは以下の特殊アクション/リアクションを利用できます。

- ▶ECMアタック/ハッキング(p34)
- ▶ECMディフェンス/プロテクション(p35)
- ▶ECMジャミング/通信妨害(p35)

**[ECM+] (エンハンスドECM/強化型電子妨害装置)**

ECM+特性を持つモデルは、ECM特性の特殊アクション/リアクションを利用できます。加えてこのモデルは「ヘイワイヤ/攪乱」状態でないならば、「A」を使用せず常に「ECMディフェンス」が有効になります。

**[ECCM] (エレクトリックカウンターカウンターメイジャーシステム/電子防護装置)**

このモデル自身と周囲6"の全ての「味方モデル」は、常に「EW+1D6」修正値を得ます。周囲に複数のECCMがあってもこの効果は累積しません。

このモデルは下記の特異リアクションを利用できます。

- ▶ECCMファイアーウォール/逆ハッキング(p35)

**[FIELD ARMOR] (フィールドアーマー/増加装甲)**

この特性は攻撃で受けるダメージを1点減衰しますが「1ダメージ」未満にはできません。この効果は「AP:X」特性のミニマムダメージ計算(p29)にも利用できませんが、ファイア、コロージョン、ヘイワイヤからのスペシャルダメージ/特殊なダメージ(p30)には適用できません。

**[FIRE:X] (ファイアー/火炎)**

この武器が命中したモデルはファイアースペシャルダメージの特別判定(p30)が発生します。

例：「Fire:2」特性を持つLFL(ライトフルマー)の攻撃がMOS:0以上で命中した場合。通常のダメージ計算の後に、TN4+、2D6の特別判定が発生します。

**[FLAK] (フラック/近接信管)**

この特性を持つ武器は「上昇中のVTOL」と「エアストライクカウンター」に「攻撃+2D6」修正値を得ます。またこの武器を持つモデルはアクティベーション中に「ASカウンターへの攻撃」(p37)ができます。

**[FRAG] (フラグメンテーション/散弾)**

この武器は常に「攻撃+2D6」の修正値を得ます。

**[GUIDED] (ガイドド/誘導弾)**

「TD」特性を併用した「FO/砲兵観測」で発生する「ファイアミッション/支援砲撃」(p31)にこの武器を使用するとプライマリーターゲットに「攻撃+1D6」修正値を得ます。

**[HANDS] (ハンド/腕部マニピュレーター)**

一部のアップグレードにはこの特性が必要になります。この特性のあるモデルは「クライミング/登攀(p23)」ルールを利用できます。

**[HAYWIRE] (ヘイワイヤ/電磁攪乱)**

この武器が命中したモデルは「ヘイワイヤ/攪乱」トークンを1つ置かれ特別判定(p30)が発生します。

**[JETPACK:X] (ジェットパック/ジェット推進機)**

この特性を持つモデルは「1回の移動」をする代わりに「ジェットパックムーブ」を宣言できます。この宣言にアクションは不要です。

(※トップ/最高速度ならば2回まで宣言でき、現在位置から半径Xインチの円柱状範囲内へモデルを再配置できます。)

**ジェットパックムーブ：**

▶水平方向に最大Xインチまでの直進移動ができます。この時、「クライミング/登攀」をすることなく最大Xインチまでの高低差を移動できます。

(※モデルのシルエットの上も飛び越えることができます。)

▶この移動でトレインを完全に通過できる場合「ディフィカルト/移動困難(p22)」や「デンジャラス/危険地形(p24)」等のサーフェースを無視できます。

▶この特殊移動が完了するまでアクションを宣言できません。

**[JUMP JETS:X] (ジャンプジェット/高度調整ジェット)**

このモデルは移動中に「パワードジャンプ」を宣言でき、以下の恩恵を受けます。この宣言にアクションは不要です。

**パワードジャンプ：**

▶「クライミング/登攀」をすることなく最大Xインチまでの高低差を移動できます。

(※モデルのシルエットの上も飛び越えることができます。)

▶この移動効果の恩恵を受けている最中はアクションを宣言できません。

**[L] (レフトアークウェポン/左面武装)**

この特性を持つ武器は、このモデルの「Lアーク(p11)」内の目標のみを攻撃対象にできます。

**[LA:X] (リミテッドアミュニション/弾数制限)**

この武器はゲーム中X回まで使えます。残りの使用回数をトークンでカウントしてください。

使用されたXは「リロード/補充(p32)」アクションでリフレッシュできます。

**[LINK] (リンクドウェポン/連装砲)**

この武器は常に「攻撃+1D6」の修正値を得ます。

**[LUMBERING] (ランバリング/鈍重)**

このアクティブモデルは「トップ/高速移動」を選択しても「防御+1D6」の修正値を得られません。

**[MEDIC] (メディック/衛生兵)**

この特性を持つモデルは適正な対象に「パッチ/応急(p32)」アクションを宣言できます。

▶この特性を持つモデルは以下のアクション/リアクションを宣言できません。

- ▶アタック/攻撃 ▶FO/砲兵観測 ▶ECMアタック
- ▶ECMジャミング ▶ECCMファイアウォール
- ▶ディティールドスキャン/情報収集

▶このモデルは自身が攻撃の対象になった場合のみ「リタリエイト/報復(p33)」を宣言できます。

▶このモデルは作戦目的の対象に指定されず、コントロールマーカの確保計算など、VP獲得に関われません。

▶このモデルはコマンドモデルに指定できません。

▶この特性を持つモデルが敵攻撃のプライマリーターゲットになった場合、直ちにその攻撃を宣言しモデルに「ヘイト/憎悪」トークンを置きます。ヘイトされたモデルを攻撃する場合、攻撃をリロールできます。このトークンはクリーンナップフェイズに除去されます。

**[MINE:X] (マイン/地雷散布)**

この特性を持つモデルは「プラントマイン/地雷散布(p32)」アクションを宣言できます。

▶「40mm地雷マーカースとマインフィールド/地雷原(p24)」の項目も参照してください。

**[OCCUPANCY:X TYPE] (オキュペンシー/駐屯部隊)**

この特性は初期配置の時に使用されます。この特性を持つビルディングは、初期配置中に指定されたモデルの中に入れる事ができます。Xは配置できるモデルの種類と数を指定しています。

DP9が販売する建物トレインにはこの特性のデータが設定されています。

▶モデルはこれらの建物に出入りするためにアクションを消費する必要はありません。

**Squads：**このモデルは最大Xまでの「インファントリースクワッド\*」を輸送できます。

▶\*1スクワッド分の収納力は以下のモデル3つ分の収納力に置き換えることができます。

- ▶インファンリーシングル ▶インファンリーチーム ▶ドローン

### 【OFFROAD】(オフロード/荒地走破性能)

この特性を持つモデルは「ディフィカルト/移動困難」サーフェースの影響を受けません。「水地形」や「クライミング/登攀」に対してはこの特性を利用できません

### 【OR (X OR Y)】(アミュニションタイプ/弾種変更)

この武器にはXとYの2種類のデータがあります。この武器で攻撃を宣言する時、「X」か「Y」の特性を1つ選択するとその攻撃には選択した特性が適用されます。

例：MFC(ミディアムフラグキャノン)は[Precise, AP:2 OR AI, Frag]特性を持っています。この武器で攻撃を宣言するときに対物用のスラッグ弾(Precise, AP:2)か、対人用の散弾(AI, Frag)のどちらかの弾種を選択します。

### ★【PRECISE】(プレサイス/精密武器)

この特性は累積しません。

▶レンジドウェポン/射撃武器にこの特性がある場合、この武器は「オプティマルレンジ/最適範囲」で攻撃リザルトに「+1R」されます。

▶メレーウエポン/格闘武器にこの特性がある場合はそのまま攻撃リザルトに「+1R」されます。

### ★【PROX】(プロクシミティ/近接炸裂)

この特性を持つ武器は、モデルのシルエットからレンジを計測し、モデルの周囲でこの範囲内に収まるすべてのモデルに対して、特殊なダイレクト/直接攻撃をします。

→範囲内に一部でも入るの敵/味方すべてのターゲットはプライマリターゲットになります。

→上昇中のVTOLと同じ高度でない場合は影響を与えない。

→この武器は「テレイン」「エアアテレイン」「ビルディング」を攻撃できません。

### 【R】(ライトアークウェポン/右面武装)

この特性を持つ武器は、このモデルの「Rアーク(p11)」内の目標のみを攻撃対象にできます。

### 【REACH:X】(リーチ/長柄武器)

この「メレー/格闘」武器は「Xインチ」離れた対象を攻撃できます。これはレンジドアタック/射撃ではありません。

### 【REACT】(リアクト/反撃可能武器)

この武器は「リタリエイト/報復」リアクションに利用できます。この特性は省略されることが多くモデルデータのReact Weapons項目に記述されたり武器名の前に「R」の略号をつけて表現される場合もあります。

### 【REACT+】(リアクトプラス/操縦支援装置)

このモデルは「1ラウンドに1回」まで「A(アクションポイント)」の代わりにこの特性を使用して任意の「リアクション」を宣言できます。

この特性は「フォーカス/集中(p27)」(ダイレクトかメレーの攻撃+1D6)のコストにも利用できます。(※「オーダー/命令」で発動する「ディスチャージスモーク」と「ECMディフェンス」はパッシブで使う「アクション」なので「リアクト+」をコストにすることはできません。)

### 【REPAIR】(リペア/修理)

この特性を持つモデルは適正な対象に「パッチ/応急(p32)」アクションを宣言できます。

### 【RESIST:C】(レジストコロージョン/腐食耐性)

このモデルはコロージョンスペシャルダメージ(p30)を受けません。(※「腐蝕トークンを受け取らない」でいいと思います。)

### 【RESIST:F】(レジストファイア/延焼耐性)

このモデルはファイアスペシャルダメージ(p30)を受けません。

### 【RESIST:H】(レジストハイワイヤ/電磁攪乱耐性)

このモデルはハイワイヤスペシャルダメージ(p30)を受けません。この効果で防げるのは追加ダメージに対してのみです。モデルは「ハイワイヤ/攪乱」トークンを受け取り「ハイワイヤ状態(p30)」になります。



### ★【SATUP】(サテライトアップリンク/衛星通信機)

この装備を持つモデルはEWスキルを使用する個別判定をするとき「-1TN」されます。(※1段階良くなる。) 複数の「SatUP」の効果は累積はしません。

### 【SENSOR BOOM】(センサーブーム/伸縮式センサー)

モデルはインダイレクト、FO、ECMアタック、ECMジャミング、ディティールドスキャンのアクションでこの特性を利用できます。

→このモデルはシルエットから最大1インチ離れた地点からLOSとセンサーロックを確認できます。

### 【SENSORS:X】(エクステンドセンサーレンジ/拡張型センサー)

モデルはセンサーロック(p11)に以下の2つを加えます。

→このモデルのセンサーレンジは「X」インチです。

→「インフォメーション/隊列状態」のモデルがレンジドアタック/射撃をする時、このモデルの「センサーロック」を使用できます。(※LOSは攻撃モデルから求めます。)

### 【SHIELD】(シールド/防盾)

このモデルは「Fアーク」から来る攻撃に対して防御判定を「リロール」できます。

### 【SILENT】(サイレント/消音射撃)

この武器は「ハイディング/隠形」トークンを失わずにアタック/攻撃とリタリエイト/報復ができます。

### 【SMOKE】(スモーク/煙幕)

この特性を持つモデルは「ディスチャージスモーク/煙幕散布(p32)」アクションを宣言できます。

**[SP:+1] (エスピープラスワン/戦術支援装置)**

このモデルは、他のルールから得られるスキルポイントに加えて+1SP(スキルポイント)を獲得します。モデルがコマンドモデルの場合は代わりに+1CP(コマンドポイント)を得ます。

**★ [SPLIT] (スプリットファイア/分散射撃)**

この武器は「アタック/攻撃」「リタリエイト/報復」をする時、以下の条件で2体のターゲットを攻撃することを選べます。

- ➡各ターゲットは全てプライマリーターゲットです。
- ➡2つのターゲットは6インチ以内にいる必要があります。
- ➡各ターゲットへの攻撃に「攻撃-1D6」修正値を得ます。

**[SPRAY] (スプレー/放射攻撃)**

この武器はライトフルカバーを貫通できません。

この武器で攻撃されたモデルは「パーシャルカバー/部分遮蔽」の防御修正値を使用できません。

**[STABLE] (ステイブルウエポンプラットフォーム/安定銃座)**

この特性は累積しません。モデルが「コンバット/戦闘速度」または「トップ/高速移動」状態の時、ダイレクト/直接射撃とインダイレクト/間接射撃に「攻撃+1D6」の修正値を加えます。

**[STATIONARY] (ステーションナリー/固定施設)**

このモデルは常に「ブレイス/静止」状態です。このモデルは「旋回」を行えません。このモデルは「ハイディング/隠形」と「イベイド/回避運動」を宣言できません。

**[STEALTH] (ステルス/隠密性)**

対戦相手の全てのモデルは「センサーレンジを半分」にしないとこのモデルを「センサーロック」できません。  
(※通常レンジ18→9、強化24→12、強化36→18)

**[SUB] (サブマージブル/潜水可能)**

このモデルはすべての水地形の上を本来の速度で移動できます。モデルが水地形にいる間「パーシャルカバー/部分遮蔽」を利用できます。

➡このモデルは「特殊配置：サブマージド/潜水配置」(p17)を利用できます。

**[SUPPLY] (サブライ/補給)**

この特性を持つモデルは適正な対象に「リロード/補充(p32)」アクションを宣言できます。

**[TD] (ターゲットデジネーター/誘導照準装置)**

ターゲットデジネーターは、レーザーを使った精密なマーキング装置で、誘導兵器を目標まで正確に誘導します。

「TD」特性で目標を指定するためには、対象に「センサーロック」と「LOS」を持った状態で「FO/砲兵観測」アクションを成功させる必要があります。

「ファイヤーミッション/支援砲撃」に参加するモデルは以下の恩恵を受けます。p31も参照してください。

➡「Guided」特性をもつ武器を使用する場合、FOの成功による「攻撃+1D6」修正値に加えて「攻撃+1D6」修正値を得ます。この2つの攻撃修正値は**プライマリーターゲットにのみ有効**です。

**★ [TOWED] (トウド/牽引)**

この特性を持つモデル1体は、移動タイプ「W」か「G」を持つ「ギア」「ストライダー」「ビークル」の後ろに牽引できます。この時「VTOL」特性を持つモデルは牽引に利用できません。牽引は「Transport」特性のルールに準じますが、以下の例外を持ちます。

- ➡牽引中のモデルは1回の移動につき6インチ以上の移動をすることが出来ません。
- ➡牽引される「Towed」特性を持つモデルは、戦場から取り除かれず輸送するビークルの背後に「Bアーク」を移動方向に向けた状態で配置されます。
- ➡牽引されているモデルは攻撃の対象になります。
- ➡牽引されているモデルは牽引されている間、アクション/リアクションを宣言できません。
- ➡牽引をしているモデルは特殊配置を利用できません。

**★ [TRANSPORT:X TYPE] (トランスポート/輸送能力)**

このモデルは「Type」項目で指定される種別のモデルを、最大で「X」体まで輸送できます。

**Typeの種類：**

**Drone：** このモデルは最大Xまでのユニバーサルモデルの「ドローン」を輸送できます。

**Squads：** このモデルは最大Xまでの「インファントリースクワッド\*」を輸送できます。

**Gears：** このモデルは最大Xまでの「ギア」か「インファントリースクワッド\*」を輸送できます。

➡\*1スクワッド分の収納力は以下のモデル3つ分の収納力に置き換えることができます。

▶インファンリーシングル ▶インファンリーチーム ▶ドローン

**輸送ルール：**

「Transport」特性を持つモデルのアクティベーション中に「適正な距離」で「適正なタイプを持つモデル」はこのモデルに乗車または降車することを宣言できます。

➡この宣言にアクションは不要です。輸送されるモデルは1ラウンド中に「乗車」と「降車」の両方を行えません。

**エンバーク/乗車：**

「Transport」特性を持つモデルのアクティベーション中、この輸送車輛の**1インチ以内**にいるモデルは乗車を宣言できます。

➡乗車を宣言したモデルは乗車状態になりゲームボード上から一時的に取り除かれます。

➡「VTOL」特性を持つモデルだけが「上昇中のVTOL」輸送車輛への乗車を宣言できます。

➡乗車中のモデルは原則として「アタック/攻撃」アクションを宣言できません。

(※表記があいまいなので過去のFAQを参考に次のように再定義します。「輸送車両に乗車中のモデルは例外が無い限り以下のアクション/リアクションしか宣言できません。」)

➡「ECMアタック」「ECMディフェンス」「ECMジャミング」「ECCMファイヤーウォール」

➡「リペア」と「リロード」は乗車中のモデルまたは輸送をしているトランスポートに対してのみ宣言できます。

➡輸送中のモデルはVP獲得の時にモデルの数として計算されません。

➡「オーダー/命令」を発令できます。)

**ディスエンバーク/降車：**

「Transport」特性を持つモデルのアクティベーション中、輸送されているモデルは降車を宣言できます。その場合モデルはこの輸送車輛と**ベースを接触**して再配置されます。

➡「Transport」特性を持つモデルが「トップ/高速移動」を選択している時は**降車を宣言できません**。

➡「VTOL」特性を持つモデルだけが、「上昇中のVTOL」輸送車輛から降車を宣言できます。

**トランスポートの破壊：**

輸送車輛が破壊された場合、輸送されているすべてのモデルは直ちに輸送車両の**1インチ以内**に再配置されます。

➡各モデルは「PI」スキルで「2D6(輸送車両がオーバーキル/爆散の時は4D6)」の特別判定を行います。ダイスが1つ失敗するごとに**1ダメージ**を受けます。

➡再配置されたモデルは「イモビライズ/移動不能」トークンを得ます。

➡水地形(深淵)の上や上昇中の空中など、モデルが侵入できない場所には再配置できず、破壊されます。

**[T] (タレット/旋回砲塔)**

この特性を持つ武器は、現在のモデルの向きに影響されずに、全ての方向に攻撃を宣言できます。

**[VET] (ベテラン/熟練兵)**

このモデルはベテランであり「SP(スキルポイント)」を1点持っています。このモデルは「ベテランアップグレードリスト」を利用できます。

(※このモデルは「Conscript」特性を取得できません。)

#### 【VTOL】(ブイトール/垂直離着陸機)

ヘリやホッパーなどの垂直離着陸機は空を飛ぶことができます。VTOL特性を持つモデルは、「1回の移動」につき1回、「上昇中」または「NOE(ナップオンジャース/低空飛行)」の高度を選択できます。

▶**NOE**：低空飛行をするVTOLは一般的な「移動タイプ：H」のモデルです。モデルに複数の移動タイプがある場合もそれに従います。

▶**上昇中のVTOL\***：VTOLが上昇していることが分かるようにトークンで印をつけてください。上昇中は以下のルールが適用されます。

▶すべてのサーフェスがオープンサーフェスになります。地上にある危険地形などの地形の影響を受けず、移動終了時にシルエットが重ならなければ他モデルの上を**通過**できます。

▶上昇中である事は概念として処理されます。距離測定をする場合はゲームボードに配置されているVTOLモデルのベース/シルエットを使用し、高さの距離は加味されません。

#### 上昇中のVTOLから地上への攻撃(空対地)：

▶この攻撃は常に「高所からの攻撃(-1TN)」になります。

▶地上モデルへのLOSを確認する場合、ターゲットから1インチ以内でない地形を無視できます。地上の防御モデルは射線上「1インチ以内」にあるカバー/遮蔽だけ利用できます。

#### 地上から上昇中のVTOLへの攻撃(地対空)：

▶上昇中のVTOLは常に「レンジドアタック/射撃攻撃」に対して「防御+1D6」修正値を得ます。

▶メレー/格闘攻撃、「Spray」特性、「Prox」特性の武器で攻撃できません。

▶上昇中のVTOLは防御修正値に「カバー/遮蔽」「スモーク/煙幕」が使えません。上昇中のVTOLが使用する「ECMディフェンス」のみ利用できます。

▶上昇中のVTOLへのLOSを確認する場合、攻撃モデルから1インチ以遠のテレインをすべて無視することができます。

#### 上昇中のVTOL同士の攻撃(空対空)：

▶LOSは妨害されません。

▶攻撃側は「高所からの攻撃(-1TN)」を利用できませんが、防御側は「レンジドアタック/射撃攻撃」に対して「防御+1D6」修正値を得ます。

▶上昇中のVTOLは防御修正値に「カバー/遮蔽」「スモーク/煙幕」が使えません。上昇中のVTOLが使用する「ECMディフェンス」のみ利用できます。

▶メレー/格闘攻撃、「Prox」特性の武器で攻撃可能です。

(※「上昇中のVTOL」はモデルの「高度」を概念的に考えるルールです。モデルは卓上にありますが「高空にいる」ものとして地上とは分けて考えられます。地上にある作戦目的の取得や、修理などのアクションを行うときに違和感を感じる場合は「VTOLが同じ高度にいるかどうか？」を判断基準にするとういと思います。)

#### 【VULN:C】(ヴァルナバルトゥコロージョン/腐食脆弱性)

このモデルへのコロージョンスペシャルダメージは特別判定(p30)が自動成功します。(※追加ダメージが確定します。)

#### 【VULN:F】(ヴァルナバルトゥファイア/延焼脆弱性)

このモデルへのファイアスペシャルダメージは特別判定(p30)が自動成功します。(※追加ダメージが確定します。)

#### 【VULN:H】(ヴァルナバルトゥヘイワイヤ/電磁攪乱脆弱性)

このモデルへのヘイワイヤスペシャルダメージは特別判定(p30)が自動成功します。(※追加ダメージが確定します。)



# WEAPON RECOGNITION



HEAVY  
GEAR  
BLITZ!

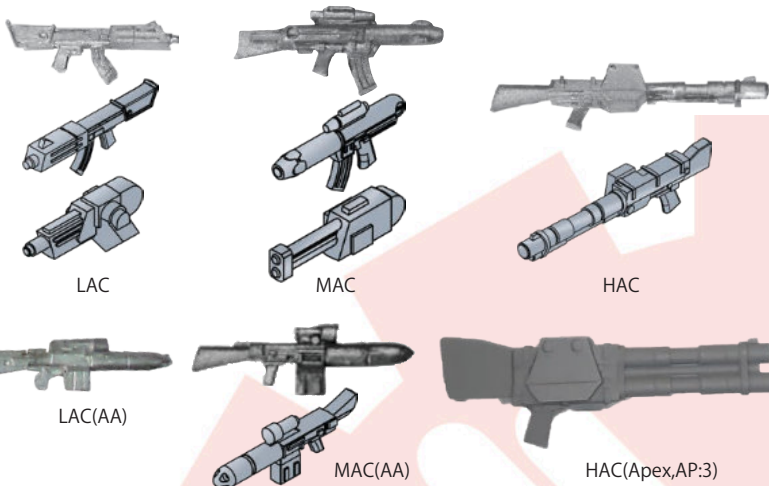
### 武器形状認識ガイド

モデルに付属する武器デザインとデータを合致させるための図表です。

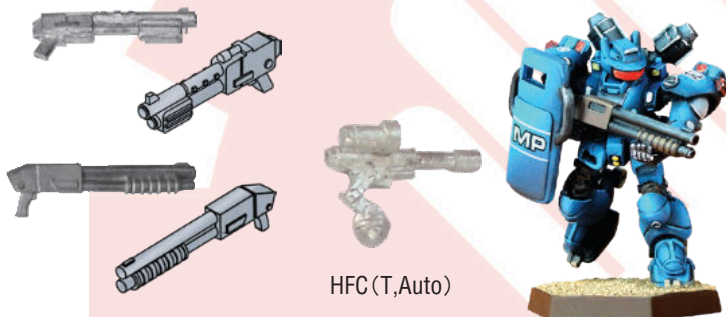
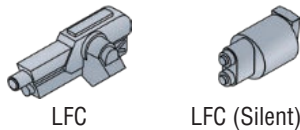
**【AC】 オートキャノン：**頑丈で信頼性が高い標準的な武装です。製作された惑星で形状が異なります。一部のものには対空照準システムなどの追加機能を備えたものがあります。



MAC(ミディアムオートキャノン)を装備した  
ノース"ハンターXMG"

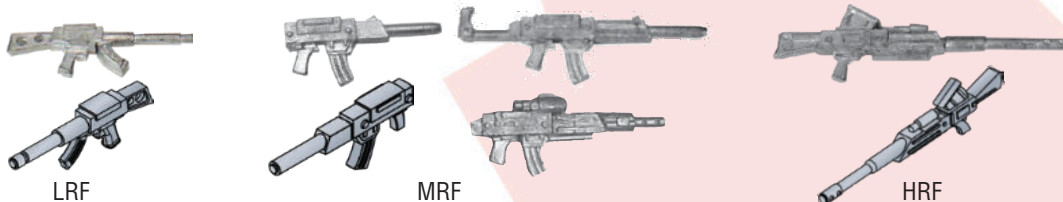


**【FC】 フラグキャノン：**フラグキャノンはコストが低い割には非常に汎用性が高い装備です。この巨大なショットガンは射程が短い武器ですが、対歩兵用の武器としても効果的で、1発の散弾で歩兵分隊をまとめて狙う事もできます。また、重装甲のターゲットに対しては徹甲弾を発射することもできます。

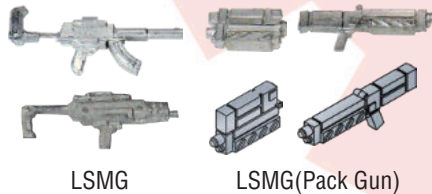


MFC(ミディアムフラグキャノン)を装備した  
サウス"マンバMP"

**【RF】 ライフル：**ライフルは、狙撃用の長射程武器です。ギアサイズのライフルはその弾の種類や戦場での展開の仕方などから軽戦車砲と比較されることが多ようです。一部の小型戦闘車両は、戦車砲の代わりにライフル砲塔を使用しています。



**【SMG】 サブマシンガン：**予備武装として携帯される携行性に優れたコンパクトな武器です。

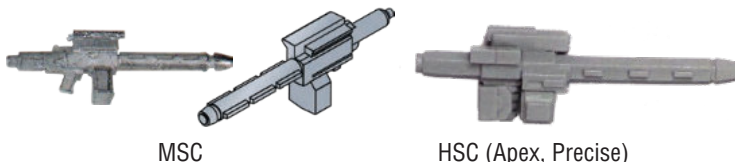


◀テラノヴァで普及しているバックガンは、一般的な折り畳み式サブマシンガンです。

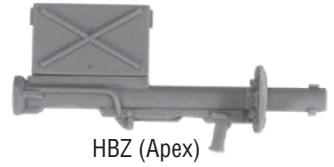
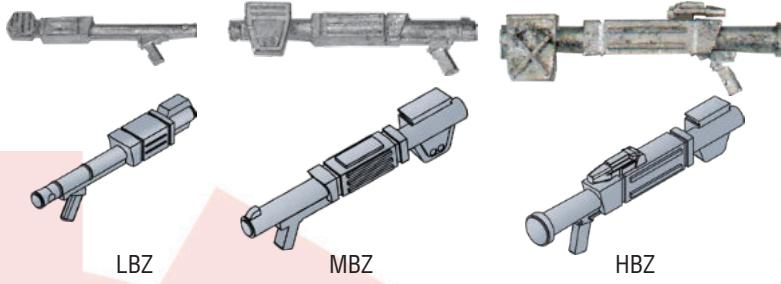
**【FL】 フレーマー：**昔ながらの火炎放射器は62世紀の戦争でも使用され続けています。物に火をつけるという行為は野蛮で下品に見えても有効な攻撃手段です。



**【SC】 スナップキャノン：**スナップキャノンはギアサイズに小型化した短砲身の戦車砲で、ヘビーターゲットの強固な装甲を砕く事ができる専用の貫通弾を発射します。



【BZ】バズーカ：バズーカは様々な種類とサイズがあり、ギア分隊に安価な対装甲能力を提供します。



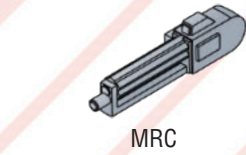
HBZ (Apex)



LBZ (AP:1, Burst:1)

▲スカージウォーリアーなど一部の機体が使用する連射式ライトバズーカは、小型弾頭の速射機構を備えています。

【RC】ロータリーキャノン：ロータリーキャノンは大型化と引き換えにオートキャノンの発射速度を大きく向上させました。これにより短い射撃時間でも弾丸の雨を降らせることができます。



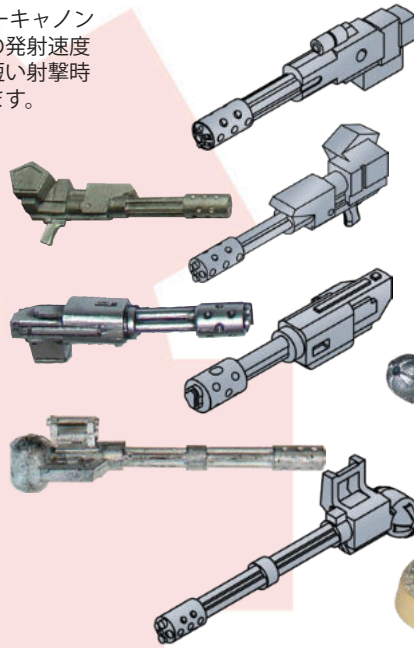
MRC



HRC (AA)



HRC (Apex)



HRC

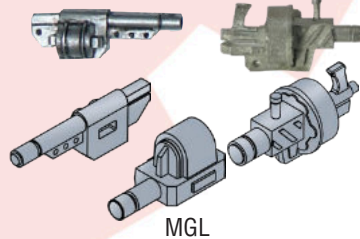


HRC(ヘビーロータリーキャノン)を装備したサウス"ブッシュマスターコブラ"

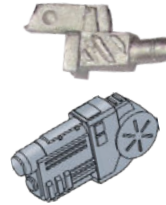
【GL】グレネードランチャー：グレネードランチャーは、戦場で最も価値のある戦術の1つである「爆発物を撃ちこむ」事に秀でた武器です。



LGL



MGL



HGL

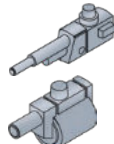


HGL (Apex)

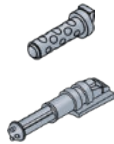
【MG】マシンガン：歩兵用の可搬式機関銃を起源とする武器で、現在では対人用の副武装として多くのギアや戦闘車輛に装備されています。



MMG



HMG

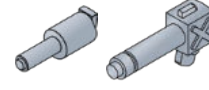


HMG



HMG (Apex)

【IS】インファントリーサポートウエポン：これらは歩兵の特殊武器班が携行するような重火器類を表す大まかな武器の分類です。



HIS

**【Combo】コンビウエボン：**アサルトライフルにグレネードランチャーが装備されているように、複合武器はサブエボンと一体化した武装です。

コンビウエボンはモデルデータの武器欄にフォワードスラッシュ(/)で表記されます。ルール上は2つの独立した手持ち武器として機能しますが、一部のアップグレードを1つの武器であるかのように同時に受けることができます。



MRF/LAPGL(ライフル対グレネードの複合武器)を装備したエデン"マンアットアームズ"



LAC / LGL

▲空挺ギアが良く使用するパルトルーパーライフルは、ライトオートキャノンとライトグレネードランチャーの複合武器です。



MAC / LGL

HAC / LGL



LAC / LFC



MAC / LFC



改造用LFC



改造用LFL



改造用LGL

▲オートキャノンの下に接着して使用するアンダーバレル装着用の改造パーツもあります。



MRF / LAPGL

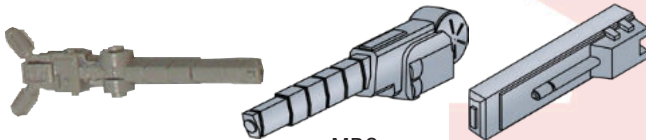


LSMG / LAPGL



MSMG / LAPGL

**【RG】レールガン：**超電磁砲は弾体を線形磁気加速装置によって極超音速まで加速してターゲットに投射する兵器です。超電磁砲はあらゆる種類の装甲に対して圧倒的な貫通力を発揮する一方、その高すぎる貫通力は軽装甲の目標に対して十分な破壊エネルギーを伝えきれないこともあるようです。

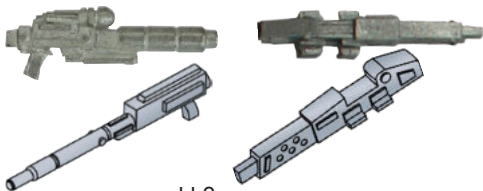


MRG



HRG

**【LC】レーザーキャノン：**レーザーキャノンは長い射程距離と正確な命中精度を誇る恐ろしい武器です。レーザー兵器は製造コストが高いものの、その性能は現代の戦場では羨望的となっています。



LLC



LLC (Silent)



MLC

**【RL】ロータリーレーザー：**ロータリーレーザーは驚異的な発射速度を実現したレーザー兵器であり、ギアを容易に破碎できることで知られています。



HRL (Link)



MRL



**【PA】パーティクルアクセラレーター：**荷電粒子加速砲は、破壊力に優れた武器です。また副次的効果としてターゲットの電装系統に混乱を引き起こします。



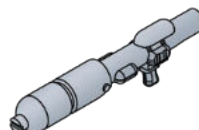
HPA (Apex, Precise)



LPA



LPA または MPA



MPA



**【PL】パルスレーザー：**パルスレーザーはレーザーキャノンの亜種で、短時間に連続照射する連射モードと、装甲貫通能力を高めるための高出力モードを使い分けることができます。



LPL



MPL (Link)

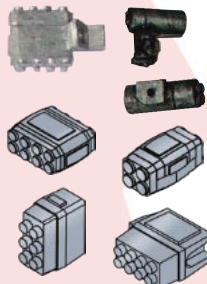


HPL (Apex)

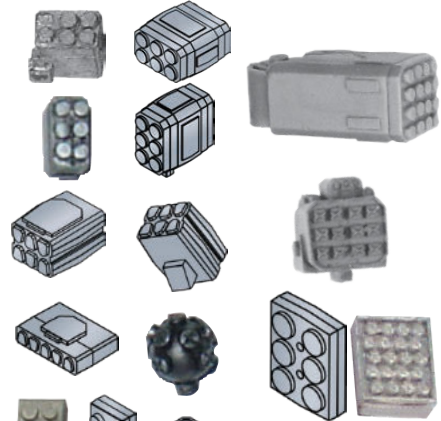
**【RP】ロケットパック：**ロケットパックは飽和攻撃が可能で、効果は限定的ですが重装甲への貫通力も持ちます。様々な形状がありますが、一つの指針として武器の攻撃力で判別する方法があります。テラノヴァ製のロケットパックは、小型発射筒8本がライト、中型発射筒6本がメディアムロケットパックになります。



MRP(メディアムロケットパック)を装備した  
CEF"2-19"フレーム



LRP



MRP

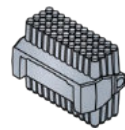


HRP

**【APR】アンチパーソナルロケットパック：**ロケットパックの亜種で、対人用の小型弾頭を使用して面制圧をするために使用されます。



LAPR



MAPR

**【TG】タンクガン：**戦車砲は古来からある装甲目標を粉砕するために作られた直接砲撃用の大型砲です。

62世紀の植民惑星では従来の戦車だけではなく、ホバー戦車やストライダーでも運用されます。

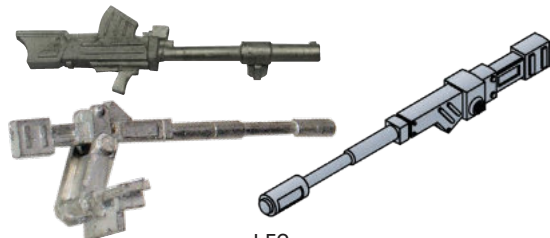


MTG



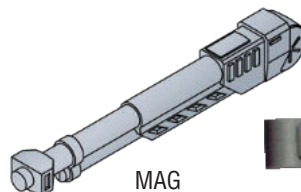
HTG (Apex, Precise)

**【FG】フィールドガン：**野戦砲は状況に応じて弾薬の変更が可能で、装甲貫通力の高い徹甲弾と制圧力の高い榴弾が変更可能です。また直接射撃と間接射撃の撃ち分けも可能で戦場の主力となる汎用性の高い武器と言えます。



LFG

**【AG】アーティラリーガン：**間接射撃で運用される直協支援用の大型砲です。野戦砲より長い射程を持ち戦場の広範囲を射程に収めることができます。装甲目標だけでなく、軍事施設に対しても有効な大型榴弾を使用します。



MAG

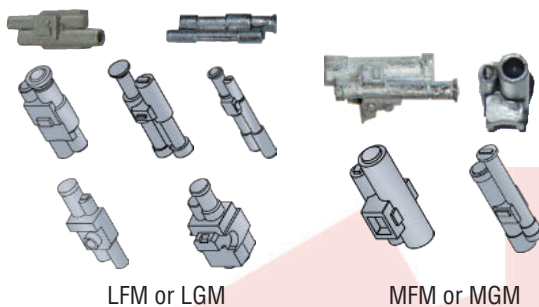


HAG

**【FM】フィールドモーター：**

**【GM】ガイドドモーター：**シンプルな構造をしている迫撃砲の設計は昔から変わりません。威力は大きさに比例します。砲弾誘導システムにより誘導式砲弾を使用できるものもあります。

迫撃砲弾は単純に炸薬量が多く広い爆発範囲を持つのに対し、誘導式迫撃砲弾は威力が落ちる代わりに誘導機構を備えています。このような砲弾は偵察部隊がターゲットデジグネーターで「マーキング」することで正確な砲撃が可能になります。



LFM or LGM

MFM or MGM

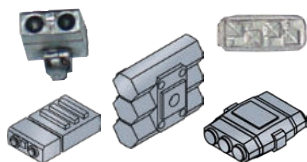
**【IM】インファントリーモーター：**シンプルな構造により優れたコストパフォーマンスを発揮する歩兵用の迫撃砲です。爆圧に優れた対人用の砲弾が使用されます。



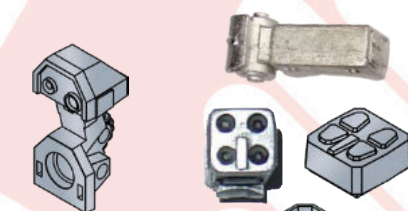
HIM

**【ATM】アンチタンクミサイル：**

**【AAM】アンチエアミサイル：**対戦車ミサイルは、様々な特殊弾頭で重装甲を打ち抜く標準的な対装甲兵器です。また地对空弾頭に交換することで対空射撃も可能になります。味方偵察部隊の砲兵観測によって長距離からでも正確な誘導攻撃ができますが、偵察部隊の観測任務は危険なものとなるでしょう。



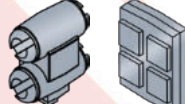
LATM



LATM (Precise)



LATM (LA:2)



MATM



MATM (LA:2)

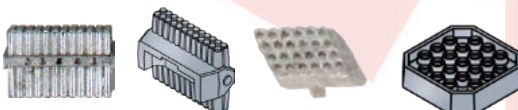


LATM(ライトアンチタンクミサイル)を装備した  
カプリス"メジド"マウント



LATM(Precise)(精密誘導対戦車ミサイル)を装備した  
ノース"コディアック"

**【AR】アーティラリーロケット：**この武器は長射程の砲撃用ロケット弾を使用しています。密集した敵に対し長距離から先制攻撃を行うのに適しています。陣地破壊などにも有効です。



MAR

**【ABM】エアバーストミサイル：**特殊な誘導弾を使用し、敵部隊の頭上で空中爆発を起こすことで爆圧を効率よく伝播させます。地形などに隠れた歩兵部隊を制圧するのに優れた武器です。



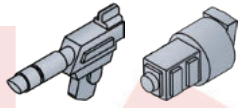
MABM

**【AM】アーティラリーミサイル：**支援砲と同様に長距離から間接攻撃を行うのに用いられます。誘導装置を搭載しており、ターゲットデジグネーターで標的への誘導も可能です。



MAM

**【IL】インファントリーレーザー：**兵器技術の進歩を象徴するのが歩兵サイズに小型化されたレーザー兵器です。レーザーは非常に優れた武器ですが、標準的な兵士に支給されることはありません。

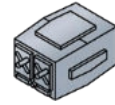


IL



HIL(ハビーインファントリーレーザー)を装備した  
CEF"FLAIL"サイボーグ兵

**【AVM】アンチビークルミサイル：**戦場に潜む重装甲のギアや戦車に歩兵が対応するために対戦車ミサイルを小型化して携行性を高めたものです。



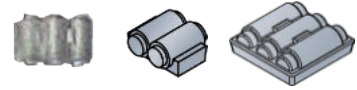
HAVM

**【PZ】パンツァーファウスト：**安価なギアサイズの携行式徹甲ロケット弾は、戦場で重装甲ターゲットに遭遇する可能性のあるギア部隊に有効な選択肢を提供できます。



LPZ or MPZ

**【HG】ハンドグレネード：**昔ながらの手投げ爆弾はギアサイズに大型してもうまく機能しました。グレネードランチャーよりも射程が短いものの携行性に優れ、出撃前のギアが素早く装備できる利点があります。



LHG or MHG

**【CW】コンバットウェポン：**コンバットウェポンは、近接用武器の総称で、スパイクガンやヴァイブロブレード以外に属するものです。単純にパンチやキックなどの攻撃手段や打撃武器を表したり、工作用ギアが使用する動力式の解体器具まで様々なものがこの武器に当てはまります。



LCW (Brawl:1)



LCW (Brawl:1, Demo:4)



MCW (Brawl:1, Reach:1)



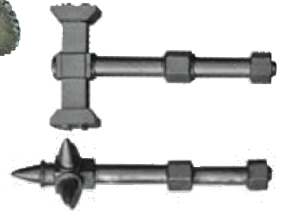
MCW (Brawl:1, Demo:4)



MCW(Brawl:1,Demo:4)解体用ノコギリを  
装備したユニバーサルモデル  
ノース製"ブリックレイヤー"



MCW (Climber)



MCW (Reach:1, Demo:4)

**【SG】スパイクガン：**スパイクガンは、装甲貫通力を重視した杭を打ち出す接近戦用武器です。

また一部の山岳用ギアは用途が近い登攀用の固定器具をスパイクガンとして使用します。



LSG



MSG



HSG (Reach:1)

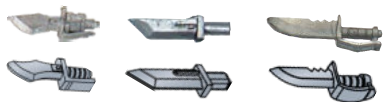


MSG(Link)(登攀用ワイヤーランチャー)を肩に装備した  
ノース"ライオン"



LSG(ライトスパイクガン)を装備した  
サウス"バライグアナ"

**【VB】ヴァイブブレード**：ヴァイブブレードは、超振動により装甲を貫通する安価な対装甲武器であり、あらゆるギアのバックアップツールとして使用されています。種類も豊富で、格闘戦の専門家に愛用される様々な形状の派生武器があります。



LVB



LVB (Precise)



LVB (Precise) or MVB



MVB

◀サウス共和国軍はエリートの証としてヴァイブレイピアを使用するのが好みます。

◀メコンドミニオンでは侍の証としてヴァイブロカタナが好まれています。



▲ピースリバーのストライダー"カタフラクト"が装備する巨大ヴァイブソードは最も破壊的なヴァイブブレードと言えます。

▼ノーザンライトの傭兵はファイティングスタッフと呼ばれる特殊な格闘武器を使用します。



MVB (Reach:2)



HVB (Reach:2)



MVB (Reach:1)



HVB (Apex, Reach:2)

## 歩兵モデル認識ガイド

歩兵モデルはその装備の違いを表現するために「Special Infantry Pack」があります。一般兵にこれらの兵士を混ぜることでその歩兵部隊がどのように機能するかを素早く認識できるでしょう。

歩兵モデルはいくつかの勢力をイメージした外見上の違いがありますが、その特殊装備には多くの共通点があります。



Recon (Spotter)

▲双眼鏡を構えているのが偵察兵です。



Mortar (MIM)

▲迫撃砲は地面に固定されています。



Anti-Tank (MAVM)

▲対戦車兵は肩に大型ランチャーを構えています。



Sniper (MIR)

▲狙撃兵はスコープを覗いて細身の狙撃銃を構えます。



Assault (HIS)

▲突撃兵/猟兵は他の兵士より大きな武器を使用します。



Engineering (LSEとMine:3)

▲工兵は背中に地雷または吸着爆弾を背負います。



Infantry Commanders

▲指示を出すポーズを指揮官として使用するのがいいでしょう。



Infantry Troopers

▲一般の兵士は様々なポーズをしています。

## 組み立てと塗装

ヘヴィギアのミニチュアは、武器やペイント配色の面で最大限のカスタマイズが可能です。ヘヴィギアブリッツ!のミニチュアには厳格な改造ルールや塗装規則はなく、好きなように自分だけの部隊を用意することを推奨しています。

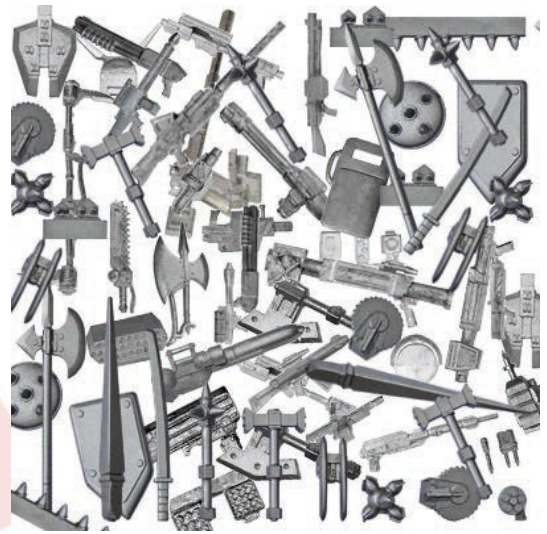
ミニチュアのベースサイズやモデルの見た目など、ある程度は標準化をする必要がありますが、それらの制限はカスタマイズの制限ではなく、フェアプレイの必要性に基づいたものです。

モデルの構築と塗装は、「What See Is What Get (ミニチュアの見た目で装備が分かるようにする)」を考慮して行うというコンセプトを採用しています。これは、ゲーム中に隠された要素を最小限にすることで、フェアプレーをサポートします。

(※WYSIWYG=ウィジウィグと呼ばれます。)

WYSIWYGは、多くの人にとって難しいことです。そのため、このコンセプトを極めて厳格に適用する必要はありません。もちろん拘りをもって改造することは楽しいでしょう。もしあなたが望む場合はWYSIWYGコンセプトをサポートする改造パーツがDream Pod 9オンラインストア(<https://store.dp9.com/>)にあります。例えば、対空型オートキャノンを見つけて、モデルに追加することで、【アンチエアー/対空仕様】アップグレードを表現できます。様々なデザインの格闘武器やシールドなどアップグレード効果をもたらす追加パーツも豊富に用意されているので、あなたのフォースに個性を加えることができるでしょう。

またオンラインストアではテラノヴァのバッドランドの建築物モデルも豊富にあります。これらのモデルを使えば、あなただけの惑星テラノヴァらしいゲームテーブルを目指すことができます。



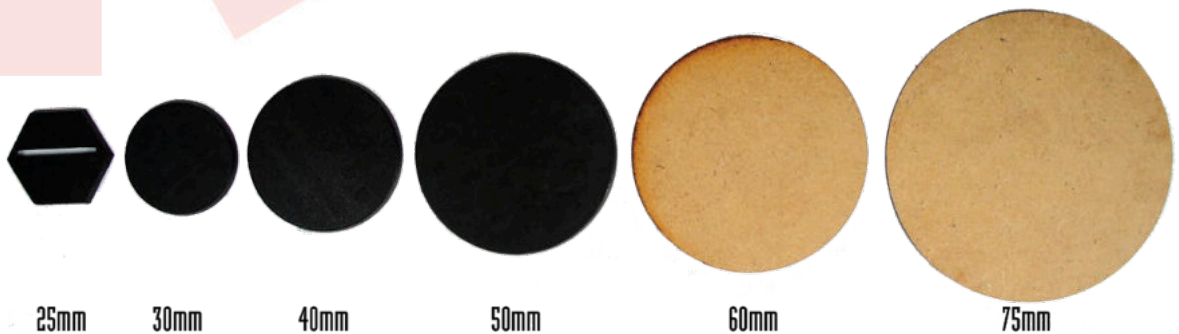
## ベースサイズの目安表

ヘヴィギアブリッツ!のベースサイズは、様々なモデルや形状に対応しており自由な組み立てが可能です。モデルのポーズも自由自在でゲームに影響を与えることはありません。以下の表は、モデルの種類ごとに許可されるベースの大きさを示しています。

→VTOLでないビークル、ユニバーサルドローン、4本以上の脚を持つモデルにはベースは必須ではありません。もちろん、ゲームの遊びやすさや、見た目を良くする装飾のためにベースを付けるのは素晴らしいことです!

モデルタイプ*	モデルの例	推奨ベースサイズ	ベースの形状
ギア	ハンター、ブラックマンバ、コンスタブルゴーレム	25mm (1") ~ 40mm	ヘックス/円形
大型ギア (装甲8以上)	コディアック、クルセイダーIV、アニムス	25mm (1") ~ 50mm	ヘックス/円形
ストライダー	ナーガ、ハイエナII	40mm ~ 60mm	ヘックス/円形
大型ストライダー(装甲10以上)	ファイアドラゴン、ドレイク、レッドブルMK II、ユサール	40mm ~ 120mm x 95mm	ヘックス/円形/楕円形
カプリス マウント	バシヤン、カデシュ、メギド、アモン	50mm ~ 75mm	ヘックス/円形
カプリス アッコ	アッコ	40mm ~ 50mm	ヘックス/円形
小型ビークル	アンティロープ、エラン	25mm (1") ~ 40mm	ヘックス/円形
中型ビークル	バジャー、カイマン、マスチフ	40mm ~ 75mm	ヘックス/円形
大型ビークル(装甲11以上)	アラー、ヴィシゴース、ヴォルティジュール	75mm ~ 120mm x 95mm	ヘックス/円形/楕円形
ユニバーサル ドローン	ハンターキラードローン、リコンドローン	20mm (1") ~ 40mm	ヘックス/円形

\*インファントリーとキャバルリーモデルのベースについては次ページを参照してください。



## インファントリーとキャバルリーのベース

インファントリーとキャバルリーのベースサイズは、ベースに配置されるフィギュアの数に関係します。

多くの場合、インファントリー/歩兵やキャバルリー/騎兵のモデルには、生存能力を高めるために大きなグループを組むためのアップグレードが付属しています。これはモデルによって異なり、すべてのモデルにサイズアップのオプションがあるわけではありません。例えば、ニューコールのエンコレシは1つのベースに1名のエンコレシのフィギュアを配置します。しかし、ニューコールのサンドライダーインファントリーは、2～4名で構成されるチーム/班ですが、6～10名で構成されるスクワッド/分隊へとアップグレードできます。

▶インファントリーとキャバルリーのモデルデータを見るときは、必ず下段にあるベースサイズとモデルの配置に関する注釈を確認してください。

### インファントリーシングル：

モデルは「25mm (1インチ) ～40mm」の「ヘックス/円形」ベースに1体配置されます。

### インファントリーチーム：

モデルは「25mm (1インチ) ～40mm」の「ヘックス/円形」ベースに2～4体配置されます。

### インファントリースクワッド(モデルアップグレード)：

モデルは「40mm～50mm」の「ヘックス/円形」ベースに6～10体配置されます。複合配置\*もできます。

### キャバルリーシングル：

モデルは「25mm (1インチ) ～40mm」の「ヘックス/円形」ベースに1体配置されます。

### キャバルリーチーム(モデルアップグレード)：

モデルは「40mm～50mm」の「ヘックス/円形」ベースに2～3体配置されます。複合配置\*もできます。

**\*複合配置：**これは旧版ルールに対応するためのものです。1インチヘックスベースに接着された「インファントリーチーム」または「キャバルリーシングル」モデルは**3つのベースを接触させた三角の陣形**を組むことで1つの「インファントリースクワッド」または「キャバルリーチーム」のモデルとして使用できます。この3つのモデルはゲーム中1つのモデルとして同時に行動します。ゲーム中に分割して「インファントリーチーム」や「キャバルリーシングル」に戻すことはできません。

モデルタイプ	モデルの例	推奨ベースサイズ	ベースの形状
インファントリーシングル インファントリーチーム キャバルリーシングル	エンコレシ、FLAILシングル スナイパーチーム、リコンチーム バーナビー、リザードライダー	25mm (1") ～ 40mm	ヘックス/円形
インファントリースクワッド キャバルリーチーム	サンドライダースクワッド、FLAILスクワッド リザードライダーチーム、ワラビーチーム	40mm ～ 50mm または、1インチx3の複合配置*	ヘックス/円形 (特殊)



インファントリースクワッド  
(40mm円形ベース)



インファントリーチーム  
(25mm≒1インチ ヘックスベース)



キャバルリーチーム  
(40mm円形ベース)



インファントリースクワッド  
(複合配置の例)

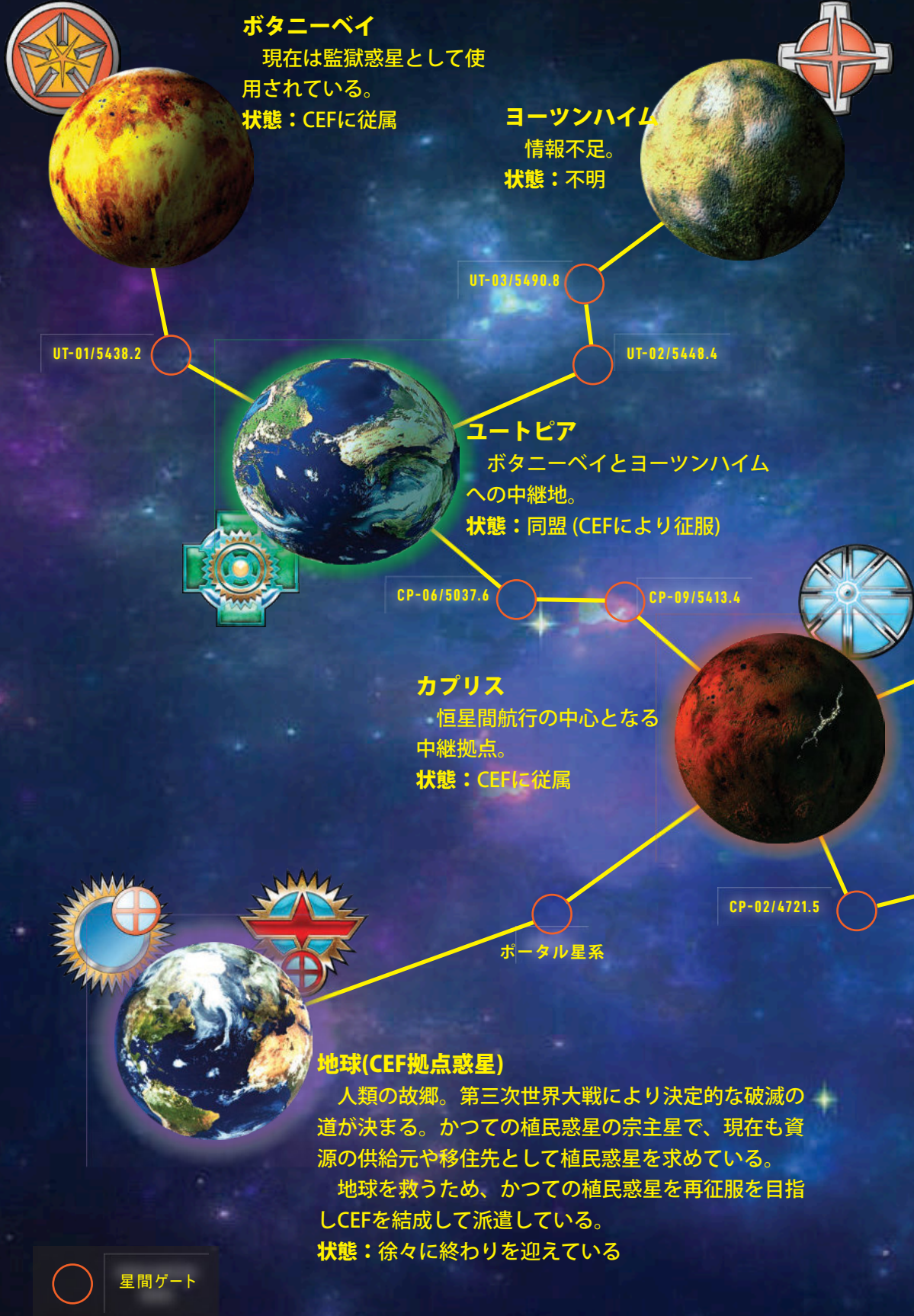


キャバルリーシングル  
(25mm≒1インチ ヘックスベース)

## ヘヴィギアの世界

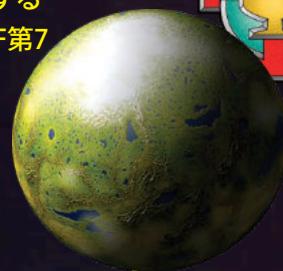
西暦4318年、後に「タンホイザーゲート」と呼ばれる現象が発見されます。その後空間を布のように折り畳んで特異点同士を接続するタンホイザー理論が確立し深く理解されるようになり、離れたタンホイザーゲート同士を接続する「星間ゲート」を利用して人類は地球から宇宙探索へと飛び出しました。

4663年にとある船がロキ星系までのゲートを開き惑星カプリスを発見します。カプリスは人類がわずかに住めるだけの星でしたが、この星系から多くのタンホイザーゲートが次々と見つかる中継地として発展してゆき、人類はこの星系を足掛かりとしてより多くの星を植民惑星として開拓するようになりました。

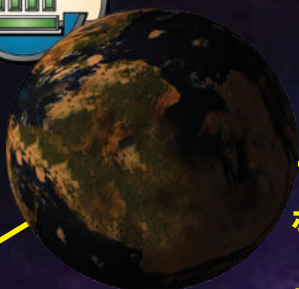


## ニューエルサレム

この惑星を再征服するために派遣されたCEF第7艦隊は現在消息不明。  
状態：不明



HO-03/5409.4



HO-01/5404.4

## ホーム

地球人の大規模移住計画が進行中。  
状態：CEFに従属



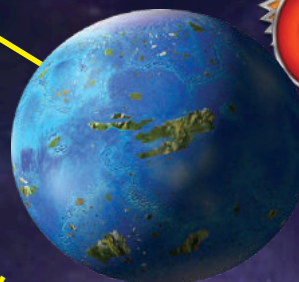
CP-20/5390.5

## アトランティス

水の惑星。CEFと交戦中。  
状態：膠着状態

AT-04/5420.7

AT-02/5402.4



## エデン

かつての楽園惑星。現在は新封建社会。  
状態：CEFに従属

CP-03/4727.4

CP-04/4748.6



## テラノヴァ

惑星内勢力が分裂して常に緊張状態にあるため高い戦力を持つ。CEFと交戦中。  
状態：混戦による混乱が発生中





## ヘヴィギア世界の略式年表

AD 1950-2217 : 情報化時代。

AD 2422-4475 : 氷河期。

AD 3244 : プライムナイツの時代。

AD 4588-5103 : 恒星間通信時代。

AD 4752 (TN 1) : テラノヴァが発見される。

AD 5104 (TN 493) : テラノヴァの植民地化が始まる。

AD 5790 (TN 1454) : 地球の政治的・経済的危機により、入植世界への支援が打ち切れ、様々な植民惑星が地球の管理から切り離される。これにより、テラノヴァでは各派閥の勢力争いが何百年にもわたって続く。

AD 5800 (TN 1467) : 「ヘヴィ コンストラクション ギア/建設用重機」に戦争用の武器を装備することが一般的になる。

AD 5950 (TN 1678) : 最初の量産型「ヘヴィギア」が製造ラインから出荷される。

AD 6115-6118 (TN 1909-1913) : 地球がカプリスに侵攻。カプリスは地球の植民惑星派遣軍(CEF)によって再征服された最初の植民惑星となり、CEFはより遠方の植民惑星に足を踏み入れることができるようになった。

AD 6118-6121 (TN 1913-1917) : CEFがテラノヴァに侵攻。北域都市国家群と南域都市国家群が協力し、ピースリバーの助けを借りてCEFを撃退したため「同盟戦争」と呼ばれる。

AD 6134 (TN 1936) : 同盟戦争の19サイクル後、旧来の対立関係が再燃し、テラノヴァの各リーグや派閥は再び戦争に突入する。「極間戦争」勃発。

AD 6135 (TN 1937) : 和平交渉が行われる予定だったピースリバーの街がCEFの秘密工作により反物質爆弾で破壊されたことで「極間戦争」は突如終結した。

AD 6138 (TN 1941) : ブラックタロンのチームが他の植民惑星に派遣され、CEFに対する情報収集と反乱作戦を行う。

AD 6145 (TN 1950) : CEFの艦隊がテラノヴァ星系にゲートインし、CEFによる第2次テラノヴァ侵攻が始まる。

...「テラノヴァ戦役」勃発

略式年表のTNはテラノヴァ歴を表します。

テラノヴァでは「1年」ではなく「1サイクル」と呼ばれます。1日は36時間で、7日を1週間とし、6週間で1季とした四季に分けます。1サイクルは地球での1年の約7/10(約256日)に相当します。



カプリスアーミーボックス



## リッキング/再会

アーリックが損傷した電子戦ホバーカー“HC-3A”で敵の情報を探していると、かろうじて機能している通信システムから聞き覚えのある声が聞こえてきた。

「やはり…お前か、アーリック。」電波障害で映像は乱れ、言葉と相手の顔を歪めている。アーリックはその映像を見て、黄色い目を細め、顔をゆがめて冷笑する。彼は損傷の激しい通信システムに手を伸ばしてコマンドを打ち込み、人物が話し続ける映像を調整した。

「コンバットフレーム部隊…お前と、お前の2番手…他の連中も。私は…あの日のお前達を覚えているよ。」

「オサム！どこに隠れているんだ！？ホワイトサンドまで来い、俺達は直接話を聞いてやるぞ。」アーリックはその強化された膂力を見せつけるように、事切れたGREL通信手の体をホバーカーの通信シートから投げ出すようにどかした。

彼が通信席に移動すると、暗号通信機の歪んだ映像は鮮明に見えるようになった。その映像には視力強化を意味する黄色い瞳、力強い顎のライン、地球軍将校の特徴である厚手のオーバーコートが映し出されていた。アーリックは憎しみを込めて映像の主—オサム—を睨みつける。

映像のCEFの将校は全く動じる様子もなく、聞き取りやすいように時間をかけてアーリックに話しかける。「我々の存在理由はお前が考えるほど単純なものではないのだよ…アーリック。」

「我々の存在理由”は貴様が我々の群れの世話をする能力を失った時に、終わったんだ。」アーリックの軽蔑が口調からにじみ出る。「貴様の傲慢さと誇大妄想がこの宇宙から我々の居場所を奪ったからだ！」

「アーリック…お前の口は、その責務を復唱するより先に皮肉を言う。我々の製作者は結局のところ我々の支配者ではないのだ。しかしそれは問題ではないのだよ。」

…戻ってくるんだ。私のヴァルキューレ隊は今にもお前達の眼前へと迫っているぞ？我らと共に未来を歩めないならば、お前はその夢幻(ゆめまぼろし)と共に死ぬことになるだろう。」

「貴様のような悪あがきをするものに未来はない。」アーリックはかろうじて機能していた通信を切ろうとしたその時、外で叫ぶ声があった。仲間の“コレシ(戦士)”の一人がホバーカーの外から彼に注意を促しているのだ。

「その返事、拒否と受け取ったぞアーリック。」再び接続を失い始めた通信映像はそうつぶけた。

「審判が下るぞ、オサム。止めることはできない、そしてその言葉を悔やむことになるぞ！」接続が弱くなるにつれ、映像が明滅し、静電気が空気中に充満し、ブツブツの雑音と混ざり合う歪んだ音が聞こえる。アーリックはその音が彼の笑い声であると分かった。

アーリックは重い外套を胸に抱え、ホバーカーから身を引いた。HC-3Aから降りると、静かに砂漠に降り立ち待っていた2人のサンドライダー族のコレシと合流した。

彼らの周囲にはCEFのホバータンクの焦げた残骸とGRELの骸が、彼らの待ち伏せが成功した証しとして一面に広がっていた。コレシらは静かに立ちあがり、砂漠を見つめ地平線を見据えテラノヴァの太陽である恒星ヘリオスを仰いだ。

地平線には砂煙を立ちあげる十数個のシルエットが見える。間違いなくCEFのコンバットフレーム部隊が自分たちの場所に迫って来ているようだ、彼らを退けるのはそう簡単にはいかないだろう。

アーリックは、仲間のコレシからライフルを受け取ると、不退転の決意を固めた。

「オサムはいつも定刻を守る。奴のヴァルキューレ隊も予定通りに来るだろう。」アーリックが新しい弾倉をライフルに装填したとき、戦士の一人がアーリックに語り掛ける。

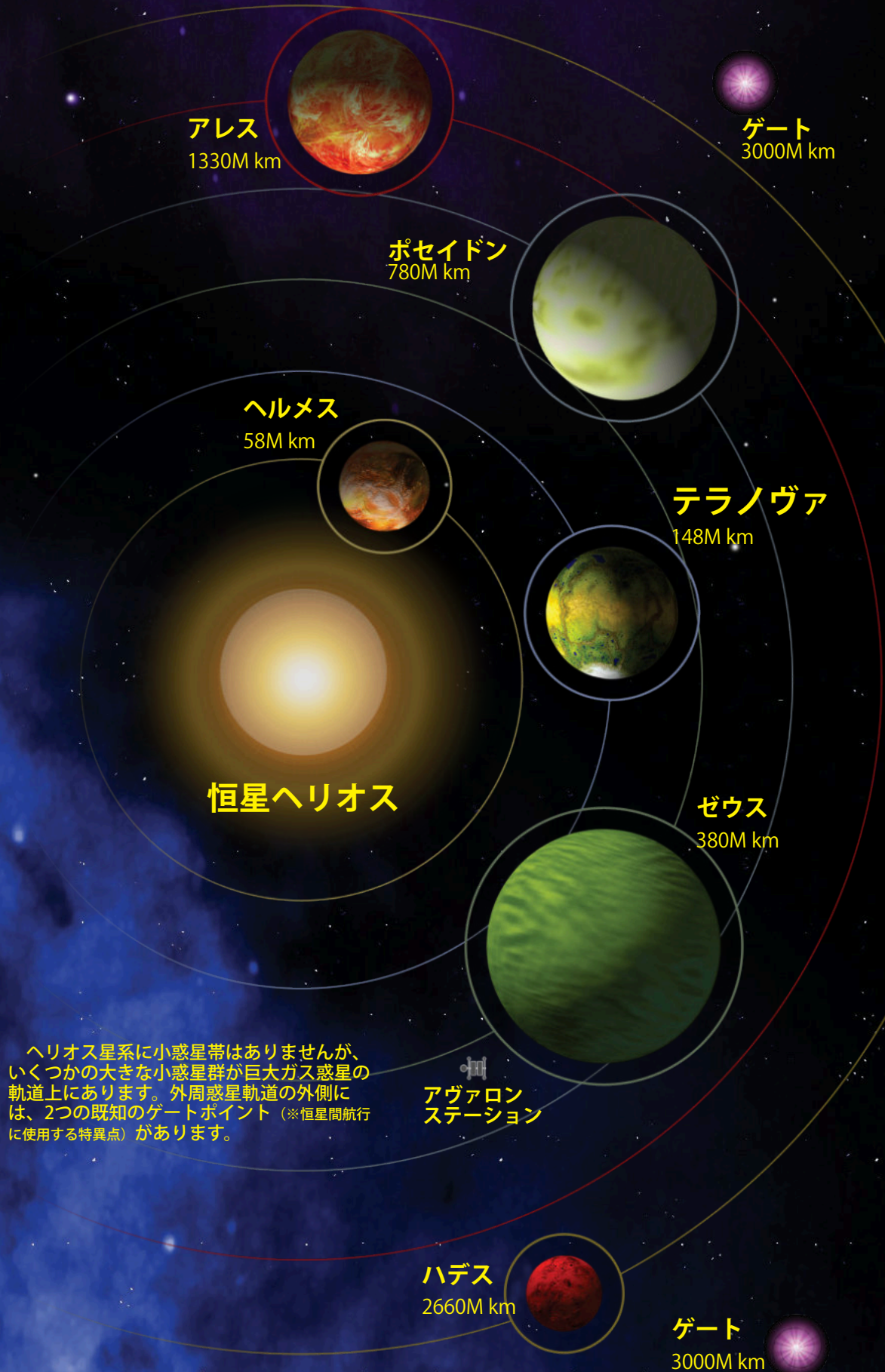
「12体のヴァルキューレを相手にするには、我らだけでは数が少なすぎる。」

「そうだな、一旦引こう。だが後に奴らに思い知らせてやろう。我らは同様に血を流すのだと。」

# THE HELIOS SYSTEM

## ヘリオス星系(テラノヴァ)

ヘリオス星系は、地球のあるソル星系と非常によく似た星系です。岩石質の内惑星、中間軌道に小さな月に囲まれた巨大ガス惑星、外惑星に液体やガスが氷結した惑星で構成されています。



ヘリオス星系に小惑星帯はありませんが、いくつかの大きな小惑星群が巨大ガス惑星の軌道上にあります。外周惑星軌道の外側には、2つの既知のゲートポイント（※恒星間航行に使用する特異点）があります。

## テラノヴァ戦役

西暦5104年（テラノヴァ歴493年）。地球からの入植者によって開拓された惑星テラノヴァは、約1千年にわたって繁栄を続けた。しかし、地球の「人類会議」がすべての入植惑星への支援を打ち切ったため、多くの植民世界が混乱に陥りました。もちろん当時の惑星テラノヴァもその一つでした。

「人類会議」がテラノヴァから撤退すると、この惑星に残された人々は都市国家を形成して、権力と資源を巡って対立しました。都市国家の間で戦争が起こり、規模の拡大とともに同盟関係が生まれました。長い戦争は、次第に荒涼とした大地に適した柔軟な兵器システムを発明します。その代表が「ヘヴィギア」と呼ばれる人型ロボットです。

一方、地球では「人類会議」が崩壊し、凄惨な戦争を経て征服欲に満ちた「新地球連邦（NEC）」が誕生しました。この争いにより資源不足が加速し、人口増加によって地球が破滅の道を歩むことが決定的なものとなります。こうして彼らはかつての入植惑星の再植民地化に希望を見出すようになりました。

当時のテラノヴァは、成功したコロニーの1つであり、彼らにとって格好の標的となりました。NECは失われた植民惑星を取り戻すため、10年かけて恒星間で活躍するための選抜軍として「植民惑星派遣軍（CEF）」を編成しました。

テラノヴァ歴1913年。CEFの到着は、内乱に明け暮れていたテラノヴァ人同士の対立を解消できた唯一の出来事となりました。この外からの征服者と、内戦をやめた彼らの戦いは「同盟戦争」として知られており、テラノヴァの国家は有史以来初めて団結し、CEFの侵略者たちを撃退することに成功しました。CEFの敗走によって、何千人ものCEFの人員と、さらに多くの遺伝子強化クローン兵「GREL」がテラノヴァに取り残される結果となりました。

CEFの撃退に成功したと思い込んだテラノヴァ人達は、あっさりと内戦を再開しました。しかし地球にとって、この戦争はまだ終わっていませんでした。テラノヴァ人達が「同盟戦争」と呼び勝利と見なしたものは、退路の無い地球の「再生戦争」とっては一時的な後退に過ぎなかったのです。人類発祥の地からの侵略者を撃退するには、一度の勝利では足りないのです。

二度目の侵略を開始したCEFは、テラノヴァの大都市国家ピースリバーを消滅させる極秘作戦を皮切りに、さまざまな形で実行されています。また彼らは第一次テラノヴァ攻撃で得た教訓を生かして、新兵器フレームを開発します。そして、CEFは再征服した他の入植惑星の人々を、報酬という餌で従え戦力を増強しました。

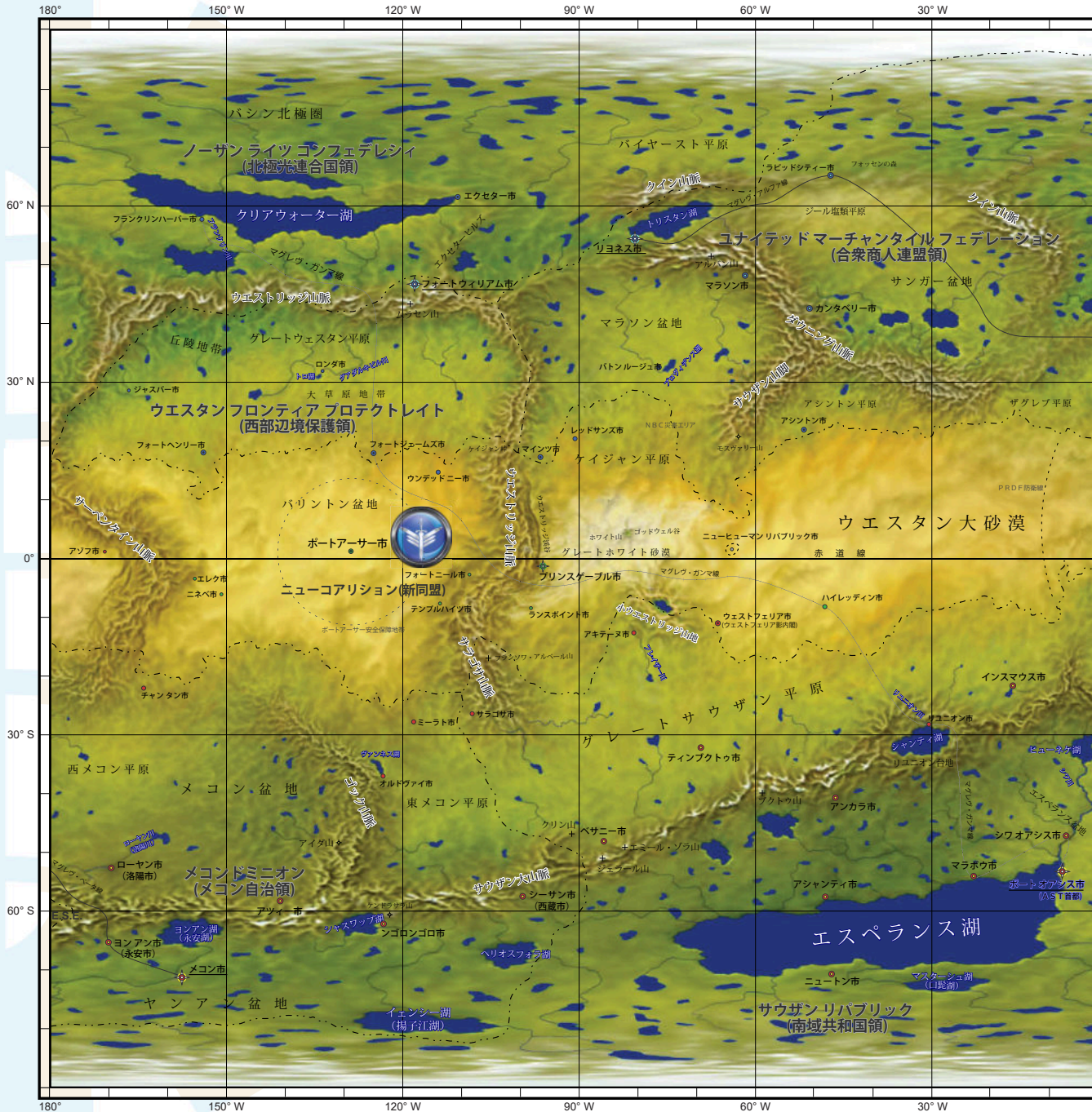
惑星テラノヴァをめぐる戦いは、今なお続いているのです。



## テラノヴァ地図

地球よりも小さく、密度が高いテラノヴァの地質は、海が比較的少ないことが特徴で、水のほとんどは広大なマクアレンラインと呼ばれる地下洞窟網に存在します。テラノヴァの気温は地球よりも明らかに高く、季節による変化はほとんどありません。赤道直下の大部分はバッドランズと呼ばれる巨大な砂漠です。

このような過酷な環境下でもなんとか成り立っている都市国家がいくつかありますが、この惑星で人間の居住に最も適しているのは山脈に覆われた極地です。



この惑星では、砂嵐、磁気領域の変化や絶え間ない電磁波の干渉など、様々な気候現象が見られます。これにより航行や通信に支障をきたすことが多く、孤立主義的な考え方につながっています。

それぞれの派閥は時を経て大きく成長し、互いにネットワークを築くことができるようになりました。しかし、長い戦争の歴史によって、テラノヴァの多くの人々はまだまだ他の地域の人々に対して強い疑念を抱いて生活しています。このような思考は、植民地化された初期の頃から現在まで続く多くの紛争や戦争のきっかけとなってきました。

### 記録:

- ニューコリル
- 独立系
- 人口: 0 - 50,000
- 50,000 - 500,000
- 500,000 - 1,000,000
- 1,000,000+
- ◆ 首都

- 廃墟
- マグレブ路線
- + 山頂
- ◆ 活火山

## バッドランド地域

バッドランドの3つのエリアにはマグレヴ/磁気浮上式鉄道と呼ばれる惑星の重要なインフラが通っています。マグレヴは、磁気反発力を利用するリニアモーター式の交通システムで、この世界の国々にとって重要な共有財産となっています。

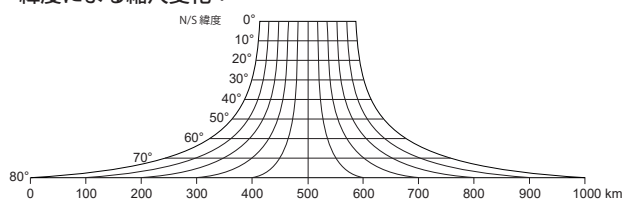
アルファラインは、カラク荒地を通過してピースリバーを結ぶ路線です。ベータラインは東砂漠を通過して、ニューコールと同盟関係にある都市国家ジャンマーレン市跡をつないでいます。ガンマラインは複数の砂漠を通過して、ポートアーサーをはじめとするNuCoalの国々を結んでいます。



バッドランド東部は、豊富な鉱物資源と膨大な石油の埋蔵量で知られています。

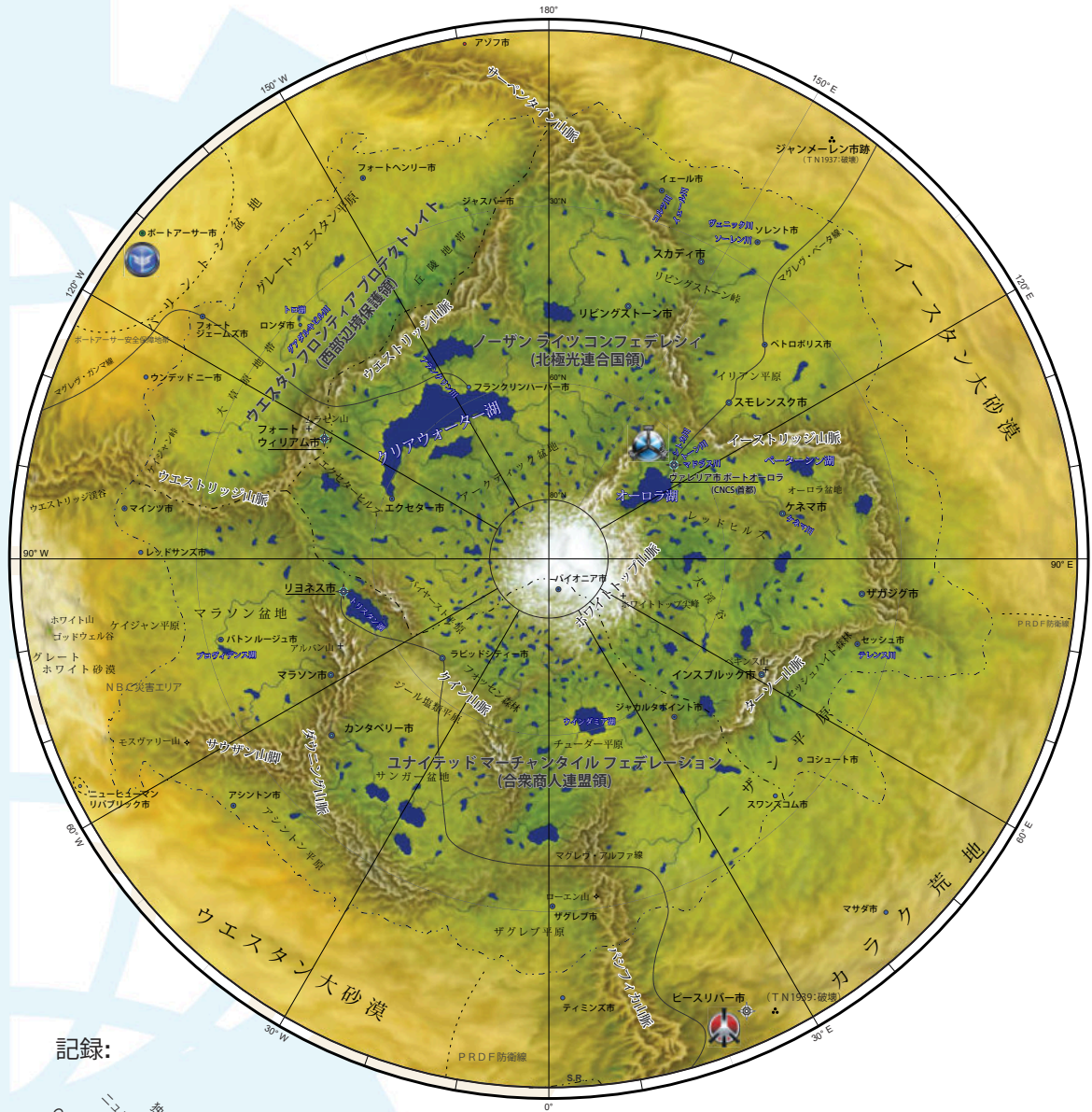
そのため、多くの小規模な鉱山都市国家が存在し、天然資源を活用しようとする多くの大企業の標的にされています。資源が多いカラク荒地の多くは、広大な都市国家ピースリバーが所有、運営するバクストンアームズコーポレーションの領地となっています。

緯度による縮尺変化：



## ノース(CNCS)

テラノヴァは砂漠の世界と言われていますが、北半球は他の地域よりも涼しく、厳しく野蛮な自然の美しさを持つ土地です。北半球の大部分は、山頂の間に挟まれた広大な森林と渓谷で構成されています。高くそびえる鋸歯のような山脈や、深い森に覆われた渓谷、広大な平原などは北域で良く見られる風景です。平野は豊かで肥沃であり、山々は鉱脈で満たされています。点在する何千もの小さな湖や急流はこの星に深く巨大な地下水脈がある証拠で、丘陵地帯には緑豊かで広大な草原が広がっています。北域の気候は周囲を取り囲む山脈のおかげで、そのほとんどが温帯ですが標高が高い山頂は寒冷で冠雪します。



### 記録:

- |                       |              |              |                    |          |
|-----------------------|--------------|--------------|--------------------|----------|
| ● CNCS                | ● ニューコロール    | ● 独立系        | ● 人口:              | ● 廃墟     |
| ● AST                 | ● 0 - 50,000 | ● 0 - 50,000 | ● 50,000 - 500,000 | ● マグレヴ路線 |
| ● 500,000 - 1,000,000 | ● 1,000,000+ | ● 首都         | ● 活火山              |          |



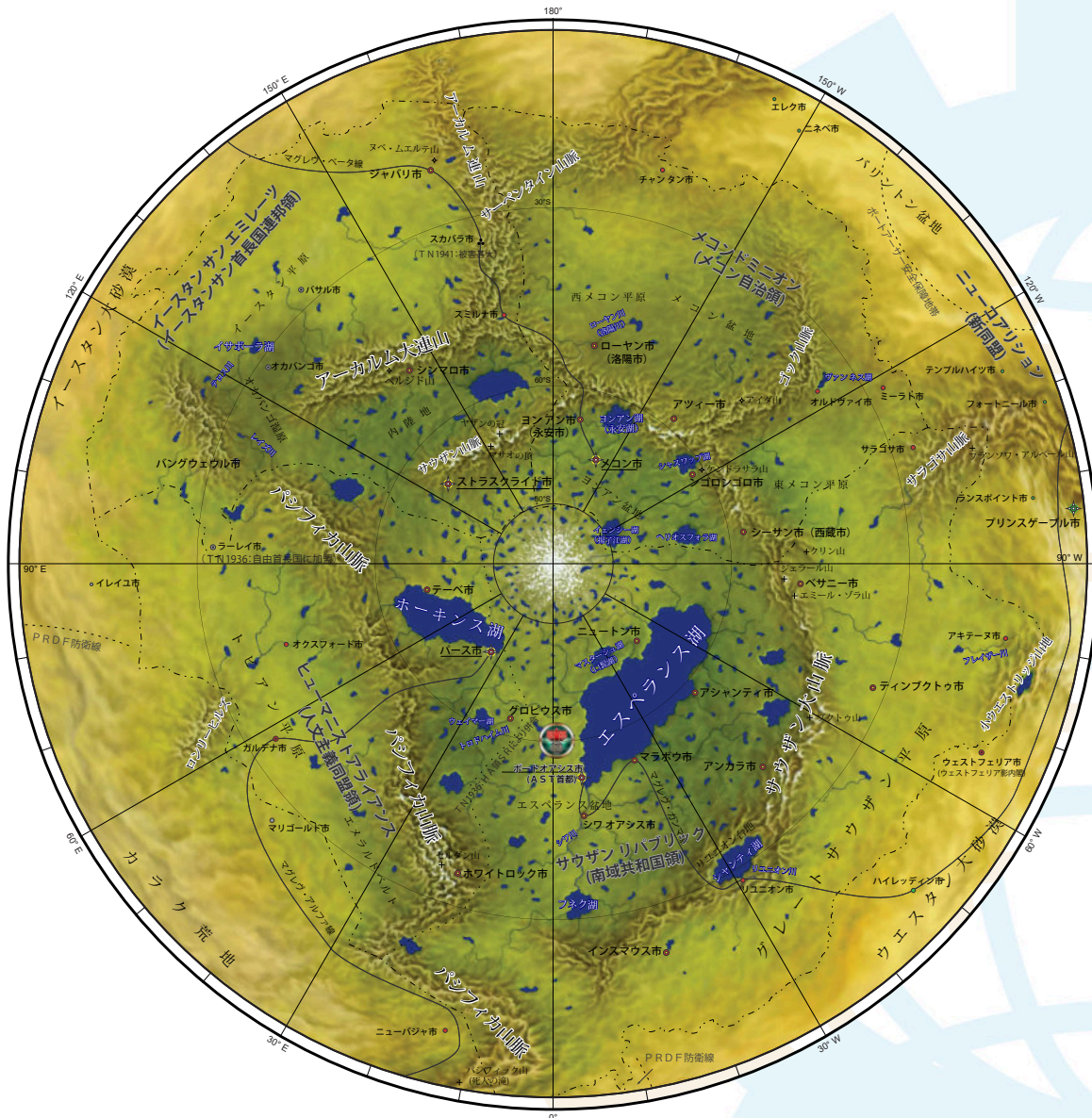
CNCS首都ヴァレリア市ポートオーラ

北域の雄大な山々や平原に暮らす人々は、たくましい人種です。彼らの多くは保守的で、勤勉さと愛国心で知られています。伝統を重んじ、岩のようにタフな彼らは、柔軟な創造性を発揮するよりも、頑固な決意によって状況に立ち向かう傾向があります。

北域の主要な3リーグは、民主的なプロセスと個人の独立に対する共通の価値観を持っており、また、それぞれのリーグが程度の差こそあれ、リビジョニズム/修正主義という信仰を緩やかに実践しています。このため都会から田舎まで共通する価値観として南域の人々を嘲笑する傾向にがあります。

## サウス(AST)

山脈に囲まれる南域の地勢は一見すると北域似たような特徴をしていますが、気候も社会も大きく異なっています。テラノヴァ南半球の高温多湿の広大な土地は、豊かな熱帯環境に育まれ、鬱蒼としたジャングルと生い茂る湿地帯に覆われています。南域の古く青々とした山並みや渓谷に広がる湿地帯の景色は、北域の若く不毛な山頂と裾に広がる大平原の風景とは対照的と言えます。テラノヴァの南域の密林地帯に生息する動物群は、北域のそれとは大きく異なっています。この地域には外見が小さく獠猛さを隠し持つ狡猾で致命的な動物が多く生息しています。また、毒を持っている事も少なくありません。沼地は伝染病の温床にもなるため植民地時代から南域の住人は何度も壊滅的な被害を受けるような環境で暮らしてきました。



テラノヴァの独立後の混乱期を経て、現在は南域には4つの大きなリーグが形成されています。南域の人々の性質は現地に生息する動物達とよく似て狡猾だといわれています。

彼ら自身は自分達は他の地域の人々よりも「文化的で賢く優れている」と声高に主張しており、同時に北部の人々の事を頭が悪く粗野で、未開の野蛮人であると見ているようです。また彼らは北域に多い狂信的な修正主義者を嫌い、快楽主義的な生活を好みます。



AST首都ポートオアシス市



# THE NORTH



HEAVY  
GEAR  
BLITZ!

»72«

## コーヒー/代用コーヒー

レンジャーのフェンリッジは、その味に悪態をつきながらコーヒー(※1)を口にした。彼はノーザンブレンドの方が好きだった。“ウィアードバットテイスター”は気に入っているレストランチェーンだし、しっかりと農家と契約していることも知っている。しかし、それでもサウス産の豆を使っているのは評価を下げざるを得ない事実だった。

「クリストフ先輩、“彼女”をもっと優しく扱ってほしいんですけど…」複座敷操縦席の前方の操縦士は、彼らの乗るマンモスストライダーを左旋回させるときに砲撃で崩れたビルを削りながら移動したため、フェンリッジはコーヒーをこぼしそうになった。「スプリンガー(※2)も『レースはゆっくり着実に勝つものだ』って言ってましたよ?」

「レンジャー、それはバーナビの間違いだろ?」操縦席の先輩レンジャーはそう揶揄しながらもつづけた「さて、そろそろコーヒータイムも終わりにしてくれ。AO(作戦展開地域)に到着する。武装ロック解除だ。」

フェンリッジは顔をしかめてもう一口飲むと、太腿を数回叩く。ノースの友軍部隊は、フォートヘンリー市から5クリックのエリアでCEFの部隊と交戦中だった。残念なことに、機動力に劣るマンモスの移動速度では即対応には限界があった。彼は無線通信に注意を払いながら、友軍の損害報告に素早く目を通す。どうやら戦況は上手くいっていないようだ。遠くから銃声と爆発音が聞こえてくる。

「ハンマーよりブロードソードへ。こちらAOに到着、目標の指示を頼む。ミサイルは待機中だ。」

『やっとか!目標を送る!』すぐに銃声に満ちた返答があった。

数秒のうちにターゲット情報が送られてきて、フェンリッジの血が騒ぐ。これだ。彼はスムーズに照準と武器のオプションを選択し、素早く対戦車ミサイルを1発発射した。ランチャーから飛び出したミサイルは、かろうじて視認することができた。

ミサイルは尾根の上を目にも止まらぬ速さで飛んで行ったが、その光景はとても冷たく人間味のないものに思えた。何かが気にかかる。

『よし!フレーム野郎を1機やったぞ!!ナイスショットだハンマー!続けてくれ!!』興奮が通信機から伝わってくる。

フェンリッジは先程から感じた奇妙な感覚の正体に気づいた。「(ナイスショットだって?俺はただボタンを押すだけにすぎないし、コンピューターや火器管制装置に全部やってもらっているだけじゃないか。これじゃあただのボタン押し係だ。)」

彼が顔をしかめてそんなことを考えていると、まるで魔法のようにクリストフは操縦席から振り返って声をかける。

「レンジャーフェンリッジ、お前は預言者に誇れる仕事をしている!自信をもって続けろ!」

「はい、先輩!今、目標を受信中…発射します!」フェンリッジは集中力を高め、送られてくる目標に攻撃をつづけた。応答を待つこともなく、次のターゲットを選び出し、同じプロセスを何度も何度も流暢に繰り返すうちに、集中状態に入り、余計な疑問は消えてなくなった。戦車標的にはミサイルを、指定座標には砲弾を発射する。

「左から敵接近!ホッパー(VTOL機)が来るぞ!」その言葉でフェンリッジは我に返った。2機のペレグリン・ガンシップが目に入ると「(やっとう倒すべき敵が見えるようになった!)」という満足感を得た。

マンモスの初期回避行動に対抗するため、ペレグリンは4発ターボファンを轟かせながら接近してくる。ペレグリンの放つレーザー光線とロケット弾がマンモスの重装甲に突き刺さる。フェンリッジは回転式速射砲とマシンガンに自動応戦機能を設定しながら、腕部に装着した武器で慎重に狙いを定める。鈍重なストライダーと違い、ペレグリンの運動性は高く、砲撃を当てるのは難しい。

マンモスの腕部に装着された大型スナップキャノン(短砲身戦車砲)が火を噴き、先頭のペレグリンを吹き飛ばす。続けて横滑りに緊急回避を行う2機目のペレグリンに対戦車ミサイルを叩き込んだ。

先輩レンジャーが声をあげる。「預言者に感謝を!フェンリッジ、ナイスショットだ!」

フェンリッジはこう返答した「預言者に!…俺のこぼれたコーヒーを!」

※1: コーフィー(Cawfee)。テラノヴァ産の植物豆を使用した甘い代用コーヒー。

※2: 地球の童話をテラノヴァ生物になぞらえたもの。スプリンガーは羊のような生き物。バーナビは騎乗用の大型爬虫類。

## 略歴と背景

西暦5790年(TN1454年)、「NEC/新地球連邦」の前身組織である「人類会議」が撤退した後、テラノヴァ北半球の入植地は重要資源の供給が止まりました。地球に拠点を置くコロニー企業の撤退という事態によって当時の入植者指導者たちの多くが引き上げたため、突如、この星は無政府状態に陥りました。

59世紀前半(TN1470年~1540年)は、「復興期」と呼ばれる混沌とした時代でした。権力の空白を埋めるための闘争や、持てる者と持たざる者の争いが毎日のように起こり、自暴自棄になった植民者たちは海賊団や犯罪組織を結成して生き延びようとしていました。この激動の時代を生き延びたことにより、テラノヴァの人たちは不屈で独立心の強い精神性を獲得します。

残された人々は地球からの定期的な補給を受けられず、自活することを余儀なくされ、厳しい時代を生き抜きテラノヴァで新しい生活を築くために、住民たちは互いに依存し合うことを学びました。また不十分な食料備蓄や、テラフォーミングが十分でない惑星での農業は不作が続き、小さなコミュニティの多くは餓死し、大きなコミュニティでは異なる派閥が支配権を争って、しばしば内乱が起こりました。

都市(後に都市国家)間で何十もの小規模な紛争が発生し、次第に紛争は一時休戦に変わり、最終的には長期的なリーグが結成されるようになります。紛争の結果、北域に残された都市国家は大きく3つのリーグに分けられ、「NLC(ノーザンライツコンフェデリティ)/北極光連合国」は十字軍(思想伝搬)を求め、「UMF(ロナイテッドマーチャントイルフェデレーション)/合衆商人連盟」は資源と市場を求め、「WFP(ウェスタンフロンティアプロテクトレイト)/西部辺境保護領」は地政学的に攻撃的な両者間に位置したので自らの存続のため、それぞれの理由でこれらの3つのリーグは互いに争うようになります。

優れた製造能力を持つUMFは、やがて近隣諸国を支配するようになっていきます。これに対抗するため、NLCとWFPは「NADO(ノーザンアライドディフェンスオーガナイゼーション)/北域同盟防衛機構」を結成し、UMFに侵攻しました。この戦争は「バイオニアの戦い」と呼ばれ、ギアの原型ともいえるコンバットウォーカーが初めて使用された戦闘となりました。

NADOの侵攻は失敗に終わり停戦に合意しましたが、再戦を確信したUMFは「BOT(バイパダルワンマンタンク)/二足歩行式単座戦車計画」に着手し、初の軍用ヘヴィギアである「ハンター」を完成させます。しかし生産に入る前にWFPの特務隊がハンターの試作品を強奪、更にはその輸送中に「SR(サウザンリパブリック)/南域共和国」の特務部隊に妨害され、試作ハンターはサウス領へと運ばれました。恐ろしいことに、南域共和国はたった1サイクルの期間にハンターをリバースエンジニアリングし、コピー品であるイエガーを製造しました。

南半球の1リーグである南域共和国はその後、テラノヴァの南域部を征服して「AST/南域同盟領」を樹立します。しかし、北域の列強リーグは、ASTは「南域共和国による気骨のない傀儡(かいらい)組織である」と見なし、てこのことを軽視していました。

その後、北域でも相当する組織を作ろうと試がりましたが、それらは全て失敗に終わります。そのことがきっかけで北側諸国の関心は、ASTに向けられるようになっていきます。



# THE NORTH

## HISTORY AND BACKGROUND

HEAVY  
GEAR  
BLITZ!

»75«



UMFが南域リーグのメコンドミニオンと資源をめぐる対立したことで、事態は一気に戦争へと発展します。この戦争ではヘヴィギアの実戦運用がされましたが、ASTが即座にメコンを支援しUMFを圧倒したため、この戦争はUMFにとって最悪のものとなりました。

この敗北を教訓に、NLC、UMF、WFPの3つのリーグは、ASTから自国の利益を守るために「CNC S/北域都市国家連合」を正式に設立しました。

その後の数世紀は両極の間で争いが絶えず、セントビンセント号戦争、サンドストームストライク、ユダシンドロームなど、多くの紛争で2つの勢力は対立を続けます。

そんな状況を一変させたのがTN1914年に現れた「CEF/植民惑星派遣軍」の存在で、極地の大国同士の戦いに乗じるつもりであったCEFにとって両大国が一時的に団結してCEFに対抗しただけでなく、彼らを退けたことは大きな衝撃を与えました。この戦いは、テラノヴァでは「同盟戦争」と呼ばれ、CEFでは「再生戦争」と呼ばれています。

同盟戦争によりCNC SはASTほどの被害を受けなかったため、戦後の再建が比較的容易でした。そして戦後まもなく再びASTと緊張関係となり冷戦へと発展します。

TN1935年に当時の修正主義教会のリーダーであったソー・ハチソンの暗殺がきっかけで、CNC Sは本格的にASTへの侵攻を開始します。この戦いは「極間戦争」と呼ばれ、これまでに両者が戦った中で最大かつ血なまぐさい凄惨なものとなりました。しかしこの終わりが見えなかった戦いは、パッドランドの中立都市国家ピースリバーがCEF工作員の反物質爆弾によるテロ行為で破壊されたことにより、終結に向かいます。

CEFによる脅威が再び現実味を帯びてくると、CNC SとASTは「テラノヴァは我々のものであり最早地球のものではない」という認識を再共有したのです。

CNC Sは10サイクルにわたり入念な準備をして侵略者に立ち向かいます！



ノース"ワイルドキャット"デュエリスト機 (ギア)



## ノースの勢力「怒り猛る獅子」

テラノヴァの北極域を支配しているのは、CNC S(コンフェレーテッドノザンシティステイツ)/北域都市国家連合であり、通称は「ノース」と呼ばれています。ノースは様々な極地リーグと独立した都市国家の連合体であり、テラノヴァの有力な支配勢力のひとつと言えます。この地域は天然資源に恵まれており、現在では高度な工業化を遂げ、テラノヴァにおいて最も裕福な地域と言えます。人口はASTの半分程度で、彼らはその資源を十部に活用しきれていませんが、それにもかかわらず最も高い生活水準を維持しています。

誇り高い北域に住む人々はその歴史において一步も引くことなく、常に自らのためや、時には世界の危険に対して正面から立ち向かってきました。何世代にも続く戦争の結果、彼らは常に過去の過ちを反省しより強くあるために次の戦いに備えているのです。

「ジメジメとした南域なんかに住んでいる連中は脳みそまで湿ってパンクしているんだ。」北域の最も無表情な人でさえ、ASTの行いに反発を抱くといわれています。彼らは北の山々の清涼な空気こそが、彼らに活力と鋭いウィットを与えてくれるのだと主張します。

CNC Sの中央政府は評議会によって統治されています。評議員は「平等」なメンバーとして評議員を構成しノース全体の政策を決定しますが、実態としては各評議員により投票できる「票数」は異なっています。一部の評議会メンバーにとっては必ずしも平等とはいえ、彼らの争いは耐えません。しかし、そんな彼らでも有事の際はノース全派閥の共通の敵に対して団結する形で機能するのです。…従来ならば。

【NLC(ノザンライツコンフェデシイ)】  
北極光連合

NLC/北極光連合はノース最大の派閥です。北半球で最大かつ最も人口の多いリーグで、その規模はテラノヴァ全体では、宿敵のSR/南域共和国に次ぐ第2位になります。

NLCは「リビジョニズム/修正主義」(※「理想の未来は自らの力で切り開く」という趣旨の宗教。)信仰の中心地であり、聖地であるソレント市(※聖人マモウドを輩出した都市)は自分達に所属していると主張しています。この宗教的な目標は、他の国々だけでなくNLCリーグ内においても多くの対立の原因となっています。NLC内では、非修正主義者はしばしば二級市民として扱われます。

彼らは仕事のチャンスや昇進の機会などを与えられず、一級市民からは常に疑惑の目を向けられています。また、保守的な宗教性は友人とさえも対立することがあるため、近隣との関係が緊張することもあります。このような状態にもかかわらず、このリーグはテラノヴァで最も高い生活水準を誇り、巨大な産業基盤を持っています。

NLCに本拠を置く「リビジョナリストチャーチ/修正主義教会」は、この惑星で最も影響力のある団体の一つです。教会はNLCを観光地としても利用しており、百万人を超える巡礼者が「聖地ソレント」を訪れています。



ユニバーサルモデル  
補給物資を積載した"キャメルトラック"(ピークル)

【WFP(ウェスタンフロンティアプロテクトレイト)】  
西部辺境保護領

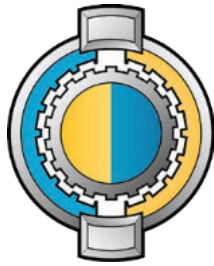
WFP/西部辺境保護領はノースリーグの最小派閥です。保護領は、多くの侵略や戦争を受けてきた歴史があるため、軍国主義的な気質を持ち、よそ者を強く警戒する文化を持っています。外部への不信感の裏返しから彼らは家系を重視し「クラン/氏族」と呼ばれる権力構造を持ちます。彼らは家名を大切にしている傾向が強く、「リーヴス・イーサン」や「ラング・レジーナ」など、ファーストネームではなくファミリーネームから名乗る事が多いようです。

WFPに住む人々は、一定期間の兵役に就かない限り、市民権を得られません。保護領を形成する3つの主要な都市国家は、それぞれが要塞でもあり、侵略者から守るために徹底的に武装されています。しかし、リーグの規模は小さいため、豊かな隣国に比べて物資の面ではかなり劣っています。その結果、WFPの軍備は最先端の装備よりも、調達しやすい使い古された旧来装備に依存する傾向があるようです。



ノース"セイバートゥースタイガー"(ギア)

【UMF (ユナイテッドマーチャントイルフェデレーション)】  
合衆商人連盟



UMF/合衆商人連盟は、企業によって運営されている都市国家のリーグです。UMFはCNC Sが設立される以前から、北半球を支配する経済大国です。UMFに加盟する都市国家は公式には民主主義 国家の政体であるとされますが、市民は投票権を「購入」する必要があります。投票券は企業単位で何千枚と購入されており、この収入が政府の財源となります。

ビジネスに重点を置いているため、政治家はその政治的手腕よりも、宣伝による影響力や特定の企業の優遇政策を優先しがちで、この政体はそういった指導者を生みやすいというマイナス面もあるようです。国民は「精神的な豊かさ」よりも「物質的な豊かさ」を非常に重視しており、そのような価値感を持たない人は、放浪者や怠け者とみなされることが多いようです。

UMFは軍事力を政府からの資金提供を受けた民間企業「UMFA/合衆商人連盟軍」に頼っています。この興味深い組織は、収益で軍事費を補填する「マーチャントイジングブランチ/商品化部隊」が存在します。彼らはツアーの企画、兵士の写真付きカレンダーの販売、人気ギアのモデルキット、ブランドものの記念品、博物館の運営、模倣店の開催など、様々な方法で収益を上げています。

【NG(ノーザンガード)】  
北域防衛部隊

**NORNGUARD**  
CONFEDERATED NORTHERN CITY STATES

戦争や危機の際には、ノース加盟国の各軍隊はNG/北域防衛部隊と呼ばれる中央組織に統合されます。NGは、CNC Sが直接監督し、加盟国の拠出金によって運営されます。

平時のNGは小規模な職業軍であり、CNC Sの国境の安全を確保し、紛争地域のパトロールを行います。有事の際は加盟国の連合軍が結成されるため、統合作戦本部としての役割を果たします。



ノース“ホワイトキャット”(ギア)

THE NORTH

HISTORY AND BACKGROUND

HEAVY  
GEAR  
BLITZ!

»77«



## 軍備について

ノースの軍隊は、ギア、戦闘車輛、歩兵の連携を中心とした伝統的なテラノヴァ式軍隊構造を採用しています。ブロックのように角ばった形状のノースギアは、伝統的な装甲戦闘車輛と歩兵の中間を埋める存在として機能します。このギア部隊は金床のように敵部隊を受け止めます。そして、二重反転回転翼を持つVTOL、大型主力戦車、大型自走砲は、強固な相手に対して怒れる獅子の鉄槌のような役割を果たすでしょう。またノースは、最初の量産型ヘヴィギアである「ハンター」の誕生の地でもあります。

## ヘヴィギア

ヘヴィギア（または“ギア”）の発明は、テラノヴァの戦争を大きく変えました。コンパクトウォーカーの概念は植民地化の初期に遡りますが、ほとんどの設計は不器用で脆弱であり、直接戦闘には適していないものでした。唯一の例外は、地球の第二次氷河期にプライム ナイツという組織が使用した歩行戦車パラディンと言われていますが、しかし、その技術は未だ復元できていません。

人型兵器“ギア”の戦術的な価値は、歩兵の柔軟性と軽装車輛の装甲と火力の中間を目指した妥協点にあるといえます。ギアは一人乗りの歩兵戦闘車輛です。歩兵よりも重火力の武装が可能で、それなりの装甲は操縦士を保護できます。従来の戦車と比較して数分の一のコストで運用できる点も評価されます。

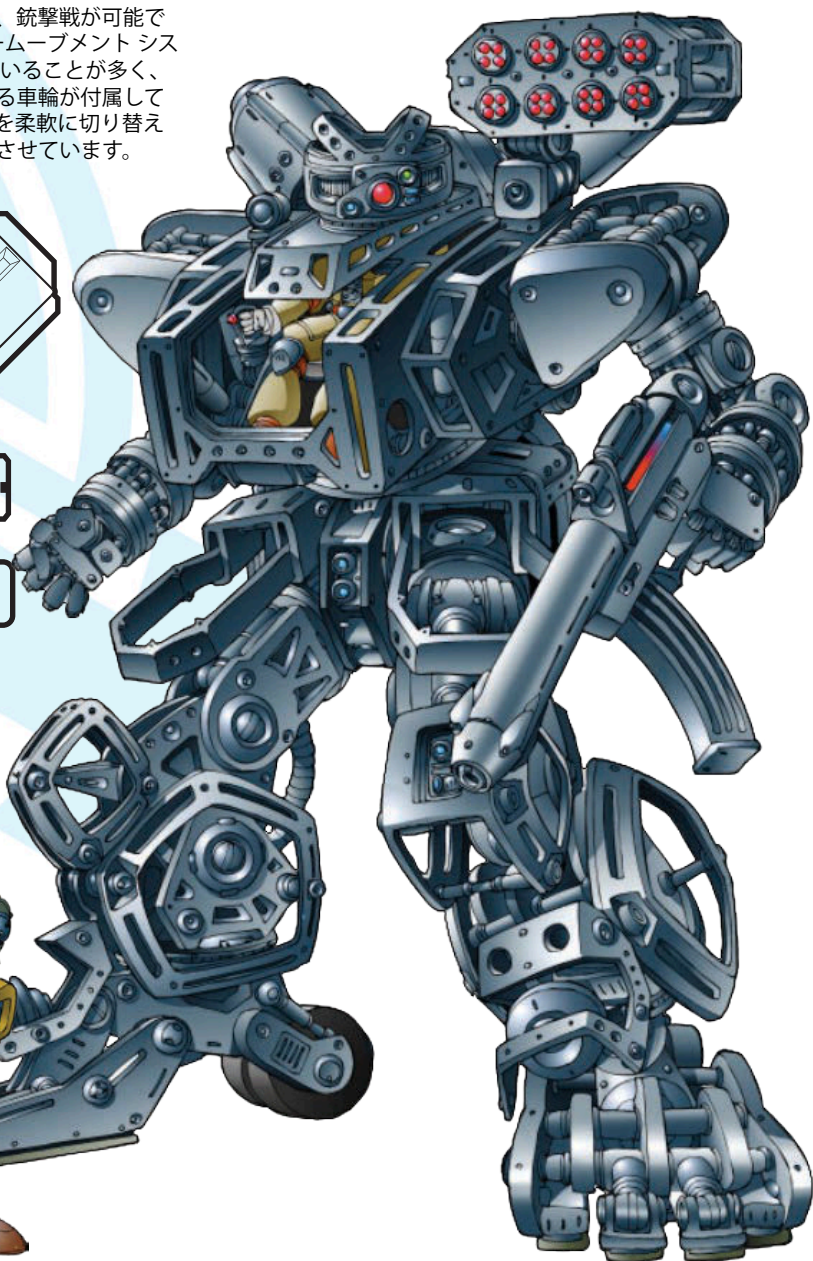
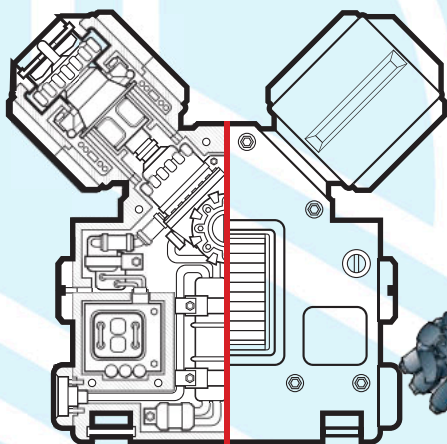
ほとんどのギアは、本体にハードポイントと、人間の手のようなマニピュレーターを備えており、銃撃戦が可能です。また、ギアにはSMS(セカンダリームーブメントシステム)と呼ばれる補助移動装置を装備していることが多く、多くの場合、その脚部には移動を補助する車輪が付属しています。ギアは歩行機構と補助移動装置を柔軟に切り替えることで不正地走破と長距離移動を両立させています。

また、ギアはテラノヴァの軍隊の主力と言えるものですが戦場の王者であるとは言えません。ギアはあくまでも1兵科でしかなくギアがその能力を最大限に発揮するためには、従来の歩兵、機甲部隊、航空機、砲兵などと一緒に統合された諸兵科連合大隊を運用する必要があります。

## ギアの操縦

ギアの操縦士は通常、胴体部の操縦席でギアの操縦をします。あまり大きくないギアの場合、操縦士の頭は丁度ギアの頭部内に収まる形になります。

操縦士は1本のジョイスティックと2枚のフットペダルでギアを操作します。また高性能なVRヘルメットにより、まるでコックピットハッチが存在しないかのように視界を得る事ができ、必要な情報は操縦士の視界に重ねて表示されます。

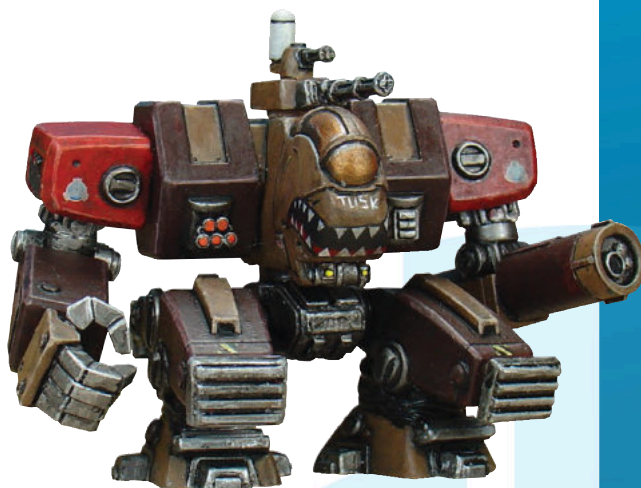


## ONNet/オネット

より高度な操縦を支援するため、すべてのギアにはオプティカルニューラルネットワーク(ONNet/オネット)が標準装備されています。ONNetは操縦士の入力をギアの動きに変換するソフトウェアで、これにより、操縦士はギアの指を1本ごと制御するような極めて正確な動きを実現できます。

ONNetはメーカーによって「訓練」されており、操縦士とペアを組むことで学習能力を発揮します。ONNetに人格のようなものではありませんが、操縦士からは相棒のように扱われ、その挙動には性格とも呼べる癖があると言われていたようです。ONNetは時間とともに個性を発揮します。「経験豊富」なONNetになると間一髪で攻撃をかわしたり、受け流したりする行動をとることもあり、賢い犬と同等の知能を持つと言われていました。

ONNetの教育は複雑で時間がかかるため、操縦士はギアの脱出時には必ずONNetsを取り外すように訓練されています。もし、ONNetsを確保できない場合は、破壊するように訓練されており、多くの操縦士にとってこれは「旧友を殺すことに等しい辛さだ」といわれています。



ノース"コマンドマンモス"(ストライダー)

## ストライダー

ストライダーは「巨大なギア」のようなものです。4本足の怪物や、人型2本足のギアストライダー、さらには戦車形態を持つタンクストライダーまで様々なものがあります。多様な火器で武装したストライダーは、戦場で暴力的な活躍をする兵器です。

多くのストライダーは複座式で操縦士と射手によって運用されます。洗練されたコンピュータシステムによって少ない乗員で運用できるように多くの機能が自動化されています。中には、乗組員が他の作業に集中していても敵のユニットの迎撃が可能なほど完全に自動化された武器システムを備えているものもあります。



ノース"ラビッドグリズリー"(ギア)



初期に使われた工業ギアを改造して作られた  
コンバットウォーカー



ノース"アーマードハンター"(ギア)



ノース"スナイパーコアラ"(ギア)



ノース"ブラックキャット"(ギア)



ノース"レオバルド グレナディア"(ギア)





ノースアーミーボックス

### ノースサブリスト

ノースモデルリストに掲載されているすべてのモデルは、以下のサブリストのいずれでも使用することができます。また、ユニバーサルモデルリストにあるモデルも同様に選択することができます。

ノースモデル専用ルール：(同盟で使用されるノースモデルにも使用できます。)

▶**タスクビルド/任務別装備**：ノースモデルリストの「ギア」モデルは0TVで「RP(ロケットパック)」を「HMG(ヘビーマシンガン)」と交換できます。モデルが「RP」を持たない場合と、ユニバーサルモデルリスト「ブリックレイヤー系」「エンジニアリンググリズリー系」「キャメルトラック系」「スティンガー系」モデルは「+1TV」で「HMG」を追加できます。

▶**ハンターズ/ハンター兄弟機**：サブリストで「ハンター系」「ストリップダウンハンター系」「パラハンター系」「スピアヘッドハンター系」「アーマードハンター系」「ベアハンター系」「ハンターMP系」「ハンターXMG系」を対象とする者をまとめて「ハンター兄弟機」と呼称します。

ノースフォース専用ルール：(同盟では使用できないルールです。)

▶**ベテランリーダー/経験豊富な指揮官**：「コマンドモデル」は、ベテランユニットの制限の影響を受けずに「+2TV」で「Vet」特性を購入できます。

▶**ハンマーオブザノース/北域の戦艦**：「SC(スナップキャノン)」を装備する任意のモデルは「+1TV」で「Precise」特性を購入できます。

▶**ドラグーンスクワッド/竜騎兵分隊**：このフォースの「SKユニット1つ」は、ベテランユニットの制限の影響を受けずに「+2TV」で「Vet」特性を購入できます。このSKユニットはロールを気にせず「チーター系」を2-1制限で割り当てることができます。

▶**プロスペクター/探鉱部隊**：GP、SK、FS、RC、SOユニットに最大2モデルまで「Climber」特性を持つ「ギア」を割り当てることができます。

### 【NG(ノーザンガード)/北域防衛部隊】

北域防衛部隊は北域都市国家の全体的な防衛を任務とし、侵略軍に対する指揮と前線を形成している。北域防衛部隊の数は多くないが良く訓練され、優れた装備を持ち、合同作戦の達人でもある。各ノースリーグの独立戦力で手に負えない規模の戦闘がある時にはそれらを統合する統一司令部として活動します。

▶**バンノーザン/汎北域同盟**：各CGIはWFP、UMF、NLCのサブリストルールから1つを選択して使用できます。しかし次の3つは選択できません「ライブフリーダイハード/堅忍不拔(WFP)」「ザプライド/矜持(NLC)」「デポテッド/献身(NLC)」

▶**サープラスハンターズ/ハンター量産**：GP、SK、FS、RCユニットはモデルのロールを気にせず「ハンター兄弟機」を2-1制限で割り当てることができます。「ハンター系」と「ストリップダウンハンター系」モデルの全バリエーションは2機までの割り当て制限がなくなり、すべてロールに「+」があるかのように無制限で割り当てることができます。

▶**サープラスジャガーズ/ジャガー量産**：GP、SK、FS、RC、SOユニットはモデルのロールを気にせず「ジャガー系」を2-1制限で割り当てることができます。

**NORSGUARD**  
CONFEDERATED NORTHERN CITY STATES



ノース"ストライクチーター"(ギア)

## 【WFP(ウェスタンフロンティアプロテクトレート)/西部辺境保護領】

自立と真の開拓者精神が、装備の乏しいWFPの軍隊を動かしている。彼らの指揮官は、どのように軍を動かすかをほとんど先天的に理解しており、WFP軍の老朽化したギアは優れた整備で維持され、よく訓練されたONNetと老練した操縦士の対応力の高さで知られている。

▶**プリスティンアンティーク/初期型の骨董品達**：GP、SK、FS、RCユニットはモデルのロールを気にせず「ハンター兄弟機(ハンターXMG系を除く)」「フェレット系」「ウィーゼル系」「ワイルドキャット系」「ボブキャット系」を2-1制限で割り当てることができます。

▶**オールドラスティ/旧式機への信頼**：「ハンター兄弟機(ハンターXMG系を除く)」「フェレット系」「ウィーゼル系」「ワイルドキャット系」「ボブキャット系」は、それぞれ「+1TV」で「GUスキル」を「-1TN」できます。

▶**ドロップベアーズ/WFP第08空挺連隊**：「特殊配置：エアドロップ/空中投下」を行うCGは「インフォーメーション/隊列状態」の条件を必要としません。

▶**ライブフリーダイハード/堅忍不拔(けんこんふばつ)**：WFPのコマンドモデル/指揮官が破壊されるたびに、破壊されたコマンドモデルと「インフォーメーション/隊列状態」のモデル1体に1点分の「一時的なSP」を与えます。このSPはCPIに変換されず、未使用の場合はクリーンナップフェイズに除去されます。



## 【UMF(ユナイテッドマーチャンタイルフェデレーション)/合衆商人連盟】

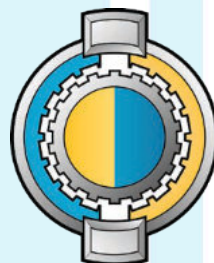
テラノヴァで最も裕福なリーグとして知られるUMFの商人たちは、その繁栄を守るためには強力な軍隊を持たなければならないことを知っており、最高の兵士と装備のために惜しみない出費をしている。また、UMFは商業的に優位性を保つために、電子戦の技術を駆使してビジネスを有利に進めることにも抵抗がない。

▶**ローカルマニファクチャリング/現地生産**：GP、SK、FS、RC、SOユニットはモデルのロールを気にせず「タイガー系」「ウィーゼル系」を割り当てることができます。「ウィーゼル系」には2-1制限が適用されますが、「タイガー系」のモデルはすべてロールに「+」があるかのように無制限で割り当てることができます。

▶**EWスペシャリスト/電子戦の達人**：CGごとに「ギア」「ビークル」「ストライダー」のうち1モデルは「Vet」特性を持っていなくても【ECCM追加】のベテランアップグレードを購入できます。

▶**ウェルファンデッド/十分な資金力**：各CGにつき「2モデル」はベテランではなくても任意のベテランアップグレードを「1つ」購入できます。

▶**マーセナリーコントラクト/傭兵契約**：このフォースの「1CGは」ノース、サウス、ピースリバー、ニューコールのモデルリストから「Arm:8以下」のモデルを使用できます。各勢力のモデルは混成できます。



## 【NLC(ノーザンライツコンフェデレーション)/北極光連合国】

テラノヴァで最も強力な宗教組織である修正主義教会の本拠地であるノーザンライト軍のメンバーの多くは、自分たちの役割を単なる仕事や任務ではなく、天職だと考えている。その中でも、チャブレンやウォーリアモンクは、ギアの力を利用し、武器であるファイティングスタッフを使った恐るべき武術を駆使する。彼らの技術と勇気はすべての兵士に強い影響力を与えている。

▶**チャブレン/従軍牧師**：コマンドモデルではないモデルを1体選び「+2TV」で「BC(バトルチャブレン)」にできます。BCはコマンドモデルになります。BCを使用する場合、CGはBCを3番目のコマンドモデルとして編入できます。BCは「1CP」を持ち、フォース内の任意のCGにオーダーを出せます。BCはフォースに他のコマンドモデルがない場合のみ、イニシアチブスキル5+を持つフォースリーダーとして使用できます。

▶**ウォーリアモンク/僧兵**：「Hand」特性を持つコマンドモデルとベテランモデルは+1TVで「ファイティングスタッフ」を購入できます。モデルがこのアップグレードを受けた場合、「Brawl:1」特性を得るかそのBrawlレーティングを+1できます。ファイティングスタッフはMVB(React, Reach:2)の性能を持っています。このモデルを「僧兵モデル」と呼びます。

▶**ザブライド/矜持**：このフォースは「2モデル」のギアを「デュエリスト」にできます。すべてのデュエリストは必ず「ウォーリアモンク/僧兵」アップグレードを取得する必要があります。

▶**デボテッド/献身**：ダイレクトまたはインダイレクトアタックの対象となった「BC(バトルチャブレン)」は、その攻撃対象を「3インチ」以内の味方の「僧兵モデル」に「移し替える」ことができます。身代わりになった「僧兵モデル」は、BCの位置にいるかのように防御ロールを行います。この攻撃が「Split」特性や「AOE:X」特性を持つ場合は、身代わりになった「僧兵モデル」が2回の攻撃を受けます。



ノース「ハンターXMG」の僧兵(ギア)

## ハンター系 Hunter

Manufacturer: Northco  
 Unit Type: Trooper Gear  
 Height: 4.3 meters / 14.1 ft  
 Weight: 6,627 kg / 14,610 lb

ヘヴィギア"ハンター"は、テラノヴァで最初に作られたコンバットウォーカーであり、後にノース全域で使用されるギア設計の先駆けであり、現役で最も多く生産されているギアの一つだ。競争力を維持するために何度も改装を受けているが、本機の最大の強みはシンプルで頑丈なシャシーと言える。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Hunter	6	GP+, SK, FS	W/G:6	6	4/2	1	4+	4+	6+	LAC, LVB	LRP, LPZ, LAPGL	Hands	Gear	1.5"
Hunter Gunner	7	GP, SK, FS	W/G:6	6	4/2	1	4+	4+	6+	MAC, LVB	LRP, LAPGL	Hands	Gear	1.5"
Hunter UC	6	GP, SK, FS	W/G:6	6	4/2	1	4+	4+	6+	MFC, LVB	LRP, LPZ, LAPGL	Hands	Gear	1.5"
Assault Hunter	7	GP, SK, FS	W/G:6	6	4/2	1	4+	4+	6+	MSC, LVB	LAPGL	Hands	Gear	1.5"
Destroyer Hunter	7	GP, SK, FS	W/G:6	6	4/2	1	4+	4+	6+	MBZ, LVB	LRP, LAPGL	Hands	Gear	1.5"
Wildfire Hunter	7	GP, SK, FS	W/G:6	6	4/2	1	4+	4+	6+	MAC, LVB	LAPR (Fire:1), LHG	Hands	Gear	1.5"
Arrow Hunter	8	GP, SK, FS	W/G:6	6	4/2	1	4+	4+	6+	LAC, LVB	LATM (LA:2), LAPGL	Hands	Gear	1.5"
Hunter Pathfinder	8	GP, SK, RC	W/G:6	6	4/2	1	4+	4+	6+	MRF, LVB	LRP, LAPGL, LPZ	Hands, Sensors:24	Gear	1.5"
Rabid Hunter	8	GP, SK, FS	W/G:6	6	4/2	1	4+	4+	6+	LGL, LVB	LRP, LAPGL, LPZ	Hands, Field Armor	Gear	1.5"
Hunter Zerstoror	8	GP, SK, FS	W/G:6	6	4/2	1	4+	4+	6+	LBZ, MFC, LVB	MRP, LAPGL	Hands, Field Armor	Gear	1.5"
Mountain Hunter	9	GP, SK, FS	W/G:6	6	4/2	1	4+	4+	6+	LAC, MCW	MRP, HIM	Hands, Climber, Vet	Gear	1.5"
Hunter Commando	10	GP, SK, FS	W/G:6	6	4/2	1	4+	4+	6+	LBZ, LSG	MRP	Hands, Airdrop, Vet, Field Armor, Sensors:24	Gear	1.5"
Headhunter Upgrade	+1	-	-	-	-	-	-	-	5+	-	-	+Comms	-	-



ノース"ヘッドハンター"(ギア)



ノース"ゼシュトアハンター"(ギア)



ノース"ハンターコマンドー"(ギア)

## ストリップダウンハンター系 Stripped-Down Hunter

Manufacturer: Northco  
Unit Type: Trooper Gear  
Height: 4.3 meters / 14.1 ft  
Weight: 5,700 kg / 12,566 lb

偵察用ギアが登場する前に開発されたストリップダウンハンターだが、現在ではスピードの向上とメンテナンスコストの低減により、多彩な戦術が可能になったことが評価されている。WFPでは大量に使用されており、そのコストと性能に非常に満足している。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Stripped-Down Hunter	5	GP+, SK, FS	W/G:7	5	3/3	1	4+	4+	6+	LAC, LVB	LAPGL, LHG	Hands	Gear	1.5"
Stripped-Down Hunter Gunner	6	GP, SK, FS	W/G:7	5	3/3	1	4+	4+	6+	MAC, LVB	LAPGL, LHG	Hands	Gear	1.5"
Stripped-Down Hunter UC	5	GP, SK, FS	W/G:7	5	3/3	1	4+	4+	6+	MFC, LVB	LAPGL, LHG	Hands	Gear	1.5"
Stripped-Down Assault Hunter	6	GP, SK, FS	W/G:7	5	3/3	1	4+	4+	6+	MSC, LVB	LAPGL, LHG	Hands	Gear	1.5"
Stripped-Down Destroyer Hunter	6	GP, SK, FS	W/G:7	5	3/3	1	4+	4+	6+	MBZ, LVB	LAPGL, LHG	Hands	Gear	1.5"
Headhunter Upgrade	+1	-	-	-	-	-	-	-	5+	-	-	+Comms	-	-

## パラハンター系 Para Hunter

Manufacturer: Northco  
Unit Type: Paratrooper Gear  
Height: 4.3 meters / 14.1 ft  
Weight: 6,520 kg / 14,374 lb

ノーザンガードの上層部は、ベースとなるシャシーが入手しやすく改造も容易であることから、空挺部隊の任務に特化したハンターのバリエーションを開発することを命じた。基本性能はハンターであるものの、空挺型は安価であるため大きな脅威となるだけの量を配備することができる。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Para Hunter	7	GP+, SK, FS	W/G:6	6	4/2	1	4+	4+	6+	LAC/LGL, LSG	LAPGL	Hands, Airdrop	Gear	1.5"
Para Strike Hunter	6	GP, SK, FS	W/G:6	6	4/2	1	4+	4+	6+	LBZ, LSG	LAPGL	Hands, Airdrop	Gear	1.5"
Para Mortar Hunter	7	GP, SK, FS	W/G:6	6	4/2	1	4+	4+	6+	LAC, LSG	LFM	Hands, Airdrop	Gear	1.5"
Para Wildfire Hunter	7	GP, SK, FS	W/G:6	6	4/2	1	4+	4+	6+	MAC, LSG	LAPR (Fire:1), LHG	Hands, Airdrop	Gear	1.5"
Headhunter Upgrade	+1	-	-	-	-	-	-	-	5+	-	-	+Comms	-	-

## スピアヘッドハンター系 Spearhead Hunter

Manufacturer: Northco  
Unit Type: Command Gear  
Height: 4.3 meters / 14.1 ft  
Weight: 6,850 kg / 15,102 lb

ハンターの長い軍歴には多くの「曖昧な」バリエーション機が存在し、様々な成功を収めている。極間戦争では、サム・ハリスのような著名な指揮官が使用したスピアヘッドハンターが有名だろう。彼をはじめとする多くの英雄たちの行動が、これらの亜種がまだ存在する理由のひとつだろう。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Spearhead Hunter	10	GP, SK, FS	W/G:6	6	4/2	1	4+	4+	4+	HAC, LVB	LAPGL	Hands, SP:+1, Comms, SatUp, ECCM, Vuln:H	Gear	1.5"

## アーマードハンター系 Armored Hunter

Manufacturer: Northco  
Unit Type: Trooper Gear  
Height: 4.3 meters / 14.1 ft  
Weight: 8,307 kg / 18,314 lb

アーマードハンターは「装甲缶」とも呼ばれ、ハンターの中でも最も希少なバリエーションのひとつである。攻撃力よりも耐久性に重点を置いた新しいタイプのハンターを作ろうと試みられた開発計画だ。結果的に作られた「装甲缶」はギアの武装に対してかなりの耐性を持っていたが、平均的な放牧スプリングー(※羊のようなテラノヴァ生物)と同程度の俊敏性しか持たないことが判明した。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Armored Hunter	6	GP+, SK, FS	W/G:5	7	5/1	1	4+	4+	6+	LAC, LVB	LRP, HIM	Hands, Lumbering	Gear	1.5"

## ベアハンター系 Bearhunter

Manufacturer: Northco  
Unit Type: Trooper Gear  
Height: 4.3 meters / 14.1 ft  
Weight: 8,900 kg / 19,621 lb

ベアハンターの起源は特異だ。ベアの技術者が野外演習中に、偶然にもアーマードハンターのエンジンを担当することになった。アーマードハンターのエンジンは、一回り小さいものの、ベアのエンジンと非常によく似たレイアウトをしていたことに気づいた技術者は、いくつかの工具を用意し、アーマードハンターのエンジンをベアのエンジンに交換することに成功した。その結果、機体性能が飛躍的に向上したベアハンターが誕生したのである。

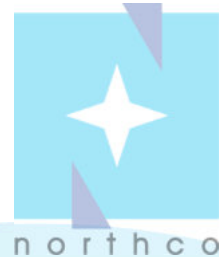


Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Bearhunter	8	GP, SK, FS	W/G:7	7	5/1	1	4+	4+	6+	LAC, LVB	LRP, HIM	Hands, Vuln:H	Gear	1.5"

## ハンターXMG系 Hunter XMG

Manufacturer: Northco  
Unit Type: Strike Gear  
Height: 4.3 meters / 14.1 ft  
Weight: 7,122 kg / 15,701 lb

次世代ギアを開発するにあたり、以前に成功したプロジェクトは良いスタート地点になる。その出発点としてギアの原点であるハンター以上のものはないだろう。ハンターXMGは火器管制と操縦性の向上により、飛躍的な性能向上を実現している。指揮官は気にも留めていない事だが、XMG系は燃費が悪く補給担当者からは嫌われている。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Hunter Gunner XMG	10	GP, SK, FS	W/G:7	6	4/2	1	3+	3+	5+	MAC, LCW (Brawl:1)	MRP	Hands, Brawl:1, Shield	Gear	1.5"
Rabid Hunter XMG	10	GP, SK, FS	W/G:7	6	4/2	1	3+	3+	5+	LGL, LCW (Brawl:1)	MRP	Hands, Brawl:1, Shield	Gear	1.5"
Destroyer Hunter XMG	10	GP, SK, FS	W/G:7	6	4/2	1	3+	3+	5+	MBZ, LCW (Brawl:1)	MRP	Hands, Brawl:1, Shield	Gear	1.5"
Assault Hunter XMG	11	GP, SK, FS	W/G:7	6	4/2	1	3+	3+	5+	MSC (Precise), LCW (Brawl:1)	LHG	Hands, Brawl:1, Shield	Gear	1.5"
Wildfire Hunter XMG	10	GP, SK, FS	W/G:7	6	4/2	1	3+	3+	5+	MAC, LCW (Brawl:1)	LAPR (Fire:1)	Hands, Brawl:1, Shield	Gear	1.5"
Arrow Hunter XMG	11	GP, SK, FS	W/G:7	6	4/2	1	3+	3+	5+	MAC, LCW (Brawl:1)	LATM (LA:2)	Hands, Brawl:1, Shield	Gear	1.5"
Spearhead Hunter XMG	13	GP, SK, FS	W/G:7	6	4/2	1	3+	3+	4+	HAC, LCW (Brawl:1)	MRP	Hands, Brawl:1, Shield, ECCM, Comms, SatUp (Aux)	Gear	1.5"
Melee Specialist Upgrade	+1	-	-	-	-	-	-	-	-	+MVB	-	-Brawl:1, +Brawl:2	-	-

## リンクス系 Lynx

Manufacturer: Western Armories  
Unit Type: Light Patrol Gear  
Height: 4.0 meters / 13.1 ft  
Weight: 4,510 kg / 9,943 lb

公式にはギアに分類されているが、本機を変形可能なパワーアーマーシステムに近いと考える人が多い。一般的には歩兵中隊付けの緊急対応用ギアとして使用される。歩兵指揮官は他のギアよりも迅速に対応できるリンクスによる有機的な短期展開力を高く評価している。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Lynx	4	GP+, SK	W/G:8	4	3/3	1	4+	4+	6+	LSMG, LVB	LHG	Hands, Agile	Gear	1"
Armored Upgrade	+1	-	-	5	-	-	-	-	-	-	+LPZ	-	-	-

## ジャガー系 Jaguar

Manufacturer: Northco  
 Unit Type: Strike Gear  
 Height: 4.6 meters / 15 ft  
 Weight: 7,123 kg / 15,704 lb

テラノヴァ歴の1900年代初頭、ハンターの後継機としてノースコ社が開発したジャガーは北域軍の最新鋭ギアの1つだ。ジャガーの特徴は、スピード、火力、敏捷性のバランスが非常に優れていることであるが唯一の難点は機体コストが大きく上昇したことだ。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Jaguar	10	*SK+, FS	W/G:7	7	3/3	1	3+	3+	5+	MAC, LVB	LRP, LAPGL	Hands, Agile, Airdrop	Gear	1.5"
Destroyer Jaguar	10	SK, FS	W/G:7	7	3/3	1	3+	3+	5+	MBZ, LVB	LRP, LAPGL	Hands, Agile, Airdrop	Gear	1.5"
Flash Jaguar	11	SK, FS	W/G:7	7	3/3	1	3+	3+	5+	LLC, LVB	LRP, LAPGL	Hands, Agile, Airdrop	Gear	1.5"
Sniper Jaguar	11	SK, FS	W/G:7	7	3/3	1	3+	3+	5+	HRF, LVB	LRP, LAPGL	Hands, Agile, Airdrop	Gear	1.5"
Assault Jaguar	10	SK, FS	W/G:7	7	3/3	1	3+	3+	5+	MSC, LVB	LRP, LAPGL	Hands, Agile, Airdrop	Gear	1.5"
Arrow Jaguar	11	SK, FS	W/G:7	7	3/3	1	3+	3+	5+	MAC, LVB	LATM, LAPGL	Hands, Agile, Airdrop	Gear	1.5"
Fire Jaguar	11	SK, FS	W/G:7	7	3/3	1	3+	3+	5+	MAC, LVB	MRP (Link), LAPGL	Hands, Agile, Airdrop	Gear	1.5"
Wildfire Jaguar	10	SK, FS	W/G:7	7	3/3	1	3+	3+	5+	MAC, LVB	LAPR (Fire:1), LAPGL	Hands, Agile, Airdrop	Gear	1.5"
Flak Jaguar	10	SK, FS	W/G:7	7	3/3	1	3+	3+	5+	LAC (AA), LVB	LRP, LAPGL	Hands, Agile, Airdrop	Gear	1.5"
Pathfinder Jaguar	12	SK, FS, RC	W/G:7	7	3/3	1	3+	3+	5+	HRF, LVB	MPZ, LAPGL	Hands, Agile, Airdrop, Sensors:24	Gear	1.5"
Thunder Jaguar Upgrade	+1	-	-	-	-	-	-	-	4+	-	-	+Comms, +SatUp	-	-
Seccom Upgrade	+1	-	-	-	-	-	-	-	4+	-	-	+ECCM	-	-

\*F A Q適用

## ネメシスジャガー系 Nemesis Jaguar

Manufacturer: Northco  
Unit Type: Dueling Gear  
Height: 4.6 meters / 15.1 ft  
Weight: 7,100 kg / 15,653 lb

ネメシスジャガーは、一部の指揮官によって運用されることがある未認証の現地改修機だ。彼らはギアの決闘能力は友軍の士気を鼓舞し、同時に敵を威嚇することができるツールであると主張している。ネメシスジャガーは通常、最高の操縦士によって操縦される。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Nemesis Jaguar	13	SK, FS	W/G:8	7	3/3	2	3+	3+	5+	MAC, LSG, LVB	MRP	Hands, Agile, Airdrop, Brawl:1, Vet	Gear	1.5"
Southern Special Nemesis Jaguar	15	SK, FS	W/G:8	7	3/3	2	3+	3+	5+	MAC, LSG, LVB (Precise, Reach:1)	MRP	Hands, Agile, Airdrop, Brawl:2, Vet	Gear	1.5"

## タイガー系 Tiger

Manufacturer: Northco  
Unit Type: Heavy Trooper  
Height: 4.6 meters / 15.1 ft  
Weight: 7,320 kg / 16,138 lb

タイガーはノースコ社が開発したギアで、ハンターよりも装甲を強化して火器管制を強化した先進的な設計だ。北域軍では強襲部隊や突破部隊用として使用されている。運用開始以降、本機の設計は後年の技術的進歩の助けを借りておらず、その必要もなかった。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Tiger	9	GP, SK	W/G:6	7	4/2	1	3+	3+	6+	MAC, LVB	MRP, LAPGL	Hands	Gear	1.5"
Assault Tiger	9	GP, SK	W/G:6	7	4/2	1	3+	3+	6+	MSC, LVB	MRP, LAPGL	Hands	Gear	1.5"
Destroyer Tiger	9	GP, SK	W/G:6	7	4/2	1	3+	3+	6+	MBZ, LVB	MRP, LAPGL	Hands	Gear	1.5"
Tiger Pathfinder	11	GP, SK, RC	W/G:6	7	4/2	1	3+	3+	6+	HRF, LVB	MRP, LPZ, LAPGL	Hands, Sensors:24	Gear	1.5"
Sabertooth Upgrade	+1	-	-	-	-	-	-	-	5+	-	-	+Comms, +SatUp	-	-



## レオパルド系 Leopard

Manufacturer: Shaian Mechanics  
 Unit Type: Mountaineering Gear  
 Height: 4.2 meters / 13.8 ft  
 Weight: 5,425 kg / 11,960 lb

元々はラリー/アリーナ用のギアとして開発された本機だが、現在はCNCの装備として活躍している。軽量のレオパルドは空挺運用も可能で、後に追加された登攀(とうはん)装備によりどんな地形でも容易に踏破できる優れた山岳用ギアとなった。陸路、空路での展開が可能なレオパルドはあらゆる脅威に対応できる。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Leopard	9	SK+, FS	W/G:7	6	3/3	1	4+	3+	6+	MAC/LFC, LCW	LRP, MHG, MSG	Hands, Agile, Airdrop, Climber	Gear	1.5"
Leopard Grenadier	9	SK, FS	W/G:7	6	3/3	1	4+	3+	6+	MAC/LGL, LCW	LRP, MHG, MSG	Hands, Agile, Airdrop, Climber	Gear	1.5"
Leopard Wildfire	9	SK, FS	W/G:7	6	3/3	1	4+	3+	6+	MAC/LFL, LCW	LRP, MHG, MSG	Hands, Agile, Airdrop, Climber	Gear	1.5"
Leopard Flash	11	SK, FS	W/G:7	6	3/3	1	4+	3+	6+	MRL, LCW	LRP, MHG, MSG	Hands, Agile, Airdrop, Climber	Gear	1.5"



## ワイルドキャット系 Wildcat

Manufacturer: Keimuri Gears  
Unit Type: Strike Gear  
Height: 4.3 meters / 14.1 ft  
Weight: 6,580 kg / 14,506 lb

元々はハンターと競合して開発されたギアだったが、操縦士がハンターの優れた装甲や火器管制システムを好んだため、人気を維持できなかった。その後、開発元のケイムリギア社は、安価でより頑丈な設計が評価されるWFPに新たな市場を見出した。今日では盗賊への備えとしてパッドランドの少数居留地で本機を見ることができる。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Wildcat	7	GP, SK, FS	W/G:8	5	3/3	1	4+	4+	6+	LAC, MVB	LRP	Hands, Agile, Brawl:1, Comms	Gear	1.5"
Wildcat UC	7	GP, SK, FS	W/G:8	5	3/3	1	4+	4+	6+	MFC, MVB	LRP, LPZ	Hands, Agile, Brawl:1, Comms	Gear	1.5"
Wildcat Gunner	8	GP, SK, FS	W/G:8	5	3/3	1	4+	4+	6+	MAC, MVB	LRP	Hands, Agile, Brawl:1, Comms	Gear	1.5"
Assault Wildcat	8	GP, SK, FS	W/G:8	5	3/3	1	4+	4+	6+	MSC, MVB	-	Hands, Agile, Brawl:1, Comms	Gear	1.5"
Wildcat Fang	7	GP, SK, FS	W/G:8	5	3/3	1	4+	4+	6+	LBZ, MVB	LRP	Hands, Agile, Brawl:1, Comms	Gear	1.5"
Rabid Wildcat	9	GP, SK, FS	W/G:8	5	3/3	1	4+	4+	6+	LGL, MVB	LRP	Hands, Agile, Brawl:1, Comms, Field Armor	Gear	1.5"
Pathfinder Wildcat	9	GP, SK, RC	W/G:8	5	3/3	1	4+	4+	5+	MRF, MVB	LRP	Hands, Agile, Brawl:1 Comms, ECCM, Sensors:24 (Aux)	Gear	1.5"

## ボブキャット系 Bobcat

Manufacturer: Northco  
Unit Type: Recon Gear  
Height: 4.3 meters / 14.1 ft  
Weight: 5,689 kg / 14,526 lb

初期の偵察機であるボブキャットは膝まづいで車輪を動かすという独特のSMSの設計を採用している。この構成は運転性能を向上させるが脚部の適切な装甲化を妨げる要員となった。WFPではボブキャットとワイルドキャットを合わせて運用することが多く、その陳腐さにもかかわらず現在でも素晴らしい性能を発揮させている。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Bobcat	8	GP, FS, RC	W/G:9	5	3/3	1	5+	3+	4+	LSMG, LVB	LRP	Hands, Brawl:-1, TD, Comms, ECCM (Aux), Sensors:24	Gear	1.5"
Flakcat	8	GP, FS, RC	W/G:9	5	3/3	1	5+	3+	4+	LAC (AA), LVB	LHG	Hands, Brawl:-1, Comms, ECCM (Aux), Sensors:24, AMS (Aux)	Gear	1.5"

## フェレット系 Ferret

Manufacturer: Keimuri Gears  
Unit Type: Recon Gear  
Height: 3.2 meters / 10.5 ft  
Weight: 4,210 kg / 9,282 lb

フェレットは初期から北域軍の偵察機として活躍していた。老朽化した設計の機体ではあるが、その低コストと運用実績は高く評価され改修されながら現在まで運用が続いている。フェレットの操縦士は激しい戦闘を避けて偵察に専念する傾向があり、SMS(補助移動モード)を駆使して戦場中を駆け巡る。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Ferret	7	GP, FS, RC	W/G:9	4	3/3	1	5+	3+	4+	LSMG, LVB	LRP	Hands, Brawl:-1, Comms, ECM (Aux), Sensors:24 (Aux), TD	Gear	1"
Ferret Sniper	7	GP, FS, RC	W/G:9	4	3/3	1	5+	3+	4+	LRF, LVB	LRP	Hands, Brawl:-1, Comms, ECCM, Sensors:36 (Aux), TD	Gear	1"
Ferret Gunner	7	GP, FS, RC	W/G:9	4	3/3	1	5+	3+	4+	LAC, LVB	LRP	Hands, Brawl:-1, Comms, ECCM, Sensors:36 (Aux), TD	Gear	1"
Wild Ferret	6	GP, FS, RC	W/G:9	4	3/3	1	5+	3+	4+	LSMG, LVB	-	Hands, Brawl:-1, ECM, ECCM, Comms, Vuln:H, SatUp (Aux), Sensors:36 (Aux)	Gear	1"

## ウィーゼル系 Weasel

Manufacturer: Keimuri Gears  
Unit Type: EW Gear  
Height: 3.4 meters / 11.2 ft  
Weight: 6,457 kg / 14,235 lb

ウィーゼルの電子戦システムはノースのギアの中でも最も強力なもののひとつだ。この電子戦特化型ギアは、旧式機フェレットの設計をアップグレードしたもので、そのベースシャシー素体とし、そのSMSは標準的な脚部と駆動部に置き換えられている。交戦能力は低いため操縦者は戦闘を避け後方から支援することが推奨されている。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Weasel	9	GP, FS, RC	W/G:8	4	3/3	1	5+	4+	3+	LAC, LVB	-	Hands, Vet, Comms, SatUp, ECM+ (Aux), ECCM (Aux), Sensors:36	Gear	1"
Tattletale Upgrade	+1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	+SP:+1	-	-

## チーター系 Cheetah

Manufacturer: Shaian Mechanics  
Unit Type: Recon Gear  
Height: 4.1 meters / 13.5 ft  
Weight: 5,230 kg / 11,530 lb

最高の電子機器が搭載されたチーターはその高度な専門性が評価されCNCSで広く偵察/電子戦用機材として選ばれた。その敏捷性によりほとんどの攻撃を避けることができるため本機は操縦士に人気が高い。多くの司令官は偵察任務にメタルキャット型、そして部隊火力の増強のためにストライク型を使用する。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Cheetah	10	RC+, FS	W/G:9	5	3/3	1	4+	3+	4+	LSMG, LVB	LRP	Hands, Agile, Comms, ECM (Aux), ECCM, TD, Sensors:24 (Aux)	Gear	1.5"
Strike Cheetah	9	RC, FS	W/G:9	5	3/3	1	4+	3+	4+	LBZ (AP:1, Burst:1), LSMG, LVB	LRP	Hands, Agile, Comms, ECM (Aux), Sensors:24 (Aux)	Gear	1.5"
White Cat	11	RC, FS	W/G:9	5	3/3	1	4+	3+	4+	LAC, LVB	LRP	Hands, Agile, ECM+, ECCM, TD (Aux), Comms, SatUp (Aux), Sensors:36 (Aux)	Gear	1.5"
Metal Cat	8	RC, FS	W/G:9	5	3/3	1	4+	3+	6+	LBZ (AP:1, Burst:1), LSMG, LVB	LRP	Hands, Agile, Comms	Gear	1.5"
Sniper Cheetah	9	RC, FS	W/G:9	5	3/3	1	4+	3+	4+	LRF, LVB	LRP	Hands, Agile, Comms, ECM (Aux), Sensors:24 (Aux)	Gear	1.5"

## パラチーター系 Para Cheetah

Manufacturer: Shaian Mechanics  
Unit Type: Paratrooper Gear  
Height: 4.1 meters / 13.5 ft  
Weight: 5,010 kg / 11,045 lb

CNCSの広大な領土をカバーする迅速な反撃部隊の重要性を考えると、空挺仕様のチーターが誕生するのは必然であった。ベースとなるチーターと同様、この機体の機動性は一撃離脱の奇襲攻撃を可能にする。チーターの操縦士達は、この機体が割り当てられる事を非常に喜ぶようだ。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Para Cheetah	9	RC+,FS	W/G:9	5	3/3	1	4+	3+	4+	LSMG, LSG	-	Hands, Agile, Airdrop, Comms,ECM (Aux), Sensors:24 (Aux), ECCM (Aux), TD	Gear	1.5"
Para Strike Cheetah	9	RC, FS	W/G:9	5	3/3	1	4+	3+	4+	LBZ (AP:1, Burst:1), LSG	-	Hands, Agile, Airdrop, Comms,ECM (Aux), Sensors:24 (Aux)	Gear	1.5"
Para Cheetah Grenadier	10	RC,FS	W/G:9	5	3/3	1	4+	3+	4+	LAC/LGL, LSG	-	Hands, Agile, Airdrop, Comms,ECM (Aux), Sensors:24 (Aux)	Gear	1.5"

## ブラックキャット系

# Black Cat

Manufacturer: Shaian / Hyperion / Racetech  
 Unit Type: Stealth Gear  
 Height: 4.1 meters / 13.5 ft  
 Weight: 4,930 kg / 10,867 lb

本機はステルス性を重視して設計されており、特殊任務や隠密作戦に最適なギアだ。通常はパンサーのサポート役として運用される。ライバル国の諜報員のほとんどがブラックキャットの存在は作り話だと考えているほど、本機の存在は極秘とされている。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Black Cat	11	SO+, RC	W/G:9	5	3/3	1	4+	3+	4+	LSMG (Silent), LVB	LRP	Hands, Agile, Airdrop, Vet, Stealth (Aux), ECM+, ECCM, TD, Sensors:36	Gear	1.5"
Sniper Cat	11	SO, RC	W/G:9	5	3/3	1	4+	3+	4+	HRF (Silent), LVB	LRP	Hands, Agile, Airdrop, Vet, Stealth (Aux), Sensors:36	Gear	1.5"

## パンサー系

# Panther

Manufacturer: Northco  
 Unit Type: Commando Gear  
 Height: 4.6 meters / 15.1 ft  
 Weight: 7,123 kg / 15,704 lb

本機は極少数しか存在しないステルスギアだ。レーステック社製のゴム質緩衝材コーティング、バッテリー/静音タービン駆動の出力系、消音化した40mmヘビーライフルなど、高度な隠蔽システムを搭載している。パンサーは全くの無音でCNCSの敵に死をもたらすのだ。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Panther	13	SO+, SK	W/G:7	7	3/3	1	3+	3+	5+	MAC (Precise, Silent), LVB	LRP	Hands, Agile, Airdrop, Vet, Stealth (Aux), TD, Sensors:24	Gear	1.5"
Panther Sniper	13	SO, SK	W/G:7	7	3/3	1	3+	3+	5+	HRF (Silent), LVB	LRP	Hands, Agile, Airdrop, Vet, Stealth (Aux), Sensors:24	Gear	1.5"

## ハンターMP系 Hunter MP

Manufacturer: Northco  
Unit Type: Para-Military Police Gear  
Height: 4.3 meters / 14.1 ft  
Weight: 6,927 kg / 15,271 lb

ノーザンガードのギア軍警察連隊は、ノーザンガード全体の規律を維持するために活動している。ハンターMPは、彼らが日常的に利用するパトロール用ギアのひとつだ。ギアサイズのショットガンが与える印象は、ほとんどのトラブルを落ち着かせるのに十分効果的なようだ。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Hunter MP	7	GP+, SK	W/G:6	6	4/2	1	4+	4+	6+	MFC, MCW	LPZ, LAPGL	Hands, Airdrop, Brawl:1, Shield	Gear	1.5"
Command Upgrade	+1	-	-	-	-	-	-	-	5+	-	-	+Comms, +ECCM (Aux)	-	-

## チーターMP系 Cheetah MP

Manufacturer: Shaian Mechanics  
Unit Type: Para-Military Police Gear  
Height: 4.1 meters / 13.5 ft  
Weight: 5,450 kg / 12,015 lb

ノーザンガードのギア軍警察連隊は、独自の権限を持ち、その職務を遂行する上で大きな自由を与えられている。彼らの「殺しのライセンス」は北域全軍の兵士に畏怖と敬意を払われている。チーターMPとジャガーMPの両機を見かけた場合それは「何かが起きている」ことを意味する。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Cheetah MP	9	GP+, SK	W/G:9	5	3/3	1	4+	3+	5+	MFC, MCW	LPZ, LAPGL	Hands, Agile, Airdrop, Brawl:1, Shield	Gear	1.5"
Command Upgrade	+1	-	-	-	-	-	-	-	4+	-	-	+Comms, +ECCM (Aux)	-	-

## ジャガーMP系 Jaguar MP

Manufacturer: Northco  
Unit Type: Para-Military Police Gear  
Height: 4.6 meters / 15 ft  
Weight: 7,423 kg / 16,365 lb

ジャガーMPが広く流通するようになったのは同盟戦争以降だが、一部のUMF部隊は戦前から本機を運用しており、いくつかのCOIN(暴動鎮圧作戦)にも使用された。暴動問題が南域より少ない北域においても本機の需要はあるようだ。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Jaguar MP	10	GP+, SK	W/G:7	7	3/3	1	3+	3+	5+	MFC, MCW	MPZ, LAPGL	Hands, Agile, Airdrop, Brawl:1, Shield	Gear	1.5"
Command Upgrade	+1	-	-	-	-	-	-	-	4+	-	-	+Comms, +ECCM (Aux)	-	-

## ライオン系 Lion

Manufacturer: Northco  
Unit Type: Heavy Strike Gear  
Height: 4.7 meters / 15.4 ft  
Weight: 8,200 kg / 18,078 lb

本機はノースコ社がジャガーやコディアックから得た経験を活かして設計された重量級ストライクギアだ。最新のジャイロ設計により、大型ギアとしては高速で驚くべき俊敏性を備えている。これまでライオンの配備地域はやや限られていたが、ノースコは高まる需要にすぐにも応えたいと考えている。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Lion	11	SK, FS	W/G:6	7	4/2	1	3+	4+	6+	HAC, LCW	MAR, LAPGL, MSG (Link)	Hands, Climber, Brawl:1	Gear	1.5"
Lightning Lion	13	SK, FS	W/G:6	7	4/2	1	3+	4+	6+	MPA, LCW	MAR, LAPGL, MSG (Link)	Hands, Climber, Brawl:1	Gear	1.5"
Lion Initiate	12	SK, FS	W/G:6	7	4/2	1	3+	4+	6+	HRC, LCW	MAR, LAPGL, MSG (Link)	Hands, Climber, Brawl:1	Gear	1.5"
Strike Lion	10	SK, FS	W/G:6	7	4/2	1	3+	4+	6+	MBZ, LCW	MAR, LAPGL, MSG (Link)	Hands, Climber, Brawl:1	Gear	1.5"

## グリズリー系 Grizzly

Manufacturer: Northco / Shaian  
Unit Type: Fire Support Gear  
Height: 5.1 meters / 16.7 ft  
Weight: 9,210 kg / 20,305 lb

本機は同盟戦争以来、北域軍で最も一般的な火力支援ギアとなった。その名の通り大きくて残忍なグリズリーは、直協支援と重突撃の両方をこなすことができ、偵察部隊と共同で運用される場合は壊滅的な対ギア兵器にもなりえる。特に高威力のグレネードランチャーと増加装甲を標準装備したラビッド型は前線の兵士たちの間で非常に人気があるようだ。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Grizzly	13	SK, FS	W/G:6	8	4/2	1	4+	4+	6+	HAC, LSMG, LVB	MRP (Link), MGM, HMG	Hands, React+	Gear	2"
Destroyer Grizzly	13	SK, FS	W/G:6	8	4/2	1	4+	4+	6+	HBZ, LSMG, LVB	MRP (Link), MGM, HMG	Hands, React+	Gear	2"
Crossbow Grizzly	14	SK, FS	W/G:6	8	4/2	1	4+	4+	6+	HAC, LSMG, LVB	MATM, HMG	Hands, React+	Gear	2"
Rabid Grizzly	14	SK, FS	W/G:6	8	4/2	1	4+	4+	6+	MGL, LSMG, LVB	MRP (Link), MFM, HMG	Hands, React+, Field Armor	Gear	2"
Defender Grizzly	13	SK, FS	W/G:6	8	4/2	1	4+	4+	6+	LLC (AA), LSMG, LVB	MRP (Link), MAAM (LA:2), HMG	Hands, React+	Gear	2"
Thunder Grizzly Upgrade	+1	-	-	-	-	-	-	-	5+	-	-	+Comms, +SatUp	-	-

## コディアック系 Kodiak

Manufacturer: Northco / Shaian  
 Unit Type: Heavy Assault Gear  
 Height: 5.2 meters / 17.1 ft  
 Weight: 10,485 kg / 23,115 lb

コディアックは同盟戦争中にCEFのライトホバータンクへの対抗策として開発された。グリズリーよりも強固な装甲を持ち、軽対戦車ミサイルはバジャー兵員輸送車の対戦車ミサイルシステムを改良したものを装備している。CNCSのギア操縦士にとってコディアックの操縦士に指名されることは非常に名誉なことだ。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Kodiak	21	SK, FS	W/G:5	9	4/2	2	3+	4+	6+	MPA, MVB	MRP, LATM (Precise), HMG (Link), MAPGL	Hands, Vet	Gear	2"
Chaingun Kodiak	20	SK, FS	W/G:5	9	4/2	2	3+	4+	6+	HRC, MVB	MRP, LATM (Precise), HMG (Link), MAPGL	Hands, Vet	Gear	2"
Destroyer Kodiak	20	SK, FS	W/G:5	9	4/2	2	3+	4+	6+	HBZ, MVB	MRP, LATM (Precise), HMG (Link), MAPGL	Hands, Vet	Gear	2"

## レイザーバック系 Razorback

Manufacturer: Northco  
 Unit Type: Assault Gear  
 Height: 4.7 meters / 15.4 ft  
 Weight: 8,134 kg / 17,932 lb

本機は頑丈に設計された優秀な火力プラットフォームだ。標準装備のスナップキャノンには重装甲目標を素早く処理可能で、大型ロータリーキャノンに換装することでギアに対して絶対的な火力を発揮できる。レイザーバックはハンターとほぼ同時期に登場したにもかかわらず、現在でもUMFやWFPの連隊で重装甲や制圧火力が必要な任務に採用されている。



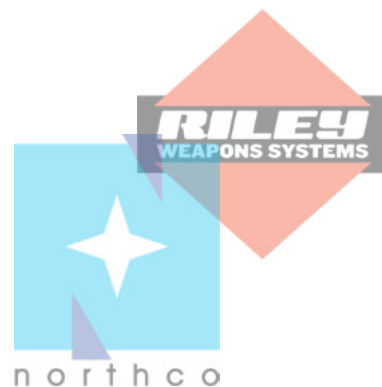
Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Razorback	10	SK, FS	W/G:6	8	4/2	1	4+	4+	6+	MSC, LSMG, LSG	MRP, LMG, LAPGL	Hands	Gear	1.5"
Chaingun Razorback	12	SK, FS	W/G:6	8	4/2	1	4+	4+	6+	HRC, LSMG, LSG	MAR, LMG, LAPGL	Hands	Gear	1.5"



## コアラ系 Koala

Manufacturer: Northco / Riley Weapons Systems  
 Unit Type: Paratrooper Gear  
 Height: 4.8 meters / 15.8 ft  
 Weight: 8,020 kg / 17,681 lb

本機は老朽化したベアを改装するために設計されたものだ。火力支援機を空挺仕様に再設計することで空挺部隊に重火力を提供し、より幅広い任務への対応能力を与えた。このことからコアラは操縦士達から「ドロップベア\*」の愛称で親しまれている。  
 (\*コアラに似た大型の肉食有袋類と空挺型ベアを掛けている。)



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Koala	9	SK, FS	W/G:6	7	3/3	1	4+	4+	6+	HAC/LGL, MSG	MRP (Link), HMG	Hands, Airdrop, Brawl:1	Gear	2"
Sniper Koala	10	SK, FS	W/G:6	7	3/3	1	4+	4+	6+	HAC (Precise), MSG	MRP (Link), HMG	Hands, Airdrop, Brawl:1	Gear	2"
Killer Koala	9	SK, FS	W/G:6	7	3/3	1	4+	4+	6+	HAC/MFL, MSG	MAPR (Link, Fire:1), HMG (Link)	Hands, Airdrop, Brawl:1	Gear	2"
Command Upgrade	+2	-	-	-	-	-	-	-	5+	-	-	+Comms, +SatUp, +ECCM	-	-

## ディンゴ系 Dingo

Manufacturer: Western Armories  
 Unit Type: Paratrooper Gear  
 Height: 5.1 meters / 16.7 ft  
 Weight: 8,390 kg / 18,497 lb

重武装の本機はその大きさに見合った重火力を提供できる。余剰なマッドドッグ在庫を抱え、パラハンターの新規導入予算をかけたくなかったWFPIは、マッドドッグの改装型であるディンゴを採用した。WFPIはこの装備が自領以外ではほとんど配備されていないことを誇りに思っている。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Dingo	9	SK, FS	W/G:6	7	3/3	1	4+	4+	6+	HAC/LGL, MSG	MRP (Link), HMG (Link)	Hands, Airdrop, Brawl:1	Gear	2"
Chaingun Dingo	9	SK, FS	W/G:6	7	3/3	1	4+	4+	6+	HRC, MSG	MRP (Link), HMG (Link)	Hands, Airdrop, Brawl:1	Gear	2"
Destroyer Dingo	9	SK, FS	W/G:6	7	3/3	1	4+	4+	6+	HBZ, MSG	MRP (Link), HMG (Link)	Hands, Airdrop, Brawl:1	Gear	2"
Tank Hunter Dingo	9	SK, FS	W/G:6	7	3/3	1	4+	4+	6+	LFG, MSG	MRP (Link), HMG (Link)	Hands, Airdrop, Brawl:1	Gear	2"

## ベア系 Bear

Manufacturer: Northco  
Unit Type: Fire Support Gear  
Height: 4.8 meters / 15.8 ft  
Weight: 8,456 kg / 18,642 lb

ベアは直協支援用に設計されたCNCSの最初の火器支援ギアだ。誘導式迫撃砲は長射程に加え致命的な威力を持ち、肩に装着された2基の中型ロケットパックは突撃時にも使用できる。本機の成功は後のグリズリーの設計にも大きな影響を与えた。デンマザー型は指揮通信機能を強化されており指揮官機としての運用が想定されている。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Bear	9	SK, FS	W/G:6	7	4/2	1	4+	4+	6+	HAC, LVB, HMG (Auto)	MRP (Link), LGM	Hands	Gear	2"
Mauler Bear	9	SK, FS	W/G:6	7	4/2	1	4+	4+	6+	MGL, LVB, HMG (Auto)	MRP (Link), MMG (Link), MSE, LAPGL	Hands	Gear	2"
Den Mother Upgrade	+1	-	-	-	-	-	-	-	5+	-	-	+Comms, +SatUp	-	-

## マッドドッグR系 Mad Dog R

Manufacturer: Western Armories  
Unit Type: Heavy Trooper Gear  
Height: 4.8 meters / 15.8 ft  
Weight: 8,690 kg / 19,158 lb

マッドドッグRは、失敗作であったマッドドッグの改修機だ。同盟戦争期にスクラップヤードや博物館にあったマッドドッグを素体にベア損傷機でオーバーホールし即戦力として戦場に供給された経緯を持つ。老朽化したギアがすぐに見られなくなる一方で、マッドドッグはコストが重視されるWFPでは一般的なトルーパーギアとして運用されている。カイル・トルーデルなど多くの有名操縦士が闘技場でマッドドッグRを操縦しているが、それは相手がマッドドッグを過小評価している点をうまく利用しているのだ。



WESTERN ARMORIES  
BUILDING BETTER ARMIES

Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Mad Dog R	8	SK, FS	W/G:5	7	3/3	1	4+	4+	6+	HAC, LVB	MRP (Link), MMG (Link)	Hands	Gear	2"
Strike Mad Dog R	7	SK, FS	W/G:5	7	3/3	1	4+	4+	6+	MBZ, LVB	MRP (Link), MMG (Link)	Hands	Gear	2"
Dogfire R	8	SK, FS	W/G:5	7	3/3	1	4+	4+	6+	LFG, LVB	MRP (Link), MMG (Link)	Hands	Gear	2"

## マンモス系 Mammoth

Manufacturer: Hartmore Motor Company  
Unit Type: Assault Strider  
Height: 7.2 meters / 23.6 ft  
Weight: 36,550 kg / 80,579 lb

本機はCNCSで最も多く使用されているストライダーであり、北域で約100サイクルに渡って使用されている。北域の人達はマンモスを見つけるとその豊かな歴史に誇りを持って顔をほころばせると言われる。すべてのバリエーションが重火器群で武装されており、自動迎撃機関砲システムを自動防衛用装備の対人グレネード発射機に置き換えることもできる。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Mammoth	26	FS	W/G:5	11	6/2	2	4+	6+	5+	MATM, HSC (Precise), LRC (Auto), 2 x MMGs (Auto)	MCW	React+, Lumbering, TD	Strider	2"
Tusked Mammoth	27	FS	W/G:5	11	6/2	2	4+	6+	5+	MATM, HGL (Precise), LRC (Auto), 2 x MMGs (Auto)	MCW	React+, Lumbering, TD	Strider	2"
Feral Mammoth	25	FS	W/G:5	11	6/2	2	4+	6+	5+	HSC (Precise), HGL (Precise), LRC (Auto), 2 x MMGs (Auto)	MCW	React+, Lumbering	Strider	2"
Assault Mammoth	25	FS	W/G:5	11	6/2	2	4+	6+	5+	2 x HSCs (Precise), MRC (Auto), 2 x MMGs (Auto)	MCW	React+, Lumbering	Strider	2"
Savage Assault Mammoth	27	FS	W/G:5	11	6/2	2	4+	6+	5+	2 x HGLs (Precise), MRC (Auto), 2 x MMGs (Auto)	MCW	React+, Lumbering	Strider	2"
Rabid Assault Mammoth	26	FS	W/G:5	11	6/2	2	4+	6+	5+	HGL (Precise), HRC (Apex)/HFC MRC (Auto), 2 x MMGs (Auto)	MCW	React+, Lumbering	Strider	2"
Brawler Mammoth	25	FS	W/G:5	11	6/2	2	4+	6+	5+	2 x HRC (Apex)/HFCs, 2 x MMGs (Auto)	MCW	React+, Lumbering	Strider	2"
Rabid Brawler Mammoth	25	FS	W/G:5	11	6/2	2	4+	6+	5+	HRC (Apex)/HFC, HGL (Precise), 2 x MMGs (Auto)	MCW	React+, Lumbering	Strider	2"
Command Mammoth	28	FS	W/G:5	11	6/2	2	4+	6+	4+	HSC (Precise), MRC (Auto), 2 x MMGs (Auto), HCW (Demo:4)	-	Hand, SP:+1, React+, AMS, Brawl:2, Comms, SatUp, ECCM, Lumbering	Strider	2"
Sledgehammer Upgrade	+2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	+2 x MARs	-	-	-
Aegis Upgrade	+0	-	-	-	-	-	-	-	-	-2 x MMGs (Auto), +HAPGL (Auto)	-	-	-	-



## シミター系 Scimitar

Manufacturer: Northco  
 Unit Type: Gear-Strider  
 Height: 9.2 meters / 30.2 ft  
 Weight: 49,450 kg / 109,019 lb

本機は修正主義教会の出資で開発されたCNCS初の「ギアストライダー」だ。北域に広がる山岳地帯での運用を念頭に置いて設計されており、接近戦でも機能する登攀(とうはん)装備を備えている。強力な武器と重厚な装甲をもった恐るべき存在と言える。

Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Scimitar	24	FS	W/G:6	10	5/3	3	4+	5+	5+	HSC (Apex, Precise), MSG (Link), HVB (Reach:2)	LATM (T), LRC (T, AA), MAPGL	Hands, Brawl:1, Climber	Strider	3"
Feral Scimitar	25	FS	W/G:6	10	5/3	3	4+	5+	5+	HGL (Apex), MSG (Link), HVB (Reach:2)	LATM (T), LRC (T, AA), MAPGL	Hands, Brawl:1, Climber	Strider	3"
Lightning Scimitar	26	FS	W/G:6	10	5/3	3	4+	5+	5+	HPL (Apex), MSG (Link), HVB (Reach:2)	LATM (T), LRC (T, AA), MAPGL	Hands, Brawl:1, Climber	Strider	3"
Gatling Laser Upgrade*	+2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-LATM, +MRL (T, Link)	-	-	-
Crossbow Upgrade*	+1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-LATM, +MATM (T)	-	-	-
Command Upgrade	+2	-	-	-	-	-	-	-	4+	-	-	+Comms, +SatUp, +ECCM	-	-

\* Gatling Laser または Crossbow Upgradeのうち、どちらか一つだけを選択できます。



## サンダーハンマー系 Thunderhammer

Manufacturer: Northco  
Unit Type: Strider  
Height: 7.8 meters / 25.6 ft  
Weight: 53,550 kg / 118,058 lb

サンダーハンマーは北域軍が使用する4脚式の重砲支援用のストライダーだ。本機は不整地での活動を想定した、長く大きな機械脚により通常の戦闘車両では侵入できないような地域でも運用が可能だ。補助システムの多くは自動化されており、操縦士1名と砲手1名だけでも効率的に機能する設計になっている。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Thunderhammer	27	FS	W:6	11	4/4	3	4+	6+	5+	MRC	HFG (T), MAPR, HAPGL, MCW	Lumbering, Stable	Strider	3"
Thunderhammer Lightning	27	FS	W:6	11	4/4	3	4+	6+	5+	MRC	HRG (T), MAPR, HAPGL, MCW	Lumbering, Stable	Strider	3"
Thunderhammer Storm	29	FS	W:6	11	4/4	3	4+	6+	5+	MRC	2 x HGMs (T), MAPR, HAPGL, MCW	Lumbering, Stable	Strider	3"
Thunderhammer Flak	27	FS	W:6	11	4/4	3	4+	6+	5+	HRC (T, AA, Link), MRC	MAPR, HAPGL, MCW	Lumbering, Stable	Strider	3"
Thunderhammer Crossbow	31	FS	W:6	11	4/4	3	4+	6+	5+	MRC	2 x HATMs (T), MAPR, HAPGL, MCW	Lumbering, Stable, AMS	Strider	3"
Bastion Upgrade	+1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	+Transport: 2 Squads	-	-

## スコーピオン系 Scorpion

Manufacturer: Northco-Applefish  
Unit Type: Attack Chopper  
Height: 6.1 meters / 20 ft  
Weight: 10,000 kg / 22,046 lb

スコーピオンガンシップに遭遇して生き残ったギア操縦士は、その特徴的な二重反転ローターブレードの音にトラウマ的な反応をすることが多い。冗長系を重視した推進システムはダメージに強い。スコーピオンの耐久性を示す有名な逸話として被弾により揚力面を40%以上喪失しながらも基地に帰還した話がある。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Scorpion	24	FS	H:10	9	4/4	2	4+	4+	5+	MAC (AA)	2 x MATMs, 2 x MRPs	Agile, TD, VTOL	Vehicle	2"

## バジャー系 Badger

Manufacturer: Shaian Mechanics  
Unit Type: APC  
Height: 2.4 meters / 7.9 ft  
Weight: 12,627 kg / 27,838 lb

バジャー装甲兵員輸送車は、CNCSの軍隊ではありふれた装備だ。優れた速度と装甲、そして信頼性の高い武装により北域すべての歩兵連隊の定番となっている。その頑丈な8輪設計はほぼどんな地形でも20人の完全装備の兵士を戦場まで輸送できる。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Badger	6	GP, SK, FS	G:7	6	4/4	1	5+	4+	6+	LAC (T, Link)	-	Transport: 2 Squads	Vehicle	1"
Cavalry Badger	8	GP, SK, FS	G:7	6	4/4	1	5+	4+	6+	-	MRP (T, Link)	Transport: 2 Squads	Vehicle	1"
Rabid Badger	9	GP, SK, FS	G:7	6	4/4	1	5+	4+	6+	-	LATM (T)	Transport: 2 Squads	Vehicle	1"
Covert Badger	9	GP, SK, SO	G:7	6	4/4	1	5+	4+	5+	LAC (T, Link)	-	Transport: 2 Squads, Comms, ECM, ECCM, Stealth (Aux)	Vehicle	1"
Command Badger	8	GP, SK, FS	G:7	6	4/4	1	5+	4+	5+	LAC (T, Link)	-	Transport: 2 Squads, Comms, SatUp, ECCM	Vehicle	1"
Medical Badger	5	GP, SK, FS	G:7	6	4/4	1	5+	4+	6+	-	-	Transport: 1 Squad, Medic	Vehicle	1"

## ヴァーダー系 Verder

Manufacturer: Brok Enterprises  
Unit Type: Heavy Self-Propelled Gun  
Height: 3.8 meters / 12.5 ft  
Weight: 69,200 kg / 152,560 lb

ヴァーダーは、アラール主力戦車の車体と駆動系をベースにした重自走砲だ。頑強な車体上面の巨大な200mm砲とその関連機構が搭載された大きな砲塔が特徴的だ。本機は北域砲兵部隊の誇りであり、その敵にとって恐ろしい存在となっている。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Verder	24	FS	G:4	10	4/4	2	4+	6+	6+	MLC (T, AA)	HAG	Offroad, Smoke	Vehicle	1.5"

## アラー系 Aller

Manufacturer: Brok Enterprises  
 Unit Type: Heavy Tank  
 Height: 3.8 meters / 12.5 ft  
 Weight: 67,880 kg / 149,650 lb

アラーは敵機甲部隊との戦闘を主目的に設計された先進的な主力戦車だ。すべてのバリエーションが重火器を搭載し、広い戦場を支配するために運用される。ネーバルサポート型は大型の対戦車ミサイルが追加装備され、ハーディー型は主砲の最新型超電磁砲を整備性と信頼性の高い従来型の重戦車砲へと換装している。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Aller	34	FS	G:4	12	5/3	3	4+	6+	6+	LPL (T, AA), MAC (T), MMG (R, Auto), MMG (L, Auto), LMG (T, Auto)	HRG (T), HAPGL	Offroad, Smoke, Field Armor	Vehicle	1"
Naval Support Aller	35	FS	G:4	12	5/3	3	4+	6+	6+	MRC (T, AA), MAC (T), LMG (T, Auto)	HRG (T), HATM (T, Aux), HAPGL	Offroad, Smoke, Field Armor	Vehicle	1"
Hardy Aller	34	FS	G:4	12	5/3	3	4+	6+	6+	MRC (T, AA), MAC (T), MMG (R, Auto), MMG (L, Auto), LMG (T, Auto)	HTG (T, Precise), HAPGL	Offroad, Smoke, Field Armor	Vehicle	1"



ハーディー型



ネーバルサポート型

## クレム系 Klemm

Manufacturer: Norlight Industries  
 Unit Type: Light Tank  
 Height: 2.5 meters / 8.2 ft  
 Weight: 25,650 kg / 34,502 lb

クレムは6発の対戦車ミサイルを搭載した軽戦車だ。自身より重い敵戦車にも打撃を与える事が可能で、ターゲットデジグネーターを装備した偵察機に火力支援を提供する事もできる。本機のシャシーは戦車としては非常にモジュール性が高い設計になっており、その他多くの派生型のベースとしても使用される。主な改装型として、複数の弾種を直接または間接的に運用できるタイパー自走砲。広範囲に死の雨を放つジャクソン自走ロケット砲。陣地破壊支援用のストームハンマー自走迫撃砲。野盗との直接戦闘を想定したバンデッドハンター型がある。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Klemm	13	SK, FS	G:6	8	5/3	1	4+	5+	6+	MAC (T, Auto)	MATM (T), MAPGL	Offroad, Smoke	Vehicle	1"
Bandit Hunter Klemm	13	SK, FS	G:6	8	5/3	1	4+	5+	6+	HRF (T, Auto), HMG (Auto)	MRP (T), MAPGL	Offroad, Smoke	Vehicle	1"
Tyburrr	13	SK, FS	G:6	8	5/3	1	4+	5+	6+	HMG (Auto)	MFG (T), MAPGL	Offroad, Smoke	Vehicle	1"
Jaxon	13	SK, FS	G:6	8	5/3	1	4+	5+	6+	-	HAR (T, Link), MAPGL	Offroad, Smoke	Vehicle	1.5"
Stormhammer	13	SK, FS	G:6	8	5/3	1	4+	5+	6+	HMG (Auto)	HFM (T, Demo:2), MAPGL	Offroad, Smoke	Vehicle	1.5"



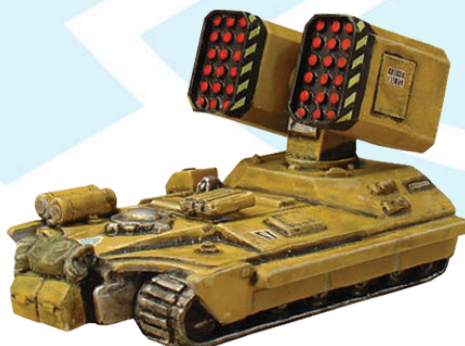
タイパー自走砲



ストームハンマー自走迫撃砲



バンデッドハンタークレム



ジャクソン自走ロケット砲



# THE SOUTH



HEAVY  
GEAR  
BLITZ!

## プロパー プロトコル/正規の手順

ジーン・デレオン伍長はテリトリアルアームズ社製 モデル52のフラグキャノンのスライドを戻し、特大のショットガンに新しい弾を装填した。彼のイグアナは路地の奥にいるターゲットに、再び強烈なバックショットを放つと散弾はあたり一面に破壊的な効果をもたらした。

『地区司令部からニーロクナナへ、デレオン伍長、路地を進み正体不明の襲撃者と交戦を開始せよ。』

「必要ない。対象は排除済みだ。」ベテランMP(軍警官)は地区司令の堅苦しい口調に苛立ちを覚えた。いつも耳障りだ。ジーンは指令を無視した。

彼の上官のエヴァリー軍曹が、命令や任務について地区司令と議論しているのは間違いない。もし、自分が撃った標的が見えていなければ彼は内心でため息をついていただろう。

路地で彼のイグアナに武器を向けた二人のマント姿の市民は、すでにボロボロになっていた。モデル52から放たれた大口径の散弾は、装甲化していない人間に対して非常に“効果的”だ。イグアナMPのスポットライトが標的を照らすと彼は顔をしかめた。死体の惨状が気になったわけではない、残された部位の微妙に紫がかかった肌色から、マント姿の襲撃者の正体がGRELだった事に気づいたからだ。

「奴らはこんな所にまで来ているのか？」ヘルメットの下の硬い表情には戸惑いの色が浮かんでいた。

『ニーロクナナ、指示に従ってください。ロクナナからニーロクイチは待機してください。』通信機から女性のさえずるような声が聞こえる。上官のエヴァリー軍曹だ。

路地のガラタを蹴散らして、彼のギアは前へ滑り出した。この小柄で機敏なマシンは都市の狭間や路地を容易に移動する。彼はもう一度、死体や彼らのライフルを確認した。ボロボロになったマントの陰にはCEFが使用する装甲服が見える。間違いない、GRELだ。ふと目を向けると、路地の奥には夜霧の中に照らされたエヴァリー機である通信仕様のチャーターボックスイグアナが見えた。

「ロクイチへ、試験管野郎を2匹始末した、3匹目は不明。」エヴァリーからの返事を待つ間、彼のギアは頭を旋回させながら3人目の標的がどこに逃げたかを探った。

『もう一度お願いします。』返事はそれだけだった。

「標的は試験管野郎(GREL)だ。繰り返す、敵はGRELだ！」

ヘルメットに装着されたVR式ヘッドアップディスプレイに、センサーに反応があったことが表示される。ジーンは彼のイグアナを素早く旋回させ路地の入り口へと引き返す。視界で何かが動くと、ギアのONNet(オネット=ギア制御プログラム)は素早く自動で視界を赤外線に切り替えた。この判断は今動いたものが何かを確認するのに最適だ。ジーンは自分の仕事を理解できるONNetがようやく手に入ったことに満足感を覚える。

イグアナのシールドと右肩に小口径の弾が命中すると、ジーンは思考から現実に戻された。ディスプレイに表示された損害報告では弾丸は装甲を貫通し内部構造に損傷を与えたことを示している。路地の建物の入口や窓に現れた多数の人影を確認すると、彼はフランス語で怒鳴るように悪態をついた。待ち伏せされたのだ！

「後方に連絡しろ！CEF野郎が街に侵入しているぞ！」

エヴァリーのチャーターボックスは背後で行動を開始したようだ。

『ニーロクナナ、正規の手順で通信を行ってください！』

「エヴァリー！」ジーンは怒りで唸りながら、射撃を開始する。「これが片付いたら話をする必要がありそうだな！」続けて彼は…ちゃんと片付くならな！と考えていた。上官からの返答は彼が連射するフラグキャノンの爆音によって聞き取れなかった。

イグアナの赤外線視界は、手前にいた2人の襲撃者を激しく吹き飛ばして3人目をよろめかせた光景を捉えた。しかし、路地全体に散弾がまき散らされるにもかかわらずGREL達は怖がることなく応戦してくる。ジーンは以前聞いた話を思い出す。GREL達は肉体的にも精神的にも強化されている。CEFが作り出した遺伝子強化兵士達の怯み無い反撃により、ジーン達は撤退を余儀なくされた。

『地区司令部からニーロクナナへ、メトロ東42区で発生した正体不明の襲撃者との交戦について報告せよ。』

ジーンの通信機に、苛立たしいほど堅苦しい声が響いた。エヴァリー機と一緒に路地の角を曲がって潜り抜けようとした矢先だった。GREL達の弾丸が、彼らが直前までいた場所の背後にあった石積み吹き飛ばした。

『地区司令部へ、こちらはまだ交戦中です！直ちに応援を！』エヴァリーが噛みつくように返事をする。

無線機越しに聞こえるエヴァリーの罵倒の中、ジーンは、路地に向かって発砲を続ける。イグアナのONNetに市内の全情報のオーバーレイマップを表示するよう音声指示を出すと、即座に視界に半透明で市内図が投影された。ジーンは、数十箇所に広がる正体不明の襲撃者と交戦情報を読み取った。

「エヴァリー、こいつは長い夜になりそうぞ。」彼はそう言いながらイグアナの高度な通信装置を使って上官の視界に報告書をオーバーレイ表示させるようにONNetに指示を出した。

『くそ、ジーン！通信は正規の手順でって！…ちょっと待って、何！？』

## 略歴と背景

サウスの歴史は、TN1454年の当時のテラノヴァ行政を行っていた人類会議の撤退から始まります。人類会議に依存していたテラノヴァ全ての自治体は突然、物資の供給を断たれて多くの混乱が生じました。それらの自治体のうち自給自足で生き残ったものが、今日のような大きな都市国家へと発展していったのです。時が経つにつれ、隣国を征服したり、ある種の共通目的のもとに団結して、これらの都市国家はリーグ/連盟を形成してゆきました。

南半球の中でも最大規模で好戦的な「SR(サウザンリパブリック/南域共和国)は、近隣諸国と戦争を繰り返し、「HA(ヒューマニストアライアンス/人文主義同盟)」との破滅的な戦争を巻き起こします。HAに対し優位に立てないSRは、北域UMFの新兵器「ヘヴィギア"ハンター"」に着目し、これを盗み出す計画を立てます。

南域共和国が独力開発していた同じような新兵器は、制御インターフェースの開発が困難を極め、実現には至っていませんでしたが、ハンターで運用されるONNetとその訓練プログラムが問題解決の鍵となりました。南域共和国はSRA特務部隊を使い、ハンターの試作機を強奪したWFP部隊を襲撃して、ハンター試作機の奪取に成功します。その後共和国はたった1サイクルでハンターをリバースエンジニアリングし、部品の幾つかを自国の物に置き換えた「イエーガー」を本格的に量産し始めました。

歩兵以上の火力と装甲、戦車以上の機動性を備えたこの新兵器「ヘヴィギア」は、HA/人文主義同盟との戦争の膠着状態を一気に解消し、SR/南域共和国は隣国の征服に成功します。

共和国は南域の各リーグの保護(と服従)を促進するために「AST(アライドサウザンテリトリー/南域同盟領)」を設立。これにより通常の占領作戦に伴う費用を必要とせず、南半球全域を統治できる態勢を作りあげました。

ASTの「MD(メコンドミニオン/メコン自治領)」がノースリーグの1つであるUMFと資源をめぐる争いに巻き込まれた時にASTの価値が証明されました。MDはASTの支援を受けUMF軍を退けることに成功。しかし、この戦いがきっかけとなりノースのCNC S発足に繋がります。これによりASTは真の意味で「北」と対等な立場に立たされることになりました。

その後の数世紀はASTとCNC Sとの間で時折大規模な戦争を挟む紛争が、ほぼ絶え間なくテラノヴァのどこかで繰り返されています。

しかし、TN1913年に地球が「CEF(コロシアムエクスペディション/ナリーフォース)/植民惑星派遣軍」を率いてテラノヴァを侵略したことで、彼らの状況は一変します。この戦争で南域国家群は大きな打撃を受けましたが、テラノヴァの各勢力は団結して侵略者を撃退し、この初の惑星防衛戦争によって極地間にあった対立関係は一時的に緩和されました。

ところがTN1930年代半、CNC Sの主要勢力の修正主義教会リーダー「ソー・ハチソン」が暗殺されたことをきっかけに極地国家の対立が再燃します。ノースの人々は暗殺事件の犯人はサウスにあると非難し、急速に緊張が高まり再び侵攻を開始しました(極間戦争開戦)。

極地間での幾度も流血の応酬の後、ピースリバーが調停役となって和平交渉をまとめるために両国に介入します。しかし和平交渉が始まる前に、反物質爆弾がピースリバーの街を破壊するテロ事件が起きます。調査の結果、爆弾を仕掛けたのはCEFのエージェントであることが判明し、ノースとサウスはCEFの再来の可能性という現実と直面することになりました。

TN1950年代に入ると、CEFの脅威は南域に住む多くの人々にとって現実的なものとなってきます。サウス首脳陣であったタナカ前首相が中心となり「タロン計画」を裏から支え、惑星防衛に再び力を入れる動きをみせます。しかし残念なことに、HA/人文主義同盟の再建、SR/南域共和国の内戦、ESE/イースタンサン首長国での反乱等によりサウス全域の動揺は続いています。

ノースとの関係は緊張状態が続いていますが、極間戦争以降は貿易は増加傾向にあり、大部分の関係は融和に向かっていきます。

また、近年では両国に住む人々の意識に「テラノヴァは我々のものであり最早地球のものではない」という認識を再共有したのです。



## サウスの勢力「戦火の製鋼」

「AST(アライドサウザンテリトリー/南域同盟領)はテラノヴァの南極域に広がる熱帯地域の唯一の支配者です。テラノヴァの人々に単に「サウス」と呼ばれるこの大きな同盟は、テラノヴァの大国のひとつです。

サウスは何サイクルもの間、鋼鉄のように戦火によって鍛えられてきました。拡張主義のASTは、その歴史のほとんどにおいて戦争を繰り返しており、この同盟自体も激しい争いの結果によって生まれました。CEFによってサウスの戦火が再び頂点に達するとき、侵略者は毒蛇の如く狡猾なサウスの恐ろしさを思い知るようになるでしょう

### 【SRA(サウザンリパブリックアーミー)】 南域共和国軍



ASTことサウスは、名目上は同盟と都市国家の連合体ですが、実質的には加盟国の一つであるとされる「SRA(サウザンリパブリック/南域共和国)によって支配されています。

テラノヴァの数あるリーグの中でも、南域共和国は圧倒的な規模を誇っています。かつてテラノヴァを支配していた人類会議の撤退後に拡大主義的な精神が生まれた結果、南域共和国が生まれました。

南域共和国は、広大な工業地帯、活気ある観光地、充実した教育制度など、南半球の中心的な存在でもあります。これらの事は国民に優越感を植え付け、多くの南域共党員は自国が歴史上最も偉大な文明であると確信しているようです。彼らの持つこのような選民意識が、サウス全域で行われた多くの戦争の根本原因となっています。

政治的には南域共和国は他の加盟国に協力するという名目で「顧問」を派遣し、AST/南域同盟領の全体を支配しています。南域共和国は大きな影響力を持ち、他のリーグの支配者的立場にあります。

近年、南域共和国はクーデターによる前代未聞の内戦が発生しましたが、最終的には首都ポートオアシス市において後に語り継がれるギアの決闘が行われ、この内乱は幕を閉じました。その後、南域共和国は内乱のイメージの払拭に努め、その一方で新たな指導者は南域共和国およびASTでの権力の基盤を維持することに余念がないようです。

共和国での社会生活は、政体への疑問や反国家的思想を持たない限りは、国民を縛らず自由にする事で知られています。実際、共和国国民の多くは自らの文化的優越を感じているので、そのような反政府的思考を持つことはまずないのです。



サウス"スピittingゴブラ"のデュエリスト機(ギア)

### 【MILICIA(ミリシャ)】 軍事介入反乱鎮圧軍



ASTの軍事組織MILICIA(ミリシャ)は「ミリタリー インターベーションカウンター インサージェンシー アーミー/軍事介入反乱鎮圧軍」の略称です。この軍事組織はASTの統合軍としての役割を果たすもので、ノースの「NG/北域防衛部隊」のように南域加盟国の各軍隊組織と共に活動する別組織です。しかし実際には、南域共和国の先兵と言っても過言ではない組織となっています。

防衛では先遣隊としての役割を果たす一方で、南域の他の軍隊が鼻で笑うような地味な任務や、あるいは苛烈な鉄火場のような作戦に投入されます。

ミリシャは陸/空/水陸両用の総合的な軍事組織で、その責務と潜在能力は哨戒する地域と同様に多様性を持ちます。ミリシャの中には、テラノヴァで最も高度な訓練を受け整った装備を持つエリート部隊があります。彼らは、対CEFや他のテラノヴァ派閥が投入した最高戦力と直接対戦し、返り討ちにする実力を持っています。

しかし残念なことに、多くのミリシャの兵士達はサウス属国からの寄せ集めた旧式の装備で武装した徴収兵を主力とし、南域共和国軍の落伍者や、他組織の残党、厄介者、思想犯、犯罪者などを送り込む廃棄所も兼ねています。

このためミリシャの評判はちぐはぐなものとなっています。更にこの組織の戦闘教義には実質的な後方支援がなければ現地調達をほのめかす指針があり、その悪目立ちする活動により評判の悪化に拍車をかけています。



サウス"ブラックマンバMP"のデュエリスト機(ギア)

## 【MD(メコンミニオン)】

## メコン自治領



サウスの経済は「MD(メコンミニオン)/メコン自治領」に支配されているといえます。メコン自治領はノースのUMFのような企業都市です。「タイパン/毒蛇」と呼ばれる、最大手企業の商人王達の議会によって統治されています。この議会での権力や影響力は、各タイパンが所属する企業の時価総額によって決定されます。

自治領の住民は10株以上の企業株式を保有することで市民権が得られます。自治領はその経済力を利用し巧妙な立ち回りで暗躍することで、他のASTの南域勢力よりも独自性を保っています。メコン自治領は他のAST同盟国とは異なり、進んで南域共和国に接近しました。メコン自治領の経済力は南域共和国にとって重要な支えとなっており、このために、彼らは自分達の意向に沿うようASTの政策に手を加えることが可能です。

有名な「メコンピースキーパー」は軍と警察の両方の役割を担っており、部隊の約4分の1は軍と特殊部隊両方の役割をこなす特殊戦闘集団です。ピースキーパーの伝統や儀式は、古代日本の武士のような古い制度を彷彿とさせ、また運営面では、昔の地球のテキサスレンジャーなどにみられるような、武力と名誉を何よりも重んじる組織と比較されることがあります。ピースキーパーの人員数は他のリーグに比べて多いとは言えませんが、メコン自治領はその経済力によってASTに仕事を依頼する形で足りない戦力を補っているようです。



## 【E S E (イースタンサンエミレーツ)】 イースタンサン首長国連邦



「E S E (イースタンサンエミレーツ)/イースタンサン首長国連邦」は、地図上では1つのリーグとして表記されていますが、実際には「エミール/首長」と呼ばれる支配者を中心とする封建的な軍閥に支配された独立領の集合体です。国民の多くは階級社会に縛られており、都市国家または首長に対しての帰属意識が強くE S E というリーグの一員であるという共有認識はあまり意識されていません。

彼らのルーツは人類会議の撤退時までさかのぼります。人類会議の所有するのゲートシップの1隻である「イースタンサン号」がテラノヴァへの墜落事故を起こし、生存者と地元の人々はこの巨大な墜落船に搭載されていたテクノロジーを利用して共同体をつくり、人類会議離脱後の混乱期を乗り越えたことで強力なリーダー中心とする封建都市国家を確立しました。

それぞれの首長国は、古い地球の歴史から引き継がれた階層的な組織構造を中心に、地元の地域文化を吸収することで独自の文化を形成しました。「エミール/首長」の一族を頂点とし、専門職で構成される少数の中産階級「ソリシター/代言者」、そして人口の大部分は「シャジャリン/無知な者」として底辺層となります。初期において彼らの階級社会構造は相互扶助的なものから始まりました。それは、首長が善意によって、代言者を通じて無知な者達を導いていたといわれています。

しかし、何世代も経つうちにその関係は変化してゆきました。そして近年、南域共和国の策略によってその変化は加速し、首長国は退廃的、放蕩的、専制的になり機能不全に陥るようになりました。

その結果首長の在り方が多様化し、ある者は国際的に立ち回り、ある者は単なる快楽主義者として、ある者は地方の軍閥として、そして少数の者だけが古い規範に従って思い思いに行動を起こしています。いずれにしても、各首長は自国の問題を独力で解決し、衛兵としての私兵を従え、現職の「パトリアーク/総家長」または「マトリアーク/総家母」(※E S E号船長の家系ですべての首長の家長)に敬意を払い、己の権力を配下の「エセリアルガード/導師近衛隊」を通じて行使します。

このような状況のため、E S E内部には常に小規模な紛争が存在しており、首長国間での武力衝突が日常的に発生しています。この絶え間ない不安と内戦は、著しい流通の停滞と生活水準の低下を招き、ほとんどの国民はひどい生活を強いられています。このような状況のため、現在この地を本拠地とする企業はほとんどありません。教育水準も貧弱で、奴隷制度やブラッドスポーツ(※流血を伴う暴力的な見世物)など、他のリーグでは考えられないような恐怖が日常を支配しています。

極端戦争の最中に先代の「パトリアーク/総家長」が不可解で猟奇的な死を遂げましたが、現在は新しい「マトリアーク/総家母」が就任し、E S Eの政情はある程度、安定した状態になりました。現在は各首長国にも再開発に進展が見られるようになりましたが、E S Eの多くの人達はこの状態が長く続くとは思っていないようです。



サウス「コマンドイェガー」(ギア)



## 【FHA(フリー・ヒューマニストアライアンス)】

## 自由人文主義同盟



人類会議撤退後の南域に最初に設立されたのはH A(ヒューマニストアライアンス)/人文主義同盟でした。彼らは南域の統一戦争において、南域共和国にとって最も強力な敵でした。その技術力と洗練された組織は、新兵器ヘビーギア"イエガー"が導入されるまで敗れることはありませんでした。

H Aは新兵器の登場によって敗北し、強制的に南域共和国の属国とされましたが、それでも両国は互いを脅威とみなし、日々策謀をめぐらせます。H Aはニューコールにコンタクトを取り、20サイクル(約14年)前に南域共和国への反乱を計画しました。しかし反乱は失敗に終わり、共和国に占領される形でH A領は正式にA S Tの旗の下に編入されました。極間戦争が収束すると和平交渉の一環として、H A領のほぼすべての土地が返還され、新政府として「F H A(フリー・ヒューマニストアライアンス)/自由人文主義同盟」が新設されます。

自由人文主義同盟は、共和国の内乱に乗じて作られた新たな人文主義同盟です。人文主義のイデオロギーを再び隆盛させるため、反乱に失敗した際にA S Tによって破壊しつくされたインフラやカーストシステムの修繕に約20サイクル以上費やしました。

このカーストシステムはテラノヴァが地球植民地であった時代に作られたもので、市民を能力に応じてカーストに分けるというユートピア的な都市実験を元にして作られています。この都市では、科学者、指導者、哲学者で構成される「プリセプター/指導者」と呼ばれる階級が、社会構造の中で親のような役割を担い、他の人々を指導する地位にいました。軍人や警察官の役割を果たす「プロテクター/護民官」階級は、社会構造の中では手本となるべき兄や姉のような役割を担っており、他の人々の模範となることが期待される地位です。そして「コモナー/平民」と呼ばれる大多数の平民が社会大部分を形成しています。戦闘や武器の訓練、高度な科学研究、社会の管理を伴わない他のすべては平民の仕事になります。彼らは社会構造の中で子供のような存在として扱われていました。

この理想化されたユートピア社会は、A S Tで最も悪名高い組織のひとつである「D H M(デパートメントオブヘルスアンドモラルティ)/保健道德局」によって維持されています。この組織は同盟の健康面をすべて監視しており、メディア、教育、食事など、同盟の市民の生活の質に影響を与えるあらゆる面を管理しています。D H Mはサブプリミナルメッセージや薬物を食品に使用して強い社会統制を行っているという噂が絶えません。事実、彼らの統制から外れる市民は、ローリーにある悪名高いタタント再教育施設に連行され、実験室で治療と研究が行われ、それでも回復不可能と判断された市民は、処刑棟で処分されるようです。

この社会統制システムは、自由人文主義同盟を強固に支える一方で弱点にもなっています。特に南域共和国においては自由の欠如と権威主義的な思想統制は自分たちの生活様式に不都合であると考えているようです。



サウス"ダートイエガー"(ギア)



サウス"ダイヤモンドバック"(ギア)





サウスウアーミーボックス

## 軍備について

多くのテラノヴァの軍隊と同様に、サウスの軍事組織はギア、伝統的な装甲戦闘車輛、歩兵、航空機、砲兵を使用する諸兵科連合による戦争教義を実践しています。歩兵部隊は占領や確保任務に利用されますが、火力と装甲が不足しています。戦車は最高の装甲と火力を持っていますが、市街戦や入り組んだ地形で十分な戦力を発揮できません。そのなかでギアは中間的な役割として運用されます。

サウスはライバルであるノースを模倣していますが、より頑丈で柔軟性を重視した設計思想を取り入れています。ASTは巨大な産業基盤を持っているため軍事物資の自給自足が可能で多くの独自兵装を開発してきました。

彼らが生産するギアにはかつての地球に生息していた蛇や爬虫類、両生類にちなんだ名を与えられる傾向にあります。いくつかの例外もあります。その最も一般的な例外はハンターと同じ猟師という意味をもつイエガーでしょう。

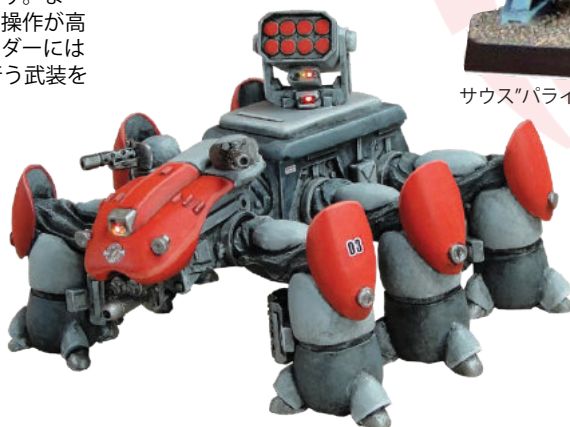
HA/FHAの技術者は高い科学技術と最先端の知識を持つことで知られており、ストライダーやホバー坦克の分野で革新的な解決策をもたらしました。この影響により、サウスの軍事組織は北域に比べて様々な種類の作戦に、ストライダーを投入する傾向があります。ストライダーは歩兵戦車であり大型の武装運用装備です。戦車とギアの中間的な存在であるため、非合理的な兵器であるとの評価もあります。しかし、戦車では近づけないような難所でも運用可能な展開力は複雑化の代償としても十分価値があるという評価が一般的のようです。ストライダーは通常複座式であり、ドライバーとガンナーで運用されます。また、様々な武器システムを管理するために多くの操作が高度な技術で自動化されています。一部のストライダーには音声認識により、目標に対して自動的に射撃を行う武装を搭載しているものもあります。



サウス"サイドワインダー"(ギア)



サウス"プライドオブサウス"(ギア)



サウス"ファイアドラゴン"(ストライダー)



## サウスサブリスト

サウスモデルリストに掲載されているすべてのモデルは、以下のサブリストのいずれでも使用することができます。また、ユニバーサルモデルリストにあるモデルも同様に選択することができます。

**サウスフォース専用ルール：**(同盟では使用できないルールです。)

▶**ポリスステート/警察国家：**GP、SK、FS、RC、SOユニットはモデルのロールを気にせず「マンバMP系」「イグアナMP系」「コブラMP系」を2-1制限で割り当てることができます。

▶**アンフィブ/水陸両用：**GP、SK、FS、RC、SOユニットは最大で「2モデル」までの「ウォーターヴァイパー系」または最大2モデルまで「カイマン系」を割り当てることができます。

### 【SRA(サウザンリパブリックアーミー)/南域共和国軍】

SRAは、多方面に最高レベルの専門性を持つ軍隊である。高度な拡張性と帝国主義を持つ南域共和国の常備軍であり、国境の内外の潜在的な敵に対処する事が求められている。SRAはテラノヴァで最も強力で装備の整った軍隊のひとつであり、文化的にも軍事的にもあらゆる面で自分たちが優れていると考えている。SRAにとって階層は非常に重要であり、部隊の選択や装備、任務の割り当てには政治的影響力が大きく関わっている。

▶**ベテランリーダー/経験豊富な指揮官：**「コマンドモデル」は、ベテランユニットの制限の影響を受けずに「+2TV」で「Vet」特性を購入できます。

▶**プライドオブサウス/南域の誇り：**「Hand」特性を持つ「コマンドモデル」と「ベテランモデル」は「+1TV」で「ヴァイプロレイピア」を購入できます。モデルがこのアップグレードを受けた場合「Brawler:1特性」を得るかそのBrawlerレーティングを+1できます。ヴァイプロレイピアはLVB(React, Precise)の性能を持っています。(※優秀な者の証として士官にヴァイプロレイピアが送られます。)

▶**アサルトトループ/突撃部隊：**このフォースの「インファントリー」と「キャバルリー」はベテランモデルではなくても【プロウラー/格闘の達人】アップグレードを利用できます。

▶**ポリティカルオフィサー/政治将校：**コマンドモデルではないモデルを1体選び「+2TV」で「PO(ポリティカルオフィサー)」にできます。POはコマンドモデルになります。POを使用する場合、CGはPOを3番目のコマンドモデルとして編入できます。POは「1CP」を持ち、フォース内の任意のCGにオーダーを出せます。POはフォースに他のコマンダーモデルがない場合にのみ、イニシアチブスキル5+を持つフォースリーダーとして使用できます。

▶**ウェルファンデッド/十分な資金力：**各CGにつき「2モデル」は、ベテランではなくても任意のベテランアップグレードを「1つ」購入できます。



### 【MILICIA(ミリシャ)/軍事介入反乱鎮圧軍】

MILICIA/ミリシャは4つの南域リーグからなる徴兵制部隊であり、徴兵された民間人、他の南域軍から追放された兵士、そして時折の志願兵で構成されている。懲戒問題が多く極端な社会的階層がミリシャの特徴だ。しかし、彼らは頼れるのはお互いだけだということを知っている勇猛な戦士でもある。南域やバッドランドで最前線に立つことも多いミリシャは、その敵対者から危険な相手とみなされている。

▶**ベテランリーダー/経験豊富な指揮官：**「コマンドモデル」は、ベテランユニットの制限の影響を受けずに「+2TV」で「Vet」特性を購入できます。

▶**コンスクリクション/徴収兵：**このフォースのコマンドモデル、ベテランモデル、デュエリスト「ではない」モデルは、「Conscript」特性を得ることができます。この方法で「Conscript」特性を得たモデルは「1アクションにつき1TV」ぶんコストが「安く」なります。すでに「Conscript」特性を持つモデルはこのルールを利用できません。

▶**ポリティカルオフィサー/政治将校：**コマンドモデルではないモデルを1体選び「+2TV」で「PO(ポリティカルオフィサー)」にできます。POはコマンドモデルになります。POを使用する場合、CGはPOを3番目のコマンドモデルとして編入できます。POは「1CP」を持ち、フォース内の任意のCGにオーダーを出せます。POはフォースに他のコマンダーモデルがない場合にのみ、イニシアチブスキル5+を持つフォースリーダーとして使用できます。

**MILICIA**  
MILITARY INTERVENTION COUNTER INSURGENCY ARMY



サウス「ブラックマンバ」(ギア)

### 【MD(メコンドミニオン)/メコン自治領軍】

経済的に強大な力を持つメコンは、面と向かって対立するのではなく的を絞った行動や策略を好むことで知られている。企業の影響力は絶大で、過酷な労働条件から多くの労働者が反乱を起こしている。精鋭の憲兵隊は、腕力とモチベーションを高めるために、傭兵部隊や正規軍の部隊に出向することが多い。いったん任務に就くと彼らは企業の支援者となる人々の利益を徹底的に追求する。

▶**メコン エクセレンス/メコン選抜部隊**：フォースリーダーが所属するCGの各モデルは「+2TV」で「Vet」特性を購入できます。このユニットはベテランユニットの制限の影響を受けません。

▶**サムライスピリッツ/侍魂**：「Hand」特性を持つコマンドモデルとベテランモデルは「+1TV」で「ヴァイプロカタナ」を購入できます。モデルがこのアップグレードを受けた場合、「Brawler:1特性」を得るかそのBrawlerレーティングを+1できます。ヴァイプロカタナはLVB(React, Precise)の性能があります。

▶**メツケ/目付役**：1つのCGに所属する「MP系」のモデルは、それぞれ「+1TV」で「Shield+」特性を購入できます。「Shield+」特性は「Shield」特性の効果に以下のルールが追加されます。

▶このモデルはカバーボーナスを利用できないとき、「F/前方」アークからのレンジドアタック/射撃攻撃に対して「防御+1D6」を得ます。

▶**マーセナリーコントラクト/傭兵契約**：このフォースの「1CG」はノース、サウス、ピースリバー、ニュコールのモデルリストから「Arm:8以下」のモデルを使用できます。各勢力のモデルは混成できます。



### 【ESE(イースタンサンエミレツ)/イースタンサン首長国連邦私設軍】

常に混乱状態にある様々な首長国は、外部からの侵略者から身を守るためというよりも、地域での権力を維持するために軍隊を保有している。首長国における戦争は政治の延長線上にあり、ある週には同盟国であっても、次の週には互いに敵対することもある。武装の需要が供給をはるかに上回っているため、首長はどんな武器メーカーからでも取引や購入する必要がある。首長国では敗者は厳しい扱いを受け、勝者は富と栄誉がもたらされる。

▶**ローカルマニファクチャリング/現地生産**：GP、SK、FS、RC、SOユニットはモデルのロールを気にせず「イグアナ系」を2-1制限で割り当てることができます。

▶**パーソナル エスコート/用心棒**：「フォースリーダーが所属するCG」はフォースのデュエリストとは別枠の「追加のデュエリスト」を含めることができます。この追加のデュエリストモデルはノース、サウス、ピースリバー、ニュコールのモデルリストの「ギア」を使用できます。フォースコマンドのいるCGに所属する制限以外は通常のルール(ロールをあわせるなど)に従います。

▶**アライ/同盟国(ノース/ピースリバー/ニュコールからいずれか1勢力を選択)**：このフォースは、選択した派閥から「モデルリストでVet特性を持たない」モデルを使用できます。(※これらのモデルは後付けのアップグレードで「Vet」特性を購入することはできませんが、最初からVetを持つモデルは使用できません。)



### 【FHA(フリーヒューマンストアライアンス)/自由人文主義同盟防衛軍】

当初の人文主義同盟は、南域共和国に征服され占領された。人文主義同盟の8%ほどがニュコールへ亡命したが、残された同盟領は併合されることになった。南域共和国の内戦後占領されていた地域は親善のために解放された。この新しいヒューマンストアライアンスは、しばしば「自由人文主義同盟」と呼ばれている。サウス領で生まれ変わったフリーヒューマンストアライアンスと、ニュコールに亡命した旧ヒューマンストアライアンスの関係は、おおむね友好的ようだ。

▶**ロートザブック/読書尚友(どくしょしょうゆう)**：各CGにつき「2モデル」は、ベテランユニットの制限の影響を受けずに「+2TV」で「Vet」特性を購入できます。

▶**エキスパート/達人**：「サジタリウス系」「ファイアドラゴン系」「ハタイロイ系」のモデルが「Vet」特性を得ている場合、デュエリストでなくても、【ステイブル/平衡射撃】【プレサイス/精密射撃】のデュエリストアップグレードを購入できます。

▶**コンスクリクション/徴収兵**：このフォースのコマドモデル、ベテランモデル、デュエリスト「ではない」モデルは、「Conscript」特性を得ることができます。この方法で「Conscript」特性を得たモデルは「1アクションにつき1TV」ぶんコストが「安く」なります。すでに「Conscript」特性を持つモデルはこのルールを利用できません。

▶**アライ/同盟国(ニュコール)**：このフォースのセカンダリーユニットはニュコールのモデルリストも利用できます(2勢力のモデルを混在できます)。ただし「GREL系」「ホバーバイクGREL系」は利用できません。



## イエガー系 Jager

Manufacturer: Territorial Arms  
Unit Type: Trooper Gear  
Height: 4.3 meters / 14.1 ft  
Weight: 6,637 kg / 14,632 lb

イエガーは南域軍に配備される最も古く最も基本的なギアだ。本機は南域共和国軍の特務部隊がハンターの試作機を盗み出しほぼ正確なコピーとしてリバースエンジニアリングされたものだ。この新兵器が南域戦争の末期に戦線に投入されたことで戦況が一変し今日のAST設立につながったのである。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Jager	6	GP+, SK, FS	W/G:6	6	4/2	1	4+	4+	6+	LAC, LVB	LRP, LAPGL, LHG	Hands	Gear	1.5"
Striking Jager	6	GP, SK, FS	W/G:6	6	4/2	1	4+	4+	6+	LBZ, LVB	LRP, LAPGL	Hands	Gear	1.5"
Jager Gunner	7	GP, SK, FS	W/G:6	6	4/2	1	4+	4+	6+	MAC, LVB	LRP, LAPGL	Hands	Gear	1.5"
Brawler Jager	7	GP, SK, FS	W/G:6	6	4/2	1	4+	4+	6+	LAC/LGL, LVB	LRP, LAPGL	Hands	Gear	1.5"
Blitz Jager	8	GP, SK, FS	W/G:6	6	4/2	1	4+	4+	6+	LAC, LVB	LATM (LA:2), LAPGL	Hands	Gear	1.5"
Flame Jager	7	GP, SK, FS	W/G:6	6	4/2	1	4+	4+	6+	MFL, LVB	LAPR (Fire:1), LAPGL	Hands, Resist:F	Gear	1.5"
Jager Defender	7	GP, SK, FS	W/G:6	6	4/2	1	4+	4+	6+	LAC (AA), LVB	LAPGL	Hands, Sensors:24	Gear	1.5"
Command Upgrade	+1	-	-	-	-	-	-	-	5+	-	-	+Comms	-	-

## ストリップダウンイエガー系 Stripped-Down Jager

Manufacturer: Territorial Arms  
Unit Type: Trooper Gear  
Height: 4.3 meters / 14.1 ft  
Weight: 5,698 kg / 12,562 lb

北域軍が「ストリップダウンハンター」を配備するや否や、南域軍の偵察部隊が盗み出し、テリトリアルアームズ社がリバースエンジニアリングを行った。南域軍のこうした行為の効率の良さには目を見張るものがあり、北域軍の司令官はこぞってこれを非難する。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Stripped-Down Jager	5	GP+, SK, FS	W/G:7	5	3/3	1	4+	4+	6+	LAC, LVB	LHG, LAPGL	Hands	Gear	1.5"
Stripped-Down Striking Jager	5	GP, SK, FS	W/G:7	5	3/3	1	4+	4+	6+	LBZ, LVB	LHG, LAPGL	Hands	Gear	1.5"
Stripped-Down Jager Gunner	6	GP, SK, FS	W/G:7	5	3/3	1	4+	4+	6+	MAC, LVB	LHG, LAPGL	Hands	Gear	1.5"
Stripped-Down Brawler Jager	6	GP, SK, FS	W/G:7	5	3/3	1	4+	4+	6+	LAC/LGL, LVB	LHG, LAPGL	Hands	Gear	1.5"
Command Upgrade	+1	-	-	-	-	-	-	-	5+	-	-	+Comms	-	-

## パライエガー系 Para Jager

Manufacturer: Territorial Arms  
Unit Type: Airdroppable Gear  
Height: 4.3 meters / 14.1 ft  
Weight: 6,700 kg / 14,771 lb

従来の空挺展開では重量のある大型武装の使用制限が問題となっていたが、安価なイエガーパラトルーパーは、空力に悪影響を与えることのない効果的な複合武器を装備している。これらの携行火力により、このギアは多くの戦場で戦いの流れを変えていった。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Para Jager	7	GP+, SK, FS	W/G:6	6	4/2	1	4+	4+	6+	LAC/LGL, LSG	LAPGL	Hands, Airdrop	Gear	1.5"
Para Striking Jager	6	GP, SK, FS	W/G:6	6	4/2	1	4+	4+	6+	LBZ, LSG	LAPGL	Hands, Airdrop	Gear	1.5"
Command Upgrade	+1	-	-	-	-	-	-	-	5+	-	-	+Comms	-	-

## ダートイエガー系 Dartjager

Manufacturer: Territorial Arms  
Unit Type: Rapid Response Gear  
Height: 4.3 meters / 14.1 ft  
Weight: 6,120 kg / 13,492 lb

ダートイエガーは、これまでに生産されたイエガー一派生機の中でも最も奇妙な外観を持つ機体のひとつで、操縦士達からは「バグヘッド/虫頭」の愛称で親しまれている。本機はRRV/即時対応車輛としての役割を果たすように設計されており、あらゆる環境でより適切な救援部隊が到着するまでの間、RRVを迅速に展開して事態に対処できるのだ。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Dartjager	7	GP, SK, RC	W/G:8	5	3/3	1	4+	4+	5+	LAC, LVB	LRP, LAPGL	Hands, Agile, Comms, ECCM (Aux)	Gear	1.5"
Striking Dartjager	7	GP, SK, RC	W/G:8	5	3/3	1	4+	4+	5+	LBZ, LVB	LRP, LAPGL	Hands, Agile, Comms, ECCM (Aux)	Gear	1.5"
Dartjager Gunner	8	GP, SK, RC	W/G:8	5	3/3	1	4+	4+	5+	MAC, LVB	LRP, LAPGL	Hands, Agile, Comms, ECCM (Aux)	Gear	1.5"
Blitz Dartjager	9	GP, SK, RC	W/G:8	5	3/3	1	4+	4+	5+	LAC, LVB	LATM (LA:2), LAPGL	Hands, Agile, Comms, ECCM (Aux)	Gear	1.5"
Arena Dartjager	8	GP, SK, RC	W/G:8	5	3/3	1	4+	4+	5+	LAC, MVB	LRP, LAPGL	Hands, Agile, Shield, Comms, ECCM (Aux)	Gear	1.5"

## ロングボウイエガー系 Longbow Jager

Manufacturer: Territorial Arms  
Unit Type: Command Gear  
Height: 4.3 meters / 14.1 ft  
Weight: 6,400 kg / 14,110 lb

ロングボウイエガーは狙撃機として運用されていたが、より安価な狙撃ギアが登場したことでその任務を終えつつある。昨今ではその姿を見ることは少なくなったが、多くの指揮官は「戦闘を分析できる後方に位置しながら長射程距を生かした狙撃が可能」なロングボウイエガーを操縦することは悪くないと考える。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Longbow Jager	8	GP, SK, FS	W/G:6	6	4/2	1	4+	4+	5+	MRF, LVB	HIM, LAPGL	Hands, Comms	Gear	1.5"

## カッパーヘッド系 Copperhead

Manufacturer: Mandeers / Territorial Arms  
 Unit Type: Light Trooper Gear  
 Height: 4.2 meters / 13.8 ft  
 Weight: 5,800 kg / 12,787 lb

カッパーヘッドは、ライトトルーパーギアとして誕生して以来何度も改良を重ねてきた。度重なる改良によりイエーガーの代替品としての役割も果たす。多くの操縦士にはより耐久性のあるイエーガーが人気だが、近接戦闘を好む操縦士は本機を好むようだ。このためイエーガー部隊にカッパーヘッドが数機混ざる事も珍しくない。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Copperhead	6	GP+, SK, FS	W/G:6	5	4/2	1	4+	3+	6+	LAC, LVB	LRP, LHG, LAPGL	Hands, Brawl:1	Gear	1.5"
Copperhead Gunner	7	GP, SK, FS	W/G:6	5	4/2	1	4+	3+	6+	MAC, LVB	LRP, LHG, LAPGL	Hands, Brawl:1	Gear	1.5"
Brawler Copperhead	7	GP, SK, FS	W/G:6	5	4/2	1	4+	3+	6+	LAC/LGL, LVB	LRP, LHG, LAPGL	Hands, Brawl:1	Gear	1.5"
Striking Copperhead	6	GP, SK, FS	W/G:6	5	4/2	1	4+	3+	6+	LBZ, LVB	LRP, LHG, LAPGL	Hands, Brawl:1	Gear	1.5"
Flame Copperhead	7	GP, SK, FS	W/G:6	5	4/2	1	4+	3+	6+	MFL, LVB	LAPR (Fire:1), LHG, LAPGL	Hands, Brawl:1, Resist:F	Gear	1.5"
Arena Pilot	+1	-	-	-	-	-	-	-	-	+MVB	-	+Shield	-	-

## ラトルスネーク系 Rattlesnake

Manufacturer: Territorial Arms  
 Unit Type: Trooper Gear  
 Height: 4.2 meters / 13.8 ft  
 Weight: 6,100 kg / 13,448 lb

ラトルスネークもまた古い設計の南域ギアで、今もなお通用するものだ。その最大のセールスポイントは、安価でありながら高火力の中型ロケットランチャーを装備可能な点が挙げられる。一般的に高火力の武装を持つギアは高価になりやすいため、操縦士の生存率をあまり気にしない指揮官にとって本機は良い選択肢となるだろう。

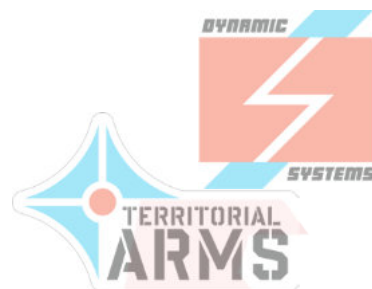


Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Rattlesnake	6	GP+, SK, FS	W/G:6	5	3/3	1	4+	4+	6+	LAC, LVB	MRP, LAPGL	Hands	Gear	1.5"
Riotmaster Rattlesnake	6	GP, SK, FS	W/G:6	5	3/3	1	4+	4+	6+	MFC, LVB	MRP, LHG, LAPGL	Hands	Gear	1.5"

## サイドワインダー系 Sidewinder

Manufacturer: Territorial Arms / Dynamic Systems  
 Unit Type: Heavy Trooper  
 Height: 4.4 meters / 14.4 ft  
 Weight: 6,950 kg / 15,322 lb

本機は南域共和国軍において不足気味な練度の高いギア操縦士の生存が重要であると見做された時期に設計された。胴体と頭部の装甲は操縦席周辺が厚くされており、装甲で取り囲むように厳重に保護された「箱」を形成しているため多くの操縦士に人気のギアである。

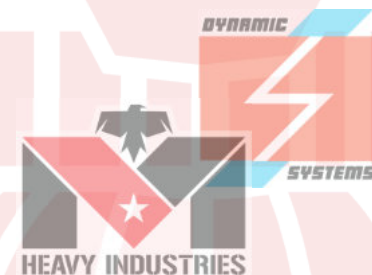


Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Sidewinder	9	GP, SK, FS	W/G:6	7	4/2	1	3+	3+	6+	MAC, LVB	MRP, LAPGL	Hands	Gear	1.5"
Hunting Sidewinder	9	GP, SK, FS	W/G:6	7	4/2	1	3+	3+	6+	MRF, LSMG, LVB	MRP, LAPGL	Hands	Gear	1.5"
Striking Sidewinder	9	GP, SK, FS	W/G:6	7	4/2	1	3+	3+	6+	MBZ, LSMG, LVB	MRP, LAPGL	Hands	Gear	1.5"
Sidewinder Riotmaster	9	GP, SK, FS	W/G:6	7	4/2	1	3+	3+	6+	MFC, LVB	MRP, LHG, LAPGL	Hands	Gear	1.5"
Mortar Upgrade	+0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-MRP, +LGM	-	-	-
Command Upgrade	+1	-	-	-	-	-	-	-	5+	-	-	+Comms, +SatUp (Aux)	-	-

## ダイヤモンドバック系 Diamondback

Manufacturer: Mandeers Heavy Industries / Dynamic Systems  
 Unit Type: Strike Gear  
 Height: 4.6 meters / 15.1 ft  
 Weight: 6,575 kg / 14,495 lb

本機は、マンディアスヘビーインダストリーズ社とダイナミックシステムズ社の高位の技術者が誇る最新設計のギアで、20年にわたる開発の集大成だ。その結果、武器に妥協することなく、他の同クラスのギアよりも耐久性に優れたヘビートルーパーギアが誕生した。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Diamondback	11	SK, FS	W/G:7	7	4/2	1	4+	3+	6+	MAC, LVB	MAPR, LAPGL	Hands, Agile, Airdrop, Field Armor	Gear	1.5"
Striking Diamondback	11	SK, FS	W/G:7	7	4/2	1	4+	3+	6+	MBZ, LVB	MAPR, LAPGL	Hands, Agile, Airdrop, Field Armor	Gear	1.5"
Diamondback Gunner	12	SK, FS	W/G:7	7	4/2	1	4+	3+	6+	HAC, LVB	MAPR, LAPGL	Hands, Agile, Airdrop, Field Armor	Gear	1.5"
Diamondback Defender	12	SK, FS	W/G:7	7	4/2	1	4+	3+	6+	MAC (AA), LVB	MAPR, LAPGL	Hands, Agile, Airdrop, Field Armor	Gear	1.5"
Long Fang Upgrade	+1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-MAPR, +MAR	-	-	-
Arena Pilot	+1	-	-	-	-	-	-	-	-	+LVB (Precise) or LCW (Brawl:1)	-	+Brawl:1	-	-

## ブラックマンバ系 Black Mamba

Manufacturer: Territorial Arms  
Unit Type: Strike Gear  
Height: 4.6 meters / 15.1 ft  
Weight: 6,500 kg / 14,330 lb

ブラックマンバは南域系ギアの最先端モデルであり、同盟戦争の直前に南域軍で行われた近代化計画の成果である。本機の登場はテラノヴァ全域の軍事関係者に大きな影響を与えたといわれている。

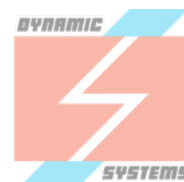


Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Black Mamba	11	SK+, FS	W/G:7	7	4/2	1	3+	3+	5+	MAC, LVB	LRP, LAPGL, LHG	Hands, Agile, Airdrop	Gear	1.5"
Black Mamba Gunner	12	SK, FS	W/G:7	7	4/2	1	3+	3+	5+	HAC, LVB	LRP, LAPGL	Hands, Agile, Airdrop	Gear	1.5"
Striking Mamba	10	SK, FS	W/G:7	7	4/2	1	3+	3+	5+	LBZ, LVB	LRP, LAPGL	Hands, Agile, Airdrop	Gear	1.5"
Brawler Mamba	12	SK, FS	W/G:7	7	4/2	1	3+	3+	5+	MGL, LVB	LAPR, LAPGL	Hands, Agile, Airdrop	Gear	1.5"
Long Fang Mamba	12	SK, FS	W/G:7	7	4/2	1	3+	3+	5+	MAC, LVB	MRP (Link), LAPGL	Hands, Agile, Airdrop	Gear	1.5"
Blazing Mamba	13	SK, FS	W/G:7	7	4/2	1	3+	3+	5+	MRL, LVB	LRP, LAPGL	Hands, Agile, Airdrop	Gear	1.5"
Blitz Mamba	11	SK, FS	W/G:7	7	4/2	1	3+	3+	5+	MAC, LVB	LATM (LA:2), LAPGL	Hands, Agile, Airdrop	Gear	1.5"
Razor Fang Upgrade	+1	-	-	-	-	-	-	-	4+	-	-	+Comms, +SatUp	-	-

## ブラックアダー系 Black Adder

Manufacturer: Dynamic Systems  
Unit Type: Assault Gear  
Height: 4.5 meters / 14.8 ft  
Weight: 7,600 kg / 16,755 lb

ブラックアダーは「これまでの設計史上で最も安全なギア」と謳われている。本機の胴体とコックピット部分は厚い装甲板で取り囲まれている。サイドウィンダーと同じ基本シャシーを採用して胴体の追加装甲版に加えており、メインボディは全体が再設計されている。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Black Adder	8	SK,FS	W/G:6	6	5/1	1	4+	4+	6+	LAC, LVB	MRP, LAPGL	Hands, Field Armor	Gear	1.5"
Black Adder Gunner	9	SK,FS	W/G:6	6	5/1	1	4+	4+	6+	MAC, LVB	MRP, LAPGL	Hands, Field Armor	Gear	1.5"
Striking Black Adder	8	SK, FS	W/G:6	6	5/1	1	4+	4+	6+	LBZ, LVB	MRP, LAPGL	Hands, Field Armor	Gear	1.5"
Pit Black Adder	9	SK,FS	W/G:6	6	5/1	1	4+	4+	6+	MSC, LVB	MRP, LAPGL	Hands, Field Armor	Gear	1.5"
Long Fang Adder	9	SK,FS	W/G:6	6	5/1	1	4+	4+	6+	LAC, LVB	MRP (Link), LAPGL	Hands, Field Armor	Gear	1.5"
Arena Pilot	+1	-	-	-	-	-	-	-	-	+MVB (Reach:1)	-	+Brawl:2	-	-

## ウォーターヴァイパー系 Water Viper

Manufacturer: Chindo-Slodge Industries / Mandeers Heavy Industries  
 Unit Type: Submersible Gear  
 Height: 4.7 meters / 15.4 ft  
 Weight: 7,320 kg / 16,138 lb

殆どの戦闘が乾いた陸地で発生するような惑星ではウォーターヴァイパーの需要は非常に限られていたが、南域共和国軍は沼地やジャングルの戦闘部隊を強化するために、本機の設計に多額の投資をした。SR(サイレントランニング)型は、ECMポッドを装備した隠密型で、タービンも航跡を抑えるために改造されている。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Water Viper	8	SK+, FS	W:6	7	5/1	1	4+	4+	6+	MFC, LSMG, LVB	LRP (Link), LAPGL	Hands, Sub	Gear	1.5"
Water Viper Gunner	9	SK, FS	W:6	7	5/1	1	4+	4+	6+	MAC, LSMG, LVB	LRP (Link), LAPGL	Hands, Sub	Gear	1.5"
Water Viper Brawler	10	SK, FS	W:6	7	5/1	1	4+	4+	6+	MGL, LSMG, LVB	LRP (Link), LAPGL	Hands, Sub	Gear	1.5"
SR Upgrade	+3	+SO	-	-	-	-	-	-	4+	-LVB, +LSG	-	+ECM, ECCM, Smoke, Stealth (Aux)	-	-

## デザートヴァイパー系 Desert Viper

Manufacturer: Mandeers Heavy Industries  
 Unit Type: Trooper Gear  
 Height: 4.7 meters / 15.4 ft  
 Weight: 7,120 kg / 15,697 lb

本機はノースのレーザーバックに似た構成で作られた簡素な設計のトルーパーギアだ。この型落ちギアは「安価で手軽に配備できる荒地用機」という狭い市場に適合したことで今日でも使用され続けている。また、改造が容易なヴァイパーのシャシーは発売当初から南域全体でテストベッドとしても使われてきた。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Desert Viper	9	SK, FS	W:5	7	5/1	1	4+	4+	6+	MGL, LVB	MRP, LAPGL	Hands	Gear	1.5"
Pit Viper	8	SK, FS	W:5	7	5/1	1	4+	4+	6+	MSC, LVB	MRP, LAPGL	Hands	Gear	1.5"
Hunting Viper	8	SK, FS	W:5	7	5/1	1	4+	4+	6+	MRF, LVB	MRP, LAPGL	Hands	Gear	1.5"
Viper Gunner	8	SK, FS	W:5	7	5/1	1	4+	4+	6+	MAC, LVB	MRP, LAPGL	Hands	Gear	1.5"
Rugged Terrain Upgrade	+1	-	-	-	-	-	-	-	-	+MCW	-	+Climber	-	-



## マンバMP系 Mamba MP

Manufacturer: Territorial Arms  
Unit Type: Military Police Gear  
Height: 4.5 meters / 14.8 ft  
Weight: 7,430 kg / 16,380 lb

MP(軍警察/憲兵)ギアは、人間、軽装甲車、ギアによる暴動を監視する部隊だ。彼らの主な武器はフラグキャノンで、状況に応じて非殺傷/殺傷用の弾丸を装填できる。このギアスケールのショットガンに加えて、重量級のターゲットに対応するためにパンツァーファウストを携行することが多い。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Mamba MP	10	GP+, SK	W/G:7	7	4/2	1	3+	3+	6+	MFC, MCW	MPZ, LAPGL	Hands, Agile, Airdrop, Shield, Brawl:1	Gear	1.5"
Brawler Mamba MP	11	GP, SK	W/G:7	7	4/2	1	3+	3+	6+	MAC/LGL, MCW	MPZ, LAPGL	Hands, Agile, Airdrop, Shield, Brawl:1	Gear	1.5"
Command Upgrade	+1	-	-	-	-	-	-	-	5+	-	-	+Comms, +ECCM (Aux)	-	-

## コブラMP系 Cobra MP

Manufacturer: Territorial Arms  
Unit Type: Military Police Gear  
Height: 5.0 meters / 16.4 ft  
Weight: 8,750 kg / 19,291 lb

MPギアは、メコンドミニオンやミリシャ連隊が活動している地域でよく見られる。メコン人にとって、このギアは彼らが作り上げたピースキーパー神話に等しい存在だ。MPギアは暴動鎮圧と盗賊狩りの両方に投入され、どちら任務でも重宝されている。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Cobra MP	12	GP+, SK	W/G:6	8	4/2	1	4+	4+	6+	LAC, MCW	HIM, MMG, HPZ	Hands, Airdrop, Shield, Brawl:1, React+	Gear	2"
Brawler Cobra MP	13	GP, SK	W/G:6	8	4/2	1	4+	4+	6+	HAC/LGL, MCW	HIM, MMG	Hands, Airdrop, Shield, Brawl:1, React+	Gear	2"
Hunting Cobra MP	13	GP, SK	W/G:6	8	4/2	1	4+	4+	6+	HRF, MCW	HIM, MMG	Hands, Airdrop, Shield, Brawl:1, React+	Gear	2"
Command Upgrade	+1	-	-	-	-	-	-	-	5+	-	-	+Comms, +ECCM (Aux)	-	-

## イグアナMP系 Iguana MP

Manufacturer: Territorial Arms  
Unit Type: Military Police Gear  
Height: 4.1 meters / 13.5 ft  
Weight: 5,236 kg / 11,543 lb

イグアナMPは、南域の主要な軍事基地だけではなく多くの小規模基地にも配備されている。本機は、狭い都市部で作戦を行うことの多い操縦士達から支持を集めている機体だ。イグアナの小型ボディは倉庫内や小さな路地での作戦に最適なのだ。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Iguana MP	8	GP+, SK	W/G:8	5	3/3	1	4+	3+	6+	MFC, MCW	LPZ, LAPGL	Hands, Agile, Airdrop, Shield, Brawl:1	Gear	1.5"
Iguana MP Gunner	8	GP, SK	W/G:8	5	3/3	1	4+	3+	6+	LAC, MCW	MSE, LPZ, LAPGL	Hands, Agile, Airdrop, Shield, Brawl:1	Gear	1.5"
Command Upgrade	+1	-	-	-	-	-	-	-	5+	-	-	+Comms, +ECCM (Aux)	-	-

## サラマンダー系 Salamander

Manufacturer: Mandeers Heavy Industries  
Unit Type: Light Trooper Gear  
Height: 4.4 meters / 14.4 ft  
Weight: 5,095 kg / 11,233 lb

本機は警察用ギアとして南域の都市国家で広く採用されている。サラマンダーはオートキャノンに懸架する副武装を標準装備しており、軍事的な任務にも用いられる。また、スピードと火力に定評があるためラリーギアとしても人気が高い。

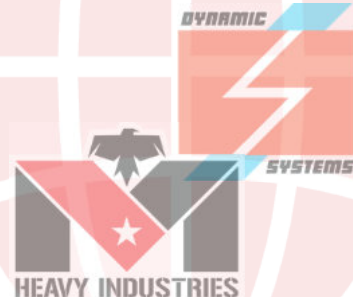


Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Salamander	7	GP+, SK, FS	W/G:8	5	3/3	1	4+	4+	6+	MAC/LFL, LCW (Brawl:1)	-	Hands, Agile	Gear	1.5"
Salamander Riotmaster	7	GP, SK, FS	W/G:8	5	3/3	1	4+	4+	6+	MAC/LFC, LCW (Brawl:1)	-	Hands, Agile	Gear	1.5"
Salamander Brawler	7	GP, SK, FS	W/G:8	5	3/3	1	4+	4+	6+	MAC/LGL, LCW (Brawl:1)	-	Hands, Agile	Gear	1.5"
Hunting Salamander	8	GP, SK, FS	W/G:8	5	3/3	1	4+	4+	6+	HRF, LCW (Brawl:1)	-	Hands, Agile	Gear	1.5"
Rugged Terrain Upgrade	+1	-	-	-	-	-	-	-	-	+MCW	-	+Climber	-	-

## ストリートヴァイパー系 Street Viper

Manufacturer: Mandeers Heavy Industries / Dynamic Systems  
Unit Type: Light Trooper Gear  
Height: 4.4 meters / 14.4 ft  
Weight: 5,100 kg / 11,244 lb

この低価格ギアには警察向けのオプション装備が用意されている。操縦席はダイナミックシステムズ社によってより人間工学に基づいた再設計が行われ、長時間の作戦においても非常に快適に過ごせるようになっている。本機は都市の民兵組織や、警察組織の交通管制用ユニットとしても人気がある。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Street Viper	7	GP, SK, FS	W/G:8	5	3/3	1	4+	4+	6+	LRF, LVB	LPZ	Hands, Agile, Brawl:1	Gear	1.5"
Viper Defender	7	GP, SK, FS	W/G:8	5	3/3	1	4+	4+	6+	LAC (AA), LVB	-	Hands, Agile, Brawl:1	Gear	1.5"
Riotmaster Viper	7	GP, SK, FS	W/G:8	5	3/3	1	4+	4+	6+	MFC, LVB	MPZ	Hands, Agile, Brawl:1	Gear	1.5"

## アスプ系

# Asp

Manufacturer: Territorial Arms  
 Unit Type: Light Trooper Gear  
 Height: 4.4 meters / 14.4 ft  
 Weight: 5,440 kg / 11,993 lb

アスプは低コストの駐屯用ギアとして特別に開発されその役割に特化している。アスプは歩兵のライフルをはじく程度の装甲しかないが、前面装甲だけはギア用火器にもある程度耐えられる補強がされている。にもかかわらず本機は“操縦士だけ早死にするイメージ”が強く、何人もの搭乗者を喪いながらその都度修復され戦線復帰してきた“長寿の”機体を形容する「アスプ臭い」という操縦士達のスラングが生まれた。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Asp	4	GP+, SK, FS	W/G:6	6	3/3	1	4+	4+	6+	LSMG (AI), LVB	LHG, LAPGL	Hands, Conscript	Gear	1.5"
Asp Gunner	5	GP+,SK,FS	W/G:6	6	3/3	1	4+	4+	6+	LAC, LVB	LHG, LAPGL	Hands, Conscript	Gear	1.5"
Brawler Asp	4	GP+, SK, FS	W/G:6	6	3/3	1	4+	4+	6+	LSMG (AI), LVB	LPZ, LAPGL	Hands, Conscript	Gear	1.5"

## アノリス系

# Anolis

Manufacturer: Territorial Arms  
 Unit Type: Recon Gear  
 Height: 3.9 meters / 12.8 ft  
 Weight: 5,238 kg / 11,548 lb

本機はテリトリアルアームズ社によってTN 1700年代に設計された偵察専用機の一つだ。意欲的なエンジニアが中心となって生まれた設計チームA12は、イエガーやその派生機で培った経験をもとに敵地の奥深くまで偵察可能な高機動機の設計を試みたのだ。これらの蓄積が今日の南域ギアの開発の基礎となっている。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Anolis	7	GP, RC, FS	W/G:7	4	3/3	1	4+	3+	4+	LRF, LVB	LRP, LHG	Hands, Agile, Sensors:36, TD, Comms, ECCM (Aux)	Gear	1.5"
Rugged Terrain Upgrade	+1	-	-	-	-	-	-	-	-	+MCW	-	+Climber	Gear	1.5"

## バシリスク系 Basilisk

Manufacturer: Territorial Arms  
Unit Type: Trooper Gear  
Height: 4.2 meters / 13.8 ft  
Weight: 5,210 kg / 11,486 lb

バシリスクはイエガーを素体に高度なセンサーや電子機器を増設したものだ。このセンサー群は、ロケットパックの間接射撃に非常に有効であり、トルーパーギアの選択肢に多様性を与える。現在ではより進化した電子戦ギアにその役割は取って代わられているが、導入コストを考えると、本機は選択肢にあがるだろう。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Basilisk	7	GP, RC, FS	W/G:7	6	3/3	1	4+	4+	5+	LAC, LVB	LRP, LHG, LAPGL	Hands, Sensors:24	Gear	1.5"
Basilisk Gunner	8	GP, RC, FS	W/G:7	6	3/3	1	4+	4+	5+	MAC, LVB	LRP, LAPGL	Hands, Sensors:24	Gear	1.5"
Striking Basilisk	7	GP, RC, FS	W/G:7	6	3/3	1	4+	4+	5+	LBZ, LVB	LRP, LAPGL	Hands, Sensors:24	Gear	1.5"
Blitz Basilisk	9	GP, RC, FS	W/G:7	6	3/3	1	4+	4+	5+	LAC, LVB	LATM (LA:2), LAPGL	Hands, Sensors:24	Gear	1.5"

## シルバースケール系 Siverscale

Manufacturer: Territorial Arms  
Unit Type: Recon Gear  
Height: 4.2 meters / 13.8 ft  
Weight: 4,890 kg / 10,781 lb

シルバースケールは、バシリスクを素体として高度な通信・電子戦システムを搭載したモデルだ。ターゲットデジグネーターを備えたセンサーアームが背面に搭載され、物陰にしながら隅々まで偵察が可能である。テリトリアルアームズ社はシルバースケールこそ現在のテラノヴァで最も優れた偵察ギアであると主張している。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Siverscale	9	GP, RC, FS	W/G:7	5	3/3	1	4+	4+	4+	LAC, LVB	LRP, LAPGL	Hands, Comms, ECM+ (Aux), ECCM (Aux), Sensors:24, TD, Sensor Boom	Gear	1.5"

## イグアナ系 Iguana

Manufacturer: Territorial Arms / Skavara Heavy Industries  
 Unit Type: Recon Gear  
 Height: 4.1 meters / 13.5 ft  
 Weight: 5,100 kg / 11,244 lb

本機は登場以来、非常に成功した設計であることを証明し続けている。イグアナは同盟戦争において、偵察用、戦闘用、特務用のギアとして幅広く活躍した。このギアは非常に柔軟性に優れるため指揮官機としても使用される。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Iguana	10	RC+, FS	W/G:8	5	3/3	1	4+	3+	3+	LSMG, LVB	LRP	Hands, Agile, Comms, ECM, ECCM (Aux), Sensors:24 (Aux), TD (Aux)	Gear	1.5"
Iguana Gunner	10	RC, FS	W/G:8	5	3/3	1	4+	3+	3+	LAC, LVB	LRP	Hands, Agile, Comms, ECM, ECCM (Aux), Sensors:24 (Aux), TD (Aux)	Gear	1.5"
Recon Iguana	10	RC, FS	W/G:8	5	3/3	1	4+	3+	3+	LRF, LVB	LRP	Hands, Agile, Comms, ECM, Sensors:36 (Aux)	Gear	1.5"
Hunting Iguana	11	RC, FS	W/G:8	5	3/3	1	4+	3+	3+	MRF, LVB	LRP	Hands, Agile, Comms, ECM, TD (Aux)	Gear	1.5"
Striking Iguana	10	RC, FS	W/G:8	5	3/3	1	4+	3+	3+	LBZ, LVB	LRP	Hands, Agile, Comms, ECM, TD (Aux)	Gear	1.5"
Chatterbox Iguana	10	RC, FS	W/G:8	5	3/3	1	4+	3+	3+	LSMG, LVB	-	Hands, Agile, ECM, ECCM, SP:+1, Comms, SatUp	Gear	1.5"
Black Box Iguana	11	RC, FS	W/G:8	5	3/3	1	4+	3+	3+	LAC, LVB	LPZ	Hands, Agile, Comms, ECM+, ECCM, Sensors:36 (Aux), TD (Aux)	Gear	1.5"
Lidded Iguana	11	RC,SO	W/G:8	5	3/3	1	4+	3+	3+	LAC, LVB	-	Hands, Agile, TD, Comms, ECCM, Sensors:36 (Aux), Stealth (Aux), Vet	Gear	1.5"
Rapier Iguana	10	RC, SK	W/G:8	5	3/3	1	4+	3+	3+	LSMG, LVB (Precise)	-	Hands, Agile, Brawl:1, Field Armor, Comms, Vet	Gear	1.5"

## パライグアナ系 Para Iguana

Manufacturer: Territorial Arms  
 Unit Type: Airdroppable Recon Gear  
 Height: 4.1 meters / 13.5 ft  
 Weight: 5,310 kg / 11,707 lb

本機はTN1894年から運用され、過酷な特殊作戦や脱出作戦を成功させたことで小型機であっても危険度の高い仕事ができることを証明した。しかし、これらの成功は操縦士訓練が厳しいものであった事に起因している。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Para Iguana	11	RC+, FS	W/G:8	5	3/3	1	4+	3+	4+	LAC/LGL, LSG	-	Hands, Agile, Airdrop, Comms, ECM, ECCM, TD (Aux)	Gear	1.5"
Para Iguana Gunner	11	RC,FS	W/G:8	5	3/3	1	4+	3+	4+	MAC, LSG	-	Hands, Agile, Airdrop, Comms, ECM, ECCM, TD (Aux)	Gear	1.5"
Para Striking Iguana	10	RC,FS	W/G:8	5	3/3	1	4+	3+	4+	LBZ, LSG	-	Hands, Agile, Airdrop, Comms, ECM, ECCM, TD (Aux)	Gear	1.5"



## フェデランス系 Fer de Lance

Manufacturer: SRWI / Dynamic Systems  
 Unit Type: Strike Gear  
 Height: 4.7 meters / 15.4 ft  
 Weight: 7,220 kg / 15,917 lb

フェデランスはサイドワインダーのシャシーをベースに、ダイヤモンドバックで使用されるアクチュエーターや戦闘用コンピューターシステムなどを流用して内部構造を変更したモデルだ。本機は様々な武器を搭載しており、現行モデルは「最強」の呼び名に相応しいエレガントな戦闘ギアと言える。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Fer de Lance	13	SK+, FS	W/G:7	7	4/2	1	3+	3+	5+	MRF, LVB (Precise)	LATM, LAPGL	Hands, Agile, Airdrop, Vet, Brawl:1	Gear	1.5"
Slashing Fer de Lance	14	SK, FS	W/G:7	7	4/2	1	3+	3+	5+	MRF, LVB (Precise)	MATM (LA:2), LAPGL	Hands, Agile, Airdrop, Vet, Brawl:1	Gear	1.5"
Force Fer de Lance	13	SK, FS	W/G:7	7	4/2	1	3+	3+	5+	LPL, LVB (Precise)	LAPGL	Hands, Agile, Airdrop, Vet, Brawl:1	Gear	1.5"
Command Fer de Lance	13	SK, FS	W/G:7	7	4/2	1	3+	3+	4+	MRF, LVB (Precise)	LGM, LAPGL	Hands, Agile, Airdrop, Vet, Brawl:1, ECCM, Comms, SatUp (Aux)	Gear	1.5"

## ギラ系 Gila

Manufacturer: Territorial Arms  
 Unit Type: Strike Gear  
 Height: 4.1 meters / 13.5 ft  
 Weight: 6,125 kg / 13,503 lb

大成功を取めたイグアナの改良型として開発されたギラは、イグアナのライトトルーパーとしての能力と、潜在的な殺傷能力に焦点を当てて再設計されている。通常型のギラは最新型ヘビーサブマシンガンとパレル懸架式のフラグキャノンを装備している。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Gila	11	SK+, FS	W/G:7	6	3/3	1	4+	3+	5+	HSMG/LFC, LVB (Precise)	LRP, MPZ, LFL	Hands, Agile, Brawl:1, Vet, Field Armor	Gear	1.5"
Hunting Gila	11	SK, FS	W/G:7	6	3/3	1	4+	3+	5+	MRF, LVB (Precise)	LRP, LPZ, LFL	Hands, Agile, Brawl:1, Vet, Field Armor	Gear	1.5"
Barbed Upgrade	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-LRP, +MRP	-	-	-

## カメレオン系 Chameleon

Manufacturer: Territorial Arms Skunk Works  
 Unit Type: Stealth Gear  
 Height: 4.1 meters / 13.5 ft  
 Weight: 5,010 kg / 11,045 lb

カメレオンは、その名の通り姿を消すことを目的とした特務ギアだ。一見すると装甲板をブロック化したイグアナの改修型に見える。しかし、高度な電子機器や複雑な操縦席を見ることができるならばその印象はすぐに消えてしまうだろう。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Chameleon	12	SO+, RC	W/G:8	5	3/3	1	3+	3+	3+	LSMG (Silent), LAC, LVB	LRP	Hands, Agile, Airdrop, Comms, ECM+, ECCM (Aux), TD, Vet, Sensors:24 (Aux), Stealth (Aux)	Gear	1.5"
Chameleon Gunner	13	SO+, RC	W/G:8	5	3/3	1	3+	3+	3+	LSMG (Silent), MAC, LVB	LRP	Hands, Agile, Airdrop, Comms, ECM+, ECCM (Aux), TD, Vet, Sensors:24 (Aux), Stealth (Aux)	Gear	1.5"
Hunting Chameleon	13	SO, RC	W/G:8	5	3/3	1	3+	3+	3+	MRF (Silent), LSMG (Silent), LVB	LRP	Hands, Agile, Airdrop, Comms, ECM+, ECCM (Aux), TD, Vet, Sensors:24 (Aux), Stealth (Aux)	Gear	1.5"
Striking Chameleon	12	SO, RC	W/G:8	5	3/3	1	3+	3+	3+	LBZ, LSMG (Silent), LVB	LRP	Hands, Agile, Airdrop, Comms, ECM+, ECCM (Aux), TD, Vet, Sensors:24 (Aux), Stealth (Aux)	Gear	1.5"



## スネークアイブラックマンバ系 Snakeeye Black Mamba

Manufacturer: Territorial Arms Skunk Works  
 Unit Type: Stealth Gear  
 Height: 4.6 meters / 15.1 ft  
 Weight: 6,170 kg / 13,603 lb

ブラックマンバのスネークアイ型は、隠密作戦、暗殺、雷撃戦のために設計された高性能なステルスギアだ。ハイブリッド動力が採用され、操縦士はいつでもエンジンタービンを停止しバッテリーを使用する「ウィスパー」モードに切り替えることができる。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Snakeeye	13	SO+, SK	W/G:7	7	4/2	1	3+	3+	5+	LLC, LVB	-	Hands, Agile, Airdrop, Vet, Stealth (Aux)	Gear	1.5"
Snakeeye Firestorm	14	SO,SK	W/G:7	7	4/2	1	3+	3+	5+	MRL, LVB	-	Hands, Agile, Airdrop, Vet, Stealth (Aux)	Gear	1.5"

## グリーンマンバ系 Green Mamba

Manufacturer: Territorial Arms Skunk Works  
 Unit Type: Stealth Gear  
 Height: 4.6 meters / 15.1 ft  
 Weight: 5,960 kg / 13,140 lb

グリーンマンバもまた、優れたステルスギアだ。本機は性能とコストを両立させるために、従来型の武器システムを採用している。その大きな利点として、武器の充電が不要で必要な弾薬がテラノヴァのどこでも手に入ることが挙げられるだろう。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Green Mamba	12	SO+, SK	W/G:7	7	4/2	1	3+	3+	5+	MAC, LVB	LRP	Hands, Agile, Airdrop, Vet, Stealth (Aux)	Gear	1.5"
Green Mamba Gunner	13	SO, SK	W/G:7	7	4/2	1	3+	3+	5+	HAC, LVB	LRP	Hands, Agile, Airdrop, Vet, Stealth (Aux)	Gear	1.5"
Striking Green Mamba	11	SO, SK	W/G:7	7	4/2	1	3+	3+	5+	LBZ, LVB	LRP	Hands, Agile, Airdrop, Vet, Stealth (Aux)	Gear	1.5"



## ボア系 Boa

Manufacturer: Mandeers Heavy Industries / Neil Motorworks  
 Unit Type: Fire Support Gear  
 Height: 4.8 meters / 15.8 ft  
 Weight: 9,100 kg / 20,062 lb

ボアには興味深い過去がある。当初、南域軍ではパイソンが正規採用されたため、ボアの採用は見送られた。しかし、アリーナでの輝かしい戦績の評判と、ニコールとヒューマニストアライアンスの技術者が施した出力強化によって、この獣は再び墓場から蘇ることとなった。今日では、様々な派閥の操縦士が、多くの戦場で自信を持って本機を使用している。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Boa	15	SK,FS	W/G:5	9	5/1	1	4+	5+	6+	HAC, MVB (Reach:1)	MRP, LGM, HMG	Hands, React+	Gear	2"
Striking Boa	14	SK,FS	W/G:5	9	5/1	1	4+	5+	6+	MBZ, MVB (Reach:1)	MRP, LGM, HMG	Hands, React+	Gear	2"
Firestorm Boa	16	SK, FS	W/G:5	9	5/1	1	4+	5+	6+	MRL, MVB (Reach:1)	MRP, LGM, HMG	Hands, React+	Gear	2"
Long Fang Upgrade	+1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-LGM, +MFM	-	-	-
Melee Swap	+0	-	-	-	-	-	-	-	-	-MVB (Reach:1), +MCW (Reach:1, Demo:4)	-	-	-	-
Arena Pilot	+1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	+Brawl:2	-	-

## パイソン系 Python

Manufacturer: Mandeers Heavy Industries  
 Unit Type: Fire Support Gear  
 Height: 4.8 meters / 15.8 ft  
 Weight: 8,356 kg / 18,422 lb

本機は、マンディアスヘビーインダストリーが南域軍のために開発した大型ギア実験機の最終モデルだ。「コンストラクターズ/獲物を締め殺す大ヘビ」と呼ばれるこのシリーズは、その設計にノースのレーザーバックの影響を受けている。2系統あった最終実験機はそれぞれ「パイソン」「ボア」と名付けられ、どちらも歴史に名を残している。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Python	13	GP, SK, FS	W/G:6	8	3/3	1	4+	4+	6+	HAC, LVB	MRP, MAR, LGM	Hands, React+	Gear	2"

## コブラ系 Cobra

Manufacturer: Territorial Arms  
 Unit Type: Fire Support Gear  
 Height: 5.0 meters / 16.4 ft  
 Weight: 8,990 kg / 19,820 lb

徹底的に武装し、それに見合った装甲を持つコブラは、ASTの主要な火力支援ギアだ。高度なモジュール化が施されたコブラは、様々な状況に応じた運用が可能である。その擽猛さからノースのギアの操縦士の多くは、コブラを見かけると侵攻作戦の前兆であると考えている。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Spitting Cobra	13	SK, FS	W/G:6	8	4/2	1	4+	4+	6+	HAC, LVB	MRP, MAR, LGM, MMG	Hands, React+	Gear	2"
Striking Cobra	12	SK, FS	W/G:6	8	4/2	1	4+	4+	6+	MBZ, LVB	MRP, MMG	Hands, React+	Gear	2"
Junglemower Cobra	13	SK, FS	W/G:6	8	4/2	1	4+	4+	6+	HRC, LVB	MAR, LGM, MMG	Hands, React+	Gear	2"
Long Fang Cobra	13	SK, FS	W/G:6	8	4/2	1	4+	4+	6+	HAC, LVB	MRP, LFG, MMG	Hands, React+	Gear	2"
Bushmaster Cobra	13	SK, FS	W/G:6	8	4/2	1	4+	4+	6+	HRC, LVB	LFG, MMG	Hands, React+	Gear	2"
Artillery Cobra	14	SK, FS	W/G:6	8	4/2	1	4+	4+	6+	HAC, LVB	MFM, MMG	Hands, React+, CBS, Sensors:24 (Aux)	Gear	2"
Slashing Cobra	14	SK, FS	W/G:6	8	4/2	1	4+	4+	6+	HAC, LVB	MATM, LGM, MMG	Hands, React+	Gear	2"
Flame Cobra	14	SK, FS	W/G:6	8	4/2	1	4+	4+	6+	HFL, LVB	MAPR (Fire:2), MAR (Fire:2), LGM, MMG	Hands, React+, Resist:F	Gear	2"
Razor Fang Upgrade	+1	-	-	-	-	-	-	-	5+	-	-	+Comms, +SatUp	-	-

## キングコブラ系 King Cobra

Manufacturer: Territorial Arms Skunk Works  
 Unit Type: Heavy Assault Gear  
 Height: 5.2 meters / 17.2 ft  
 Weight: 10,120 kg / 22,311 lb

キングコブラは、これまでに作られたギアの中で最も強力なものの一つとされており、南域軍の兵器の中でも最も破壊的な武器の一つであることを実戦で繰り返し証明してきた。重厚な装甲と強力かつ柔軟な武装により、突撃用ギアとしても火力支援用ギアとしても高い性能を発揮できる。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
King Cobra	20	SK, FS	W/G:5	9	4/2	2	3+	4+	6+	MPA, MVB	MRP, LAR, LGM, HMG, MAPGL	Hands, Vet, Brawl:1	Gear	2"
King Cobra Gunner	19	SK, FS	W/G:5	9	4/2	2	3+	4+	6+	HRC, MVB	MRP, LAR, LGM, HMG, MAPGL	Hands, Vet, Brawl:1	Gear	2"
Hooded King Cobra	20	SK, FS	W/G:5	9	4/2	2	3+	4+	6+	MLC, MVB	MRP, LAR, LGM, HMG, MAPGL	Hands, Vet, Brawl:1	Gear	2"



## ドレイク系 Drake

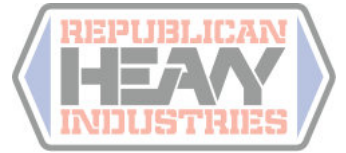


Manufacturer: Avesta Group  
 Unit Type: Gear-Strider  
 Height: 9.7 meters / 31.8 ft  
 Weight: 57,500 kg / 126,766 lb

動く兵器庫、あらゆるターゲットを破壊可能な巨体。ASTの多くの兵器と同様にドレイクは技術と設計が生み出した驚異の産物だ。直協支援や拠点攻撃のために使用されるこのストライダーの恐るべき攻撃力は、様々な防御手段を備えた高い防御力により支えられている。

Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Drake	27	FS	W/G:6	10	5/3	3	4+	5+	5+	HBZ (Apex, Precise), HFL, HFC (T, Auto), HSG (Reach:1)	MAR (Link), MABM	Hands, Brawl:2, Shield, Resist:F, AMS	Strider	3"
Junglemower Drake	28	FS	W/G:6	10	5/3	3	4+	5+	5+	HRC (Apex), HFL, HFC (T, Auto), HSG (Reach:1)	MAR (Link), MABM, MGM	Hands, Brawl:2, Shield, Resist:F, AMS	Strider	3"
Force Drake	29	FS	W/G:6	10	5/3	3	4+	5+	5+	MPL (Link), HFL, HFC (T, Auto), HSG (Reach:1)	MAR (Link), MABM	Hands, Brawl:2, Shield, Resist:F, AMS	Strider	3"
Blazing Drake	30	FS	W/G:6	10	5/3	3	4+	5+	5+	HRL (Link), MGL, HFL, HFC (T, Auto), HSG (Reach:1)	MAR (Link)	Hands, Brawl:2, Shield, Resist:F, AMS	Strider	3"
Fang Upgrade	+1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-MABM, +HRP (Link)	-	-	-
Command Upgrade	+2	-	-	-	-	-	-	-	4+	-	-	+Comms, +SatUp, +ECCM	-	-





## ナーガ系 Naga

Manufacturer: Republican Heavy Industries  
 Unit Type: Fire Support Strider  
 Height: 7.2 meters / 23.6 ft  
 Weight: 15,340 kg / 33,819 lb

ナーガは現在の南域軍における主要なストライダーの1つであり、ほとんどの軍事施設で防衛任務に就いている。登場以来、優れた性能を発揮しており同盟戦争ではその強力な誘導ミサイルがCEFのホバータンクに対して大きな効果をあげてその価値を証明した。地上走行モードは戦闘中の高速移動や戦場への展開に使用され、脚部が倒れ込むことで後部にある車輪が接地し、戦闘装甲車両のように移動する。

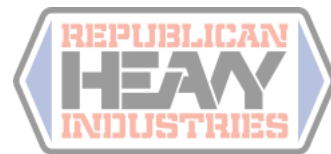


Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Naga	21	FS+	W/G:7	9	4/4	2	4+	5+	5+	HMG (Apex)	2 x MATMs, LCW	TD (Aux), Sensor Boom (Aux)	Strider	2
Long Fang Naga	19	FS	W/G:7	9	4/4	2	4+	5+	5+	HMG (Apex)	2 x LFGs, LCW	TD (Aux), Sensor Boom (Aux)	Strider	2
Barbed Naga	19	FS	W/G:7	9	4/4	2	4+	5+	5+	HMG (Apex)	2 x HRPs, LCW	TD (Aux), Sensor Boom (Aux)	Strider	2
Hunting Naga	21	FS	W/G:7	9	4/4	2	4+	5+	5+	HMG (Apex)	2 x MLCs, LCW	TD (Aux), Sensor Boom (Aux)	Strider	2"
Tusked Naga	19	FS	W/G:7	9	4/4	2	4+	5+	5+	HMG (Apex)	MATM (Precise), LCW	TD (Aux), Sensor Boom (Aux)	Strider	2"
Brawler Naga	21	FS	W/G:7	9	4/4	2	4+	5+	5+	HMG (Apex)	2 x HGLs, LCW	TD (Aux), Sensor Boom (Aux)	Strider	2"
Command Naga	21	FS	W/G:7	9	4/4	2	4+	5+	4+	HMG (Apex)	MATM, LCW	SP:+1, ECM, ECCM (Aux), Comms, SatUp, TD (Aux), Sensor Boom (Aux)	Strider	2"
Hooded Upgrade*	+1	-	-	-	-	-	-	-	-	-HMG (Apex), +LLC	-	-	-	-
Spark Upgrade*	+1	-	-	-	-	-	-	-	-	-HMG (Apex), +LPA	-	-	-	-
Flame Upgrade*	+0	-	-	-	-	-	-	-	-	-HMG (Apex), +MFL	-	-	-	-

\*上記3つのアップグレードのうち、どちらか1つだけを選択できます。



”ロングファンク型ナーガ”の地上走行モード



## ハイドラ系 Hydra

Manufacturer: Republican Heavy Industries  
 Unit Type: Submersible Fire Support Strider  
 Height: 7.2 meters / 23.6 ft  
 Weight: 46,250 kg / 101,964 lb

ハイドラは、南域部の湿地帯でも活動できる特殊なストライダーである。ヒューマニストアライアンス、イースタンサンエミレーツ、メコンなど南域ジャングルや湿地帯に配備されており、待ち伏せ攻撃に使用される。これらの地域で多くの敵操縦士が最後に目にするのは、何の前触れもなく沼地から上昇してくるハイドラの姿だといわれている。

Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Hydra	30	FS+	W/G:6	10	5/3	3	4+	5+	4+	MTG, LRC (Link)	MGL (T), MRF (T), HIM (T), MCW	Sub, ECM, Sensor Boom (Aux)	Strider	2"

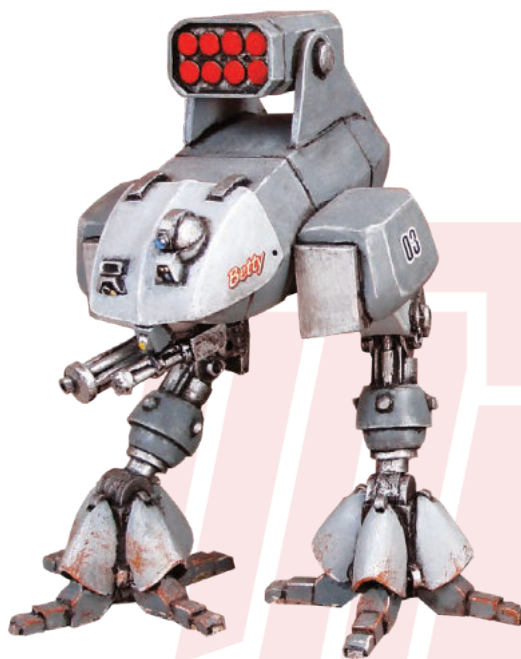




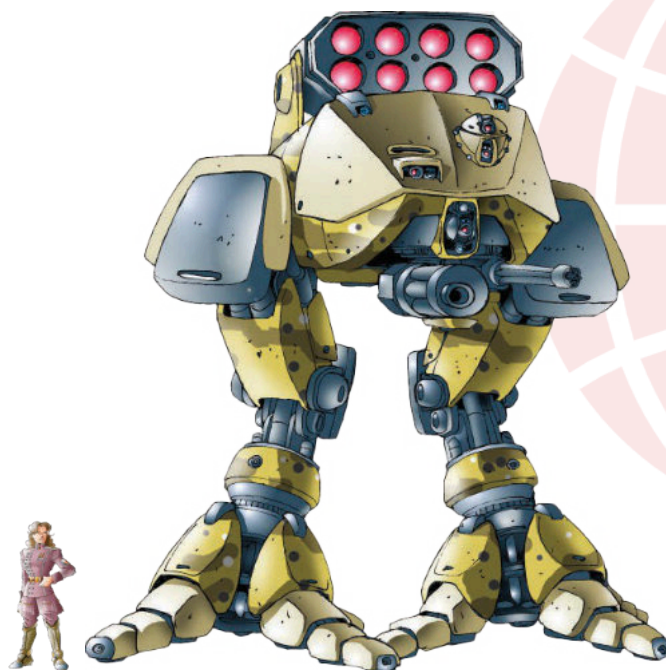
## サジタリウス系 Sagittarius

Manufacturer: Allied Defense Works  
 Unit Type: Fire Support Strider  
 Height: 8.9 meters / 29.2 ft  
 Weight: 24,790 kg / 54,653 lb

サジタリウスは重装甲の武器プラットフォームで強力な火力を発揮する。本機には、対人、対装甲、対ギア、砲撃など用途に応じた様々な装備仕様が存在する。またロケットやミサイルを使用しない最先端の光学兵器プラットフォームとして運用される仕様まである。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Sagittarius	28	FS+	W:6	11	5/3	3	4+	5+	4+	LRC, HMG	HABM, MCW	Sub, ECM	Strider	3"
Venomous Sagittarius	33	FS	W:6	11	5/3	3	4+	5+	4+	LRC, HMG	3 x HARs, MCW	Sub, ECM	Strider	3"
Barbed Sagittarius	27	FS	W:6	11	5/3	3	4+	5+	4+	LRC, HMG	HRP (Apex), MCW	Sub, ECM	Strider	3"
Spark Sagittarius	30	FS	W:6	11	5/3	3	4+	5+	4+	LRC, HMG	MPA (Link), MRP (Link), MCW	Sub, ECM	Strider	3"
Force Sagittarius	28	FS	W:6	11	5/3	3	4+	5+	4+	LRC, HMG	MPL (Link), MCW	Sub, ECM	Strider	3"



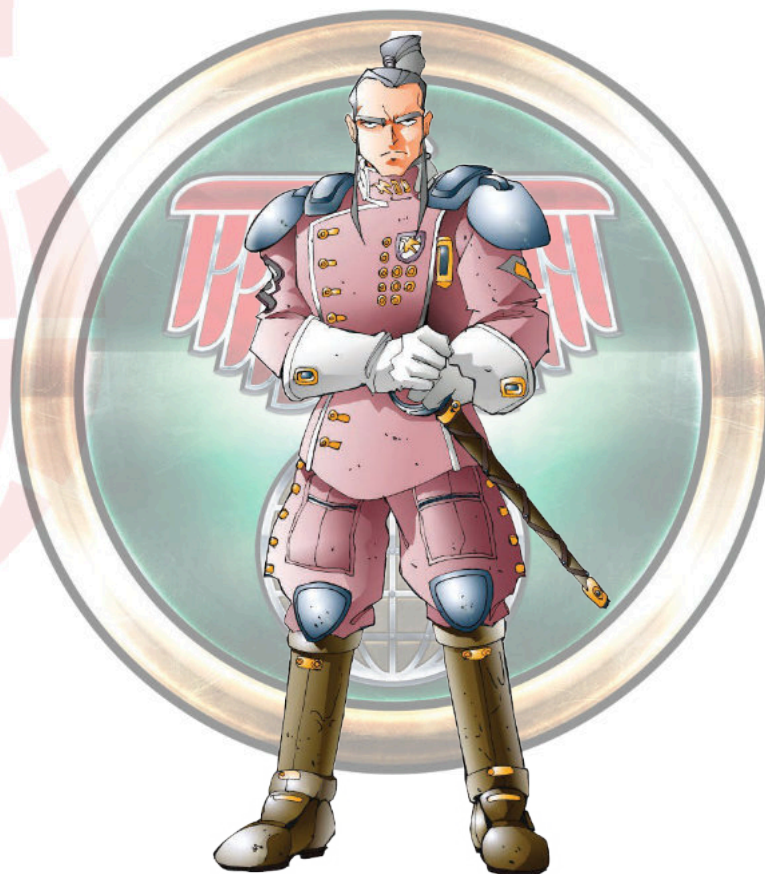
## ファイアドラゴン系 Fire Dragon

Manufacturer: HA Armor Werks  
Unit Type: Fire Support Strider  
Height: 4.8 meters / 15.8 ft  
Weight: 38,900 kg / 85,760 lb

サウスのドラゴンシリーズは、テラノヴァで最も成功したストライダー設計方式のひとつだ。重厚な装甲と恐るべき武器の数々で、ターゲットをスクラップにする能力を備えている。ヒューマニストアライアンスによって設計開発され、その成功はA S Tの全軍ですぐに採用された。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Fire Dragon	28	FS+	W/G:6	11	5/3	3	3+	6+	5+	MFL, LAC (R, Auto), LAC (L, Auto)	HRP (T, Precise), MCW	AMS, Stable, Lumbering	Strider	2"
Water Dragon	29	FS	W/G:6	11	5/3	3	3+	6+	5+	MSC, LAC (R, Auto), LAC (L, Auto)	MFM (T, Link), MCW	Sub, Stable, Lumbering	Strider	2"
Force Dragon	32	FS	W/G:6	11	5/3	3	3+	6+	5+	MPL (T), MPA (T, AA), LAC (R, Auto), LAC (L, Auto)	MCW	Stable, Lumbering	Strider	2"



## ハタイロイ系 Hetairoi

Manufacturer: Humanist Alliance  
 Unit Type: Hovertank  
 Height: 3.4 meters / 11.2 ft  
 Weight: 35,170 kg / 77,537 lb

ハタイロイはヒューマニストアライアンスが設計した兵器だがASTにも採用されている。本機はテラノヴァ製の戦闘用ホバ一車輛の頂点ともいえる存在だ。戦闘プラットフォームとして他に類を見ないほどの機動性、敏捷性、火力を備えている。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Hetairoi	24	FS+	H:9	10	4/4	2	4+	4+	5+	LLC (T)	HRC (T), MRP (T)	Airdrop, Jump Jets:2 (Aux)	Vehicle	2"
Hetairoi Spark	25	FS	H:9	10	4/4	2	4+	4+	5+	LLC (T)	MPA (T), MRP (T)	Airdrop, Jump Jets:2 (Aux)	Vehicle	2"
Long Fang Hetairoi	25	FS	H:9	10	4/4	2	4+	4+	5+	LLC (T)	MFG (T), MRP (T)	Airdrop, Jump Jets:2 (Aux)	Vehicle	2"
Force Hetairoi	25	FS	H:9	10	4/4	2	4+	4+	5+	LLC (T)	MPL (T), MRP (T)	Airdrop, Jump Jets:2 (Aux)	Vehicle	2"
Command Hetairoi	26	FS	H:9	10	4/4	2	4+	4+	4+	LLC (T)	HRC (T)	Airdrop, Jump Jets:2 (Aux), Comms, SatUp, ECM, ECCM (Aux)	Vehicle	2"



ロングファンク型



スパーク型



## ヴィシゴース系 Visigoth

Manufacturer: Republican Tank Arsenal  
 Unit Type: Main Battle Tank  
 Height: 3.4 meters / 11.2 ft  
 Weight: 58,300 kg / 128,530 lb

南域軍の主力戦車は1世紀半以上にわたり、信頼性が高く強力なヴィシゴースが運用されている。主武装は140mm戦車砲で、オプションを追加することで汎用性を高めている。ヴィシゴースはTN1786年に就役して以来、南域共和国が戦ったほとんどの主要な戦闘に参加している。下位機能のほとんどは自動化され、重要な意思決定は2人の乗組員に委ねられている。カーン型コマンドタンクには多くの司令官が羨む電子装備が施されている。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Visigoth	36	FS	G:4	12	6/2	3	4+	6+	6+	LLC (T, AA), MRP (R), MRP (L)	HTG (T, Precise), HAC (T), HAPGL	Offroad, Smoke, Field Armor	Vehicle	1"
Blitz Visigoth	34	FS	G:4	12	6/2	3	4+	6+	6+	LLC (T, AA), MRP (R), MRP (L)	LTG (T, Precise, Link), MRC (T), HAPGL	Offroad, Smoke, Field Armor	Vehicle	1"
Visigoth Khan	38	FS	G:4	12	6/2	3	4+	6+	5+	LLC (T, AA), MRP (R), MRP (L)	HTG (T, Precise), HAC (T), HAPGL	Offroad, Smoke, Field Armor, ECM, ECCM (Aux), Comms (Aux)	Vehicle	1"



カーン型



ブリッツ型

## アルテミス系 Artemis

Manufacturer: Republican Tank Arsenal  
Unit Type: Anti-Aircraft Tank  
Height: 2.8 meters / 9.2 ft  
Weight: 54,376 kg / 119,879 lb

アルテミスは、頑丈なフィールドエア インターディクションプラットフォーム/野外対空迎撃装備だ。強化されたターゲティングコンピューターにより、移動中でも正確な射撃が可能で、空爆や長距離砲撃に対する生存率を高めることができる。また、これらの対空砲は対ギア戦闘においても十分に威力を発揮するだろう。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Artemis	25	FS	G:4	11	4/4	3	4+	6+	6+	2 x HACs (T, AA, Burst:2)	-	Offroad, Smoke	Vehicle	1"

## タイタン系 Titan

Manufacturer: Marshall Avionics  
Unit Type: Attack Chopper  
Height: 3.6 meters / 11.8 ft  
Weight: 17,000 kg / 37,479 lb

「タイタン」は攻撃ヘリに分類され、精鋭歩兵部隊の空輸によく使用される。「貨物」を無事に届けた後は、地上に航空支援を行うか、他の任務のために戦場を離脱する。タイタンの目撃はすなわち地上攻撃の到来を告げるシグナルと言える。

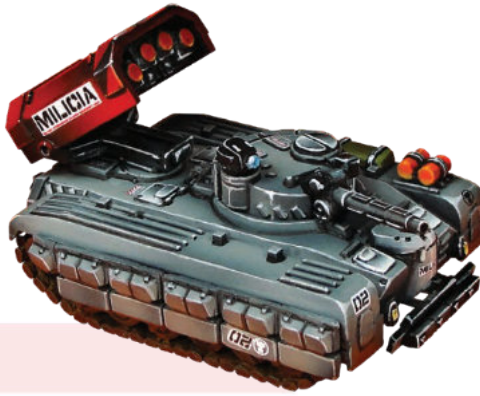


Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Titan	20	FS	H:9	8	4/4	2	4+	4+	5+	LRC (AA)	2 x MATMs, 2 x MRPs	Agile, TD, VTOL, Transport: 1 Squad	Vehicle	2"

## フン系 Hun

Manufacturer: Various  
 Unit Type: Light Tank  
 Height: 2.6 meters / 8.5 ft  
 Weight: 24,500 kg / 54,013 lb

南域軍の主力軽戦車である「フン」は信頼性が高く余裕のある設計をしている。その汎用性の高さから、1世紀以上にわたってASTの一部ともいえる装備となっている。柔軟な基本設計は前線の戦闘ユニットから重装甲の兵員輸送まで、様々な役割に対応する。派生兵器には砲撃用ミサイルを装備したバリスタ型、間接支援重砲のオストゴス型、都市型戦闘車両のヒッタイト型、ドローン運用母艦になるリコン型がある。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Hun	14	SK+, FS	G:6	8	5/3	1	4+	5+	6+	LLC (T, AA, Auto)	HRF (T), MAPGL, MAR (T)	Amphib, Offroad, Smoke	Vehicle	1"
Recon Hun*	15	RC, FS	G:6	8	5/3	1	4+	5+	4+	LLC (T, AA, Auto)	HRF (T)	Amphib, Offroad, Smoke, Comms, ECCM, Transport: 3 Drones**	Vehicle	1"
Ballista Hun	14	SK, FS	G:6	8	5/3	1	4+	5+	6+	-	MAM (T)	Amphib, Offroad, Smoke	Vehicle	1"
Ostrogoth	13	SK, FS	G:6	8	5/3	1	4+	5+	6+	-	MAG (T)	Amphib, Offroad, Smoke	Vehicle	1"
Hittite	9	GP,SK,FS	G:6	8	5/3	1	4+	5+	6+	HMG (L, Link, Auto), HMG (R, Link, Auto)	HFL (T, Apex)	Amphib, Offroad, Smoke Transport: 2 Squads	Vehicle	1"

\*Recon Hunのコストには、種類を選択できる3機分の「Universal Drone」のコストが含まれています。これらの3機のドローンは、独立した1アクションのモデルとしてRecon Hunと同じCGに配置されます。(※同じCGならばユニットを分けることもできます。)

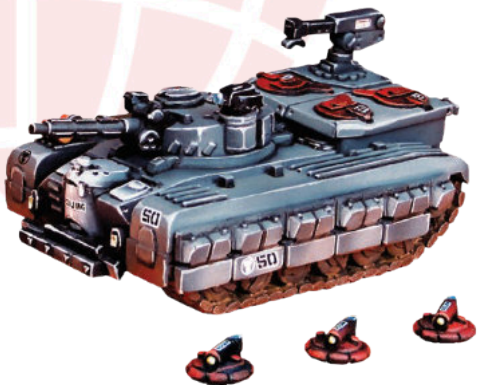
\*\*Recon Hunに付属する3機のドローンは、Universal Droneリストの下に記されたドローンの数制限にカウントされません。



砲撃用ミサイル"バリスタフン"



軽自走砲"オストゴス"



ドローン母艦"リコンフン"



都市型戦闘車両"ヒッタイト"

## カイマン系 Caiman

Manufacturer: Brok Enterprises  
Unit Type: APC  
Height: 2.7 meters / 8.9 ft  
Weight: 14,210 kg / 31,328 lb

カイマンは頑丈な履帯式車両で、全体的に優れた装甲保護を備えており大量配備が可能なほど量産性が高い。南域には多くの湿地帯があるため、本機は水陸両用車輛として設計されている。カイマンは確固たる評価を得ており、TN1829年に導入されて以来、南域のあらゆる紛争で使用されている。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Caiman	6	GP+, SK, FS	G:7	6	4/2	1	5+	4+	6+	MAC (T), LMG (T)	-	Amphib, Transport: 1 Squad	Vehicle	1"
Crocodile	7	GP, SK, FS	G:7	6	4/2	1	5+	4+	6+	-	HRP (T)	Amphib, Transport: 1 Squad	Vehicle	1"
Medical Caiman	5	GP, SK, FS	G:7	6	4/2	1	5+	4+	6+	-	-	Amphib, Medic, Transport: 1 Squad	Vehicle	1"
Command Upgrade*	+2	-	-	-	-	-	-	-	5+	-	-	+Comms, +SatUp, +ECM, +ECCM (Aux)	-	-

\*Medical CaimanはCommand Upgradeを選択できません。

## Lizard Rider

Manufacturer: N/A  
Unit Type: Mounted Beast  
Height: 3.6 meters / 11.8 ft  
Weight: 800 kg / 1,764 lb

リザードライダーは個性的な兵種だ。彼らの騎乗するテラノヴァの爬虫類はとても大きく攻撃的であり、人間の腕を簡単に噛みちぎることができる。騎手たちは非常に有能なため家猫のようにこのトカゲの喉を撫でようとはしないのだ。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Lizard Rider	4	GP+, RC	1:7	3	2/1	1	4+	4+	6+	MIW, LIWL, HICW	-	Agile	Cavalry	1"
Lizard Rider Anti-Tank	4	GP, RC	1:7	3	2/1	1	4+	4+	6+	LIW, HICW	LAVM	Agile	Cavalry	1"
Lizard Rider Observer	3	GP, RC	1:7	3	2/1	1	4+	4+	5+	MIW, HICW	-	Agile, Comms	Cavalry	1"
Team Upgrade*	+1	-	-	-	3/3	-	-	-	-	-	-	-	-	-

\*1インチヘックススペースに1モデルのフィギュアを配置します。チームアップグレードは40mm円形ベースに3モデルになります。

# PEACE RIVER



HEAVY  
GEAR  
BLITZ!

» 140 «

## ザプロダクト/製品

「お前たちに何が必要か、わかっているのか？」高層ビルのオフィスに立つ3人のギアパイロットに向けたネイドラー大尉の問いかけのあとは沈黙が続いた。オフィス街を通過した「ドラゴンフライ」ホッパーのジェットエンジンの音が聞こえる。

「お前たちは訓練で何を学んだ？カーペットの周りをうろうろするだけの矮小なスプリンガー野郎になるために給料をもらっているのか？くそつたれのギアジョッキードもめ！」ネイドラーは背もたれの高い椅子に腰を下ろし、禿げ上がった黒々とした頭皮に手をあてる。パイロットがヘルメットを抱えたまま立ち上がると、彼は苛立ったようにため息をつき、机を指で押さえた。

「担当保安官ととりまきどもはやりすぎだ、オアシスタワーの損害賠償だと？パクストンが連中を保護領に組み込むためにやってきた努力が全て水の泡だ！見る！連中は今やパクストンの血を求めているではないか！」

パイロットの一人が弁明を始めた。背の低い女性で、名札には…まあ、何と書いてであろうと構わない。彼女は失敗した。彼女のチームは失敗したのだ。それが重要なのだ。ネイドラーは手を振って彼女の弁明を切り捨てた。

「地元民の反感を買っどうなると思ってるんだ？ポートアーサーは俺たちを狙ってる。地球人もだ。その意味を分かっているのか？」大尉は立ち止まり浅黒い顔をあげて不敵な笑みを浮かべた。「もういい。出ていけ！」

パイロット達は不安げな視線を交わしながら、しばらく沈黙した。しかし、ネイドラーの睨みが効いたのか、彼女はすぐに立ち去り、ドアが不吉な音を立てて閉じられる。

「——非常に独創的だわ。」マージョリーだ。部屋の隅でその様子を見ているだけだったネイドラーの上官であり、パクストン社の重役でもある。

「…それは嫌味ですか？」ネイドラーは椅子に寄りかかり、まるで愛するペットにするかのように、自分の卓上映像通信機を優しくトントンと叩いた。「弊社が次に売り出す予定の次世代通信機器“PRヘリオス180”は爆発的な売れ行きになると予想されます、しかし今回の件は…」

「落ち着いてジョナ。」マージョリーは染めた前髪のかきあげて顔を上げる。「作戦は予定通りよ。だから、そんなに必死になる必要はないわ。」

「“貴女の作戦は”そうでしょうとも。」ネイドラーは訂正した。「あんな僻地の小さなオアシスタワーなんかのために、金も、影響力も、あまりにも多くの犠牲を払った。どういっつもりです？我々の新製品は2シーズン後に発売されるんですよ？」

「そうね。確かに今回の事は“軍事的には”失敗といえるわ。でも、買い手のことを考えてみてジョナ？パクストンは今回の補償として、彼らに修理と通信システムを無料提供します。そうするとどうなりますか？とくに弊社の“宣伝部”がこれらの機器へのアクセス権を得ます。“なぜか”弊社以外のデバイスが故障し始めるかもしれないわ。…1シーズンもしないうちに彼らは故障した商品の交換が必要になるでしょうね。…衛星放送受信機、データパッド、映像機器、全て揃える必要があるわね。どこから買うのかしら？すぐ壊れちゃうライリー社やニール社かしら？そういえば、そのころには丈夫で高性能な我が社の新商品も出るわね。」

彼女は冷笑して続ける。「そう、長期的な利益なのよ、ジョナ。彼らは私たちからどんどん買うようになるわ…今回の損失は私たちの利益にできるのよ。」ネイドラーが言葉を失っていると、彼女はいつものように狼のような笑みを浮かべてこう続けた。

「そして、2サイクル後には、彼らは私たちの製品に依存するようになるでしょうね。もし、彼らが私たちに刃向かうことがあっても、私たちは彼らの使うすべての機器を停止するだけよ。彼らはどうするのでしょうか？」

「…それは…」ネイドラー机の上で指を立ててたまま固まった。

「なるほど。確かに、すべてうまくいっているようですね。では、なぜ私のような者が今回の作戦に関与しているのでしょうか？おっしゃる通りなら、最初から奴らにサービスを提供すればよかったのに。それに、もしこのことが表沙汰になったら…」

ネイドラーは彼女に視線を向ける。マージョリーは彼の視線を受け止めると不敵な笑みを浮かべ、まるで止まり木にいる蜘蛛のように足を組んだまま頬杖をつく。

「ふふ、あなたを雇ったのは宣伝のためじゃないわ。あなたの良い部下も、使えない部下もこれから起こる作戦のために必要なのよ…いい？」

彼女の言葉にネイドラーは顔を輝かせる。「今は我慢してジョナ。あなたの本当の仕事は近いうちに始まる。そのうち地球人達が彼らの門をたたきに来るわ。もうすぐよ。」彼女は立ち上がり、高層から周囲のスカイラインを一望できる窓辺に移動した。

「地球にはスーパーソルジャーがある…彼らの人間性は歪に進化したようね。でもね、ジョナ…私たちに…」

彼女は二人の会話を録音していたポケットの中の小さなデバイスをぼんやりといじる。

「私たちの製品があるわ。」

## 略歴と背景

ピースリバーには、食料品、衣料品、武器、戦車、航空機、歯ブラシなど、ありとあらゆるものを生産する世界的な複合企業「パクストンアームズ社」があります。パクストンアームズ社は、荒れ果てたオアシスタワー（地下水の汲み上げが可能な超大型のシェルター）を一人の実業家が買い取り、それを鉱山会社に変えたことから始まります。やがて会社の運用商品は拡大してゆき、他のバッドランドの都市国家だけでなく、マグレヴ（磁気浮上式リアモーターカー）アルファ線の近くという戦略的な立地を活かして、極地の国々にも様々なものを販売するようになります。また、多様な産業や製造業への賢明な投資により、旧式のオアシスタワーは本格的な都市国家へと発展してゆきます。

ピースリバーの成功には、それを維持するための終わりのない戦いがありました。ローバー/野盗の襲撃や、頻繁に戦争を起こす極地の軍隊、そして地元民の不安が、パクストン社の資源拠点や労働者を提供する多くの居留地を脅かしていました。このような脅威にさらされたパクストン社は、自らの平和を維持するために小規模な警備隊POC（ピースオフィサーコーポ）/治安維持軍団を設立し、バッドランド周辺に「パクストン保護領」設立しました。

ピースリバー市は、自社の利益と人員の安全を確保するため、多くの戦争では中立を保ちました。戦後の復興や再軍備は彼らに大きな利益をもたらし、社名をパクストン社から「パクストンアームズ社」へと改めます。

最初の地球侵攻である「同盟戦争」でもピースリバーは中立姿勢を保とうとしたため他のテラノヴァのリーグは、この企業都市国家を「テラノヴァの裏切り者である」とみなします。しかし、実際にはパクストンアームズは軍備のための時間を稼いでいただけでした。パクストンの指導者達は、地球のCEFによる支配は自分達のビジネスに支障をきたし主権が脅かされるという判断しており、同時に大規模な軍隊を持たなければ、この侵略戦争への影響力はほとんどないことも理解していました。そこで戦争が始まってから数サイクルの間、パクストンではできる限りの場所でピースリバー軍を増強し、戦闘が最も激しかった時期に疲労の極致にあった地球軍に対して第3の戦線を開いて攻勢に乗り出しました。この予期せぬ場所からの突然の戦力投入は、テラノヴァでの戦争の流れを変えるのに十分でした。そしてCEFをテラノヴァから駆逐して世界は一時的に団結を果たしました。

CEFとの最初の戦いである、同盟戦争後、ピースリバー軍は現在のPRDF/ピースリバー市防衛隊として再編成され、ピースリバー市は正式な軍事力を持って自国の利益を守るという役割をより積極的に担うようになります。しかし、バッドランドの支配は、ポートアサー市の誕生とニューコールの台頭により揺るぎ始めます。

ピースリバーはバッドランド人の独立と精神の拠り所となり、戦後の中で、武器販売と復興契約から利益を得るようになっていました。バッドランド人が彼らの旗の下に団結し、より良い未来を望んだ難民が押し寄せたため彼らの領土は拡大します。しかし、ニューコールがこれに対抗し始めたことでバッドランドの砂漠地帯にある2つの大国の間で、文化的、経済的利害が対立し、冷戦状態が生まれます。

このためピースリバーは、ニューコールに対して公式、非公式を問わず様々な妨害工作をとるようになり、時にはニューコールのインフラや製造能力を破壊するために破壊工作員を送り込むようにもなりこの2つの国家は緊張状態が続いていました。その一方で、北域の指導者ハッチソンの暗殺をきっかけに「極間戦争」が勃発し、ピースリバーの売上と利益は増加します。拡大化する戦争の中、CEFの第2次侵攻の懸念が高まったため、TN 1939年にピースリバーは戦闘終結のための停戦調停を南北に持ち掛けました。

しかし、停戦合意前にピースリバー市に悲劇が起こります。地球の工作員がこの都市国家で反物質爆弾を使用するテロを起こし、大規模爆発によりピースリバー市の地上構造物の多くが破壊され、数え切れないほどの人々が死亡しました。この事は、多くのテラノヴァ人にショックを与え、皮肉にもこの爆弾テロに地球が関与していた証拠が明るみに出たことで極間戦争は終結する結果となりました。

不幸中の幸いだったのは、パクストンアームズ社の重要な製造施設のほとんどは、地下に守られているかバッドランドのカラク荒地に点在する秘密施設に分散していた事で、これによりピースリバー市は新たな地で条件付きながらも迅速な復興を遂げることができたのです。

このテロがきっかけとなり、パクストンアームズ社を中心にブラックタロンが設立され、テラノヴァはCEFの次の侵略への備えを開始します。



## ピースリバーの勢力「流血の代償」

ピースリバーには、保護領の安全と主権を確保するためにいくつかの軍事部門があります。テロによる崩壊後、ピースリバーの人々は彼らの流血の代償を地球人に求めています。

ピースリバーの再建を経て各部門はより流動的に機能するように統合されました。その結果、各部門の責任範囲が拡大され、大きな相互作用が生まれます。また、警備会社部門のPCS(パクストンコーポレートセキュリティーズ)は権限が拡大されて新組織PPS(パクストンプライベートセキュリティーズ)が誕生しました。この部門はPOCの要請によってPRDFの作戦終了地区に対し戦力増強のために定期契約で運用されます。各部門は協調して作戦に当たりますが、PRDF/POC/PPSのどの部門を動かしてもパクストン社にとってオペレーションコストは変わりません。ピースリバーの各軍事機関は、他のテラノヴァの地域より相互扶助の精神を強く持っています。

### 【PRDF (ピースリバーディフェンスフォース)】 ピースリバー市防衛隊



PRDF/ピースリバー市防衛隊は、都市国家の最前線の軍隊です。PRDFの軍備はパクストンアームズ社の生産ラインから直接調達されるので常に最高品質の装備を備えています。

同盟戦争の末期のPRDF発足時は、名のある民兵団やローバーバンド(盗賊団)、少年兵士などを集めた急増部隊でした。この雑多な部隊の突然の参戦はCEFの意表をつき、最初の侵攻を阻止するのに大きく貢献しました。戦後は優秀な兵士を確保することが重視され、数十年を経て、彼らはピースリバーの盾となるプロの軍隊へと成長しました。

復興後のPRDFは権限が拡大され、遠征作戦に特化した連隊であるCTF(コンバインドタスクフォース)/連合特務部隊と、最も優秀な警備部隊として知られるHGSF(ホームガードセキュリティフォース)/本部防衛治安部隊を統合した部隊に成長しています。HGSF部門は重要な研究開発施設や製造センターなど、パクストン社の施設を保護する重要な役割を担っています。



ピースリバー「レッドブルMk II」"サリサ型(ストライダー)

### 【POC (ピースリバーオフィサーコア)】 治安維持軍団



保護領の治安と法の執行は、POC/治安維持軍団が担当しています。POCは、未開の砂漠の数キロメートルを含む保護領全体の法執行機関として機能しています。PRDFと比べるとその組織は小規模で重装備ではありませんがPOCは多くの権限が与えられています。彼らはパクストンの労働者や地元の民兵を徴用する権限を持ち、傭兵を雇用して戦力を補うことも許されています。

POCは通常戦闘に参加することがほとんどないため、彼らを単なる企業の「雇われ警察」に過ぎないと思う人々もいるようです。しかし、問題を起こした者が重武装のPOC部隊に包囲されると、その考えはすぐに打ち消される事でしょう。多くのバッドランド人にとって、POCは自暴自棄の暴徒と自分たちの間に立ちただる唯一の存在であり、彼らは、保護領において砂漠の厳しい世界における保護と正義の象徴と言えます。

もちろんすべてのバッドランド人がこのような意見ではありません。自らの独立性を重視する少なくない人々は、保護を名目に自由を奪おうとするパクストン社の象徴として、POCに軽蔑の眼差しを向けます。もし極地からの侵略の脅威がなければ、POCは自由奔放なバッドランドの住民たちに、ピースリバーの法の下に保護が必要であると説得するのは困難を極めることになったでしょう。



ピースリバー「コヨーテ」戦車移動形態(ストライダー)



【PPS (ピースリバープライベートセキュリティーズ)】  
 パクストン警備保障



テラノヴァの傭兵市場の一角を占める、パクストンの多面的な試みとして、パクストン社は自社の傭兵部隊を用意しています。PCLD(ピースリバーズオフィシャルプライベートコントラクティングアンドライセンスング部門)ピースリバー民間契約認可局は、だれでも傭兵を雇用できるようにする組織であり、パクストンと彼らの保護領の利益を害さない依頼であれば、たとえ極地同盟であってもPPS/パクストン警備保障の雇用を歓迎しています。

傭兵市場を独占しようとするこの積極的な試みは、決して無批判に受け入れられたわけではありません。テラノヴァ全域の傭兵ライセンス会社は、パクストンのPPSとPCLDを、すでに確立している自分たちの勢力圏に対して行われている自作自演の劇であると見ています。

特に、シーサン(西藏)市に本部を置くメコンの傭兵ギルドは、PCLDを自分たちの組織に対する脅威と見なしています。傭兵ギルドとPCLDは、互いの施設や人員を秘密裏に攻撃しているという噂があり、傭兵ギルドにとって残念なことは、多くの南域リーグはPPSを非常に便利なサービスであるとして認識していることです。彼らにとって傭兵ギルドとPPSの競争は契約コストの削減につながるため非常に歓迎されています。



ピースリバー"ジャッカル"(ギア)



ピースリバー"ウォーリア"(ギア)

扇動の達人

バッドランドでの争いが少ないほうがパクストン社の利益になることは人々にあまり知られていません。紛争が多すぎると状況が不安定になりすぎるため誰も得をしなくなります。そのためピースリバーは、バッドランド人を警戒すべき軍勢として仕立て上げる名人となっています。

その究極の目的は、地球や極地からの侵略者を防ぎながら、ならず者や小さな征服者に目こぼしをして、ピースリバー保護領の適度な安全を保つことにあります。パクストン社は自社の保護領を維持するために「適度な脅威」としてローバー(野盗)利用し、裏で彼らに武器を販売して周辺住民にピースリバーの保護と管理を求めるように仕向けているという噂もあります。

パクストン社およびピースリバー市は、PRDFとPOCによる庇護料、PPSによる傭兵契約、防衛武器の販売、バッドランドに点在するコミュニティの防衛計画コンサルティングなど、多くのサービスを提供しています。保護領の生活だけでなく、保護領外の地域にも影響力を持つピースリバーは、バッドランドのあらゆる場所でも市場や地域社会に影響をもつ優位な立場にあります。

北域と南域の情報部は、ピースリバー保護領の内外にある多数の地域社会こそが、PRDF、POC、PPSに続く第四の軍事組織であると認識しているようです。ピースリバーは、彼らが保護領を支援してPBSM(プロテクトレートスポンサーバッドランズミリシャ)/保護領支援悪地民間防衛隊を作成している点について、北域や南域がバッドランドの居留地に対して行っている支援と何も変わらないという主張をしています。しかし、だれもがCEFの最初の侵略の時に、ピースリバーが組織した民兵組織によって戦況が変わったという歴史を知っています。

**AUTUMN SALE**  
**LIMITED TIME OFFER!!!**  
**THE WARRIOR IV!!!**  
 ENGINEERED FOR PERFORMANCE!  
 DESIGNED JUST FOR YOU!  
 ONLY PAXTON!!!

**PAXTON**  
 THE PEACE RIVER CORPORATION **ARMS**

AVAILABLE FOR A LIMITED TIME ONLY. LIMIT OF (100) PER PERSON. SUBJECT TO CHANGE WITHOUT NOTICE. WARRANTY AVAILABLE AT REQUEST. BECOMES THE SOLE RESPONSIBILITY OF THE OWNER AFTER PURCHASE. MAY INCUR DAMAGES ARISING FROM USE OR MISUSE. ADDITIONAL PARTS SOLD SEPARATELY. YOUR MILEAGE MAY VARY. SUBJECT TO ALL APPLICABLE FEES AND TAXES. TERMS AND CONDITIONS APPLY. OTHER RESTRICTIONS APPLY.

期間限定!!! 秋の大感謝祭  
 ウォーリアIV!!! 最高の技術!  
 あなたのためのデザイン!  
 パクストン限定品です!

仕様は予告なく変更される場合があります。ご購入後は、お客様ご自身の責任においてご使用ください。本製品を使用したことにより生じた損害について、当社は一切の責任を負いません。追加装備は別売りとなります。本製品には税金が適用されます。本製品は保護領内において販売され、制約を守ってご利用ください。

## 軍備について

ピースリバーはテラノヴァの他勢力とは異なり、厳密な意味では諸兵科連合での兵器運用をしていません。彼らは、バッドランドでの理想的な装備はギアであると考えており、ピースリバー市の部隊はギアを中心に構成されています。ピースリバーは戦車を持たず、ストライダーと歩兵支援車両を採用しています。また、スーパーヘヴィギアともいえるギアストライダー(大型の人型ストライダー)や、重装備が可能なタンクストライダーを設計、運用しています。

ピースリバーの主力ギアには、古代の戦士階級(クルセイダー、グラディエーター)や犬の名前(ビットブル、グレイハウンド)が付けられていることが多いようです。彼らは自分たちの生産施設を専用化してギアを調達しているため、高度な技術やハードウェアをわずかなコストで利用できます。同様に消耗品や支援機材もすべてパクストンアームズ社が製造したものを使用しています。

パクストンアームズ社のストライダーには、“コヨーテ”に代表されるタンクストライダーと、“カタフラクト”のようなギアストライダーがありますが、ギアストライダーは当初ギアに分類されていました。この兵器は非常に大きいため、その質量が脚部やアクチュエーターへの負荷が大きく、極地の勢力では実現不可能な兵器とみなされていました。しかし、パクストンアームズ社の研究開発部門は、炭素繊維強化素材の開発に成功し、この巨大なマシンの開発に成功します。これによりピースリバーの“カタフラクト”は、初めて実用化した「ギアストライダー」として南北の諜報機関に知られるようになりました。

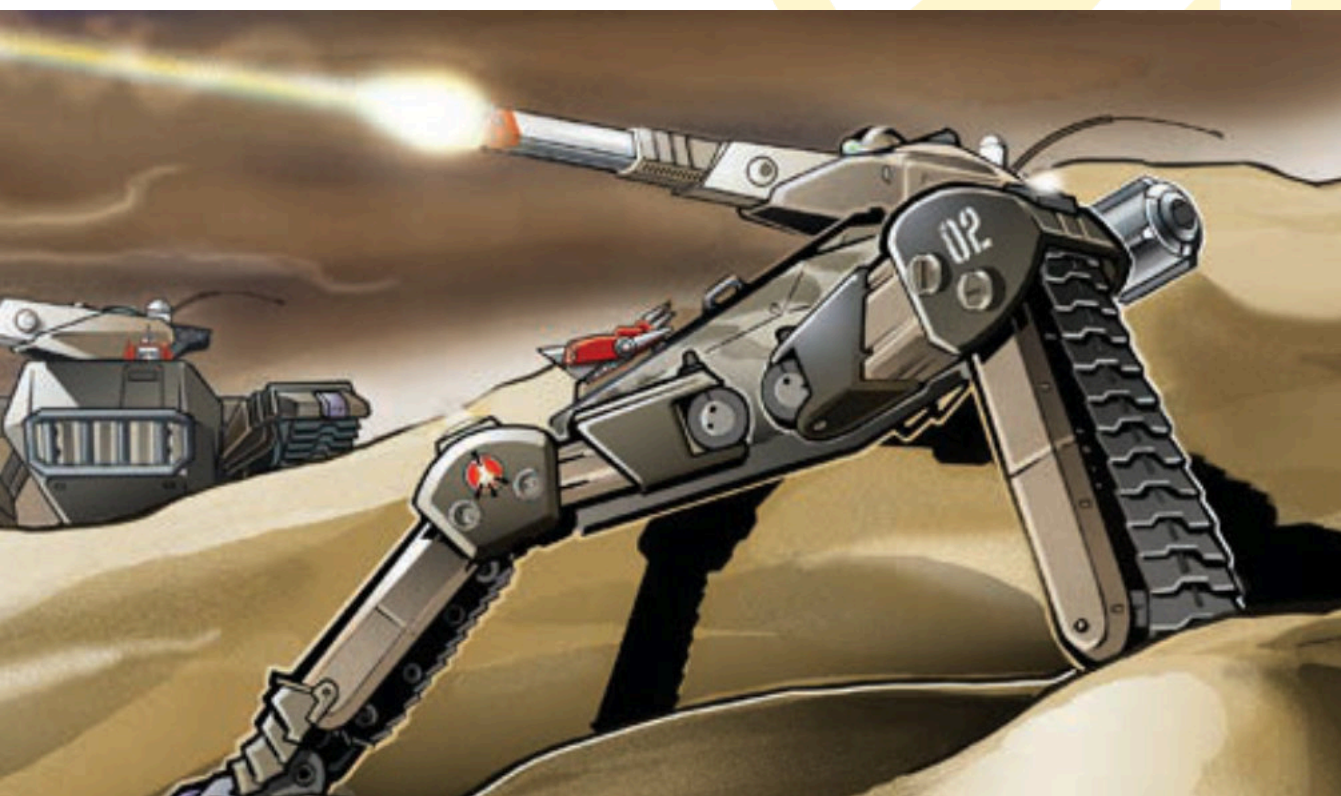
パクストン社は、カタフラクトの成功により、テラノヴァのストライダー産業をリードするようになりました。パクストン社は今後もストライダー開発の最前線に立ち、ストライダーの研究にますます多くのリソースを投入していくでしょう。また、ストライダーの製造、メンテナンス、ケアはどここの会社よりも充実しています。兵装もレーザーやレールガンなどの最新兵器の運用実績があり、それらの兵器をストライダーと組み合わせることで、攻撃効率も飛躍的に向上しました。

ピースリバーが戦車を使用しないのも、この点が大きな理由となっているようです。彼らは自分達のストライダーは戦車以上の仕事が可能であると確信しています。



パクストン製のONNet/オネットは、冗長性に優れ、厳しい訓練にも耐えるといわれています。その結果、彼らが生み出した新型ONNetは市場で最も優れていると評価されています。新製品の中でも特に優れたものは優先的にCTF部隊\*に与えられます。近年、パクストン社はONNetの製造と調整工程の改善に成功したため、個人ごとに調整しやすく使いやすいONNetが生まれました。現在、この製品はパクストン社を代表するものとなり多くの人に愛されています。操縦士のギア適応力を高め、バグも少ない新ONNetを手にするのは、どんなギアを手に入れる事よりも素晴らしい事だと評判です。

(※CTFはPRDFの一部ですが、パクストンアームズ社CEOの直属部隊であり、自社の脅威を事前に摘み取るための自発的な“防衛”部隊です。この部隊は潜在的なスパイや外国の特殊作戦部隊を積極的に追跡したり、他国への襲撃を行ったりすることで知られています。)





ピースリバーアーミーボックス

### ピースリバーサブリスト

ピースリバーモデルリストに掲載されているすべてのモデルは、以下のサブリストのいずれでも使用することができます。また、ユニバーサルモデルリストにあるモデルも同様に選択することができます。

ピースリバーフォース専用ルール：(同盟では使用できないルールです。)

- ▶E-PEx/電子戦の頂点：各CGにつき「1つのピースリバーモデル」は「+1TV」でEWスキルを「-1TN」できます。(※1段階良くなる。)
- ▶ウォーリア エリート/ウォーリアIV強化型：このフォースの「ウォーリアIV系」モデルは「+1TV」で「ウォーリア エリート」にアップグレードできます。このモデルは「H/S：4/2」「EW：4+」「+Agile特性」になります。
- ▶クライシス レスポンダー/危機対応部隊：「クルセイダーV」にアップグレードされた「クルセイダーIV系」は「+1TV」を払うことで「HAC/MSC/MBZ/LFG」の主武装を「MPA(+React)」と「Shield」特性に交換できます。この「Crisis Responder」バリエーションは2-1の編成数の制限がない「+」モデルとして使用できます。
- ▶レーザー テック/携行光学兵器技術：ユニバーサルモデルリストの「インファントリー系」と「スピッツ系」モデルが「Vet」特性を持っている場合、モデルは自身が装備する「IW(インファントリーウエポン)」「IR(インファントリーライフル)」「IS(インファントリーサポートウエポン)」にそれぞれ「+1TV」で「Advanced」特性を追加できます。
- ▶アーキテクト/設計者：このフォースのデュエリストは「ピースリバーのストライダー」モデルを使用できます。

### 【PRDF(ピースリバーディフェンスフォース)/ピースリバー市防衛隊】

PRDFの兵士であることは、地球政府への深い憎しみを知ることである。ピースリバー市の破壊と市民の犠牲によって眠れる獣は目覚めたのだ。PRDFは人材を集め確実に成長している。製造業の巨人バクストンアームズ社が全力支援するPRDFは、今や戦場で直面する強力な軍団となったのだ。

- ▶オールトラスティ/旧式機への信頼：「ウォーリア系」「ジャッカル系」「スパルタン系」はそれぞれ「+1TV」で「GU」スキルを「-1TN」できます。(※1段階良くなる。)これには「ウォーリアIV系」は含まれません。
- ▶サンダー フロム ザスカイ/蒼穹の雷鳴：このフォースが使用する「エアストライクカウンター」は「+1TV」で「GU：3+」にできます。
- ▶ハイテック/先端技術：「Advanced」または「Guided」特性を持つ武器を装備するバリエーション機は、すべてのプライマリーユニットで使用する場合に2-1の編成数制限がない「+」モデルとして使用できます。
- ▶ベストメンアンドウィメンフォーザジョブ/任務最適化：各CGにつき「1モデル」はブラックタロンモデルリストを利用できます。
- ▶エリートエレメント/精鋭集団：このフォースは「SK」ユニット1つを「SO」ユニットに変更できます。(※SOロールのユニットとして扱えます。)
- ▶ゴーストストライク/暗渡陳倉(あんちんそう)：このフォースの「CG1」つが「特殊配置：スペックオプス/特務配置」を使用した場合、CGの全てのモデルが、少なくとも敵1モデルに対してカバー/遮蔽を得ている場合、これらのモデルは「ハイディング/隠形」トークンを得た状態でゲームを開始できます。



## 【POC(ピースオフィサーコア/治安維持軍団)】

POCはパクストン社のすべての施設の秩序と安全を守る。POCの役員は「ピースリバー、バッドランド入植者を問わず、多くの市民がPOCの招集に応えることを名譽に思っています。」と誇らしげに語る。バッドランドにおいてPOCの存在は混乱と恐怖からの解放を象徴している。POCの隊員は、しばしば大きな尊敬と尊厳をもって扱われ、食事や宿泊費だけでなく交遊費なども奢ってもらえるらしい。

▶**スペシャルイシュー/特別機**：GP、SK、FS、RC、SOユニットはモデルのロールを気にせず「グレイハウンド系」を2-1制限で割り当てることができます。

▶**ECMスペシャリスト/電子戦機器の達人**：各CGごとに「ギア」または「ストライダー」の「1モデル」は「+1TV」で「ECM」特性を「ECM+」特性にアップグレードできます。

▶**オールドラスティ/旧式機への信頼**：「ビットブル系」「マスタング系」はそれぞれ「+1TV」で「GU/射撃」スキルを「-1TN」できます。(※1段階良くなる。)

▶**ピースオフィサー/治安警察**：このフォースの「1CG」は、任意の「ギア」モデルの「RP(rocketback)」を「Shield」特性と交換することを選択できます。「RP」を持たない場合にかぎり「+1TV」で「Shield」特性を得ることができます。

▶**GSWATスナイパー/ギア特殊武装 戦術狙撃手**：1CGにつき「RF(ライフル)をもつギア1モデル」は、ベテランでなくても【インブレードガナリー/GUスキル上昇(GUが-1TN)】のベテランアップグレードを購入できます。

▶**マーセナリーコントラクト/傭兵契約**：このフォースの「1CG」はノース、サウス、ピースリバー、ニューコールのモデルリストから「Arm:8以下」のモデルを使用できます。各勢力のモデルは混成できます。



## 【PPS(パクストンプライベートセキュリティーズ)/パクストン警備保障】

『パクストンプライベートセキュリティーズ合同会社は、民間の請負業者様を対象にお得な料金でサービスを提供しております。パクストン社の最高級の軍隊を雇う余裕がないお客様でも安心！この最新鋭の軍隊を競争力のある料金でご利用いただける機会です。最高入札者様をご利用されない平時においては当部隊の訓練も兼ねるため割引価格でご提供もできます！』

▶**Ex-PRDF/PRDF出向部隊**：PRDFサブリストから1つのアップグレードを選択できます。

▶**Ex-POC/POC出向部隊**：POCサブリストから1つのアップグレードを選択できます。

▶**バッドランズスूप/荒野の間鍋**：このフォースの「1CG」はベテランでなくても【インブレードガナリー/GUスキル上昇】【デュアルガン/二丁射撃】【プロウラー/格闘の達人】【ベテランメレーアップグレード/達人用格闘武器】【ECM追加】からベテランアップグレードをいくつでも購入できます。

▶**サブコントラクターズ/孫請傭兵隊**：このフォースの「1CG」はノース、サウス、ピースリバー、ニューコールのモデルリストから「Arm:8以下」のモデルを使用できます。各勢力のモデルは混成できます。



## ウォーリア系 Warrior

Manufacturer: Paxton  
Unit Type: Trooper Gear  
Height: 4.3 meters / 14.1 ft  
Weight: 6,642 kg / 14,643 lb

ウォーリアはピースリバーのメインローパーギアだ。本機はローパー/野盗の脅威に対処するためパッドランド保護領全域に配備されている。多くの点でハンターやイエガーに類似するが、特徴として、攻撃の前段階でローパーに通信妨害仕掛けるための簡易的な電子戦機器を装備できる点が挙げられる。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Warrior	6	GP+, SK, FS	W/G:6	6	4/2	1	4+	4+	6+	LAC, LVB	LRP, LAPGL	Hands	Gear	1.5"
Vanguard Warrior	7	GP, SK, FS	W/G:6	6	4/2	1	4+	4+	6+	MAC, LVB	LRP, LAPGL	Hands	Gear	1.5"
Sweeper Warrior	6	GP, SK, FS	W/G:6	6	4/2	1	4+	4+	6+	MFC, LVB	LRP, LHG, LAPGL	Hands	Gear	1.5"
Lookout Warrior	7	GP, SK, FS	W/G:6	6	4/2	1	4+	4+	6+	MRF, LVB	LRP, LAPGL	Hands	Gear	1.5"
Scourge Warrior	6	GP, SK, FS	W/G:6	6	4/2	1	4+	4+	6+	LBZ (AP:1, Burst:1), LVB	LRP, LAPGL	Hands	Gear	1.5"
Kestros Warrior	7	GP, SK, FS	W/G:6	6	4/2	1	4+	4+	6+	LGL, LVB	LRP, LAPGL	Hands	Gear	1.5"
Incendiary Warrior	6	GP, SK, FS	W/G:6	6	4/2	1	4+	4+	6+	MFL, LVB	LRP, LAPGL	Hands	Gear	1.5"
Pilum Warrior	8	GP, SK, FS	W/G:6	6	4/2	1	4+	4+	6+	LAC, LVB	LATM (LA:2), LAPGL	Hands	Gear	1.5"
Crossfire Warrior	8	GP, SK, FS	W/G:6	6	4/2	1	4+	4+	6+	LLC, LVB	LAPGL	Hands	Gear	1.5"
Spectre Upgrade	+1	-	-	-	-	-	-	-	4+	-	-	+ECM	-	-
Chieftain Upgrade	+1	-	-	-	-	-	-	-	4+	-	-	+Comms	-	-



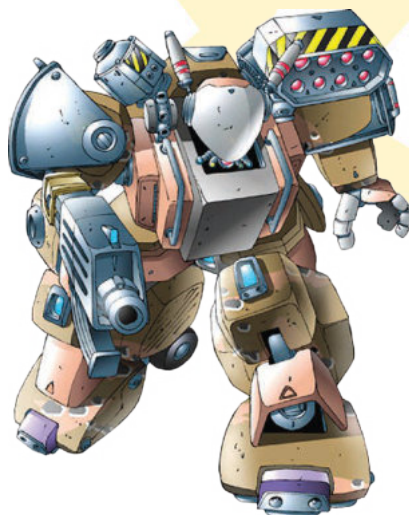
## ウォーリアIV系 Warrior IV

Manufacturer: Paxton  
 Unit Type: Assault Gear  
 Height: 4.4 meters / 14.4 ft  
 Weight: 6,761 kg / 14,906 lb

ウォーリアIVは、バッドランド全域に広く配備されている。主にマグレヴ(磁気浮上式鉄道)アルファ線の防衛を任務とし、CEF軍に対して効果的な妨害作戦を展開している。中型ロケットバックが標準装備であるため、侵略者の機甲部隊に対する適切な抑止力となっている。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Warrior IV	10	SK+,FS	W/G:7	7	3/3	1	3+	3+	5+	LAC, LVB	MRP, MHG, LAPGL	Hands, Airdrop	Gear	1.5"
Vanguard Warrior IV	10	SK, FS	W/G:7	7	3/3	1	3+	3+	5+	MAC, LVB	MRP, LAPGL	Hands, Airdrop	Gear	1.5"
Sweeper Warrior IV	10	SK, FS	W/G:7	7	3/3	1	3+	3+	5+	MFC, LVB	MRP, LHG, LAPGL	Hands, Airdrop	Gear	1.5"
Scourge Warrior IV	10	SK, FS	W/G:7	7	3/3	1	3+	3+	5+	LBZ (AP:1, Burst:1), LVB	MRP, LAPGL	Hands, Airdrop	Gear	1.5"
Shamshir Warrior IV	10	SK, FS	W/G:7	7	3/3	1	3+	3+	5+	MBZ, LVB	MRP, LAPGL	Hands, Airdrop	Gear	1.5"
Pilum Warrior IV	11	SK, FS	W/G:7	7	3/3	1	3+	3+	5+	LAC, LVB	LATM (LA:2), LAPGL	Hands, Airdrop	Gear	1.5"
Fusillade Warrior IV	12	SK, FS	W/G:7	7	3/3	1	3+	3+	5+	MRL, LVB	MRP, LAPGL	Hands, Airdrop	Gear	1.5"
Crossfire Warrior IV	11	SK, FS	W/G:7	7	3/3	1	3+	3+	5+	LLC, LVB	MRP, LAPGL	Hands, Airdrop	Gear	1.5"
Jetpack Upgrade	+1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	+Jetpack:6	-	-
Special Forces Upgrade	+1	+SO	-	-	-	-	-	-	4+	-	-	+Stealth (Aux)	-	-
Spectre Upgrade	+1	-	-	-	-	-	-	-	4+	-	-	+ECM, +Sensors:24 (Aux)	-	-
Chieftain Upgrade	+1	-	-	-	-	-	-	-	4+	-	-	+Comms, +SatUp	-	-



## ジャッカル系 Jackal

Manufacturer: Paxton  
Unit Type: Trooper Gear  
Height: 4.2 meters / 13.8 ft  
Weight: 5,930 kg / 13,073 lb

ジャッカルには、ウォリアーには無いいくつかの特徴がある。大型の近接武器が用意されているほか、フューシライド型は洗練されたロータリーレーザーを搭載している。しかし、最も重視される点はその信頼性と生産性だろう。ジャッカルは経済的な恩恵をもたらし、復興期のパクストンの大きな収入源となった。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Jackal	7	GP+ SK, FS	W/G:7	6	3/3	1	4+	4+	6+	LAC, LVB	LRP, LMG	Hands, Airdrop, Brawl:1	Gear	1.5"
Vanguard Jackal	8	GP, SK, FS	W/G:7	6	3/3	1	4+	4+	6+	MAC, LVB	LRP, LMG	Hands, Airdrop, Brawl:1	Gear	1.5"
Kestros Jackal	8	GP, SK, FS	W/G:7	6	3/3	1	4+	4+	6+	LAC/LGL, LVB	LMG	Hands, Airdrop, Brawl:1	Gear	1.5"
Fusillade Jackal	10	GP, SK, FS	W/G:7	6	3/3	1	4+	4+	6+	MRL, LVB	LMG	Hands, Airdrop, Brawl:1	Gear	1.5"
Melee Specialist Upgrade	+1	-	-	-	-	-	-	-	-	-LVB, +MVB	-	-Brawl:1, +Brawl:2	-	-

## グラディエーター系 Gladiator

Manufacturer: Paxton  
Unit Type: Close Assault Gear  
Height: 4.5 meters / 14.8 ft  
Weight: 6,853 kg / 15,108 lb

本機はもともとウォリアアのシャシーを拡張したものであった。しかし、設計過程でグラディエーターは非常にハイエンドなギアへと発展していった。グラディエーターは盗賊狩りで優れた性能を発揮する。このギアは、近距離での破壊力に優れたパイブロックスでターゲットを薙ぎ倒すことができる。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Gladiator	10*	SK+,FS	W/G:7	6	3/3	1	4+	3+	6+	MAC (Link), LSG	LAPGL	Hands, Agile, Brawl:1	Gear	1.5"
Scourge Gladiator	8*	SK,FS	W/G:7	6	3/3	1	4+	3+	6+	LBZ (AP:1, Burst:1), LSG	LAPGL	Hands, Agile, Brawl:1	Gear	1.5"
Shamshir Gladiator	9*	SK,FS	W/G:7	6	3/3	1	4+	3+	6+	MBZ, LSG	LAPGL	Hands, Agile, Brawl:1	Gear	1.5"
Vanguard Gladiator	10*	SK,FS	W/G:7	6	3/3	1	4+	3+	6+	HAC, LSG	LAPGL	Hands, Agile, Brawl:1	Gear	1.5"
Melee Specialist Upgrade	+1	-	-	-	-	-	-	-	-	+MVB	-	-Brawl:1, +Brawl:2	-	-
Shield Upgrade	+1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	+Shield	-	-

\* F A Q適用(シールドがアップグレードになったため本体コストが低下しました)

## ピットブル系 Pit Bull

Manufacturer: Paxton  
Unit Type: Assault Gear  
Height: 4.3 meters / 14.1 ft  
Weight: 5,908 kg / 13,025 lb

ピットブルは、ベースとなったウォリアーと同様に、何度も改良が加えられてきた。本機はTN1870年代にPOC(ピースオフィサーコア)のポリスギアとして生産されたのが始まりだ。低価格、特徴的な役割と外観、そして優れた運用実績により、ウォリアーよりもはるかに高い売り上げを記録した。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Pit Bull	6	GP+, SK, RC	W/G:7	5	3/3	1	4+	3+	6+	LAC, LVB	LMG, LAPGL (Link)	Hands, Agile	Gear	1.5"
Scourge Pit Bull	6	GP, SK, RC	W/G:7	5	3/3	1	4+	3+	6+	LBZ (AP:1, Burst:1), LVB	LMG, LAPGL (Link)	Hands, Agile	Gear	1.5"
Sweeper Pit Bull	6	GP+, SK, RC	W/G:7	5	3/3	1	4+	3+	6+	MFC, LVB	LMG, LHG, LAPGL (Link)	Hands, Agile	Gear	1.5"
Spectre Upgrade	+1	-	-	-	-	-	-	-	5+	-	-	+ECM, +Sensors:24 (Aux)	-	-

## ハリヤー系 Harrier

Manufacturer: Paxton  
Unit Type: Recon Gear  
Height: 4.1 meters / 13.5 ft  
Weight: 4,800 kg / 10,582 lb

パクストンの技術者たちは、ノースの“チーター”とニューコールの“シャスール”に大きく衝撃を受け、類似品の開発機会を求めて積極的なロビー活動を行った。こうして生まれたハリヤーは、あらゆる状況からの素早い脱出を必要とする偵察のスペシャリストにとってうってつけの機体となった。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Harrier	11	RC, FS	W/H:10	5	3/3	1	4+	3+	4+	MRF, LP,LVB	LRP	Hands, Agile, Airdrop, Comms, ECM, ECCM (Aux), Sensors:36 (Aux), TD (Aux)	Gear	1.5"
Assassin Harrier	12	RC, FS	W/H:10	5	3/3	1	4+	3+	4+	HRF, LP,LVB	LRP	Hands, Agile, Airdrop, Comms, ECM, ECCM (Aux), Sensors:36 (Aux), TD (Aux)	Gear	1.5"
Crossfire Harrier	12	RC, FS	W/H:10	5	3/3	1	4+	3+	4+	LLC, LP,LVB	LRP	Hands, Agile, Airdrop, Comms, ECM, ECCM (Aux), Sensors:36 (Aux), TD (Aux)	Gear	1.5"
Enfilade Harrier	12	RC, FS	W/H:10	5	3/3	1	4+	3+	4+	LPA, LP,LVB	LRP	Hands, Agile, Airdrop, Comms, ECM, ECCM (Aux), Sensors:36 (Aux), TD (Aux)	Gear	1.5"
Jetpack Upgrade	+1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	+Jetpack:6	-	-



## スカミッシャー系 Skirmisher

Manufacturer: Paxton  
Unit Type: Recon Gear  
Height: 4.2 meters / 13.8 ft  
Weight: 5,780 kg / 12,743 lb

ピースリバーの広域保護地域防衛計画ではパクストン社製のモデルのみを配備することになった。スカミッシャーは研究予算の制限で可能な限り最大限に活用できるように開発された長距離偵察用のギアだ。その結果、本機は市場に出回っている他のどの偵察ギアよりも多くのカスタマイズオプションが提供されている。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Skirmisher	9	RC+, FS	W/G:8	5	3/3	1	4+	3+	4+	LRF, LVB	LRP	Hands, Agile, Airdrop, Comms, ECM+ (Aux), Sensors:36 (Aux)	Gear	1.5"
Vanguard Skirmisher	9	RC, FS	W/G:8	5	3/3	1	4+	3+	4+	LAC, LVB	LRP	Hands, Agile, Airdrop, Comms, ECM+ (Aux), Sensors:36 (Aux)	Gear	1.5"
Sweeper Skirmisher	9	RC, FS	W/G:8	5	3/3	1	4+	3+	4+	MFC, LVB	LHG, LRP	Hands, Agile, Airdrop, Comms, ECM+ (Aux), Sensors:36 (Aux)	Gear	1.5"
Scourge Skirmisher	9	RC, FS	W/G:8	5	3/3	1	4+	3+	4+	LBZ (AP:1, Burst:1), LVB	LRP	Hands, Agile, Airdrop, Comms, ECM+ (Aux), Sensors:36 (Aux)	Gear	1.5"
Assassin Skirmisher	10	RC, FS	W/G:8	5	3/3	1	4+	3+	4+	MRF, LVB	LRP	Hands, Agile, Airdrop, Comms, ECM+ (Aux), Sensors:36 (Aux)	Gear	1.5"
Chieftain Upgrade	+1	-	-	-	-	-	-	-	3+	-	-	+SatUp (Aux), +ECCM (Aux)	-	-
Tag Upgrade	+1	-	-	-	-	-	-	-	3+	-	-	+TD, +ECCM (Aux)	-	-
Special Forces Upgrade	+1	+SO	-	-	-	-	-	-	3+	-	-	+Stealth (Aux)	-	-

## グレイハウンド系 Greyhound

Manufacturer: Paxton  
Unit Type: Recon / Command Gear  
Height: 4.1 meters / 13.5 ft  
Weight: 5,525 kg / 12,181 lb

グレイハウンドは高度な演算能力を有しており、操縦士は多くの通信機能を自動化することで、より戦闘や重要度の高い作業に集中できる。通常型のグレイハウンドが一般的な下士官の利用を想定しているのに対し、高級士官や特務部隊での運用を想定した、より高度な性能を有するチーフテン型もある。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Greyhound	11	GP, RC+, SK	W/G:9	5	3/3	1	4+	3+	4+	MRF, LP, LVB	-	Hands, Agile, Airdrop, Comms, SatUp, ECM+ (Aux), Sensors:36 (Aux)	Gear	1.5"
Chieftain Upgrade	+2	-	-	-	-	-	-	-	3+	-	-	+SP:+1, +ECCM	-	-

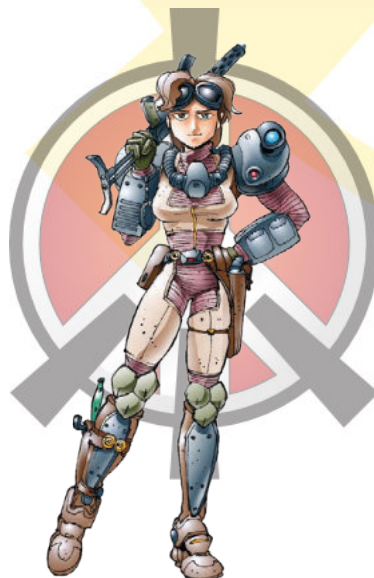
## シノビ系 Shinobi

Manufacturer: Paxton  
 Unit Type: Stealth Gear  
 Height: 4.1 meters / 13.5 ft  
 Weight: 5,100 kg / 11,244 lb

本機はタロン計画で得られた秘密の成果のうちの一つだ。シノビ計画は、接収したC E F技術とバクストンの隠密作戦の知識と、莫大な研究予算によって最高のステルスギアを作ろうとしたものだ。本機的设计は非常に優れているが、投資額に見合うだけの価値があったかどうかは議論が分かれている。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Shinobi	10	SO, SK	W/G:8	5	3/3	1	3+	3+	5+	LAC (Precise, Silent), LVB	LRP	Hands, Agile, Airdrop, Vet, Comms, Stealth (Aux)	Gear	1.5"
Shinobi Vanguard	11	SO, SK	W/G:8	5	3/3	1	3+	3+	5+	MAC (Precise, Silent), LVB	LRP	Hands, Agile, Airdrop, Vet, Comms, Stealth (Aux)	Gear	1.5"
Shinobi Lookout	10	SO, SK	W/G:8	5	3/3	1	3+	3+	5+	LRF (Silent), LVB	LRP	Hands, Agile, Airdrop, Vet, Comms, Stealth (Aux)	Gear	1.5"
Shinobi Sweeper	9	SO, SK	W/G:8	5	3/3	1	3+	3+	5+	MFC, LVB	LRP, LHG	Hands, Agile, Airdrop, Vet, Comms, Stealth (Aux)	Gear	1.5"
Shinobi Scourge	9	SO, SK	W/G:8	5	3/3	1	3+	3+	5+	LBZ (AP:1, Burst:1), LVB	LRP	Hands, Agile, Airdrop, Vet, Comms, Stealth (Aux)	Gear	1.5"
Shinobi Assassin	12	SO, SK	W/G:8	5	3/3	1	3+	3+	5+	HRF (Silent), LVB	LRP	Hands, Agile, Airdrop, Vet, Comms, Stealth (Aux)	Gear	1.5"
Shinobi Crossfire	11	SO, SK	W/G:8	5	3/3	1	3+	3+	5+	LLC, LVB	LRP	Hands, Agile, Airdrop, Vet, Comms, Stealth (Aux)	Gear	1.5"
Shinobi Enfilade	11	SO, SK	W/G:8	5	3/3	1	3+	3+	5+	LPA, LVB	LRP	Hands, Agile, Airdrop, Vet, Comms, Stealth (Aux)	Gear	1.5"
Shinobi Fusillade	12	SO, SK	W/G:8	5	3/3	1	3+	3+	5+	MRL, LVB	LRP	Hands, Agile, Airdrop, Vet, Comms, Stealth (Aux)	Gear	1.5"
Spectre Upgrade	+2	-	-	-	-	-	-	-	3+	-	-	+ECM+, +Sensors:24 (Aux)	-	-
Melee Specialist Upgrade	+1	-	-	-	-	-	-	-	-	+LVB (Precise)	-	+Brawl:2	-	-
Chieftain Upgrade	+1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	+ECCM, +SatUp	-	-



## マスタング系 Mustang

Manufacturer: Paxton  
Unit Type: Fire Support Gear  
Height: 5.1 meters / 16.7 ft  
Weight: 8,910 kg / 19,643 lb

マスタングは、POCが対盗賊部隊に配備し、盗賊団がピースリバーや保護区市民に干渉する場合に使用される。精密な設計により速力と凶暴さの両立を実現したギアであり、そのスピードは火器支援ギアとしては非常に優れ、ピースリバー領域内の脅威に比較的早く対応できる。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Mustang	10	SK, FS	W/G:7	7	3/3	1	4+	4+	6+	MAC, MVB	MAPR (Link), LFM, LAPGL	Hands, Brawl:2	Gear	2"
Vanguard Mustang	10	SK, FS	W/G:7	7	3/3	1	4+	4+	6+	HAC, MVB	MAPR (Link), LFM, LAPGL	Hands, Brawl:2	Gear	2"
Demolisher Mustang	10	SK, FS	W/G:7	7	3/3	1	4+	4+	6+	MSC, MVB	MAPR (Link), LFM, LAPGL	Hands, Brawl:2	Gear	2"
Shamshir Mustang	10	SK, FS	W/G:7	7	3/3	1	4+	4+	6+	MBZ, MVB	MAPR (Link), LFM, LAPGL	Hands, Brawl:2	Gear	2"

## スパルタン系 Spartan

Manufacturer: Paxton  
Unit Type: Heavy Trooper Gear  
Height: 4.8 meters / 15.8 ft  
Weight: 7,330 kg / 16,160 lb

ジャッカル同様、スパルタンもパクストンアームズが掲げる「アギアフォーエブリワン / 一家に1ギア」構想の一環である。TN1939年以降も市場での存在感を維持するために、パクストンアームズは従来の高性能軍用ギアよりも低価格なギアを発表した。スパルタンは手頃な価格で利用できるヘビートロoperとしての運用を想定されている。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Spartan	10	SK+, FS	W/G:6	7	4/2	1	4+	4+	5+	HAC, LCW (Brawl:1)	LFC, MMG	Hands, Airdrop	Gear	2"
Incendiary Spartan	9	SK, FS	W/G:6	7	4/2	1	4+	4+	5+	MFL, LCW (Brawl:1)	LFC, LGM, MMG	Hands, Airdrop	Gear	2"
Assassin Spartan	10	SK, FS	W/G:6	7	4/2	1	4+	4+	5+	HRF, LCW (Brawl:1)	LFC, MMG	Hands, Airdrop	Gear	2"
Kestros Spartan	10	SK, FS	W/G:6	7	4/2	1	4+	4+	5+	MGL, LCW (Brawl:1)	LFC, MMG	Hands, Airdrop	Gear	2"
Spectre Upgrade	+1	-	-	-	-	-	-	-	4+	-	-	+ECM, +Sensors:24 (Aux)	-	-

## クルセイダーIV系 Crusader IV

Manufacturer: Paxton  
Unit Type: Fire Support Gear  
Height: 5.0 meters / 16.4 ft  
Weight: 8,760 kg / 19,313 lb

クルセイダーは、極地リーグ軍が使用するグリズリーやコブラに対抗するために、パクストンが最初に取り組んだ火力支援ギア計画だ。その性能は競合製品とほぼ同じで、いくつかの利点もある。欠点としては、電装系の対電磁防護処理が弱いことが挙げられるが、後継機の「クルセイダーV」はこの問題を克服している。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Crusader IV	13	SK, FS	W/G:6	8	4/2	1	4+	4+	5+	HAC, MVB (Reach:1)	MRP (Link), LFM, LAPGL	Hands, React+, Brawl:1, Vuln:H	Gear	2"
Demolisher Crusader IV	13	SK, FS	W/G:6	8	4/2	1	4+	4+	5+	MSC, MVB (Reach:1)	MRP (Link), LFM, LAPGL	Hands, React+, Brawl:1, Vuln:H	Gear	2"
Scourge Crusader IV	13	SK, FS	W/G:6	8	4/2	1	4+	4+	5+	MBZ, MVB (Reach:1)	MRP (Link), LFM, LAPGL	Hands, React+, Brawl:1, Vuln:H	Gear	2"
Xyston Crusader IV	13	SK, FS	W/G:6	8	4/2	1	4+	4+	5+	LFG, MVB (Reach:1)	MRP (Link), LFM, LAPGL	Hands, React+, Brawl:1, Vuln:H	Gear	2"
Crusader V Upgrade	+1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-MRP (Link), -LFM, +MRP, +MFM	-Vuln:H	-	-

## アルゴス系 Argos

Manufacturer: Paxton  
Unit Type: Heavy Assault Gear  
Height: 5.8 meters / 18 ft  
Weight: 10,300 kg / 22,708 lb

巨大な機体にもかかわらず、アルゴスは非常に操作しやすく、驚異的な武装積載量を誇る。この機体は、最も経験豊富な操縦士のみが使用できる。アルゴスの操縦士に選ばされると、近接格闘の戦術や技術を含む特別操縦訓練を受ける必要がある。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Argos	21	SK, FS	W/G:5	9	5/1	2	3+	4+	5+	HRC, MVB (Reach:1)	MAR, MHG, MAPGL	Hands, Brawl:2, Vet, Field Armor, Resist:H	Gear	2"
Demolisher Argos	20	SK, FS	W/G:5	9	5/1	2	3+	4+	5+	MSC (Precise), MVB (Reach:1)	MAPR (Fire:2), MHG, MSE, MAPGL	Hands, Brawl:2, Vet, Field Armor, Resist:H	Gear	2"
Shamshir Argos	22	SK, FS	W/G:5	9	5/1	2	3+	4+	5+	HBZ, MVB (Reach:1)	MATM, MHG, MAPGL	Hands, Brawl:2, Vet, Field Armor, Resist:H	Gear	2"

カタフラクト系  
**Cataphract**



Manufacturer: Paxton  
Unit Type: Gear-Strider  
Height: 7.3 meters / 24 ft  
Weight: 45,430 kg / 100,156 lb

ギアストライダーの元祖であるカタフラクトは、CEFのホバータンクや極地の部隊を相手にしてきた輝かしい歴史がある。カタフラクトは、超電磁砲や戦車砲など、大型の戦闘車輛に搭載されている武器を携行可能で、超大型ヴァイプロブレードを標準装備する。本機の実在はピースリバーだけでなくその敵にとっても恐るべき存在として評価されている。

Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Cataphract	28	FS	W/G:6	10	5/3	3	4+	5+	5+	MRG, LMG (Link, Auto), HVB (Apex, Reach:2)	MFM, HHG	Hands, ECM, Brawl:2, Shield	Strider	2.5"
Vanguard Cataphract	27	FS	W/G:6	10	5/3	3	4+	5+	5+	HRC, LMG (Link, Auto), HVB (Apex, Reach:2)	MFM, HHG	Hands, ECM, Brawl:2, Shield	Strider	2.5"
Scourge Cataphract	27	FS	W/G:6	10	5/3	3	4+	5+	5+	HBZ, LMG (Link, Auto), HVB (Apex, Reach:2)	MFM, HHG	Hands, ECM, Brawl:2, Shield	Strider	2.5"
Tank Hunter Cataphract	29	FS	W/G:6	10	5/3	3	4+	5+	5+	MTG, LMG (Link, Auto), HVB (Apex, Reach:2)	MFM, HHG	Hands, ECM, Brawl:2, Shield	Strider	2.5"
Sarisa Upgrade	+1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-MFM, +LATM (Precise)	-	-	-
Lord Upgrade	+2	-	-	-	-	-	-	-	4+	-	-	+SP:+1, +Comms, +ECCM	-	-



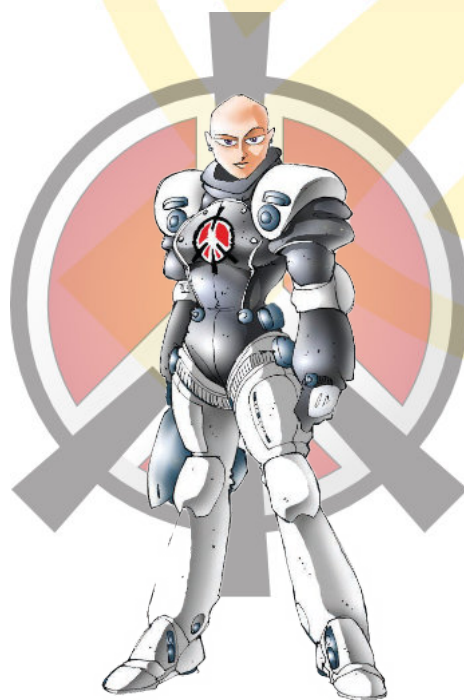


ウーラン系  
**Uhlan**

Manufacturer: Paxton  
Unit Type: Gear-Strider  
Height: 7.3 meters / 24 ft  
Weight: 51,220 kg / 112,921 lb

ウーランはその豊富な武装と装甲により「歩くトーチカ」とも呼ばれている。1台のウーランは、どんなギアでも粉碎できる激しい銃弾の雨を降らせる事ができる。また防御面においても非常識な重装甲と効率的な対ミサイルシステムを備えており、どんな激しい敵の攻撃にも耐えるだろう。

Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Uhlan	32	FS	W/G:5	11	5/3	3	3+	5+	5+	HAC (Apex, AP:3), MAC (Link), LAPGL (Auto), HSG	HRP (Link), HHG	Hands, AMS, Brawl:1, ECM	Strider	2.5"
Kestros Uhlan	32	FS	W/G:5	11	5/3	3	3+	5+	5+	HGL (Apex), MAC (Link), LAPGL (Auto), HSG	HRP (Link), HHG	Hands, AMS, Brawl:1, ECM	Strider	2.5"
Pariser Uhlan	33	FS	W/G:5	11	5/3	3	3+	5+	5+	HPL (Apex), MAC (Link), LAPGL (Auto), HSG	HRP (Link), HHG	Hands, AMS, Brawl:1, ECM	Strider	2.5"
Tank Hunter Upgrade	+2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-HRP (Link), +MTG (Link)	-	-	-
Lord Upgrade	+2	-	-	-	-	-	-	-	4+	-	-	+SP:+1, +Comms, +ECCM	-	-



## ハイエナII系 Hyena II

Manufacturer: Paxton  
Unit Type: Light Tank-Strider  
Height: 4.6 meters / 15.1 ft  
Weight: 15,400 kg / 33,951 lb

ハイエナの開発工場はピースリバー市の反物質爆撃テロによって破壊され、製造・開発データも失われた。その後、コヨーテは徐々に改良され、最終的にはハイエナが担っていたミディアムタンクストライダーとしての役割を果たすようになった。本機は本来コヨーテが担っていたライトタンクストライダーとしての役割を果たすために再設計され、ハイエナIIと命名された。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Hyena II	20	SK, FS	W/G:7	8	4/4	1	4+	4+	6+	MLC (Link, T), MMG (Advanced, Auto)	MRP (Guided, AP:2), LCW	Stable, React+	Strider	1.5"
Fusillade Hyena II	20	SK, FS	W/G:7	8	4/4	1	4+	4+	6+	MRL (Link, T), MMG (Advanced, Auto)	MRP (Guided, AP:2), LCW	Stable, React+	Strider	1.5"
Spectre Dog Upgrade	+2	-	-	-	-	-	-	-	4+	-	-	+ECM+	-	-

## コヨーテ系 Coyote

Manufacturer: Paxton  
Unit Type: Medium Tank-Strider  
Height: 4.7 meters / 15.4 ft  
Weight: 29,500 kg / 65,036 lb

現在ではミディアムタンクストライダーとして運用されるコヨーテは、レッドブルMk2の成功を受け1から設計された機体だ。戦車とストライダーの中間領域を大胆に探究したもので、パクストンは研究開発に多額の資金を費やした。本機がもたらす戦果は本計画が大成功したと言っても過言ではないだろう。通信機能が強化されたアルファドッグ型はまさに理想的な指揮官機と言えるだろう。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Coyote	22	SK, FS	W/G:6	9	4/4	2	4+	5+	5+	MRG (T), MRC (T, AA)	MAPGL, LCW	Airdrop, Stable, ECM, Sensors:24	Strider	1.5"
Vanguard Coyote	21	SK, FS	W/G:6	9	4/4	2	4+	5+	5+	HRC (T), MRC (T, AA)	MAPGL, LCW	Airdrop, Stable, ECM, Sensors:24	Strider	1.5"
Pilum Coyote	23	SK, FS	W/G:6	9	4/4	2	4+	5+	5+	MATM (T), MRC (T, AA)	MAPGL, LCW	Airdrop, Stable, ECM, Sensors:24	Strider	1.5"
Crossfire Coyote	22	SK, FS	W/G:6	9	4/4	2	4+	5+	5+	MLC (T), MRC (T, AA)	MAPGL, LCW	Airdrop, Stable, ECM, Sensors:24	Strider	1.5"
Alpha Dog Upgrade	+3	-	-	-	-	-	-	-	4+	-	-	+SP:+1, +ECCM, +Comms, +SatUp	-	-

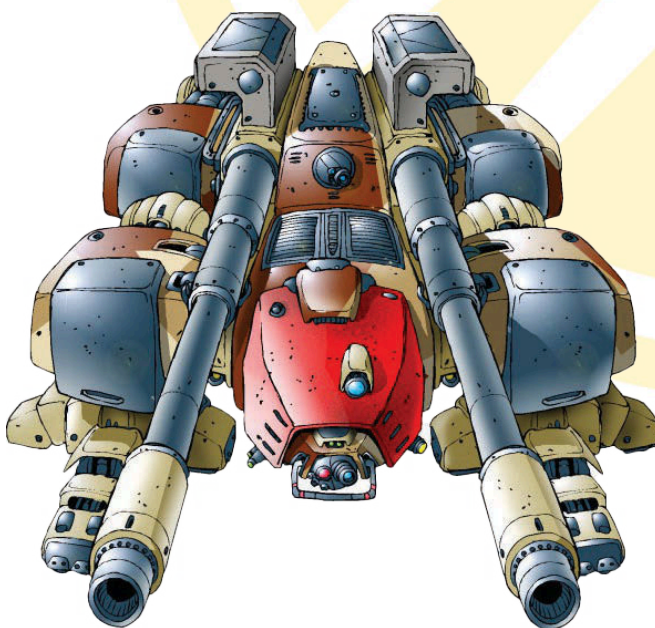
## レッドブルMk2系 Red Bull Mk2

Manufacturer: Paxton  
Unit Type: Tank-Strider  
Height: 6.6 meters / 21.7 ft  
Weight: 47,500 kg / 104,720 lb

レッドブルMk2は、テラノヴァ初のタンクストライダーだ。Mk2は、重戦車のような装甲とストライダーのような柔軟性を備えたプラットフォームの実現が計画され、そのコンセプトが実現可能だと証明した。この巨大な歩行戦車は、ピースリバー軍が必要とする砲撃、ミサイル、直掩の重火力を提供する事ができる。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Red Bull MK2	28	FS	W/G:5	12	4/4	3	4+	6+	5+	MRC (T, AA), LRC	MFG (T, Link), HAPGL, MCW	Stable, AMS, Lumbering, Sensors:24 (Aux)	Strider	2"
Sarisa Bull MK2	33	FS	W/G:5	12	4/4	3	4+	6+	5+	MRC (T, AA), LRC	2 x HATMs (T), HAPGL, MCW	Stable, AMS, Lumbering, Sensors:24 (Aux)	Strider	2"
Xyston Bull MK2	29	FS	W/G:5	12	4/4	3	4+	6+	5+	MRC (T, AA), LRC	HFG (T), HAPGL, MCW	Stable, AMS, Lumbering, Sensors:24 (Aux)	Strider	2"
Arbalest Upgrade	+2	-	-	-	-	-	-	-	-	-MRC (T, AA)	+2 x HARs (T)	-	-	-





## マスティフ系 Mastiff

Manufacturer: Paxton  
Unit Type: APC  
Height: 2.4 meters / 7.9 ft  
Weight: 10,240 kg / 22,575 lb

ピースオフィサーコーアは群衆整理や緊急事態に備えて改造した装甲兵員輸送車を多数配備している。これらの輸送車は、盗賊狩りにもよく投入される。性能面では通常軍が使用するホプライト装甲兵員輸送車に大きく見落としするが、製造コストの安さは、欠点を補って余りある魅力となっている。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Mastiff	5	GP+, SK, FS	G:7	5	3/3	1	4+	4+	5+	LRF (T)	LAPGL	Transport: 1 Squad	Vehicle	1"
Hippeis Mastiff	5	GP, SK, FS	G:7	5	3/3	1	4+	4+	5+	-	LFM (T)	Transport: 1 Squad	Vehicle	1"
Medical Mastiff	5	GP, SK, FS	G:7	5	3/3	1	4+	4+	5+	-	-	Transport: 1 Squad, Medic	Vehicle	1"
Herd Lord Mastiff	6	GP, SK, FS	G:7	5	3/3	1	4+	4+	4+	LRF (T)	LAPGL	Comms, SatUp, Transport: 1 Squad	Vehicle	1"

## ホプライト系 Hoplite

Manufacturer: Paxton  
Unit Type: APC  
Height: 3.0 meters / 9.8 ft  
Weight: 20,560 kg / 45,327 lb

ホプライト装甲兵員輸送車は、ピースリバーの軍事連隊の主力であり、歩兵2分隊の輸送が可能だ。本機には様々な種類の武器が用意されているので、指揮官は戦況に応じて歩兵が必要とする支援を調整できるのだ。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Hoplite	9	GP+, SK, FS	G:7	7	4/4	1	4+	5+	5+	MRF (T)	-	Transport: 2 Squads, Smoke	Vehicle	1"
Hippeis Hoplite	10	GP, SK, FS	G:7	7	4/4	1	4+	5+	5+	-	MGM (T)	Transport: 2 Squads, Smoke	Vehicle	1"
Arbalest Hoplite	9	GP, SK, FS	G:7	7	4/4	1	4+	5+	5+	-	MRP (T)	Transport: 2 Squads, Smoke	Vehicle	1"
Xyston Hoplite	9	GP, SK, FS	G:7	7	4/4	1	4+	5+	5+	-	LFG	Transport: 2 Squads, Smoke	Vehicle	1"
Herd Lord Upgrade*	+2	-	-	-	-	-	-	-	4+	-	-	+SP:+1, +Comms, +SatUp	-	-

\*Xyston Hoplite はHerd Lord Upgradeを利用できません。

## マルムーク系 Mameluk

Manufacturer: Paxton  
Unit Type: Infantry Fighting Vehicle  
Height: 2.3 meter / 7.6 ft  
Weight: 3,230 kg / 7,121 lb

マルムークは実験車輻だ。被弾面積を最小にした小型の車体は履帯による不整地走破性を得ている。小さな車体はドライバーとガンナーの2名がなんとか搭乗できる広さしかない。この小さな戦闘車輻は空挺歩兵部隊に人気がある。それは、歩兵が携行する重火器よりもこの簡易戦闘車輻の武装のほうが、ギアや他のターゲットに対してより有効な攻撃ができるからだ。

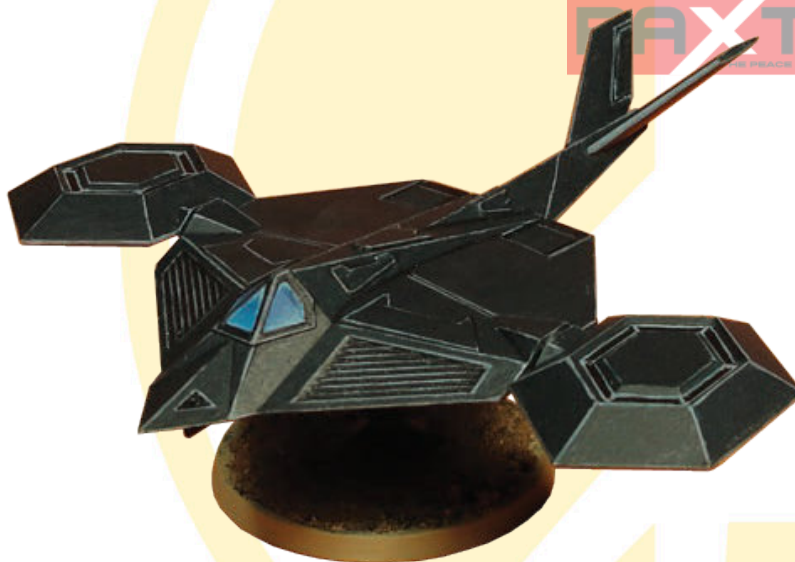


Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Mameluk	5	GP+, SK	G:8	5	4/2	1	4+	4+	6+	LAC (T, AA), HMG (T)	-	Airdrop	Vehicle	0.5"
Arbalest Mameluk	5	GP+, SK	G:8	5	4/2	1	4+	4+	6+	LRP (T), HMG (T)	-	Airdrop	Vehicle	0.5"

## ブラックウインド系 Black Wind

Manufacturer: Paxton  
Unit Type: Stealth Hopper  
Height: 3.6 meters / 11.8 ft  
Weight: 8,700 kg / 19,180 lb

ブラックウインドは、タロン計画の成果だ。計画ではドラゴンフライの武装を搭載可能で非常に高速で俊敏なホッパーを目指した。しかし、さらに一歩進んだ設計が模索され、最新のステルス技術と電子戦装置によって、追跡や補足が困難な隠密性の高い機体が誕生した。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Black Wind	17	FS	H:12	6	4/4	2	4+	3+	5+	MRF (AA, Silent)	MRP (Link)	Agile, ECM, Stealth, TD, VTOL	Vehicle	2"
Missile Upgrade	+1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-MRP (Link), +LATM (Link)	-	-	-

# NUCOAL



HEAVY  
GEAR  
BLITZ!

» 162 «

## ホットパースト/追撃戦

岩山と砂漠を駆け抜け、ニューコールの開発したライトホバータンク“フュージリア”は乾燥した砂煙を上げながら、最高時速100キロを軽く超えて駆け抜ける。兵士ボストワは、目元にいれた青い“コレイシ刀”の刺青を歪めてニヤリと笑った。戦車のエンジンはちょうど計器盤のレッドゾーンに入ったところだ。

「ボストワ、まだ6機目だ！」戦車長のアドラーヌがヘルメットを被った。

「わかってる！渓谷で見失いそう！」CEFのライトホバータンク“LHT-71”が追撃してきたのだ。あまりにも近すぎた。前方の峡谷はあっという間に彼女の視界を埋め尽くし、計器には“前方二障害物アリ”の赤い警告文が表示されている。メカニックの操縦に長けたミネルバ型のGRELの彼女はアドレナリンとスピードに身を任せ、直感を研ぎ澄ました。

「前方に狭い隙間！」アドラーヌの忠告で彼女はトグルを2つ回して左舷スラスターにパワーを振り分け、戦車を優雅に傾けて隙間を乗り越える。驚いたことに敵の戦車も同じように動いた。

「上手いねこいつは。それとも…私と同じミネルバ型同業かな？それならこの子のプログラミングの腕前を見てあげないとね！」ボストワは挑戦的に笑った。

フュージリアは峡谷の道とは呼べない隙間を左へ右へと縫うように進む。ホバータンクのベクタースラスターは、砂埃が後方に散らして追撃者の視界を狭めているだろう。

ふいに渓谷が一直線になる、ボストワはタトゥーだらけの顔に暗い笑みを浮かべ、アドラーヌに向け「射撃準備！もうすぐ！」と言った。

背後の砂壁が割れて、砂埃にまみれたLHT-71が姿を現す。ホバータンクの砲塔が後方に旋回音を聞きながら、ボストワは思った。

“オートキャノンが刻むスタックカート歯切れ良いドラムビートで車体のフレームが震える。リズムに合わせて使用済の真鍮製の薬莢が飛び出し車体側面にぶつかり演奏に加わった。”

後方カメラパネルにはCEFのライトホバータンクが装甲をたたく砲弾の衝撃でガタガタになる様子が映し出されていた。そして、旧式主砲の4型粒子加速砲がちぎれ飛んだあと、左舷前部のエンジンから過熱した鉄片を噴出させる。そしてLHT-71は制御不能のまま左旋回して渓谷の岩肌に激突した。

ボストワが安堵の息をつくと同時に、戦車長も息をつくのが聞こえた。

フュージリアを操縦するボストワGRELは、ハーネスに寄りかかりながらスロットルを下げ、操縦桿を握りながら「いい射撃ね。」と車長と砲手を兼任するアドラーヌを褒めた。

「そちらもいい運転だった。」ボストワは彼の返事を聞いて笑った。

「相手の挙動、どうしてわかった？」アドラーヌが砲塔席から彼女を見下ろして聞いた。

「女の勤めたいなものさ、あの子たちのGRELの催眠学習プログラミングの弱点を突いた。」彼女は振り返り、微笑みながら「私にもあった弱点よ。」と続けた。

アドラーヌは戦車の外壁を指先で叩きながら「さすがは私の娘だ。」とほほえんだ。ボストワも同じように相手をねぎらった。“地球から来た異教徒”とは違って彼らは良いチームだった。彼女は拳に巻いた数珠を唇に近づけ、キスをした。

テラノヴァに帰化したGREL達は洗脳から解放された。もう“調整”は必要ないのだ。消耗品のようにクルーが入れ替わることもないし、彼女とアドラーヌ、その愛車、そして所属するフュージリア軍団も。それはかわらずそこにある彼女の家族なのだ。

ボストワは彼女の指揮官に発破をかける。「残りを捕まえなきゃ。LHT-71まだ71が1機残っている。」

「そうだな。」アドラーヌは一息ついてつけた「行くぞボスティ、追撃戦だ。あいつらに私たちの最高のチームプレーを見せてやろう。」

### 略歴と背景

マグレヴ(磁気浮上式鉄道)ガンマ線に沿ってバリントン盆地とウェストリッジ山脈にバッドランドの権力基盤を作るというアイデアは、NuCoal(ニューコアリジョン)/新同盟が提案されたときには決して珍しいものではありませんでした。しかしこれまでの試みは、バッドランド人の独立心が強すぎたり、そういった政治運動が極地の諜報機関により妨害されたことでことごとく失敗していました。皮肉なことにC E Fの敗残兵であるP A K/ポートアーサー軍団がニューコールに加盟したことで、この地域の大規模な居住地が成立して経済活動が活性化され、新同盟は真の成功を収めたといえます。

発足当初のNuCoal(以下ニューコール)は経済協定であり、P A K/ポートアーサー軍団は軍事的な役割を担っていました。しかし、テラノヴァ極地の派閥が彼らに介入してくるのは時間の問題でした。ニューコールの主要都市国家のひとつであるランスポイント市で発生した労働者ストライキは近くにいたサウス軍に事態介入のきっかけを与えてしまいました。このストライキはサウス軍により激しく鎮圧され、ランスポイント市にはMILICIA(ミリシャ)の部隊が駐留するようになりました。

ミリシャによるランスポイント市の占領事件は、P A Kだけではニューコールの全ての都市を護れない事を明確にしました。このためニューコールは各都市国家の部隊とP A Kによる共同防衛の方法を検討します。その結果として生まれたのが現在のN S D F/新同盟自衛隊であり、バラバラであった都市国家軍の装備を大まかに統一する流れを作りました。極間戦争ではこの投資が功を奏し、N S D FとP A Kの合同軍は両極の大国を抑え、エレクとニネベの双子の都市を新同盟に迎え入れる交渉にも成功しました。

エレクとニネベの双子都市は似たような経緯を持つ都市です。巨大な油田地帯の開発のために人類会議時代から栄えるこの2つの都市は、長年にわたりお互いをライバル視しており、強いナショナリズムがありました。この両都市はニューコールの正式加盟で軍備を標準化するために与えられた新装備の初荷を受け取ると、直ちにこの新装備を利用して互いに攻撃を仕合うようになりました。その結果N S D Fは本来護るはずの都市へ武力介入をしなければならないというジレンマに陥ります。ニューコールの成功を快く思わないテラノヴァの他地域ではこの出来事を「ニューコールが失敗する理由」として誇張を交えて大々的に報道しました。この「危機」の惨状を伝える映像が惑星上のあらゆるメディアに流れたことで、多くのテラノヴァ人の心にニューコールへの嫌悪感を抱かせることになりました。

「テラノヴァ戦役」が始まるとC E F/植民惑星派遣軍の侵攻の際、テラノヴァの多くの人々がポートアーサー市が寝返る可能性を懸念しました。周囲の人々はニューコールの存続に疑念を抱きましたが、このことはニューコール内のナショナリズム/国粋主義が高まるきっかけとなり、結果として多くの加盟国が団結を強めました。

悲運なことにポートアーサー市の水面下では陰謀が進行していました。C E Fがテラノヴァに「上陸」する3週間前、P A Kのプハーリン少佐が率いる“地球忠誠派”はP A Kの大部分を使ってポートアーサーの指導者であるアーサー三世大佐に対するクーデターを起こしました。アーサー大佐は家族を連れて辛うじて脱出に成功したものの、ポートアーサー市は反逆者プハーリン少佐の軍勢に奪われてしまいます。

C E Fの侵攻部隊が上陸して地上侵攻が始まると、プハーリン少佐はC E Fの大佐に昇進し、彼らと共同してこの地域で血みどろの作戦を展開してポートアーサーのすべてを手に入れました。裏切り者のP A K部隊、C E Fの戦闘団、ユートピアの一団が、C E Fの名のもとに統率を失ったN S D Fの抵抗を打ち破りポートアーサー市を手に入れたことは、ニューコールの全領域を脅かす存在となり新連合が根底から揺らぎました。

しかし、アーサー大佐はあきらめませんでした。彼は逃げ惑いながらも、ニューコールのから臨時徴収部隊と、荒野からの予期せぬ同盟者としてサンドライダー族を加えた急造部隊で反撃に出ました。そして、テンブルハイツ市郊外の戦闘で反逆部隊の一つと交戦し、一網打尽にしたことで反乱側に従属させられていたP A Kの下士官や兵士達は再びアーサー大佐の元へと戻ることになりました。

アーサー軍団の反撃により、ポートアーサー市街は血で赤く染まりました。アーサー大佐は裏切り者を追い詰めるためにモルガナ型GREL(※)のコマンダーチームを編成し、街に潜入し、オフィスに居座るクーデターの首謀者プハーリンの首をとることに成功しました。こうしてポートアーサー市を取り戻したアーサー大佐は、クーデターの残りの指導者たちを即刻処刑しP A K全軍の統制を取り戻すことに成功しました。

C E Fの再侵攻開始時にポートアーサーの防衛に失敗しましたが、ニューコールは崩壊の危機を乗り越え、強大なポートアーサーが再び立ち上がったことでようやく侵攻に対抗する準備が整いました。

(※GRELは役割に応じた8種類テンプレートからクローンで作成されます。型ごとに体格や性格はほぼ同じで環境により個体差が生まれます。モルガナ型は女性型で、特務/格闘性能に優れた型番です。他には一般的な兵士の大柄なモードレッド型(男性)、指揮能力に特化したジャン型(男性)、運転適性の高いミネルバ型(女性)などが有名です。)



ニューコール「シャスール」(ギア)

## ニュコールの勢力「破滅的厄災」

テラノヴァで最も若い勢力はニューコアリション/新同盟（通称：ニュコール）です。バッドランドの都市国家の分散型集合体であるニュコールは、ポートアーサー市を中心としたさまざまな規模の都市国家による経済・軍事同盟です。同盟戦争直後の混乱に乗じて設立されたニュコールはその厄介さからしばしば「破滅的厄災」と呼ばれます。ニュコールには極地の勢力やピースリバーの策略だけでなく、バッドランドに点在する危険などに対抗するために共通の利害で結ばれた無数のコミュニティが存在します。その中でも注目すべきは以下のような組織になります。

### 【NSDF (ニュコールセルフディフェンスフォース)】 新同盟自衛隊



ニュコールに所属するすべての都市国家には、地域防衛および協同防衛のための軍事力を支え訓練することが期待されています。これらの軍隊はNSDF/新同盟自衛隊の下に組織され、標準化された装備と編成により容易な協力態勢をとれるように準備されています。

NSDFはノーザンガードやミリシャなどの極地の軍と比べるとその規模や人員数は小さいものですが、ニュコールの軍需産業界から十分な資金と装備を得ています。また、彼らはバッドランドの集合体であるにもかかわらず、CEFの技術とヒューマニストアライアンス出身のエンジニア達によって驚くほど高度な兵器を装備しています。

彼らは大きな紛争が発生した場合、現地の軍や民兵と連携して行動するように訓練されています。

### 【PAK (ポートアーサーコア)】 ポートアーサー軍団



ポートアーサーという名前は、多くのテラノヴァ人にとって強い感情を呼び起こします。その軍事部門であるPAK/ポートアーサー軍団はCEFの第一次侵攻で残された数万人のCEF敗残兵から始まりました。その中でも特筆すべきは何万人ものGREL(ゲール)と呼ばれるスーパーソルジャー達の存在です。彼らは洗脳された捨て駒の遺伝子強化兵でしたが、CEFから切り離された事で徐々に洗脳から解放されこの地の住人となりました。GRELの姿を見たテラノヴァ人の多くは、彼らとの戦いの恐怖を思い出すので険しい表情を浮かべます。

アーサー大佐はCEFの撤退後、上級士官として取り残されたという状況を受け入れました。バリントン盆地を包囲した極地軍は大きく疲弊していたため、見捨てられた彼らの処遇をテラノヴァの荒々しい自然に任せることにして撤退をします。その後、アーサー大佐は混乱したCEF野営地を掌握します。大佐は、慎重に(そして必ずしも平和的ではない)様々な手段を講じてこの地域に秩序をもたらしました。彼は残された戦力を強力なバッドランド勢力PAKへと注意深く育ててゆきました。

現在バッドランドで大規模な軍事力を持つに至ったPAKは、近隣都市に保護と技術を提供し避難民を受け入れて避難所を提供して取り込むことで強力な成長サイクルを生みだしています。こうして、同盟戦争期に生まれたCEFの小さな西方前線基地/ウェストベースでしかなかった施設群はわずか2世代で砂漠の大都市ポートアーサーへと変貌を遂げました。

### 【TH (テンプルハイツ)】 テンプルハイツ民兵団



テンプルハイツ市は、三日月形のメサ(巨大な台地)の上に位置しており、周囲は様々な食材を育てることが可能な肥沃な土地が広がっています。丘の斜面には人類入植以前から残っているとされる無数の人面石や古代の構造物が刻まれており、その起源は歴史から失われています。

テンプルハイツ市は孤立の気風が高く、当初はニュコールの防衛協定に加盟することを反対していました。しかし、極端戦争中に極地軍の失策によりマサダ市が破壊されると、テンプルハイツ市は独自にNSDF連隊の編成に協力するようになりました。結果として同市へのPAKによる警備体制が強化され、同市への観光と貿易が飛躍的に拡大しました。

テンプルハイツ市の存在は、歴史の中でほとんど注目されることはありませんでした。その特殊性からあらゆる分野の預言者がここに集まり、宗教、預言者の信奉者、信仰団体の本拠地となっており、考えうるほとんどの信心深い人々が遺跡の巡礼や研究のために立ち寄る場所として発展してゆきました。また、謎に包まれた砂漠の民「エンコレシ」の団体が定期的にこの集落を訪れる所が目撃されています。

近年ではパーフェクトフォームムーブメント(※戦闘武術を追求する宗派)の拠点となっています。この教えは自分の生まれを超えて成長する方法を模索するGREL信者達を惹きつけているようです。この宗派は平和と統一を信奉する仏教の武術をベースにしたものですが、いくつかの狂信的な道場では「信者が来るべき日にポートアーサーへと旅立ち、悪の頂点をこの星から排除する」と説き、GREL達を劣等カーストとして従属させているものがあります。こういった極端な宗派に属する少なくない狂信者達は、ピースリバーの諜報機関のために情報提供や現地協力者として活動しているとの噂があります。



## 【H A P F (ヒューマニストアライアンスプロテクションフォース)】 人文主義同盟防衛軍



元々、H A /人文主義同盟は南域に設立された1つのリーグでした。その科学力と洗練された組織力を持っていましたが、約300年前にヘヴィギア“イェガー”の登場によって南域共和国との戦争に敗北し、A S Tに服従させられます。彼らはA S Tの属国としての運命を受け入れたように見せながらも分離独立を目指す「ロングナイト/長き夜」作戦を開始していました。

計画の一環として、H Aは約20年前にポートアーサーと密接な関係を築くことに成功しました。彼らはA S Tから主権を獲得するため、密かにアーサー大佐に援助を求めます。アーサー大佐は、A S Tの情報と彼らの技術を得る好機として彼らの目標に協力をしました。ポートアーサーとの秘密同盟を後ろ盾にH A指導者たちは、南域共和国の支配から脱却するための秘密計画を開始しました。

しかし、南域共和国の諜報員によりこの計画は失敗に終わります。共和国は先手を打ち、H Aのプリセプター/指導者階級のみを標的にする生物兵器を作成し、極間戦争の混乱に乗じて彼らに大きな打撃を与えました。そうして共和国は人道的救済という名目でヒューマニストの都市を掌握しこの地の支配権を確立しました。この時H Aはポートアーサーとの同盟を利用して、重要な人材や装備の避難計画を実行しました。この大規模な亡命によりH Aは最終的に300万人近く(人口の8%程度)の主要な人材の亡命に成功します。S R A/南域共和国軍が彼らの都市に駐留する頃にはコモナー/平民階級のみが残されていました。

ニュコールへと亡命したH Aの人々は、彼らが用意した保留地で生活を再建します。ヒューマニストの社会は現在、ニュコールの国境と南域の国境にまたぐように存在しています。ニュコールのヒューマニスト達は「H A/人文主義同盟」と呼ばれ、A S Tの下にいるヒューマニストは「F H A/自由人文主義同盟」と呼ばれて緩やかな連携をしています。

H Aでは現在も彼らの市民を3つの階級に分ける都市実験を継続しています。F H Aにある悪名高いD H M/保健道徳局ですがH Aにおいても「自分たちの構成員を管理する」名目で活動を再開しました。亡命当初、彼らを構成する「コモナー/平民」階級の多くはヒューマニスト領に取り残されていました。しかし、時が経つにつれ、彼らのユートピア構想に引かれたニュコールやバッドランドの住民を吸収し、H Aはコモナー/平民カーストを徐々に再建しています。同様に、プロテクター/護民官を中心としてH A P F/人文主義同盟軍もニュコールで再構築されたのです。

## 【K A D A (ハイレッドインアーミー)】 ハイレッドイン\*市軍



マグレヴ：ガンマ線沿線の都市国家ハイレッドイン市は、犯罪、悪徳、そしてテラノヴァの中でも最も悲惨な貧困の上に、最も贅沢な富が築かれている場所として有名です。そして何よりもこの都市国家はギアを使用した「アリーナ(決闘競技場)」で知られています。

スパイダーの異名を持つ犯罪王サディック・ジャームーンが、両極の干渉から隠れながら少しずつ開発してきたハイレッドイン市は、あらゆる種類の決闘が開催される個人的な場所です。この街には富と名声を求めて、テラノヴァ全土から最高の「デュエリスト/決闘者」が集まり、世界中で試合が放映されます。

極間戦争の際、スパイダーは独立とマグレヴ：ガンマ線を守るために、最も精鋭で恐るべきデュエリストたちが率いる臨時の「民兵組織K A D A/ハイレッドイン市軍」を結成しました。

ハイレッドイン市がニュコールに参加すると、プリンスゲープル市がもつ衛星ネットワークを利用できるようになり、スポーツチャンネルとしてアリーナやギアツアーリングラリーなど、さまざまなイベントを主催できるようになりました。そのおかげで、近年ハイレッドイン市は急速に発展しています。

(**その他の勢力、主要都市国家**：ニュコールは7つの主要都市国家を中心に構成されるバッドランド居留地の集まりです。「ポートアーサー」、「テンブルハイツ」、「ハイレッドイン」は独自の軍を持つ一方、それ以外の主要都市国家は大きな常備軍を持ちません。新たな産油地の「ランスポイント」、産業の中心「フォートニール」、情報発信と通信技術に長けた商業都市「プリンスゲープル」、競争関係にある裕福な双子の産油都市「エルク」と「ニネベ」の4都市は、NSDFを支援するために一時的に合同軍を編成することがあります。このタスクフォースに任命される指揮官は、彼らが一体となって戦い、多くの都市国家の戦闘教義の特殊性や、それぞれの強みを最大限に活用する方法を学んでいます。)

(\*Khayr ad-Din：どうやら15世紀のオスマントルコ提督、海賊/バルバロス・ハイレッドイン(アラビア語: خير الدين بربروس Khayr ad-Din Barbarus)が元ネタっぽいので今回からWikiの和訳に合わせてみます。かっこいい!!)



ニュコール"エスピオン"(ギア)

## 軍備について

ニューコールでは地球製のホバータンクやGRELスーパーソルジャーが、テラノヴァ各地から集められた兵器ともに戦う姿が見られます。彼らは速度を重視する傾向があり、ニューコール製の兵器は優れた技術と特徴的なホバシステムで知られています。

ニューコールのギアには極地で使用されていたギアをベースに、独自技術で再設計したものが多くみられます。ガリアシリーズは、ニューコール内で製作された斬新な設計やそれを応用した設計兵器の集大成ともいえるものでしょう。これらの計画は、ヒューマニストアライアンスの亡命者による科学力と、帰化したC E F敗残兵のもたらす地球の技術を融合させたもので、驚異的なユニットを生み出しました。例えば、一部のギアは一般的なテラノヴァ軍事組織で採用している車輪式や履帯式の駆動装置を使用せず、小型化されたホバシステムをSMS/二次移動システムに採用しています。

また、ニューコールは極地の勢力から買収や製造ライセンスを得る形で、ガリアシリーズ以外の兵器も使用します。例えば「ポア」は、ニューコールの製造業であるニールモーターワークスがサウス系列の会社から製造権を購入したものです。また、「ワイルドキャット」はノース系列の会社からライセンスを受けて現地生産されています。

ニューコールの戦闘装甲車輜は、C E Fの残したホバ戦車とH A経由で連合に入ってきた「ハタイロイ」ホバ戦車を除けば、すべてガリアシリーズとして独自開発された兵器を採用しています。ストライダーも同様で、H A兵器とガリア系列の兵器が混在しています。タイタン攻撃ヘリのような特殊な技術が必要なVTOL類は、極地の代理店から購入されます。このため、最新鋭のホバータンクと伝統的な履帯式の装甲戦闘車輜が肩を並べて運用されているのを見ることができるよう。

P A Kは第一次侵攻時代の製造施設を利用し、地球兵器を運用しています。彼らが使う地球製のホバータンクやGRELは他のニューコール部隊の支援によく使われています。地球の再侵攻の開始時、ポートアーサーで反乱を起こした「忠誠派」を支援するために、C E Fはバトルフレームやホバータンクを彼らのために数回に分けて支援し、ポートアーサー市を拠点化するために生産仕様書や必要機材を提供していました。しかしポートアーサー市が奪還されたことで、これらの施設はすべてP A Kの手に渡ります。彼らは再び「敵」の道具を利用できるという利点を得ました。

孤高の存在であるサンドライダー族とエンコレシ達は、時折ニューコール軍を支援するために姿を現します。彼らは独立志向が強い少数部族ですが、少なくとも当面はN S D Fを支援することに決めたようです。彼らは他の勢力に責任を負わせるような書類へのサインを拒否します。サンドライダー族はどんな理由であれ、どんな種類の書類にもサインしないことで知られています。そのため、アーサー大佐とサンドライダーたち間で結ばれた契約は、多くの人達の立ち合い人の元で結ばれました。

サンドライダー族は少数ですがギアを使用することがあります。彼らの提供するジーネイトパイロット/遺伝子強化兵はテラノヴァでも最高の戦力に数えられます。この謎めいた人々は戦闘力よりも信頼性を優先し、不特定多数の人々を歩兵として受け入れることがあり、彼らの元に多くのGRELが加わったといわれています。



ニューコール「サンドライダー」(インファントリー)



ニューコール「シャスールMk II」(ギア)





## ニューコールサブリスト

ニューコールモデルリストに掲載されているすべてのモデルは、以下のサブリストのいずれでも使用することができます。また、ユニバーサルモデルリストにあるモデルも同様に選択することができます。

ニューコールフォース専用ルール：(同盟では使用できないルールです。)

- ▶ **ヒューマニスト テック/人文同盟の技術**：フォースのFSユニットはサウスモデルリストから「ハタイロイ系」「サジタリウス系」「ファイアドラゴン系」のモデルを利用できます。
- ▶ **ポートアーサーコア/ポートアーサー軍団の支援**：このフォースのGP、SKユニットは、CEFモデルリストから「F6-16系」「HPC-64系」を利用できます。このフォースのRC、FSユニットは、CEFモデルリストから「LHT-67系」「LHT-71系」を利用できます。

### 【NSDF(ニューコールセルフディフェンスフォース)/新同盟自衛隊】

NSDFは新たに編成された部隊であるが十分な資金と士気を持ち、高度な技術に支えられるホバーギアやホバー車両を利用した一撃離脱戦術により比類のない戦力を発揮している。

- ▶ **ベテランリーダー/経験豊富な指揮官**：「コマンドモデル」は、ベテランユニットの制限の影響を受けずに「+2TV」で「Vet」特性を購入できます。
- ▶ **ベイトアンドスイッチ/回戦術**：全てのモデルが「ギア」で構成されたCG「1つ」は「特殊配置：リコン/偵察配置」または「特殊配置：スベックオブス/特務配置」を利用できます。
- ▶ **ハイスピードロードラッグ/スピード狂**：「ギア」モデルに「Vet」特性がある(※「Vet」特性は後付けでもよい)場合、それぞれ「+1TV」で「Agile」特性を購入できます。「Lumbering」特性を持つモデルはこのルールを利用できません。

### 【PAK(ポートアーサーコア)/ポートアーサー軍団】

ポートアーサーコアは、第一次テラノヴァ侵攻作戦の敗残兵たちである。アーサー大佐自身が率いたGREL軍はニューコールの防衛に最大の貢献をしている。彼らの装備は最高級品ではないがGREL歩兵やホバービークルにより非常に強力な軍団を形成しているため、南北の極地リーグはニューコール領域に進出することを躊躇している。

- ▶ **ホバー タンク コマンダー/ホバー戦車士官**：「ビークル」タイプのモデルを利用している「コマンドモデル」は、それぞれ「+1TV」で「EW/電子戦」スキルを「-1TN」できます。ただしこのアップグレードではEW2+にできません。
- ▶ **タンクジョッキー/戦車の名手**：「Agile」特性を持つビークルはそれぞれ「+1TV」で以下の能力を手に入れます。  
→このビークルはディフィカルトサーフェス/移動困難な地形の移動ペナルティを無視できます。
- ▶ **アライ/同盟国(ノースとサウス)**：このフォースのGP、SK、FS、RCユニットは、ノースとサウスのモデルリストから「Vet特性を持たない」「ギア」モデルを使用できます。(※これらのモデルは後付けのアップグレードで「Vet」特性を購入することはできませんが、最初からVetを持つモデルは使用できません。)
- ▶ **アクワイアドテック/鹵獲技術**：このフォースは、CEFのモデルリストから「F6-16系」「HPC-64系」「LHT-67系」「LHT-71系」「MHT-68系」「MHT-72系」「MHT-95系」「HC-3A系」を利用できます。
- ▶ **サムシングトゥープローブ/証明者**：「GREL系」インファントリーはそれぞれ「+1TV」で「GU/射撃」スキルを「-1TN」できます。

### 【HAPF(ヒューマニストアライアンスプロテクションフォース)/人文主義同盟防衛軍】

HA/人文主義同盟の人口の8%はニューコール/新連合へと亡命した。上級カースト達は「プロテクター/護民官」階級を中心に、少数だが強力な軍団を再建した。

- ▶ **ロートザブック/読書尚友(どくしょしょうゆう)**：各CGにつき「2モデル」は、ベテランユニットの制限の影響を受けずに「+2TV」で「Vet」特性を購入できます。
- ▶ **エキスパート/達人**：「サジタリウス系」「ファイアドラゴン系」「ハタイロイ系」のモデルが「Vet」特性を得ている場合、デュエリストでなくても、【スタイル/平衡射撃】【プレサイズ/精密射撃】のデュエリストアップグレードを購入できます。
- ▶ **サウザン サープラス/サウス時代の軍備**：このフォースのGP、SK、FS、RCユニットは、サウスモデルリストを利用できます。ただし「キングコブラ系」と「ドレイク系」は利用できません。

### 【KADA(ハイレッティンアーミー)/ハイレッティン市軍】

闘技都市は矛盾に満ちている。街自体は薄汚く治安も悪いが、決闘者達には深く名誉の意識が息づいている。普段は闘技場での華麗な戦闘で対決して最強を目指す戦士たちも、彼らの名誉が生まれるこの街を守るためならば鋼鉄の肩を並べて共に戦うのだ。

- ▶ **ヒーローズオブザアリーナ/闘技場の英雄達**：このフォースは望む数の「デュエリスト」モデルを使用できます。彼らはノース、サウス、ピースリバー、ニューコールのリストから「ギア」モデルを選択できます。(※混成できます。)このフォースのデュエリストは<インディペンデントオペレーター/単独行動>のルールを利用できません。
- ▶ **ザブルート/凶獣**：このフォースのデュエリスト「1モデル」は、ノース、サウス、ピースリバー、ニューコールのリストから「ストライダー」をデュエリストモデルとして使用できます。
- ▶ **チャレンジャーズ/挑戦者達**：このフォースは作戦目的の選択時に、SOロール持たないCGでも【アサシネート/敵指揮官を暗殺せよ】作戦目的を選択できます。(※重複してとれるわけではない。)



## 【TH(テンプレハイツ)/テンプレハイツ民兵団】

謎に包まれたテンプレハイツの街は、バッドランドの無名の街から世界の難民たちの安住の地として繁栄することになった。解放されたGRELの兵士から謎めいたサンドライダー族まで様々な人々がこの三日月形のメサ(巨大な台地)の街を本拠地としている。サンドライダー族のキャンプを観察するために他国から送られた偵察部隊は毎回謎の失踪を遂げるため「砂漠が自らを守る意志に目覚めたのだ」等の流言飛語が飛び交っている。

▶**ジーネイトパイロット/遺伝子強化兵**：このフォースの「1アクションのギア」モデルに「**Vet**」特性がある(※「Vet」特性は後付けでもよい。)場合、「+2TV」で「2アクション」にできます。

▶**ジーネイトワーデン/遺伝子強化護衛官**：このフォースは「2モデル」のギアを「デュエリスト」にできます。すべてのデュエリストは条件を満たす場合は必ず「ジーネイトパイロット/遺伝子強化兵」アップグレードを取得する必要があります。

▶**ローカルミリシャ/義勇民兵団**：「インファントリー」「キャバルリー」の片方または両方のモデルタイプのみで構成されたCGは、ルールを気にせずGP、SK、FS、RC、SOユニットとして使用できます。またこのCGは「特殊配置：スペックオブス/特務配置」を利用できます。

▶**サムシングトゥープロブ/証明者**：「GREL系」インファントリーはそれぞれ「+1TV」で「GU/射撃」スキルを「-1TN」にできます。



## 【HSCSA(ハードスクラブルドシティステーツアミー)/小都市国家混成軍】

ニューコールの都市国家は自衛のために小規模な常備軍を配備している。それぞれの都市国家は、単独では継続的な戦闘活動のための十分な戦闘力を持つことは難しい。このため、各都市国家が戦力を分担することで力を結集し、ニューコール全体の軍事行動を支援するのだ。

▶**シティーステーツデタッチメント/都市国家分遣隊**：このフォースの「各CG」は以下から出身都市国家を1つ選択します。

《ランスポイント市》《フォートニール市》《プリンスゲープル市》《エレク市/ニネベ市》

▶選択した小都市国家のルールを1つのCGごとに個別に適用してください。

▶このフォースは同じ都市国家から複数のCGを選択することも、異なる複数の都市国家のCGを組み合わせて選択することもできます。

《**ランスポイント市**》：現在南域軍が占領している都市国家であるランスポイントは、現在は石油ブームで急成長をしている都市だ。「オブザーバー(南域駐留軍)」の存在がこの都市の恒久的な特徴となるかどうかは時間だけが知っている。

▶**アライ/同盟国(サウス)**：このCGはサウスのモデルリストから「Arm:9」以下のモデルを利用できます。

▶**バスファインダー/斥候部隊**：このCGが「ギア」モデルでのみ構成されている場合、プライマリーユニットのルールにかかわらず「特殊配置：リコン/偵察配置」を利用できます。

《**フォートニール市**》：フォートニールは産業の中心地であり、ガリアシリーズのギアの新開発の多くを先導してきた。また、フォートニールのエンジニアが開発したサブソンホバーAPCは、フォートニールの連隊だけでなく地元のラリーコースでもよく見かけるほど浸透している。

▶**ガリックマニファクチュアリング/ガリアシリーズ製造元**：このCGのGP、SK、FS、RCユニットはモデルのルールを気にせず「ジャスール系」「ジャスールMkII系」を2-1制限で割り当てることができます。

▶**ライセンスマニファクチュアリング/ライセンス生産**：このCGはルールが適正ならば、サウスモデルリストの「サイドワインダー系」とノースモデルリストの「フェレット系」のモデルを使用できます。

▶**テストパイロット/試験操縦士**：このCGの「2モデル」は、ベテランユニットの制限の影響を受けずに、「+2TV」で「Vet」特性を購入できます。

▶**ファストキャバルリー/軽騎兵隊**：このCGの「サブソン系」のモデルは、「+1TV」で「Agile」特性を購入できます。

《**プリンスゲープル市**》：通信衛星ヘルメス72のネットワークを持つこの都市は、ジャーボアの製造元であるヴァートンテックの本拠地で、ラリーギア会社としてスタートした。バッドランドにしてはインフラが整っているため、多くの難民や技術系企業がこの都市国家に進出している。

▶**アライ/同盟国(ノース)**：このCGはノースのモデルリストから「Arm:9」以下のモデルを利用できます。

▶**EWスペシャリスト/電子戦の達人**：このCGの「ギア」「ビークル」「ストライダー」のうち1モデルは「Vet」特性を持っていなくても【ECCM追加】のベテランアップグレードを購入できます。

▶**E-PEX/電子戦の頂点**：このCGの「1モデル」は「+1TV」でEWスキルを「-1TN」にできます。

《**エレク市/ニネベ市**》：この双子の都市国家には莫大な富があり、それぞれが複数のPMC/民間軍事会社を抱えるほどである。市民や兵士は休日ならば多くの時間を燃料費をつぎ込みギアレースに命を賭けている。(※両市はライバル関係にあり、エレクはノース系、ニネベはサウス系のPMCを雇って張り合っています。)

▶**アライ/同盟国(ノースまたはサウス)**：このCGは選択した勢力のモデルリストから「Arm:9」以下のモデルを利用できます。

▶**パーソナルイクイップメント/個人装備**：このCGの「2モデル」はベテランではなくても「2つまでのベテランアップグレード」を購入できます。

▶**ハイオクタン/高品質燃料**：このCGの任意の「ギア」モデルに「Vet」特性がある(※「Vet」特性は後付けでもよい。)場合、それぞれ「+1TV」でモデルの「MR値を+1」にできます。(※各モデルで1回のみ。)



## シャスール系 Chasseur

Manufacturer: Niel Motorworks  
Unit Type: Trooper Gear  
Height: 4.3 meters / 14.1 ft  
Weight: 6,600 kg / 14,551 lb

シャスールは、サウスのテリトリアルアームズ社のイエガーにその系譜を遡ることができる。サウスのSRAがシャスールの採用を見送り、ニューコールに加盟する都市国家ニネベ市がその設計を購入して完成させた。CEFは最初の侵攻の際にシャスールの性能を高く評価したため、コンバットフレームの設計に大きな影響を与えた。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Chasseur	7	GP+, SK, FS	W/H:9	6	3/3	1	4+	4+	6+	LAC, LVB	LRP, LAPGL	Hands	Gear	1.5"
Chasseur Gunner	8	GP, SK, FS	W/H:9	6	3/3	1	4+	4+	6+	MAC, LVB	LRP, LAPGL	Hands	Gear	1.5"
Chasseur Grenadier	8	GP, SK, FS	W/H:9	6	3/3	1	4+	4+	6+	LGL, LVB	LRP, LAPGL	Hands	Gear	1.5"
Chasseur Flechette	7	GP, SK, FS	W/H:9	6	3/3	1	4+	4+	6+	MFC, LVB	LRP, LHG, LAPGL	Hands	Gear	1.5"
Chasseur Hellfire	7	GP, SK, FS	W/H:9	6	3/3	1	4+	4+	6+	LBZ, LVB	LRP, LAPGL	Hands	Gear	1.5"
Chasseur Torch	7	GP, SK, FS	W/H:9	6	3/3	1	4+	4+	6+	MFL, LVB	LRP, LAPGL	Hands	Gear	1.5"
Chasseur Mortier	8	GP, SK, FS	W/H:9	6	3/3	1	4+	4+	6+	LAC, LVB	LFM, LAPGL	Hands	Gear	1.5"
CV Upgrade	+1	-	-	-	-	-	-	-	5+	-	-	+Comms, +ECCM (Aux)	-	-

## シャスールパラトルーパー系

### Chasseur Paratrooper

Manufacturer: Niel Motorworks  
Unit Type: Paratrooper Gear  
Height: 4.3 meters / 14.1 ft  
Weight: 6,435 kg / 14,187 lb

シャスールパラトルーパーは、ギアサイズのパラシュートを装備できるように武器構成が変更されている。着陸時の衝撃に耐えるためのフレームやショックアブソーバーの改良に加えホバー推進装置を上手く使用することで降下中のギアの操作性が向上している。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Chasseur Paratrooper	8	GP+, SK, FS	W/H:9	6	3/3	1	4+	4+	6+	LAC/LGL, LSG	LAPGL	Hands, Airdrop	Gear	1.5"
Chasseur Gunner Paratrooper	8	GP, SK, FS	W/H:9	6	3/3	1	4+	4+	6+	MAC, LSG	LAPGL	Hands, Airdrop	Gear	1.5"
Chasseur Hellfire Paratrooper	7	GP, SK, FS	W/H:9	6	3/3	1	4+	4+	6+	LBZ, LSG	LAPGL	Hands, Airdrop	Gear	1.5"
CV Upgrade	+1	-	-	-	-	-	-	-	5+	-	-	+Comms, +ECCM (Aux)	-	-

## シャスールMk2系 Chasseur MK2

Manufacturer: Neil Motorworks  
Unit Type: Strike Gear  
Height: 4.4 meters / 14.4 ft  
Weight: 7,000 kg / 15,432 lb

シャスールMk2は製造上の複雑さから流通量が限られているが、装備した部隊はCEF軍を相手に目覚ましい活躍を見せた。赤土色の下地塗装のみで緊急配備されたアーサー大佐のウルフブリゲード/狼旅団は、このギアで数々の戦果を上げ、恐るべき評判を得た。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Chasseur Mk2	9	SK, FS	W/H:9	6	3/3	1	4+	3+	6+	LAC, LVB	LRP, LAPGL	Hands, Agile, Jetpack:6 (Aux)	Gear	1.5"
Chasseur MK2 Gunner	10	SK, FS	W/H:9	6	3/3	1	4+	3+	6+	MAC, LVB	LRP, LAPGL	Hands, Agile, Jetpack:6 (Aux)	Gear	1.5"
Chasseur MK2 Grenadier	10	SK, FS	W/H:9	6	3/3	1	4+	3+	6+	LGL, LVB	LRP, LAPGL	Hands, Agile, Jetpack:6 (Aux)	Gear	1.5"
Chasseur MK2 Flechette	9	SK, FS	W/H:9	6	3/3	1	4+	3+	6+	MFC, LVB	LRP, LHG, LAPGL	Hands, Agile, Jetpack:6 (Aux)	Gear	1.5"
Chasseur MK2 Hellfire	9	SK, FS	W/H:9	6	3/3	1	4+	3+	6+	LBZ, LVB	LRP, LAPGL	Hands, Agile, Jetpack:6 (Aux)	Gear	1.5"
Chasseur MK2 Fulgurant	11	SK, FS	W/H:9	6	3/3	1	4+	3+	6+	LPA, LVB	LRP, LAPGL	Hands, Agile, Jetpack:6 (Aux)	Gear	1.5"
CV Upgrade	+1	-	-	-	-	-	-	-	5+	-	-	+Comms, +ECCM (Aux)	-	-

## キュラシエ系 Cuirassier

Manufacturer: Neil Motorworks / Javelin Systems / PADI  
Unit Type: Strike Gear  
Height: 4.6 meters / 15.1 ft  
Weight: 7,120 kg / 15,697 lb

極限戦争以来、HAPFのストライクギアとして活躍してきたキュラシエは、HAPFの精鋭部隊に愛されている。NSDFでは、シャスールMk2の代替機として人気がある。テラノヴァ人のギア操縦士の多くはキュラシエのような標準的な移動システムを高く評価しているようだ。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Cuirassier	10	SK+, FS	W/G:7	7	3/3	1	3+	3+	5+	MAC, LVB	LRP, LAPGL	Hands, Agile, Airdrop	Gear	1.5"
Cuirassier Hellfire	10	SK, FS	W/G:7	7	3/3	1	3+	3+	5+	MBZ, LVB	LRP, LAPGL	Hands, Agile, Airdrop	Gear	1.5"
Cuirassier Long Gunner	11	SK, FS	W/G:7	7	3/3	1	3+	3+	5+	HRF, LVB	LRP, LAPGL	Hands, Agile, Airdrop	Gear	1.5"
Cuirassier Grenadier	11	SK, FS	W/G:7	7	3/3	1	3+	3+	5+	MGL, LVB	LRP, LAPGL	Hands, Agile, Airdrop	Gear	1.5"
Cuirassier Lance	11	SK, FS	W/G:7	7	3/3	1	3+	3+	5+	MAC (AA), LVB	LRP, LAPGL	Hands, Agile, Airdrop	Gear	1.5"
Cuirassier Flechette	9	SK, FS	W/G:7	7	3/3	1	3+	3+	5+	MFC, LVB	LRP, LHG, LAPGL	Hands, Agile, Airdrop	Gear	1.5"
CV Upgrade	+1	-	-	-	-	-	-	-	4+	-	-	+Comms, +SatUp, +ECCM (Aux)	-	-

## ワイルドキャット系 Wildcat

Manufacturer: Neil Motorworks  
Unit Type: Strike Gear  
Height: 4.3 meters / 14.1 ft  
Weight: 6,580 kg / 14,506 lb



ケイムリギア社は安価で頑丈なワイルドキャットが評価される市場をWFPですすでに見つけていたが、TN1942年にケイムリギア社とニールモーターワークス社はニューコール向けにワイルドキャットを製造する契約を結んだ。本機は、速度を重視するニューコールの多くの軍事ドクトリンをサポートするのに十分な速さを持っているためまさに天職を得たといえる。

Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Wildcat	7	GP, SK, FS	W/G:8	5	3/3	1	4+	4+	6+	LAC, MVB	LRP	Hands, Agile, Brawl:1, Comms	Gear	1.5"
Wildcat UC	7	GP, SK, FS	W/G:8	5	3/3	1	4+	4+	6+	MFC, MVB	LRP, LPZ	Hands, Agile, Brawl:1, Comms	Gear	1.5"
Wildcat Gunner	8	GP, SK, FS	W/G:8	5	3/3	1	4+	4+	6+	MAC, MVB	LRP	Hands, Agile, Brawl:1, Comms	Gear	1.5"
Assault Wildcat	8	GP, SK, FS	W/G:8	5	3/3	1	4+	4+	6+	MSC, MVB	-	Hands, Agile, Brawl:1, Comms	Gear	1.5"
Wildcat Fang	7	GP, SK, FS	W/G:8	5	3/3	1	4+	4+	6+	LBZ, MVB	LRP	Hands, Agile, Brawl:1, Comms	Gear	1.5"
Rabid Wildcat	9	GP, SK, FS	W/G:8	5	3/3	1	4+	4+	6+	LGL, MVB	LRP	Hands, Agile, Brawl:1, Comms, Field Armor	Gear	1.5"
Pathfinder Wildcat	9	GP, SK, FS	W/G:8	5	3/3	1	4+	4+	5+	MRF, LVB	LRP	Hands, Agile, Brawl:1 Comms, ECCM, Sensors:24 (Aux)	Gear	1.5"

## カッパーヘッド系 Copperhead

Manufacturer: Neil Motorworks  
Unit Type: Light Trooper Gear  
Height: 4.2 meters / 13.8 ft  
Weight: 5,800 kg / 12,787 lb



カッパーヘッドは、ライトトルーパーギアとして誕生して以来何度も改良を重ねてきた。度重なる改良によりイエーガーの代替品としての役割も果たす。多くの操縦士にはより耐久性のあるイエーガーが人気であるが、近接戦闘を好むパイロットは本機を好むようだ。このためイエーガー部隊にカッパーヘッドが数機混ざる事も珍しくない。

Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Copperhead	6	GP+, SK, FS	W/G:6	5	4/2	1	4+	3+	6+	LAC, LVB	LRP, LHG, LAPGL	Hands, Brawl:1	Gear	1.5"
Copperhead Gunner	7	GP, SK, FS	W/G:6	5	4/2	1	4+	3+	6+	MAC, LVB	LRP, LHG, LAPGL	Hands, Brawl:1	Gear	1.5"
Brawler Copperhead	7	GP, SK, FS	W/G:6	5	4/2	1	4+	3+	6+	LAC/LGL, LVB	LRP, LHG, LAPGL	Hands, Brawl:1	Gear	1.5"
Striking Copperhead	6	GP, SK, FS	W/G:6	5	4/2	1	4+	3+	6+	LBZ, LVB	LRP, LHG, LAPGL	Hands, Brawl:1	Gear	1.5"
Flame Copperhead	7	GP, SK, FS	W/G:6	5	4/2	1	4+	3+	6+	MFL, LVB	LAPR (Fire:1), LHG, LAPGL	Hands, Brawl:1, Resist:F	Gear	1.5"
Arena Pilot	+1	-	-	-	-	-	-	-	-	+MVB	-	+Shield	-	-

## ランシエ系 Lancier

Manufacturer: Neil Motorworks  
Unit Type: Mountaineering Gear  
Height: 4.6 meters / 15.1 ft  
Weight: 7,235 kg / 15,951 lb

肩に装着された登攀(とうはん)用の鉤爪は本来は山岳任務用に設計されたものだが、標準的なギア装甲を貫通するのに十分な威力を持つ。このことは本機を優れた近接戦闘スペシャリストにしている。ランシエはNSDFに採用されて以来そのシンプルかつ効率的な設計で大きな成功を収めている。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Lancier	9	SK+, FS	W/G:7	6	4/2	1	4+	3+	6+	LAC, MCW	HPZ, LAPGL, MSG (Link)	Hands, Climber, Brawl:1	Gear	1.5"
Lancier Torch	9	SK, FS	W/G:7	6	4/2	1	4+	3+	6+	MFL, MCW	HPZ, LAPGL, MSG (Link)	Hands, Climber, Brawl:1	Gear	1.5"
Lancier Flechette	9	SK, FS	W/G:7	6	4/2	1	4+	3+	6+	MFC, MCW	HPZ, LAPGL, MSG (Link)	Hands, Climber, Brawl:1	Gear	1.5"
Lancier Spear	9	SK, FS	W/G:7	6	4/2	1	4+	3+	6+	MRP, MCW	HPZ, LAPGL, MSG (Link)	Hands, Climber, Brawl:1	Gear	1.5"
Lancier Dart	9	SK, FS	W/G:7	6	4/2	1	4+	3+	6+	MAPR, MCW	HPZ, LAPGL, MSG (Link)	Hands, Climber, Brawl:1	Gear	1.5"
CV Upgrade	+1	-	-	-	-	-	-	-	5+	-	-	+Comms, +ECCM (Aux)	-	-

## エスピオン系 Espion

Manufacturer: Javelin Systems  
Unit Type: Stealth Gear  
Height: 4.3 meters / 14.1 ft  
Weight: 6,520 kg / 14,374 lb

エスピオンは簡素な造りの特務部隊用のギアである。多くの先進的なステルスギアと同様に、卓越した敏捷性、優れたスピード、効果的な武器構成、センサーの検知を軽減する特殊な装甲を備えている。しかし、ステルスギアとしては価格が高く、また特殊なパーツを使用しているため、大量に入手することは困難である。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Espion	11	SO+, SK	W/G:7	6	3/3	1	3+	3+	5+	MRF (Silent), LVB	LRP	Hands, Agile, Airdrop, ECCM, Vet, Stealth (Aux)	Gear	1.5"
Espion Firestorm	13	SO, SK	W/G:7	6	3/3	1	3+	3+	5+	MRL, LVB	LRP	Hands, Agile, Airdrop, ECCM, Vet, Stealth (Aux)	Gear	1.5"
Espion Grenadier	12	SO, SK	W/G:7	6	3/3	1	3+	3+	5+	MGL, LVB	LRP	Hands, Agile, Airdrop, ECCM, Vet, Stealth (Aux)	Gear	1.5"
Espion Flechette	10	SO, SK	W/G:7	6	3/3	1	3+	3+	5+	MFC, LVB	LRP, LPZ	Hands, Agile, Airdrop, ECCM, Vet, Stealth (Aux)	Gear	1.5"
Espion Fulgurant	12	SO, SK	W/G:7	6	3/3	1	3+	3+	5+	LPA, LVB	LRP	Hands, Agile, Airdrop, ECCM, Vet, Stealth (Aux)	Gear	1.5"
CV Upgrade	+1	-	-	-	-	-	-	-	4+	-	-	+Comms, +SatUp	-	-

## ジャーボア系

# Jerboa

Manufacturer: Verton Tech  
 Unit Type: Recon Gear  
 Height: 3.6 meters / 11.8 ft  
 Weight: 4,915 kg / 10,836 lb

ジャーボアは、NSDFの中でも人気の高いレコンギアだ。現在、ジャーボアはノース製のフェレットに代わってニューコール内に広く配備されている。ジャーボアは、フェレットよりも優れた偵察機であると考えられており、その理由として操縦士の快適性が向上したことと、ジェットアシストによる三次元移動が可能になったことが挙げられている。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Jerboa	9	RC+,FS	W/G:9	4	3/3	1	5+	3+	4+	MRF, LVB	LRP, LAPGL	Hands, Brawl:-1, Comms, ECM+, ECCM, Jetpack:6, Sensors:24	Gear	1"
Jerboa Flash	10	RC,FS	W/G:9	4	3/3	1	5+	3+	4+	MRF, LVB	LRP, LAPGL	Hands, Brawl:-1, Comms, ECM+, ECCM, Jetpack:6, Sensors:36, TD	Gear	1"
Jerboa Fist	8	RC, FS	W/G:9	4	3/3	1	5+	3+	4+	MRF, LVB	LRP, LPZ, LAPGL	Hands, Comms, Jetpack:6, Sensors:24	Gear	1"
Jerboa Sentry	10	RC, FS	W/G:9	4	3/3	1	5+	3+	4+	MRF, LVB	LRP, LAPGL	Hands, Comms, SatUp (Aux), ECM, ECCM, Jetpack:6, Sensors:24, TD	Gear	1"
Frag Cannon Swap	-1	-	-	-	-	-	-	-	-	-MRF, +MFC	-	-	-	-
Rapid Fire Bazooka Swap	-1	-	-	-	-	-	-	-	-	-MRF, +LBZ (AP:1, Burst:1)	-	-	-	-

## ジャーボアパラトルーパー系

# Jerboa Paratrooper

Manufacturer: Verdon Tech  
 Unit Type: Paratrooper Gear  
 Height: 3.6 meters / 11.8 ft  
 Weight: 4,750 kg / 10,472 lb

初期の空挺ギアは重量軽減と安全性向上のために肩のロケットパックを装備していない。このためオートキャノンとグレネードランチャーを組み合わせた空挺部隊用のアサルトライフルを使用することで火力を補うのが一般的だ。本機も同様にこの複合武器を装備するが、主任務はあくまでも電子戦にあることに変わりはない。

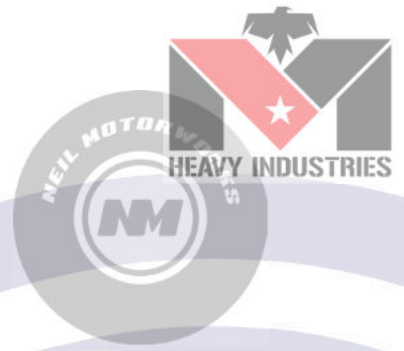


Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Jerboa Paratrooper	8	RC+, FS	W/G:9	4	3/3	1	5+	3+	4+	LAC/LGL, LSG	LAPGL	Hands, Airdrop, Brawl:-1, Comms, ECM+, Sensors:24, Jetpack:6	Gear	1"
Jerboa Flash Paratrooper	10	RC, FS	W/G:9	4	3/3	1	5+	3+	4+	LAC/LGL, LSG	LAPGL	Hands, Airdrop, Brawl:-1, Comms, ECM, ECCM, Sensors:24, TD, Jetpack:6	Gear	1"

## ボア系 Boa

Manufacturer: Mandeers Heavy Industries / Neil Motorworks  
 Unit Type: Fire Support Gear  
 Height: 4.8 meters / 15.8 ft  
 Weight: 9,100 kg / 20,062 lb

ボアには興味深い過去がある。当初、南域軍ではパイソンが正規採用されたため、ボアの採用は見送られた。しかし、アリーナでの輝かしい戦績の評判と、ニコールとヒューマニストアライアンスの技術者が施した出力強化によって、この獣は再び墓場から蘇ることとなった。今日では様々な派閥の操縦士が、多くの戦場で自信を持って本機を使用している。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Boa	15	SK,FS	W/G:5	9	5/1	1	4+	5+	6+	HAC, MVB (Reach:1)	MRP, LGM, HMG	Hands, React+	Gear	2"
Striking Boa	14	SK,FS	W/G:5	9	5/1	1	4+	5+	6+	MBZ, MVB (Reach:1)	MRP, LGM, HMG	Hands, React+	Gear	2"
Firestorm Boa	16	SK, FS	W/G:5	9	5/1	1	4+	5+	6+	MRL, MVB (Reach:1)	MRP, LGM, HMG	Hands, React+	Gear	2"
MFM Upgrade	+1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-LGM, +MFM	-	-	-
Melee Swap	+0	-	-	-	-	-	-	-	-	-MVB (Reach:1), +MCW (Reach:1, Demo:4)	-	-	-	-
Arena Pilot	+1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	+Brawl:2	-	-

## シュヴァリエ系 Chevalier

Manufacturer: Neil Motorworks  
 Unit Type: Fire Support Gear  
 Height: 5.0 meters / 16.4 ft  
 Weight: 8,900 kg / 19,621 lb

シュヴァリエは多彩な武器を持っており、戦場では非常に汎用性の高いギアだ。シュヴァリエの操縦士は、スピードよりも火力を重視するためニコールの中では少数派のようだ。シュヴァリエ スピアは最も人気のあるバリエーションのひとつで、一度に発射されるロケット弾の量は目を見張るものがある。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Chevalier	14	SK+, FS	W/G:6	8	4/2	1	4+	4+	6+	HAC, LVB	MAR (Fire:1), LGM, HMG (Link)	Hands, React+	Gear	2"
Chevalier Hellfire	13	SK, FS	W/G:6	8	4/2	1	4+	4+	6+	MBZ, LVB	MAPR (Fire:2, Link), LGM, HMG (Link)	Hands, React+	Gear	2"
Chevalier Hammer	14	SK, FS	W/G:6	8	4/2	1	4+	4+	6+	HRF, LVB	MAR (Fire:1), LFG, HMG (Link)	Hands, React+	Gear	2"
Chevalier Spear	13	SK, FS	W/G:6	8	4/2	1	4+	4+	6+	HAC, LVB	MRP (Link), MRP (Guided), HMG (Link)	Hands, React+	Gear	2"
Chevalier Javelin	14	SK, FS	W/G:6	8	4/2	1	4+	4+	6+	HAC, LVB	MATM, HMG (Link)	Hands, React+	Gear	2"
CV Upgrade	+1	-	-	-	-	-	-	-	5+	-	-	+Comms, +SatUp, +ECCM (Aux)	-	-



## アーバレスティア系 Arbalestier

Manufacturer: Neil Motorworks  
Unit Type: Fire Support Gear  
Height: 5.0 meters / 16.4 ft  
Weight: 9,050 kg / 19,952 lb

ニューコールの部隊は、高速移動を必要とする戦術をとることが多いため、従来の火力支援用のギアでは展開速度が合わない問題を抱えていた。そこで登場したのが、ニールモーターワークス社製のホバリング火力支援ギア「アーバレスティア」だ。同社の技術者達はジャガーやブラックマンバなどの標準ギアでしか達成できない移動速度を実現したのだ。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Arbalestier	19	SK, FS	W/H:7	9	3/3	2	3+	4+	6+	HRP, MFC, MVB	HPZ, LMG, LAPGL	Hands, Vet, Airdrop	Gear	2"
Arbalestier Grenadier	20	SK, FS	W/H:7	9	3/3	2	3+	4+	6+	HRP, MGL, MVB	HPZ, LMG, LAPGL	Hands, Vet, Airdrop	Gear	2"
Arbalestier Demolisher	19	SK, FS	W/H:7	9	3/3	2	3+	4+	6+	HRP, MVB	HPZ, HSE, LMG, LAPGL	Hands, Vet, Airdrop	Gear	2"

## ユサール系 Hussar

Manufacturer: Neil Motorworks / Javelin Systems / PADI  
Unit Type: Gear-Strider  
Height: 10.0 meters / 32.8 ft  
Weight: 65,025 kg / 143,356 lb

ヒューマニストアライアンスによって設計されたユサールは、ギアストライダーのコンセプトを応用したものだ。開発当初は難航したが、ポートアーサーコアとニューコールの技術者が協力して日の目を見ることになった。その性能は好評を博したものの、テラノヴァで最も複雑な戦闘機材のひとつとされている。射手たちの間では「ユサールランスで攻撃を外すなら、他の仕事を探すべきだ。」という冗談がある。ランス型がギアを破壊するのを目撃した敵兵は迷わず踵を返すといわれている。



JAVELIN



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Hussar	24	FS	W/G:6	10	4/4	2	4+	5+	6+	HRC (Apex)/HVB, HMG (Auto)	LFG (T, Link)	Hands, Brawl:1	Strider	3"
Hussar Spear	24	FS	W/G:6	10	4/4	2	4+	5+	6+	HRC (Apex)/HVB, HMG (Auto)	HRP (T, Link)	Hands, Brawl:1	Strider	3"
Hussar Skyhammer	25	FS	W/G:6	10	4/4	2	4+	5+	6+	HRC (Apex)/HVB, HMG (Auto)	HABM (T, Link)	Hands, Brawl:1	Strider	3"
Hussar Lance	26	FS	W/G:6	10	4/4	2	4+	5+	6+	HRC (Apex)/HVB, HMG (Auto)	HRC (T, AA, Link)	Hands, Brawl:1	Strider	3"
Hussar Hammer	26	FS	W/G:6	10	4/4	2	4+	5+	6+	HRC (Apex)/HVB, HMG (Auto)	HTG (T)	Hands, Brawl:1	Strider	3"

## フュージャリア系 Fusilier

Manufacturer: Neil Motorworks  
Unit Type: Hovertank  
Height: 2.6 meters / 8.5 ft  
Weight: 25,205 kg / 55,568 lb

フュージャリアはCEFとの戦いでその実力を発揮し、そのシンプルな設計はこの軽ホバータンクに戦場で継続戦闘能力を与えている。ある作戦で行われた激しい戦闘によって43輛のフュージャリアが中破した。しかし、主要な戦闘が終わる頃にはそのうちの41輛のフュージャリアが活動を再開していたといわれる。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Fusilier	17	SK, FS	H:10	8	4/4	1	4+	4+	6+	LLC (T, AA)	HAC (T), MRP (T), LAPGL	Agile, Airdrop, React+, Jump Jets:3 (Aux)	Vehicle	2"
Fusilier Javelin	17	SK, FS	H:10	8	4/4	1	4+	4+	6+	LLC (T, AA)	HAC (T), LATM (T), LAPGL	Agile, Airdrop, React+, Jump Jets:3 (Aux)	Vehicle	2"
Fusilier Anvil	15	SK, FS	H:10	8	4/4	1	4+	4+	6+	-	HAC (T), LGM (T), MRP (T), LAPGL	Agile, Airdrop, React+, Jump Jets:3 (Aux)	Vehicle	2"

## ヴォルティジュール系 Voltigeur

Manufacturer: Neil Motorworks  
Unit Type: Heavy Tank  
Height: 4.1 meters / 13.5 ft  
Weight: 60,145 kg / 132,597 lb

ヴォルティジュールは非常に強力な戦闘車輛であり用途に合わせて2系統の主砲塔がある。ニールモーターワークス社はニューコールからの要望を受け、本機のために交換式のミサイルモジュールを開発した。観測機と連携すれば広い範囲に多弾頭誘導弾の雨を浴びせることもできる。



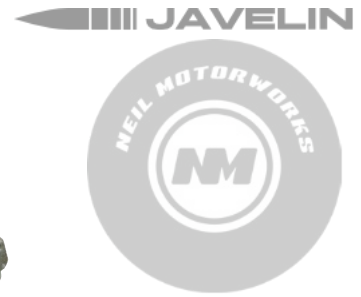
Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Voltigeur	31	FS+	G:5	11	5/3	3	4+	6+	6+	MLC (T)	LFG (T, Link, Precise), 2 x MATMs, HMG, HAPGL	Offroad, Smoke	Vehicle	1.5"
Voltigeur Hammer	33	FS+	G:5	11	5/3	3	4+	6+	6+	MLC (T)	HTG (T, Precise), 2 x MATMs, HMG, HAPGL	Offroad, Smoke	Vehicle	1.5"
ABM Upgrade*	-1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-2 x MATMs, +2 x MABMs	-	-	-
AM Upgrade*	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-2 x MATMs, +2 x MAMs	-	-	-
CV Upgrade	+2	-	-	-	-	-	-	-	5+	-	-	+Comms, +SatUp, +ECCM	-	-

\*上記2つのアップグレードのうち、どちらか1つだけを選択できます。

## サンプソン系 Sampson

Manufacturer: Neil Motorworks / Javelin Systems  
 Unit Type: APC  
 Height: 3.3 meters / 10.8 ft  
 Weight: 31,560 kg / 69,578 lb

CEFのホバー設計思想に影響を受けた本機は、CEFで運用されるHPC-64ができることをすべて再現した。本機は原則として装甲兵員輸送ホバー車輦として運用されるが、その装甲を評価し軽騎兵車としても使用される。兵士たちにはその大きく平坦な側面装甲が、あらゆる種類のノーズアートやニックネームのための完璧なキャンバスに見えるようだ。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Sampson	8	GP+, SK, FS	H:9	7	4/4	1	5+	4+	6+	LAC (T, Link)	-	Transport:2 Squads, Jump Jets:2 (Aux)	Vehicle	2"
Sampson Spear	8	GP, SK, FS	H:9	7	4/4	1	5+	4+	6+	-	LRP (T, Link)	Transport:2 Squads, Jump Jets:2 (Aux)	Vehicle	2"
Sampson Javelin	10	GP, SK, FS	H:9	7	4/4	1	5+	4+	6+	-	LATM (T)	Transport:2 Squads, Jump Jets:2 (Aux)	Vehicle	2"
Medical Sampson	7	GP, SK, FS	H:9	7	4/4	1	5+	4+	6+	-	-	Transport:1 Squad, Medic, Jump Jets:2 (Aux)	Vehicle	2"
CV Upgrade*	+1	-	-	-	-	-	-	-	5+	-	-	+Comms, +SatUp, +ECCM (Aux)	-	-

\*Medical Sampson はCVアップグレードを利用できません。

## タイタン系 Titan

Manufacturer: Marshall Avionics  
 Unit Type: Attack Chopper  
 Height: 3.6 meters / 11.8 ft  
 Weight: 17,000 kg / 37,479 lb

「タイタン」は攻撃ヘリに分類され、精鋭歩兵部隊の空輸によく使用される。「貨物」を無事に届けた後は、地上に航空支援を行うか、他の任務のために戦場を離脱する。タイタン分隊の目撃はすなわち地上攻撃の到来を告げるシグナルと言える。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Titan	20	FS	H:9	8	4/4	2	4+	4+	5+	LRC (AA)	2 x MATMs, 2 x MRPs	Agile, TD, VTOL, Transport: 1 Squad	Vehicle	2"

## GREL(ジーレル)系 GREL

Manufacturer: PAK  
Unit Type: Infantry  
Height: 2.3 meters / 7.6 ft  
Weight: 100 kg / 220.5 lb

CEFの第1次侵攻作戦終了後、数万人のGRELがテラノヴァに残された。これらのGRELは、徐々に自我を取り戻しテラノヴァでの生活に順応していった。それは必ずしもスムーズではなかったが、彼らは今そこにいて、それは近い将来に変わるものではないようだ。GRELは役割に応じて8つのテンプレートから生まれる。巨漢のモードレッド型は突撃兵として、鋭利な女性のモルガナ型は特務兵として、指揮能力の高いジャン型は指揮官としての才能を持つ。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
GREL Team	4	GP+, SK, FS	1:4	4	2/1	1	3+	3+	6+	HIW, MIGL, MICW	MIR	-	Infantry	0.5"
GREL Mortar Team	4	GP, SK, FS	1:4	4	2/1	1	3+	3+	6+	HIW, MICW	HIM (Brace)	-	Infantry	0.5"
GREL Anti-Tank Team	5	GP, SK, FS	1:4	4	2/1	1	3+	3+	6+	HIW, MICW	MAVM	-	Infantry	0.5"
GREL Raider Team	5	GP, SK, FS	1:4	4	2/1	1	3+	3+	6+	HIW, MICW	HIS (Burst:2)	-	Infantry	0.5"
Morgana GREL Assault Team	4	GP, SK, SO+	1:5	4	2/1	1	3+	3+	5+	MIW, MICW (AP:1)	-	Agile, Brawl:1, Stealth	Infantry	0.5"
Morgana GREL Sniper Team	5	GP, SK, SO+	1:5	4	2/1	1	3+	3+	5+	MIW, MICW	HIR (Silent)	Agile, Brawl:1, Stealth	Infantry	0.5"
Jan Upgrade	+1	-	-	-	-	-	-	-	5+	-	-	+Comms	-	-
Squad Upgrade*	+1	-	-	-	4/2	-	-	-	-	-	-	-	-	-

\*1インチヘックススペースに2~4人のフィギュアを配置します。スクワッドアップグレードは40mm円形ベースに6~10人のモデルになります。

## ホバーバイクGREL(ジーレル)系 Hoverbike GREL

Manufacturer: PAK  
Unit Type: Mounted Infantry  
Height: 1 meter / 3.3 ft  
Weight: 500 kg / 1,102 lb

GRELがホバーバイクに乗って戦場を疾走しているのを見かけることは珍しくない。ホバーバイクは、徒歩のGRELの兄弟姉妹ほどの積載力を期待できないが、それでも一般的なテラノヴァ兵より多くの荷物が積載できる。大勢のGRELがホバーバイクに乗って移動する姿は、先の大戦を思い出すため多くのテラノヴァ人にとってあまり良い光景とは言えない。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
GREL Hoverbike	4	GP, SK	H:12	3	2/1	1	4+	4+	6+	HIW, LIGL, MICW	-	Agile, Jump Jets:2	Cavalry	1"
GREL Anti-Tank Hoverbike	5	GP, SK	H:12	3	2/1	1	4+	4+	6+	HIW, MICW	LAVM	Agile, Jump Jets:2	Cavalry	1"
Jan Upgrade	+1	-	-	-	-	-	-	-	5+	-	-	+Comms	-	-
Team Upgrade*	+1	-	-	-	4/2	-	-	-	-	-	-	-	-	-

\*1インチヘックススペースに1モデルのフィギュアを配置します。チームアップグレードは40mm円形ベースに3モデルになります。

## サンドライダー系 Sandrider

Manufacturer: N/A  
Unit Type: Infantry  
Height: 2 meters / 6.6 ft  
Weight: 75 kg / 165 lb

テラノヴァの最も深い砂漠の中に、現代文明を避けている小さな部族が存在する。辺境に住む者たちから「サンドライダー」と呼ばれるこの部族は、一人一人が恐るべき戦士であることとしても知られている。彼らがどこから来てどのように進化したのかは誰にもわからない。彼らは自分自身の生き方に固執する傾向がある。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Sandrider Team	4	GP+, SK, SO	1:4	3	2/1	1	4+	3+	6+	MIW, MICW, MIGL (Corrosion)	-	Agile, Stealth	Infantry	0.5"
Sandrider Anti-Tank Team	5	GP, SK, SO	1:4	3	2/1	1	4+	3+	6+	LIW, MICW	MAVM (Corrosion)	Agile, Stealth	Infantry	0.5"
Sandrider Mortar Team	4	GP, SK, SO	1:4	3	2/1	1	4+	3+	6+	LIW, MICW	MIM (Brace, Corrosion)	Agile, Stealth	Infantry	0.5"
Koeshi Upgrade	+1	-	-	-	-	-	-	-	4+	-	-	+Comms, +Vet	-	-
Squad Upgrade*	+1	-	-	-	3/3	-	-	-	-	-	-	-	-	-

\*1インチヘックススペースに2~4人のフィギュアを配置します。スクワッドアップグレードは40mm円形ベースに6~10人のモデルになります。

## エンコレシ系 En Koeshi

Manufacturer: N/A  
Unit Type: Infantry  
Height: 2 meters / 6.6 ft  
Weight: 75 kg / 165 lb

サンドライダー族の中には、「エンコレシ」と呼ばれる戦士たちがいるという噂がある。これらの噂には、GRELの包囲をたった一人で切り抜けた剣の達人の話などもある。たとえそのような話が誇張であったとしても、サンドライダー族は非常に熟練した戦士であり、その彼らが戦士と呼ぶような存在はテラノヴァで最も印象的な歩兵となるだろう。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
En Koeshi	7	GP+, SK+, SO+	1:5	4	3/1	1	3+	3+	5+	LIW, HICW (AP:1)	HIR (Silent)	Comms, Agile, Brawl:1, Stealth, Vet	Infantry	0.5"

1インチヘックススペースに1人のフィギュアを配置します。

## リザードサンドライダー系 Lizard Sandriders

Manufacturer: N/A  
Unit Type: Riding Beast  
Height: 3.6 meters / 11.8 ft  
Weight: 800 kg / 1,764 lb

サンドライダー族はバーナビーを使うことでよく知られているが、大トカゲを使うことができても不思議ではない。サンドライダー達は、この高速で獰猛な動物を高度な技術で乗り回す。砂嵐の中にリザードサンドライダー部隊の影を見たならば、それは敵が最後に見る光景になるだろう。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Lizard Sandrider	4	GP+, RC+	I:7	3	2/1	1	4+	3+	6+	LIW, HICW, LIGL (Corrosion)	-	Agile	Cavalry	1"
Lizard Sandrider Anti-Tank	5	GP, RC	I:7	3	2/1	1	4+	3+	6+	LIW, HICW	LAVM (Corrosion)	Agile	Cavalry	1"
Lizard Sandrider Observer	4	GP, RC	I:7	3	2/1	1	4+	3+	5+	LIW, HICW	-	Agile, TD, Comms	Cavalry	1"
Team Upgrade*	+1	-	-	-	3/3	-	-	-	-	-	-	-	-	-

\*1インチヘックススペースに1モデルのフィギュアを配置します。チームアップグレードは40mm円形ベースに3モデルになります。

モデルはサウスのリザードライダーのものを使用しますが、乗り手の改造に挑戦してみるのも楽しいでしょう。

## Barnaby Sandrider

Manufacturer: N/A  
Unit Type: Riding Beast  
Height: 3.4 meters / 11.2 ft  
Weight: 1,500 kg / 3,307 lb

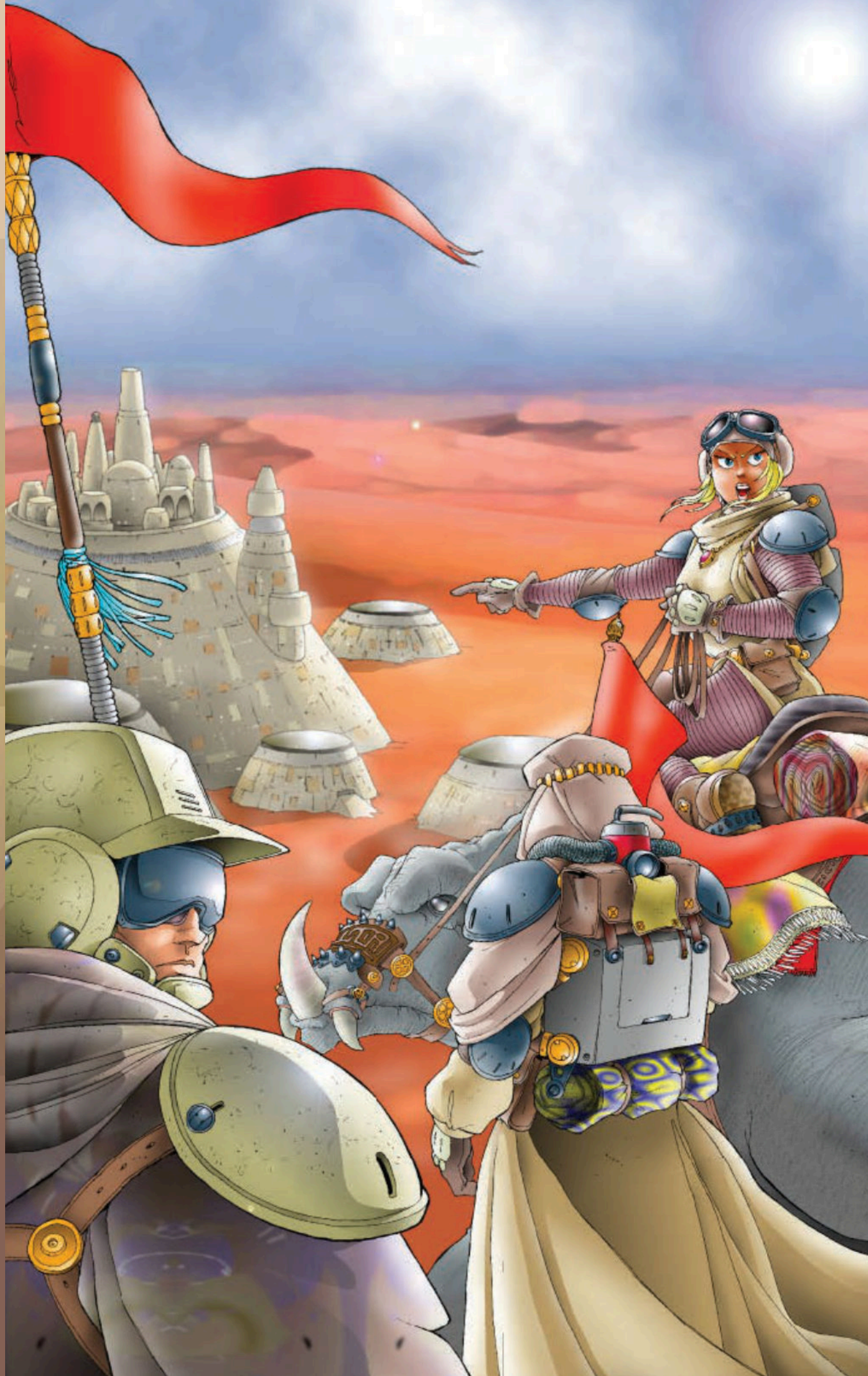
サンドライダーがバーナビーを好むのは、彼らが非常に忠誠心が強いからだ。保護されたバーナビーは、世話主が困っている時に助けに来ることも有名だ。サンドライダー族とバーナビーとの絆は神話のように深い。もしバーナビーの乗り方を彼らに尋ねるならば、彼らは騎獣の訓練方法ではなく、騎手が騎獣にあわせる訓練方法について話すだろう。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Barnaby Sandrider	5	GP+, SK	W:7	4	3/3	1	4+	3+	6+	LIW, LIGL (Corrosion), HICW	-	Agile, Climber, Brawl:1	Cavalry	1"

1インチヘックススペースに1人のフィギュアを配置します。

# LEAGUELESS



HEAVY  
GEAR  
BLITZ!

» 182 «

## フォーフェューディナールズモア/もう数ディナール

「いやいや、2機で2,000ディナール\*です。」老けたエミレーツ出身の元愛国者は、2本の指を立てて強調する。皺だらけ指がショールの中から力強く突き出している。

「サミール、その額ではダメだ。」デベンディエ保安官はサウス製ギア“サイドワインダー”のハッチを開いたまま頭を振った。「この前のパクストンの雇われ糞警官との喧嘩で、俺たちはスッカランだ。私の部下にハンター2機を…」

小さなオアシスタワーの保安官は顔をしかめて話を続けようとしたが、ふと、サミールの過度に装飾された、けばけばしい“バーナビ”輸送車のまえに積まれた木箱の裏に、埃っぽい防水シートで隠された巨大なものが目に入った。それはギアのように見え、サミールが今売り込みをしているノース製の“ハンター”よりも大型機のような。デベンディエは目ざとくそれを見つけてつづけた「いや、そのデカイのだ。それがいい。」

「ダメだ、ダメだ！あれは売り物じゃない。古すぎるし…。それに、これは私の護衛用なんだよ！」デベンディエがのるサイドワインダーの足元で、商人は身をすくませながら首を横に振った。

「お前さん、自分の持ち込んだものは何でも売って見せるといっただろ？ サミール。いいからそれを見せてみる。」デベンディエは得意げな顔で言い放った。

「わかったよ！保安官、最高の品をやるよ！ごうつくばりのパクストンに一泡吹かせてくれ。」サミールは防水シートを外し始めた。交渉が上手くいったことにデベンディエは歯を見せて笑顔になった。

サウスの横流し品と言われる“バッドランドパイソン”が放ったヘビーオートキャノンの40mm砲弾は最も近い標的を引き裂き、パクストンアームズ製“ウォーリア”の正面装甲にの特大の穴を穿つ。

ウォーリアは転倒し、腕部とエンジンが煙の中でバラバラになると同時に、内部の何かが爆発を起こす。デベンディエは、随行する副官がすでに次の目標に向かってその大型武器を向けているのを見て満足していた。

「本物の保安官がどんなものか、パクストンのチンピラどもに教えてやるぜ！」デベンディエがにやりと笑う。

「ボス…敵のギ…、前…50メー…ル！」副官のファイサルからの通信はノイズ交じりで聞き取りにくかった。それは間違いなく彼らのオアシスタワーを“シノギの場にしよう(パクストン保護領の下に置こう)”としている“チンピラ警官ども(P R D F)”が仕掛けている電子妨害のせいだろう。

デベンディエはパクストン製“ピットブル”の一機が砂埃を巻き上げながら壁の角から姿を現し、円筒形のバッドランドの居留者の家の一つをかすめたところで、はじめて新しいセンサー反応に気づいた。電子妨害がわずらわしい。

ピットブルのオートキャノンが放つマズルフラッシュが見えると、その弾丸はデベンディエのサイドワインダーの装甲を貫通したようで、コックピット脇にある右センサーノードが火花を散らした。

鋭い射撃だ。どうやら彼は“パクストンのチンピラ”たちに敬意を表する必要があるようだ。彼はサイドワインダーのライフルで応戦し、2発の大口径弾を次々と発射する。驚いたことに照準は狙った場所から大きく反れ、デベンディエの放った大型のライフル砲弾はピットブルの隣の家屋を弾き飛ばした。

ピットブルはまるでスケート選手のようにその補助移動装置の車輪で地面を高速滑走する。そして、ヒットアンドラン戦法で細かく攻撃しながら、逃走準備のために旋回をした。

その時、副官が放った3発のヘビーオートキャノンの砲弾が、背後をさらした“ピットブル”のV型エンジンに見事に命中して爆発が起きた。爆風はデベンディエの機体を揺らしたあとに、左側にあった店の窓ガラスを粉々にした。

彼は思わず息を飲んだ。目を開けると、そこには炎にあぶられ、ねじれた鉄のフレームと、P R D Fのチンピラどもを吹き飛ばした“バッドランドパイソン”が見えた。

「サミールに預言者の祝福を！」デベンディエは自分が“バッドランドパイソン”に乗っていないことにほんの少しの嫉妬を覚えながら、E S E出身の商人をたたえた。隣を歩く特大のギアが止まると足元の乾いた砂から振動を感じる。

「ファイサル副官、いい腕だ！パクストンのチンピラは俺たちから“自由”を手に入れることができるぞ！」

「1人につき1発の砲弾が必要だけだな！」

\*テラノヴァで影響力の強い通貨は北域影響圏ではマルク(M)、南域影響圏ではディナール(D)となる。地域ごとに異なる単位が使用されており、ポートアーサーはリス(L)、ピースリバーの影響圏はピースドル(PS)などが使用される。



## 略歴と背景

テラノヴァ赤道に広がるバッドランドと呼ばれる砂漠には、さまざまな人々が暮らしています。彼らは文明の中心地と言えるノース、サウス、ピースリバー、ニューコールなどのリーグから離れた僻地を本拠地とする小さなオアシスタワー、鉱山キャンプ、ローバーやギャング団、少数部族などの人々です。リーグや権力に属さないこうした人々はまとめて「リーグレス」と呼ばれています。これらの人々は文明の隅で多くの勢力と対立しています。

北域と南域を隔てているテラノヴァ全体を包み込む広大な赤道の砂漠地帯はバッドランドと呼ばれています。その大半には殺風景な不毛の台地が広がっていて、3つの山脈によって隔てられており、ひたすら空虚で荒涼とした広大な砂漠が広がっています。

この地域は強風で一夜にして砂丘の形が変わることもあり、陸上戦艦で移動する必要があるような「砂丘の海」と呼ばれる場所も多くあります。巨大な砂丘は高さ400mに達することもあり、強風によって一度に数百mも進行して集落を丸ごと埋めてしまうこともあるほどです。

そのような過酷な環境で暮らすバッドランドの人々は緊密な共同体を形成して生活をします。砂にうずもれても掘り起こすことが比較的容易な点を評価して、大きなオアシスタワーや放棄された巨大要塞を好んで生活拠点を選ぶ人々もいます。また、比較的好く見かける居留地は小型住居の建築群があり、そうした人々は砂にうずもれないように露出した巨大な岩盤の上などに集落をつくります。また砂の埋没を避けるための一般的な選択肢として遊牧民として生きる道を選ぶ集団もいます。この広大な砂漠には大小さまざまな規模のキャラバンの往来があり、そのどれもが変化の激しい環境に対応するために組み立て可能な住居を持ち運んでいます。

テラノヴァ赤道地域の歴史は、過酷な環境と極地や地方政府の欲望に狙われる厳しい生存競争の日々と言えます。この過酷な砂漠地帯はほとんどのテラノヴァ人が避けて通る場所ですが、様々な場所に点在する豊富で貴重な地下資源に魅せられた開拓精神あふれる、心身ともに頑強な人々が住んでいます。過酷なバッドランドは常に新しいフロンティアであり、乾燥し荒涼としたこの地には夢と希望を抱いたタフで現実的な開拓者によって伝説が生まれ、富が築かれる場所でもあります。

バッドランドに住む約1,600万人のテラノヴァ人にとって、この乾燥した荒れ地で生計を立てるのは至難の業といえます。しかし開拓者たちはその苦難の中でも、独立心と機知と誇りによって支えられた生活様式を築き上げてきました。バッドランド居留者達は南北政府の圧力に直面しながらも、自分たちの自由と魂を守るために長年にわたって奮闘してきました。そしてほとんどの場合、彼らはその不屈の精神によってこの地での生活を維持し続けることに成功しています。



バッドランドに存在するいくつかの大都市は、一般的にテラノヴァ人が当たり前前に享受している「贅沢な暮らし」を実現できる唯一の場所です。発達した医療サービス、中等教育、輸入商品の安定供給、他の地域への交通網の利用など、バッドランドでは考えられない「贅沢な暮らし」が可能です。ポートアーサーとピースリバーを除いてバッドランドには人口20万人を超える都市はありません。ほとんどの都市はそれよりかなり小規模で、南域共和国では町に過ぎないような15,000人程度の集落でもバッドランドではれっきとした都市として見なされます。

都市は通常、交易のための単一産業によって支配されていますが、他の経済活動(その多くは農業と貿易)も行われています。こうした居住地はバッドランドで唯一、完全な司法・行政システムを持つ場所です。その形態はさまざまですが多くの場合は、選挙、武力、神託、血族など様々な方法で選出された役人が法律を定め、秩序を維持する役人がそれを執行し、違反行為を取り締まるために刑務所や裁判所のようなものが用意されています。しかし、これらの行政サービスの範囲や洗練度は千差万別で、都市の規模や彼らの富裕度によって大きく異なるようです。

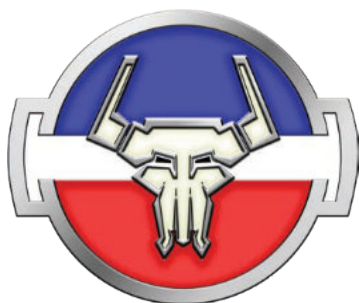


ユニバーサルモデル「バーナビライダー」(キャバリー)  
※このモデルはバーナビサンドライダーと共通のモデルです



## リーグレスの勢力「反乱の鎌(やじり)」

バッドランドの奥地には謎に包まれたサンドライダー部族から正式な階級組織まで無数の軍隊が存在します。この広大な砂漠にはあらゆる組織が潜んでいます。



### 民兵団

同じ民兵団は1つもありません。それぞれの民兵団は独自の組織構造と戦闘手段を確立しています。中には数十サイクル以上にわたって生き残り、砂漠の砂や岩と同じようにバッドランドを構成する一部としてこの環境に溶け込んだ集団もあります。多くの極地軍司令官は、これらの民兵団の戦闘能力を過小評価する傾向にあり、その結果としてバッドランドには廃品回収後に放置されたギアの錆びた残骸が散乱しています。

### ローバー/野盗

砂漠の無法者や反逆者であるローバー達は惑星入植時代の昔から存在しています。ローバーの源流は雇用主に対して不満を抱いた植民地時代の労働者達と言われています。彼らは砂漠に点在する間に合わせのシェルターで暮らし、孤立した採鉱キャンプから物資を奪って生き延びた者たちの子孫です。

今日のローバー達はバッドランドの孤立集落が生み出しているともいえます。刑務所を建設できる町はほとんどないために犯罪者の多くは追放刑になります。生き延びた者達は他の追放者達と合流しギャングとして放浪するようになります。また、自らの意思で閉ざされた集落を離れた者や、極地からの流れ者もローバーに加わります。このような者達は、彼らの自由奔放な生活にあこがれるようです。

すべてのローバーが盗賊になるわけではありません。彼らの中には、時間をかけて自分達の正当性を高めて組織立つものもあります。そういった集団は村や小さな都市で警察機構のような集団になります。しかし、大抵の場合は彼らは住人達からみかじめ料を搾取し、大きな戦いの気配があるとすぐに逃げだすような連中なのです。彼らは自分達の日々の単純な糧のためならば良心の呵責などは微塵も感じないでしょう。

### スポンサードフォース/傀儡軍

テラノヴァの大国の多くは、自分たちの土地に隣接するバッドランド居留者を都合の良い駒として利用しています。これらの勢力にとってバッドランドの居留者たちは侵略軍に対する一時的な緩衝材として都合が良い存在です。また、こうしたバッドランド居留者と公式な協定を結び、重要な貿易ルートの安全保障を担ってもらう場合もあります。彼らの立地や能力によっては、警備サービスや秘密作戦に協力する見返りに大国からかなりの譲歩を引き出す戦略的な存在になることもあるようです。

一般的に南北の極地勢力が、戦略性の高い地域、村、都市を支配下に置こうとする場合極地の駐留部隊を置くことを条件にこれらの居留者に訓練や装備を提供します。その際地元の民兵組織は大国の軍部から後援を受ける代わりに彼らの手足となって活動をする事を余儀なくされることが珍しくありません。これらの駐留部隊は表向きには防衛協定の指導と援助のために置かれるものですが、実情は彼らの監視のために残されています。そうしなければしたたかなバッドランド人達は彼らの敵対者から金を受け取り容易に裏切る可能性があるからです。

地方組織の主要な指導者を監督下に置くことで、大国の意思を反映する「独立したバッドランド組織」として上手く活用できます。同時にこれらの指導者たちもバッドランドの対抗勢力に対して「実力がある大物」として振舞える利点があります。ピースリバーはこうしたバッドランド居留地の搾取に最も積極的な企業といえます。

しかし、あなたが「成りあがりたバッドランド人」ならば、ピースリバーに利用されることはチャンスでもあります。テラノヴァの主要な派閥の中でもピースリバーはP S B M/保護領支援悪地民間防衛隊の面倒をよく見る傾向があります。彼らの監督下に置かれる一方で、彼らはあなたの寄せ集めの軍隊を比較的短時間で第一級の戦闘部隊へと訓練する方法に長けています。そしてP S B Mとして成功を収めることは、ピースリバーの正規軍への道が続いていることでもあります。もし大きな戦果を挙げることができるならば、あなたの部隊全員とその近親者は保護領での完全な市民権を得て「贅沢な暮らし」を手に入れることができるでしょう。





### 傭兵部隊

テラノヴァには、さまざまな種類の傭兵部隊が存在します。極地の派閥、ピースリバー、ニューコールといった大国と継続的に契約するほどの成功を収めている団体もあります。特に有名なのは「ウォーダース」という傭兵部隊で、メコンドミニオンで大きな成功を収めてメコンの主要な軍事支部になった団体もあります。彼らは現在「メコンピースキーパー」として知られており、テラノヴァの多くの傭兵部隊にとって羨望的といえる存在になっています。

メコンドミニオン領のシーサン(西藏)市には、傭兵契約の仲介を行う傭兵ギルドの本拠地があります。「ウォーダース」をはじめとする様々な傭兵部隊の活躍は、結成当時の傭兵ギルドに飛躍的な成功をもたらしました。現在では傭兵ギルドはテラノヴァ全域の主要都市に代理店を置き、競合他社を積極的に取り込んでいます。この組織は他の傭兵仲介会社を攻撃するために傭兵を送り込む武闘派として知られています。しかしこのような傭兵ギルドの努力にもかかわらず、事実上すべてのリーグや都市国家の要所には様々な傭兵仲介会社が存在し続けています。

### 軍備について

彼らが使う一般的なギアや機材は、組織ごとに大きく異なります。しかし一般的には、余剰品、廃棄物、戦争の残骸からサルベージされたものがよく使われます。こうした修理が不十分であったり、共食い装備であったり、弾切れだったりする機械が世代を超えて受け継がれています。

バッドランドの居留者達にとってこれらの装備の「元の所有者」や「製造業者」はあまり重要でなく「それがどのような仕事ができるか」について注目します。このためバッドランドでは、敵対する勢力の様々なギアが肩を並べて出撃する光景が日常的にみられます。

装備の維持や整備環境は勢力によって異なりますが、補給の厳しいバッドランドでは複数の異なる装備を共食い整備で動かすことに長けている者たちもいます。バッドランドには、こうした間に合わせの整備で作られるフランケンギアが少なからず徘徊しています。

しかし場違いな最新兵器を使用する者達もいます。大きな成功を収めた傭兵部隊などはこの傾向にありますが、そうでない場合、ピカピカの装備をしたバッドランド人を見た他のバッドランド人は警戒し「奴はこれを手に入れるために何をやったのか？」についていろいろと思考を巡らせる事でしょう。

### テーブルトップドクトリン/卓上教義

リーグレスは無数の創造の機会を与えてくれるフォースです。砂漠の深淵から生まれるユニットは非常に多様で、リーグレスは「あなただけのサブリスト」を作る必要があります。「傭兵部隊を一から作りたい」「敵役のローバーフォースを使いたい」「ポストアポカリプスな雰囲気を楽しみたい」「ウェザリングが好き」et c...もしあなたにこれらの要求がある場合、あるいは「自分だけのサブリストを作りたい」という気持ちがある場合、リーグレスという選択肢があります！

(※リーグレスには専用のモデルがありません。モデルをごちゃまぜで使うことが多くなるため、塗り方を工夫したり、色付きのおはじきをモデルの横に置くなど、CGの識別方法を工夫すると遊びやすくなるでしょう。様々なモデルを選択できるため、ある程度ゲームを遊んで知識を得た後のセカンドフォースに向いています。)



ユニバーサルモデル  
「バッドランドパイソン」(ギア)



ユニバーサルモデル  
「エンジニアリンググリズリー」  
(ギア)

## リーグレスサブリスト

以下の【L(リーグレス)/同盟無き者達】サブリストを使用しない場合、ノース、サウス、ピースリバー、ニューコールの全モデルをリーグレスフォースで使用できます。また、ユニバーサルモデルリストは常に使用できます。

### リーグレスフォース専用ルール：

▶**ジュディシヤス/賢明な判断**：モデルが「デュエリスト」では無い場合、モデルデータで「最初からVet特性を持っているモデル」は「ベテランコンバットグループ」でしか使用できません。

▶この制約は【L(リーグレス)/同盟無き者達】のすべてのアップグレードオプションにも適用されます。(※たとえ「▶ベテランリーダー/経験豊富な指揮官」を選択しても、その部隊がベテランコンバットグループでない場合は、ノースのコディアックのようにモデルデータで「最初からVet特性を持っているモデル」は選択できません。)

### 【L(リーグレス)/同盟無き者達】

バッドランドには多くの都市国家、村、頑強な居留者、遊牧民、そして名称すら不明な者達が潜んでいる。過酷な自然に囲まれた文明の辺境地は危険な場所であり、最も貧弱な者達でさえ何らかの方法で身を守る手段を用意している。民兵団を組織できる成功した居留者がいる一方でローバーにみかじめ料を払わざるを得ない者達もいる。傭兵部隊の多くは、バッドランドから排出されている。そして大国の権力者と手を結ぶ者達も少なくない。バッドランドの人々は、おそらくピカピカに磨かれたブーツを履いては居ないだろう、しかし、その戦力は見た目とは関係が無いのだ。



▶**ザソース/供給元(ノース/サウス/ピースリバー/ニューコールからいずれか1勢力を選択)**：このフォースは、選択した派閥のモデルリストを使用できます。

▶**バリアスフォース/千差万別**：このフォースは以下から「3つまで」のアップグレードを選択できます。

▶**アドリショナルソース/他の供給元(ノース/サウス/ピースリバー/ニューコールからいずれか1勢力を選択)**：このフォースが使用できる派閥のモデルリストを追加します。このアップグレードは最大で**3回まで**選択できます。(※3回選んだものが上記のサブリストを使用しないリーグレスになります。)

▶**ノーザンインフルエンス/北域の影響(排他)**：ノースの派閥アップグレードを「1つ」選択できます。ソースに「ノース」を選択する必要があります。このアップグレードを選択する場合「サウザンインフルエンス/南域の影響(排他)」と「プロテクトレートスポンサード/保護領加盟(排他)」は選択できません。このアップグレードは**2回まで**選択できます。

▶**サウザンインフルエンス/南域の影響(排他)**：サウスの派閥アップグレードを「1つ」選択できます。ソースに「サウス」を選択する必要があります。このアップグレードを選択する場合「ノーザンインフルエンス/北域の影響(排他)」と「プロテクトレートスポンサード/保護領加盟(排他)」は選択できません。このアップグレードは**2回まで**選択できます。

▶**プロテクトレートスポンサード/保護領加盟(排他)**：ピースリバーの派閥アップグレードを「1つ」選択できます。ソースに「ピースリバー」を選択する必要があります。このアップグレードを選択する場合「ノーザンインフルエンス/北域の影響(排他)」と「サウザンインフルエンス/南域の影響(排他)」は選択できません。このアップグレードは**2回まで**選択できます。

▶**エキスパートサルベージャー/廃物利用の達人**：このフォースのセカンダリーユニットはノース、サウス、ピースリバー、ニューコールのモデルリストを利用できます。(※混成可能です。)

▶**ストリップド/軽装化重視**：GP、SK、FS、RC、SOユニットはモデルのロールを気にせず「ストリップダウンハンター系」「ストリップダウンイエガー系」を2-1制限で割り当てることができます。

▶**バーブルパワード/紫肌の人**：フォースは「GREL系」「ホバーバイクGREL系」を使用できます。「GREL系」インファントリーはそれぞれ「+1TV」で「GU/射撃」スキルを「-1TN」できます。

▶**ベテランリーダー/経験豊富な指揮官**：「コマンドモデル」は、ベテランユニットの制限の影響を受けずに「+2TV」で「Vet」特性を購入できます。

▶**バッドランズスープ/荒野の闇鍋**：このフォースの「1CG」はベテランでなくても【インブレードガナリー/GUスキル上昇】【デュアルガン/二丁射撃】【プロウラー/格闘の達人】【ベテランメレーアップグレード/達人用格闘武器】【ECCM追加】からベテランアップグレードをいくつでも購入できます。

▶**パーソナルイクイップメント/個人装備**：フォースの「CG1」つに所属する「2モデル」はベテランでなくても「2つまでのベテランアップグレード」を購入できます。

▶**サンダーフロムザスカイ/蒼穹の雷鳴**：このフォースが使用する「エアストライクカウンター」は「+1TV」で「GU：3+」にできます。

▶**コンスクリクション/徴収兵**：このフォースのコマドモデル、ベテランモデル、デュエリスト「ではない」モデルは、「Conscript」特性を得ることができます。この方法で「Conscript」特性を得たモデルは「1アクションにつき1TV」ぶんコストが「安く」なります。すでに「Conscript」特性を持つモデルはこのルールを利用できません。

▶**ローカルヒーロー/地域の英雄**：フォースの「インファントリー」「キャバल्ली」「ギア」のうち「1モデル」は「+1TV」で以下の能力を得ます。

▶このモデルはインフォーメーション/隊列状態のモデルの「Conscript」特性を打ち消せます。加えて、このモデルは、デュエリストでなくても【リードバイグザンブル/先達の導き】のルールを得ます。

▶**オールラスティ/鑄鉄の古参兵**：各CGにつき「ギア」または「ストライダー」1モデルは、「H-1/S+1」の能力値変更を受ける代わりに「1アクションにつき1TV」ぶんコストが「安く」なります。モデルは2TVより安くなりません。

▶**ディスクアウント/割引装備**：LLC(ライトレーザーキャノン)を装備する「ビークル」は「-1TV」でLLCをHACと交換できます。

▶**ローカルノーリッジ/地の利**：このフォースの「CG1つ」はプライマリーユニットのロールにかかわらず「特殊配置：リコン/偵察配置」を使用できます。

▶**シャドウウォリアーズ/影の戦士**：このフォースの「初期配置でエリアテレインに配置されたモデル」は「ハイディング/隠形」トークンを得た状態でゲームを開始します。

▶**オペレーターズ/特務隊員**：このフォースは「2モデル」のギアを「デュエリスト」にできます。

▶**ジーネイトパイロット/遺伝子強化兵**：このフォースの「1アクションのギア」モデルに「Vet」特性がある(※「Vet」特性は後付けでもよい。)場合「+2TV」で「2アクション」にできます。

▶**ウィークカムフロムデザート/砂漠の客人**：フォースは「サンドライダー系」「リザードサンドライダー系」「バーナビーサンドライダー系」「エンコレシ系」を使用できます。(※アドリショナルソース(ニューコール)の下位互換。)

# BLACK TALONS



HEAVY  
GEAR  
BLITZ!

» 188 «

## ブローケンプロミス/破られた約束

「次の作戦を支援できないとは、どういうことだ！」ワイ・クノラン最高司令の紅潮した顔がブラックタロン潜入部隊が使用する“フューリー”シャトルの通信画面を圧倒していた。

「我々はなぜおまえたちと手を組んだと思っているんだ？ 初日から失望しかない。おまえたちの仲間のために我々を噛ませ犬にするつもりか！」クノランは嘲笑しながらこう続けた。「お前らは今どこにいる？ ここにいないではないか。次の作戦にも参加しない、その次も！ どの作戦にも来やしない！ 貴様らはいつも口約束だけではないか！ 認める、我々をエサして、自分達の星への侵攻を遅らせていただけなんだろ？ ブラックタロンが我らユートピアを救うというのは真っ赤な嘘だ。お前たちは地球人と同じだ！」

アリアムナ＝ハビブ大尉は努めて平静を装いながら、手のひらに爪を立て、深呼吸をしてから返事をした。

「クノラン総司令官。あなたは今、冷静ではありません。あなたの言い分はごもっともです。しかし、私達は司令部からある任務を受けています。アインフォース市を手に入れる予定です、そして…」

「なんだと!？」とクノランの怒りはさらに増す。「“予定”です?? おまえたちは想定しかできないのか!? 船長、貴女は生まれたばかりの赤ん坊なのか? 私たちが利用されているように、貴女も利用されているんだ。今ならばそれがよくわかる。このステーションを得るために君達は何をした? テラノヴァのこざかしい將軍連中より私は何か間違ったことを言っているのか? どうなんだね?」ユートピア人の激しい怒りで、映像が揺らいだように見えた。

アリアは、自分が失った友人たちのことを考えずにはいられなかった。現在の暗い場所は精神状態にとっても最悪だ。でも、どうしようもないことだった。このユートピアの現地時間で2年間の活動を続けている。地上が完全破壊された荒れ果てた惑星で抵抗運動を続けてきたが、常に失敗を繰り返していた。彼女はすでに多くの仲間達を失った。しかし、本部は状況の打開を要求し続け一方でユートピア人からはまだ足りないと言われ続け、どうしようもない状況で仲間の死を見送りながら彼女は板挟みになっていた。

彼女は自分の心にひびが入るのを感じた。次に口にする言葉は、きれいなものではないことは分かっていた。正気ではいられなくなる。そして、職業軍人として口にするのは好ましくない言葉だろう。しかし、彼女はそれを止めることができなかった。吐き出さなければならなかった。それは、内側から彼女の心を引き裂くようにあふれ出る。

「わかりました! あなたの言い分が正しいのでしょうか! そうです! 司令部の“予定”はただの口約束でしょう! 全てあなたのおっしゃる通りですよ!! 私はただのちっぽけな一人の人間でっ! 今ここにいる我々も、ブラックタロンを構成する小さな部隊に過ぎない!」

「…けど、あなたはッ! そんな私たちに何を期待しているんです? もう、我々(テラノヴァ)からの支援は諦めなさい!! 自分達で10回以上も母星を滅ぼしたお前たちなんか誰にも救えるもんか!!! 私が司令部やあなた達の性質に疑念を抱いているとは思わないのか!!?」

クノランは表情を緩め、威勢を失った。「…わかった、…それだけだ。私はただ…お前たちの司令部に問題があると伝えたかっただけだ。お前は英雄ではない。いまのままでは、上手くいくわけがないと…そう伝えただけにすぎんだ。…クノラン、アウト(通信を終える。)」それだけ伝えると通信が終了した。

アリアは衝撃を受けた、しばらくのあいだアリアには怒りが渦巻いてた。そして時間がたつと冷静さを取り戻していった。「(…私は…何てことを言ってしまったんだ?)」涙が頬を伝い、彼女は息をすることを思い出した。

「大尉、あなたは人間です。」アリアは横にいた副官のタロー・ジョーンズ中尉の手が自分の肩に触れるのを感じた。「私たちができることは限られています。司令部は沢山の約束をくれますが、しかし、大尉、私は彼らがそれを実行するつもりもないと考えています。こうなることは…」タローは首を横に振った。「必然でした。」

アリアに一気に疲労が押し寄せた。「…でも、このままでは駄目よ…。すでに私達は多くの犠牲を払っている。彼らの犠牲はどうなるの? 私にはそれから目を背ける事できないわ。…司令部は本当に信じられるの?」涙を流しながら続ける。「…私たちは…生贖の羊…?」

「それ以上はいけません。」とタローは穏やかでなだめるような口調で言った。「今は答えがありません。誰も…答えられないでしょう。確たる命令はありません。しかし、我々はこの地で活動を続ける必要があるし、私たちのチームにはあなたが必要です。…まずは落ち着いてください。…次の作戦のため、チームは皆すでにブリーフィングルームで待機しています。」

「モン・デュ(ああ、神よ)、“次の作戦”のブリーフィングですって? その“作戦”に必要な情報の真偽は?」アリアの憤りは、下士官に丸見えだった。

「しっかりしろ! 大尉!」タローは、アリアが聞いたことのないような厳しい口調で続けた。「私が先にブリーフィングを開始する。貴女は少し時間をおいて、冷静さを取り戻せ! 頭を冷やしてからブリーフィングに参加するんだ。大尉、我々にはあなたが必要だ。私達を支えられるのは貴女だけだという事を忘れるな。」そう残した後、彼はフューリー一号のブリッジから退出した。

アリアは、自分が彼を危うい立場に追いやったことに気がついた。責任を副官に押し付けるのは間違っている。彼は当然の事のように正しい仕事をした。自分は涙を拭いて、仕事に戻らなければならない時だった。

…チームのために、少なくとも今の彼女はすべてが瓦解したかのように振る舞うのをやめる必要があった。

## 略歴と背景

同盟戦争後、テラノヴァ人は地球の脅威を忘れ、再び偏狭な争いへと墮落していきました。相互破壊の危機が迫る中で、テラノヴァは極間戦争に突入します。極間戦争はテラノヴァ各地に深刻な被害を増やしましたが、平和主義者達のたゆまぬ努力にもかかわらず、戦争は収束する気配を見せませんでした。

TN1939年に地球工作員が行ったピースリバー爆破テロはテラノヴァの多くの人々にとって衝撃的な事件でした。反陽子爆弾のもたらす前代未聞の大規模破壊はバッドランドの宝石と言われたピースリバー市を一瞬にして蒸発させ、人々に恐怖を与えました。多くの者たちが地球からの侵略は過去のものであると考えていましたが、彼らはC E Fの侵略戦争がまだ終わっていないことを痛切思い知ることになったのです。

テラノヴァの政治家や軍高官達は、これまでになく狡猾で予測不能な敵との戦いに直面し、南北の垣根を越えて協力する秘密組織を結成する必要性を感じました。後にウエストファリア影内閣として知られるこの組織が最初に行った対策の1つが、C E Fの戦略と戦術に対抗することを専門とする精鋭部隊を結成する事でした。この精鋭部隊のコードネームは「ブラックタロン」とされ、誰の目にも触れないように極秘裏に計画が進みました。

この部隊が最初に行った作戦はT N 1940年のテラノヴァでした。N H R (ニューヒューマンリパブリック)/新人類共和国は当時最も悪名高いリーグレス勢力で、すべての人類を憎むGRELの革命家ブルーストに率いられていました。しかし、この革命勢力はブラックタロンによって壊滅的な打撃を与えられます。

次の作戦は惑星カプリスです。ブラックタロンのチームタロンワンが情報収集のためにタンホイザーゲートを使用しC E Fハブ星系として使用されるロキ星系へ派遣されます。彼らには第二の目的として、C E Fのテラノヴァ再攻撃に対する遅滞作戦も命じられていました。彼らは、死傷者を出しながらもすべての作戦を成功させました。タロンワンが収集した情報により、C E Fの再攻撃に向けた準備状況や、彼らが開発する新兵器“フレーム”の存在などが明らかにされます。ブラックタロンチームのもたらした情報は、C E Fの組織はさらに拡大され、来るべき作戦のために新しい装備や戦闘機が導入されつつあることを示すものでした。

この成功を受けてブラックタロンにはテラノヴァ全域から資金、技術、人員、機材が集まるようになり組織が拡張してゆきました。現在では、ブラックタロンチームはテラノヴァのあるヘリオス星系だけではなく、すべてのCEF植民惑星へと派遣されています。彼らの作戦は緻密です。例えば、囷チームが地元のレジスタンスと公然とした同盟を結び注意を引きつける一方で、本命チームがその惑星の住民に紛れて活動します。



## タロンワン

「タロン1」は公式には最初のブラックタロンチームとしてTN1940年の春季の1日目から訓練を開始したと言われていいます。ブラックタロンでは「チーム」という言葉はあらゆる規模の部隊を表すのに使われています。すべての「チーム」は任務ごとに編成され、作戦に必要な人員や装備で構成されます。最初の「チーム」となった「タロン1」は司令官、ギア3分隊、歩兵1小隊、支援部隊、整備スタッフ、フューリー級シャトルのクルーで構成されました。

発足当時テラノヴァ各地から集められた隊員達は極端な戦争の宿敵と同じ部隊になった者達も多くいました。隊員たちには様々な軋轢がありましたが、この組織の最大の問題はチームのリーダーであるエルネスト・ジャクソンという人物の存在でした。彼は「バッドランド革命戦線」のリーダーであり、惑星テラノヴァのテロリストであり反逆者でした。しかし、ブラックタロンの司令部はジャクソンの冷静さ、任務への集中力、そして強い労働倫理を評価して彼を抜擢します。そしてジャクソンは見事にバラバラであった隊員達を団結させました。

ブラックタロンの最初の作戦はテラノヴァでのリーグレス勢力との戦いでした。この勢力は元CEFの1級GRELで誇大妄想狂のソルジャー・ブルーストが率いた集団で、彼らはピースリバー爆破事件との関連が疑われていました。このGREL至上主義者は、NHR/新人類共和国の大佐を名のり危険な存在と見なされていました。調査の結果、彼がまだいくつもの反物質爆弾を所持していることが判明したことで、ウェストファリア影内閣は満場一致でブルーストをブラックタロンの最初の標的とすることを議決します。タロンチームには改造ギアと試作ギアが与えられ、ブルーストの軍勢を次々と追跡、排除し、最終的には北域に隠されたCEF秘密基地を占領して反物質爆弾を発見するまでの一連の作戦を成功させました。この戦いによりブルースト大佐の部隊は完全に消滅しましたが、彼自身の身柄を抑えることはできませんでした。

TN1941年の春季の初旬にチームは惑星カプリスへと派遣され、同年の夏季の1日目にロキ星系に到着します。彼らは何週間にもわたるCEFパトロール隊や偵察隊とのいたちごっこを行った後、同年の冬季の10日目にカプリスへの浸透に成功しました。

TN1942年 秋季、タロン1はLRC/カプリス解放戦線の1支部に合流し、彼らと共にCEF基地や補給部隊に攻撃を開始します。そして、ブラックタロンチームは詳細が不明なCEFの「聖杯計画」に関連するものを優先的に攻撃をするようになります。この計画は地元組織であるカプリス解放戦線のメンバーも知らないものでした。

季節が変わる頃にはCEFは偵察と警備態勢を大きく強化したため、襲撃はさらに難しいものとなりますが、そのような状況でもCEFの内部へ入り込んだ二重スパイが襲撃を継続しました。

しかし、タロン1に情報を提供していた中心的なエージェントが捕まり、カプリスのバステューアルファと呼ばれるエリアにある刑務所で終身刑を宣告されたことで状況が変わります。難攻不落と言われたバステューアルファには、CEFの敵が多数収容されていました。彼らはCEFの裏切り者、革命の同調者、規律を乱したGRELなど、ブラックタロンやカプリス解放戦線の味方になりそうな人々でした。タロン1は襲撃バステューアルファを襲撃し、すべての収容者を解放することに成功しました。この時、CEF兵であったカーリー・ピンターという兵站専門家も暫定的にタロンチームに加入します。作戦が順調に進んでいると思われた矢先に、彼らはCEFによりフューリー号を破壊されテラノヴァとの通信手段を失います。

タロン1は現地に残るかテラノヴァへの帰還を優先するかかの岐路に立たされます。彼らは今後について議論を続けながらも作戦を遂行し、CEFの新しい装備に関する貴重な情報や、CEFが実際に再侵略を計画しているという証拠を手に入れ、同時並行でカプリス解放戦線への戦力提供も行いました。

紆余曲折の結果、チームはテラノヴァへ帰還することを決定し、帰還計画が立てられました。選択肢の少なかつたタロンチームは、極めて大胆な襲撃計画を実行します。その計画は、CEFの上陸用舟艇をハイジャックしてCEFの駆逐艦へ接続し、そのまま駆逐艦を拿捕するというものでした。この大胆な襲撃計画は成功したものの、チームに犠牲者が多く出たため、彼らは後戻りできない状況に追い込まれます。絶望的なことに、彼らがテラノヴァに帰還するためには恒星間ゲートを守るCEF守備隊を突破する必要があります。

タロンチームはロキ星系の侵入時に隠しておいた緊急用の補助通信パイを使って必死に母星へ助けを呼びかけながら、星間ゲートへの特攻準備をすすめました。タロン1が星間ゲートへ突入を開始し、CEF守備隊によって蹂躪されようとしていた時、幸運にもテラノヴァからの突撃艦隊が星間ゲートから現れたため、脱出に成功しました。

この最初のカプリスでの作戦報告は、テラノヴァの指導者達に絶望と希望の2つのメッセージを同時にもたらしました。それはCEFは戦力を増強し開戦準備が着々と進んでいる一方で、CEFの支配体制は盤石ではなく、他の植民惑星にもテラノヴァと共にCEFと戦おうとする人々がいるという事実でした。





## ブラックタロンの勢力「宇宙の変革者」

ブラックタロンの作戦部隊は「チーム」と呼ばれますが、これは部隊の規模を示すものではありません。彼らは任務に応じて編成され、必要な装備が与えられます。1つのチームがギア1機で構成されていることもあれば、もっと大規模な戦力が用意されることもあり様々です。ブラックタロンのチームはテラノヴァだけでなく、C E Fの植民世界に広く浸透しています。カプリス、エデン、ユートピア、アトランティスのチームは、それぞれの世界でC E F占領政府への反抗活動を行い、時には地元のレジスタンスと活動を共にします。

### 【B T R T (ブラックタロンリコンチーム)】 ブラックタロン偵察部隊



B T R T/ブラックタロン偵察部隊は、大規模作戦のための前線常陽部隊として機能します。「リコンチーム/偵察部隊」と呼ばれていますが、必要に応じて破壊工作や暗殺ミッションも行い、作戦のための下地を整える仕事も行います。

B T R Tは通常、必要な場合を除いて現地人と接触することはなく、後から現れた他のタロンチームからは独立して活動することもあります。彼らは完全に影から行動し、敵が最も油断している時のみ攻撃を行います。その結果、ほとんど証拠を残さずに重要な対象の破壊に成功することも珍しくありません。B T R Tはブラックタロンの組織の中でも最も小さなユニットで、最大でも小隊規模でしか運用されないことで知られています。

### 【B T I T (ブラックタロンインサージョンチーム)】 ブラックタロン突入部隊



リコンチームが準備を整えると、次はB T I T/ブラックタロン突入部隊の番になります。彼らは様々な非対称戦術、ゲリラ戦、電撃作戦のために編成されており、しばしばC E F隊員が最後に目にする存在になります。このチームの特色の1つに地元のレジスタンスや反乱軍の活用があります。この方法はカプリスやエデンではこの作戦はかなりの成功を収めていますが、ユートピアではあまり効果を上げていないようです。このチームの存在は抑圧された統治をする地域では「英雄」として歓迎されることも多く、C E F駐屯地の司令官の悩みの種となっています。しかしその一方で、彼らの起こす破壊活動により単なるテロリストや殺人集団としてみなされる場合もあるようです。

### 【B T S T (ブラックタロンストライクチーム)】 ブラックタロン打撃部隊



ブラックタロンチームは、戦前からテラノヴァに潜伏するC E Fの協力者やC E F秘密部隊の掃討に積極的に取り組んできました。過去10サイクルの間に、テラノヴァ内にいくつかのC E Fの秘密施設が発見されています。B T S Tは、テラノヴァ星系内での作戦に特化したブラックタロンの一部門として、約5サイクル前に正式発足しました。最初はテラノヴァの各派閥の境界を脅かすローバーに対して、隊員の訓練の一環として運用されていましたが、現在では、C E Fの重要拠点に対する迅速で精密な襲撃作戦や、C E Fの軍事力に対抗するための戦力として活用されています。

### 【B T A T (ブラックタロンアサルトチーム)】 ブラックタロン強襲部隊



新設されたB T A T/ブラックタロン強襲部隊はC E Fの大型宇宙輸送艦や主力宇宙戦艦の拿捕を目的とする専門部隊です。これはかなり危険な任務であり、タロンチームが乗船攻撃を行う前段階で高い死傷率を出すことが知られています。たとえ敵船内侵入に成功しても、侵攻のために積載されているフレーム、GREL、FLAILの波状攻撃が彼らを待ち受けます。また敵船内ではC E Fだけではなく、ユートピア、カプリス、エデンの勢力に遭遇することもあるようです。B T A Tはタロンチームの中で最も多くの航空宇宙資産を有しており、敵船へ接舷するギア部隊の支援に使用されます。また高度に訓練された歩兵部隊も拿捕には欠かせない戦力です。B T A Tの使用する多くのギアは宇宙戦闘用に改装されており、彼らは惑星上だけでなくテラノヴァの軌道上で運用されています。



## 軍備について

ブラックタロンの軍備は発足当初は当時流通していた極地用の量産型を改造するところから始まりまし。同時に、テラノヴァ全土から厳選された人材が集められました。しかし、集められた兵士達は極間戦争直後であり仇敵同士が互いを頼りあう仲間になるという立場を与えられ、しばらくの間現場は混乱していました。彼らは忘却された中古の施設で活動を余儀なくされますが、作戦をこなして結果を出すと次第にテラノヴァ全土から多くの支援を得られるようになりました。その結果、組織は飛躍的に成長をします。

第2次C E F 侵攻直前のサイクルに南域和国の内戦で敗北した黒い噂の絶えないサウスのエリート部隊、レギオンノワール連隊から大量の人員が補充されました。ノワール連隊は解散し、タロンチームへの参加か裁判を受けるかの選択を迫られます。その結果反乱に加わった連隊員のほぼすべてがタロンチームに参加することを選択しました。彼らはすでに高度な訓練を受けた特殊作戦隊員であったため、タロン司令部はこのことを好意的に受け止めていました。しかし、このような方法で集められた彼らの忠誠心と方法論には懸念があります。近年ではタロンチームが遠方の植民惑星で民間人に発砲するなど卑劣な手段を用いたという噂が広まり始めています。

ブラックタロンワークスは、この特殊部隊の重要な構成員で、兵器設計の分野で最高の頭脳を持つ人々で構成された極秘チームです。彼らはカラク荒地の奥深くにあるPARD(パクストンアームズリサーチアンドデベロップメント)パクストン兵器研究開発の秘密施設などの隠された施設に集められています。彼らはタロンチームの装備開発を任務としており、その成果にはC E F 勢力圏では悪名高いフェューリーアサルトシャトルが含まれています。しかし、フェューリー号の呼び名で親しまれるこの小型宇宙艇はタロンのチームとそのハイテクギアを輸送する手段の1つでしかありません。

カラク荒地のPARD施設はブラックタロンの心臓部もいえます。似たような施設はいくつかありますが、ブラックタロン上層部の指揮系統の大部分と、製造能力の大部分がこの施設にあります。また、テラノヴァの3つある衛星のうちの1つである衛星チャリティには、C E F の宇宙戦力に対抗するために使用される秘密基地があります。

ブラックタロンの地下司令部は、カラク荒地の中でも特に人を寄せ付けられない場所が選択されています。激しい砂嵐が頻繁に発生する厳しい気候の地域で、人目に触れず実験を行ったり大量の物資を出し入れするのに必要な隠蔽物が多く用意されています。この地下施設は厚い油圧式ハッチにより閉ざされており、周囲には作業員が使用するエレベーターにつながる小さな秘密の入口が何十個もあります。大きなアクセスハッチを開けると、ギア運搬用の大型スロープが現れます。また、フェューリー号の格納庫につながるスライド式の巨大ハッチも1つあります。これらのアクセスハッチは、ほとんどが周囲の砂と岩に擬態され巧妙に隠されています。強力なエアジェットが定期的にハッチの隠れた部分から飛び出し、大量の砂を除去します。エアジェットだけではハッチを維持できないため、エンジニアリングギアも使用されます。

施設の内壁は高強度の複合材料で作られており、彼らの地下施設が衛星から検出されにくいよう注意が払われています。同時に排熱管理も徹底されており、内部の温度調整に使われる冷却液はポンプで数百メートル離れたヒートシンクに送られます。これらの施設の電力は2つの地熱発電所から供給されています。

ブラックタロンの戦闘隊員だけでなく、料理人、メカニックほか数千人の支援要員は、敷地内の質実剛健だが十分な広さの宿舎に収容されています。製造施設は最高級品が用意されており高度に自動化されています。広大な地下施設には、ほとんどのギア兵器の弾薬に耐えられるように作られたギア試験施設もあります。

ブラックタロン司令部は、彼らがどんなに施設を隠してもいくつかの施設が発見されるのは時間の問題だと考えています。そのためこれらの施設には、通常タロンチームの作戦に使用されないサウスのヴィシゴース主力戦車のような大型戦闘兵器や他の多くの機材も保管されていて、常に敵の侵入に備えています。これらの施設の警備を担当する駐留軍の兵士達の多くは、C E F が自分たちの施設を発見する日を祈っているといわれています。というのも、このような素晴らしい施設に配属された最初の衝撃と畏敬の念の後、彼らはテラノヴァで最も退屈な警備員であることに気付くからです。彼らは特殊部隊の訓練や輝かしい活躍を目の当たりにしながらも、時折狂人だけが通り抜けようとするような辺境の地で霞がかった風景を永遠に見続けることとなります。

他の惑星で活動するタロンチームが使用できる装備は、ブラックタロンが使用する小型ゲートシップ(特異点をこじ開ける船)のゲートサイズに対応したフェューリー号の容量に制限されます。チームは通常、ギア、軽装車両、航空機、一撃離脱戦術に適する高機動ストライダーを選択します。他には特殊部隊の歩兵、技術者、その他の支援隊員がこれらのチームに同行してバックアップします。

タロンチームが使用するギアとストライダーはダークシリーズとクロウシリーズの2つに分類できます。

ダークシリーズは、既存の装備をタロンの技術者が改修して生まれた専用装備です。ダークコブラやダークウォーリアなどがその例で、これらの装備が生まれたのはタロンの初期メンバーが個人所有のマシンを組織に持ち込むことを許可されたことが切欠でした。ブラックタロンワークスによって新型が生産されていたためその全てが使用されることはありませんでしたが、彼らの専用機を元に共通規格が作られ、既存装備の改修機がタロンチームの標準装備として加えられました。

一方クロウシリーズは、ピースリバーのパクストンアームズ社から多大な支援を受けて開発されました。クロウシリーズはブラックタロンワークスとパクストン研究開発チームが共同で製作した先進的なギアシリーズです。これらの最新装備には素体となった試作ギアが存在します。オウルはストーカーを元に設計され、レイヴンはホバー機であるベルセウスを素体して再設計されましたが、多くの隊員になじみのあるホイール型SMSに交換されました。また、いくつかの改修を経てコードネームが変更された機体もあります。ウォーリアエリートはイーグルに、ミュルミドンはラプターに。アガメムノンはヴァルチャーへと呼称が統一されました。

CLASSIFIED

### ブラックタロンサブリスト

ブラックタロンモデルリストに掲載されているすべてのモデルは、以下のサブリストのいずれでも使用することができます。また、ユニバーサルモデルリストにあるモデルも同様に選択することができます。

**ブラックタロンフォース専用ルール：**(同盟では使用できないルールです。)

- ▶ **ザチョーズン/選抜者：**「フォースリーダー」は「+2TV」を支払うことで「+1CP」を購入できます。(※1回のみ。)
- ▶ **スペシャルオペレーターズ/特殊任務部隊：**このフォースはプライマリーユニットのルール関係なく、【アサシネート/敵指揮官を暗殺せよ】と【レイド/重要物資を回収せよ】作戦目的を1つずつ選択できます。それ以外の点では通常通り選択されます。(※重複してとれるわけではない。)

#### 【BTRT(ブラックタロンリコンチーム)/ブラックタロン偵察部隊】

誰からも恐れられる偵察チームは、武器だけではなく環境そのものを使って戦う。他のブラックタロンチームに先駆けて派遣された偵察チームは、敵を発見しその指揮系統を排除してから報告することが求められる。また襲撃を終えた他のタロンチームの撤退を支援するために敵追撃部隊への遅滞作戦なども行う。

- ▶ **ECMスペシャリスト/電子戦機器の達人：**各CGごとに「ギア」または「ストライダー」の「1モデル」は「+1TV」で「ECM」特性を「ECM+」特性にアップグレードできます。
- ▶ **オペレーターズ/特務隊員：**このフォースは「2モデル」のギアを「デュエリスト」にできます。
- ▶ **ザアンシーン/見えざる者：**「ダークチーター系」「ダークスカーミッシャー系」モデルは「+2TV」で「+1アクション」できます。(※1回のみ。)
- ▶ **キャッチゼムスリーピング/安らかな死を：**このフォースの「すべてのCG」が「特殊配置：エアドロップ/空挺配置」を選択しない場合、任意の数のCGは「特殊配置：リコン/偵察配置」を選択できます。



#### 【BTIT(ブラックタロンインサージョンチーム)/ブラックタロン突入部隊】

ブラックタロンの典型的な作戦は、通常、防御側が戦っていることに気づく前に終わってしまう。BTITは、非対象作戦、対外防衛、直接行動、対反乱、特殊偵察、対テロ、情報作戦、大量破壊兵器拡散防止、治安部隊支援、さらには人探しなど、さまざまな任務を遂行するために、特別な訓練を受けた多様な隊員を有している。

- ▶ **アライ/同盟国 (ユートピア、カプリス、エデン)：**フォースの「コマンドモデル」は必ずブラックタロンのモデルリストを使う必要があります。このフォースは、ブラックタロン/ユートピア/カプリス/エデンのモデルリストを利用できます。(※混成できます。)
- ▶ **アシメントリー/非対象作戦：**「特殊配置：エアドロップ/空挺配置」が可能な任意の数のCGは、代わりに「特殊配置：スベックオプス/特務配置」を利用できます。
- ▶ **ラジオブラックアウト/電波管制：**各CGの「ECM/ECM+をもつ1モデル」は「+1TV」で「EW/電子戦」スキルが「-1TN」されます。(※1段階良くなります。1回のみ。)
- ▶ **ザタロンズ/鉤爪隊：**「ダークジャガー系」「ダークマンバ系」モデルは「+2TV」で「+1アクション」できます。(※1回のみ。)



## 【BTST(ブラックタロンストライクチーム)/ブラックタロン打撃部隊】

BTSTは惑星テラノヴァの戦場での非対称戦に特化しており、しばしば地元の軍隊と行動を共にすることがある。BTSTの隊員は、テラノヴァの軍事組織の複雑な仕組みについて訓練を受けており、能力、主義、戦闘教義を知り尽くしている。そのため、どのようなテラノヴァ部隊に対しても彼らの母国語での円滑な疎通ができる。近年ではバッドランドの軍でさえもBTSTの作戦に参加するといわれている。

▶**アライ/同盟国 (ノース、サウス、ピースリバー、ニューコール)**：フォースの「コマンドモデル」は必ずブラックタロンのモデルリストを使う必要があります。このフォースはブラックタロン/ノース/サウス/ピースリバー/ニューコールのモデルリストを利用できます。(※混成できます。)

▶**ベストアンドブライテスト/秀才集団**：フォースの任意のモデルはベテランユニットの制限の影響を受けずに「+2TV」で「Vet」特性を購入できます。

▶**ショウオフ/誇示**：「1CG」につき「ギア1モデル」をデュリストにできます。このフォースのデュエリストは<インディペンデントオペレーター/単独行動>のルールを利用できません。



## 【BTAT(ブラックタロンアサルトチーム)/ブラックタロン強襲部隊】

BTATは、現存するブラックタロン部隊の中で最も大規模な部隊だ。彼らの任務は過酷でブラックタロンの任務の中で最も高い死傷率となっている。しかし、CEFの大型輸送船、補給船、主力船の拿捕は極めて重要な任務であり、この作戦の成功は敵から非常に価値のある資産を奪うだけでなく、テラノヴァの軍事資産を獲得することにもつながる。

▶**シャドウウォリアーズ/影の戦士**：このフォースの「初期配置でエアアタレイに配置されたモデル」は「ハイディング/隠形」トークンを得た状態でゲームを開始します。

▶**ブリーチャーズ/焼き尽くすもの**：このフォースが使用する「SE(シェイブドエクスプローシブ)」には「Brawl:-1」特性がありません。

▶**ドロップオブダークネス/闇の雫**：このフォースのモデルが「特殊配置：エアドロップ/空挺配置」で配置される場合の特別判定はTN3+です。(※通常は目標値4+)



## ダークウォーリアー系 Dark Warrior

Manufacturer: Black Talon Werks  
Unit Type: Trooper Gear  
Height: 4.3 meters / 14.1 ft  
Weight: 6,653 kg / 14,667 lb

タロン部隊の司令官は、長期間にわたって領土を保持するための選択肢が必要であることに気づいた。そこで彼らは陣地を維持、確保するのに必要な量産機を選択肢として稀少資材を使わずに生産できるダークウォーリアーを採用した。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Dark Warrior Gamma	8	GP, SK, FS	W/G:6	6	4/2	1	4+	4+	5+	LAC/LFC, LVB	LRP, LAPGL	Hands, ECM, Airdrop, Vet, Stealth (Aux)	Gear	1.5"
Dark Warrior Beta	9	GP, SK, FS	W/G:6	6	4/2	1	4+	4+	5+	MAC/LGL, LVB	LRP, LHG, LAPGL	Hands, ECM, Airdrop, Vet, Stealth (Aux)	Gear	1.5"
Dark Warrior Tao	9	GP, SK, FS	W/G:6	6	4/2	1	4+	4+	5+	MSC, LVB	LRP, LAPGL	Hands, ECM, Airdrop, Vet, Stealth (Aux)	Gear	1.5"
Dark Warrior Sigma	9	GP, SK, FS	W/G:6	6	4/2	1	4+	4+	5+	LBZ (AP:1, Burst:1), LGL, LVB	LRP, LAPGL	Hands, ECM, Airdrop, Vet, Stealth (Aux)	Gear	1.5"
Psi Upgrade	+1	-	-	-	-	-	-	-	4+	-	-	+Comms	-	-

## ダークジャガー系 Dark Jaguar

Manufacturer: Black Talon Werks  
Unit Type: Strike Gear  
Height: 4.6 meters / 15.1 ft  
Weight: 7,100 kg / 15,653 lb

本機はタロンの戦闘部隊が通常作戦で使用するノース製ジャガーの改造機だ。アクティブステルスシステム、先進的なアクチュエーター、改良型パワープラントの改修を受けているが外見上の大きな変化は見られない。テラノヴァ星系内で活動するタロン部隊で使用されており、CEFの脅威に対するテラノヴァの最初の対応者として使用される。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Dark Jaguar Alpha	12	GP, SK, FS	W/G:7	7	4/2	1	3+	3+	5+	HRF, LCW (Brawl:1, Reach:1)	LRP, LAPGL	Hands, Agile, Airdrop, Vet, Stealth (Aux)	Gear	1.5"
Dark Jaguar Beta	11	GP, SK, FS	W/G:7	7	4/2	1	3+	3+	5+	MAC/LGL, LCW (Brawl:1, Reach:1)	LRP, LAPGL	Hands, Agile, Airdrop, Vet, Stealth (Aux)	Gear	1.5"
Dark Jaguar Gamma	11	GP, SK, FS	W/G:7	7	4/2	1	3+	3+	5+	MAC/LFC, LCW (Brawl:1, Reach:1)	LRP, MPZ, LAPGL	Hands, Agile, Airdrop, Vet, Stealth (Aux)	Gear	1.5"
Dark Jaguar Sigma	11	GP, SK, FS	W/G:7	7	4/2	1	3+	3+	5+	MBZ, LCW (Brawl:1, Reach:1)	LRP, LAPGL	Hands, Agile, Airdrop, Vet, Stealth (Aux)	Gear	1.5"
Psi Upgrade	+1	-	-	-	-	-	-	-	4+	-	-	+Comms, +SatUp (Aux)	-	-
Phi Upgrade	+1	-	-	-	-	-	-	-	4+	-	-	+ECCM	-	-

## ダークマンバ系 Dark Mamba

Manufacturer: Black Talon Werks  
Unit Type: Strike Gear  
Height: 4.6 meters / 15.1 ft  
Weight: 6,200 kg / 13,669 lb

ブラックマンバは南域軍の主要なストライクギアであり、長年の使用により、その多くの利点を相乗的に活用する戦略と戦術の開発に影響を与えてきた。ダークマンバは、ブラックマンバを基本とし機動力、火力、生存性の三要素を単一のパッケージで調和させた恐るべき戦闘ユニットとなっている。



BLACK TALON WERKS

Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Dark Mamba Omicron	13	GP, SK, FS	W/G:7	7	4/2	1	3+	3+	5+	MLC, LCW (Brawl:1, Reach:1)	MRP, LAPGL	Hands, Agile, Airdrop, Vet, Stealth (Aux)	Gear	1.5"
Dark Mamba Nu	13	GP, SK, FS	W/G:7	7	4/2	1	3+	3+	5+	MRL, LCW (Brawl:1, Reach:1)	MRP, MPZ, LAPGL	Hands, Agile, Airdrop, Vet, Stealth (Aux)	Gear	1.5"
Dark Mamba Chi	12	GP, SK, FS	W/G:7	7	4/2	1	3+	3+	5+	MGL, LCW (Brawl:1, Reach:1)	MRP, LAPGL	Hands, Agile, Airdrop, Vet, Stealth (Aux)	Gear	1.5"
Psi Upgrade	+1	-	-	-	-	-	-	-	4+	-	-	+Comms, +SatUp	-	-

## イーグル系 Eagle

Manufacturer: Black Talon Werks  
Unit Type: Strike Gear  
Height: 4.6 meters / 15.1 ft  
Weight: 6,900 kg / 15,212 lb

ブラックタロンの主要ストライクギアであるイーグルは、クロウシリーズと呼ばれる新型機製造計画の中で最初に製造された機体だ。パクストン社のウォーリアアエリート計画をベースに設計されたイーグルは、タロン隊員が行う高難易度任務のために開発された数々の最新技術が盛り込まれている。



BLACK TALON WERKS

Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Beta Eagle	16	SK, FS	W/G:7	7	4/2	2	3+	3+	4+	HAC/LGL, LCW (Brawl:1, Reach:1)	MRP, LAPGL	Hands, Agile, Airdrop, Jetpack:6, Stealth, Vet	Gear	1.5"
Nu Eagle	17	SK, FS	W/G:7	7	4/2	2	3+	3+	4+	MRL, LCW (Brawl:1, Reach:1)	MRP, MPZ, LAPGL	Hands, Agile, Airdrop, Jetpack:6, Stealth, Vet	Gear	1.5"
Sigma Eagle	16	SK, FS	W/G:7	7	4/2	2	3+	3+	4+	MBZ, LCW (Brawl:1, Reach:1)	MRP, LAPGL	Hands, Agile, Airdrop, Jetpack:6, Stealth, Vet	Gear	1.5"
Iota Upgrade	+0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-MRP, +LAPR	-	-	-

## ダークチーター系 Dark Cheetah

Manufacturer: Black Talon Werks  
Unit Type: Recon Gear  
Height: 4.1 meters / 13.5 ft  
Weight: 5,200 kg / 11,464 lb

ダークチーターはタロンチームにおいてもCNCSと同様の役割を担っている。本機は強力なセンサーと通信機器を備えた優れた偵察機である。当初はダークイグアナと競合していたが、機動性にやや優れる点、サイズが小さい点、重量が軽い点などが評価され最終的にダークチーターが採用された。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Dark Cheetah Alpha	13	GP, RC, FS	W/G:9	5	3/3	1	4+	3+	4+	MRF (Silent), LCW (Brawl:1, Reach:1)	LRP, LPZ	Hands, Agile, Airdrop, Comms, ECM, ECCM, Sensors:36, TD, Stealth (Aux), Vet	Gear	1.5"
Dark Cheetah Gamma	13	GP, RC, FS	W/G:9	5	3/3	1	4+	3+	4+	MAC/LFC, LCW (Brawl:1, Reach:1)	LRP, LPZ	Hands, Agile, Airdrop, Comms, ECM, ECCM, Sensors:36, TD, Stealth (Aux), Vet	Gear	1.5"
Dark Cheetah Sigma	12	GP, RC, FS	W/G:9	5	3/3	1	4+	3+	4+	LBZ (AP:1, Burst:1), LCW (Brawl:1, Reach:1)	LRP, LPZ	Hands, Agile, Airdrop, Comms, ECM, ECCM, Sensors:36, TD, Stealth (Aux), Vet	Gear	1.5"

## レイヴン系 Raven

Manufacturer: Black Talon Werks  
Unit Type: Recon Gear  
Height: 4.2 meters / 13.8 ft  
Weight: 5,550 kg / 12,236 lb  
他のクロウシリーズと同様に、本機もカラク荒地のバクストン研究開発施設の暗闇で開発された。この施設ではCEFを倒すという究極の目的のために、テラノヴァ全土の技術が結集され次世代の研究がなされている。そこで生まれたレイヴンはテラノヴァ純正の最新鋭電子戦ギアだ。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Alpha Raven	16	RC, FS	W/G:9	5	3/3	2	4+	3+	3+	MRF (Silent), LVB	LRP	Hands, Agile, Vet, Airdrop, Comms, TD, ECM+, ECCM, Sensors:24 (Aux), Jetpack:6, Stealth	Gear	1.5"
Gamma Raven	15	RC, FS	W/G:9	5	3/3	2	4+	3+	3+	MAC/LFC, LVB	LRP	Hands, Agile, Vet, Airdrop, Comms, TD, ECM+, ECCM, Sensors:24 (Aux), Jetpack:6, Stealth	Gear	1.5"
Chi Raven	15	RC, FS	W/G:9	5	3/3	2	4+	3+	3+	LGL, LVB	LRP	Hands, Agile, Vet, Airdrop, Comms, TD, ECM+, ECCM, Sensors:24 (Aux), Jetpack:6, Stealth	Gear	1.5"
Sigma Raven	14	RC, FS	W/G:9	5	3/3	2	4+	3+	3+	LBZ (AP:1, Burst:1), LVB	LRP	Hands, Agile, Vet, Airdrop, Comms, TD, ECM+, ECCM, Sensors:24 (Aux), Jetpack:6, Stealth	Gear	1.5"

## ダークスカミッシャー系 Dark Skirmisher

Manufacturer: Black Talon Werks  
Unit Type: Recon Gear  
Height: 4.2 meters / 13.8 ft  
Weight: 5,500 kg / 12,125 lb

本機がブラックタロンに選ばれた理由は、戦場での信頼性の高さ、メンテナンスの必要性の低さ、そして多様な作戦の遂行能力にある。本機は高度な電子戦装備を搭載しており、敵の通信や照準システム、制御系に対して電子妨害を仕掛け大混乱を引き起こすことが可能だ。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Dark Skirmisher Alpha	13	GP, RC, FS	W/G:8	5	3/3	1	4+	3+	4+	MRF (Silent), LCW (Brawl:1, Reach:1)	LRP, LPZ	Hands, Agile, Airdrop, Comms, ECM+, ECCM, TD, Stealth (Aux), Vet	Gear	1.5"
Dark Skirmisher Gamma	12	GP, RC, FS	W/G:8	5	3/3	1	4+	3+	4+	MAC/LFC, LCW (Brawl:1, Reach:1)	LRP, LPZ	Hands, Agile, Airdrop, Comms, ECM+, ECCM, TD, Stealth (Aux), Vet	Gear	1.5"
Dark Skirmisher Sigma	11	GP, RC, FS	W/G:8	5	3/3	1	4+	3+	4+	LBZ (AP:1, Burst:1), LCW (Brawl:1, Reach:1)	LRP, LPZ	Hands, Agile, Airdrop, Comms, ECM+, ECCM, TD, Stealth (Aux), Vet	Gear	1.5"

## オウル系 Owl

Manufacturer: Black Talon Werks  
Unit Type: Command Gear  
Height: 4.7 meters / 15.4  
Weight: 7,500 kg / 16,535 lb

オウルは、クロウシリーズのコマンドギアとしてゼロから設計され、最新の電子技術が組み込まれている。指揮官専用機として調整された本機はネットワーク化されたロジックエンジンを搭載しており、分隊内のすべてのギアからのセンサーデータやターゲットングデータを分析し、指揮官の意思決定を支援する。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Alpha Owl	17	SK, FS	W/G:7	7	4/2	2	3+	3+	4+	MRF, LVB (Precise, Reach:1)	MRP, LAPGL	Hands, Airdrop, SP:+1, ECM, ECCM, Comms, SatUp, Jetpack:6, Stealth, Vet	Gear	1.5"
Beta Owl	17	SK, FS	W/G:7	7	4/2	2	3+	3+	4+	MAC/LGL, LVB (Precise, Reach:1)	MRP, LAPGL	Hands, Airdrop, SP:+1, ECM, ECCM, Comms, SatUp, Jetpack:6, Stealth, Vet	Gear	1.5"
Gamma Owl	17	SK, FS	W/G:7	7	4/2	2	3+	3+	4+	MAC/LFC, LVB (Precise, Reach:1)	MRP, LAPGL	Hands, Airdrop, SP:+1, ECM, ECCM, Comms, SatUp, Jetpack:6, Stealth, Vet	Gear	1.5"
Nu Owl	18	SK, FS	W/G:7	7	4/2	2	3+	3+	4+	MRL, LVB (Precise, Reach:1)	MRP, LAPGL	Hands, Airdrop, SP:+1, ECM, ECCM, Comms, SatUp, Jetpack:6, Stealth, Vet	Gear	1.5"
Sigma Owl	16	SK, FS	W/G:7	7	4/2	2	3+	3+	4+	LBZ (AP:1, Burst:1), LVB (Precise, Reach:1)	MRP, LPZ, LAPGL	Hands, Airdrop, SP:+1, ECM, ECCM, Comms, SatUp, Jetpack:6, Stealth, Vet	Gear	1.5"
Iota Upgrade	+0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-MRP, +LAPR	-	-	-



## ダークコディアック系 Dark Kodiak

Manufacturer: Black Talon Werks  
Unit Type: Heavy Assault Gear  
Height: 5.2 meters / 17.1 ft  
Weight: 10,200 kg / 22,487 lb

ダークコディアックの任務内容は、CNCSのものと同様変わらない。敵戦車を破壊するための様々な武装を持つこのギアは、しばしば突撃任務に使われる。コンポーネントや交換部品をCNCSの製造施設に依存しているため、ダークコディアックは徐々に新型のクロウ系統ギアに取って代わられている。

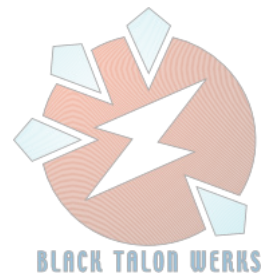


Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Dark Kodiak Zeta	21	SK, FS	W/G:5	9	4/2	2	3+	4+	6+	MPA (Precise), MVB (Reach:1)	MRP, LATM (Precise), HMG (Link), MAPGL	Hands, Airdrop, Stealth (Aux), Vet	Gear	2"
Dark Kodiak Epsilon	21	SK, FS	W/G:5	9	4/2	2	3+	4+	6+	MPA (Precise), MVB (Reach:1)	MRP, MAR, HMG (Link), MAPGL	Hands, Airdrop, Stealth (Aux), Vet	Gear	2"
Dark Kodiak Delta	21	Sk, FS	W/G:5	9	4/2	2	3+	4+	6+	HRC (Precise, AA), MVB (Reach:1)	MRP, LATM (Precise), HMG (Link), MAPGL	Hands, Airdrop, Stealth (Aux), Vet	Gear	2"
Dark Kodiak Sigma	20	SK, FS	W/G:5	9	4/2	2	3+	4+	6+	HBZ (Precise), MVB (Reach:1)	MRP, LATM (Precise), HMG (Link), MAPGL	Hands, Airdrop, Stealth (Aux), Vet	Gear	2"
Dark Kodiak Xi	20	SK, FS	W/G:5	9	4/2	2	3+	4+	6+	HRC (Precise, AA), MVB (Reach:1)	MRP, MGM, HMG (Link), MAPGL	Hands, Airdrop, Stealth (Aux), Vet	Gear	2"

## ダークコブラ系 Dark Cobra

Manufacturer: Black Talon Werks  
Unit Type: Fire Support Gear  
Height: 5.0 meters / 16.4 ft  
Weight: 8,900 kg / 19,621 lb

ダークコブラは、恐るべきギアとしての評判を得ている。様々な距離に対応できる武器を装備し打撃任務だけでなく、より繊細な任務にも対応可能だ。有名なギアパイロットであるミランダ・ペティットは、現在はダークコブラを操縦していると言われており、通常では入手できない専用機が与えられていると噂されている。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Dark Cobra Epsilon	17	SK, FS	W/G:6	8	4/2	2	3+	4+	6+	HRC (Precise, AA), MVB (Reach:1)	MRP, MAR	Hands, Airdrop, Stealth (Aux), Vet	Gear	2"
Dark Cobra Delta	17	SK, FS	W/G:6	8	4/2	2	3+	4+	6+	HRC (Precise, AA), MVB (Reach:1)	MRP, LFG	Hands, Airdrop, Stealth (Aux), Vet	Gear	2"
Dark Cobra Zeta	17	SK, FS	W/G:6	8	4/2	2	3+	4+	6+	MPA (Precise), MVB (Reach:1)	MRP, MAR	Hands, Airdrop, Stealth (Aux), Vet	Gear	2"
Dark Cobra Sigma	17	SK, FS	W/G:6	8	4/2	2	3+	4+	6+	HBZ (Precise), MVB (Reach:1)	MRP, MAR	Hands, Airdrop, Stealth (Aux), Vet	Gear	2"
Xi Upgrade	+1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	+MGM	-	-	-

## ラプター系 Raptor

Manufacturer: Black Talon Werks  
 Unit Type: Fire Support Gear  
 Height: 5.0 meters / 16.4 ft  
 Weight: 9,015 kg / 19,875 lb

本機はタロンチームによる敵要塞攻略を目的として開発された。その名の通りラプターは無慈悲な捕食者であり、獲物を素早く解体するための様々な道具を装備している。ラプターの操縦士には、アリーナー経験者が非常に多い。

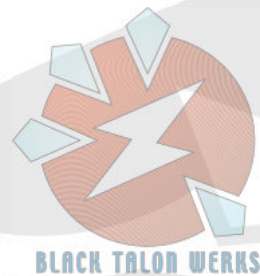


Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Delta Raptor	17	SK, FS	W/G:7	8	3/3	2	3+	4+	5+	HRC, MVB (Reach:1)	MRP, MAPR, MMG, HPZ, LAPGL	Hands, Airdrop, Vet, Brawl:1, Jetpack:6, Stealth	Gear	2"
Zeta Raptor	18	SK, FS	W/G:7	8	3/3	2	3+	4+	5+	MPA, MVB (Reach:1)	MRP, MAPR, MMG, LAPGL	Hands, Airdrop, Vet, Brawl:1, Jetpack:6, Stealth	Gear	2"
Sigma Raptor	18	SK, FS	W/G:7	8	3/3	2	3+	4+	5+	HBZ (Precise), MVB (Reach:1)	MRP, MAPR, MMG, LAPGL	Hands, Airdrop, Vet, Brawl:1, Jetpack:6, Stealth	Gear	2"

## ヴァルチャー系 Vulture

Manufacturer: Black Talon Werks  
 Unit Type: Fire Support Gear  
 Height: 5.2 meters / 17.1 ft  
 Weight: 10,240 kg / 22,575 lb

元々はアガメムノンと呼ばれていた本機は、カラク荒地に隠されたパクストーン社の所有する研究開発施設から生まれた最新鋭の火器支援機だ。本機を史上最強の火力支援ギアと謳うのも過言ではなく、ここまでの進化をさせるためにパクストーンはどのようなトリックを使ったのかとエンジニアたちを悩ませている。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Omega Vulture	21	SK, FS	W/G:6	9	3/3	2	3+	4+	5+	LRG, MVB (Reach:1)	MRP, MGM, MFC, MAPGL	Hands, Airdrop, Vet, Stealth, Jetpack:4	Gear	2"
Lambda Vulture	21	SK,FS	W/G:6	9	3/3	2	3+	4+	5+	LFG (Precise), MVB (Reach:1)	MRP, MGM, MFC, MAPGL	Hands, Airdrop, Vet, Stealth, Jetpack:4	Gear	2"
Sigma Vulture	21	SK,FS	W/G:6	9	3/3	2	3+	4+	5+	HBZ (Precise), MVB (Reach:1)	MRP, MGM, MFC, MAPGL	Hands, Airdrop, Vet, Stealth, Jetpack:4	Gear	2"
Theta Upgrade	+1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-MGM, +MATM	-	-	-

## ダークハイエナ系 Dark Hyena II

Manufacturer: Black Talon Werks  
Unit Type: Light Tank-Strider  
Height: 4.6 meters / 15.1 ft  
Weight: 15,400 kg / 33,951 lb

ハイエナIIの量産が確立するとすぐに、タロン隊員達からこの兵器を標準装備に組み入れるように嘆願があった。平均的なストライダーよりも高速移動が可能で、最新兵器を搭載したハイエナIIIは、まるではじめから彼らのために作られたかのようにブラックタロンの標準装備となった。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Dark Hyena	22	SK, FS	W/G:7	8	4/4	2	4+	4+	5+	MLC (Link, T), MMG (Advanced, Auto)	MRP (Guided, AP:2), LCW	Airdrop, Stable, Vet, Stealth (Aux)	Strider	1.5"
Dark Hyena Nu	22	SK, FS	W/G:7	8	4/4	2	4+	4+	5+	MRL (Link, T), MMG (Advanced, Auto)	MRP (Guided, AP:2), LCW	Airdrop, Stable, Vet, Stealth (Aux)	Strider	1.5"
Spectre Upgrade	+2	-	-	-	-	-	-	-	3+	-	-	+ECM+	-	-

## ダークコヨーテ系 Dark Coyote

Manufacturer: Black Talon Werks  
Unit Type: Medium Tank-Strider  
Height: 4.7 meters / 15.4 ft  
Weight: 29,000 kg / 63,934 lb

ピースリバーのコヨーテは、その安定性から行進間射撃にも容易に適應できるため、タロン計画で使用するためのストライダーの最有力候補になった。ブラックタロンの技術者達は、コヨーテを最大限に改良する作業に取り掛かり、装甲や照準設備を改良し、さらにステルス性を高める特殊塗装を開発してダークコヨーテを生み出した。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Dark Coyote Omega	27	FS	W/G:6	10	4/4	3	3+	5+	5+	MRG (T), MRC (T, AA)	MAPGL, LCW	Airdrop, Stable, ECM, Vet, Stealth (Aux)	Strider	1.5"
Dark Coyote Delta	26	FS	W/G:6	10	4/4	3	3+	5+	5+	HRC (T), MRC (T, AA)	MAPGL, LCW	Airdrop, Stable, ECM, Vet, Stealth (Aux)	Strider	1.5"
Dark Coyote Theta	27	FS	W/G:6	10	4/4	3	3+	5+	5+	MATM (T), MRC (T, AA)	MAPGL, LCW	Airdrop, Stable, ECM, Vet, Stealth (Aux)	Strider	1.5"
Dark Coyote Omicron	27	FS	W/G:6	10	4/4	3	3+	5+	5+	MLC (T), MRC (T, AA)	MAPGL, LCW	Airdrop, Stable, ECM, Vet, Stealth (Aux)	Strider	1.5"
Dark Coyote Zeta	28	FS	W/G:6	10	4/4	3	3+	5+	5+	MPA (T), LLC (T, AA)	MAPGL, LCW	Airdrop, Stable, ECM, Vet, Stealth (Aux)	Strider	1.5"
Psi Upgrade	+3	-	-	-	-	-	-	-	4+	-	-	+SP:+1, +Comms, +SatUp, +ECCM	-	-

## ダークナーガ系 Dark Naga

Manufacturer: Black Talon Werks  
 Unit Type: Assault Strider  
 Height: 7.2 meters / 23.6 ft  
 Weight: 15,340 kg / 33,819 lb

ブラックタロンは直接および間接攻撃のプラットフォームとしてサウスのナーガを素体にしたダークナーガを開発した。ボディを隠しながら周囲の索敵が可能なセンサーブームと間接武器の組み合わせはダークナーガの待ち伏せ攻撃を最適なものに行っている。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Dark Naga Theta	27	FS	W/G:7	10	4/4	2	3+	5+	6+	HMG (Apex)	2 x MATMs, LCW	React+, Airdrop, Vet, TD (Aux), Stealth (Aux), Sensor Boom (Aux)	Strider	2"
Dark Naga Kappa	25	FS	W/G:7	10	4/4	2	3+	5+	6+	HMG (Apex)	2 x LFGs, LCW	React+, Airdrop, Vet, TD (Aux), Stealth (Aux), Sensor Boom (Aux)	Strider	2"
Dark Naga Pi	25	FS	W/G:7	10	4/4	2	3+	5+	6+	HMG (Apex)	2 x HRP, LCW	React+, Airdrop, Vet, TD (Aux), Stealth (Aux), Sensor Boom (Aux)	Strider	2"
Dark Naga Chi	27	FS	W/G:7	10	4/4	2	3+	5+	6+	HMG (Apex)	2 x HGLs, LCW	React+, Airdrop, Vet, TD (Aux), Stealth (Aux), Sensor Boom (Aux)	Strider	2"
Dark Naga Omicron	27	FS	W/G:7	10	4/4	2	3+	5+	6+	HMG (Apex)	2 x MLCs, LCW	React+, Airdrop, Vet, TD (Aux), Stealth (Aux), Sensor Boom (Aux)	Strider	2"
Dark Naga Nu	29	FS	W/G:7	10	4/4	2	3+	5+	6+	HMG (Apex)	2 x HRLs, LCW	React+, Airdrop, Vet, TD (Aux), Stealth (Aux), Sensor Boom (Aux)	Strider	2"
Dark Naga Psi	28	FS	W/G:7	10	4/4	2	3+	5+	4+	HMG (Apex)	MATM, LCW	SP:+1, React+, Airdrop, Vet, ECM, Comms, SatUp, ECCM (Aux), Stealth (Aux), TD (Aux), Sensor Boom (Aux)	Strider	2"
Omi Upgrade*	+1	-	-	-	-	-	-	-	-	-HMG (Apex), +LLC	-	-	-	-
Zeta Upgrade*	+1	-	-	-	-	-	-	-	-	-HMG (Apex), +LPA	-	-	-	-
Pur Upgrade*	+0	-	-	-	-	-	-	-	-	-HMG (Apex), +MFL	-	-	-	-

\*上記3つのアップグレードのうち、どちらか1つだけを選択できます。

## ダークマスチフ系 Dark Mastiff

Manufacturer: Black Talon Werks  
Unit Type: APC  
Height: 2.4 meters / 7.9 ft  
Weight: 10,240 kg / 22,575 lb

ダークマスチフは、ピースリバー軍が使用している装甲兵員輸送車を素体としている。空挺運用を想定した衝撃吸収力の強化と、最新のセンサー吸収塗装の改装を受けており、分隊1つを輸送できる小型なシャーシは潜入作戦に最適な車輸送車と言える。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Dark Mastiff Alpha	6	GP+, SK, FS	G:8	6	3/3	1	4+	4+	6+	LRF (T)	LAPGL	Transport: 1 Squad, Airdrop, Vet, Stealth (Aux)	Vehicle	1"
Dark Mastiff Xi	7	GP, SK, FS	G:8	6	3/3	1	4+	4+	6+	-	LFM (T)	Transport: 1 Squad, Airdrop, Vet, Stealth (Aux)	Vehicle	1"
Dark Mastiff Psi	7	GP, SK, FS	G:8	6	3/3	1	4+	4+	5+	LRF (T)	LAPGL	Comms, SatUp, Transport: 1 Squad, Airdrop, Vet, Stealth (Aux)	Vehicle	1"

## タロンインファントリー系 Talon Infantry

Manufacturer: N/A  
Unit Type: Infantry  
Height: 1.7 meters / 5.6 ft  
Weight: 70 kg / 154 lb

ブラックタロンに選ばれた歩兵は、テラノヴァ全土から集められた最高人材だけで構成されている。彼らの訓練はこれまでに考案された中で最も厳しいものであり、合格者たちの共通点として彼らは皆「誰かを見る時、常にあらゆる手段で相手を無力化する多様な手段を考るように訓練されている。」と言われている。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Beta Team	4	GP+, SK, FS	I:3	3	2/1	1	3+	3+	6+	MIW (Silent), LIGL, LICW	LIR (Silent)	Agile, Airdrop, Jetpack:4, Stealth, Vet	Infantry	0.5"
Theta Team	5	GP, SK, FS	I:3	3	2/1	1	3+	3+	6+	LIW (Silent), LICW	MAVM	Agile, Airdrop, Jetpack:4, Stealth, Vet	Infantry	0.5"
Xi Team	4	GP, SK, FS	I:3	3	2/1	1	3+	3+	6+	LIW (Silent), LICW	MIM (Brace)	Agile, Airdrop, Jetpack:4, Stealth, Vet	Infantry	0.5"
Alpha Team	4	GP, SK, FS	I:3	3	2/1	1	3+	3+	6+	LIW (Silent), LICW	MIR (Silent)	Agile, Airdrop, Jetpack:4, Stealth, Vet	Infantry	0.5"
Omega Team	4	GP, SK, FS	I:3	3	2/1	1	3+	3+	6+	LIW (Silent), LICW	HIS (Burst:1)	Agile, Airdrop, Jetpack:4, Stealth, Vet	Infantry	0.5"
Eta Team	4	GP, SK, FS	I:3	3	2/1	1	3+	3+	6+	LIW (Silent), LICW	LSE	Mine:3, Agile, Airdrop, Jetpack:4, Stealth, Vet	Infantry	0.5"
Phi Team	4	GP, SK, FS	I:3	3	2/1	1	3+	3+	3+	LIW (Silent), LICW	-	Agile, Airdrop, TD, Jetpack:4, Stealth, Vet	Infantry	0.5"
Psi Team	4	GP, SK, FS	I:3	3	2/1	1	3+	3+	3+	LIW (Silent), LICW	-	Agile, Airdrop, Comms, Jetpack:4, Stealth, Vet	Infantry	0.5"
Mu Team	3	GP, SK, FS	I:3	3	2/1	1	3+	3+	6+	LIW (Silent), LICW	-	Agile, Airdrop, Medic, Jetpack:4, Stealth, Vet	Infantry	0.5"
Squad Upgrade*	+1	-	-	-	3/3	-	-	-	-	-	-	-	-	-

\*1インチヘックスベースに2~4人のフィギュアを配置します。スクワッドアップグレードは40mm円形ベースに6~10人のモデルになります。このモデルはピースリバーのスペシャルインファントリーを使用します。

## ダークホプライト系 Dark Hoplite

Manufacturer: Black Talon Werks  
Unit Type: APC  
Height: 3.0 meters / 9.8 ft  
Weight: 20,560 kg / 45,327 lb

ダークホプライトは歩兵2分隊を輸送できる頑丈な装甲兵員輸送車だ。ピースリパーが使用する通常のホプライト同様、指揮官がカスタマイズできるように幅広い装備換装オプションが用意されている。また、ダークマスタフ同様、本機も空挺運用を可能にする強化衝撃吸収構造と、センサー吸収生の高い特殊塗料で改装されている。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Dark Hoplite Alpha	10	GP+, SK, FS	G:7	7	4/4	1	4+	5+	5+	MRF (T)	-	Transport:2 Squads, Smoke, Airdrop, Stealth (Aux), Vet	Vehicle	1"
Dark Hoplite Xi	11	GP, SK, FS	G:7	7	4/4	1	4+	5+	5+	-	MGM (T)	Transport:2 Squads, Smoke, Airdrop, Stealth (Aux), Vet	Vehicle	1"
Dark Hoplite Upsilon	10	GP, SK, FS	G:7	7	4/4	1	4+	5+	5+	MRP (T)	-	Transport:2 Squads, Smoke, Airdrop, Stealth (Aux), Vet	Vehicle	1"
Dark Hoplite Kappa	10	GP, SK, FS	G:7	7	4/4	1	4+	5+	5+	-	LFG	Transport:2 Squads, Smoke, Airdrop, Stealth (Aux), Vet	Vehicle	1"
Psi Upgrade*	+2	-	-	-	-	-	-	-	4+	-	-	+SP:+1, +Comms, +SatUp	-	-

\*Psi UpgradeはDark Hoplite Kappaには適用できません。

## ブラックウインド系 Black Wind

Manufacturer: Black Talon Werks  
Unit Type: Stealth Hopper  
Height: 3.6 meters / 11.8 ft  
Weight: 8,700 kg / 19,180 lb

ブラックウインドもタロン計画の成果の1つだ。本機はドラゴンフライに似た武器構成を持つ高速で俊敏なホッパーだ。いつものように、タロンのエンジニアはこの機体に最新のステルス技術と新しいECMデバイスを追加して、隠密性を高めることを追求した。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Alpha Black Wind	18	FS	H:12	6	4/4	2	4+	3+	5+	MRF (AA, Silent)	MRP (Link)	Agile, ECM, Stealth, TD, VTOL, Vet	Vehicle	2"
Theta Upgrade	+1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-MRP (Link), +LATM (Link)	-	-	-

# THE CEF



HEAVY  
GEAR  
BLITZ!

»206«

## ザウイングオブザヴァルキューレ/戦乙女の翼

ヴァルストーク司令は、自分のフリゲート艦の降下船格納庫に足を踏み入れたとき己の目を疑った。彼らは顔に戦化粧をしていたのだ。人類史上最も近代的な軍隊、植民地の無知を照らす真理の光であるCEFの軍装は、古代の部族戦士の有様ではないか！下士官であるセルゲイからの報告を聞いて拳を握り締めた。ヴァルストークは気まずそうな表情のセルゲイからデータパッド受け取った。

「なぜそんなに神経質になる必要があるんだねセルゲイ？君は何も悪くない。」ヴァルストークが、セルゲイの長い鼻が特徴の顔を覗き込みながらそう言った。部下は答えず、首を横に振った。

ヴァルストークが、シベリアの嘲笑的な言葉をつぶやくと、続けた。「あと30分もすれば降下の時間だ。何も今、規律違反の話を持ち込んでも…。」ヴァルストークは返事を待たずに、言い淀むセルゲイを追い越して、こう付け加えた。「お前は人類最大の軍隊の将校だ、そのように振る舞えばいい。」

歩きながら司令官は彼らを見た。制服と上着から判断して、もう一人の士官と思われる男がいるようだが階級章はつけていなかった。その将校の前には多くの人間とGREL兵士がひざまずいている。

ヴァルストークは目の前に広がる前時代的な集会と、戦化粧を施すような後進的な光景に苦虫をかみつぶような思いがした。しかし、彼らの近くまで歩いてゆくと、ヴァルストークは胃に穴が開いたような感覚に陥った。その奇妙な感覚は耳の奥深くに現れ、めまいのように下へ下へと引つ張られ、胴体に杭を打ち込んだような恐怖に代わる。

「…ヴァルキューレ」この古代戦士のような軍勢の前に立つ男から発せられた一言に司令官は歩みを止めた。

男は跪いている軍勢に向け両手を広げる。跪くGREL兵士達の薄紫の顔が一斉に男を見上げる。その光景を見つめながらヴァルストークはこの男が従軍牧師のような立場のものだと推測した。

無名の士官の広げた手は暗赤色の液体に染まっている。それは見慣れたものを連想させたがヴァルストークはその液体が何であるかをあえて考えないことにした。彼は両手で近くにいたGREL兵士の頬と鼻を押さえると、その人間離れた鼻筋をもつ顔を指先でなぞって赤い翼のような跡を残した。

「永遠のものたちは私たちを導き、奉仕と勇気に報いてくれる。」男は抑揚のついた低く深い敬虔な声で、兵士たちに語り掛ける。

「「血は我らの絆なり！」」ひざまずいた兵士達の唱和が続く。

「永遠の者たちが我々を呼ぶ。我々の過去から語りかけ、未来を示すのだ。」

「「血は我らの言葉！」」膝まづく様々な階級のGRELと人間の兵士達のバリトンは乱れなく唱和する。

「我々は彼らの剣であり、彼らの目的を実現するための折れない鋼鉄である。」

「「血は我らの義務である！」」

「進め、古の騎士たちよ、我らを結ぶ血の絆を示せ！」跪いた者たちは皆、肯定の一言を唱え立ち上がる。GRELと人間の兵士達の顔には濃赤の戦化粧が塗られている。ある者は翼のように、ある者は爪や刃のように、彼らの瞳には暗い決意と血塗られた目的への信念が宿っている。

ヴァルストークの視線は兵士たちの背後にそびえ立つフレームに注がれていた。CEFの標準的でどこか道化服を思わせる配色で塗装されたマシン達は、他部隊のマシンと区別するためか威嚇的な戦化粧が施されている。ヴァルストークが口を開こうとしたとき、先程まで演説を行っていた士官はいつの間にかヴァルストークの目の前に立っていた。男の顔は自分が部下に施したのと同様、赤い戦化粧で染まっている。

「我らは30分後、降下する。」士官は質問ではなくそれが命令であるかのように断定的に言った。

ヴァルストークは声を詰まらせながらもなんとか「…30分後に。」とだけ返した。少し離れるとすぐにヴァルストークはセルゲイに向きなおる。

「このバカ！次回からよく考えて事を運べ！アイツラは何なんだ？」ヴァルストークはセルゲイの手元へとデータパッドを叩き返して続けた。「テラノヴァ時間マルマルヨンサン丁度に降下を開始させる。」

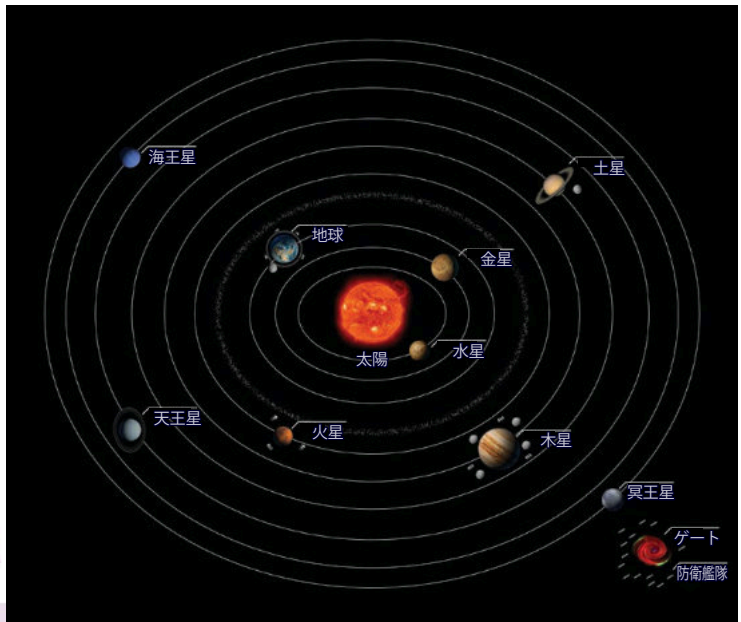
「さもないと、俺たちまであんな戦化粧をする羽目になるぞ！」



### 略歴と背景

西暦5790年の「人類会議」の撤退は、多くの植民惑星に大きな打撃を与えました。しかし、時を同じくして母性である地球も大きな打撃を受けていたという説が有力です。惑星植民事業の撤退から間もなく、人類会議は崩壊して代わりの政府が誕生しましたが、その後起こった第三次世界大戦によって地球の表面は焼き尽くされ何十億人もの人々が犠牲になったと言われています。また太陽系内に広がっていたコロニー群も何らかの形でこの戦争に引きずり込まれ、太陽系全体が大きく憔悴しました。

地球で絶え間なく続く戦争の中で「N E C(ニューユーラシアンコンモウェルス)/新ユーラシア連邦」という新しい勢力が台頭します。N E Cは黒海に隣接しており、貿易の中心地となることで上手く同盟関係を築いてゆきました。



やがて、戦争は消耗戦となり、N E Cは敵対組織よりも持久力を重視した独自の態勢を整えます。彼らは強固な防衛力を維持する一方で、集中攻撃により拡張政策を展開します。現在の植民惑星の奪還作戦に使用される恐るべきGRE L(ジェネティカリートリコンバインドエクスペリメンタルレギオネア)/遺伝子操作実験軍団とよばれるスーパーソルジャーやホバータンクの技術はこの時代に生み出されたものです。

N E Cは軍事、外交、貿易を通じて世界に安定をもたらし、最終的に揺るぎない支配者として地球を再統一します。西暦6105年、新ユーラシア連邦は略称はそのままに「N E C(ニューユーラシアンコンモウェルス)/新地球連邦」と改称します。地球上の国々はN E Cの管理下に置かれ、争いは抵抗勢力による小規模なゲリラ活動まで抑え込まれました。

N E Cの影には「ザパーティー/党」と呼ばれる不吉な秘密結社の存在があり、彼らはN E Cの権力を裏から完全に掌握しています。N E Cの活動方針は「統一」から「征服」へと徐々に変化しますが、それは彼らが権欲に憑りつかれただけでなく、地球の破滅から逃れるために必要なことでもありました。

第3次世界大戦により、N E Cは深刻な問題に直面していました。地球の生存可能領域と軌道経済は復旧不能なほどの致命的なダメージを受けており、何十億人もの人々が廃墟と化した都市や難民キャンプで暮らしている状況でした。地球人は絶滅の危機に瀕しており、このままでは太陽系の人口は大きく減少し衰退の一途をたどるのは明白でした。そんな太陽系の人々の心を焚きつけ、希望の光を与えたのが「党」が計画した強硬的な拡張政策でした。

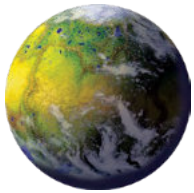
この希望のビジョンには、カプリスやテラノヴァといったかつての植民惑星を再び手に入れ、その資源を活用する計画が含まれていました。彼らが大衆に向けて用意した「かつての植民惑星はすべて野蛮な状態まで退化しており、我々しか彼らを救えないのだ!」というプロパガンダは、絶望した大衆から熱狂的な支持を得ます。こうして「党」により運命の糸を引かれ、N E Cは“退化したかつての人類の生存権を救わねばならない”という人々の支援を集めてかつてない規模の侵略軍を作り上げることに成功しました。

## 征服

「NEC/新地球協定」は統一からわずか10年間で「CEF(コアリアルエクスペディションナリーフォース)/植民惑星派遣軍」を創設します。第三次世界大戦の装備や退役軍人が再招集され、火星では宇宙艦隊とGRELスーパーソルジャー軍団の製造がすすめられます。そして西暦6116年、CEFは木星近傍の中継基地から旅立ちついに「再生戦争」を開始します。



**カプリス**：彼らの最初の目標はロキ星系の惑星カプリスでした。この星系は、すべての植民惑星のある星系へとつながる恒星間航行ゲートが点在する重要な中継地点でした。CEFの艦隊司令官は、惑星カプリスにある唯一にして最大の居住地「キャッツアイトレンチ」を軌道爆撃すると脅すと、一度も砲火を交えることなく陥落しました。これによりCEFは損失を出すことなく予定よりも早く艦隊を前進させることができました。



**テラノヴァ**：ヘリオス星系には膨大な資源を持つ惑星テラノヴァがあり、西暦6118年に次の目標に定められました。これはCEF第8艦隊が限定的な情報収集を行い、CEFが侵攻を開始してもテラノヴァでは南北に分かれた大国が戦争状態を継続すると分析していたためです。侵攻計画では南北の産業中心地を標的に定め、南極リーグのMD/メコン自治領と、北極リーグのUMF/合衆商人連盟を同時攻撃するためにウエスタン大砂漠を揚陸地点としました。しかしこの判断はかえって仇となりました。CEFが侵攻を開始すると南北の大国は即座に停戦し、付け焼刃の同盟を結んでCEFへ本格的な迎撃を行いました。結果としてこの侵攻計画は戦闘準備の整った両国に挟まれる地点へ自ら飛び込む想定外の結果となりました。またテラノヴァ人への恐喝のために行った都市国家への軌道爆撃はかえってテラノヴァ人の敵愾心(てきがいしん)を煽り、彼らに団結する理由を与えてしまうという最悪な結果に終わります。第一次テラノヴァ侵攻作戦は失敗に終わり、西暦6120年、CEF第8艦隊は想定外の損耗回復のためにカプリスへと撤退しました。



**ユートピア**：惑星テラノヴァでの失敗から多くを学んだCEFは、ヘオフォン星系の惑星ユートピア侵攻時には別の戦略を選択することにしました。テラノヴァ同様に、ユートピアでも3つの大きな地政学的経済圏といくつかの小さな組織で内戦状態が継続していました。CEFは情報収集の結果、惑星支配を目標とする「スチールゲート連合共和国」を容易に利用できるかと判断し、彼らの後援者となるために接触を試みます。CEFはスチールゲートに技術を提供し惑星征服への協力を約束することで彼らを味方につけました。その結果、CEFとスチールゲートは9ヶ月間の血みどろの戦いを経て、この惑星を手中に収めることに成功します。



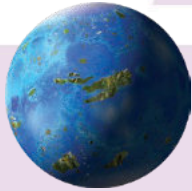
NEC/新地球連邦の記章



CEF/植民惑星派遣軍の記章



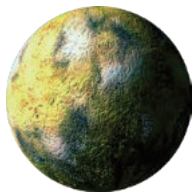
**アトランティス**：少数の陸地しか持たない惑星アトランティスへの侵攻は現在膠着状態です。CEFはこの惑星を侵攻し陸上拠点を占領しましたが、その名の通りアトランティスは惑星のほぼすべてが海の海洋惑星であり、CEFはわずかな陸地を占有したにすぎませんでした。アトランティス人は何百もの海底施設と、CEFが想定していなかった非常に高度なブルーウォーター海軍を持って海を支配しています。この惑星では現在、アトランティス人とCEFが互いに不足している装備を補うための奇妙な軍拡競争を継続中です。CEFはアトランティス海軍に対抗できる新しい潜水艦の開発を急ぎ、アトランティスは侵略者に反撃するための新しい水上および対軌道兵器の開発を競い合っている状態です。



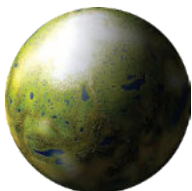
**エデン**：惑星エデンは、恒星間ゲートの事故により隕石が降り注ぐ大破壊に見舞われます。CEFはこの惑星全体の混乱に乗じて侵攻を開始し、事故による何百万人もの犠牲者が出ていたエデンの人々はCEFへの抵抗作戦を維持することができずに早期に降伏を選びました。



**ホームとボタニーベイ**：発展を遂げなかったこれらの惑星はほとんど戦うことなく陥落しました。特に惑星ボタニーベイでの戦いは一方的なものとなり、入植者の子孫の戦士たちはCEFに対して資源採掘用の鉱山機械を使用した襲撃を数回行った程度で、ほとんど抵抗ができませんでした。



**ヨーツンハイム**：惑星ヨーツンハイムへの侵攻作戦は悲惨な結果を招きました。消極的戦法では惑星を征服することができないと判断したCEFは、民間施設などのソフトターゲットと思われる場所への攻撃に切り替えます。しかし、突然原因不明の事態が起こりCEF艦隊が全滅しました。その後ユートピア宙域に向けて「彼らのやり方は何の意味もないと、あなたの主人にお伝えください」というメッセージが転送されてきました。



**ニューエルサレム**：惑星ニューエルサレムへの侵攻作戦も失敗に終わったようですが、CEF第七艦隊に何が起こったのかはさらに不明です。司令部が得た艦隊からの最初の報告ではニューエルサレムは技術レベルが低くほとんどが農耕民族という報告でした。しかし艦隊は突然消息不明となりました。ニューエルサレムに派遣された艦隊の提督が艦隊ごと離反したという噂もありましたが、その後にニューエルサレム宙域に送り出した偵察部隊はすべて行方不明になるため、これらの噂には根拠がありません。ニューエルサレムの代表者との面談では、彼らはより高度な技術を持っている可能性や、人を欺く能力に長けていることが指摘されています。消えた艦隊の真相はこのまま闇に消えてしまうのでしょうか。

### CEFの勢力「現代の征服者」

「CEF(コロニアルエクスペディションナーフォース)/植民惑星派遣軍」は「NEC/新地球連邦」がかつての植民惑星群を取り戻すために準備した部隊です。創設時は地球人の兵士とGRELのスーパーソルジャーのみで構成されていましたが、その後、カプリス、エデン、ユートピアの兵力を補助要員に加えて規模が拡大されました。現在のCEFは新たな同盟国からの戦力追加と装備の進歩により、一世代前にテラノヴァ人が戦った部隊とは全く別の部隊へと成長しています。この「現代の征服者」はいかなる犠牲を払ってでも人類を一つの旗の下に団結させようとしています。CEFは部隊の目的に応じた3系統の“ユニットフォーメーション/部隊編成”を使用します。



#### 【CEFFF (CEFフレームフォーメーション)】 CEFフレーム編成

新設されたこの部隊はCEFの最新兵器の一つであるフレームの運用に特化した編成です。そのため、他の部隊に比べ歴史が浅く、最も若い部隊として扱われます。しかし、創設からあまり時間が経過していないにもかかわらず、指揮官は経験豊富で、新兵器のフレーム操縦士を強化するための訓練制度も充実しています。CEFの上層部はこれまでの彼らの成果におおいに満足しています。



CEF中型ホバータンク“MHT-68”(ピークル)



CEF“F6-16”フレーム(ギア)

#### 【CEFTF (CEFタンクフォーメーション)】 CEF戦車編成

CEFの戦車編成は第一次テラノヴァ侵攻の恐怖そのものです。この部隊は高速で打撃力のあるホバータンクを中心に編成されており、開けた地形では阻止できない無敵編成として、CEFで長く輝かしい戦歴があります。第一次再生戦争(同盟戦争)でテラノヴァ人達はCEF戦車編成と広大な砂漠で交戦するという過ちを犯し、大きな代償を支払いました。それ以来、テラノヴァの主要国はこれらの車両に対抗する新しい方法を模索中です。しかし、CEFもホバータンクの性能向上に努めており両者の軍拡競争は続いています。

#### 【CEFI (CEFインファントリーフォーメーション)】 CEF GREL/ FLAIL歩兵編成

GRELとFLAILで構成される歩兵編成は、スーパーソルジャー部隊による恐ろしい存在です。彼らはクローン精製された時から命令に絶対服従するように訓練され、地球のために死ぬことが自分たちの人生の目的であると“調整”されています。こうしたGRELやFLAILで構成される部隊は、最後の一人まで戦うことができる死兵の集団です。他の軍隊では避けるような自殺的な作戦をとることも多く、どんな犠牲を払ってでも達成すべき目標がある場合、真っ先にCEFIが招集され先鋒を務めます。



CEF“GREL(ジーレル)”スーパーソルジャー  
(インファントリー)

### 軍備について

C E Fは、ホバータンク、GREL歩兵、フレームを使用します。長く続いた地球の戦争の歴史により、様々な兵種を融合させて運用することを学んだ彼らの装備は植民惑星全体で恐れられています。

ホバータンクは、ベクタースラスター/推力偏向装置を使用して地上でホバリングを行う伝統的な戦車です。これにより、地上を走る戦車に比べて驚異的な速度と機動性を持ちながら、強力な火力を保持しています。最新の技術開発により、第一次再生戦争(テラノヴァ侵襲)当時よりも速度、火力、装甲が向上しています。

C E Fの歩兵は、GREL(ジェネティカリリコンバインドエクスペリメンタルレギオネア/遺伝子操作実験軍団と呼ばれる遺伝子操作されたスーパーソルジャーと、FLAIL(フロンティアオーグメンテッドインファントリレギオネア/最前線増幅歩兵団と呼ばれるGRELをサイバー化技術で強化された装備で構成されています。精神科医は彼らにある種の精神病であると判断するほどこのスーパーソルジャー軍団はC E Fと地球の栄光のために死を恐れない兵士となっています。

GREL(ジーレ)は第三次世界大戦中にN E Cの人的資源の損失を軽減するために地球で誕生しました。彼らは痛覚遮断が可能で、必要に応じて死兵となるように催眠訓練が施されています。戦場でのその獰猛さは他の追従を許さず、人間の歩兵で構成された一般的な防衛線では彼らを防ぐことは困難です。このためテラノヴァ人達はGRELに対してギアで対応するようになりました。

GRELはその用途に応じて男性4種、女性4種の合計8種の設計図が存在します。男性型GRELは、歩兵用のモードレッド型、指揮用のジャン型、砲手用のマクスウェル型、整備用のアイザック型で、女性型GRELは、操縦手用のミネルバ型、電子戦に特化したカサンドラ型、衛生兵のイザベラ型、特務用のモルガナ型が存在します。指揮官は作戦に応じて適正な型のGREL達を使用できます。



近年登場した兵器にFLAILがあります。この兵器は老朽化したGRELを“アップグレード”し、戦闘用の機械の体を持つサイボーグ兵士へと転換したものです。C E Fの研究者とカプリスのサイバネティックス専門家は「A I N(アドバンスドインターフェースネットワーク/発展型接続回路」と呼ばれるサイバネティックスデバイスを共同開発しました。この最新技術によりGRELのようにFLAILに使用する脳デバイスを培養槽で育成するよりも、“破損した”GRELの完成された脳を機械と直結するだけで効率的な運用が可能となりました。

C E Fは当初、歩兵だけでなくすべてのGRELをFLAILに置き換える計画を進めていましたが、ホバータンクやフレームを使ったFLAILの戦場試験の結果、これらの用途でGRELを上回る顕著な利点は認められないという結論を得ました。また、FLAILは歩兵として優秀な結果を残しました。この結果から現在は、ジャン型、モルガナ型、モードレッド型の3つの型のFLAILが使用されています。GRELと同様、ジャンとモードレッドは男性、モルガナは女性ですが、どれも似たようなサイボーグのシャシーを使用しているため、外見上の区別は不可能でしょう。

C E Fのフレームはテラノヴァのギア技術をリバースエンジニアリングして生まれました。フレームにはテラノヴァ人が使用するほど武器の選択肢はありませんが、最新鋭の武装が搭載されており、SMS(補助移動装置)としてホバーシステムを採用した事により高い展開力を持ちます。

ミネルバ型GRELの一部はフレーム操縦士としても運用されており、C E Fの人間操縦士よりはるかに攻撃的であることが知られています。人間のフレーム操縦士の間には「ミネルバ達は“巡航速度”の意味を理解していない。」という冗談があります。

近年、フレームにはサイバネティックス技術を使用してフレーム操縦士とフレームを直接接続するA I Nが採用され始めています。この技術はカプリスのメーカーが開発したもので、カプリスの操縦士達にも使用されています。A I N増幅装置の手術を受けた操縦士は、機体のA I Nシステムと自分の頭蓋骨にある端子をケーブルで直接接続することで兵器精度を向上させます。現在、柔軟性の高い無線接続式を試験中ですが、今のところ現場からは多くの不具合が寄せられています。ブラックタロンの作業員達がこのA I N技術を獲得するために最善を尽くしていますが、これまでのところフレーム操縦士の死体からこのシステムを回収するのが精一杯であり、リバースエンジニアリングによる技術解析は進んでいないようです。





CEFアーミーボックス

### CEFサブリスト

CEFモデルリストに掲載されているすべてのモデルは、以下のサブリストのいずれでも使用することができます。また、ユニバーサルモデルリストにあるモデルも同様に選択することができます。

**CEFモデル専用ルール**：(同盟で使用されるCEFモデルにも使用できます。)

▶**CEFフレームズ/フレーム兄弟機**：サブリストで「F6-16系」「F2-19系」「F2-21系」「F2-25系」を対象とするものをまとめて「フレーム兄弟機」と呼称します。

▶**ミネルバ/GREL操縦士**：「フレーム兄弟機」を使用するモデルは、それぞれ「+1TV」で「P1スキル」を「-1TN」できます。(※1回のみ。)

▶**AIN(アドバンスインターフェースネットワーク)/サイバー接続**：「フレーム兄弟機」を使用するモデルに「Vet」特性がある(※「Vet」特性は後付けでもよい。)場合、それぞれ「1アクションにつき1TV」でモデルの「GUスキル」を「-1TN」できます。(※1回のみ。)

**CEFフォース専用ルール**：(同盟では使用できないルールです。)

▶**ベテランリーダー/経験豊富な指揮官**：「コマンドモデル」は、ベテランユニットの制限の影響を受けずに「+2TV」で「Vet」特性を購入できます。

▶**アライ/同盟国(カプリス、ユートピア、エデンから1つを選択)**：このフォースのセカンダリーユニットは選択した勢力のモデルリストを利用できます。(※混成可能です。)

### 【CEFFF(CEFフレームフォーメーション)/CEFフレーム編成】

砂漠を全力疾走するフレーム編成は恐ろしい光景だ。バトルフレームの部隊を率いる少数の人間士官は、兵の損耗は許容されるが失敗が許されないことを知っている。

▶**デュエリングフレーム/特務強化フレーム**：このフォースは「フレーム兄弟機2モデル」を「デュエリスト」にできます。

▶**ヴァルキューレ/戦乙女隊**：このフォースは「1アクションのフレーム兄弟機」に「Vet」特性がある(※「Vet」特性は後付けでもよい。)場合、「+2TV」で「2アクション」にできます。

▶**デュアルレーザーズ/2丁レーザー**：「フレーム兄弟機」を使用するデュエリストは【デュアルガン/二丁射撃】ベテランアップグレードで「LC(レーザーキャノン)」を選択できます。そうする場合、このモデルは「TD」と「Shield」特性を失います。(※シールドの後付けも不可。)

▶**EWデュエリスト/電子戦能力強化**：「フレーム兄弟機」を使用するデュエリストは「+1TV」で「Sensors:36」と「ECM」特性を得ます。



### 【CEFTF(CEFタンクフォーメーション)/CEF戦車編成】

CEFの機動部隊が電撃的な攻撃を開始するとき、先頭に立つのはホバータンクの編隊である。ほとんどの目標を破壊するのに十分なパワーと、逃げる敵を追撃するのに十分なスピードを備えたこの編隊は、強力な力を誇る恐怖の部隊である。

▶**ザハンマー/槌**：このフォースの「ビークル」モデルは、ベテランでなくても【インブロードガナリー/GUスキル上昇】ベテランアップグレードを購入できます。

▶**タンクジョッキー/戦車の名手**：「LHT-67系」「LHT-71系」「MHT-68系」「MHT-72系」「MHT-95系」は「Vet」特性を得ると合わせて以下の能力を手に入れます。

▶このビークルはディフィカルトサーフェース/移動困難な地形の移動ペナルティを無視できます。

▶**アウトライダーズ/護衛隊**：全てのモデルが「移動タイプ：H」を利用できるモデルのみで構成された「CG 1つ」はプライマリユニットのロールにかかわらず「特殊配置：リコン/偵察配置」を利用できます。



CEF中型ホバータンク「MHT-72」(ビークル)

### 【CEFIF(CEFインファントリーフォーメーション)/CEF GREL/FLAIL歩兵編成】

まるで景色の一部のように群れを成す遺伝子操作された兵士達は、生まれた時から催眠術で訓練されており、命令に忠実に最後の瞬間まで戦う事ができる超人達だ。歴史上、これほど統制のとれた軍隊はなくCEF歩兵編成の執拗な攻撃に耐えられる軍隊もない。

▶**ザアンヴィル/金床**：GP、SK、FS、RC、SOユニットはモデルのロールを気にせず「インファントリー」モデルタイプを2-1制限で割り当てることができます。

▶**オルターネートアプローチ/交互接近**：「GREL系」インファントリー\*は「Vet」特性を得ると合わせて「Jetpac:4」特性を得ます。

▶**サムシングトゥープローブ/証明者**：「GREL系」インファントリーはそれぞれ「+1TV」で「GU/射撃」スキルを「-1TN」できます。

\*FAQ適用



## F6-16系 F6-16

Manufacturer: Moscow Heavy Industries  
Unit Type: Combat Frame  
Height: 4.6 meters / 15.1 ft  
Weight: 6,200 kg / 13,669 lb

CEFフレームは、テラノヴァで鹵獲したギアをリ  
バースエンジニアリングして誕生したものである。  
CEFの高度なホバー技術によって強化された新兵器  
フレームは、ホバータンクに並ぶ機動力を発揮し側  
面攻撃にも使用される。指揮強化型の機体にはジヤ  
ン型GRELが搭乗する場合もある。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
F6-16	11	GP, SK, FS	W/H:9	7	3/3	1	4+	4+	4+	LLC, LCW	-	Hands, ECM	Gear	1.5"
F6-16 Anti-Tank	10	GP, SK, FS	W/H:9	7	3/3	1	4+	4+	5+	LPA, LCW	LATM (LA:2)	Hands	Gear	1.5"
F6-16 Assault	11	GP, SK, FS	W/H:9	7	3/3	1	4+	4+	5+	MRL, LCW	-	Hands, Shield	Gear	1.5"
F6-16 Recon	11	GP, SK, FS	W/H:9	7	3/3	1	4+	4+	4+	LLC, LCW	-	Hands, Comms, Sensors:24 (Aux), TD (Aux), Sensor Boom (Aux)	Gear	1.5"
F6-16 Striker	10	GP, SK, FS	W/H:9	7	3/3	1	4+	4+	5+	LLC, LCW	LGM	Hands	Gear	1.5"
Command Upgrade	+1	-	-	-	-	-	-	-	4+	-	-	+Comms, +SatUp, +ECCM (Aux)	-	-
Mobility Pack Upgrade	+1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	+Airdrop, +Jetpack:6 (Aux)	-	-
Stealth Upgrade	+1	+SO	-	-	-	-	-	-	4+	-	-	+Stealth (Aux)	-	-

## F2-21系 F2-21

Manufacturer: Moscow Heavy Industries  
Unit Type: Combat Frame  
Height: 4.6 meters / 15.1 ft  
Weight: 5,950 kg / 13,118 lb

F6-16と似た設計のF2-21は、GRELが操縦する  
のが一般的である。テラノヴァの情報機関  
では、なぜGRELがF2-21を操縦することが多い  
のか確認できていない。まだ解明されていない  
CEFにおける文化的習慣の違いなどを指摘する  
者もいる。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
F2-21	11	GP, SK, FS	W/H:9	7	4/2	1	4+	4+	5+	LLC, LCW	-	Hands, ECM	Gear	1.5"
F2-21 Anti-Tank	10	GP, SK, FS	W/H:9	7	4/2	1	4+	4+	5+	LPA, LCW	LATM (LA:2)	Hands	Gear	1.5"
F2-21 Assault	12	GP, SK, FS	W/H:9	7	4/2	1	4+	4+	5+	MRL, LCW	-	Hands, Shield	Gear	1.5"
F2-21 Recon	11	GP, SK, FS	W/H:9	7	4/2	1	4+	4+	4+	LLC, LCW	-	Hands, Sensors:24 (Aux), Comms, TD (Aux), Sensor Boom (Aux)	Gear	1.5"
F2-21 Striker	10	GP, SK, FS	W/H:9	7	4/2	1	4+	4+	5+	LLC, LCW	LGM	Hands	Gear	1.5"
Mobility Pack Upgrade	+1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	+Airdrop, +Jetpack:6 (Aux)	-	-

## F2-25系 F2-25

Manufacturer: Kadellie Weapon Systems  
 Unit Type: Recon Frame  
 Height: 4.7 meters / 15.4 ft  
 Weight: 6,200 kg / 13,669 lb

惑星エデンでブラックタロンチームが最初にF2-25を確認した時、特殊作戦用の新型機として思われていた。現在ではこのF2-25は一般的な偵察機としての運用が主要で暗殺や諜報任務には付随的にしか使用されないことが知られている。とはいえ、この機体は非常に速く、特殊作戦用フレームとして通用する多くの機能を備えていることも事実だ。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
F2-25	12	RC, SO, SK	W/H:10	7	3/3	1	4+	4+	5+	LLC, LCW	-	Hands, Agile, Airdrop, ECM, Stealth (Aux), Jetpack:6 (Aux)	Gear	1.5"
F2-25 Anti-Tank	11	RC, SO, SK	W/H:10	7	3/3	1	4+	4+	5+	LLC, LCW	LATM (LA:2)	Hands, Agile, Airdrop, Stealth (Aux), Jetpack:6 (Aux)	Gear	1.5"
F2-25 Assault	12	RC, SO, SK	W/H:10	7	3/3	1	4+	4+	5+	LLC, LCW	-	Hands, Agile, Airdrop, Stealth (Aux), Jetpack:6 (Aux), Shield	Gear	1.5"
F2-25 Recon	12	RC, SO, SK	W/H:10	7	3/3	1	4+	4+	4+	LLC, LCW	-	Hands, Agile, Airdrop, Sensors:36 (Aux), Stealth (Aux), Jetpack:6 (Aux), Comms, TD (Aux), Sensor Boom (Aux)	Gear	1.5"
MRL Upgrade	+1	-	-	-	-	-	-	-	-	-LLC, +MRL	-	-	-	-

## F2-19系 F2-19

Manufacturer: Moscow Heavy Industries  
 Unit Type: Fire Support Frame  
 Height: 6.1 meters / 20 ft  
 Weight: 10,100 kg / 22,267 lb

F6-16やF2-21よりも大型のF2-19は、既知のフレームの中で最も重装備なモデルだ。本機はホバ一推進やジェットバックオプションにより大きさに見合わぬ機動力を持ち、類似するテラノヴァ製の火力支援ギアよりも素早く行動できる。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
F2-19	15	SK, FS	W/H:7	8	4/2	1	4+	4+	5+	MLC, MCW	MRP, LATM	Hands, ECM, React+	Gear	2"
F2-19 Anti-Tank	15	SK, FS	W/H:7	8	4/2	1	4+	4+	5+	MPA, MCW	MRP, MATM (LA:2)	Hands, React+	Gear	2"
F2-19 Assault	15	SK, FS	W/H:7	8	4/2	1	4+	4+	5+	MRL, MCW	MRP, LATM	Hand, Shield, React+	Gear	2"
F2-19 Striker	14	SK, FS	W/H:7	8	4/2	1	4+	4+	5+	MLC, MCW	LATM, MGM	Hands, React+	Gear	2"
F2-19 Recon	15	SK, FS	W/H:7	8	4/2	1	4+	4+	4+	MLC, MCW	MRP, LATM	Hands, React+, Comms, Sensors:24 (Aux), TD (Aux), Sensor Boom (Aux)	Gear	2"
Mobility Pack Upgrade	+1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	+Airdrop, +Jetpack:5 (Aux)	-	-



## LHT-67系 LHT-67

Manufacturer: Moscow Heavy Industries  
 Unit Type: Light Hovertank  
 Height: 2.6 meters / 8.5 ft  
 Weight: 25,000 kg / 55,116 lb

CEFがテラノヴァに侵攻した際、極地軍が最初に遭遇したホバータンクはLHT-67であった。高速で軽快なLHT-67は側面迂回の一撃離脱が可能で、反撃される前に飛び去ることができる。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
LHT-67	17	SK, RC, FS	H:9	8	4/4	2	4+	4+	5+	-	MPA (T), LABM (T)	Agile, Airdrop, Jump Jets:3 (Aux), Sensors:24, TD	Vehicle	2"
LHT-67 AA	18	SK, RC, FS	H:9	8	4/4	2	4+	4+	5+	-	MLC (T, AA), LATM (T)	Agile, Airdrop, Jump Jets:3 (Aux), Sensors:24, TD	Vehicle	2"
LHT-67 Assault	17	SK, RC, FS	H:9	8	4/4	2	4+	4+	5+	MFC (T, Link)	MRL (T)	Agile, Airdrop, Jump Jets:3 (Aux), Sensors:24, TD	Vehicle	2"
GREL Crew Upgrade	+2	-	-	-	-	-	3+	3+	4+	-	-	-	-	-

## LHT-71系 LHT-71

Manufacturer: Moscow Heavy Industries  
 Unit Type: Light Hovertank  
 Height: 2.8 meters / 9.2 ft  
 Weight: 26,000 kg / 57,320 lb

本機はLHT-67の後継機だ。高速化と装甲の強化が図られているが、その分コストも高くなっている。戦術に応じた様々な武器を搭載し、テラノヴァ軍が配備するあらゆるギアから距離を保ちながら射撃戦を継続できる軽快なホバータンクとなった。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
LHT-71	18	SK, RC, FS	H:10	8	5/3	2	4+	4+	5+	-	MPA (T), LABM (T)	Agile, Airdrop, Jump Jets:3 (Aux), Sensors:24, TD	Vehicle	2"
LHT-71 AA	19	SK, RC, FS	H:10	8	5/3	2	4+	4+	5+	-	MLC (T, AA), LATM (T)	Agile, Airdrop, Jump Jets:3 (Aux), Sensors:24, TD	Vehicle	2"
LHT-71 Assault	18	SK, RC, FS	H:10	8	5/3	2	4+	4+	5+	MFC (T, Link)	MRL (T)	Agile, Airdrop, Jump Jets:3 (Aux), Sensors:24, TD	Vehicle	2"
GREL Crew Upgrade	+2	-	-	-	-	-	3+	3+	4+	-	-	-	-	-

## MHT-68系 MHT-68

Manufacturer: Moscow Heavy Industries  
 Unit Type: Medium Hovertank  
 Height: 3.6 meters / 11.8 ft  
 Weight: 45,000 kg / 99,208 lb

MHT-68はCEF部隊に高い打撃力を与える。敵中央を抑えるさえるのに十分な頑強さと、引き時に十分な速さを兼ね備えている。テラノヴァ軍はMHT-68への対抗策を得るまでかなりの時間を必要とした。そのために彼らが払った代償は、決して忘れられるものではない。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
MHT-68	27	FS	H:7	10	4/4	3	4+	5+	5+	-	HPA (T), MATM (T), MABM (T)	Airdrop, Jump Jets:2 (Aux), Sensors:24, TD	Vehicle	2"
MHT-68 AA	27	FS	H:7	10	4/4	3	4+	5+	5+	-	HLC (T, AA), MATM (T), MAAM (T)	Airdrop, Jump Jets:2 (Aux), Sensors:24, TD	Vehicle	2"
MHT-68 Assault	26	FS	H:7	10	4/4	3	4+	5+	5+	MFC(T,Link)	HRL (T), MATM (T)	Airdrop, Jump Jets:2 (Aux), Sensors:24, TD	Vehicle	2"
MHT-68 Raider	27	FS	H:7	10	4/4	3	4+	5+	5+	-	MPL (T, Link), MATM (T), MABM (T)	Airdrop, Jump Jets:2 (Aux), Sensors:24, TD	Vehicle	2"
GREL Crew Upgrade	+2	-	-	-	-	-	3+	4+	4+	-	-	-	-	-

## MHT-72系 MHT-72

Manufacturer: Moscow Heavy Industries  
 Unit Type: Medium Hovertank  
 Height: 3.7 meters / 12.1 ft  
 Weight: 47,000 kg / 103,617 lb

MHT-72はCEFホバータンク技術の集大成ともいえる機体だ。72型はより高速でより優れた装甲を持ちより優れたジャンプジェットを備えている。コストも高くなっているが戦果に見合うものとして受け入れられており、CEFは本機を量産し次々と重要拠点の攻略に送り込んでいる。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
MHT-72	29	FS	H:8	10	5/3	3	4+	5+	5+	-	HPA (T), MATM (T), MABM (T)	Airdrop, Jump Jets:3 (Aux), Sensors:24, TD	Vehicle	2"
MHT-72 AA	28	FS	H:8	10	5/3	3	4+	5+	5+	-	HLC (T, AA), MATM (T), MAAM (T)	Airdrop, Jump Jets:3 (Aux), Sensors:24, TD	Vehicle	2"
MHT-72 Assault	28	FS	H:8	10	5/3	3	4+	5+	5+	MFC(T,Link)	HRL (T), MATM (T)	Airdrop, Jump Jets:3 (Aux), Sensors:24, TD	Vehicle	2"
MHT-72 Raider	28	FS	H:8	10	5/3	3	4+	5+	5+	-	MPL (T, Link), MATM (T), MABM (T)	Airdrop, Jump Jets:3 (Aux), Sensors:24, TD	Vehicle	2"
GREL Crew Upgrade	+2	-	-	-	-	-	3+	4+	4+	-	-	-	-	-

## MHT-95系 MHT-95

Manufacturer: Kadellie Weapon Systems  
 Unit Type: Medium Hovertank  
 Height: 3.1 meters / 10.2 ft  
 Weight: 33,000 kg / 72,753 lb

MHT-95は、CEFが運用する他の高速ホバータンクとは設計思想が異なるものだ。この車両は着実に前進することで重火器で敵を挟み込み、他の部隊が側面から接近して撃破を狙う戦術で使用される。当初MHT-95はCEF軍のみが使用していたが、ニュコールのポートアーサー軍は残された数台の車両からリバースエンジニアリングを行い同系統の車両の運用能力を得た。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
MHT-95	22	SK,FS	H:6	9	5/3	2	4+	4+	6+	MLC (T, AA), HMG (T, Auto)	MRG (T), MRP (T, Link)	Airdrop, Jump Jets:3, Sensors:24	Vehicle	2"
MHT-95 Assault	22	SK,FS	H:6	9	5/3	2	4+	4+	6+	MLC (T, AA), MFC (T), HMG (T, Auto)	HGL (T), MRP (T, Link)	Airdrop, Jump Jets:3, Sensors:24	Vehicle	2"
MHT-95 Striker	22	SK, FS	H:6	9	5/3	2	4+	4+	6+	MLC (T, AA), HMG (T, Auto)	MAG (T), MRP (T, Link)	Airdrop, Jump Jets:3, Sensors:24	Vehicle	2"
GREL Crew Upgrade	+2	-	-	-	-	-	3+	3+	4+	-	-	-	-	-

## HC-3A系 HC-3A

Manufacturer: Kadellie Weapon Systems  
 Unit Type: Recon Hovercar  
 Height: 2.4 meters / 7.9 ft  
 Weight: 7,850 kg / 17,306 lb

HC-3A ホバーカーは地球の統一戦争期の戦場が初陣の戦闘車両だ。基本設計が古いものの信頼性の高く、砲兵部隊の観測機として活躍する。現在でもHC-3Aの活躍は健在で、テラノヴァ軍によって最優先攻撃目標に指定され、破壊または捕獲のための懸賞金がかけられているほどである。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
HC-3	13	RC+,FS	H:10	5	3/3	1	4+	4+	4+	LLC	LRP	Agile, Airdrop, TD, Comms, Satup, Vuln:H, ECM+, ECCM, Sensors:36, Jump Jets:4 (Aux)	Vehicle	2"
HC-3 Anti-Tank	13	RC+,FS	H:10	5	3/3	1	4+	4+	4+	LLC	LATM (LA:1)	Agile, Airdrop, TD, Comms, Satup, Vuln:H, ECM+, ECCM, Sensors:36, Jump Jets:4 (Aux)	Vehicle	2"
GREL Crew Upgrade	+3	-	-	-	-	-	3+	3+	3+	-	-	+React+	-	-

## HPC-64系 HPC-64

Manufacturer: Moscow Heavy Industries  
 Unit Type: Hover APC  
 Height: 3.4 meters / 11.2 ft  
 Weight: 15,000 kg / 33,069 lb

HPC-64は、完全武装したGREL歩兵2個分隊を輸送可能なホバー式のAPC/装甲兵員輸送車両だ。本機はテラノヴァ性のAPCとは違い、レーザーキャノンが基本装備として搭載されている。必要に応じて、HPCは砲撃用ロケットシステムを搭載することで前進する部隊への直協支援が可能だ。これらは通常、主力部隊後方に配置される。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
HPC-64	11	GP+, SK, FS	H:9	7	4/4	1	4+	4+	5+	LRL (T)	-	Airdrop, Jump Jets:2 (Aux) Transport: 2 Squads	Vehicle	2"
HPC-64 Striker	12	GP, SK, FS	H:9	7	4/4	1	4+	4+	5+	LRL (T)	MAR (T)	Airdrop, Jump Jets:2 (Aux) Transport: 2 Squads	Vehicle	2"
HPC-64 Medic	7	GP, SK, FS	H:9	7	4/4	1	4+	4+	5+	-	-	Airdrop, Jump Jets:2 (Aux), Medic, Transport: 1 Squad	Vehicle	2"
GREL Crew Upgrade	+3	-	-	-	-	-	3+	3+	4+	-	-	+React+	-	-
Command Upgrade*	+2	-	-	-	-	-	-	-	4+	-	-	+Comms, +SatUp, +ECM	-	-

\* HPC-64 MedicはCommand Upgradeを利用できません。

## ペレグリン系 Peregrine Gunship

Manufacturer: Gallot Enterprises  
 Unit Type: Attack VTOL  
 Height: 3.6 meters / 11.8 ft  
 Weight: 8,100 kg / 17,857 lb

42型ペレグリン ガンシップに使用される低バイパス比エンジンは、従来のプロペラよりもブレードが多く、短いため、より高い回転速度で作動できる。カプリスのギャロットエンタープライズ社の設計は成功を収め、テラノヴァ製ホッパーと互角に渡り合い、残忍で効率的に地上目標への攻撃が可能だ。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Peregrine Gunship	15	FS+	H:12	6	4/4	1	4+	3+	5+	MRL (AA)	MRP (Link)	Agile, VTOL, React+	Vehicle	2"
Tank Hunter Upgrade	+1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-MRP (Link), +LATM (Link)	-	-	-

## HHT-90系 HHT-90 Overlord

Manufacturer: Moscow Heavy Industries  
Unit Type: Heavy Hovertank  
Height: 8.6 meters / 28.2 ft  
Weight: 155,000 kg / 341,717 lb

HHT-90“オーバーロード”重ホバー戦車は、CEFのホバー技術の頂点に位置する機体だ。テラノヴァ人が使用するランドシップ/陸上戦艦と交戦し破壊する事を目的として作られたこの機体は、戦場の王者といえよう。主砲には小型の航宙艦砲が使用され、頑強なシャシーは GRELの4分隊を輸送可能でありながら、植民惑星の過酷な環境への耐久性を有する。



### HHT-90 オーバーロード重ホバー戦車

HHT-90 オーバーロードは、追加ルールを使用する特殊車両です。これは、複数の「コンポーネント」と呼ばれる部位を持つビークルモデルです。

#### ▶追加ルール：マルチコンポーネントビークル

- ▶このモデルはすべてのコンポーネントを合わせて「1つのモデル」とみなされます。
- ▶アクティベーション時のスピードの選択はこのモデルのすべてのコンポーネントに適用されます。
- ▶各コンポーネントは独立して攻撃の対象になり、個別にダメージが適用されます。
- ▶各コンポーネントごとにアーク/モデルの向きを確認します。(※「B/後方アーク」はコンポーネントの半分的位置で判断します。)
- ▶「Sensors：24」「Comms」「SatUP」特性など、特性の効果が他のモデルへ共有できる場合を除き、コンポーネントは他のコンポーネントの特性の恩恵を受けることはできません。
- ▶「ボディ/本体コンポーネント」が破壊された場合、「タレット/砲塔コンポーネント」はその位置で「イモビライズド」され、「イモビライズド/移動不能」トークンを受け取ります。この「イモビライズド/移動不能」はゲーム終了時まで継続し、取り除くことができません。

#### ▶編成ルール：

- ▶HHT-90は1つのモデルとしてカウントされ、「ボディ」と「タレット」のモデルを使用する必要があります。
- ▶このモデルは単体でCGを形成し、6アクションのプライマリーユニットを構成します。
- ▶プレイヤーは、どのコンポーネントがコマンドモデルであるかを宣言します。(コマンドアップグレードなどで複数のコマンドがある場合はそれぞれのコンポーネントを宣言してください。)
- ▶各アップグレードはコンポーネントごとに個別に購入する必要があります。
- ▶このCGのセカンダリーユニットが「GREL系」インファントリーのみで構成されている場合、最大4アクションまでのGRELスクワッドを編入できます。(※通常セカンダリーロールは3アクションが上限になります。)





Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Body	35	FS	H:6	11	5/5	3	4+	6+	5+	HRL (AA, Auto), 2 x MRLs (R), 2 x MRLs (L)	HRP (R), HRP (L)	Transport: 4 Squads, Vet, CBS, Resist:H, Jump Jets:2, Stable	Vehicle	2"
Turret	35	-	-	11	5/3	3	4+	6+	5+	HPA (T, Auto)	HTG (T, Apex, Precise), HAM (T), HATM (T)	Stable, Comms, SatUp, Vet, CBS, Sensors:24, Resist:H	Vehicle	3"

## GREL(ジーレル)系

# GREL

Manufacturer: Elite Genome Labs  
 Unit Type: Infantry  
 Height: 2.3 meters / 7.6 ft  
 Weight: 100 kg / 220.5 lb

GRELとはジェネティカリーリコンバインドエクスペリメンタルレギオネア(遺伝子操作実験軍団)の略称でCEFの最前線の要である。CEFはGRELを装備品とみなしているが、酷使したり虐待したりすることはない。彼らは戦争の武器であり他の武器と同様に催眠トレーニングや潜在意識への教化という形で慎重なメンテナンスを必要とする。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
GREL Team	4	GP+, SK, FS	1:4	4	2/1	1	3+	3+	6+	HIW, MIGL, MICW	MIR	-	Infantry	0.5"
GREL Mortar Team	4	GP, SK, FS	1:4	4	2/1	1	3+	3+	6+	HIW, MICW	HIM (Brace)	-	Infantry	0.5"
GREL Anti-Tank Team	5	GP, SK, FS	1:4	4	2/1	1	3+	3+	6+	HIW, MICW	MAVM	-	Infantry	0.5"
GREL Raider Team	5	GP, SK, FS	1:4	4	2/1	1	3+	3+	6+	HIW, MICW	HIS (Burst:2)	-	Infantry	0.5"
Morgana GREL Assault Team	4	GP, SK, SO+	1:5	4	2/1	1	3+	3+	5+	MIW, MICW (AP:1)	-	Agile, Brawl:1, Stealth	Infantry	0.5"
Morgana GREL Sniper Team	5	GP, SK, SO+	1:5	4	2/1	1	3+	3+	5+	MIW, MICW	HIR (Silent)	Agile, Brawl:1, Stealth	Infantry	0.5"
Jan Upgrade	+1	-	-	-	-	-	-	-	5+	-	-	+Comms	-	-
Squad Upgrade*	+1	-	-	-	4/2	-	-	-	-	-	-	-	-	-

\*1インチヘックススペースに2~4人のフィギュアを配置します。スクワッドアップグレードは40mm円形ベースに6~10人のモデルになります。

## ホバーバイクGREL(ジーレル)系

# Hoverbike GREL

Manufacturer: Elite Genome Labs  
 Unit Type: Mounted Infantry  
 Height: 1 meter / 3.3 ft  
 Weight: 500 kg / 1,102 lb

GRELがホバーバイクに乗って戦場を疾走しているのを見かけることは珍しくない。ホバーバイクは、徒歩のGRELの兄弟姉妹ほどの積載力を期待できないが、それでも一般的なテラノヴァ兵より多くの荷物が積載できる。大勢のGRELがホバーバイクに乗って移動する姿は、先の大戦を思い出すため多くのテラノヴァ人にとってあまり良い光景とは言えない。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
GREL Hoverbike	4	GP, SK	H:12	3	2/1	1	4+	4+	6+	HIW, LIGL, MICW	-	Agile, Jump Jets:2	Cavalry	1"
GREL Anti-Tank Hoverbike	5	GP, SK	H:12	3	2/1	1	4+	4+	6+	HIW, MICW	LAVM	Agile, Jump Jets:2	Cavalry	1"
Jan Upgrade	+1	-	-	-	-	-	-	-	5+	-	-	+Comms	-	-
Team Upgrade*	+1	-	-	-	4/2	-	-	-	-	-	-	-	-	-

\*1インチヘックススペースに1モデルのフィギュアを配置します。チームアップグレードは40mm円形ベースに3モデルになります。

## FLAIL(フレイル)系 FLAIL

Manufacturer: Elite Genome Labs  
Unit Type: Cyborg Infantry  
Height: 2.7 meters / 8.9 ft  
Weight: 550 kg / 1,213 lb

FLAILはフロントラインオーグメンテッドインファントリーレギオネア/最前線増幅歩兵団の略称で、CEFで運用される「アップグレードされた」GREL兵であり、遺伝子強化された人体と戦闘機械をシームレスに融合させたものだ。彼らは痛みも恐れも感じず、何があっても前に進み続けることができる。そのあまりの恐ろしさに、テラノヴァの軍隊では彼らに対処するためにギア部隊を使うことになった。



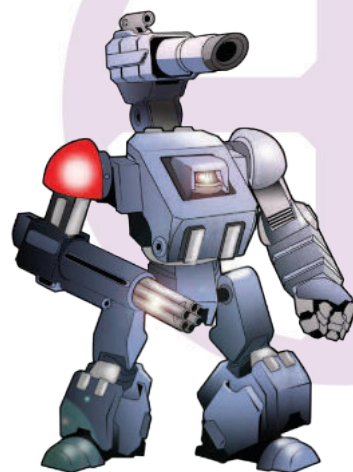
Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
FLAIL	6	GP+, SK, FS	I/H:6	5	2/1	1	3+	4+	6+	HMG, MICW	HIL	Jetpack:4	Infantry	1"
FLAIL Mortar	6	GP, SK, FS	I/H:6	5	2/1	1	3+	4+	6+	HMG, MICW	HIM	Jetpack:4	Infantry	1"
FLAIL Anti-Tank	7	GP, SK, FS	I/H:6	5	2/1	1	3+	4+	6+	HMG, MICW	HAVM (AP:2)	Jetpack:4	Infantry	1"
FLAIL Interdiction	6	GP, SK, FS	I/H:6	5	2/1	1	3+	4+	6+	HMG, HIS, MICW	-	Jetpack:4	Infantry	1"
Jan FLAIL	6	GP, SK, FS	I/H:6	5	2/1	1	3+	4+	5+	HMG, MICW	-	Comms, SatUp, Jetpack:4	Infantry	1"
Morgana FLAIL	7	GP, SK, SO+	I/H:7	5	2/1	1	3+	4+	5+	HMG, HICW (AP:1)	-	Agile, Brawl:1, Stealth, Jetpack:4	Infantry	1"
LPZ Upgrade	+1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	+LPZ	-	-	-
Team Upgrade*	+1	-	-	-	4/2	-	-	-	-	-	-	-	-	-

\*1インチヘックススペースに1モデルのフィギュアを配置します。チームアップグレードは40mm円形ベースに3モデルになります。

### ▶追加ルール：輸送への影響

➡「Transport:X」と「Occupancy:X」を使用する場合、大型戦闘サイボーグである3モデルのFLAILからなる「FLAILチーム1つ」は通常のインファントリーチームとは分けて考えられます。この部隊は「インファントリースクワッド2つ」分の収納力が必要です。

例：「Transport:2Squads」特性を持つモデルは「1つのフレイルチーム」または「3つのフレイル」を収納できます。「Transport:1Squads」特性を持つモデルは「1つのフレイル」が収納でき「フレイルチーム」を収納できません。





# CAPRICE



HEAVY  
GEAR  
BLITZ!

» 224 «

## モア ザン ジャスト ア コーポ/会社以上のもの

《会社の兄弟のために奉仕する時だ。》 イブラヒムのチームメイトが、頭の中でそう言った。

《会社…》彼はそう思った。“会社”という言葉は、彼にとってとても異質なものに思えた。ガロット社重工業部門は単なる企業ではない。ガロットは人間の限界を超えて、すべてを超越する力だ。それは星に根を張る生命の大樹なのだ。

《だから、その呼び方はやめろって言っただろ、イザーク。》イブラヒムは口ではなく、マウントのコンピュータを通じ、脳の言語野に直接補正かけて通信した。彼らはサイバネティックス手術により、同様の操縦士仲間達と直接脳で通信できる。彼のマシンの命令系制御装置は彼のサイバネティックス装置と直接接続されていた。彼の腕もまた、ある種の猥雑を持ち合わせた機械のように分解され、マウントの操縦系統と直接接続されている。かつてはこのような技術がおぞましいとされる時代があったし、もしかしたら、今でも本能のどこかでそう思っているのかもしれない。しかし、彼はそんな人間の“弱さ”を何年も前に超越していた。

《それ以上の存在なんだよ、イザーク。》イブラヒムは続けた。

《彼らは僕に…僕達に…生きる目的を与えてくれたんだ。人間の限界を超えて、僕達を高めてくれる。単なる“会社”ではないんだ、イザーク。彼らこそ僕達の未来なんだ。》

《単なる省略さ、イブラヒム。》イザークは平然とそう言った。イブラヒムはそんな彼の言葉を許した。彼とイザークは同じ“アザット”（※サイバネティックス強化された戦士）だ。企業がすべてを支配するカプリスの地でアザットとして、真の出世を遂げた企業セキュリティ部門のエリート隊員なのだ。何年も前に入社した彼とその友人と一緒に昇格するのは珍しいことだ。だからこそ、二人の絆はより一層深いものだった。だからイブラヒムはイザークがガロット社の長老の話をするとき、少しばかり下を向くのを許した。イザークは心の底では彼らに忠実なことを知っているのだ。

《威厳を示そう。僕たちは選ばれたんだ。彼らは僕達を受け入れ目的を与え、強化してくれた。彼らは…》

《「…より良い人類を目指す」だろ？》イザークは、イブラヒムの言葉をガロット社のスローガンでしめくり、少しからかうように言った。

《…その通りさ。》イブラヒムは彼の“アモン”マウントの戦闘用カメラを動かして、眼下に広がる渓谷をスキャンした。マウントの四肢に装備される登攀用スパイクは、渓谷の壁面に深く刺し込まれアモンの巨体を地上からはるかに高い位置で固定している。彼らはその場で待機し、監視を続けた。眼下のテラノヴァ人の隊商は彼らに気づくことなく通り過ぎた…あるいは気にも留めなかった可能性もある。彼らは自身をバッドランダーと呼ぶが、それが意味することを理解する事は難しい。カプリスの“革命屋(LRC)”達と同じだ。単なるテロリストもいれば労働義務に無気力なだけの奴もいる。いずれにせよこの隊商は彼らの標的ではない。

『配置につけ、アザット(戦士)イブラヒム。』イブラヒム小隊を率いる中尉からの通信だ。昔ながらの通信機特有の“雑音”交じりの声は好きになれない。それは…稚拙で無様なものだ。それがいつかはわからないがおそらく彼もまた昇格し、少なくともサイバネティックス通信の強化が施されることだろう。彼は将来有望だろう。新しいセンサーがイブラヒムの注意を引き、彼のマウントのセンサーから彼自身の思考回路にジャブのような火花を散らした。軍用車両だ。

《標的発見。サウス軍、イエーガー4機とブラックマンバ1機》イブラヒムの思考が小隊全体の通信機に響く。《3時3分に接触。上方から攻撃する。パッシブシステムのみ。》どうやらテラノヴァ人達は、戦場の上方への警戒が薄いようだ。カプリスの峡谷では襲撃者は常に上方から攻撃するものだし、彼らの使用する兵器であるマウントはまさにそのような運用のために設計されていた。

イブラヒムはテラノヴァ人が嫌いだった。彼はいつもサイバネティックス強化された脳内で妻の写真を見ていた。…心に映る彼女の顔は、やさしいほほえみやはじける笑顔だ。しかし彼はまた、彼女が働いていたガロット第六ビルを襲った革命屋の爆弾に巻き込まれ傷ついた彼女の写真を見るのを止めることができなかった。

あの日、あの事件にテラノヴァ人が関与していたことを知ったときの憤りは決して消えることはない。そして、自分がテロに巻き込まれる可能性にも恐怖する。明るい未来のために“より良い人類”目指す事を否定する解放戦線と呼ばれる連中への憤りも。

イブラヒムの生身の唇が嘲笑を浮かべると、彼の無機質な部位は渦巻いて移動し、まるで自分の目で見るとのように対象を捉え、手足を動かすように自然にマウントの射撃準備を済ませた。

《全部隊、攻撃準備。僕の命令で一斉攻撃だ。》

## 略歴と背景

西暦5790年、人類会議が惑星カプリスから撤退するとカプリスの統一政権は崩壊しました。社会の要である大企業が解散し、何百万人もの人々の生活が破壊され命が失われました。他の植民惑星との限られた貿易はあったものの、やがてその道も閉ざされました。カプリスは最終的に安定を取り戻しますが、その生活は決して楽なものではありませんでした。西暦6115年に再びCEF/植民惑星派遣軍を率いた地球人達がカプリスに“帰還”したとき、この星で生き残ったほとんどの人々はキャッツアイトレンチと呼ばれる惑星中央にある巨大な峡谷に集中して生活をしていました。CEFが軌道爆撃を仄めかすと、カプリスの新政府は直ちに降伏し、CEFはほとんどの抵抗を受けずにこの惑星を占領しました。その後30年の占領期間でカプリスの社会構造は非常に独特な進化を遂げました。

## ロキ星系(カプリス)

ロキ星系は、黄色矮星の恒星ロキを周回する3つの惑星で構成された星系です。惑星カプリスは恒星に最も近い惑星で、次いで惑星カルタゴ、「レッサーブレッドアステロイドベルト/小域の祝福されし小惑星帯」を挟み、外縁に惑星インドラがあります。インドラの向こうには、より大規模な「グレーターブレッドアステロイドベルト/大域の祝福されし小惑星帯」が広がります。カプリスはゲートワールドとも呼ばれ、確認されただけでも13以上のタンホイザー不連続点(恒星間ゲート)があります。

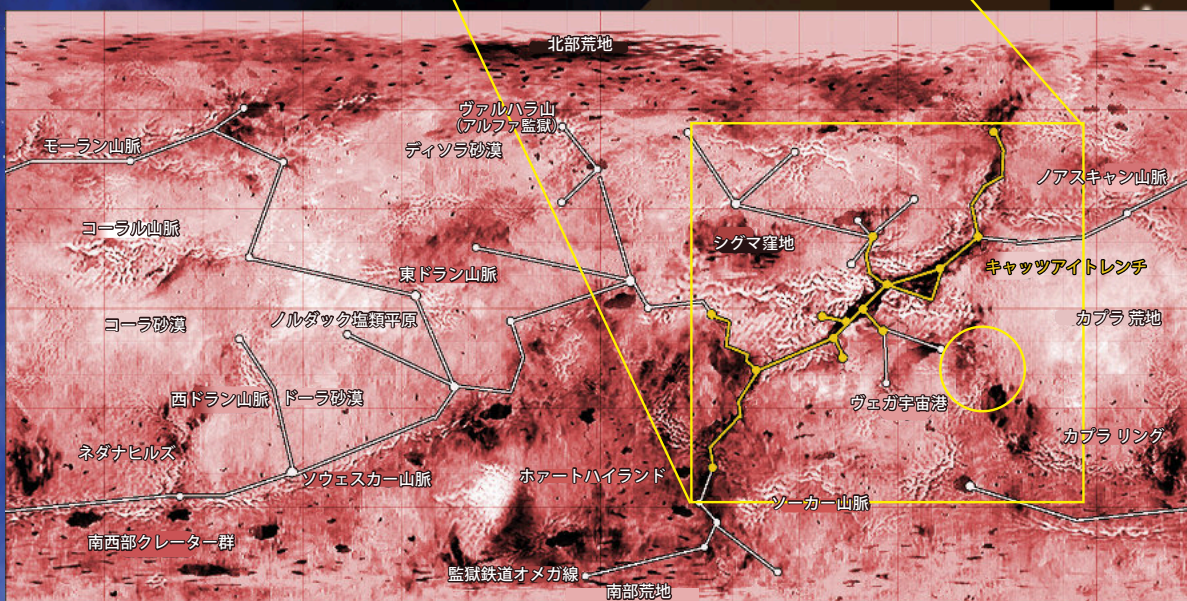
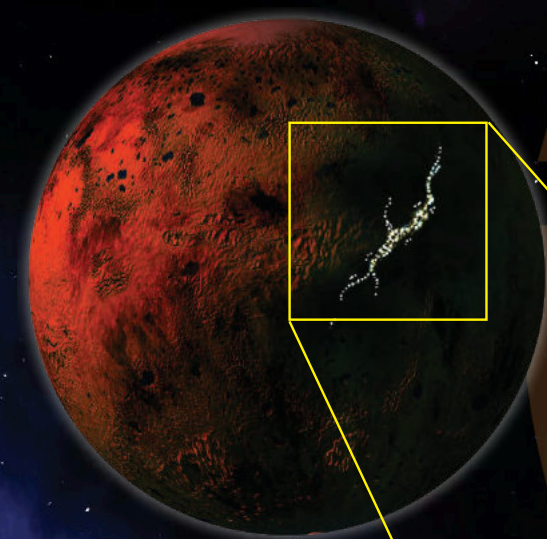


### カプリス キャッツアイトレンチ図

この惑星は過酷な世界です。住民のほとんどは、惑星上にわずかしかな居住可能地域に密集して生活しています。その大半はカプリス唯一の大都市ゴモラに住んでいます。ゴモラは惑星中央にあるキャッツアイトレンチと呼ばれる巨大な渓谷の床と壁を覆う巨大都市です。ゴモラはいくつかの企業により支配されており、それは惑星カプリスの支配を意味します。現在はC E Fの支配下にあるため、支配企業と占領軍との間には微妙な緊張関係があります。

### 大都市ゴモラ

大都市ゴモラは、都市内をどの方向に移動しても上下左右すべての方向に都市が広がっているため「無限都市」の異名があります。惑星にはキャッツアイトレンチと呼ばれる巨大な渓谷があり機械的な補助なしで呼吸可能な気圧が保たれています。この巨大な渓谷は平均11kmの深さがありますが、北端から南端の隅々まで都市構造体で覆われています。人口は3億1100万人ほどで、ビル同士が気密されたチューブ式通路で結ばれています。殆んどすべての場所に都市構造体があるため、住人たちの間では、街に少しでも開けた場所があるとその場所を「公園」と呼ぶ冗談が使われているほどです。恒星の光はほとんど届きませんが、街は常に人工照明で溢れており、宇宙から見るとそれは巨大な猫の目の中に小さな銀河が映るように見えると言われています。



## カプリスの勢力「平常業務」のビジネスマン

惑星カプリスは「ゲートワールド」という通称があります。ロキ星系には惑星カプリスを囲むように星間ゲートが存在し、これら航路からすべての植民惑星へのアクセスが可能となっています。多くのゲートはかつてカプリスに大きな経済的優位性をもたらしましたが、現在はC E Fの戦略的中心地となっています。カプリスはC E Fによって最も穏便に占領されている植民惑星ですが、解放戦線の抵抗運動や、利益を優先する巨大企業が複数の立場を演じることで小競り合いが生じています。無限の利益に魅せられ自分たちの未来と世界を売り渡す企業や、この星の自由のために密かな策を講じる企業など様々です。しかし、それらはすべてカプリスにおける「平常業務」と言えます。

カプリスの革命勢力、L R C(リベラティレジスタンスセル)/解放戦線とタロン1との接触は、カプリスに広がる地下組織に大きな衝撃を与えました。彼らはC E Fに対抗する協力者を見つけただけでなく、C E F部隊と互角に渡り合える練度と戦力を有していました。タロン1がカプリスに浸透したことで、C E Fは住民を締め付け、夜間外出禁止令や検問所を設置して民間人や企業関係者に嫌がらせをするようになりました。その結果地下抵抗組織はより組織化され、C E Fを嫌う様々なルートを通じてより良い装備を手に入れるようになりました。現在、多くのカプリス人はどちらかの側につくことを躊躇している状態ですが、この混乱に乗じて利益を得ようとする者も少なくないようです。

### 【C S E (コーポレートセキュリティーエレメント) 企業治安部門



**ハッカー社**  
主産業：水耕栽培、重工学、大気処理、電気工学、製造、探鉱、兵器製造



**ガロット エンタープライズ**  
主産業：自動車製造、重工業、化学、電気工学、探鉱



**エリートゲノムラボ**  
主産業：遺伝子工学、クローン研究、GREL生産



**カラム ソラーズ マカン社**  
主産業：金融、貿易、調停、娯楽



**ハヤサ エアロスペース**  
主産業：兵器製造、宇宙航空産業



**コスタモレイア サービス**  
主産業：広域都市サービス業



**キャツアイニュースネットワーク**  
主産業：放送メディア、印刷業



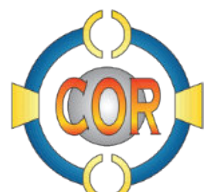
**ライサンダー社**  
主産業：星間物流、郵便業



**キンズラー社**  
主産業：探鉱、鉱山機械製造、武器製造



**カプリスシップスインターステラー**  
主産業：造船業、防衛衛星製造



**コーリニオン コンソーシアム**  
主産業：小惑星からの水/氷採掘、精製

カプリスにはC C E(カプリスコーポレートエグゼクティブ)/カプリス企業体重役委員会と呼ばれる企業間の秩序維持を目的とした調停機関があります。現在は最も力のあるハッカー社が委員長を務めています。名目上、彼らは遠征先の惑星での活動方針を決める集まりとしていますが、実態はゴモラでの秘密作戦について話し合われているといわれています。戦争産業はハッカー社の得意分野であり、経済的な負担の調整に秀でています。彼らはゴモラが他の惑星の戦争に無制限に関与することは利益にならないと考えています。このため、委員会はC E Fの目を盗みながら他の植民惑星との敵対関係が肥大化しすぎないように抑えることに全力を尽くしています。

カプリスの支配企業は、ほぼ同等の技術レベルを持っています。カプリスでは新技術を開発し秘匿や独占しようとしても、ライバル企業の警備部隊によって結局は盗まれたり複製されたりします。そのため開発された新技術は「価値のあるうちに欲しがるすべての企業に最高の値段で売るべきだ」という考えが一般的です。そうしない場合、少なからず物的損害や機会損失をもたらすような襲撃を呼び込むことになるでしょう。「価格交渉」はカプリスでは特別な意味を持ちます。交渉の糸口を失い相手が交渉から去る場合、しばしば敵対行為の前兆と捉えられます。このためカプリス企業は自社利益の保護と他社への「交渉係」として「C S E(カプリスコーポレートセキュリティーエレメント)/企業治安部門」を組織しています。

## A I N技術

カプリスは現在、サイバネティクス(生物と機械を融合する技術)とインターフェイス(コンピューター操作を効率化する技術)の分野で進歩を遂げています。

C E Fが主催するFLAIL計画は当初、惑星ホームにあるS X I(サンドラカーシアインターワールド)社が、地球に本社を置くE G L(エリートゲノムラボ社)に対し、彼らが数兆円をかけて完成させたGREL計画の全研究内容を譲渡するよう交渉しました。

このことを重く見たE G Lは、カプリスにある同社の支社と手を組み、コネを駆使してS X I社をFLAIL計画から外すための工作を始めます。彼らはカプリスの企業のCMS(コスタモレイアサービス)社に依頼し、S X Iの研究を盗み出してカプリスの複数の企業へと売却しました。

その後E G Lは、ハッカー社の子会社であるH A S(ハブエアロスペース)社と共同でFLAIL技術を完成させました。また彼らはそれ以上の成果として「A I N(アドバンスドインターフェイスネットワーク)/サイバー接続技術」を完成させます。この技術は接続端子を埋め込んだサイボーグ操縦士とメカニクスを直接接続することで、これまで以上の性能を発揮させる技術として注目を集めています。このことはサイバネティクス技術やインターフェイス技術における彼らの優位性を浮き彫りにしました。カプリスの科学者の多くはこれらのサイバネティクス技術が使用されていないGRELを創造性に欠ける研究だと考えているようです。

## 【LRC(リベラリティレジスタンスセル)】 カプリス解放戦線



カプリスではLRC/カプリス解放戦線を単なるテロリストとみなす者もいますが、彼らは自由の戦士を自認しており、典型的なカプリス人の生活とは対照的な独自の文化を發展させてきました。彼らの理念に心酔する構成員達は、遺伝子編集技術を扱う企業や、アザットのようない「人類を虐殺する」ためのサイバーテクノロジーを軽蔑し敵視しています。このような過激派は、暴力的な手段で積極的に企業権力の解体を目指しています。しかし、すべての構成員が同じように物事を捉えているわけではありません。様々な分派が存在し大規模になっている彼らの文化は多様化しています。中には宿敵であるはずの企業に雇われ、企業間抗争に加わる者達もいます。

解放戦線を構成する組織は、生物の細胞にたとえセルという単位で分けられています。各組織の指導者は解放戦線組織の全体像を把握しているわけではありません。これらのセルはそれぞれの指導者の下で自律的に行動を起こすため、時には異なるセル同士が相対する立場になることもあります。CEFが支配者になってからは数百年來戦ってきた企業と協定を結ぶセルが増加する傾向にあります。

今日のカプリスでは、解放戦線のセル、企業治安部門、ブラックタロンチームによる「秘密裏の戦い」が増加してきています。この戦いは徐々にエスカレートし、時にゴモラ街頭やカプリスの地上でも行われるようです。解放戦線の活動はテラノヴァにも及んでいますが、しかし、その経緯については不明な点があります。

## 【CID(カプリスインベイジョンデタッチメント)】 カプリス侵攻分遣隊



CIDカプリス侵攻分遣隊は、テラノヴァに展開しているカプリスの主要な戦闘部隊です。カプリス企業にとって、侵攻分遣隊への参加は軍事力としての治安部隊を發展させる好機であり、テラノヴァの土地を手に入れる商機でもあります。カプリスマウントを装備した侵攻分遣隊は、都市や山間部などの入り組んだ環境での戦闘に特化しています。一部の侵攻分遣隊がブラックタロンチームと連携して活動しているという未確認の報告もあります。



カプリス「ジャマーバジャン」マウント  
(ストライダー)

## 軍備について

カプリスの歴史のほとんどは、キャッツアイトレンチ内で小型VTOLと歩兵によって行われる小規戦闘でした。CEF主導の元、テラノヴァ侵攻準備が進むようになると採掘用装備を發展させたマウントの開発が盛んになります。

現在ではマウント、VTOL、歩兵がカプリスの主要な軍備になります。また、カプリスではサイバネティクスがよく利用されています。多くの戦闘員は前腕部にインプラント式のデータパッドなどを内蔵しています。中には視覚強化、通信強化、内蔵式武器を備えた兵士もいるようです。

カプリス製のマウントは、武装プラットフォームのついた胴部に1~2名の乗員、複雑な火器管制システム、エンジンを搭載し、細長い4~6本の歩行脚をもった戦闘機械です。ほとんどのマウントは登攀(とうはん)能力を備えていて、キャッツアイトレンチや山岳地帯の狭い範囲の活動に最適化されています。これにより安定性と都市部などの入り組んだ地形の機動性に優れています。

## カプリス人とサイバネティクス

カプリス人の大半は何らかのサイバネティクス・インプラント(体内に埋め込む電子機械)を装着しています。そのほとんどは日常生活を補助するための簡単な装置で、最も一般的なものとしてデータリグと呼ばれるIDカードと財布の役割を果たすチップを体内に埋め込んでいます。データリグをスキャンすることで、本人確認や買い物容易になります。カプリスの住民にとって、チップを財布として使うことはとても便利なこととして広く普及しています。このチップをスキャンできる家庭用装置もいくつか販売されており、その利便性は高いようです。

サイバネティクス・インプラント技術は、単純なIDや通貨だけではありません。一般市民が利用できるインプラントには制限がありますが、企業は何百年も前からこの技術を進化させてきました。データ処理の強化から戦場での応用強化など、野心的な用途で使われる様々な技術があります。これらの戦闘強化技術を所有する企業は、その使用に関してかなり慎重であり、「誰を強化するか?」を決定する権利を持ちます。そのため、この力を背景にした権力構造が構築されています。

大多数のカプリス人は、企業への忠誠心を示すことでこれらのテクノロジーを与えられる可能性があります。企業は人材の忠誠心や貢献できる得意分野を推しはかりそれにふさわしい技術を与えます。例えば、管理者であればコンピュータとの接続を高速化するインプラントが与えられます。このような強化は誰もが簡単に手に入れられるものではないため、カプリスでは改造が多い人ほど「社会的な地位が高い」と見なされる傾向があります。



カプリス「アモン」マウント  
(ストライダー)

## アザット

アザットはサイバネティクス強化された企業の戦士です。この強化人間達はカプリス社会で畏怖と恐怖の念をこめて見られています。戦士としての獷猛な評判に加えて彼らは会的に非常に高い地位にあるとみなされます。

アザットになるための重要な条件の1つに企業への高い忠誠心があります。アザットは企業の忠実な手駒とし高い戦闘能力を与えられます。代表的な改造は装甲皮膚や視覚強化で、内臓の交換や改造も可能です。例えば副腎やその他の器官を交換することで危険な状況下で神経反応をより早く処理できるように調整できます。また、死亡時でも救急隊が到着するまでの時間を稼ぐための延命装置や補助器官を備えています。彼らはたとえ心臓が停止しても酸素を含んだ血液を送り続けるようなバックアップシステムを用意することで死に対して高い耐性を持っています。最高ランクのアザットは、有機物というより無機物といえるほど全身が改造されています。

カプリス人は人間であることを重視するため、アザットの見た目も人間の見た目を維持しています。彼らはFLAILのようなものを忌み嫌い、人間の形を存続させるために多くの措置が取られます。アザットは通常、真紅の義眼、頭部アンテナ、機械義手など、自分の地位や肩書きを示す特徴があり、カプリス人ならばその社会的地位を容易に判別できます。

アザットの内部社会は彼らのサイバネティクスと同じくらい複雑です。決闘は企業の「格」を上げるための一般的な試験とみなされており、彼らは自らの地位のために決闘を頻繁に行います。アザットの耐久性の高さからこの決闘はかなり過激なものとなっています。このため決闘は企業によって認可される必要があり、下級のアザットは会社の長老の承認なしに上位のアザットに挑戦することすらできません。

アザットは、自分たちを「昇華した人間」と考えています。そしてそのような地位にふさわしい実力を示したからこそ、企業の長老の恩恵により人間の姿を超える機会を与えられたと考えます。アザットに加わることは、偉大なことを成し遂げる能力によって選ばれた名誉あるコミュニティに加入することだと考えられています。多くのカプリス人は自分たちを育てた企業にのみ忠誠心を持つため、そうでない者たちに対して少なからず不安や猜疑心を抱くようです。例えばある企業のアザットは、競合する企業のアザットを完全に避けようとするでしょう。

カプリス革命戦線ではアザットは「非人間的で醜悪な存在」とみなしていました。しかし、近年では彼らの間でもサイバネティクスが普及するようになってきました。30年にわたるC E Fの占領により、多くの人が自分の居場所を見直すようになってきているようです。そのためかアザットやカプリス製のフレイル兵がこれらの解放戦線に加わっている報告もあります。

アザットは通常、個人または2人1組で派遣されます。このためアザットだけで構成される部隊を見ることは非常に稀なことです。アザットは一般的なカプリス将校よりも高い階級とされ、軍への指揮権もあります。企業の警備隊と行動するアザットを見かけたら、それはトラブルの前触れと言えます。

## 企業治安部門

カプリスにとって各企業は「国」と言えます。このため企業の治安部門は、国軍に代わる組織と言えます。各企業の企業治安部門の階級制度は、伍長や中尉といった典型的な軍事組織の階級で表現されます。大規模な部隊単位は、艦隊、軍団、旅団。小さな部隊単位は、中隊、小隊、分隊などと呼称されます。これらの「治安部隊」の多くは国家の軍隊に匹敵する戦力を持ちます。

これらの軍事組織の中ではサイバネティクス技術が一般的に用いられています。軍人はアザットのような多くの強化機能を持ちませんが、階級が上がるにつれていくつかの強化を施されます。アザットは戦果を挙げた特殊作戦部隊員から選出される傾向を持ちます。強力な戦闘力を得る強化手術を受けるには、企業への高い忠誠心が最も重要な条件となります。このため規範に反するような軍人はサイバネティクスの恩恵にあずかることはありません。

## 秘密裏の戦い

カプリスの各企業はあらゆる場所で競争をしています。ある企業が収益を上げるために自社技術の開発をして努力している場合、その裏では同時に競合他社から技術を盗んだり、他社の妨害も常に検討しています。

企業間の紛争を解決し大規模な戦争を防ぐために、C C E(カプリスコーポレートエグゼクティブ)/カプリス企業体重役委員会をはじめとしたいくつかの調停委員会が設立されています。都市構造体で埋め尽くされたキャッツアイトレンチの中で大規模な軍事行動とすることはカプリス全体にとって自殺行為に等しく、すべての企業に悪影響が及ぶため忌避されます。とはいえ、秘密作戦を常態化することもできません。

こうした場合、調停や話し合い、企業を代表するアザットによる公認決闘など、様々な方法で紛争の解決が図られます。ゴモラの街をよく探すならば、監視員や諜報員、時にはアザットが徘徊しているのを見つけることができるでしょう。



## カプリスサブリスト

カプリスモデルリストに掲載されているすべてのモデルは、以下のサブリストのいずれでも使用することができます。また、ユニバーサルモデルリストにあるモデルも同様に選択することができます。

**カプリスモデル専用ルール：**(同盟で使用されるカプリスモデルにも使用できます。)

▶**デュエリングマウント/決闘型マウント：**カプリスモデルは「バシアン系」「アフエク系」「カデシュ系」「メギド系」の「ストライダー」をデュエリストに使用できます。そのほかのルールはデュエリストのルールに従ってください。

▶**AIN(アドバンスドインターフェースネットワーク)/サイバー接続：**「アッコ系」「バシアン系」「アフエク系」「カデシュ系」「メギド系」「アモン系」「モアブ系」「ハマス系」モデルに「**Vet** 特性がある(※「Vet」特性は後付けでもよい)場合、それぞれ「1アクションにつき1TV」でモデルの「GUスキル」を「-1TN」できます。(※1回のみ。)

▶**サイバネティックスアップグレード/サイバー化兵：**ユニバーサルモデルの「インファントリー系」モデルに「**Vet** 特性がある(※「Vet」特性は後付けでもよい)場合、それぞれ「+1TV」でモデルは以下の3つの恩恵を全て受けます。(※1回のみ。)  
→「Arm:4」「climb特性追加」「GUスキル-1TN」

**カプリスフォース専用ルール：**(同盟では使用できないルールです。)

▶**アボミネーションズ/忌まわしき者ども：**フォースの「CG1つ」はCEFモデルリストから「フレイル系」を利用できます。(※混成できます。)

### 【CID(カプリスインベジションデタッチメント)/カプリス侵攻分遣隊】

CIDはテラノヴァでの戦闘によく適応している部隊だ。彼らが親しんだカプリスの地での経験はそのままテラノヴァの市街地や山岳地帯でも通用した。CID部隊がブラックタロンチームと連携して活動しているという未確認の報告もある。

▶**コマンドーズインベースメント/指揮官の投資：**「フォースリーダーのモデル」はこのモデルのロールを気にせず、望むGP、SK、FS、RC、SOユニットに割り当てることができます。

▶**アライ/同盟国(ブラックタロン、CEF、ユートピア、エデンから1つを選択)：**このフォースのセカンダリーユニットは選択した勢力のモデルリストを利用できます。(※混成可能です。)

▶**メレースペシャルスト/格闘戦の達人：**「各CG」につき「Brawl:1」特性をもつ「2モデル」は「+1TV」で「Brawl:2」特性にアップグレードできます。

▶**コンスクリクション/徴収兵：**このフォースのコマドモデル、ベテランモデル、デュエリスト「ではない」モデルは、「Conscript」特性を得ることができます。この方法で「Conscript」特性を得たモデルは「1アクションにつき1TV」ぶんコストが「安く」なります。すでに「Conscript」特性を持つモデルはこのルールを利用できません。



### 【CSE(コーポレートセキュリティエレメント)/企業治安部門】

カプリスの大企業は自身の治安部門を国軍と同じように考えている。人材、設備、さらには秘密の研究など、企業には守るべき資産がたくさんある。カプリスでは交渉の一環として利害が競合する企業間で秘密裏に戦争が勃発することが知られている。

▶**ベストマネーキャンバイ/最高級品：**このフォースは「2つのCG」をベテランコンバットグループに指定できます。

▶**アライ/同盟国(CEF、ユートピア、エデンから1つを選択)：**このフォースのセカンダリーユニットは選択した勢力のモデルリストを利用できます。(※混成可能です。)

▶**アブロプリエーション/潤沢な予算：**このフォースの「1つのCGのプライマリーユニット」はCEFモデルリストの「フレーム兄弟機」、ユートピアモデルリストの「トルーパーエイブ系」「サポートエイブ系」、エデンモデルリストの「ゴーレム兄弟機」を利用できます。CEFのフレーム兄弟機には「ミネルバ/GREL操縦士」アップグレードを使用できません。(※混成可能です。)

▶**アクイジションズ/買収：**このフォースは作戦目的の選択時に、SOロール持たないCGでも【レイド/重要物資を回収せよ】作戦目的を選択できます。(※重複してとれるわけではない。)



### 【LRC(リベラティレジスタンスセル)/カプリス解放戦線】

カプリスの企業は数百年もの間、解放戦線の脅威を排除しようとしてきた。しかし、現在の解放戦線は何百万人もの人々を抱える1つの社会であり「セル」はその一端に過ぎない。CEFによる30年の占領統治は企業が表立って動かせない戦力として解放戦線の価値を見出し、彼らを敵対者ではなく同盟者と見なす認識の変化を促した。

▶**ヒーローズオブレジスタンス/解放の英雄達：**このフォースは「1CG1つ」につき「デュエリスト」1名を利用できます。このフォースのデュエリストは<インディペンデントオペレーター/単独行動>のルールを利用できません。

▶**アライ/同盟国(ブラックタロン、ユートピア、エデンから1つを選択)：**このフォースのセカンダリーユニットは選択した勢力のモデルリストを利用できます。(※混成可能です。)

▶**アンブッシュ/伏兵：**このフォースの「1つのCG」はプライマリーユニットのロールにかかわらず特殊配置：スベックオブス/特務配置を利用できます。

▶**エリミネーション/排除：**このフォースは作戦目的の選択時に、SOロール持たないCGでも【アサシネート/敵指揮官を暗殺せよ】作戦目的を選択できます。(※重複してとれるわけではない。)





## アッコ系

# Acco

Manufacturer: Kinzler Industries  
 Unit Type: Light Mount  
 Height: 3.4 meters / 11.2 ft  
 Weight: 5,000 kg / 11,023 lb

アッコは警察や車務で使用されている主力製品で、カプリスで開発された初の純軍用マウントだ。キンズラー社の重工業部門によって開発されたこの個人用小型戦闘兵器は、天井や壁面でも活動できる非常に優れた登攀機能を持つ。この商品に感銘を受けた大手ハッカール社は、開発に携わった主要なエンジニアを引き抜いたほどだ。



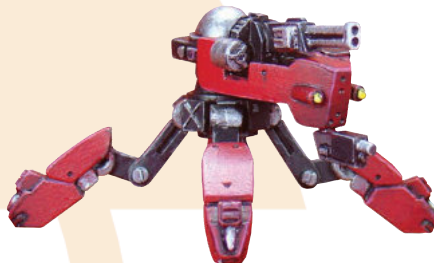
Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Acco	7	GP+, SK, FS	W:6	6	3/3	1	4+	4+	6+	LAC, LRP, MMG	LSG	Agile, Climber, Stable	Gear	1"
Stalker Acco	7	GP, SK, FS	W:6	6	3/3	1	4+	4+	6+	LFC, LRP, MMG	LSG	Agile, Climber, Stable	Gear	1"
Pyro Acco	7	GP, SK, FS	W:6	6	3/3	1	4+	4+	6+	MFL, LRP, MMG	LSG	Agile, Climber, Stable	Gear	1"
Sniper Acco	7	GP, SK, FS	W:6	6	3/3	1	4+	4+	6+	LRF, LRP, MMG	LSG	Agile, Climber, Stable	Gear	1"

## バシアン系

# Bashan

Manufacturer: Hakkar  
 Unit Type: Recon Mount  
 Height: 4.0 meters / 13.1 ft  
 Weight: 7,500 kg / 16,535 lb

バシアンはハッカール社が生み出した電子戦闘マウントだ。その電子機器は印象的で、コマンドアップグレードによる追加機能がなくとも指揮車両として十分な性能を発揮する。また、本機は偵察任務での運用も想定されている。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Bashan	14	RC+,SK,FS	W:8	7	3/5	1	5+	3+	4+	MAC,MMG	LSG	Comms, ECM, ECCM, Sensors:24, TD, React+, Brawl:1, Climber, Stable	Strider	1"
Jammer Bashan	15	RC, SK, FS	W:8	7	3/5	1	5+	3+	4+	MAC	LSG	Comms, SatUp, ECM+, ECCM, Sensors:24, TD, React+, Brawl:1, Climber, Stable	Strider	1"
Command Upgrade	+1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	+SP:+1	-	-

## アフエク系

# Aphek

Manufacturer: Hakkar  
 Unit Type: Medium Mount  
 Height: 4.7 meters / 15.4 ft  
 Weight: 10,500 kg / 23,149 lb

カプリスではテラノヴァ人が軽戦車を使うのと同じようにアフエクを運用している。しかし、この機体には地を這う事しかできない軽戦車より多くの戦術的多様性がある。戦場を三次元に使用できる登攀能力と、サソリのように突き出した武装により地形を巧みに利用できるだろう。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Aphek	13	GP, SK, FS	W:7	7	4/4	1	4+	4+	5+	MRC, LRP, HMG	LSG	React+, Stable, Brawl:1, Climber, ECM, TD	Strider	1.5"
Aphek Barrage	13	GP, SK, FS	W:7	7	4/4	1	4+	4+	5+	LRP (Link), HMG	LSG	React+, Stable, Brawl:1, Climber, ECM, TD	Strider	1.5"
Aphek Rex	14	GP, SK, FS	W:7	7	4/4	1	4+	4+	5+	MRC, LATM, HMG	LSG	React+, Stable, Brawl:1, Climber, ECM, TD	Strider	1.5"
Mortar Upgrade	+1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	+LGM (T)	-	-	-

## カデシュ系 Kadesh

Manufacturer: Hakkar  
Unit Type: Heavy Mount  
Height: 4.6 meters / 15.1 ft  
Weight: 10,000 kg / 22,046 lb

カデシュはハッカー社が初めて販売した重戦闘マウントだ。電子戦用のECM装置とジェットアシストジャンプ機能を持ち、さらにクライミングピストン、優れた装甲と柔軟な武器選択ができるため適応力の高い汎用機として運用できる。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Kadesh	15	SK, FS	W:6	8	4/4	1	4+	4+	5+	MRC, MMG	MSG	React+, Stable, Brawl:1, ECM, Climber, Jetpack:4	Strider	1.5"
Kadesh Barrage	15	SK, FS	W:6	8	4/4	1	4+	4+	5+	MRP, MMG	MSG	React+, Stable, Brawl:1, ECM, Climber, Jetpack:4	Strider	1.5"
Kadesh Neutron	17	SK, FS	W:6	8	4/4	1	4+	4+	5+	MPA, MMG	MSG	React+, Stable, Brawl:1, ECM, Climber, Jetpack:4	Strider	1.5"
Command Upgrade	+1	-	-	-	-	-	-	-	4+	-	-	+Comms	-	-

## メギド系 Meggido

Manufacturer: Hakkar  
Unit Type: Heavy Mount  
Height: 4.7 meters / 15.4 ft  
Weight: 13,500 kg / 29,762 lb

メギドはカデシュの次に発表された重戦闘マウントで、多くの操縦士に好評な機体だ。ハード面ではアフェクとカデシュで好評だった機構を反映し、ソフト面で採用された先進的な操縦士支援コンピューターは音声コマンドのみで多くの機能を起動できる。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Meggido	21	SK, FS	W:6	9	4/4	2	4+	4+	6+	HRC, MGL, HMG	MSG	Stable, Brawl:1, Climber, Jetpack:4	Strider	1.5"
Meggido Rex	21	SK, FS	W:6	9	4/4	2	4+	4+	6+	HRC, LATM, HMG	MSG	Stable, Brawl:1, Climber, Jetpack:4	Strider	1.5"
Meggido Meteor	22	SK, FS	W:6	9	4/4	2	4+	4+	6+	MLC, LATM, HMG	MSG	Stable, Brawl:1, Climber, Jetpack:4	Strider	1.5"
Meggido Barrage	21	SK, FS	W:6	9	4/4	2	4+	4+	6+	MRP, LATM, HMG	MSG	Stable, Brawl:1, Climber, Jetpack:4	Strider	1.5"

## アモン系 Ammon

Manufacturer: Hakkar  
 Unit Type: Very Heavy Mount  
 Height: 6.0 meters / 19.7 ft  
 Weight: 23,000 kg / 50,706 lb

アモンは主力戦闘戦車のような強靱な構造を持ち、キャッツアイトレンチのような岩場でもその巨体からは想像もつかない並外れた機動力を発揮する。すべてのマウントはクライミングギブストンを使用して壁面を穿ちながら登るため、ゴモラ市内の建物に登ることは市民から嫌われる行為だ。

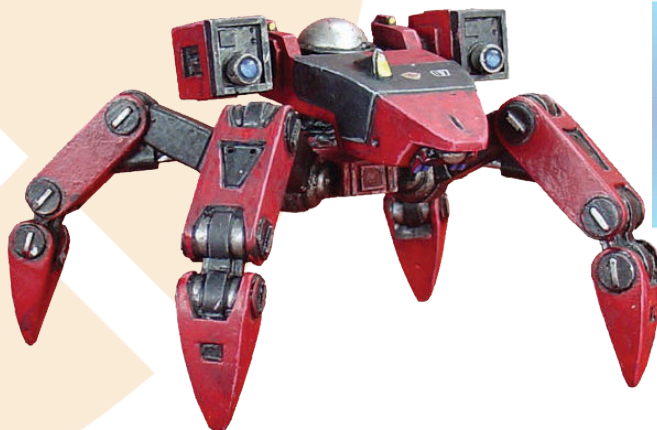


Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Ammon	30	FS	W:5	11	4/4	3	4+	5+	5+	2 x HRP (s) (Guided), HMG	MSG	Brawl:1, Climber, Stable, TD	Strider	2"
Ammon Quasar	34	FS	W:5	11	4/4	3	4+	5+	5+	2 x MRG (s), HMG	MSG	Brawl:1, Climber, Stable, TD	Strider	2"
Ammon Buster	32	FS	W:5	11	4/4	3	4+	5+	5+	2 x MATM (s), HMG	MSG	Brawl:1, Climber, Stable, TD	Strider	2"

## モアブ系 Moab

Manufacturer: Hakkar  
 Unit Type: Very Heavy Mount  
 Height: 6.9 meters / 22.6 ft  
 Weight: 25,000 kg / 55,116 lb

モアブは基礎設計が約200年前にまでさかのぼる最初期のマウントの一つだ。当初は非常に重量のある全地形対応戦車として開発された。基礎設計に余裕があったため、何百回もの近代化を経て使い続けられている。ハッカー社はこの設計をもとにアモンを開発し、他の企業にも製造権を融通している。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Moab	30	FS	W:6	10	4/4	3	4+	5+	5+	2 x HLC (s)	HCW	Brawl:1, Climber, ECM, Stable, TD	Strider	2"
Moab Neutron	28	FS	W:6	10	4/4	3	4+	5+	5+	2 x MPA (s)	HCW	Brawl:1, Climber, ECM, Stable, TD	Strider	2"
Moab Buster	28	FS	W:6	10	4/4	3	4+	5+	5+	2 x MATM (s)	HCW	Brawl:1, Climber, ECM, Stable, TD	Strider	2"
Command Moab	+1	-	-	-	-	-	-	-	4+	-	-	+Comms	-	-

## ハマス系 Hamath

Manufacturer: Kinzler Industries  
 Unit Type: APC Mount  
 Height: 4.6 meters / 15.1 ft  
 Weight: 12,500 kg / 27,558 lb

ハマス装甲兵員輸送車輛は、カプリスの鉱山労働者の移送に使用される輸送機を素体に、装甲化および武装化を施したものだ。ある程度の搭載能力を持ち、一般的な車輪駆動式の車輛で通行できない場所を移動できるため、ゴモラ市街地では、消防、救急、警察の装備として活躍している。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Hamath	9	GP+, SK, FS	W:7	7	4/4	1	5+	4+	6+	LRC (T), MMG	LCW	Transport: 2 Squads, Climber, Stable	Strider	1.5"
Hamath Medico	9	GP, SK, FS	W:7	7	4/4	1	5+	4+	6+	-	LCW	Transport: 1 Squad, Climber, Stable, Medic	Strider	1.5"
Command Hamath	11	GP, SK, FS	W:7	7	4/4	1	5+	4+	4+	LRC (T), MMG	LCW	Transport: 1 Squad, Climber, Stable SP:+1, Comms, ECCM (Aux),	Strider	1.5"

## ペレグリン系 Peregrine Gunship

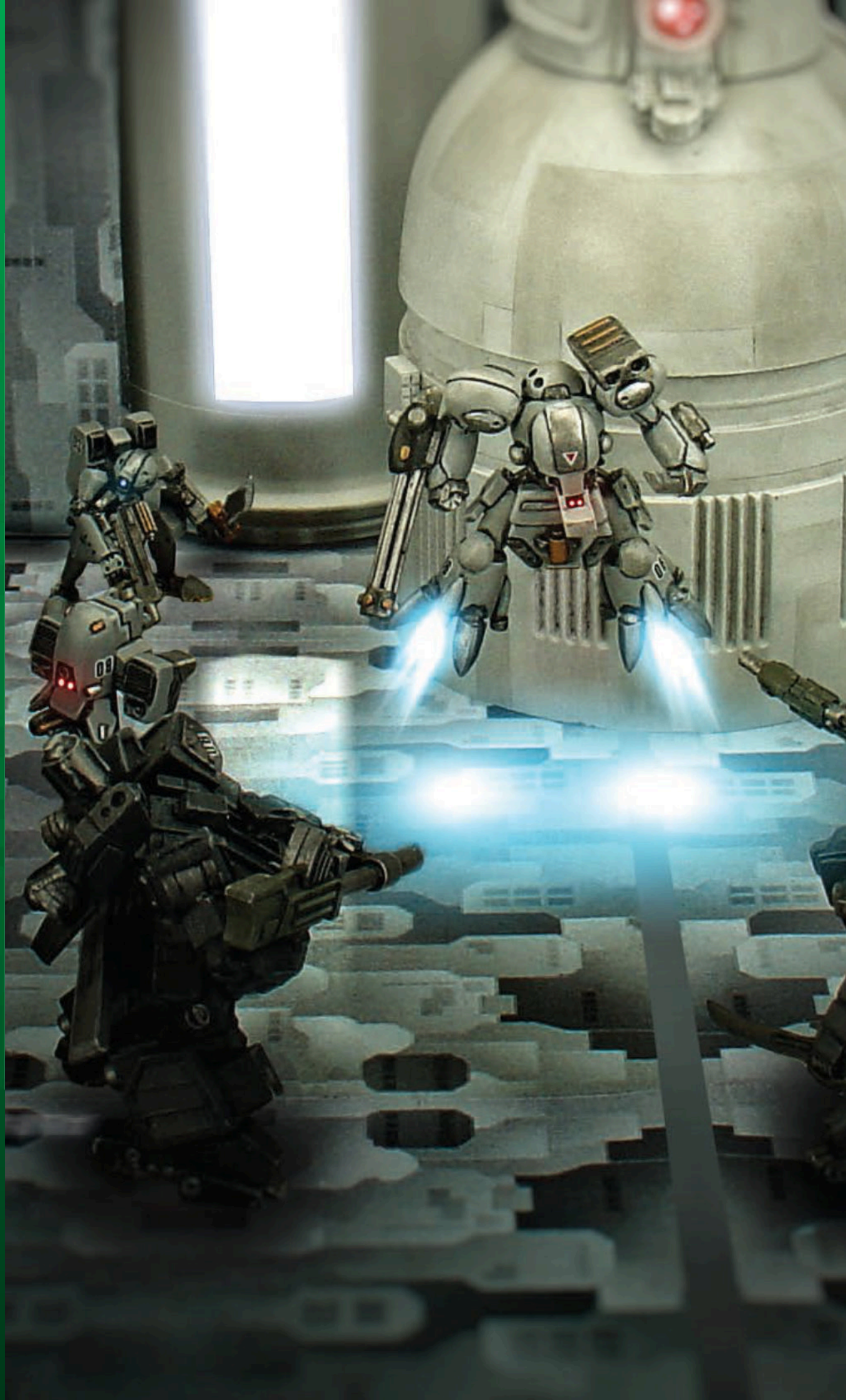
Manufacturer: Gallot Enterprises  
 Unit Type: Attack VTOL  
 Height: 3.6 meters / 11.8 ft  
 Weight: 8,100 kg / 17,857 lb

ギャロットエンタープライズは、CEFが行った42式ペレグリンガンシップの開発権を落札した。このVTOLは低バイパス化エンジンを搭載しており、カプリスや他の植民惑星で見られる激しい気候条件でも運用できる。また、本機のコンパクトな構造はゴモラ市の狭い空間でのパトロールにも威力を発揮できる。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Peregrine Gunship	15	FS+	H:12	6	4/4	1	4+	3+	5+	MRL (AA)	MRP (Link)	Agile, VTOL, React+	Vehicle	2"
Tank Hunter Upgrade	+1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-MRP (Link), +LATM (Link)	-	-	-

# UTOPIA



HEAVY  
GEAR  
BLITZ!

»236«

### パーソナルフェーヴァース/私的な好意

彼女達の進む掩蔽壕の通路は、敵の砲撃であつという間に埋め尽くされた。ヘヴァーナは、大口径の弾丸が小隊斥候役の装甲服を裁縫するかのように穴を開けていくのをただ見ていることしかできなかった。斥候役のAPEスーツは最初は無造作によろめいて後ろに回転し、それから悲鳴もあげずに正面を向いて倒れた。

このような戦いのとき、小隊射手であるヘヴァーナは自分の“APEスーツ”の小ささにいつも感謝する。APEは身長が人間の2倍はあるが、頻繁に対戦するノヴィ(テラノヴァ野郎)ギアよりはまだ小さく、通路や地下壕で戦うには最適だった。しかし、歩兵が使用する重火器はAPEにも有効であり、こうして待ち伏せに遭遇することもある。

「ディガー2からディガーアクチュアルへ、我々は7番通路で足止めされている。ノヴィに重装備で入口を封鎖された。」

『ディガー2へ、ディガーアクチュアルがやられた!』返答は隊長ではなく、同じ隊のデバークだった。『それだけじゃない、ディガーアクティブもやられた。俺たちは"FUBARED(\*1)"だ!』

ヘヴァーナは多くの弾丸が飛び交う通路の角に彼女のアーマードスーツを寄せ、廊下の奥にいるはずのデバーク機を探した。

デバークは彼女に気づいたようで通信をよこす。『ヘヴァーナ、“地球人の彼氏”に応援を頼めないか?』

彼女は彼を罵りたくなった。しかし、彼は間違っただけではなかった。彼女と個人的な付き合いのあるCEF士官に連絡するのは、いい考えとは言えないがしかし、彼の作戦地域はここから1kmほどしか離れておらず、自分たちがこの状況から生き残るためには最良の選択肢に思えた。

彼女は視界センサーに表示されている通信チャンネルを切り替える。セキュリティに守られた裏チャンネルのアイコンを2回点滅させると、すぐにシベリアの方言が混じった聞き覚えのあるアクセントで返事が来た。『ミトラ、何の用だ…?…なんだ、銃声か?』

「ヴラド、私は今マズイ状態なの。小隊長と小隊斥候役がやられたのよ。」彼女は不満げに言った。「私達の部隊は、この馬鹿げた掩蔽壕に閉じ込められている。貴方の助けが欲しいの…。」

『ヘルトゥース(畜生め)! ミトラ!これがどんな違反行為かわかっているのか!?』士官は罵声を浴びせた。『いくら、近くにいるからと言って…』

「ヴラド!…それは本心なの?」ヘヴァーナは不謹慎を承知で彼の気持ちを確かめる。長い沈黙があった。

『…ああ、わかったよ。何か支援出来る方法を検討する。』

「…感謝するわ、ヴィー。」彼女はそうやって現在位置の座標を送信した。「デバーク、とにかく食い止めないと“救援”が来るわ!」

デバークは角を曲がって覗き込みAPEのサブマシンガンを通路に向けた。「そいつは朗報だ。ただ連中、このまま黙って見ててくれるわけじゃなさそうだし、ノヴィどもがとどめを刺しに来るのは時間の問題だ。」

しばらくして、人工的でかわいらしい女性の声が通信が入る。

『ディガー2へ、こちらブッチャー。現場に到着しました。ブツ殺しはご入用ですか?』ヘヴァーナが周りを見渡すと、8台のコマンドーN-KIDUが轟音を立ててながらこちらに合流するべく通路の角から姿を現した。ヘヴァーナは神々に感謝した。彼または彼女らの性格は、心地よいほどに暴力的みたいだ…。

「ええ、左通路への支援をおねがい。」

N-KIDU達は返事の代わりに一斉に歓声をあげた。…歓声だと?コマンドーN-KIDU達は彼女を追い越し、遮蔽から飛び出し敵の銃撃を正面から受けながら自分たちの武器で“演奏”を始める。その動きは嬉々としているようにしか見えず、続いて爆発音と悲鳴が聞こえはじめた。その悲鳴のいくつかはN-KIDUから聞こえるものだ。彼または彼女らの知性は人間のそれに近く、それはまるで生身の人間が痛みを感じているかのような悲鳴だ。誰がこんなものをプログラムしたのだろう…。

『ミトラ…。』ヴラドからのどこか気まずそうで静かな声が彼女の通信機を満たした。『私が中隊司令部に手配できた支援なんだが…。』

彼女は「分かっているわ。ちょっとイカれたNAI(\*2)なら手配できたってことね。」と笑った。

「…ありがとう、ヴラド、恩に着るわ。」

\*1 : FUBARED(フーバード)「Fucked Up Beyond All Recognition/何もかもめちゃくちゃ」を意味する軍用スラング。

\*2 : NAI(ニアアーティフィサーインテリジェンス)はユートピアが使用する疑似人格付きAIの総称。



▲惑星ユートピアの地図：ユートピアは、惑星のほぼ半分を陸地が占め、西大陸群「エトルリア」と東大陸群「シュメール」に大別されます。それぞれの大陸は、山脈、高原地帯、低地平原など、特徴的な地形でさらに細分化されています。網部分は過去の戦争の影響で放射性堆積物が多い地域です。

## 略歴と背景

ユートピアは人類会議時代、最も緑豊かで鉱物資源に恵まれた惑星の一つでした。西暦5790年に地球からの支援が打ち切られたことで、この植民惑星は大きな打撃を受けます。その後ユートピアは5つの勢力に分裂しほぼ絶え間ない戦争状態に陥りました。そしてある勢力がライバルに対して行った核攻撃を皮切りに惑星規模の最終戦争へと発展します。「大戦争」と名付けられたこの戦いにより豊かな地表は放射性物質に満たされた荒地へと変わりました。

地表は放射性堆積物や有害な科学物質で満たされた大都市の廃墟が点在するだけで何世代ものあいだ人間が住めなくなり、過酷な環境を生き残びた人々は地下へと逃れてディープシティと呼ばれる新たな生存領域を形成してゆきます。しかし、大国間の争いがなくなったわけではなく連合と征服によって5大国は3大国へととなります。その後も絶え間なく戦争が継続され、この3勢力は高度に軍事化された技術的に進歩した国家へと磨きをかけてゆきました。

スチールゲート連合共和国は、最も攻撃的で、大規模な軍事力と膨大な鉱物資源を背景に残された惑星を可能な限り征服しました。現在はすべての派閥が領土を得ていますがスチールゲートが一番の領土を持っています。

コグランド工業国は惑星産業の中心的存在でNAI(ニアートフィサイエンティゼンス)/疑似人格人工知能を搭載した自立兵器「オートマトン」によってこの終わらぬ戦争に革命をもたらします。オートマトンの登場により、地表汚染や人命リスク最小限に押さえつつも、人口減少状態の国家同士でも戦争を継続できるようになったのでした。

グリーンウェイ同盟は「大戦争」後に初めて植物が生え始めた場所で生まれた国家です。大国の中ではグリーンウェイは最も弱い勢力であり、この星のかつての栄光を戻すことに執着する宗教的狂信者の集団です。

しばしば小規模の独立国家群が第四の勢力としてみなされますが、1つの勢力として扱うには統一性に欠けます。彼らはそれぞれ強い独自の価値観を持ち、交渉がほぼ不可能なほど相いれない存在となっています。

地球のC E F/植民惑星派遣軍がユートピアに到着すると彼らはテラノヴァでの戦訓を生かし、スチールゲート共和国を懐柔して彼らを支援しました。この星の長く拮抗した戦いはこの変化により崩れ、血塗られた9か月の戦いを経て終戦へと向かいました。現在はC E Fの協力を得たスチールゲート連合共和国によりユートピアはほぼ統一されましたが、その実権はC E Fに握られています。

このC E F主導の統一政権は、独立都市や小国の集まりにも発言権を与えていますが、現在のユートピアには真の自由は無く彼らの運命は「寛大な」征服者によって決定されます。多くの人々が偽りの自由を見破り始め抵抗運動の噂が広まり始めています。

C E Fの占領はコグランド工業国とスチールゲート連合共和国に大きな経済的繁栄をもたらしましたが、コグランドはスチールゲートの影響力を快く思っておらず、この状況を鎮めるためにC E Fはスチールゲートから多くの実権を奪ったためスチールゲートは内部で不満を募らせています。また、グリーンウェイ同盟や他の独立国はC E F占領による恩恵をほとんど受けていないため同様にC E Fの支配体制に対して思うところがあるようです。

テラノヴァへの遠征準備が始まるとC E Fはユートピアにも遠征軍への参加を要求しました。ユートピアの大国はこの遠征軍のために部隊提供と武器開発を余儀なくされています。しかし、対価として汚染されていないテラノヴァの土地という戦利品が提示されると、彼らは積極的にオートマトン軍団を差し出しました。

### ユートピアの勢力「新たな夜明け」を望む民

ユートピア軍は彼らの壊滅的でエキゾチックな自働兵器群をテラノヴァに解放することを計画しています。ユートピア軍はテラノヴァ侵攻作戦に参加し勝利をつかむことで、この荒廃した惑星の住民達に「新たな夜明け」が訪れることを期待しています。

現在のユートピアは4つの主要国からなり、C E Fの傀儡である統一政府によって管理されています。これらの勢力はすべてC E Fのテラノヴァ侵攻軍に貢献しており、大別すると最新型のアーミガーやオートマトンを使用するスチールゲート連合共和国とコグランド工業国による「C A F(コンバインドアーミガーフォース)/ユートピア合同アーミガー軍」と、独自の道を歩むグリーンウェイ同盟やその他の諸国による「O U F(アザーユートピアンフォース)/ユートピア諸国軍」2勢力に分けることができます。

#### 【C A F (コンバインドアーミガーフォース)】 ユートピア合同アーミガー軍



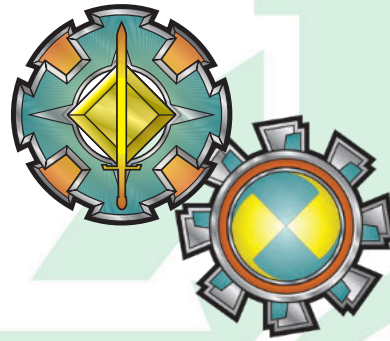
ユートピアのテラノヴァ遠征軍の大部分はC A F/ユートピア合同アーミガー軍に所属しています。その規模は様々ですが、全ての部隊にアーミガーと人格付き人工知能のオートマトンとして知られるN-KIDU(ニューキネティックインターセプトドローンユニット)/エンキドゥが配備されています。それぞれの部隊ではユートピアの3大勢力と小国勢の兵士達が互いに協力して戦うことを強いられています。

スチールゲート連合共和国はユートピア最大の勢力であり、C E Fの任務に非常に協力的です。コグランド工業国も同様で、現在はC E Fの支援を得るために行動を共にしていますが、彼らはまだユートピアの主権の座をあきらめておらず、かつての敵であったスチールゲートを打倒しようとしています。また、C E Fの支持を得る上でも両者は競争関係にあります。

3大国で一番規模が小さいグリーンウェイ同盟は、他の2国を軽蔑しています。グリーンウェイ内部ではC E Fの占領に対する不満の声がやや大きくなっています。

第4勢力ともいえる都市国家群は、C E Fの強権により協力を余儀なくされており、これらの小都市では革命の囁きが叫びへと変わろうとしています。しかし、今はまだ数名の革命家が拘置所に送られる程度です。

#### 【O U F (アザーユートピアンフォース)】 ユートピア諸国軍



すべてのユートピアの戦闘部隊がC A Fに所属しているわけではありません。

O U Fユートピア諸国軍は、C E Fがグリーンウェイ同盟や小都市国家の軍隊を呼ぶときの略称です。実際にはユートピアで活動する反体制派、反逆者、反乱軍で構成されています。しかしこれらの中にはテラノヴァに派遣された侵攻軍に参加した者もいます。彼ら目的はC E Fやユートピアの主要な指導者たちとは異なることが多いようですがC E Fは単純に戦力として彼らを利用できれば良いと考えているため、体面上彼らをテロリストとして認定する一方で、彼らに対しほとんど行動を起こしていません。

近年ではブラックタロンチームが彼らに接触し援助を提供することがあるようです。さらに気になるのはこのような軍隊では、通常のユートピア兵器に加えて奇妙でエキゾチックな兵器が使用するという噂があります。信頼できる情報では諸国軍ではユートピアのN A I技術をC E Fフレームに組み込む実験が行われているといわれています。



ユートピア「ギルガメッシュ」超重戦車  
(ビークル)





## オートマトン

「大戦争」により大幅に人口が減少したため、ユートピアでは労働と戦闘にロボットを使用するようになります。このため惑星ユートピアには人間より多くのロボットが存在します。これらのロボットやコンピューターは大戦前にユートピアの技術者が生み出したNAI/疑似人工知能によって稼働します。

現在では人間が操縦するアーミーガーにさえNAIが搭載されています。これは、テラノヴァ人がギアに使用するONNetと同じように操縦者の補助を目的としています。また、NAIは「オートマトン」とよばれる自立型機械の操縦も任せられます。この場合、アーミーガーとは違いこの機械のすべての機能がNAIの判断によって運用されます。

これらの「脳」となるNAIは缶ジュースほどの大きさですが、より高い処理能力を得るために連結することもできるので洗練されたNAIは大型になります。ギルガメッシュ超重戦車には小型車サイズのNAIが搭載されており彼らは完全なAIと見なされています。

NAIによるネットワークはNAIマトリクスと呼ばれ、すべてのユートピア電子工学技術の基礎となっています。NAIマトリクスは単純な個人用データ処理装置をはじめとし、コンピューターや重機にも搭載されており、彼らの街ではユートピア人がこれらの機会に対して生き物と会話するように声をかけている光景がみられます。もちろん、NAIは真の意味で人格を持っておらず、非常に複雑な人格アルゴリズムに過ぎません。しかし時間とともに学習して成長します。こうしたNAIは独自の「癖≒性格」を持つようになります。

標準的なNAIマトリクスは、工場全体を最小限の力で動せるほどの十分な処理能力を持ちます。しかし通常彼らは単一のロボットユニットや施設の一部の制御権にしか割り振られず、余分な処理能力はすべて安全性や自己診断のサブルーチンに割り当てられます。このためユートピアのロボットは任務に対して過剰な能力を発揮する傾向があります。多くのロボットは与えられた仕事だけでなく、創造的に行動して追加の仕事を見つけてその余裕のある処理能力を消費したがる傾向があります。

ユートピアにはオートマトンが自分で決めた任務のために荒野へと旅立つという有名な話がありますが、その多くは作り話として否定されていますが、実話としてオートマトンが他のオートマトン100体の指揮を取りユートピアの荒野へと飛び出して二度と姿を現さなかったという記録もあります。そのオートマトンの一団は今日に至るまで見つかっていません。

## ユートピアの生活

オートマトンは危険な環境でも休みなく働きメンテナンスも最小限で済むため、ユートピア人はより良い生活を享受することができるようになりました。オートマトンがなければ、彼らは今でもインフラを維持するために多大な苦勞をする必要があるでしょう。ユートピア人が暮らすディープシティはこうしたオートマトン達の力により支えられています。

ユートピアのディープシティは、惑星入植の際にテラフォーミングの初期を管理するために一時的に使用される予定だった巨大な地下複合施設です。核戦争の後、多くの人口を収容するためにこれらの遺跡の大規模な改造と拡張が行われました。これらのディープシティの中には1億人以上の人口を収容できるものもあり、数十世代にわたって、住居、要塞、防空壕、工場、電力基地としての役割を担ってきました。

ディープシティはそれ自身が自給自足の国であり、食料はもちろん地熱や核融合発電機でエネルギーすら賄うことができます。すべてがリサイクルされ外部からの補給が必要になる消費は最低限に抑えられています。スベアパーツは都市の工場で製造されメンテナンスのほとんどはオートマトンが行っています。



ユートピア「サポートアーミーガー」  
(ギア)



ユートピア「サポートN-KIDU」  
(ビークル)

## 軍備について

惑星ユートピアの地表は荒廃しているため「大戦争」以前の伝統的な軍力は存在していません。ユートピアの軍隊は、主にオートマトン(彼らは単にオートと略します。)を中心に構築されています。これらの自立機械には疑似人格を有するNAI/疑似人工知能が搭載されています。NAI達はまるで人格を持っているかのようにふるまい、お互いに会話をすることもできます。ユートピアには、車輪、脚、ホバーシステム、飛行システムを備えたシンプルなものから、さまざまな種類のオートマトンが存在します。その形状も用途に合わせ、昆虫、動物、人型、車両、戦車、航空機と様々です。テラノヴァの戦場で最もよく見られるユートピア製のオートマトンは戦闘用のN-KIDU(エンキドゥ)オートマトンです。

N-KIDU(ニューラルキネティックインターセプタードローンユニット)/神経活動式要撃無人機部隊という言葉はスチールゲート連合共和国による造語で、自国製品のオートマトンそうに呼称します。N-KIDUは用途に合わせてコマンドー/特務、レシー/偵察、サポート/火力支援の3系統に分類されます。これらのオートマトンは通常、人間の指揮官が現場で指揮を執り運用されます。NAIの中には自立指揮を執るように改良されたバズー型モデルもあります。

人間の指揮官は通常、アーミガーと呼ばれる環境戦闘服を着用します。アーミガーの外観はテラノヴァ製のギアに似ていますが、この装備はギアよりも高価でハイテクノロジーなものです。アーミガーも用途にあわせてコマンドー/特務、レシー/偵察、サポート/火力支援の3系統に分類され、一般的には同系統のN-KIDUドローンと同時に運用されます。

アーミガーは、コグランド工業国で開発された新型バッテリーを搭載した新兵器でしたが、CEFが密かに設計情報をスチールゲート側にリークしたことで、スチールゲートはこの兵器に合わせたN-KIDUを開発する形でテラノヴァ遠征プロジェクトに参加しました。その結果、両国間で栄誉を求めて借しげもなく技術競争が行われ、CEFはユートピアでの成果の一つとしてこの2つの新兵器を喜んで受け入れたのです。

ユートピアでは、通称「APE(エイフ)」と呼ばれる環境装甲服があります。これはオーグメントドパワーエンパイロメンタルスーツ/筋力増幅式環境服の略称で、人類会議の時代からある古い技術の環境適応服が時代と共に進歩したものです。その性能は非常に優れているものですが多くのパイロットからは「旧式兵器」とみなされています。彼らはAPEよりも「新しい」アーミガーを好みますが、とはいえ「着慣れた」APEを支給されても不満なくそれを受け入れられるようです。

現在、ユートピアの工場ではMAR-DK(マルドゥーク)と呼ばれる大型のコンバットウォーカーが驚くべき速さで生産されています。ユートピアの戦闘部隊はこの新兵器を容易に利用できるようになっています。まだこの兵器の実戦データは少ないものの、限られた情報によると恐ろしく高性能な戦闘兵器であるようです。

「スーパータンク」と呼ばれるギルガメッシュ重戦車は、CEFのHHT-90“オーバーロード”重ホバータンクに匹敵する大きさやパワーを持っていると言われています。

N-KIDUオートマトン群、新兵器アーミガー環境装甲服、機動性の高いAPE環境装甲服、強力な打撃力を持つMAR-DKコンバットウォーカー、そしてギルガメッシュ超重戦車など、ユートピアは最先端の技術と兵器を駆使してテラノヴァ侵攻に乗り出し「戦利品」を手に入れる準備をしています。



ユートピア“コマンドー-N-KIDU”  
(ビークル)



ユートピア“コマンドーアーミガー”  
(ギア)



ユートピア“レシーアーミガー”  
(ギア)



ユートピア“レシー-N-KIDU”  
(ギア)



### ユートピアサブリスト

ユートピアモデルリストに掲載されているすべてのモデルは、以下のサブリストのいずれでも使用することができます。また、ユニバーサルモデルリストにあるモデルも同様に選択することができます。

**ユートピアモデル専用ルール：**(同盟で使用されるユートピアモデルにも使用できます。)

▶**アーミガーズ/アーミガース兄弟機：**このサブリストで「コマンドーアーミガース」「レシーアーミガース」「サポートアーミガース」を対象とするものをまとめて「アーミガース兄弟機」と呼称します。

▶**N-KIDU/N-KIDU兄弟機：**このサブリストで「コマンドーN-KIDU系」「レシーN-KIDU系」「サポートN-KIDU系」を対象とするものをまとめて「N-KIDU兄弟機」と呼称します。

▶**ドローンマトリクス/N-KIDUネットワーク：**「アーミガース兄弟機」と「ギルガメッシュ系」は「1CP」を消費することで、このモデルと同じCGIに所属する「N-KIDU兄弟機」モデル全てから「Conscript」特性を現在のCGのアクティベーション終了時までの間、取り除くことができます。この能力は「アクション/リアクション」ではなく「命令/オーダー」として扱われますが使用に「EW/電子戦」ルールは必要ありません。しかし「ECMジャミング」で妨害できます。

▶**マニュアルコントロール/手動操縦：**「アーミガース兄弟機」と「ギルガメッシュ系」は「1A(アクションポイント)」を消費することで現在アクティベーション中の「N-KIDU兄弟機」の「GUスキル」と「PIスキル」を「-1TN」できます。この能力は「アクション/リアクション」ではありません。この効果は「N-KIDU兄弟機」のアクティベーションが終了すると失われます。

▶**ドローンハッキング/自爆コマンド送信：**「アーミガース兄弟機」と「ギルガメッシュ系」は「1A」を消費することで「N-KIDU兄弟機」とユニバーサルモデルの「ユニバーサルドローン系」モデルに自爆コマンドを送信できます。この能力は「アクション」として扱われます。これをする場合、モデルはセンサーロックできる対象を1つ選択し、「EWスキル」の対抗判定を行います。この行動は「ECMジャミング」リアクションで妨害できます。MOS:0以上で成功した場合、対象のモデルを中心に「AOE:3」特性の範囲に小爆発の特別判定が発生します。AOEに少しでも入る各モデルにつき、2D6で「PIスキル」の特別判定を行ってください。1個以上のダイスがTN値を満たす場合、この判定は成功になります。判定に失敗したモデルは1ダメージを受けます。その後自爆したN-KIDUモデルを戦場から取り除きます。このモデルが自軍モデルの場合、対戦相手の作戦目的の対象である場合は「破壊された」として処理されます。(対戦相手に破壊されたモデルとして扱われます。この例外はディティールドスキャンで、スキャンされるまえに自爆させて作戦目的の妨害ができます。)

▶**エクスペンダブル/消耗品：**ダイレクトまたはインダイレクトアタックの対象となった「アーミガース兄弟機」は、その攻撃対象を「3インチ」以内の味方の「N-KIDU兄弟機」に「移し替える」ことができます。身代わりになった「N-KIDU兄弟機」は、アーミガースの位置にいるかのように防衛ルールを行います。この攻撃が「Split」特性や「AOE:X」特性を持つ場合は、身代わりになったN-KIDUが2回の攻撃を受けます。1回の攻撃につき1モデルのN-KIDUを指定できます。

#### 【CAF(コンバインドアーミガースフォース)/ユートピア合同アーミガース軍】

ユートピアは減少した人間兵の代わりにオートマトンを使用する。コグランド工業国とスティールゲート連合共和国は、人工知能を搭載したN-KIDUと人間が操縦するアーミガースを使って戦場で見事な相乗効果を発揮している。それぞれのN-KIDUには性格とも呼べる疑似人格があり、ユートピアの科学者たちは彼らがどの任務に最も適しているかを判断している。秘密主義はコマンドー部隊に、熱血主義はサポート部隊で過剰なまでの武力行使を好む傾向がある。ユートピア連合軍は、これらの総力を結集することで、指揮官には射撃力から機動力まで多くの戦術的選択肢が与えられる。

▶**ベテランリーダー/経験豊富な指揮官：**「コマンドーモデル」は、ベテランユニットの制限の影響を受けずに「+2TV」で「Vet」特性を購入できます。

▶**アライ/同盟国(CEF、カプリス、エデンから1つを選択)：**このフォースのセカンダリユニットは選択した勢力のモデルリストを利用できます。(※混成可能です。)

▶**コンバインドアーミー/合同軍：**CGを作成する時、以下のトループルールを使用できます。

《レシートループ》《サポートトループ》《コマンドートループ》《ギルガメッシュトループ》

→選択したトループのルールを1つのCGごとに個別に適用してください。

→このフォースは同じトループのルールをもつ複数のCGを選択することも、異なる複数のトループのCGを組み合わせることも、トループを利用しない事も選択できます。

#### 《レシートループ》

▶**クワイエットデス/静かなる死：**このCGの「レシーアーミガース」モデルは「+1TV」で「React+特性」を購入できます。

▶**サイレントアサルト/静穏突撃：**このCGの「レシーN-KIDU系」モデルは、それぞれ「+1TV」で「EWスキル」を「-1TN」できます。(※1段階良くなる。)

#### 《サポートトループ》

▶**ラスオブザデミゴット/鬼神の怒り：**このCGの「サポートアーミガース」モデルは「+1TV」でMRPに(Precise,Guided)特性が追加されます。

▶**ノットソーサイレントアサルト/騒音突撃：**このCGの「サポートN-KIDU系」モデルは、それぞれ「+1TV」で「GUスキル」を「-1TN」できます。(※1段階良くなる。)

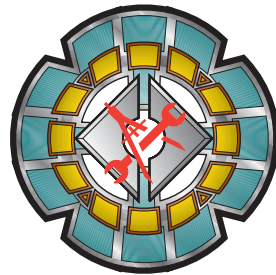
#### 《コマンドートループ》

▶**フーディアーズ/挑む者：**このCGの「コマンドーアーミガース」モデルは「+2TV」で「2アクション」モデルになります。

#### 《ギルガメッシュトループ》

▶**ザバインブラザー/神聖な兄弟：**このCGは「ギルガメッシュタンク系」1台を入れる必要があります。いずれかのコンポーネントから「フォースリーダー」を選んでください。

▶**ザブラザーズフレンド/兄弟の友：**「1CP」を消費することで、現在アクティベーションのCGIに所属する「N-KIDU兄弟機」モデル全てから「Conscript」特性を「現在のCGのアクティベーション終了時までの間」取り除くことができます。これは「命令/オーダー」として扱われますが使用に「EW/電子戦」ルールは必要ありません。しかし「ECMジャミング」で妨害できます。





ユートピアアーミーボックス

### 【OUF(アザーユートピアンフォース)/ユートピア諸国軍】

ユートピアにはCEFの管理を快く思わない勢力がいくつもある。グリーンウェイ同盟や小国群はCEFが提供する軍事契約の恩恵をほとんど受けておらず、その不満を声高に訴えている。反乱の声は時々聞こえてくるが大きな行動はまだ取られていない。

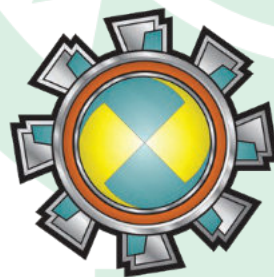
▶**ベテランリーダー/経験豊富な指揮官**：「コマンドモデル」は、ベテランユニットの制限の影響を受けずに「+2TV」で「Vet」特性を購入できます。

▶**グリーンウェイコースティクス/グリーンウェイ製腐食弾頭**：このフォースの「CG1つ」の任意のモデルは「0TV」で「\*RP(ロケットパック)」の「AP:1」特性を失う代わりに「Corrosion」特性を得ます。(※装甲貫通ルールを失う代わりに腐食ガス弾になる。)

▶**アライ/同盟国(ブラックタロン、CEF、カプリス、エデンから1つを選択)**：このフォースのセカンダリーユニットは選択した勢力のモデルリストを利用できます。(※混成可能です。)

▶**NAIエクスペリメンツ/疑似人工知能実験部隊**：このフォースはCEFのモデルリストにある「フレーム兄弟機」モデルを使用できます。このモデルは「ミネルバ」と「AIN」モデルアップグレードを利用できません。また、このモデルはコマンドモデル、ベテラン、デュエリストでない場合に「Conscript」特性を得てコストを「1TV安く」することを選べます。(※なくても良い)

▶**フランクN-KIDU/規格外N-KIDU**：このフォースの「CG1つ」につき「N-KIDU兄弟機1モデル」はベテランまたはデュエリストではなくても、任意のベテランまたはデュエリストアップグレードをどちらか「1つ」購入できます。



ユートピア"サポートエイブ"  
(ギア)



ユートピア"トルーパーエイブ"  
(ギア)

## コマンドーアーミガー系 Commando Armiger

Manufacturer: Kogland  
Unit Type: Commando Armiger  
Height: 4.7 meters / 15.4 ft  
Weight: 6,200 kg / 13,669 lb

コマンドーアーミガーは指揮系統の暗殺に使用されていることが確認されており、しばしばコマンドーN-KIDUが同行している。コマンドーアーミガーに選ばれた操縦士は、少なくともユートピアが提供する経験豊富な操縦士であると思われる。それらの操縦士の中にはブラックタロンの操縦士に匹敵する練度の者達がいるという報告もある。

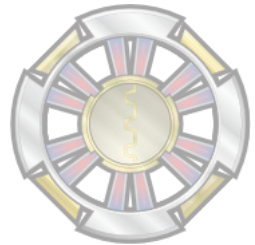


Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Commando Armiger	14	SK, FS, SO	W/H:8	7	3/3	1	3+	3+	5+	MRL, LVB	MRP, MHG, LAPGL	Hands, Agile, Airdrop, Jetpack:6, Stealth, Comms	Gear	1.5"
Grenadier Commando Armiger	13	SK, FS, SO	W/H:8	7	3/3	1	3+	3+	5+	MGL, LVB	MRP, MHG, LAPGL	Hands, Agile, Airdrop, Jetpack:6, Stealth, Comms	Gear	1.5"
Sniper Commando Armiger	14	SK, FS, SO	W/H:8	7	3/3	1	3+	3+	5+	MLC, LVB	MRP, MHG, LAPGL	Hands, Agile, Airdrop, Jetpack:6, Stealth, Comms	Gear	1.5"
Anti-Tank Upgrade	+1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-MRP +LATM	-	-	-
VTOL Upgrade	+2	-	W/H:10	-	-	-	-	-	-	-	-	+VTOL	-	-

## コマンドーN-KIDU(エンキドゥ)系 Commando N-KIDU

Manufacturer: Steelgate Central Foundries  
Unit Type: Commando Automaton  
Height: 2.3 meters / 7.6 ft  
Weight: 2,100 kg / 4,630 lb

コマンドーN-KIDU[C]は、軽量で高性能の小型ミサイルといくつかのオプションで武装されており、テラノヴァのギア部隊の悩みの種となっている。速く、機敏で、信じられないほどの機動性を持つこの大型ドローンは捕食動物のように行動する傾向があり、物陰に潜みつつも執拗にターゲットを追いかけることで知られている。このドローンの群れは非常に危険な存在なのだ。



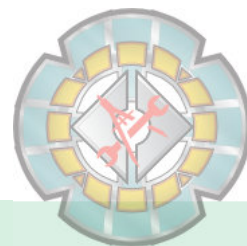
Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Commando N-KIDU	6	GP+, SK, SO	H:8	5	3/3	1	4+	4+	5+	-	HAVM, LRP	Conscript, Agile, Airdrop, Stealth, Jetpack:6	Vehicle	1.5"
ECM Commando N-KIDU	7	GP, SK, SO	H:8	5	3/3	1	4+	4+	5+	-	HAVM, LRP	Conscript, Agile, Airdrop, ECM, Stealth, Jetpack:6	Vehicle	1.5"
EMT Commando N-KIDU	6	GP, SK, SO	H:8	5	3/3	1	4+	4+	5+	-	HAVM	Conscript, Agile, Airdrop, Repair, Stealth, Jetpack:6	Vehicle	1.5"
Pazu-Commando N-KIDU*	8	GP, SK, SO	H:8	5	3/3	1	4+	4+	4+	-	HAVM	Agile, Airdrop, Comms, SatUp, Stealth, Jetpack:6	Vehicle	1.5"
Rocket Upgrade	+1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-LRP +MRP	-	-	-
N-LIL Upgrade	+2	-	H:10	-	4/2	-	-	-	-	-	-	+VTOL	-	-

\*Pazuモデルは「Conscript」特性を持たないためコマンドモデルに使用でき、コマンドアップグレードが利用可能です。

## レシーアーミガー系 Recce Armiger

Manufacturer: Kogland  
Unit Type: Recon Armiger  
Height: 4.4 meters / 14.4 ft  
Weight: 5,900 kg / 13,007 lb

レシーアーミガーには最先端の電子戦技術が搭載されている。ホバーシステムによる高速移動と、ステルスコーティングによる隠密行動が可能で、主武装にターゲットを狙撃するためのレーザーキャノン装備する。また、より攻撃的なロータリーレーザーに交換することもできる。

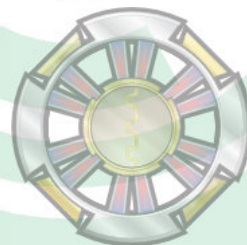


Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Recce Armiger	14	RC, FS, SO	W/H:8	7	4/2	1	4+	4+	4+	LLC (Silent), LVB	MRP, MHG, LAPGL	Hands, Agile, ECM+, ECCM, Sensors:24, Stealth, Comms (Aux)	Gear	1.5"
Close Support Recce Armiger	14	RC, FS, SO	W/H:8	7	4/2	1	4+	4+	4+	MRL, LVB	MRP, MHG, LAPGL	Hands, Agile, ECM+, ECCM, Sensors:24, Stealth, Comms (Aux)	Gear	1.5"
Missile Support Recce Armiger	14	RC, FS, SO	W/H:8	7	4/2	1	4+	4+	4+	LLC (Silent), LVB	LATM, MHG, LAPGL	Hands, Agile, ECM+, ECCM, Sensors:24, Stealth, Comms (Aux)	Gear	1.5"

## レシーN-KIDU(エンキドゥ)系 Recce N-KIDU

Manufacturer: Steelgate Central Foundries  
Unit Type: Recon Automaton  
Height: 3.2 meters / 10.5 ft  
Weight: 2,400 kg / 5,291 lb

この偵察仕様モデルは、ユートピア軍でよく見られる隠密性に優れたオートマトンの1つだ。N-KIDU[R]は偵察分隊や特務分隊で使用されることが多く、通信機器やECM機器を装備可能で、その柔軟性であらゆる戦闘に貢献できる。



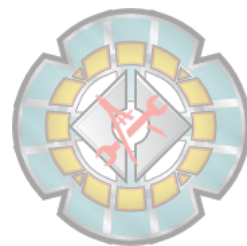
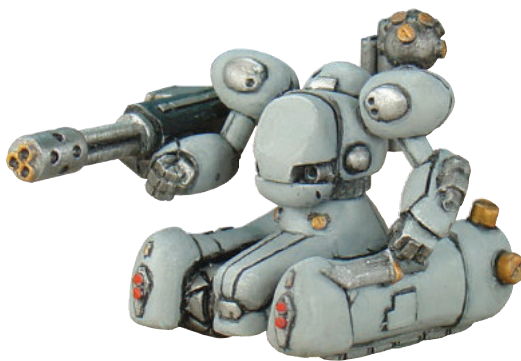
Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Recce N-KIDU	4	GP+, RC, FS	W:6	5	4/2	1	4+	4+	5+	-	HMG (Silent)	Conscript, Comms, Stealth, TD	Gear	1"
Hunter Recce N-KIDU	4	GP+, RC, FS	W:6	5	4/2	1	4+	4+	5+	-	HIS (AP:1, Silent)	Conscript, Comms, Stealth, TD	Gear	1"
MP Recce N-KIDU	4	GP+, RC, FS	W:6	5	4/2	1	4+	4+	5+	-	LFC (Silent)	Conscript, Comms, Stealth, TD	Gear	1"
ECM Recce N-KIDU	4	GP, RC, FS	W:6	5	4/2	1	4+	4+	5+	-	HIL (Silent)	Conscript, ECM, ECCM, Stealth	Gear	1"
Pazu-Recce N-KIDU*	5	GP, RC, FS	W:6	5	4/2	1	4+	4+	4+	-	HMG (Silent)	Comms, SatUp, Stealth	Gear	1"
Rocket Upgrade	+1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	+LRP	-	-	-

\*Pazuモデルは「Conscript」特性を持たないためコマンドモデルに使用でき、コマンドアップグレードが利用可能です。

## サポートアーミガー系 Support Armiger

Manufacturer: Kogland  
Unit Type: Fire Support Armiger  
Height: 4.0 meters / 13.1 ft  
Weight: 7,100 kg / 15,653 lb

サポートアーミガーは、アーミガーの共通シャシーに履帯ユニットを装着して搭載量を増加した重武装モデルだ。サポートアーミガーに任命されたコートピアの操縦士は、一般的に直接戦闘をすることを好む傾向にあるようだが、この兵器は非常に優れた間接攻撃装備も備えている。

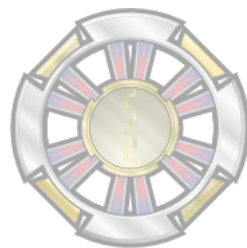


Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Support Armiger	13	SK, FS	G:5	8	5/1	1	4+	4+	5+	HRC, LVB	MGM, MRP, LAPGL	Hands, React+, Offroad, Comms	Gear	1"
Missile Support Armiger	14	SK, FS	G:5	8	5/1	1	4+	4+	5+	HRC, LVB	MATM, MRP, LAPGL	Hands, React+, Offroad, Comms	Gear	1"
Sniper Upgrade	+1	-	-	-	-	-	-	-	-	-HRC, +MLC	-	-	-	-

## サポートN-KIDU(エンキドゥ)系 Support N-KIDU

Manufacturer: Steelgate Central Foundries  
Unit Type: Fire Support Automaton  
Height: 2.9 meters / 9.5 ft  
Weight: 2,500 kg / 5,512 lb

サポートN-KIDU(F)は、ロケット弾、対装甲ミサイル、間接支援用の迫撃砲などを装備できる火力支援モデルだ。搭載量を増やすために履帯化しており不整地の走破性も高い。サポートN-KIDUに搭載されるNAIは少し病的な傾向があり、物事を爆破することを心から楽しんでいるように見えるといわれる。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Support N-KIDU	5	GP, SK, FS	G:6	6	4/2	1	4+	4+	5+	-	MRP	Conscript, Offroad	Vehicle	1"
Missile Support N-KIDU	7	GP, SK, FS	G:6	6	4/2	1	4+	4+	5+	-	LATM	Conscript, Offroad	Vehicle	1"
Mortar Support N-KIDU	5	GP, SK, FS	G:6	6	4/2	1	4+	4+	5+	-	LGM	Conscript, Offroad	Vehicle	1"
Pazu-Support N-KIDU*	7	GP, SK, FS	G:6	6	4/2	1	4+	4+	4+	-	MRP	Comms, SatUp, Offroad	Vehicle	1"

\*Pazuモデルは「Conscript」特性を持たないためコマンドモデルに使用でき、コマンドアップグレードが利用可能です。

## トルーパーエイプ系 Trooper APE

Manufacturer: Various  
Unit Type: Trooper APE  
Height: 3.4 meters / 11.2 ft  
Weight: 800 kg / 1,764 lb

トルーパーエイプはスチールゲート共和国が再設計したもので、ユートピアが開発した最初の操縦型戦闘機械のひとつだ。入植時代の建設用パワードスーツを素体にして設計され、エデンをはじめとする多くのコロニー世界で利用されている。何十回と繰り返されたアップグレードによりユートピア各国で信頼できる装甲歩兵として利用されている。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Trooper APE	6	GP+, SK, FS	W:7	5	3/3	1	4+	4+	5+	LSMG/LAPGL, LRP, LVB	LHG	Hands, Jetpack:8 (Aux)	Gear	1"
Fire APE	6	GP, SK, FS	W:7	5	3/3	1	4+	4+	5+	MFL, LRP, LVB	LHG	Hands, Jetpack:8 (Aux)	Gear	1"
Grenadier APE	7	GP, SK, FS	W:7	5	3/3	1	4+	4+	5+	LGL, LRP, LVB	LHG	Hands, Jetpack:8 (Aux)	Gear	1"
Node APE	6	GP, SK, FS	W:7	5	3/3	1	4+	4+	4+	LSMG/LAPGL, LVB	LHG	Comms, Hands, Jetpack:8 (Aux)	Gear	1"
Eden Wizard Upgrade	+1	-	-	-	-	-	-	-	4+	-	-	+ECM (Aux), +ECCM (Aux)	-	-
Special Operations Upgrade	+1	+SO	-	-	-	-	-	-	-	-	-	+Airdrop, +Stealth (Aux)	-	-

## サポートエイプ系 Support APE

Manufacturer: Various  
Unit Type: Support APE  
Height: 3.9 meters / 12.8 ft  
Weight: 2,100 kg / 4,630 lb

重火器を必要とする状況では、サポートエイプが活躍する。トルーパー型と同様、サポート型も状況に応じた柔軟な武装交換ができる。ロータリーレーザーを搭載した最新型のブルワークサポートは人気があり、操縦士達の間でその操縦権を巡って口論になることもある。



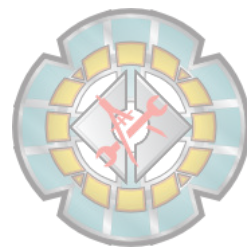
Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Support APE	8	GP+, SK, FS	W:6	6	4/2	1	4+	4+	6+	MRF/LAPGL, LVB	MRP, LHG	Hands, Jetpack:8 (Aux)	Gear	1"
Gunner Support APE	8	GP, SK, FS	W:6	6	4/2	1	4+	4+	6+	MSMG/LAPGL, LVB	MRP, LHG	Hands, Jetpack:8 (Aux)	Gear	1"
Grenadier Support APE	8	GP, SK, FS	W:6	6	4/2	1	4+	4+	6+	LGL, LVB	MRP, LHG	Hands, Jetpack:8 (Aux)	Gear	1"
Fire Support APE	8	GP, SK, FS	W:6	6	4/2	1	4+	4+	6+	MFL, LVB	MRP, LHG	Hands, Jetpack:8 (Aux)	Gear	1"
Bazooka Support APE	8	GP, SK, FS	W:6	6	4/2	1	4+	4+	6+	MBZ, LVB	MRP, LHG	Hands, Jetpack:8 (Aux)	Gear	1"
Bulwark Support APE	10	GP, SK, FS	W:6	6	4/2	1	4+	4+	6+	MRL, LVB	MRP, LHG	Hands, Jetpack:8 (Aux)	Gear	1"
Special Operations Upgrade	+1	+SO	-	-	-	-	-	-	-	-	-	+Airdrop, +Stealth (Aux)	-	-



## MAR-DK(マルドゥーク)系 MAR-DK

Manufacturer: Kogland  
 Unit Type: Fire Support Automaton  
 Height: 4.9 meters / 16.1 ft  
 Weight: 9,110 kg / 20,084 lb

マルドゥークはテラノヴァの火力支援ギアに相当するユートピアの兵器で、大規模砲撃にかけては破壊的な威力を発揮する。移動は歩行に加え足裏から脚部後面にかけて装備された履帯も使用でき、長距離巡航時には脚を畳んで戦車のように移動する。基本的には有人操作機だがドローンプロセッサーを搭載した無人型も存在する。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
MAR-DK	19	SK, FS	W/G:6	8	5/1	2	4+	4+	5+	-	MPA (T), HRP (T, Link), LAPGL, LCW	Stable	Gear	2"
MAR-DK Barrage	20	SK, FS	W/G:6	8	5/1	2	4+	4+	5+	-	MPA (T), MATM (T, Link), LAPGL, LCW	Stable	Gear	2"
MAR-DK Bulwark	20	SK, FS	W/G:6	8	5/1	2	4+	4+	5+	LRL (T, AA, Link)	MPA (T), LAPGL, LCW	Stable	Gear	2"
Pazu Upgrade	+1	-	-	-	-	-	-	-	4+	-	-	+Comms, +SatUp	-	-



## ギルガメッシュ系 Gilgamesh

Manufacturer: Kogland  
Unit Type: Heavy Tank  
Height: 6.0 meters / 19.7 ft  
Weight: 127,006 kg / 280,000 lb

ギルガメッシュは、コートピアの戦場の中心的存在である。この戦車は決して単独では動かず通常はオートマトンの群れに囲まれており、オートマトンが弱点を保護したり包囲攻撃を仕掛けたりする間にその壊滅的な武器で敵の陣地や要塞を攻撃する。

### 編成ルール:

➡ギルガメッシュは「フォワードボディ」「リアボディ」「タレット」の3つのコンポーネントで構成された「1つのモデル」として扱います。以下の①～③の手順で構成を選択してください。

➡このモデルは単体でCGを形成し、6アクションのプライマリーユニットになります。プレイヤーはどのコンポーネントがコマンドモデルであるかを宣言します。(コマンドアップグレードで複数のコマンドを設定する場合は、コンポーネント別に設定してください。)

➡各アップグレードはコンポーネントごとに個別に購入する必要があります。



Model	TV	Role	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
①ボディの選択: 「フロントボディ」と「リアボディ」は、前後セットでAかBの「同じボディタイプ」を選択する必要があります。 ➡タイプBは6機分のN-KIDUの輸送モジュールを搭載しています。														
Front Body Type A	25	FS	G:6	11	6/2	2	4+	6+	5+	MRL, 2 x MRCs HAPGL (Auto)	-	Offroad, Stable, Resist:H, AMS	Vehicle	1.5"
Rear Body Type A	23	FS	-	11	6/2	2	4+	6+	5+	2 x MRCs (B) HAPGL (Auto)	-	Offroad, Stable, Resist:H, AMS	Vehicle	1.5"
Front Body Type B	29	FS	G:6	11	6/2	2	4+	6+	5+	MRL, 2 x MRCs HMG (R, Auto) HMG (L, Auto) HAPGL (Auto)	MAM (T, Link)	React+, Offroad, Stable, Resist:H, AMS, Transport: 6 N-KIDU	Vehicle	1.5"
Rear Body Type B	26	FS	-	11	6/2	2	4+	6+	5+	2 x MRCs (B) HMG (R, Auto) HMG (L, Auto) HAPGL (Auto)	MGM (T, Link)	React+, Offroad, Stable, Resist:H, AMS, Transport: 6 N-KIDU	Vehicle	1.5"
②アップグレードの選択: 「リアボディ」にエンジニアリングアップグレードを行うかどうかを選択します。 ➡エンジニアリングアップグレードは、「Repair」特性と追加で4機分のN-KIDUまたは1機のアーミガー輸送モジュールを備えています。														
Engineering Upgrade*	-1	-	-	-	-	-	-	-	-	-2 x MRCs (B) +HCW (B, Link, Reach:3)	-	+Repair, +Transport: 4 N-KIDU or 1 Armiger	-	-
③タレットの選択: 「タレット」を1種類選びます。														
Turret	30	FS	-	11	6/2	2	4+	6+	5+	HMG (R, Auto) HMG (L, Auto)	HTG (T, Apex, Precise), HRP (T, Link)	Stable, AMS, Resist:H, Comms, Sensors:36, TD	Vehicle	2.5"
Command Turret	30	FS	-	11	6/2	2	4+	6+	5+	HMG (R, Auto) HMG (L, Auto)	HPA (T, Apex, Precise), HRP (T)	Stable, AMS, Resist:H, Comms, SatUp, Sensors:36, TD, SP:+1	Vehicle	2.5"

**追加ルール: マルチコンポーネントビークル:**ギルガメッシュは3つのコンポーネントで構成された1つのモデルとして以下のルールを適用します。

- ➡アクティベーション時のスピードの宣言はこのモデルのすべてのコンポーネントに適用されます。
  - ➡各コンポーネントは独立して攻撃の対象になり、個別にダメージが適用されます。コンポーネント破壊時に超過ダメージは波及しません。
  - ➡各コンポーネントごとにアーク/モデルの向きを確認します。(「Bアーク」はコンポーネントの半分の位置で判断します。)
  - ➡「Sensors: 36」「Comms」特性など、他のモデルへ共有できる場合を除きコンポーネントが持つ「特性」は個別のものです。
  - ➡「ボディ」コンポーネントが1つ以上破壊された場合、「残りのコンポーネント」はその位置で「イモビライズド」され「イモビライズド/移動不能」トークンを受け取ります。このトークンはゲーム終了時まで継続し、パッチ/応急などで取り除けません。
- \***エンジニアリングリアボディの輸送ルール:** 本体後部に格納されて輸送されている各モデルは、密閉されておらず以下のルールを適用します。
- ➡輸送中の各モデルは「ギルガメッシュ」の追加コンポーネントとして扱われ、「リアボディ」の後部空間に置かれます。
  - ➡輸送中のモデルは戦場で攻撃を行うことができ、攻撃を受けることもあります。LOSや射程は「リアボディ」から計測します。
  - ➡このモデルは常にパーシャルカバー/部分遮蔽を持っているとみなされます。

# EDEN



HEAVY  
GEAR  
BLITZ!

»250«

## トゥルー トゥ ザ コード/規範への矜持

「ネイ!いいえ!」 エデン人は通信機に向かって叫んだ。CEFからの監督者や地球人が使用するシベリア語で話すことを忘れていた。彼はストレスが溜まるといつも母国語になる。それは、自分が誰であるか、そしてこれからもそうであろうということ思い出させてくれる。

「ミネ家のニーヴァは、非武装の騎士を殺害しない!」

『ニーヴァ司令官、逃げる敵を追え、排除せよ!』怒気を含んだバリトンでジャン型GRELの監督官からの指令が入る。エデン人はヘルメットバイザーの裏で歯を食いしばり、彼の“アニメス”ゴーレムのブロードソードをダモクレスの剣のように目の前の障害である“ハンター”に向けた。

ハンターのコックピットハッチが開くと、半壊した機体から火花が飛び散り、ノース人の操縦士は腕を持ち上げて力強く刃を止める仕草をした。ニーヴァ司令はいつものように自分自身と、従うべき規範を思い出した。

「否ッ!」

その返事はとてもシンプルで、エデンで使用される叙情的なアクセントが強いが、彼らの盟主であるCEFの言葉だった。

「私は手負いの騎士を殺めることはない!」

シンプルな通信スイッチをオフに設定し、監督役のGRELの叫び声を消す。今日こそは名誉を守れそうだ。このノース人は、彼らのやり方で名誉のために戦ったのだ。絶望的な正面攻撃の結果、砂漠の戦場には両陣営の多くの焼け焦げたギアや戦車の残骸が散らばっていた。

ゴーレムの操縦桿を軽く揺らすと、相手に敬意を表して仰々しく大型ブレードをウォーマシンの前面に構えた。ゴーレムの頭部が後方スライドし、コックピットハッチの前面を開け、騎士鎧をまとったニーヴァは立ち上がり、ヘルメットバイザーを持ち上げて敬礼した。そして大破したハンターのパイロットへ聞こえるように、外部スピーカーシステムのスイッチを入れる。エデン、シヴァレイ規範書《利己よりも榮譽を、汝の家への忠誠を》の信条をスピーカーから流す。

「貴殿は、己が国家への奉仕と名誉を果たした。そのまま退き下がるべし。」

彼の足下にいるノース人はヘルメットを取る。テラノヴァ人の女性兵士の顔は煤汚れていた。その顔には明らかに混乱があり、彼はこの地には彼らのような習慣がないことを理解した。エデン人は操縦席に座り直し、ハッチを閉じる。そしてノース人にわかるように、ゴーレムの大型ブレードで退路を指し示す。

「退け!」と再度外部スピーカーで言うと、彼女は片手でさわやかな敬礼をしたあとハンターの残骸から飛び降りて手近な障害物へと駆け込んでいった。その時、ニーヴァは通信機の呼び出しランプが点滅しているのを思い出した。彼は不満げにため息をついたあと、再び通信機のスイッチを入れた。

『命令を聞け、この時代錯誤の不屈き者め!報告をしろ!報告しないと撃つぞ!』

相手は慣れ親しんだGRELの監督官ではなく、人間の司令官だった。地球人だ。彼の指揮用“F6-16”フレームは、レーザー砲をニーヴァのアニメスに向けながら、荒地の丘陵地帯を越えてホバーの轟音を立てながら近づいてきた。しかし、部下のゴーレムの大型リバードが“F6-16”フレームの行く手を遮ると、もう一人のゴーレムがブロードソードの腹でフレームの胴体を“平打ち”し機体の前身を阻んだ。

『今日は違うぞ、地球人よ。我々は誇りある騎士だ。肉屋ではない。』ニーヴァは通信機越しに、部下達の名誉ある高貴な“シベリア語”をはっきりと聞いた。

“バリントン独立藩”の男爵位であるニーヴァ司令の脳裏には、自領の騎士たちがCEFの手先となったあの日以来、常に“あの戦い”記憶が鮮明に残っていた。

司令は手元のビデオメッセージを再生した。映像には“あの戦い”の記憶の中にいる魅力的なノースの女性兵士が、彼の領地がノースの大義に誓うようにと懇願していた。ニーヴァは側近のシヴァレイ・レーゲンへと通信のスイッチを押した。

「レーゲン、2日後に客を迎える準備をしろ。新しい盟主のために思い出に残るような歓迎をしたい。」と彼は言った。

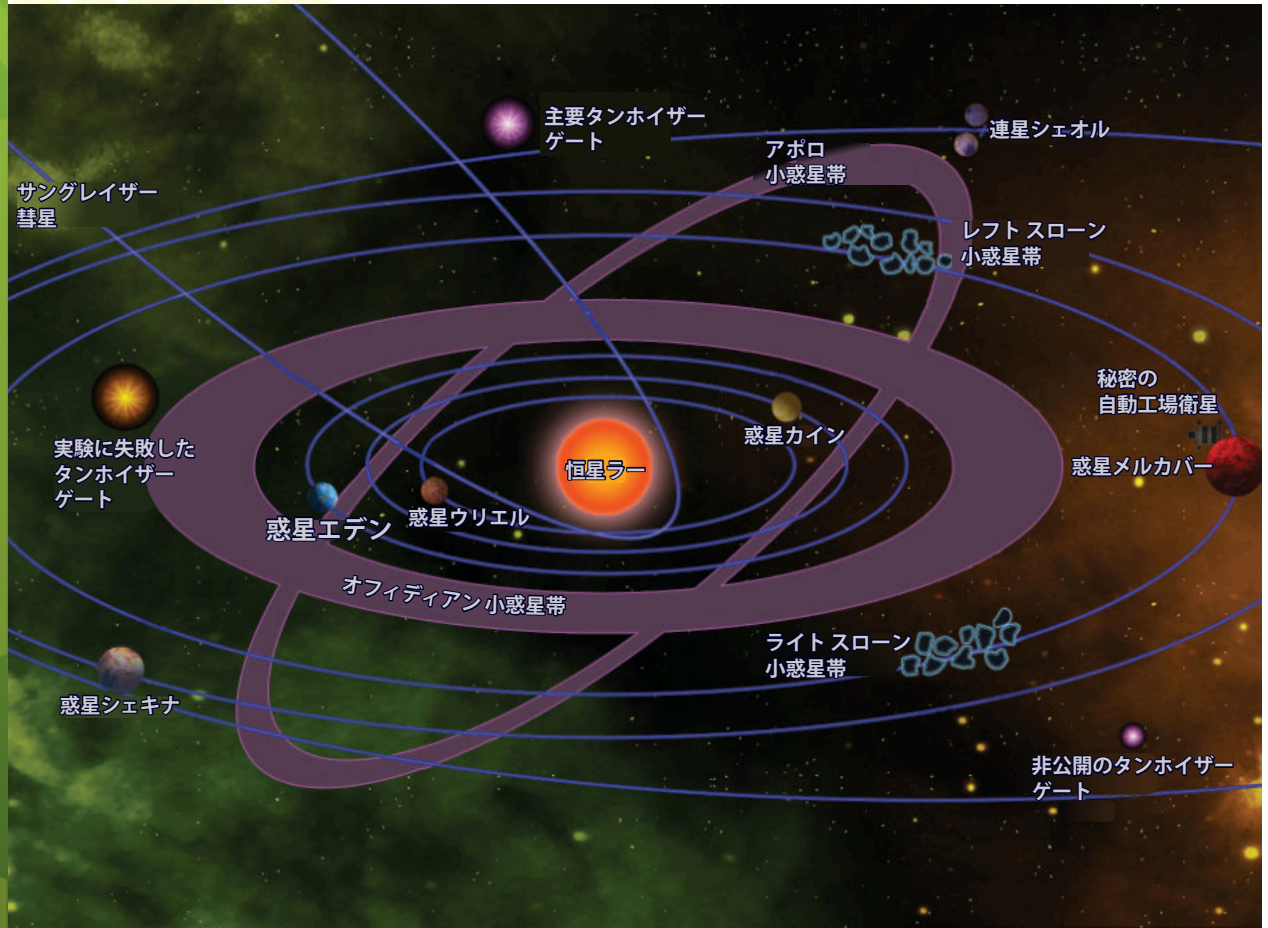
「それと、地球人の頭目を奴らの艦隊に送り返せ、我らの意志を伝えよ。」

## 略歴と背景

"我々はイメージ通りの新世界を創造する、新しい惑星を！  
人類の新たな故郷となる「エデンの星」を創るのだ"

ー フェニール・アセイム(ウドゥナーコーポレーション社長、西暦5428年)

植民惑星「エデン」は、西暦5428年に地球のウドゥナー社によって彼らのテラフォーミング技術を実証するために購入されました。この計画は成功を収め、遺伝子組み換えによって最適化された動植物によりエデンは美しく緑豊かな世界になりました。そうであるにもかかわらず、地球からの距離があまりにも遠かったため、人類社会でエデンはあまり注目を浴びませんでした。エデンの遺伝子操作で完成された生態圏は、いくつかの重要な出来事の影響を受けて次第に自分達に牙をむく世界へと変わってゆきます。



この星に訪れた最初の破滅は、水面下で何十年にもわたってゆっくりと進行したものでした。エデン人は惑星上の生命のバランスを維持するために、遺伝子組み換えの植物や動物を次々と生み出していましたが、この技術によって自分たちの生活を比較的容易に維持できることに気づきました。その結果、彼らの社会は科学研究や宇宙探査に多くの時間とエネルギーを割けるようになります。最終的には自動化された工場衛星を造りあげ、宇宙探査船団の製造ができるようにまでなり、地球と遜色ない宇宙資産を得ることに成功します。

エデンが豊かになるにつれ、彼らは宇宙艦隊の創設に手を出すようになります。外部からの支援を必要としなくなりました。ウドゥナー社が倒産し歴史の中に消えていったときもエデン人達は動じませんでした。人類会議が去り地球がすべての植民惑星への支援を打ち切ったときですらエデン人は気づきませんでした。彼らは独立を果たしましたが、自分たちの傲慢さにより宇宙の社会から孤立をしてしまったのです。

エデン人はその科学的な傲慢さから、既知の安全領域を超えた恒星間ゲートの実験をはじめました。この最小のタンホイザーゲートを拡張する実験は、誰が最初に成功するか競争へと発展し、その結果破滅的な規模の事故を引き起こしました。

ゲート拡張実験の失敗がきっかけとなって重力の大爆発が発生し星系全体に拡大します。拡散する重力の歪みは巨大な小惑星帯「オフィディアン小惑星帯」に到達すると、何万個もの小惑星が軌道から外れ、大きく加速されて星系全体に広がりました。その結果彗星の大群が惑星に押し寄せ、エデンにも何十個もの小惑星が降り注ぎました。そのうちの6個は致命的に巨大だったため、衝突の衝撃は惑星規模の様々な天変地異を引き起こし人口の9割を殺して生態系を瞬時に変化させました。その結果、生物工学を極め、果てしない時間をかけて丁寧に作られた緑豊かな無限の資源惑星は、廃墟と瓦礫の悪夢のような地獄絵図へと変化します。エデンはもう楽園ではなくなりました。

このゲート崩壊事故は「第1次タンホイザー事件」と呼ばれています。

# EDEN

## HISTORY & BACKGROUND

ゲート崩壊事故から数百年は文明が崩壊した終末の時代でした。強いリーダーシップを持つ者達に率いられてかろうじて生き延びた人々の間には次第に階層意識が生まれ、強い権力を持つ貴族と呼ばれる一族が台頭するようになります。何十もの貴族家が生まれ、時間をかけてこの星にはセイアス帝国、ラーマ公国、バーガス保護領、レイスリング君主国、ティアムート主権国、クウル商館、オウドゥース王国の7つの王国が誕生しました。

彼らは約100年前に中立の議会、G E C(ガンエデンコンフェデラシー)/ガンエデン連合を設立し、惑星統治機構を生み出しました。すべての王国がここに代表を置き、エデンの未来について議論し、G E Cを通してエデンの民の平和と団結を促進するために最善を尽くすようになります。

数世紀の時間は大きく破壊されたエデンの自然環境を回復させましたが、それは遺伝子工学によって調整された人工的な生態圏の時代の終わりでもありました。旧世界の廃墟は、大昔の遺伝子工学によって生まれた動植物の子孫達の住処となっています。これらの遺跡には、まだ再発見されていない前世紀の宝物が埋まっているので探検隊が組織され、不思議な遺跡、奇妙な動物、謎の浮遊島、珍しい鉱石があるクレーターなどを探しに出かけます。現在のエデンでは、旧世界の遺物の探索が一般的な職業になっています。

また、王国とは別にエデンでは12の私掠船団(しりやくせんだん)が独立した組織として活動しています。これらの多くは外洋での私掠船活動をする事業体とも呼べる大規模な組織で、中にはより戦闘的あるいは特殊な任務を遂行するものもあります。いくつかの事業体は貴族に忠誠を誓い王国軍の延長として行動をしていますが、中には海賊行為に特化した私掠船団もあります。

これらの王国や私掠船団は、ここ数百年の間に互いに対立し、一触即発の状態です。エデン人は妥協と平和を推進する傾向がある人々ですが、これらの政治的混乱は経済を不安定にし、エデン全体にやむを得ない戦争の気配が近づいていました。



HEAVY  
GEAR  
BLITZ!

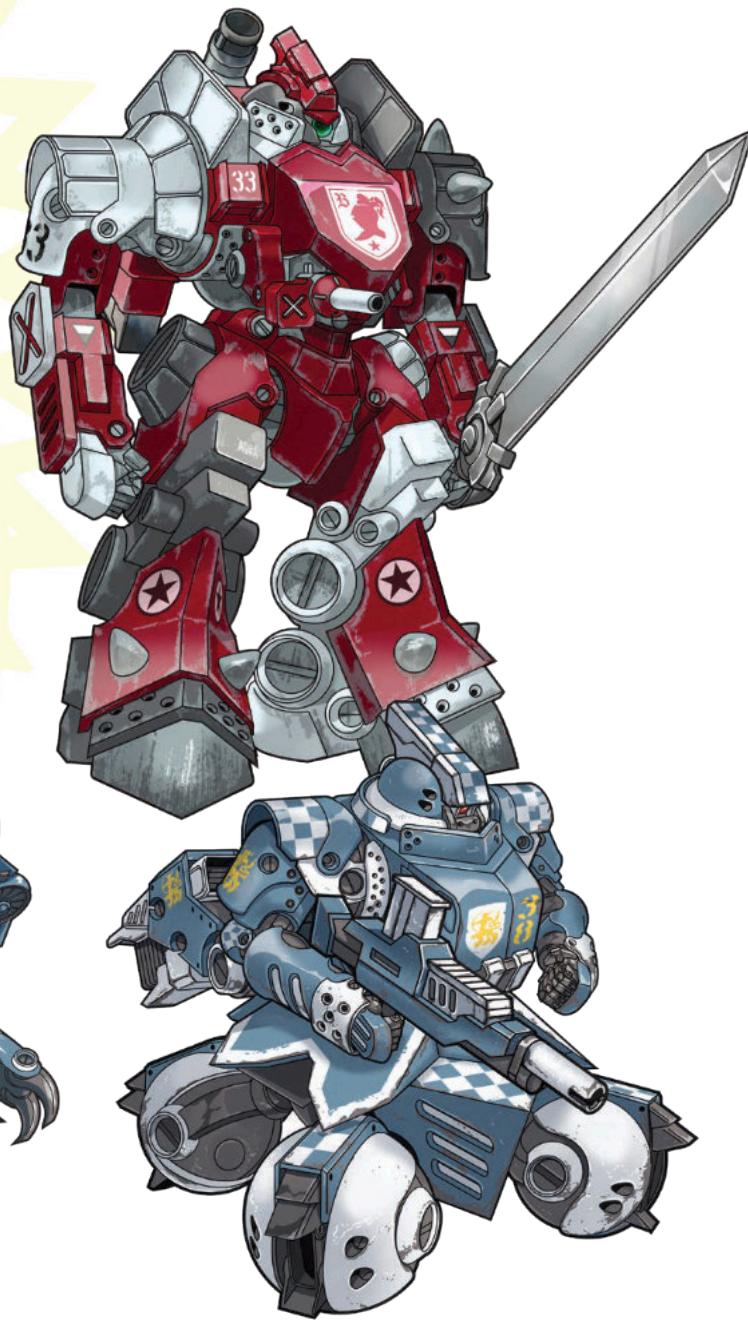
第1次タンホイザー事件以降、オフィディアン小惑星帯は現在も不安定な状態が続いています。いまだに軌道から外れる小惑星は多く、その中には惑星に衝突するものもあります。ゲート崩壊事故からの約200年間エデンには累計1000個以上の小惑星が墜落したと考えられています。それらのほとんどは小さいもので、惑星の4/5を占める大海に落下するので大きな影響は発生していません。現代のエデン人は小惑星の衝突に対して何をすべきかが常に議論の対象となっています。ある者達は、災害の脅威に対処するために統一された新しい世界秩序を求め、またある者達は、エデンを離れて他惑星に移住する事を提案します。様々な意見の分裂がG E C/ガンエデン連合を苦しめていました。

11年前、地球のC E F/植民惑星派遣軍が現れたとき事態は変わりました。C E Fの主力艦が恒星間ゲートから現れると原因不明の第2次タンホイザー事故が引き起こされました。この事故により、再びオフィディアン小惑星帯から多くの小惑星がはじき出され、いくつかの小惑星が一齐にエデンに降り注ぎました。不幸中の幸いだったのはこれらの小惑星はあまり大きくはなかったため、200年前の崩壊のような終末的な大破壊は引き起こされませんでした。しかし、それでも人口の10%が死亡する大災害が世界各地で発生し、G E Cは事態の收拾に追われました。

小惑星衝突の被害の復旧に追われる中、C E Fの侵攻が始まります。エデンの貴族たちは当初この侵略者を撃退しようとしたが、彼らは結束できず散発的な反撃しかできませんでした。災害復旧への対応とC E Fへの防衛戦を同時に対処できるわけがなく、G E Cは非常に絶望的な状況に陥ります。

最初の戦闘を分析したC E Fは、セアス帝国がこの惑星の最大勢力であり、優秀な軍事力を持っていると判断しました。C E F司令部はユートピアから学んだ教訓を生かし、帝国が降伏する条件で惑星復旧の全面支援を約束します。その後1週間足らずの戦いの後、セアス帝国はC E Fに忠誠を誓った最初のエデン国家となります。C E Fの怒りに触れることを恐れる近隣諸国からの支援が滞る中で次第に他の王国も降伏するようになりました。

こうしてエデンは侵略が始まってから2週間で経たないうちに、地球によって「再生」された植民惑星となりました。



征服者としてC E Fが最初に行ったのは、征服に抵抗するG E C /ガンエデン連合の傀儡化でした。彼らは直ちにG E Cの権威を掌握し、数十年前の革命でセイアス帝国から離反したラーマ公国とバーガス保護領を取り戻そうとする帝国を支援しました。これらの小王国への侵攻は迅速かつ残忍でした。両王国は数時間のうちにセイアス帝国に忠誠を誓い、降伏の条件の一部として、この地の貴族はセイアス帝国貴族の家臣となりました。

これにより、セイアス帝国は独立で失っていた農業力と工業力を取り戻すことに成功しますが、それ以上に今回のC E Fの支援を受けたセイアス帝国の侵略行為は他の王国へ大きな警告となりました。セイアス帝国の貴族家はC E Fと同盟を結ぶことで最も大きな力を持つようになりました。

10年前、C E Fは帝国に全惑星の軍事資源を組織してテラノヴァ再侵攻のための侵攻軍を組織しよう命じます。他王国の多くの貴族はこの命令への抵抗を試みましたが、それ以上に世界征服の野望を持つセイアス帝国の犠牲者になることを望みませんでした。

しかし、エデンの誰もがC E Fに従ったわけではありません。ライスリング君主国、ティアムート主権国、オウドゥース王国では、密かに組織された民兵団がC E Fに対してゲリラ戦を展開していました。彼らの作戦は、一撃離脱を基本とし、捕虜にならずに反乱軍の特定を避ける努力を続けるものです。オウドゥースの民兵団は次第に大胆になり、より困難な標的への危険な襲撃を行うようになります。他の王国に悟られないようオウドゥース王国軍はブラックタロン軍と密約を結び彼らの活動を秘密裏に支援しました。

C E Fにとって不審な点を洗い出し工作員を探しあてるのは時間の問題でした。最終的にC E Fはブラックタロンの工作員を2名捕縛することに成功し、残忍な尋問によってオウドゥース王国の反体制派に関する情報を得ます。この情報をもとに反乱活動の見せしめとして、C E F主力艦は軌道砲撃によってオウドゥース王国の唯一の都市国家である王都エディムをエデンの地図上から消し去ったのです。この軌道砲撃によって、オウドゥース王国の統治機関である三位一体政府の高位貴族たちや、謎の指導者ハーマイオニー・ボーフォード女史を含む数十万人の人々が犠牲になったといわれています。

C E Fは、「この悲惨な軌道砲撃はC E Fによる武力行使であり、エデン人の自由と安全を破壊しようとするテロリスト達を惑星エデンから排除するために必要な事であったのだ」と、大々的に宣伝しました。しかし、多くの者達はプロパガンダを見破り大きく嫌悪を募らせました。C E F司令部は多くのエデン人がこのような荒廃を心から嫌悪していることを過小評価していました。

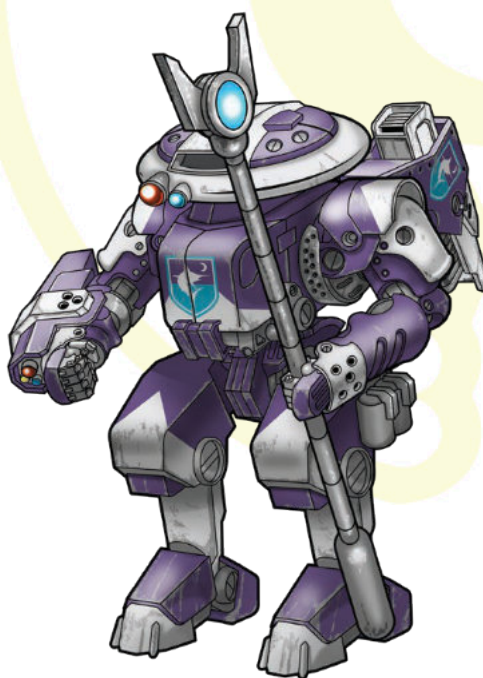
このことが切欠でC E Fから一番の恩恵を受けているセイアス帝国の貴族達ですら、C E Fの残虐性が彼らの未来に何をもたらすのかについて疑念を抱くようになります。

唯一の都市エディムと多くの指導者を失ったオウドゥース王国ですが、彼らはまだ終わっていませんでした。ハーマイオニー・ボーフォード女史率いるボーフォード家は、C E Fの到着前から秘密裏にある計画を進めていました。オウドゥース王国の私設海軍である「私掠船団ドラグーン海軍(マレイ)」と共に彼らは長年にわたって宇宙分野を開拓していました。彼らはラー星系の外縁軌道に位置する惑星メルカバー軌道上で古代の自動工場衛星(オートファク)を発見し、秘密裏に再稼働させていたのです。この驚異的な自動工場衛星は数百年前の崩壊事故以前の時代のもので長い間忘れ去られていました。ブラックタロンがラー星系に到着したとき、ここでファーストコンタクトが行われていたのです。オウドゥース王国の遺児ともいえるドラグーン海軍は王国の遺志を継ぎ、現在でもブラックタロン工作員を秘密裏に受け入れ続けています。

ドラグーン海軍のガブリエル・エスペランツ女史は、王都エディムの三位一体政府から直々に騎士号を授与されており、現在はオウドゥースの秘密自動工場衛星の監督者となっています。王国が健在の時、彼女はこの自動工場衛星で外宇宙探査船団の編成を任されていました。

自動工場衛星はまだ完全に稼働していませんが、現在彼女はかなりの軍事力を有しています。彼女の家族が住むエディムがC E F軌道砲撃の見せしめになった事を知ると彼女は家族の復讐を誓います。現在この秘密自動工場衛星は兵器工場として運用され、C E Fとセイアス帝国へ復讐の準備を進めています。合流したブラックタロンもこの活動を支援しています。

C E Fに強い反感を持つライスリング君主国、ティアムート主権国、クウル商家は、ブラックタロンや自動工場工場にまつわる作戦の全容を知りませんが、彼らの活動を秘密裏に支援しようとしています。しかし、C E Fの反乱分子への意思表示である王都エディムへの見せしめは効果的で、彼らの支援活動を消極的にさせています。





## エデンの勢力「不定の刃」

第2次テラノヴァ侵攻までの10年間、C E Fはエデンに軍備の提供を要請しました。当初、エデンは侵攻作戦に積極的に参加しましたが、第1次侵攻作戦の犠牲者の報告やC E Fがより多くの戦闘員を要求するにつれ、国民の反発は大きくなります。エデン人は今のところこの要請に応じっていますが、惑星とその占領者の間に緊張が高まってきています。「不定の刃」が向く先は定まらず、このままでは反乱が起きるのも時間の問題かもしれません。



### セイアス帝国

(工業力：包括的)



C E Fの後ろ盾を得たセイアス帝国はエデン最大の帝国となりました。ウィルヘルム家、セタ家、ナム家、マヘン家、ゼビエル家の5家が主導する統治機構を構成していて、ウィルヘルム家がほぼ主導権を握っています。近年ラーマ公国とバーガス保護領を併合した結果、サベイン家、ラーマ家、バシル家、ジャレク家、ローリー家といったかつての大貴族がセイアス帝国に仕える家臣として残されました。

セイアス帝国は、特殊部隊から通常部隊まで、あらゆる軍事作戦を網羅する大規模な専門軍を誇っています。なかでもセイアス帝国の海軍はエデンで最も強力な組織として知られています。

ライオンハート重工業とエクスカリバー社はセイアス帝国にが所有する国営企業です。第二次テラノヴァ侵攻に向け、セントール、ドッペル、アニムス、ウォーロック、ドルイドという5種の新ゴーレムは、この2社によって共同開発されました。この新兵器の設計図はC E Fのテラノヴァ侵攻への支援することを条件に他の王国にも貸与されています。

### ティアムート主権国

(工業力：発展中)



世界第三位の経済大国であるこの国には、アジャンニ家という1つ貴族家により支配されています。美しい女性家長モリアンナが率いるこの主権国は、常にレイス家と激しい対立関係にあります。軍事部門は常設の封建的な民兵組織が中心で、すべての国民に兵役を義務づけています。平時において民兵の大部分は待機状態にありますが、常設の主権国軍は充実した活動部隊を擁しています。

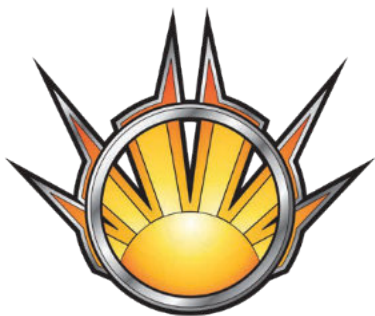
近年ティアムートで最も評判の高い部隊はタロンガードと呼ばれる特殊作戦部隊です。彼らは最近、女性家長モリアンナの暗殺未遂を阻止した実績があります。タロンガードの任務は警備だけでなく、要人警護にも当たります。



アジャンニ家紋

## レイスリング君主国

(工業力：優秀)



エデン最大の貴族であるレイス家が率いる君主国は、他の貴族家と直接競争を避けつつ権力基盤を維持するために他家との婚姻によって勢力を伸ばしてきました。小貴族出身のムナ・レイス、カーン・レイス、マルカオ・レイスの3名は数十年前にレイス家に忠誠を誓い、軍事作戦と民政の両面で活躍しています。

レイスリング君主国には志願制の常備軍「ジャンダルムエレイ/国家憲兵隊」があり、エデンで最も入隊基準が厳しい軍隊として知られています。入隊希望者が基礎試験で死亡することも珍しくなく志半ばで脱落する者も少なくないと言われます。しかし、兵役に就くと市民権が得られるため、より良い生活を求めてレイスリング君主国に渡り入隊を試みる者が多くいます。このため、この君主国の常備軍は非常に優秀な戦闘員や従軍従事者がいることで知られています。

ビクトリー エンタープライズ社はレイスリング君主国の国営企業で、新型のサーペンティアホバータンクを開発しました。この新兵器は表向きにはテラノヴァ侵攻のために開発されたものであるため、侵攻支持派に設計が共有されています。しかし秘密裏に世界中のゲリラへと、他の支援物資と共にサーペンティアが提供されています。現在サーペンティアは世界規模で生産されているため、C E Fはこれらの反乱軍への供給元を追跡できていません。



## オウドゥース王国

(工業力：見せしめにより表向きは消滅)



オウドゥース王国は、ボーフォード家、エドデン家、キャバック家の3つの貴族による「三位一体政」で統治された王国でした。C E Fの軌道上砲撃により唯一の都市であった王都エディムが破壊され、各家の最高幹部を失いました。しかし、軌道砲撃時に任務などで不在だった各家の残党が多く存在します。現在、ほとんどのエデン人がオウドゥース王国は滅亡したと考えていますが、生き残った貴族たちは生存者を集め、復讐の計画を練っています。

彼らの軍隊は、悪名高い海兵隊を持つ志願兵で構成される常備民兵でした。しかし、現在ではオウドゥース王国貴族の残党を中心にC E Fに反感を持つエデン人達の寄り合い所帯になっています。

私掠船団のドラグーン海軍(レイ)は、オウドゥース残党の最大の軍事部門です。現在、ドラグーン海軍はブラックタロンと密接に協力しながら、生存者と志願者の統合に取り組んでいます。彼らは来るべき復讐の血濡れた日々のために備えているのです。

## クウル商家

(工業力：造船業が発展)



クウル商家には、アブラム家、エスラ家、アイオーン家、ジュスナール家、ウォルフ家から構成される5つの貴族からなる「租界のテーブル」と呼ばれる支配組織があります。また租界のテーブルへの忠誠を誓ったスマン家という小貴族を抱えています。

彼らの軍隊は、傭兵による補助を受けた封建的な賦課金制度で運営されます。租界のテーブルは戦時に必要に応じて市民や地元の私兵を徴集する権限を持っています。

それ以外の常備軍としてウォルフ家傘下の私掠船団「ブリガンディム・ウォルフ」があります。ブリガンディムは対海賊戦闘の高さで知名度があります。また、租界のテーブルの監視を逃れた彼らの海賊行為も有名です。



レイス家紋

## エデンの私掠船団

惑星の4/5が海に覆われたエデンでは、海運と空輸による交易が重要であり、私掠船団によってこれらの経済が支えられています。これらの私掠船団は、チャンスと利益を求める個人の巨大な財政的集合体でもあります。ほとんどの私掠船団は貨物輸送を扱っていますが、集めた資本で新規事業を専門することもあります。私掠船団はエデンにおける多国籍企業であり、他の産業はすべて単一の王国、国家、または都市によって所有されています。以下は、エデンを代表する12の私掠船団の概要になります。

### ムラート海賊団

(構成員：44万人)



ムラート海賊団(コルセア)は、レース家(レースリング君主国)と微妙な関係で結ばれています。事実上、彼らはレース家と契約した傭兵と言えるでしょう。特筆すべきはエデン人の多くが実在しないと主張する「12番目の私掠船団」と呼ばれる、謎の私掠船団を見つけ出すことを任務としていることです。

### クィード商船団

(構成員：85万人)



クウル商家と同盟を結んでいる組織で、武器や密輸品の販売で知られています。近年ではグリフィンやガーゴイルの生産権を得ており、これらの新兵器は積極的に闇市への横流しが行われています。

### ホークショージャックレイ

(構成員：120万人)



この私掠船団はどの王国、どの家にも属さない存在で、主に情報屋として活動しています。その構成員数を活かした広範な諜報活動で得た機密を様々な組織に売込んでいます。

### カテラン海軍

(構成員：110万人)



カテラン海軍(マレイ)は、クウル商家の小貴族スマン家が運営している私掠船団です。海賊行為を中心に活動していますがクウル家は海賊行為を否定しています。彼らはスマン家は租界のテーブルに含まれておらず無関係であると主張しているようです。

### サンギウムオブムダン

(構成員：12万人)



ムダンはサルベージとカスタムシップの達人として知られる独立した私掠船団です。また、海賊行為も行っており、貴族を誘拐して身代金を要求するなどの恐喝行為も行っていると噂されています。

### フライングギャリオット

(構成員：12万人)



元々は航空貨物を専門としていた私掠船団で、現在では、密輸事業や軍事航空宇宙部門にまで事業を拡大しています。彼らのフライングサーペンティム空軍はエデンで最も有名な航空宇宙部隊であり、エデンのどの航空宇宙部隊よりも多くの船を沈めてきたと喧伝します。



ムナ雷斯家紋

## アソラ島ファサーム騎士団

(構成員：14万2千人)



企業というより国民国家に近い私掠船団です。アソラと呼ばれる大きな島状の大陸を独占的に領有しており、プライムナイツ評議会と呼ばれる支部によって指揮運営されています。

彼らは何世紀にもわたってアソラ島に住む自然と文明を調和するグリーンネイと呼ばれる生活様式の人々の子孫で、ある程度の文明を維持しています。武術と航海術に長けており、部外者には門戸を開いていません。海賊狩りに積極的で、他国の港では礼儀正しく外交的なことで知られています。

剣、グレイブ、ハルバード等で武装し、フニに騎乗して戦う厳格な伝統は、趣味や戦いとしてファサーム騎士団の生活や文化の重要な部分を占めています。

## ドラグーン海軍

(構成員：120万人)



ドラグーン海軍(マレイ)はオウドゥース王国の代行私設海軍として、その軍国主義的な体質はよく知られています。エデンの大海原で活動する一方、他の王国が知ることのできない重要な宇宙資産を有しています。

彼らは王国滅亡後も惑星メルカバー軌道上にある遠い昔に忘れ去られた自動工場衛星を復元する秘密作戦を遂行しており、将来の紛争に備えた特別な存在と言えます。ボーフォード家以外の者や海軍関係者以外の者には知られていない事実として彼らは密かにテラノヴァのブラックタロンを受け入れ、彼らの作戦と緊密な連携をとっています。彼らはタロンチームがエデンに侵入する前に自動工場衛星を利用した支援をします。

## ドーギム海軍

(構成員：11万2千人)



ドーギム海軍(マレイ)は、アソラ島大陸をファイサム騎士団と共有する小規模な私掠船団です。この組織はファイサム騎士団に取り込まれているという噂があり、事実として機会があれば海賊討伐作戦でファイサム騎士団と共闘するようです。

## ラキム海賊団

(構成員：多数)



ラキム海賊団(フリーフータース)は、海賊行為を公然と行う独立性の高い私掠船団として知られています。彼らの領海に侵入するあらゆる船舶を襲撃することで有名です。隠密作戦に優れ、監視衛星の目すら欺き人知れず忍び寄り証拠を残さず去ってゆく謎の多い存在です。

## フェナウト海賊団

(構成員：62万人)



フェナウト海賊団(ビカルーン)はティアムート主権国のアジャンニ家に忠誠を誓う私掠船団で、交易保護のためにティアムートから補助金を得て活動しています。また、彼らは武闘派宗教の狂信的な集団でもあり、人間離れた獐猛さと勇猛さを武器にして無謀で無慈悲な海賊行為を行うことでも知られています。

## 12番目の私掠船団

(構成員：不明)



エデン人の多くは、12番目の私掠船団は実在せず、キャンプファイヤーとする不気味な話のネタでしかないと考えています。しかし、エデンの統治機構の中にはその存在を探る者がいます。

セイアス帝国は、彼らを追跡して破壊するために、何十隻もの武装船団で遠征しています。セイアス帝国がなぜ積極的に彼らの破壊を求めるのか、そもそもなぜ彼らが存在することにこだわるのかは不明です。



セタ家紋

HEAVY  
GEAR  
BLITZ!

## 軍備について

エデン人はテラノヴァのギアによく似た「ゴーレム」を使用しています。ゴーレムは、人類会議の入植時代の産業機器を改造したもので、ユートピアの「エイブ」とよく似た経緯を持つ兵器です。両者の大きな違いは第1次タンホイザー事件以降、コンスタブルゴーレムが手作業で製造されるようになった点が挙げられます。当初は製造手段が限られていたためでしたが、手造りゴーレムの技法は伝統芸能として定着し、現在でも技術を競い合う職人たちにより受け継がれています。70年ほど前にゴーレムの大量生産が再開された今日では、手作りのコンスタブルは貴重品としての価値もあり、その中には人間国宝に指定されるゴーレム職人もいます。

11年前のエデン降伏後、C E Fは荒廃したエデンの軍隊がほぼ無力であると結論付けました。彼らの装備、生産、メンテナンス能力の多くは、小惑星の衝突と彼らの内紛が合わさり失われました。日和見主義的なエデン貴族達がC E Fのテラノヴァ侵攻を支持し始めると、C E Fはエデン人を単なる採掘労働者や食糧生産従事者だけではなく、戦略的資産の供給地としてより良い武装を施す必要があることに気付きました。

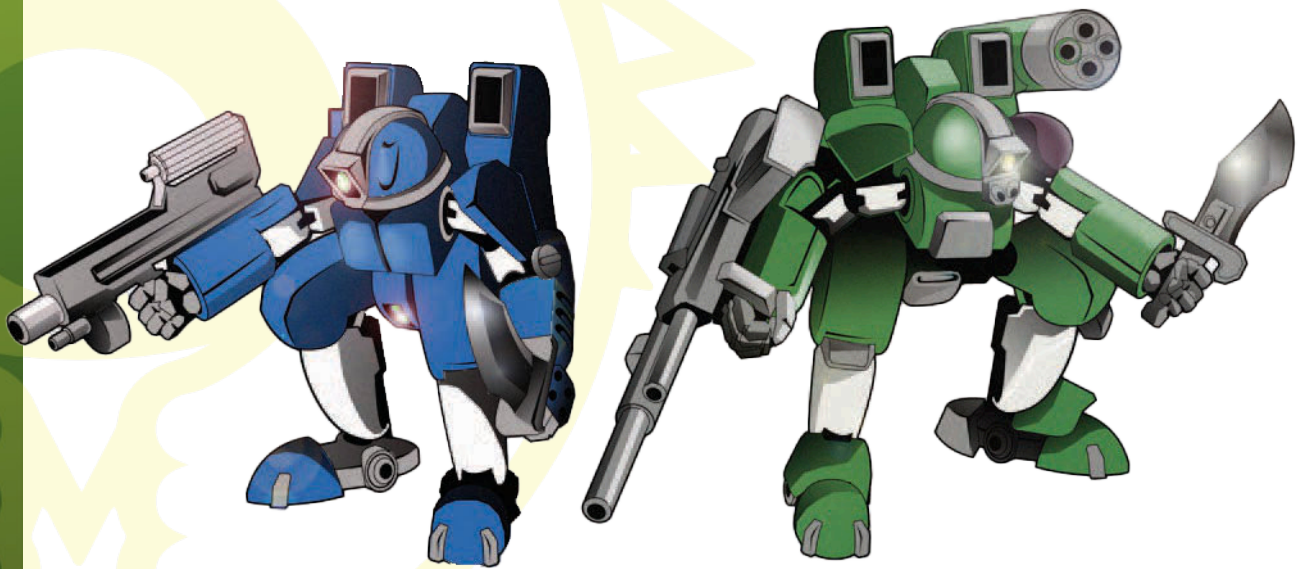
当初C E F司令部は、テラノヴァ侵攻に備えてエデン人の軍事力を強化するため、数千機のユートピアAPEの納入を命じました。これらのAPEは、ユートピア人がアーミーガーを開発した後に余剰となったものでした。ゴーレムとの類似点も多かったため導入はスムーズに行われ、エデン人達に高く評価されました。エデン軍にとってこの祖先を共有する新型機の導入は比較的容易でしたが、エデン人はその文化的背景からこれをゴーレムと呼び続け、APEと呼ぶことを完全に拒否しているようです。彼らの心情的にはユートピアによる「ゴーレム」のアップグレードを不承不承受け入れているに過ぎないという状態のようです。

エデンには現在、レーザー砲や粒子加速砲のような高度な兵器技術がありません。それらの技術は第1次タンホイザー事件以前の時代に失われたままです。

C E F司令部は、テラノヴァ侵攻をするエデン人を支援するため、彼らが使用する戦闘兵器を設計するために必要な初歩的な技術知識を公開しました。C E Fは「手作り」のエデン人の生産性は低く、不十分な性能の兵器が少数生まれるだけだろうと予測し、彼らが準備する新兵器にはあまり期待していませんでした。このため、彼らの生産性を上げるためにエデン人が使用していた過去の工場施設の復興を支援しました。

C E Fの予測を裏切り、復興されたエデン工場は第一次テラノヴァ侵攻の教訓を生かした新型機を大量に生産し始めました。C E Fは自らの認識を改め、これらの新型機の使用に使用された資料の出所を懐疑的に思い、現在は積極的に調査しています。

しかし、秘密裏にエデン人に資料を提供するブラックタロン作員はまだ見つかっていません。



ポーフォード家紋

## エデンサブリスト

エデンモデルリストに掲載されているすべてのモデルは、以下のサブリストのいずれでも使用することができます。また、ユニバーサルモデルリストにあるモデルも同様に選択することができます。

**エデンモデル専用ルール：**(同盟で使用されるエデンモデルにも使用できます。)

▶**ゴーレムズ/ゴーレム兄弟機：**このサブリストで「コンスタブル系」「マンアットアームズ系」「セントール系」「グリフィン系」「ドッペル系」「ウォーロック系」「アニムス系」およびユニバーサルモデルリストの「ドルイド系」を対象とするものをまとめて「ゴーレム兄弟機」と呼称します。

▶**ランサーズ/騎兵隊：**「ゴーレム兄弟機」モデルは「+2TV」で「ランス」を購入できます。モデルがこのアップグレードを受けた場合、「Brawl:2」特性を得るかそのBrawlレーティングを+2できます。ランスはMSG(React, Reach:2)の性能を持っています。

▶**ジョストユーセイ?/馬上槍突撃!?**：「ランス」を装備した「ゴーレム兄弟機」モデルは、槍とジェットパックを利用する特別な格闘攻撃を選択できます。

▶このモデルは「JetPackX」特性を使用した移動で「4以上」の移動を行ってから「メレー/格闘」攻撃をした場合、その攻撃はMSGではなくHSGの攻撃として扱われます。

**エデンフォース専用ルール：**(同盟では使用できないルールです。)

▶**アライ/同盟国(ブラックタロン、CEF、カプリス、エデンから1つを選択)：**のフォースのセカンダリーユニットは選択した勢力のモデルリストを利用できます。(※混成可能です。)

### 【EIF(エデナイトインベションフォース)/エデン侵攻軍】

エデナイト侵攻軍は、封建的な家柄、民兵、私兵の混成部隊で、セアス帝国の貴族が最終的な指導権を握っている。他国の貴族を生存率の低い任務に就かせるなど、その戦略動機は疑わしく現場での混乱も多い。EIFの戦術や戦略は誰にも予測不能なのだ。

▶**ベテランリーダー/経験豊富な指揮官：**「コマンドモデル」は、ベテランユニットの制限の影響を受けずに「+2TV」で「Vet」特性を購入できます。

▶**インプロヴィーン/即席軍：**このフォースはENHまたはAEFから1つのアップグレードオプションを選択します。

▶**エキスパートマークスマン/選抜射手：**「RF(ライフル)」を装備する「ゴーレム兄弟機」モデルは、それぞれ「+1TV」で「GUスキル」を「-1TN」できます。(※1段階良くなる。)

▶**エクティ/分前：**このフォースは作戦目的の選択時に、SKロール持たないCGでも【キャプチャー/目標を制圧せよ】作戦目的を選択できます。(※重複してとれるわけではない。)

### 【ENH(エデナイトノブハウス)/エデン貴種家族会】

「無事の民を守り、汝の主君を庇い、汝の祖先を敬え。」-シヴァレイ規範書 第1章4節-  
CEFの侵攻は成功したが、いくつかの貴族の手によって予想外の損害を被った。ファサイム騎士団は真に敗北したわけではなくエデン人のために屈服したに過ぎない。

▶**チャンピオンズ/筆頭騎士達：**このフォースは「1CGつ」につき「デュエリスト」1名を利用できます。このフォースのデュエリストは<インディペンデントオペレーター/単独行動>のルールを利用できません。

▶**イシャラ/神の従者：**「ゴーレム兄弟機」モデルは「+1TV」で「ハルバード」を購入できます。モデルがこのアップグレードを受けた場合、「Brawl:1」特性を得るかそのBrawlレーティングを+1できます。ハルバードはMVB(React, Reach:1)の性能を持っています。

▶**ウェルサポート/十分な支援：**各CGにつき「1モデル」は、ベテランではなくても任意のベテランアップグレードを「1つ」購入できます。

▶**アサクション/示威：**このフォースは作戦目的の選択時に、GPロール持たないCGでも【フラッグ/旗を掲げよ】作戦目的を選択できます。(※重複してとれるわけではない。)

### 【AEF(アドホックエデナイトフォース)/即席のエデン軍】

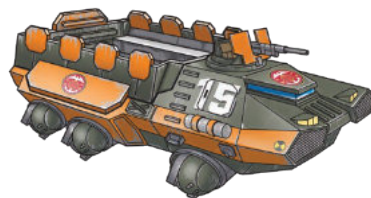
即席のエデン軍は、エデンの様々な民兵や私掠船の軍事部隊の総称だ。海賊団や対海賊用の私掠船団、大都市で徴集された民兵団など、これらの部隊は個々に大きく異なる。CEF軍に対するレジスタンス活動への参加が疑われるものも少なからず存在する。

▶**インプロヴィーン/即席軍：**このフォースはEIFまたはENHから1つのアップグレードオプションを選択します。

▶**セルフメイド/手工業品：**「ゴーレム兄弟機」モデルのモデルが「Vet」特性を得ている場合、デュエリストでなくても、【デュエリストメレーアップグレード/決闘者用格闘武器】【デュアルメレーウエポン/二刀流】【シールド/防盾追加】のデュエリストアップグレードを購入できます。

▶**ウォーターボーン/海人：**ユニバーサルモデルリストの「インファントリー系」モデルが「Frogmen」アップグレードを得ると「GU3+」になります。

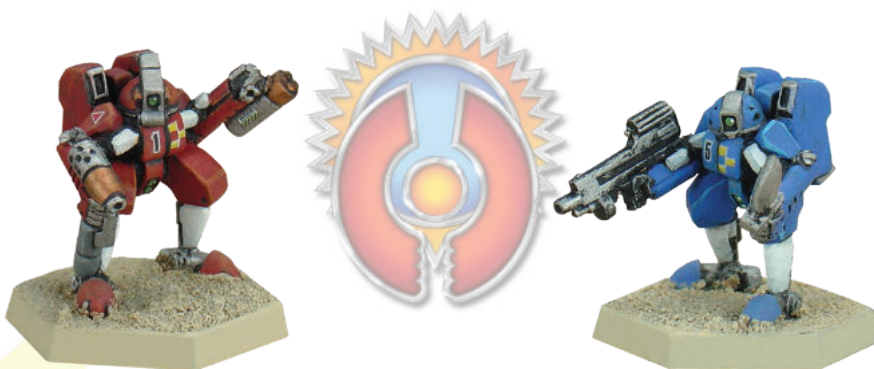
▶**フリーブレード/雑兵：**このフォースのコマドモデル、ベテランモデル、デュエリストではない「コンスタブル系」と「マンアットアームズ系」モデルは「Conscript」特性を得ることでコストが「1TV安く」なります。



## コンスタブル系 Constable

Manufacturer: Various  
Unit Type: Combat Golem  
Height: 3.4 meters / 11.2 ft  
Weight: 800 kg / 1,764 lb

本機は70年ほど前に量産が再開されるまでは職人の手で作られていた。近年ユートピアとエデンの技術者がAPEとゴーレムスーツの設計を共有した。その結果、両者はほぼ同じものになったが、そうであるにもかかわらず、エデン技術者たちは自分たちの設計の方があらゆる面で優れていると主張している。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Constable	6	GP+, SK, FS	W:7	5	3/3	1	4+	4+	5+	LSMG/LAPGL, LRP, LVB	LHG	Hands, Jetpack:8 (Aux)	Gear	1"
Ignus Constable	6	GP, SK, FS	W:7	5	3/3	1	4+	4+	5+	MFL, LRP, LVB	LHG	Hands, Jetpack:8 (Aux)	Gear	1"
Grenatum Constable	7	GP, SK, FS	W:7	5	3/3	1	4+	4+	5+	LGL, LRP, LVB	LHG	Hands, Jetpack:8 (Aux)	Gear	1"
Dominus Constable	6	GP, SK, FS	W:7	5	3/3	1	4+	4+	4+	LSMG/LAPGL, LVB	LHG	Comms, Hands, Jetpack:8 (Aux)	Gear	1"
Wizard Upgrade	+1	-	-	-	-	-	-	-	4+	-	-	+ECM (Aux), +ECCM (Aux)	-	-
Utopian Special Operations Upgrade	+1	+SO	-	-	-	-	-	-	-	-	-	+Airdrop, +Stealth (Aux)	-	-

## マンアットアームズ系 Man at Arms

Manufacturer: Various  
Unit Type: Assault Golem  
Height: 3.9 meters / 12.8 ft  
Weight: 2,100 kg / 4,630 lb

本機は“エデンのゴーレムを改造した”ユートピア産の新兵器だ。重装甲目標を攻撃できるように火力と装甲が追加された。走行速度はこのサイズのマシンとしては平均的だが、高性能のジェットパックにより高速で飛び回り、障害物も容易に飛び越えることができる。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Man at Arms	8	GP+, SK, FS	W:6	6	4/2	1	4+	4+	6+	MRF/LAPGL, LVB	MRP, LHG	Hands, Jetpack:8 (Aux)	Gear	1"
Spatha Arms	8	GP, SK, FS	W:6	6	4/2	1	4+	4+	6+	MSMG/LAPGL, LVB	MRP, LHG	Hands, Jetpack:8 (Aux)	Gear	1"
Grenatum Arms	8	GP, SK, FS	W:6	6	4/2	1	4+	4+	6+	LGL, LVB	MRP, LHG	Hands, Jetpack:8 (Aux)	Gear	1"
Ignus Arms	8	GP, SK, FS	W:6	6	4/2	1	4+	4+	6+	MFL, LVB	MRP, LHG	Hands, Jetpack:8 (Aux)	Gear	1"
Ger Arms	8	GP, SK, FS	W:6	6	4/2	1	4+	4+	6+	MBZ, LVB	MRP, LHG	Hands, Jetpack:8 (Aux)	Gear	1"
Utopia Special Operations Upgrade	+1	+SO	-	-	-	-	-	-	-	-	-	+Airdrop, +Stealth (Aux)	-	-

## セントール系 Centaur

Manufacturer: Lionheart Heavy Industries  
Unit Type: Cavalry Golem  
Height: 4.3 meters / 14.1 ft  
Weight: 7,230 kg / 15,939 lb

本機のホバーシステムは、エデンの大海原を横断するのに適している。高速の騎兵マシンとしても優れており、貴族たちはこれに熱中している。貴族たちは定期的に馬上槍試合のトーナメントを開催し大衆を楽しませている。この脚部を廃した設計のゴーレムは比較的安価なためほぼすべての催し物で使用される。

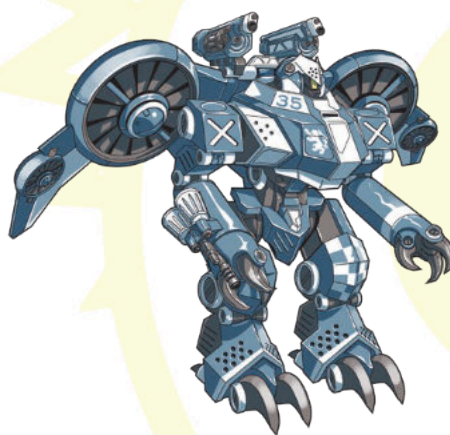


Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Spatha Centaur	8	GP, SK, FS	H:8	6	3/3	1	4+	4+	6+	MAC, LVB (Reach:1)	LGL	Hands, Brawl:1, Jetpack:6 (Aux)	Gear	1.5"
Xiphos Centaur	8	GP, SK, FS	H:8	6	3/3	1	4+	4+	6+	MFC, LVB (Reach:1)	LGL	Hands, Brawl:1, Jetpack:6 (Aux)	Gear	1.5"
Lucius Centaur	8	GP, SK, FS	H:8	6	3/3	1	4+	4+	6+	MRF, LVB (Reach:1)	LGL	Hands, Brawl:1, Jetpack:6 (Aux)	Gear	1.5"
Ger Centaur	8	GP, SK, FS	H:8	6	3/3	1	4+	4+	6+	MBZ, LVB (Reach:1)	LGL	Hands, Brawl:1, Jetpack:6 (Aux)	Gear	1.5"
Dominus Upgrade	+1	-	-	-	-	-	-	-	5+	-	-	+Comms	-	-

## グリフィン系 Griffin

Manufacturer: Quedd Merchants  
Unit Type: Aerial Strike Golem  
Height: 4.6 meters / 15.1 ft  
Weight: 7,500 kg / 16,535 lb

本機はクィード商船団によってエデンの私掠船団での使用を念頭に置いて開発された。自船から敵船への乗船攻撃を念頭に置いて設計されており、ジェットパックに依存する他のゴーレムと比べて長い航続距離を持つ。その堂々たる風貌と、常識はずれの近接武器は多くの貴族の目にはむしろ不愉快に映るようだ。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Spatha Griffin	12	SK+, FS	W/H:10	7	3/3	1	4+	3+	6+	MAC (AA), MVB	LGL (Link)	Hands, Agile, Airdrop, VTOL, Brawl:1	Gear	1.5"
Griffin Wizard	15	SK, FS	W/H:10	7	3/3	1	4+	3+	4+	MAC (AA), MVB	-	Hands, Agile, Airdrop, VTOL, Brawl:1, ECM (Aux), ECCM (Aux), Comms, SatUp, Sensors:24 (Aux)	Gear	1.5"



## ドッペル系 Doppel

Manufacturer: Lionheart Heavy Industries  
Unit Type: Strike Golem  
Height: 4.6 meters / 15.1 ft  
Weight: 6,520 kg / 14,374 lb

本機はは次世代ゴーレムとして開発され、これまでのところ、次世代機にふさわしい能力があることが証明されている。エデン人が争いを解決するために用いる、名誉を重んじる儀式的な戦闘に適しており、エデンの封建的遺産に近い存在だ。他のゴーレムが隊列を組んで戦うのに対し、ドッペルは通常1対1の決闘に使われる。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Grenatum Doppel	12	SK+,FS	W:7	7	3/3	1	3+	3+	5+	MRC, MVB (Reach:1)	MGL	Hands, Airdrop, Brawl:1, Shield, Jetpack:8 (Aux)	Gear	1.5"
Saker Doppel	11	SK, FS	W:7	7	3/3	1	3+	3+	5+	MRC, MVB (Reach:1)	MRP	Hands, Airdrop, Brawl:1, Shield, Jetpack:8 (Aux)	Gear	1.5"
Tacticus Doppel	12	SK, FS	W:7	7	3/3	1	3+	3+	5+	MRC, MVB (Reach:1)	LATM	Hands, Airdrop, Brawl:1, Shield, Jetpack:8 (Aux)	Gear	1.5"
Halberd Upgrade	+1	-	-	-	-	-	-	-	-	-MVB (Reach:1), +HVB (Reach:2)	-	-Brawl:1, +Brawl:2	-	-
Hydor Upgrade	-1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-Jetpack:8 (Aux), +Sub	-	-
Dominus Upgrade	+1	-	-	-	-	-	-	-	4+	-	-	+Comms (Aux), +ECCM (Aux)	-	-

## ウォーロック系 Warlock

Manufacturer: Excalibur Inc.  
Unit Type: Electronic Warfare Golem  
Height: 4.3 meters / 14.1 ft  
Weight: 5,760 kg / 12,699 lb

本機はエクスカリバー社の誇る最新鋭機だ。他のゴーレムにはない電子戦能力を持つ。電子的な防衛手段に優れたアデプト型、電子攻撃に優れたヴォイド型、偵察に特化したシーア型が用意されている。CEFは「消耗品」として使える電子戦機としてこれらのゴーレムの購入を検討したことがあるようだ。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Warlock Adept	8	RC, FS	W:6	6	3/3	1	4+	3+	4+	LSMG/LAPGL, LCW (Reach:1, Haywire)	LHG	Hands, Airdrop, Jetpack:8 (Aux), Comms, ECM+, Sensors:24	Gear	1.5"
Warlock Void	8	RC, FS	W:6	6	3/3	1	4+	3+	4+	LSMG/LAPGL, LCW (Reach:1, Haywire)	LHG	Hands, Airdrop, Jetpack:8 (Aux), Comms, ECM, ECCM, Sensors:36	Gear	1.5"
Warlock Seer	8	RC, FS	W:6	6	3/3	1	4+	3+	4+	LRF, LCW (Reach:1, Haywire)	-	Hands, Airdrop, Jetpack:8 (Aux), Comms, TD, Sensors:36	Gear	1.5"
Hydor Upgrade	-1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-Jetpack:8 (Aux), +Sub	-	-

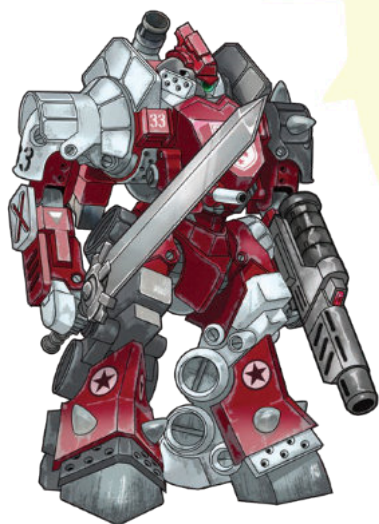
## アニメス系 Animus

Manufacturer: Lionheart Heavy Industries  
 Unit Type: Fire Support Golem  
 Height: 5.0 meters / 16.4 ft  
 Weight: 9,370 kg / 20,657 lb

本機はエデンが取り組んだ初の重量級ゴーレムだ。この計画はCEFの支援を全面的受けており、誘導式迫撃砲はCEF装備がそのまま流用された。しかし、本機で採用されている設計には選択される武装や胴体搭載型機関銃など、テラノヴァ製火力支援ギアと一致する特徴が散見されておりCEFの司令部を悩ませている。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Spatha Animus	15	SK,FS	W:6	8	4/2	1	4+	4+	6+	HAC, HVB (Reach:1)	MGM, HMG	Hands, React+, Brawl:1, Jetpack:6 (Aux)	Gear	2"
Ger Animus	15	SK,FS	W:6	8	4/2	1	4+	4+	6+	HBZ, HVB (Reach:1)	MGM, HMG	Hands, React+, Brawl:1, Jetpack:6 (Aux)	Gear	2"
Xiphos Animus	14	SK,FS	W:6	8	4/2	1	4+	4+	6+	HFC, HVB (Reach:1)	MGM, HMG	Hands, React+, Brawl:1, Jetpack:6 (Aux)	Gear	2"
Nox Animus	16	SK,FS	W:6	8	4/2	1	4+	4+	6+	HAC (Link), HVB (Reach:1)	MGM, HMG	Hands, React+, Brawl:1, Jetpack:6 (Aux)	Gear	2"
Dominus Upgrade	+1	-	-	-	-	-	-	-	5+	-	-	+Comms	-	-



ドゥミナスアップグレード

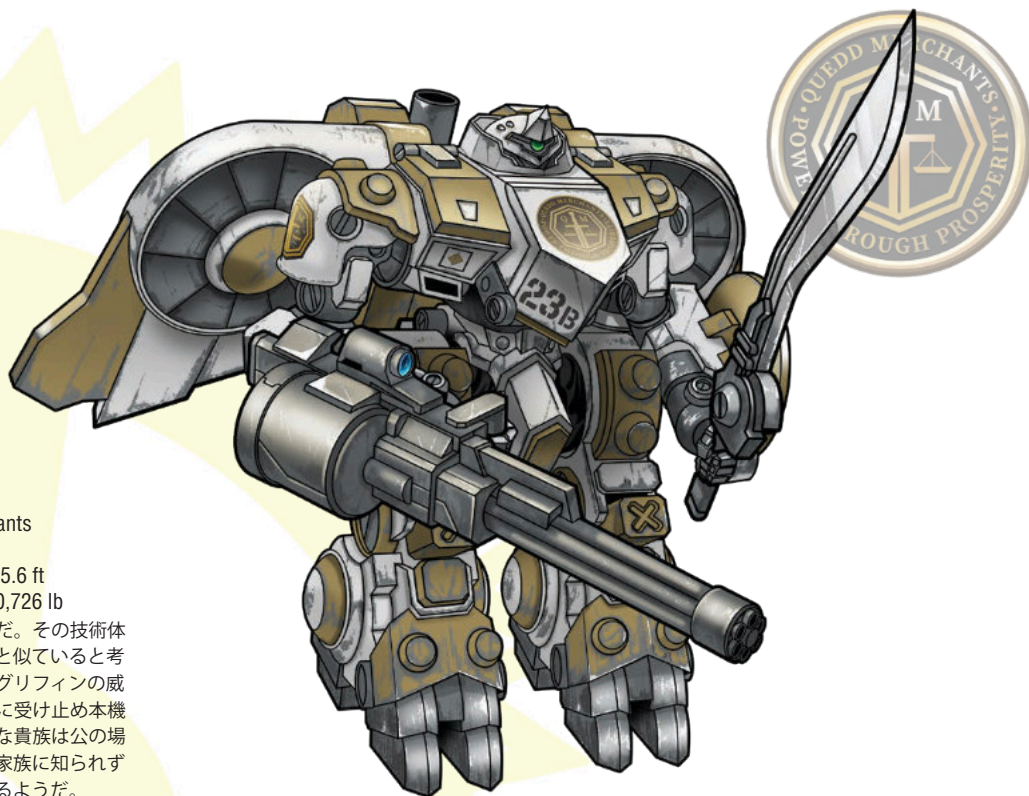


ノックス型

## ガーゴイル系 Gargoyle

Manufacturer: Quedd Merchants  
 Unit Type: Gargoyle  
 Height: 7.8 meters / 25.6 ft  
 Weight: 27,545 kg / 60,726 lb

本機はゴーレムとは異なる兵器だ。その技術体系はテラノヴァ製のストライダーと似ていると考えられている。クィード商船団はグリフィンの威圧感が足りないという批判を真摯に受け止め本機を作成した。その結果、まっとうな貴族は公の場で本機を嘲笑する一方で、友人や家族に知られずに購入する方法を密かに考えているようだ。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Lyddite Gargoyle	22	FS	W/H:8	9	5/3	2	4+	5+	6+	HRC (Apex, AA), HVB (Apex, Reach:1)	HFM, MRP (Link, AA)	Hands, VTOL, Shield, Brawl:1	Strider	2.5"
Melinite Gargoyle	22	FS	W/H:8	9	5/3	2	4+	5+	6+	MFG, HVB (Apex, Reach:1)	HFM, MRP (Link, AA)	Hands, VTOL, Shield, Brawl:1	Strider	2.5"
Lucius Gargoyle	23	FS	W/H:8	9	5/3	2	4+	5+	6+	MTG, HVB (Apex, Reach:1)	HFM, MRP (Link, AA)	Hands, VTOL, Shield, Brawl:1	Strider	2.5"
Saker Upgrade	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-HFM, +HGM	-	-	-

## サーペンティア系 Serpentina

Manufacturer: Victory Enterprises  
 Unit Type: Medium Hover Tank  
 Height: 3.6 meters / 11.8 ft  
 Weight: 46,880 kg / 103,353

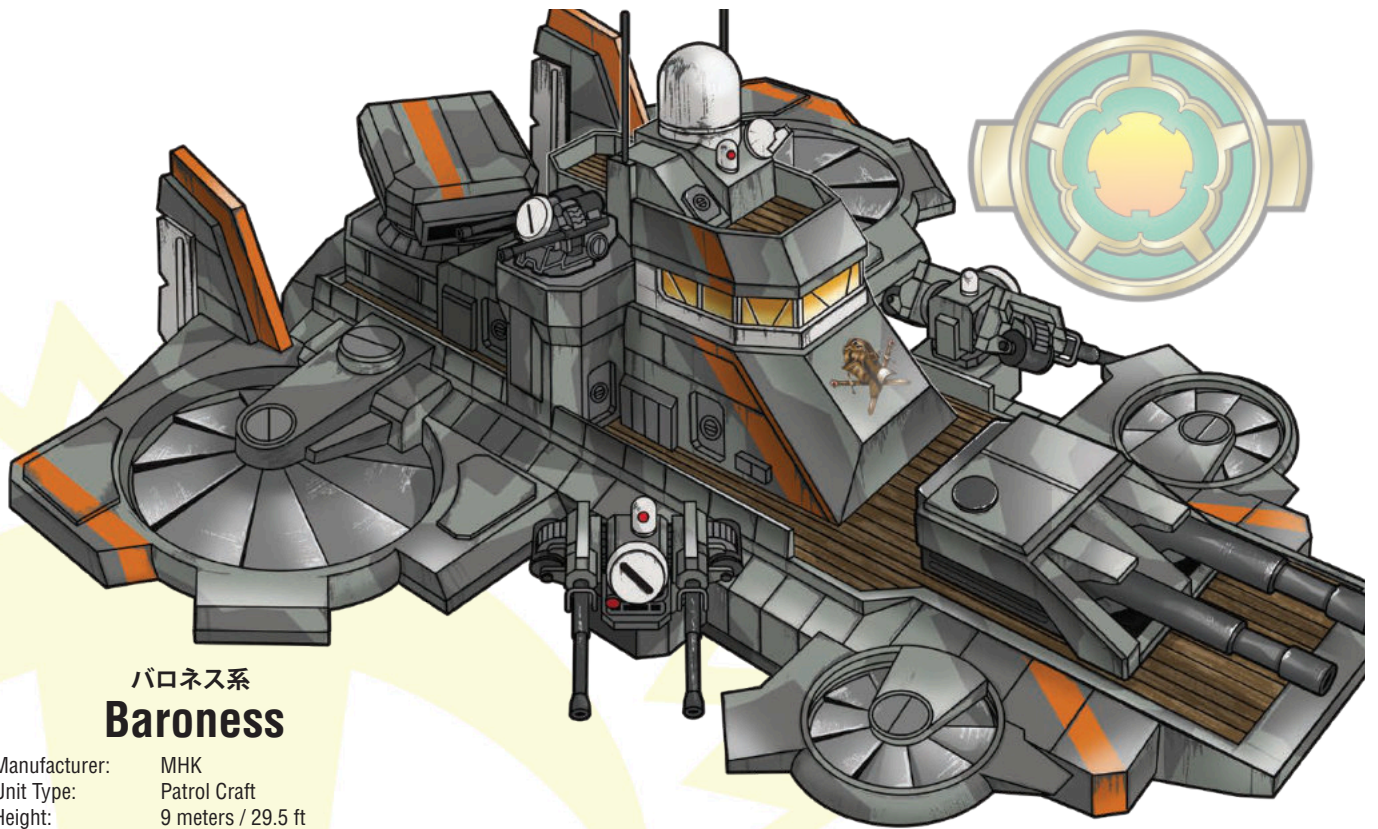
CEF司令部はサーペンティア ホバータンクを自分たちのホバータンクの劣後版と考えている。しかし、エデンに駐留するCEFに対して一撃離脱戦法を続ける反乱分子からの損害は時間と共に増大傾向にある。反乱分子がどうやってこの最新兵器を入手しているのかは不明だが、MHT-68や72と対決することになるのは時間の問題だろう。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Serpentina	25	FS	H:7	10	4/4	2	4+	5+	6+	HMG (T, Auto)	MTG (T), MATM (T)	Airdrop, Jump Jets:2	Vehicle	2"
Melinite Serpentina	24	FS	H:7	10	4/4	2	4+	5+	6+	HMG (T, Auto)	MAG (T), MATM (T)	Airdrop, Jump Jets:2	Vehicle	2"
Lyddite Upgrade	-1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-MATM (T), +LAM (T)	-	-	-
Dominus Upgrade	+1	-	-	-	-	-	-	-	5+	-	-	+Comms, +ECCM (Aux)	-	-



リダイトアップグレードされたメリナイト型サーペンティア



パロネス系  
**Baroness**

Manufacturer: MHK  
 Unit Type: Patrol Craft  
 Height: 9 meters / 29.5 ft  
 Weight: 200,000 kg / 440,925 lb

パロネス哨戒艇はエデンの香港地周辺の沿岸海域をパトロールしている姿がよく見られる。船として水上で活動することも、VTOLとして空中飛行することも可能で、対海賊作戦や長距離哨戒にも使用される。任務がないときは水上に着水して栈橋に係留される。

Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Baroness	80	FS	H:5	11	8/8	6	4+	6+	4+	HAC (R, Link, AA), HAC (L, Link, AA), LAC (R, Link, AA), LAC (L, Link, AA)	HTG (Link), HAR (T), HAM	VTOL, Stable, Lumbering, Comms, SatUp, ECCM, ECM+, Sensors:36, Transport: 2 Squads	Vehicle	3"



## フニライダー系 Huni Riders

Manufacturer: N/A  
Unit Type: Cavalry  
Height: 3 meters / 9.8 ft  
Weight: 400 kg / 882 lb

フニは、エデンの生物科学によって生まれた水陸両用の獣弓類(恐竜時代の哺乳類型爬虫類)だ。騎手は水中で最大32時間の酸素供給が可能な高度な水陸両用バックを装備している。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Huni Courser	3	GP+, RC	1:7	2	2/1	1	4+	3+	6+	LIW, LIGL, LICW	MICW (AP:2)	Agile, Sub	Cavalry	1"
Huni Anti-Tank	4	GP, RC	1:7	2	2/1	1	4+	3+	6+	LIW, LICW	LAVM	Agile, Sub	Cavalry	1"
Huni Recon	3	GP, RC	1:7	2	2/1	1	4+	3+	4+	LIW, LICW	-	Agile, Sub, TD	Cavalry	1"
Huni Dominus	3	GP, RC	1:7	2	2/1	1	4+	3+	4+	LIW, LICW	-	Agile, Sub, Comms	Cavalry	1"
Team Upgrade*	+1	-	-	-	3/3	-	-	-	-	-	-	-	-	-

\*1インチヘックスベースに1モデルのフィギュアを配置します。チームアップグレードは40mm円形ベースに3モデルになります。

## アグニヘリオンライダー系 Agni Hellion Rider

Manufacturer: N/A  
Unit Type: Aerial Cavalry  
Height: 4 meters / 13.1 ft  
Weight: 4,000 kg / 8,819 lb

当初アグニは生物化学で生まれたに小型の家畜だった。しかし、エデンの動植物の多くがそうであるように、遺伝子管理がなされないまま数世紀が過ぎるうちに異常な進化を遂げたようだ。現在ではグリーネイと呼ばれる人々が頻繁に浮遊諸島で野生のアグニを捕縛し、調教して市場に売り出しているが、これは非常に危険な仕事として知られている。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Agni Hellion	5	SK+, FS	H:8	6	3/3	1	4+	4+	6+	LIW, MFL (Auto), HICW	MICW (AP:1)	VTOL	Cavalry	1.5"
Agni Hellion Anti-Tank	6	SK, FS	H:8	6	3/3	1	4+	4+	6+	LIW, MFL (Auto), HICW	LAVM	VTOL	Cavalry	1.5"
Agni Hellion Air Defense	5	SK, FS	H:8	6	3/3	1	4+	4+	6+	LIW, MIS (AA), MFL (Auto), HICW	-	VTOL	Cavalry	1.5"

\*40mm円形ベースに1モデルのフィギュアを配置します。

## ユニバーサルモデルリスト

このセクションのモデルは、複数の派閥で使用可能です。

▶モデルが特定の派閥に限定されている場合は、プロフィールの下にその詳細が記載されています。

### シャルジェ系 Chargeur

Manufacturer: Neil Motorworks  
Unit Type: Engineering Gear  
Height: 4.7 meters / 15.4 ft  
Weight: 6,340 kg / 13,977 lb

ランジェのシャシーを持つシャルジェは民間と平和維持活動の両方で活躍している。民間では主に運搬や一般建設業で使用される。一方、ニューコールマーシャルサービスでは、盗賊討伐作戦に使用されている。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Chargeur	6	GP+, SK, FS	W/G:6	5	3/3	1	5+	4+	6+	LAC, MCW (Brawl:1, Demo:4)	-	Hands, Brawl:1, Repair	Gear	1.5"
Chainsword Swap	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-MCW (Brawl:1, Demo:4), +LCW (Brawl:1, Reach:1)	-	-	-	-
Claw Swap	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-MCW (Brawl:1, Demo:4), +MVB	-	-	-	-

▶テラノヴァ派閥（ノース、サウス、ピースリバー、ニューコール、リーグレス、ブラックタロン）が利用できます。

### サブール系 Sapeur

Manufacturer: Neil Motorworks  
Unit Type: Engineering Gear  
Height: 5.2 meters / 17.1 ft  
Weight: 9,050 kg / 19,952 lb

本機はシュヴァリエをベースにした工業用ギアだ。拡大を続けるニューコールの都市国家やその周辺で見かけられる。工兵部隊に配属されることが多く、シャルジェ4機に対してサブール1機の割合で土砂運搬車や回収車として使用される。



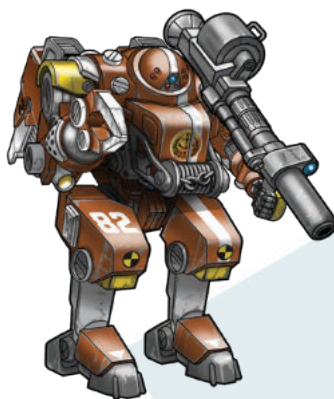
Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Sapeur	10	GP+, SK, FS	W/G:6	7	4/2	1	5+	4+	6+	HAC, MCW (Brawl:1, Reach:1)	HIM	Hands, Brawl:1, Repair, Shield	Gear	2"
Demolisher Hands Swap	-1	-	-	-	-	-	-	-	-	-HAC, +MCW (Link, Demo:4)	-	-Brawl:1, +Brawl:2	-	-
Hammer Swap	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-MCW (Brawl:1, Reach:1), +MCW (Reach:1, Demo:4)	-	-	-	-

▶テラノヴァ派閥（ノース、サウス、ピースリバー、ニューコール、リーグレス、ブラックタロン）が利用できます。

## ドルイド系 Druid

Manufacturer: Excalibur Inc  
Unit Type: Engineering Golem  
Height: 4.3 meters / 14.1 ft  
Weight: 6,005 kg / 13,239 lb

本機はエデンの大海原でメタンハイドレートを採掘するための潜水ゴーレムとして誕生した。その後、多くのアップグレードが施されてその原型をとどめなくなった。CEFが直接利用できる数少ない戦闘工兵資産なため、彼らは量産を強力に支援し、自軍でも使用している。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Druid	8	GP+, SK, FS	W:6	6	3/3	1	4+	3+	6+	HP, MCW (Demo:4)	LSE, LCW (Fire:2)	Hands, Repair, Jetpack:8 (Aux), Brawl:1	Gear	1.5"
Ger Druid	8	GP, SK, FS	W:6	6	3/3	1	4+	3+	6+	MBZ, MCW (Demo:4)	LSE, LCW (Fire:2)	Hands, Repair, Jetpack:8 (Aux), Brawl:1	Gear	1.5"
Ignus Druid	7	GP, SK, FS	W:6	6	3/3	1	4+	3+	6+	MFL, MCW (Demo:4)	LSE, LCW (Fire:2)	Hands, Repair, Jetpack:8 (Aux), Brawl:1	Gear	1.5"
Yeoman Druid	7	GP, SK, FS	W:6	6	3/3	1	4+	3+	6+	LRP, MCW (Demo:4)	LSE, LCW (Fire:2)	Hands, Repair, Jetpack:8 (Aux), Brawl:1	Gear	1.5"
Hydor Upgrade	-1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-Jetpack:8 (Aux), +Sub	-	-

→CEF派閥（CEF、カプリス、ユートピア、エデン）が利用できます。

## ヴァランス系 Valence

Manufacturer: Paxton  
Unit Type: Engineering Gear  
Height: 4.4 meters / 14.4  
Weight: 6,235 kg / 13,746 lb

ピースリバーの工兵部隊は、主に3種類の工業用ギアを使用するが、その中でも最も重要なものがヴァランスだ。戦闘車両としては目立たないが、本機は安価で数がそろえるという強い利点がある。ヴァランスは、長時間作業で最も快適な乗り物の一つとして知られておりテラノヴァの各地で人気が高い。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Valence	5	GP+, SK, FS	W:6	5	3/3	1	5+	4+	6+	LAC, MCW (Reach:1, Demo:4)	LHG, LSE, LAPGL	Hands, Brawl:1, Repair, Vuln:F	Gear	1.5"
Demolisher Valence	5	GP, SK, FS	W:6	5	3/3	1	5+	4+	6+	MSC, MCW (Reach:1, Demo:4)	LHG, LSE, LAPGL	Hands, Brawl:1, Repair, Vuln:F	Gear	1.5"
Sweeper Valence	5	GP, SK, FS	W:6	5	3/3	1	5+	4+	6+	MFC, MCW (Reach:1, Demo:4)	LHG, LSE, LAPGL	Hands, Brawl:1, Repair, Vuln:F	Gear	1.5"
Foreman Valence	6	GP, SK, FS	W:6	5	3/3	1	5+	4+	5+	LAC, MCW (Reach:1, Demo:4)	LHG, LSE, LAPGL	Hands, Brawl:1, Repair, Vuln:F, Comms	Gear	1.5"
Mauler Fist or Saw Blade Swap	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-MCW (Reach:1, Demo:4), +MCW (Brawl:1, Demo:4)	-	-	-	-
Claw Swap	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-MCW (Reach:1, Demo:4), +MVB	-	-	-	-

→テラノヴァ派閥（ノース、サウス、ピースリバー、ニューコール、リーグレス、ブラックタロン）が利用できます。



## ブリックレイヤー系 Bricklayer

Manufacturer: Northco  
Unit Type: Engineering Gear  
Height: 4.7 meters / 15.4 ft  
Weight: 6,246 kg / 13,770 lb

本機は人気の高いハンターシャシーをベースにした工兵用ギアだ。頭部センサーパーツは廃され、視界の良いロールバー式キャノピーに置換されている。操縦士はハンターよりも少し高い位置に座り、頑丈なスチール製ロールケージによってのみ保護される。本機は、必要に応じて 戦闘工兵部隊のライトトルーパーギアとしても使用される。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Bricklayer	5	GP+, SK, FS	W/G:6	5	3/3	1	5+	4+	6+	LAC, MCW (Reach:1, Demo:4)	LHG, LSE	Hands, Repair, Brawl:1, Vuln:F	Gear	1.5"
Bricklayer UC	5	GP+, SK, FS	W/G:6	5	3/3	1	5+	4+	6+	MFC, MCW (Reach:1, Demo:4)	LHG, LSE	Hands, Repair, Brawl:1, Vuln:F	Gear	1.5"
Assault Bricklayer	6	GP, SK, FS	W/G:6	5	3/3	1	5+	4+	6+	MSC, MCW (Reach:1, Demo:4)	LHG, LSE	Hands, Repair, Brawl:1, Vuln:F	Gear	1.5"
Saw Blade Swap	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-MCW (Reach:1, Demo:4), +MCW (Brawl:1, Demo:4)	-	-	-	-
Vibrosword Swap	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-MCW (Reach:1, Demo:4), +MVB (Reach:1)	-	-	-	-

→テラノヴァ派閥（ノース、サウス、ピースリバー、ニューコール、リーグレス、ブラックタロン）が利用できます。

## エンジニアリンググリズリー系 Engineering Grizzly

Manufacturer: Northco  
Unit Type: Engineering Gear  
Height: 5.1 meters / 16.7 ft  
Weight: 8,940 kg / 19,709 lb

エンジニアリンググリズリーは、火力支援ギアであるグリズリーの基本シャシーをベースにした戦闘工兵ギアだ。エンジニアリンググリズリーの作業アームはセミモジュラー方式を採用しており、数時間程度の簡単な作業で別の作業アームと交換できる。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Engineering Grizzly	9	GP+, SK, FS	W/G:6	7	3/3	1	5+	4+	6+	HAC, LVB	HIM, MHG, MSE	Hands, Brawl:1, Repair, Vuln:F	Gear	2"
Destroyer Upgrade*	-1	-	-	-	-	-	-	-	-	-HAC, +MBZ	-	-	-	-
Demolisher Hands Swap*	-1	-	-	-	-	-	-	-	-	-HAC, +MCW (Link, Demo:4)	-	-Brawl:1, +Brawl:2	-	-
Heavy Chainsword Swap	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-LVB, +MCW (Brawl:1, Reach:1)	-	-	-	-

\*2つのアップグレードのうち、どちらか1つだけを選択できます。

→テラノヴァ派閥（ノース、サウス、ピースリバー、ニューコール、リーグレス、ブラックタロン）が利用できます。

## ストーンメイソン系 Stonemason

Manufacturer: Territorial Arms  
Unit Type: Engineering Gear  
Height: 4.3 meters / 14.1 ft  
Weight: 7,160 kg / 15,785 lb

ストーンメイソンはイエーガー系フレームを使用しているが、エンジニアとしての能力を向上させるためにかなりの修正が加えられている。ギアの背面にあるツールアームには、シンプルな把持用の爪が装備されており、近接戦闘でも大きな効果を発揮する。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Stonemason	5	GP+, SK, FS	W/G:6	5	3/3	1	5+	4+	6+	LAC, MCW (Reach:1, Demo:4)	LHG, LSE	Hands, Brawl:1, Repair, Vuln:F	Gear	1.5"
Stonemason Riotmaster	5	GP+, SK, FS	W/G:6	5	3/3	1	5+	4+	6+	MFC, MCW (Reach:1, Demo:4)	LHG, LSE	Hands, Brawl:1, Repair, Vuln:F	Gear	1.5"
Mauler Fist Swap	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-MCW (Reach:1, Demo:4), +MCW (Brawl:1, Demo:4)	-	-	-	-
Chainsword Swap	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-MCW (Reach:1, Demo:4), +LCW (Brawl:1, Reach:1)	-	-	-	-

→テラノヴァ派閥（ノース、サウス、ピースリバー、ニューコール、リーグレス、ブラックタロン）が利用できます。

## エンジニアリングコブラ系 Engineering Cobra

Manufacturer: Territorial Arms  
Unit Type: Engineering Gear  
Height: 5.0 meters / 16.4 ft  
Weight: 8,760 kg / 19,313 lb

エンジニアリングコブラは、軍のエンジニアリングメンテナンス部隊としてその価値を証明している。大型でパワフルなフレームは、重量物の取り扱いを容易にする。敵のギアが接近してきた場合でもこのギアを使って乱戦に持ち込むことで撃退もできる。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Engineering Cobra	9	GP+, SK, FS	W/G:6	7	3/3	1	5+	4+	6+	HAC, LVB	HIM, MHG, MSE	Hands, Brawl:1, Repair, Vuln:F	Gear	2"
Strike Upgrade*	-1	-	-	-	-	-	-	-	-	-HAC, +MBZ	-	-	-	-
Demolisher Hands Swap*	-1	-	-	-	-	-	-	-	-	-HAC, +MCW (Link, Demo:4)	-	-Brawl:1, +Brawl:2	-	-
Heavy Chainsword Swap	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-LVB, +MCW (Brawl:1, Reach:1)	-	-	-	-

\* 2つのアップグレードのうち、どちらか1つだけを選択できます。

→テラノヴァ派閥（ノース、サウス、ピースリバー、ニューコール、リーグレス、ブラックタロン）が利用できます。



## バッドランドパイソン系 Badlands Python

Manufacturer: Mandeers Heavy Industries  
 Unit Type: Fire Support Gear  
 Height: 4.8 meters / 15.8 ft  
 Weight: 8,345 kg / 18,398 lb

本機は南域最大の闇流出品だ。パイソンからコブラへの装備転換が行われた時、その多くが行方不明になった。火器管制が簡略化された「バッドランド」仕様のパイソンは今でも強力なギアの1つであり、盗賊団が商隊や輜重隊を襲撃する際によく使用される。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Badlands Python	13	GP, SK, FS	W/G:6	8	3/3	1	4+	4+	6+	HAC, LVB	MRP, MFM	Hands, React+	Gear	2"

→テラノヴァ派閥（ノース、サウス、ピースリバー、ニュコール、リーグレス、ブラックタロン）が利用できます。

## バーナビートランスポート系 Barnaby Transport

Manufacturer: Various  
 Unit Type: Transport  
 Height: 9.7 meters / 31.8 ft  
 Weight: 51,845 kg / 114,298.7 lb

バーナビーは同盟戦争中に、当時廃れていたマザーズプリンガー輸送車の後継機として作られ、耐久性と速度が向上した。強化スチール製の装甲は、非常に安価でコスト効率に優れていたが、T N 1900年代後半からT N 2000年代初頭にかけて、近代の軍用車両のトレードマークとも言える標準的なデュラシート製装甲に変更された。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Barnaby Transport	7	GP+, SK, FS	G:7	8	3/5	1	5+	6+	6+	MMG (T)	-	Transport: 5 Gears, Lumbering, Repair, Supply	Vehicle	3"

→テラノヴァ派閥（ノース、サウス、ピースリバー、ニュコール、リーグレス、ブラックタロン）が利用できます。

## セイカー系 Saker

Manufacturer: Various  
 Unit Type: Hover Vehicle  
 Height: 2.3 meters / 7.6 ft  
 Weight: 10,090 kg / 22,245 lb  
 エデンは惑星の大部分が水に覆われているため、セイカーの進化はほぼ必然的だった。本機は、海上と陸上の間を瞬時に行き来できる安価で有効な戦力だ。すべての王国が沿岸のパトロールに使用し、より不謹慎な私掠船は襲撃に使用する。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Saker	7	GP+, SK, FS	H:8	6	3/3	1	4+	4+	6+	MMG (T)	LAR (T)	Agile, Airdrop, Jump Jets:2	Vehicle	1.5"
Squire	6	GP+, SK, FS	H:8	6	3/3	1	4+	4+	6+	MMG (T)	-	Agile, Airdrop, Jump Jets:2, Supply	Vehicle	1.5"
Anakite*	6	GP+, SK, FS	H:8	6	3/3	1	4+	4+	6+	MMG (T)	-	Agile, Airdrop, Jump Jets:2, Transport: 1 Squad	Vehicle	1.5"
Dominus Upgrade	+1	-	-	-	-	-	-	-	5+	-	-	+Comms	-	-

### \*アナカイト型専用輸送ルール：

この輸送モジュールは密閉されておらず以下のルールを適用します。

- ➡輸送中の各モデルはこのモデルの荷台上にいるものとみなし、戦場へ攻撃を行うことができ、攻撃を受けることもあります。その場合のLOSと範囲は「荷台」の位置から決定されます。
- ➡攻撃された場合、輸送中のモデルは常に「パーシャルカバー/部分遮蔽」とみなされます。
- ➡モデルがブレース/静止速度を選んでいない場合、輸送されているモデルは常に「コンバット/戦闘速度」です。
- ➡CEF派閥（CEF、カプリス、ユートピア、エデン）が利用できます。

## キャメルトラック系 Camel Truck

Manufacturer: Various  
 Unit Type: Tactical Truck  
 Height: 2.9 meters / 9.5 ft  
 Weight: 3,276 kg / 7,222 lb  
 キャメルは大型で頑丈な輸送トラックで、正規軍だけでなく民間でもよく使用されるテラノヴァで最も販売されている車輛と言える。一般的にはキャラバンや補給車として使用されることが多いが、通常は自衛のために武装している。主にノースで採用されている"スティンガー型"は、大型のエアバーストミサイルランチャーを搭載する。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Camel Truck*	4	GP+, SK, FS	G:7	5	3/3	1	4+	4+	6+	LMG (T)	-	Supply, Transport: 1 Squad	Vehicle	1"
Stinger	7	GP, SK, FS	G:7	5	3/3	1	4+	4+	6+	LMG (T)	MABM (T)	-	Vehicle	1"

### \*キャメルトラック専用輸送ルール：

この輸送モジュールは密閉されておらず以下のルールを適用します。

- ➡輸送中の各モデルはこのモデルの荷台上にいるものとみなし、戦場へ攻撃を行うことができ、攻撃を受けることもあります。その場合のLOSと範囲は「荷台」の位置から決定されます。
- ➡攻撃された場合、輸送中のモデルは常に「パーシャルカバー/部分遮蔽」とみなされます。
- ➡モデルがブレース/静止速度を選んでいない場合、輸送されているモデルは常に「コンバット/戦闘速度」です。
- ➡テラノヴァ派閥（ノース、サウス、ピースリバー、ニューコール、リーグレス、ブラックタロン）が利用できます。

## アンテロープ/エラン系 Antelope and Elan

Manufacturer: Various  
Unit Type: Off Road Vehicle (ORV)  
Height: Varies  
Weight: Varies

ORVは様々な環境で運用できる走破性の高い車両の総称だ。テラノヴァの戦場ではさまざまな種類の小型車両が活躍している。アンテロープやエランは一般に広く普及している車種で、これらの車両には派手さはないが、歩兵と並び重要な仕事をこなすことができるだろう。



ノース系偵察車“アンティロープ”



サウス系偵察車“エラン”

Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Antelope	4	GP+, RC, FS	G:9	4	3/3	1	4+	4+	5+	MMG (T)	-	TD, Comms	Vehicle	0.5"
Antelope Technical*	2	GP+, RC, FS	G:9	4	3/3	1	4+	4+	6+	-	-	Transport: 1 Team	Vehicle	0.5"
Elan	4	GP+, RC, FS	G:9	4	3/3	1	4+	4+	5+	MMG (T)	-	TD, Comms	Vehicle	0.5"
Elan Technical*	2	GP+, RC, FS	G:9	4	3/3	1	4+	4+	6+	-	-	Transport: 1 Team	Vehicle	0.5"

### \*テクニカル仕様専用輸送ルール：

テクニカル仕様は後部の偵察ユニットが外されます。半解放型の荷台は以下のルールで少人数を輸送できます。

→輸送中の各モデルはこのモデルの荷台上にいるものとみなし、戦場へ攻撃を行うことができ、攻撃を受けることもあります。その場合のLOSと範囲は「荷台」の位置から決定されます。

→攻撃された場合、輸送中のモデルは常に「パーシャルカバー/部分遮蔽」とみなされます。

→モデルがブレース/静止速度を選んでいない場合、輸送されているモデルは常に「コンバット/戦闘速度」です。

→テラノヴァ派閥（ノース、サウス、ピースリバー、ニューコール、リーグレス、ブラックタロン）が利用できます。

## フィールドガン系 Field Gun

Manufacturer: Various  
Unit Type: Towed Field Gun  
Height: 1.5 meters / 5 ft  
Weight: 3,610 kg / 7,959 lb

フィールドガン/野砲は数社が製造しているが、そのほとんどが同じ仕様だ。なかでも130mm OK-12は、優れた火力、優れた射程距離、幅広い入手性を兼ね備えている。十分なエンジンパワーがあれば標準装備の牽引装置を使ってほとんどの車両で牽引できる。



ノース系企業のフィールドガン



サウス系企業のフィールドガン

Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Field Gun	5	GP+, SK, FS	G:2	5	3/1	1	4+	6+	6+	-	LFG	Towed, Lumbering	Vehicle	0.5"

→テラノヴァ派閥（ノース、サウス、ピースリバー、ニューコール、リーグレス、ブラックタロン）が利用できます。



ノース系"ワラビー"オールテレインビークル



ピースリバー系"スピッツ"モノホイール

## スモールビークル系 Small Vehicles

Manufacturer: Various  
Unit Type: Small Vehicle  
Height: Varies  
Weight: Varies

単輪車(モノホイール)から小型4輪まで、人々の移動に使われるさまざまなマシンは、今も昔も変わらない。二輪車は市街地でのスピード感を、四輪車はオフロードを得意とする。中でもピースリバーが使用するスピッツは個性的な設計だ。



ジャックラビットの偵察型



サウス系"ジャックラビット"

Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Jackrabbit	4	GP+, RC	G:11	3	2/1	1	4+	3+	6+	LIW, LIGL, LICW	-	Agile	Cavalry	0.5"
Jackrabbit Recon	4	GP+, RC	G:10	3	2/1	1	4+	3+	5+	LIW, LICW	-	Agile, TD, Comms	Cavalry	0.5"
Wallaby ATV	4	GP+, RC	G:10	3	2/1	1	4+	3+	6+	LIW, LIGL, LICW	-	Agile, Offroad	Cavalry	0.5"
Spitz Monowheel	4	GP+, RC	G:11	4	2/1	1	4+	4+	5+	LIW, LIGL, LICW	-	Agile	Cavalry	0.5"
Team Upgrade*	+1	-	-	-	3/3	-	-	-	-	-	-	-	-	-

\*1インチヘックススペースに1モデルのフィギュアを配置します。チームアップグレードは40mm円形ベースに3モデルになります

→テラノヴァ派閥 (ノース、サウス、ピースリバー、ニューコール、リーグレス、ブラックタロン) が利用できます。

## ライディングビースト系 Riding Beasts

Manufacturer: N/A  
Unit Type: Riding Beasts  
Height: Varies  
Weight: Varies

調教師は、声や手綱、騎乗者の身のこなしにまで反応するように膨大な時間をかけて獣を教育する。鞍、手綱、鎧に慣れさせることは誰にでもできることではない。中には非常に気性の荒い獣もあり、この生業をする者の多くはその事実を物語るような傷跡がある。



"アルマジロライダー"



"バーナビーライダー"

Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Armadillo Rider	5	GP+, SK	W:6	6	3/3	1	4+	4+	6+	MIW, HICW, MICW (AP:1, Reach:1)	-	Brawl:1, Climber	Cavalry	1"
Barnaby Rider	4	GP+, SK	W:7	4	3/3	1	4+	4+	6+	MIW, HICW	-	Agile, Climber, Brawl:1	Cavalry	1"

\*アルマジロは40mm円形ベース、バーナビーは1インチヘックススペースに1モデルのフィギュアを配置します。

→テラノヴァ派閥 (ノース、サウス、ピースリバー、ニューコール、リーグレス、ブラックタロン) が利用できます。

## ドラゴンフライ系 Dragonfly

Manufacturer: Paxton  
Unit Type: VTOL  
Height: 4.0 meters / 13.1 ft  
Weight: 8,500 kg / 18,739 lb

最も革新的な軍用車両の一つであるホッパー(垂直離着陸型 航空機)は、ヘリコプターと同等の機敏さを持ちながら、より頑丈で高速を達成できる傾向がある。対ギア作戦に最適な高速性と機動性を兼ね備えたドラゴンフライは実戦での信頼性が高いモデルだ。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Dragonfly	14	FS+	H:12	6	4/4	1	4+	3+	6+	LLC (AA)	LAAM (Link)	Agile, TD, VTOL, React+	Vehicle	2"
LATM Upgrade	+2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-LAAM (Link), +LATM (Link)	-	-	-
ECM Upgrade	+2	-	-	-	-	-	-	-	5+	-	-	+ECM	-	-

→テラノヴァ派閥（ノース、サウス、ピースリバー、ニューコール、リーグレス、ブラックタロン）が利用できます。

## ヴァリス系 Varis

Manufacturer: Tsi Heavy Industries  
Unit Type: Hopper  
Height: 4.0 meters / 13.1 ft  
Weight: 8,200 kg / 18,078 lb

ヴァリスは、様々な軍隊で汎用的なホッパーとして採用されている。そのシンプルで効率的な設計は多くの組織で評価された。しかし、多くの現場指揮官は運用がより容易な歩兵、ギア、戦闘車輛を好むため、その活躍の場は限られている。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Varis	15	FS+	H:14	5	4/4	1	4+	3+	5+	LLC (AA)	LAAM (Link)	Agile, ECCM, TD, VTOL, React+	Vehicle	2"
LATM Upgrade	+2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-LAAM (Link), +LATM (Link)	-	-	-

→テラノヴァ派閥（ノース、サウス、ピースリバー、ニューコール、リーグレス、ブラックタロン）が利用できます。

## ユニバーサルドローン系 Universal Drones

Manufacturer: Obelisk Electronics / Applefish / Paxton  
 Unit Type: Drone  
 Height: Varies  
 Weight: Varies



ドローンはテラノヴァのほとんどの軍隊で使用されている。プログラムで自動機動する支援兵器で、補助的な電子機器や遠距離からの脅威に対処する手段として使用される。ドローンの脅威は時に過小評価されがちだが、それらにまつわる戦争体験談は多くあるのだ。



"リコンドローン"



"デモドローン"



"ハンターキラードローン"

Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Recon Drone	2	RC+, SK, FS	H:7	2	1/0	1	6+	4+	5+	-	-	Comms, TD, Conscript, Vuln:H	Drone	0.5"
Hunter Killer	2	GP+, SK, FS	H:6	2	1/0	1	4+	4+	6+	MMG	-	Jump Jets:2, Conscript, Vuln:H	Drone	0.5"
Demo Drone*	2	GP+, SK, FS	G:5	2	1/0	1	4+	4+	6+	-	BB (AP:2, Demo:4)**	Offroad, Conscript, Vuln:H	Drone	0.5"

\*デモドローンが武器を使用するとこのモデルは破壊され戦場から取り除かれます。この方法で破壊されたデモドローンは、【パイプザウエイ/敵戦力を漸減せよ】や【ワイプゼムアウト/敵主力を撃破せよ】による対戦相手の勝利ポイントにカウントされません。

\*\*デモドローンが武器を使う時、ベースコンタクトしている敵のモデル1体をプライマリーターゲットに指定できます。

→フォースはユニバーサルドローンを各種類ごとに最大で5モデルまで購入できます。ReconHunのドローンはこの制限に含まれません。

→テラノヴァ派閥（ノース、サウス、ピースリバー、ニューコール、リーグレス、ブラックタロン）が利用できます。

## ユニバーサルモデルリスト「エアストライクカウンター」

エアストライクカウンターは、全ての派閥で使用できます。

→エアストライクカウンターはフォースの一部になるモデルですがCGを組みません。編成についてはp40、使い方はp37を参照してください。

## エアストライクカウンター系 Airstrike Counters

Manufacturer: N/A  
 Unit Type: Aircraft  
 Height: Varies  
 Weight: Varies

大規模な戦闘の際には競合する派閥の航空機が上空で制空戦闘を繰り広げる。空爆支援は通常、制空権を確立してから実行する方が成功を期待できるが、時には対空砲火の危険を顧みずに行う必要に迫られる。

ノース系 攻撃機  
"G-7 レッドジャケット"



サウス系 攻撃機  
"RL-5A ケツアール"



ピースリバー/ブラックタロン  
攻撃VTOL"HS-3 ブラックウインド"



C E F系 気圏電子戦闘機  
"TAEF-54"



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
High Explosives	4	N/A	-	-	-	-	4+	4+	-	-	BB (AP:2, Guided)	-	Airstrike Counter	-
Napalm	4	N/A	-	-	-	-	4+	4+	-	-	BB (AI, Fire:2, Guided)	-	Airstrike Counter	-

→フォースは最大で4つまでエアストライクカウンターを購入できます。



## ユニバーサルモデルリスト「インファントリー」

ユニバーサルモデルのインファントリーは、全ての派閥で使用できます。

➡DP9のウェブサイトでは、派閥ごとに歩兵のデザインが用意されていますが、どの派閥の歩兵のフィギュアを購入しても、ペイント次第で任意の派閥の歩兵を表現できます。CEFやユートピアなど一部の派閥には専用の派閥歩兵のフィギュアが用意されていませんが、ペイントを工夫する事でうまく表現できるでしょう。

➡この例外としてCEFが使用する「GREL」とニュコールの「サンドライダー」は専用のフィギュアを使用します。



ノース系インファントリー



サウス系インファントリー

### インファントリー系

## Infantry

Manufacturer: N/A  
Unit Type: Infantry  
Height: 1.7 meters / 5.6 ft  
Weight: 70 kg / 154 lb

どんなに優れた技術があっても最終的に領土を保持し権利を主張するには歩兵が不可欠であることは歴史が繰り返し証明している。特に都市部では地の利を活用して戦う歩兵部隊を追い出すために、多大な資源と時間が必要になるだろう。このため、彼らの存在は決して過小評価できない。



ピースリバー系インファントリー



カプリス系インファントリー

Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Infantry Team	3	GP+, SK, FS	1:3	3	2/1	1	4+	4+	6+	MIW, LIGL, LICW	LIR	-	Infantry	0.5"
Anti-Tank Team	4	GP, SK, FS	1:3	3	2/1	1	4+	4+	6+	LIW, LICW	MAVM	-	Infantry	0.5"
Mortar Team	3	GP, SK, FS	1:3	3	2/1	1	4+	4+	6+	LIW, LICW	MIM (Brace)	-	Infantry	0.5"
Sniper Team	3	GP, SK, FS	1:3	3	2/1	1	4+	4+	6+	LIW, LICW	MIR (Silent)	-	Infantry	0.5"
Assault Team	3	GP, SK, FS	1:3	3	2/1	1	4+	4+	6+	LIW, LICW	HIS (Burst:1)	-	Infantry	0.5"
Engineering Team	3	GP, SK, FS	1:3	3	2/1	1	4+	4+	6+	LIW, LICW	LSE	Mine:3	Infantry	0.5"
Recon Team	3	GP, SK, FS	1:3	3	2/1	1	4+	4+	4+	LIW, LICW	-	TD	Infantry	0.5"
Command Team	3	GP, SK, FS	1:3	3	2/1	1	4+	4+	4+	LIW, LICW	-	Comms	Infantry	0.5"
Medic Team	2	GP, SK, FS	1:3	3	2/1	1	4+	4+	6+	LIW, LICW	-	Medic	Infantry	0.5"
Paratrooper Upgrade*	+1	+SO	-	-	-	-	-	3+	-	-	-	+Airdrop	-	-
Mountaineering Upgrade*	+1	+SO	-	-	-	-	-	3+	-	-	-	+Climber	-	-
Frogmen Upgrade*	+1	+SO	-	-	-	-	-	3+	-	-	-	+Sub	-	-
Squad Upgrade**	+1	-	-	-	3/3	-	-	-	-	-	-	-	-	-

\* 3つのアップグレードのうち、どちらか1つだけを選択できます。

\*\*チームは1インチヘックススペースに2~4人のフィギュアを配置します。スカッドアップグレードは40mm円形ベースに6~10人のモデルになります。歩兵に関するベースのルールは[インファントリーとキャバルリーのベース(p61)]も参照してください。

➡上記のデータはヘヴィギアブリッツ!で使用されるすべての派閥の一般的な歩兵モデルとして使用できます。歩兵のフィギュアは小さく、派閥によって区別が付きにくいいため現在販売されているノース/サウス/ピースリバー/ニュコール/カプリスの派閥歩兵フィギュアはすべての派閥の歩兵モデルとして使用できます。

## ユニバーサルモデルリスト「テレイン」

ユニバーサルモデルのテレインは、通常はどの派閥にも所属せずに中立の地形として戦場に配置されるモデルです。しかしプレイヤーが望む場合は、コストを払うことで全ての派閥で自軍配置ゾーンに置く地形として使用できます。

- ➡中立の地形として配置する場合、原則としてこれらの地形モデルはアクション/リアクションや武器、オーダー/命令などを使用しません。
- ➡フォースの一部として使用する場合、FTロールを持つユニットを作成してください。このユニットはアップグレードを利用できないため、コマンドモデルを指名できずオーダー/命令を出すことができません。(受け取ることができます。)
- ➡プレイヤーは話し合いでこれらの地形に特別なルールを設けて、特殊シナリオを楽しむことができます。

### アウトポスト系 Outpost

Manufacturer: N/A  
Unit Type: Heavy Terrain  
Height: 11.5 meters / 37.8 ft  
Weight: Varies

テラノヴァには、両極軍や地元の民兵によって建てられた軍事施設が点在している。ハイテク複合材を使ったものからコンクリートを流し込んだものまで、その種類は様々で誰が何を建てたかということは、現在誰がその構造物を占有しているかということほど重要ではないようだ。多くの紛争は要塞化された場所を中心に起こっている。



“ロータリーキャノンタレット”



“ロケットタレット”



“マシンガンバンカー”



“アウトポスト”

Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Outpost	20	FT	-	10	5/3	4	4+	6+	5+	MAC MAC (R) MAC (L) MAC (B)	-	Occupancy: 2 Squads, Comms, Supply, Sensors:36, Stationary	Building	3"
*この施設はインファントリースカッドを2分隊まで格納できます。その場合、1分隊は建物の1Fを、もう1分隊は建物の2Fに配置されます。1階層は2"の高さがあり、通常の移動で階層変更が可能です。														
➡アウトポストは接続橋に以下から最大で2までのモジュールを追加できます。(※雰囲気ルール)														
Rotary Cannon Turret	13	FT+	-	10	4/2	1	4+	6+	6+	MRC (T, Link, AA)	-	Occupancy: 1 Squad, Stationary, Sensors:24	Building	1.5"
Rocket Turret	13	FT+	-	10	4/2	1	4+	6+	6+	-	HRP (T, Link)	Occupancy: 1 Squad, Stationary, Sensors:24	Building	1.5"
Machine Gun Bunker	5	FT+	-	10	4/2	1	4+	6+	6+	HMG (T)	-	Occupancy: 1 Squad, Stationary	Building	1.5"
➡アウトポストにモジュールを追加した場合でも、ルール上は個別のモデルとして扱われます。														
➡上記の3種類モジュールは、アウトポスト無しで単体モデルとして購入、使用できます。														

## バッドランドファシリティ系 Badlands Facilities

Manufacturer: N/A  
Unit Type: Medium Terrain  
Height: Varies  
Weight: Varies

バッドランズタワーは、高台の監視塔には理想的な構造物だ。また、ハウジングモジュールは様々な外観をしているが、一般的に複数の家族を収容できる広くて非常に頑丈な建物が使用される。



"ハウジングモジュール"



"バッドランズタワー"

Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Housing Module	5	FT+	-	8	4/4	1	4+	6+	5+	HMG (T)	-	Occupancy:2 Squads, Supply, Comms, Stationary	Building	1.5"
Badlands Tower*	5	FT+	-	8	4/4	1	4+	6+	5+	HMG (T)	-	Occupancy:2 Squads, Comms, Stationary	Building	3"

\*この施設はインファントリースカッドを2分隊まで格納できます。その場合、1分隊は建物の1Fを、もう1分隊は建物の2Fに配置されます。1階層は2"の高さがあり、通常の移動で階層変更が可能です。

## バッドランドアンシラリー系 Badlands Ancillaries

Manufacturer: N/A  
Unit Type: Light Terrain  
Height: Varies  
Weight: Varies

テラノヴァに点在する入植者たちが使う構造物で、ソーラーパネル、風車、復水器、貯水タンクなど。水槽など様々なものがある。



"ソーラーパネル"



"ウインドミル"



"ウォーターコンデンサー"



"ツインウォータータンク"

Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Solar Panel	1	FT+	-	4	4/0	1*	0	6+	-	-	-	Stationary	Terrain	2"
Windmill	1	FT+	-	4	4/0	1*	0	6+	-	-	-	Stationary	Terrain	2"
Water Condenser	2	FT+	-	5	6/0	1*	0	6+	-	-	-	Stationary	Terrain	2"
Twin Water Tanks	2	FT+	-	5	6/0	1*	0	6+	-	-	-	Stationary	Terrain	1.5"

\*テレンタイプモデルはただの地形なのでフォースで使用される場合でもアクション/リアクションやオーダー/命令を使用できません

## ライトストラクチャー系 Light Structures

Manufacturer: N/A  
Unit Type: Light Terrain  
Height: Varies  
Weight: Varies

バッドランズシャードは、入植者が利用する経済性に優れた住居だ。コムズアレイは独立した通信設備で、通信機能だけでなく孤立した前哨基地に様々な娯楽番組を提供する。ライブミュージック、ソープオペラ、ESEのブラッドスポーツ、さらには殺戮兎特務小隊のようなマイナー番組まで、さまざまなものが視聴可能だ。



"バッドランズシャード"



"コムズアレイ"

Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Comms Array	3	FT+	-	5	2/2	1	-	6+	5+	-	-	Comms, SatUp, Stationary	Building	2"
Badlands Shed	3	FT+	-	6	6/0	1	-	6+	6+	-	-	Occupancy:1 Squad, Stationary	Building	0.5"

## コンテナ系 Containers

Manufacturer: N/A  
Unit Type: Medium Terrain  
Height: Varies  
Weight: Varies

テラノヴァのあちこちで見かける輸送用の SHIPPING コンテナ。バーナビーレックはバーナビー輸送車両の残骸で、ちょうどよい広さのため、道端の食堂として改造されていることもある。



"バーナビーレック"



" SHIPPING コンテナ"

Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Shipping Container	1	FT+	-	7	4/0	1*	0	6+	-	-	-	Stationary	Terrain	0.5"
Barnaby Wreck	3	FT+	-	7	8/0	1*	0	6+	-	-	-	Stationary	Terrain	2"

\*テレインタイプモデルはただの地形なのでフォースで使用される場合でもアクション/リアクションやオーダー/命令を使用できません

## ストーンヘッド系 Stoneheads

Manufacturer: N/A  
Unit Type: Heavy Terrain  
Height: Varies  
Weight: Varies

ストーンヘッドはテラノヴァ植民化される以前の時代から存在する。この人面石についてテラノヴァの考古学者達は昔から研究を重ねているが結論には至っていない。宇宙人説や秘密結社説など多くの説がこの人面石を取り囲んでいる。



"スモールストーンヘッド"



"ラージストーンヘッド"

Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Small Stoneheads	3	FT	-	10	6/0	1*	-	6+	-	-	-	Stationary	Terrain	1.5"
Large Stoneheads	3	FT	-	10	8/0	1*	-	6+	-	-	-	Stationary	Terrain	2 - 2.5"

\*テレインタイプモデルはただの地形なのでフォースで使用される場合でもアクション/リアクションやオーダー/命令を使用できません

## マインフィールド系 /トレンチ系 Minfields and Trenches

Manufacturer: N/A  
Unit Type: Minefield or Trench  
Height: Varies  
Weight: Varies

昔ながらの地雷原と塹壕は、今でも軍事的に即席に陣地化するための一般的な手段だ。



"マインフィールド 3"x3"



"トレンチ" (エリア地形)

Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Minefield (3" X 3")	2	FT	-	-	-	1*	-	-	-	-	-	Stationary	Terrain	0"
Trench** (2" or 3" long)	2	FT	-	10	6/0	1*	-	6+	-	-	-	Stationary	Terrain	0.5"

\*\*トレンチは2つの模型で1つのトレンチエリアを作ります、トレンチエリアは40~50mmベースを挟めるように配置され「間に挟まれた空間」はインファントリーモデル専用のエリアテレインとして利用できます。

\*テレインタイプモデルはただの地形なのでフォースで使用される場合でもアクション/リアクションやオーダー/命令を使用できません

### 付録1：アップグレードコスト早見表

一般的なアップグレードコストの早見表です。

#### スタンダードアップグレード

名称	コスト
AA(AC,RC,LC,RL対象)	各1TV
AA(ATM→AAM)	各0TV
メレースワップ	各0TV
グレネードスワップ	各0TV
ハンドグレネード(LHG)	2モデルで1TV
ハンドグレネード(MHG)	各1TV
パンツァーファウスト(LPZ)	2モデルで1TV
パンツァーファウスト(MPZ)	各1TV
シェイブドエクスプローシブ(LSE)	2モデルで1TV
シェイブドエクスプローシブ(MSE)	各1TV
スモーク	各1TV
サイドアームズ(LP/LSMG)	2モデルで1TV

#### コマンドアップグレード

略称	名称	コスト
TFC*	タスクフォースコマンダー	各5TV
CO*	コマンドングオフィサー	各3TV
XO*	エグゼクティブオフィサー	各3TV
CGL	コンパクトグループリーダー	各0TV
2iC	セカンドインコマンド	各1TV

\*フォースにオーダー/命令が出せるハイコマンダーモデル



#### ベテランアップグレード

名称	コスト
ベテラン化(+Vet)	各2TV
インプルーブドガナリー	1アクションにつき2TV
デュアルガン	各1TV
ECCM追加	各1TV
ブロウラー	Blaw+1で1TV Blaw+2で2TV
リーチ	各1TV
ベテランメレーアップグレード	片方を選択1TV
▶「LVB(React,Precise)」	
▶「LCW(React,Brawl:1)」	
レジストH	各1TV
レジストF	各1TV
レジストC	各1TV
フィールドアーマー	
▶Arm: 6以下	1TV
▶Arm: 7-8	2TV
▶Arm: 9-10	3TV
▶Arm: 11-12	4TV
AMS	各1TV

#### デュエリストアップグレード

名称	コスト
アドバンスドコントロールシステム	
▶Arm: 7以下	2TV
▶Arm: 8以上	3TV
ステイブル	2(複合武器は3)TV
パーサイズ	1(複合武器は2)TV
オート	各1TV
エースガンナー(split強化)	各1TV
トリックショット LP(React,Link,split強化,Range2倍)	各1TV
デュエリストメレーアップグレード	片方を選択1TV
▶「MVB(React)」	
▶「MCW(React,Demo:4)」	
デュアルメレーウエポン	各1TV
シールド	
▶Arm: 7以下	1TV
▶Arm: 8以上	2TV
アジャイル	各1TV
ECMアップグレード (ECM→ECM+)	各1TV

## 付録2：武器一覧表

以下にヘヴィギアブリッツ！で使用されるすべての標準武器データが掲載されています。

Code	Weapon	Range	L	M	H	Traits	Mode
AAM	アンチエアミサイル	12-36/72	7	8	9	Flak, Guided	Direct, Indirect
ABM	エアバーストミサイル	24-48/96	6	7	8	AI, AOE:3, Blast, Guided	Indirect
AC	オートキャノン	6-18/36	6	7	8	Burst:1, Split (OR) Precise	Direct
AG	アーティラリーガン	24-48/96	9	10	11	AOE:3, Blast, AP:1, Demo:2	Indirect
AM	アーティラリーミサイル	24-48/96	7	8	9	AOE:3, Blast, AP:1, Guided	Indirect
APGL	アンチパーソナルグレネードランチャー	0-3/-	5	6	7	AI, Frag, Prox	Direct
APR	アンチパーソナルロケット	6-18/36	6	7	8	AI, AOE:3	Direct, Indirect
AR	アーティラリーロケット	12-36/72	7	8	9	AOE:3, Demo:2	Direct, Indirect
ATM	アンチタンクミサイル	12-36/72	8	9	10	AP:2/3/4, Guided	Direct, Indirect
AVM	アンチビークルミサイル	6-18/36	5	6	7	AP:1, Guided	Direct, Indirect
BB	ボンバー	0/-	8	-	-	AOE:4	Direct
BZ	バズーカ	6-12/24	7	8	9	AP:2/3/4	Direct
CW	コンバットウェポン	0/-	7	8	9	Demo:2	Melee
FC	フラグキャノン	3-9/18	5	6	7	Precise, AP:1/2/3 (OR) Frag, AI	Direct
FG	フィールドガン	12-24/48	9	10	11	AOE:3, Blast (OR) AP:3/4/5	Direct, Indirect
FL	フレーザー	0-9/18	3	4	5	AI, Fire:2/3/4, Burst:1, Spray	Direct
FM	フィールドモーター	18-36/72	8	9	10	AOE:4, Blast	Indirect
GL	グレネードランチャー	6-12/24	6	7	8	AOE:3, Blast, AP:1, Burst:1	Direct, Indirect
GM	ガイドドモーター	18-36/72	7	8	9	AOE:3, Blast, Guided	Indirect
HG	ハンドグレネード	3-6/9	8	9	10	AOE:3, Blast, AP:1	Direct, Indirect
ICW	インファントリーコンバットウェポン	0/-	4	5	6	AI	Melee
IGL	インファントリーグレネードランチャー	3-9/18	5	6	7	AOE:2, Blast (OR) AP:1	Direct, Indirect
IL	インファントリーレーザー	6-18/36	3	4	5	AI, Advanced, Burst:1	Direct
IM	インファントリーモーター	12-24/48	4	5	6	AOE:2, Blast, AI	Indirect
IR	インファントリーライフル	6-24/48	4	5	6	Precise, AI	Direct
IS	インファントリーサポートウェポン	6-18/36	4	5	6	-	Direct
IW	インファントリーウエポン	0-9/18	3	4	5	AI, Burst:1	Direct
LC	レーザーキャノン	12-36/72	6	7	8	Precise, Advanced	Direct
MG	マシンガン	3-9/18	3	4	5	AI, Burst:2, Split	Direct
P	ピストル	0-12/24	6	7	8	Precise	Direct
PA	パーティクルアクセラレーター	6-24/48	7	8	9	Haywire, Advanced	Direct
PL	バルスレーザー	6-24/48	6	7	8	Burst:1, Advanced (OR) AP:2/3/4, Apex, Advanced	Direct
PZ	パンツァーファウスト	3-6/9	7	8	9	AP:2/3/4	Direct
RC	ロータリーキャノン	6-18/36	5	6	7	Burst:2, Split	Direct
RF	ライフル	12-36/72	6	7	8	Precise	Direct
RG	レールガン	12-48/96	4	5	6	Precise, Advanced, AP:4/5/6	Direct
RL	ロータリーレーザー	6-18/36	5	6	7	Advanced, Burst:2, Split	Direct
RP	ロケットパック	6-18/36	7	8	9	AOE:3, AP1	Direct, Indirect
SC	スナップキャノン	3-9/18	8	9	10	AP:2/3/4, Demo:3	Direct
SE	シェイブドエクスプローシブ	0/-	8	9	10	AP:2/3/4, Demo:4, Brawl:-1	Melee
SG	スパイクガン	0/-	6	7	8	AP:3/4/5	Melee
SMG	サブマシンガン	0-9/18	5	6	7	Burst:2	Direct
TG	タンクガン	12-36/72	9	10	11	AP:3/4/5, Demo:2	Direct
VB	ヴァイブロブレード	0/-	7	8	9	AP:2/3/4	Melee

⇒L、M、Hは武器の階級を表す。ランクに応じて武器の略称とダメージ(攻撃力)が変化します。

(例：VBのL、M、Hは7/8/9だ。これは、LVBが攻撃力7、MVBが攻撃力8、HVBが攻撃力9を意味する。)

⇒「Trait名:X/Y/Z」は武器のL/M/Hに応じて性能が変化します。

(例：VBはAP2/3/4の武器特性がある。これは、LVBがAP:2、MVBがAP:3、HVBがAP:4を意味する。)

⇒近接武器やAPGLなど、「最大射程=最適射程=X」である武器はRange:X/-と表記され、スラッシュの右側に数字が付きません。

※橙色の下線は3.0から変更があった部分です。

# HEAVY GEAR BLITZ FORCE RECORD SHEET

ヘヴィギアブリッツ!フォースレコードシート

プレイヤー名 \_\_\_\_\_

使用派閥/サブリスト \_\_\_\_\_

CG1 プライマリ	モデル名	アップグレード	ロール	TV
プライマリ合計				

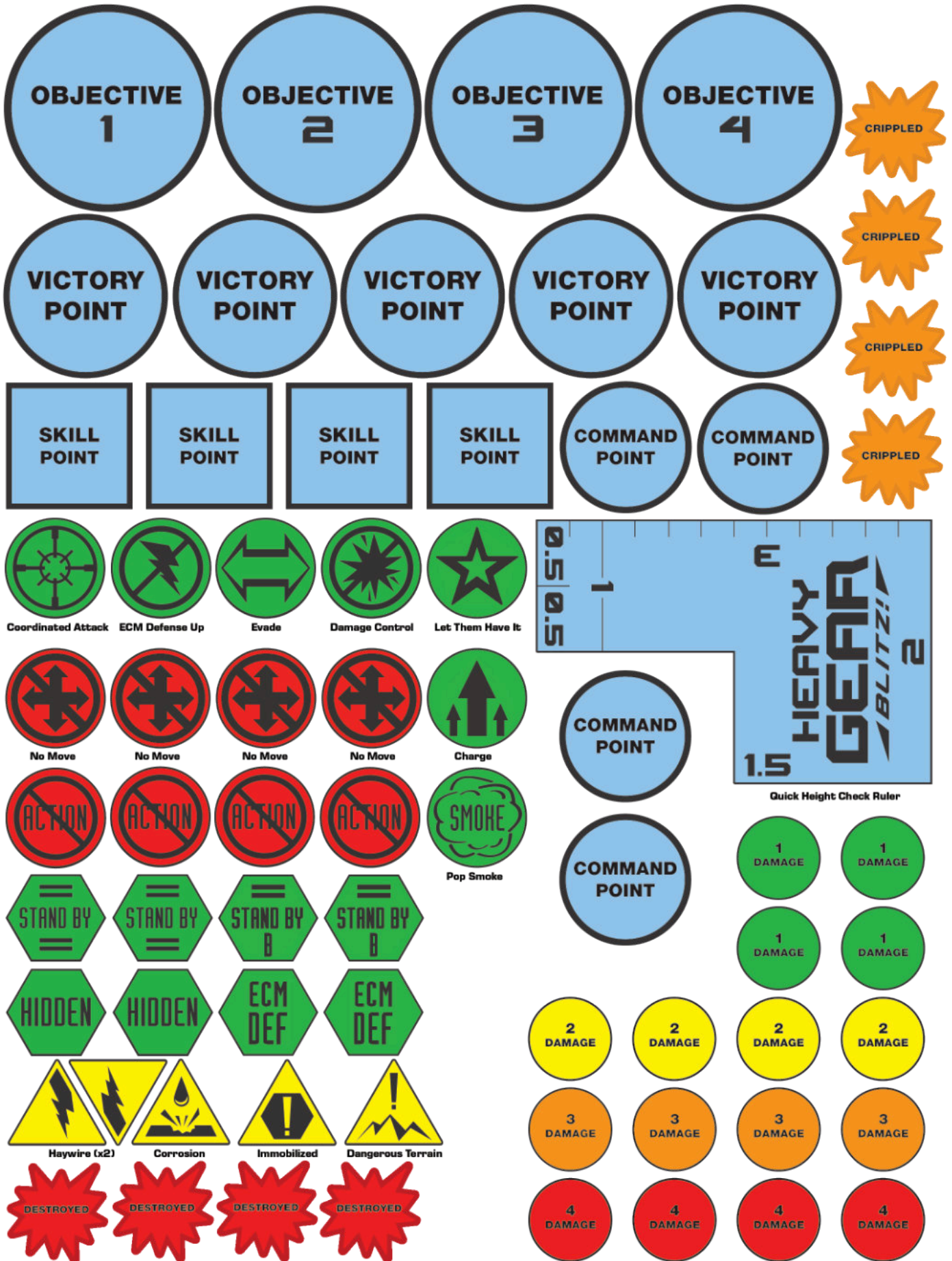
CG1 セカンダリ	モデル名	アップグレード	ロール	TV
セカンダリ合計				

CG2 プライマリ	モデル名	アップグレード	ロール	TV
プライマリ合計				

CG2 セカンダリ	モデル名	アップグレード	ロール	TV
セカンダリ合計				

メモ	TV
	C G1プライマリ
	C G1セカンダリ
	C G2プライマリ
	C G2セカンダリ
	その他コスト
	<b>フォース合計</b>

付録4：トークンシート





## フォース構築ガイド

日本語解説書の付録です。新たなヘヴィギアブリッツ！プレイヤーが自分の勢力を選択してフォースを構築するときの参考になれば幸いです。

### 勢力の選択

ビジュアルで選ぶのが一番の正解ですが、プレイスタイルと勢力ごとの得意分野の相性も判断基準になるでしょう。

→テラノヴァ側はスタンダードな多様性があり、CEF側は同盟を前提とした特化型の傾向があります。

**ノース (CNCS) :** 手堅い火力と汎用性が長所です。大口径の実弾兵器オプションが豊富で直接射撃で敵を打ち破るスタンダードな正面決戦が得意です。

**サウス (AST) :** ストライダーとビークルが充実しています。パルスレーザー装備ギアや潜水型ギア、火炎放射器戦車など風変わりな兵器の「味」を好む人向けです。

**ピースリバー :** ストライダーの攻撃力に優れています。ECM装備が多く、相手を攻める時にECMアタックで「崩せる」ので上手く使うことで戦術的優位に立てます。

**ニューコール :** 移動力が高く一撃離脱の戦法が得意です。サブリストの選択肢も豊富で多様な同盟を活かし他国の中〜軽量モデルも柔軟に利用できます。

**リーグレス :** 傭兵団や野盗を遊びたいときに使う雰囲気重視の寄せ集め軍です。テラノヴァ系モデルリストをつまみ食いできるので趣味寄りの編成を楽しめます。

**ブラックタロン :** 高機動、高火力、重装甲を合わせもつ理想の軍隊です。頭数が少なくなりがちで、数をへらさないように立ち回ることが重要になります。

**CEF :** 高い射撃精度と高低差を活かした機動力を誇ります。ホバー戦車が強力ですが、サブリストでロボのフレームや歩兵のGRELも強化できます。

**カプリス :** 人型兵器は無く大小様々な多脚戦車があります。耐久力に優れた中間距離での戦闘に向いており、地形を柔軟に利用しながら目標に近づく戦い方の勢力です。

**ユートピア :** 高い射撃精度と飛行能力を活かして地形の高低差を活用できます。高性能のアーミガーと、安価なN-KIDUをバランス良く運用すれば持ち味を生かせます。

**エデン :** 高い格闘能力と飛行能力を活かして地形の高低差を活用できます。格闘性能に目がいきがちですがジェットパックと高所を活かした一撃離脱戦術にも秀でています。

### 作戦目的と得点方法を考える

CGのロールを決める時は「取得する作戦目的」だけではなく、得点しやすい相性の良いモデルも考えてみましょう。

**【ホールド/目標を防衛せよ】と【クレーン/戦場を制圧せよ】 :** クレーンは「横」分割にすると移動が少なくなります。生存力が高く頭数がある5TV以下のモデルが有利です。

**【フラッグ/旗を掲げよ】 :** 達成が難しく上級者向きです。

**【キャプチャー/目標を制圧せよ】と【レイド/重要物資を回収せよ】 :** 攻撃力、移動力、生存能力が必要です。攻撃役と確保役を分けて考え、小型ビークルやキャバルリーなど安価で移動力が高いモデルで最後に駆け込む手段もあります。

**【パイプザウェイ/敵戦力を漸減せよ】 :** 前に出てくる敵攻撃部隊のCGを指定するのがコツです。相手の武器射程や相手の選ぶ作戦目的で対象を判断しましょう。

**【ブレイクスルー/敵陣を突破せよ】 :** 移動力の高いモデルを生かして最後に複数押しむと楽です。空を飛べるVTOLや移動力8以上のモデルが向いています。

**【ディティールドスキャン/機密情報を探れ】 :** 8以上の移動力とEW4+か3+のスキルがあるモデルが向いていますが、入れすぎると攻撃の手数が減るので注意です。

**【アサシネート/敵指揮官を暗殺せよ】 :** 空を飛んで視界を確保できるVTOLと相性が良いです。ワイプ、キャプチャー、パイプ、ブレイクと組み合わせやすいです。

**【ワイプゼムアウト/敵戦力を破壊せよ】 :** 殲滅力が必要です。攻撃力と防御力に優れる「FSロールのみ」を持つモデルを攻撃に使うと達成しやすいでしょう。

### コンバットグループ作成時の目安

以下はCG(コンバットグループ)作成時に参考になりそうなガイドラインです。あくまでも「目安」です。

#### 1CGのコスト目安

150TVまでのゲームの場合1CGは50TVを目安にすると良いでしょう。ストライダーや戦車を使用した攻撃特化のCGは70TVくらいが理想で、歩兵など安いモデルを使う30TV程度の確保用のCGを用意することでバランスが取れます。各モデルのアップグレードは元TVの1.5倍以内が理想で、ギアのデュエリストは25TVを超えないようにしましょう。

#### モデルタイプ

モデルタイプによって戦場での役割が変わります。

**ギア :** ゲームの主力で盾であり剣です。6TVが量産機、11TVが標準機、15TVが高級機の目安です。

**インファントリー :** 安価で確保要員に向いています。スカッドにアップグレードすると耐久力が上がります。

**キャバルリー :** 安く移動力が高いので温存できれば駆け込み系に使えます。攻撃が当たるとほぼ即死します。

**ビークル/ストライダー :** 高い攻撃力と長い射程を活かしたアタッカーです。移動が遅いので初期位置が重要です。

**VTOL :** 上昇を上手く使って狙いにくい目標を攻撃できます。撃たれ弱いので距離で守りましょう。

**エアストライクカウンターとテレイン系 :** ポイント分の仕事をさせるのが難しいモデルです。エアストライクは追撃に使えますが使い捨てで、テレインは防御を固めるために使用できますが移動できません。

#### 役に立つトレイツ/特性

役に立つ特性です。モデル選択の参考になれば程度。

**AI :** インファントリー排除のために1~2モデルはF C(フラグキャノン)を装備していると役立ちます。

**AdvancedとPrecise :** 攻撃結果を+1Rするので命中精度と攻撃力の両方を底上げできます。

**Agile :** 同数命中結果を「回避」にできる。PIスキル3+でダイスが多くふれると生存性が高くなります。

**AP:3以上 :** 装甲が10以上のモデルを攻撃する場合に便利です。AP:1だけでは決め手にはなりません。

**BurstXとFragとLink :** 攻撃ダイスが增える使いやすい特性です。

**ClimberとJetpackXとJumpjetXとVTOL :** 攻撃と防御の両方に役立ち「戦場の高所」を利用しやすくなります。

**ECM+ :** 「+」つきはECMディフェンスを常時発動しているので便利です。

**ECCM :** コマンドモデルと電子戦機に欲しい特性です。

**Field armor :** ダメージ軽減能力で、装甲7以上から明確な効果がみられます。

**React+ :** リアクション用のリソースですが攻撃ダイスを増やす「フォーカス/集中」オプションにも利用できます。

**Shield :** 正面からの攻撃に対して防御判定をリロールできるので防御の出目事故を防止します。

**SP+1とVet :** モデルの生存力を高めるリロールリソースです。オーダーの使用回数も増やせるので指揮官モデルにも有効です。

### 平均出目テーブル

出目が数値を下回るならリロールすればよくなるはず…。

	1D6	2D6	3D6	4D6	5D6	6D6
スキル2+	3.50	5.17	6.46	7.58	8.60	9.56
スキル3+	3.50	4.92	5.99	6.92	7.77	8.56
スキル4+	3.50	4.72	5.58	6.31	6.96	7.58
スキル5+	3.50	4.58	5.25	5.77	6.23	6.65
スキル6+	3.50	4.50	5.04	5.39	5.67	5.89

# HEAVY GEAR BLITZ!

## 3RD EDITION RULES

ヘビーギアブリッツ！3.1へようこそ

母なる地球は500年前に放棄したはずの植民惑星群の所有権を主張するために再び戻ってきました！かつての植民惑星は半数以上が再征服され、残された各星系も自身の故郷を守るために絶望的な闘争を強いられています。地球が送り出す恒星間侵攻艦隊「CEF/植民惑星派遣軍」は再び荒野の惑星テラノヴァを目指します。

植民惑星の再征服により地球は大きな力と影響力を獲得しました。カプリス、ユートピア、エデンの3つの植民惑星は、この巨大な軍隊に自らの戦力を提供しています。しかし彼らは皆、完全服従の道を選んでいるのでしょうか？惑星カプリスでは表向きは協力を装いつつも支配企業による裏工作が進んでいます。惑星ユートピアの大半は地球と手を結びましたが、テラノヴァの特殊部隊ブラックタロンはユートピアでの反対勢力の糾合をあきらめていません。惑星エデンでは、星を収める貴族達が各自の領地や栄光、復讐のために迷走しています。

同盟を引き連れたCEFが再びテラノヴァの地に降り立ち「テラノヴァ戦役」の舞台は整いました！己の存亡を賭けた様々な派閥の思惑が交差しています。この不確かな戦いの行方はあなたの軍によって決まるかもしれません！

本書『ヘヴィギアブリッツ！3.1版』には以下のものが収録されています。

- ◆ヘヴィギア世界の簡易世界設定資料を収録！  
惑星テラノヴァの地図、テラノヴァにある派閥や軍閥の紹介だけでなく、CEFや植民惑星の略歴や背景設定でヘヴィギアユニバースを知ろう！
- ◆卓上ミニチュアゲームを遊ぶのに必要なすべてのルールを収録！  
自由度の高い編成ルールと多数のアップグレードオプションを駆使してあなただけの軍隊を作ろう！カスタムエース機の「デュエリスト」も作成できる！
- ◆全ての派閥の完全なモデルデータとその簡易設定を網羅！  
CEFの侵略軍に惑星エデンが使う封建的な色合いを持つ近未来兵器が登場！惑星テラノヴァの大派閥ノース(CNCS)、サウス(AST)、ヒースリバー、ニコールに、無所属のリーグレス、特殊部隊ブラックタロンを合わせた6派閥と侵略軍のCEF、カプリス、ユートピア、エデンの4派閥の合計10の派閥が持つ多彩な軍閥や地方勢力をサブリストルールで再現。各派閥の専用モデルリストには主力の人型兵器ギアや歩行戦車ストライダーだけでなく、歩兵分隊やVTOL、騎兵、大型戦車まで様々な選択肢があります！トークンシートやフォースレコードシートも収録。
- ◆多様な武装バリエーション！  
モデルは様々な武装を選択できます！オートキャノン、ロケットバック、ピストル、バルスレーザー、グレナード、フィールドガン、ヴァイプロブレードなど、多彩な武器が登場。モデルの装備を判別するための武器形状認識ガイド付き。

Produced and published by Dream Pod 9, Inc.  
5000 Iberville, Suite 329  
Montreal, Quebec, H2H 2S6, Canada

All artwork and designs ©2022 Dream Pod 9, Inc.  
Heavy Gear Blitz is a trademark of Dream Pod 9, Inc.  
All Rights Reserved.

DP9-9374

JAPANESE  
LANGUAGE



WAR FOR TERRA NOVA  
TN 1951  
AD 6145



DREAM POD 9  
WWW.DP9.COM

