

The logo for 'Heavy Gear Blitz!' is displayed in a stylized, metallic font. The words 'HEAVY' and 'GEAR' are stacked vertically, with 'HEAVY' on top. Below them, the word 'BLITZ!' is written in a smaller, italicized font, flanked by two white, angular, wing-like shapes. The entire logo is set against a dark, starry space background.

Ver1.01(2023.05.10.)



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

アディショナルライター&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.

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 and Alex Jay.

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 Tazua.

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 Tazua.

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, and 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

プレイテスティング

The Pod Squad, Gerrit Kitts, Nara Cormier, Fracis Charland, Louis Tetrault, Samuli Aura, Brett Dixon, Austin Wang, Noa Artzy, Craig Engel, Saleem Rasul Abdul Aziz, Joe Johnson, Ashley R. Pollard, Jordan Louis, Brian Robert, Carl Tchoryk, Brian Harris, Sam Harris, Akito Inoue, Taro Kawagoe and Rolando Mejia.

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。

especially Ashley R. Pollard, Kilian Landersman, James 'Corvus' Ho, Francis Charland, Louis Tetrault, Samuli Aura, Brian Robert, Jordan Louis, Carl Tchoryk, Brian Harris, Sam Harris, vf-xx & Flak Ducker, Frank Washburn, and the team over at Late Night Wargames, Adam & Jon!

献辞

このサブリメントを、私たちの慈悲深い支配者であるロバート・デュボアに捧げます。彼がいなければ、私たちは誰もここにいないでしょう。ロバート、ヘヴィギアをゲームに定着させてくれて、ありがとう。

The Rooster

日本語怪文書版*

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, QuarrelBlue@QuarrelBlue

Produced and Published by:

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

Legal Deposit: May 2023
BIBLIOTHÈQUE NATIONALE DU QUÉBEC
NATIONAL LIBRARY OF CANADA

Art & Designs copyright 2023 DREAM POD 9, INC.

DREAM POD 9, HEAVY GEAR BLITZ and other names, specific game terms, and logos are copyrighted 2023, 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.

DREAM POD 9, HEAVY GEAR BLITZ, その他の名称、特定のゲーム用語、ロゴの著作権は、2023年、DREAM POD 9, INC. に帰属し、無断転載を禁じます。本書のいかなる部分も、出版社の書面による許可なく複製することはできません。ただし、ゲームプレイ用のモデルスタツ、ゲームリソースシート、勢力記録シート、トークンシート、およびレビュー用の短い抜粋は例外です。実際のキャラクター、状況、制度、企業などの類似性は（風刺の意図はなく）、厳密に偶然のものです。

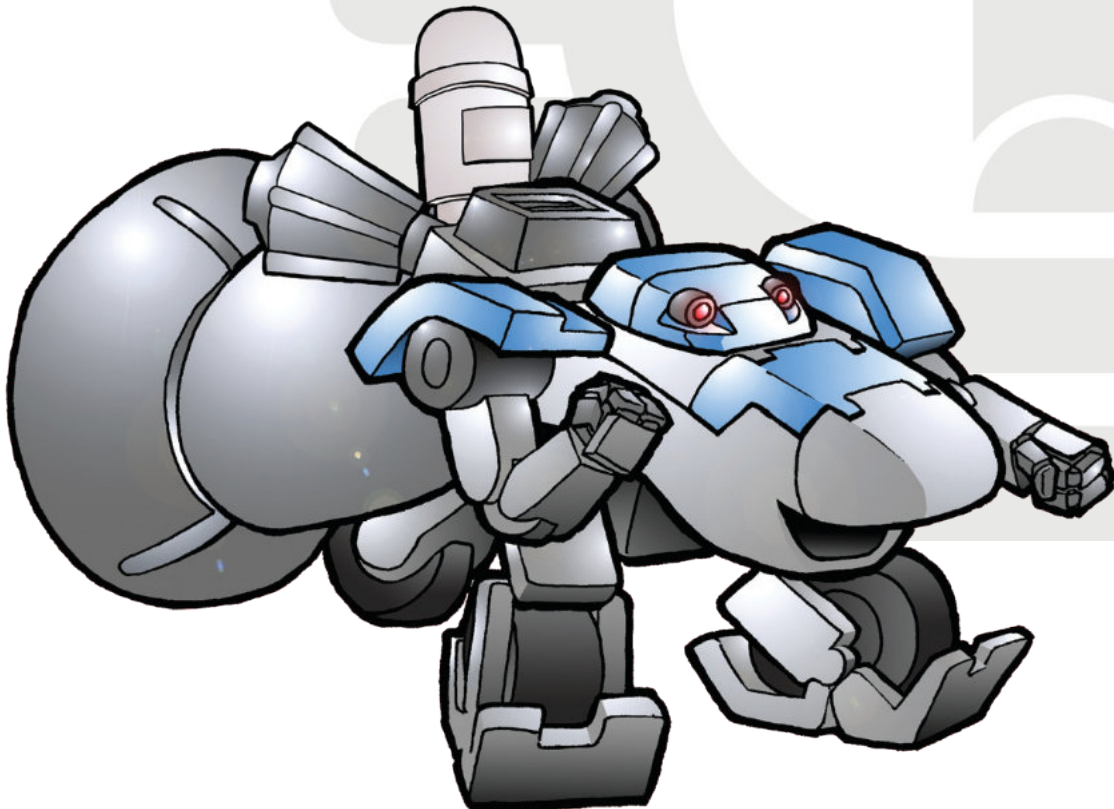


DREAM POD 9
www.dp9.com

目次

表紙	1
クレジット	2
目次	3
イントロダクション	4
新規プレイヤーのために	5-7
乱数の公平性について	5
初ゲーム	6
モデル別アクティベーション	7
ゲームを盛り上げるために	8-19
話し合い	8
選択ルール	9-19
カジュアルティーズパターン/殲滅戦ゲーム	9
キング オブ ザ ヒル/頂の覇者	9
プロテクト ザ キャメルズ/輸送団護衛	9
レジメンタル デュエルズ/決闘戦	9
オブジェクティブ/作戦目的の増減	9
フリー フォー オール/総力戦	9
ジレンマ/葛藤	10
ウェザー/天候	11
ランダムゲームレングス/ゲーム時間のランダム決定	11
ランダムイズドフォース/ランダム編成戦	11
ランダムイズドデプロイメント/ランダム配置	11
ランダムイズドオブジェクティブ/作戦目標のランダム取得	11
ウェポンスワッピング/武器交換	12-17
バトルフィールドピックアップ/手持ち武器の鹵獲	18-19
テストルール	20-21
スナイパー	20
ドローン	21
ベテランコンバットグループ	21
リーグ戦	22-27

新規追加モデル	28-41
マル系	28
ジクル系	29
サルウ系	29
ラブウ系	30
アナブ系	31
バーリム系	32
ハルウ系	33
ロックビートル系	34
マードック系	35
シーカー系	35
ベヒーモス系	36-37
MAMO/マモ系	38-39
トルーパーオートマトン系	40-41
アキレス エグゾスケルトン系	42-43
サンプルフォース	44-63
ノース	44-45
サウス	46-47
ピースリバー	48-49
ニュコール	50-51
リーグレス	52-53
ブラックタロン	54-55
C E F	56-57
カプリス	58-59
ユートピア	60-61
エデン	62-63
F A Q/よくある質問と回答	64
エラッタ/正誤表と補足	65
ミニチュアギャラリー	66-71



ヘヴィギアブリッツ！ 3.1版 コンパニオンブック

ヘヴィギアブリッツ！ 3.1版コンパニオンブックによるこそ！

この冊子は以下の項目をサポートしています。

- ➡ 新規プレイヤー向けの話
- ➡ ゲームを盛り上げるためのオプションルールの提案
- ➡ リーグ戦ルールの提案
- ➡ テストルールの提案
- ➡ 新規の追加モデル
- ➡ 編成の例
- ➡ FAQ と正誤表



サウス「ハタイロイ」ホバータンク



この文書は随時更新される予定です。例えば、新しいモデルが入手可能になればここに追加されるでしょう。また、新しいミニチュアが塗装されると写真が更新される予定です。より多くのオプションルールが追加されるかもしれませんが、よくある質問も追加されるかもしれません。ですから、後でもう一度印刷しても構わないという人以外は、これを印刷しないほうがいいでしょう。バインダーを使う場合、必要に応じてページの差し替えや追加をするだけでよいかもしれません。

新規追加されるモデルはロスター作成用のウェブサイト「Gear Grinder」でも紹介する予定です。

この文書の冒頭は、新規プレイヤーに焦点を当てた内容になっています。

既存のプレイヤーの方はここを読み飛ばし新規に追加されたモデルのページを楽しんでも良いでしょう。プレイヤーの皆案はこの文章を好きなように使い、もし要望などがあればDreamPod9ウェブサイトのフォーラムにてお気軽に（英語で）お問い合わせください。

この文章の更新頻度、更新内容、FAQの更新などはこれらのフォーラムの質問に応じて変わるでしょう。現段階ではまだ不確定で、四半期～半年、あるいは1年ごとの更新になるかもしれません。

また、この文書は、将来登場する予定のものや、現在検討しているルールに近いものをプレイヤーに知らせるものでもあります。

次の改訂版の準備であり、検討中の内容を見て意見することができます。公式フォーラムは、これら進行中の者に対する意見や質問をするのに最適な場所となっています。

以下のリンクからお気軽に新しい話題を提供してください。

これまでもフォーラムでのプレイヤーとルールチームとのコミュニケーションによって、様々な素晴らしい成果を上げています。ヘヴィギアブリッツ！ 3.1版ルールのすべてをThe Roosterが考えたわけではありません。

皆さんには多くの良いアイデアや意見があります。テストルールや新規に追加されるモデルの全てが最適化されているわけではありません。意見を集めることでいくつかはより安定したものへと成長してゆくでしょう。

この文章で追加されるものについて、リーグ戦やキャンペンゲームや、トーナメント主催者は使用の有無を自由に決めることができます。不適切と感じるものについては遠慮なく「ノー/拒否」してください。

オプションルールについても同様です。また主催者はこれらのルールをアレンジして楽しいゲームを提供することもできます。

Dream Pod9 公式ユーザーフォーラムのURL（英語です）

<https://dp9forum.com/index.php?/forum/90-heavy-gear-blitz-3rd-edition-rules-discussion/>

新規プレイヤーのために

ヘヴィギア世界の奥深さは恵みであると同時に、分析を難しくしているかもしれません。どの派閥で始めるべきか？どの兵種を選べばいいのか？どのモデルが一番いいのか？これらの質問を聞くと、私たちはいつも笑顔になります。そして、私たちはコミュニティがこれらの質問にうまく答えているのを見ました。例えば、「初回プレイ時は武器を外したままにして気に入ったものを選ぶようにすると良い」というアドバイスなど、私たちが思いもつかないような意見が見られます。この項目ではそのような小さなアドバイスや、プレイヤーとして早く上達するためにルールをより小さく分解して運用する方法についての話しをします。

乱数の公平性について

これは、新プレイヤーの最初の決断を後押しするために触れたい話題です。ヘヴィギアブリッツのルールには意図的にランダム性を盛り込んであります。その意図の1つには経験値に関係なく、誰でも勝利を得られる可能性を与えるというものがあります。

「許容」がキーワードです。何年もプレイしているプレイヤーが新参のプレイヤーより有利なのは間違いありませんが、運の要素などにより新参のプレイヤーでもゲームに勝つことができます。これは、ベテランプレイヤーにとっても重要なことです。このゲームでは良いモデルを揃えて、良い手を打つても、サイコロの神様が邪魔をしたり、予期せぬことが起きて負けることがあります。それは、適正な編成が、使用する戦場や対戦相手の戦力に合っていなかったかもしれないし、すべての適切な動きが単にうまくいかなかっただけかもしれません。

ヘヴィギアブリッツの戦場では、適切さが保証されているわけではありません。サウスの旧式量産機であるイエガーのライトオートキャノンが、ノースの新鋭機のジャガーを爆散させることがありますし、ノースの旧式偵察ギアのフェレットが、CEFのGRELクルーを乗せたベテランHC-3AへのECMアタックを成功させることができます。使うことが難しい短射程のスナプキャノンを装備したトルーパーギア（量産機）が、ゲームMVPになることもあるでしょう。

こういった事例は、一般的な「適切な」結果ではありませんが、アクシデントはどんなゲームで起こります。それらはすぐに忘れ去られることはなく、悪い賭けではなかった場合もあります。

つまり、プレイヤーは「自分の戦力がどれだけ最適化されているか」や、「間違った武器を選択していないか」について心配する必要はありません。

確かに、何が何に合うかや、最適な条件というものには存在します。そして私たちは、そのような会話を常に楽しんでいます。

しかし、この話題は、多くの人が考える以上に奥が深いものです。「とりあえず自分がかっこいいと思うことを試してみることで自分にとって最高の編成を見つけることもできる」と我々は主張したいのです。その場合、「どのようにプレイするか？」が考慮すべきもっとも重要な側面であり、練習こそが最高の回答となります。

これは「メタ（流行の編成や戦術）」にも通じます。これはあなたの所属する地元グループがよく使うモデルや、よく使う編成やサブリスト、戦術などです。これ等の流行は他のグループが行っていることは全く異なるかもしれませんが、インターネット上で最も人気のあるメタが一般的なメタを反映しているわけではないことにも注意する必要があります。インターネット上の議論に耳を傾けてはいけないうわけではありませんが、読んだことをすべて鵜呑みにしないようにしましょう。

複数のメタが併存する理由は『ヘヴィギアブリッツ』には脅威に沢山のベクトルがあるからです。例えば、CEFのホバー戦車のもつ脅威のベクトルと、ストライクギアのもつ脅威のベクトルは別のもので、他にもドローンやVTOLやエアストライクカウンターでさえ別方向の脅威を持っていると言えます。

プレイヤーはあるベクトルに遭遇すると、その対策を開発します。しかし、相手も同じことを研究します。ここから「メタ」が始まります。メタの進行を追跡すると、他のプレイヤーが頻繁にテーブルに持ち込むモデルやテレインなどのローカルな環境がメタを生みます。これらの評価は時間とともにゆっくりと変化することが多いようです。メタにはいくつかの循環するパターンがあるようで、以前使っていた環境に戻ることもあるようです。

そして、ヘヴィギアのゲームシステムはこれをサポートするように設定されています。例えばプラスチックのスターターボックスセットには使いやすいモデルとして「トルーパーギア」「ストライクギア」「リコンギア」「ファイアサポートギア」が付属しており、これらはまさにヘヴィギアの核となる考え方である「脅威の異なるベクトル」を持つモデルが入っているのです。

編成に新しいモデルを追加したい場合はどうする？次に何を選ぶか？同じ種類のモデルを増やすか、代わりに乗り物、特殊部隊、歩兵、VTOL、ストライダー、同盟国や傭兵、ユニバーサルモデルなどに傾倒するか、などなど。選択肢は本当に無限大で探すべきことは山ほどあります。

部隊構築をする時、プレイヤーはダイスを最適化する方法を評価することもできるし、チャブレイン/従軍牧師とウォーリアモンク/僧兵を擁したNLC/曙光同盟サブリストの小隊のように伝承や世界設定をもとに部隊を編成することもできます。この考え方のどちらにも優劣はなく、どちらの編成にも得手不得手があり、勝敗のチャンスがあります。つまり、スターターセットだけでも、どのようなモデルのグループでも、「自分の定義にしたがって、良いと思うものを作ってみることができる」ということを知っておいてください。

たとえそれが、進化するメタに従って高度に最適化された戦力でなかったとしても、関係なく勝つことができると気づくかもしれません。あるいは、あなたがあなたのメタを進化させ続ける理由かもしれません。

あなたの編成は想定しなかったことができるかもしれない。ゲームを通じて探求しているうちに、きっとあなたの好きな武器やモデルバリエーション、アップグレードでやりたいことなどが見つかるでしょう。そして、それらを使って練習すればするほど、より良い使い方ができるようになるのです。



ノース偵察ギア「フェレット」

初ゲーム

以下では、初心者プレイヤーがゲームをどのように始めれば早く上達できるかについて、いくつかのアイデアを紹介합니다。

もしあなたが他のミニチュアウォーゲームに精通していて、より多くの要素を一度にプレイすることができている場合、全てのルールが詰まった200TVのゲーム編成ポイントで始めることが「可能」と考えるかもしれません。（TVはヘヴィギアのゲーム編成ポイントの単位）

しかし、私たちはどんなに経験豊富で知的な人にもこの方法は推奨できません。どんなものにも個性があります。たとえ一般的なライトオートキャノンでさえ、評価するべき潜在能力があります。このため、50TV程度の小規模なゲームから始めて、各モデル、各武器、各アクションをより詳細に分析することができます。

最初に200TVのゲームを1回プレイする時間で、4回以上も50TVゲームを経験できるでしょう。ゲーム回数を分けることでさまざまな要素が少しずつ理解しやすくなるため、プレイを解析して重要なニュアンスを見逃さない可能性が高くなるのです。

私たちは、多くのプレイヤーが最初から大規模ポイントのゲームに挑戦しているのを見てきました。また、同様に最初は小規模ゲームから始めるプレイヤーもたくさん見えました。もちろん、どちらのタイプのプレイヤーでもゲームを学ぶことができますが、小規模ゲームから始めたプレイヤーは、より早くノウハウを学び、より早く真の競争力を身につけることができているようです。なぜなら、小規模のゲームは関連する情報が少ない状態になるため、個々の武器や行動を評価しやすく、それぞれの物事をより詳細に分析することができるからです。

もしあなたが、新規プレイヤーにゲームをインストールする場合に情報少なくするためのアイデアがあります。

➡ オーダー/命令(基本p36)

【トライアゲイン/士官の助言】のみを使用します。

➡ EW/電子戦アクション (基本p34)

ECM特性を持つモデルは【ECMディフェンス/プロテクション】のみを使用できます。

➡ 以下のルールは使用しません。

- ・オプションルールやテストルール
- ・建物や地形の破壊ルール (基本p14)
- ・スペシャルデプロイメント/特殊配置 (基本p17)
- ・【デンジャラスグラウンド/危険地形判定】 (基本p24)
- ・【40mm地雷マーカーとマインフィールド/地雷原】 (基本p24)
- ・【F O/砲兵観測】アクション(基本p32)
- ・【エアストライク/航空支援】 (基本p37)
- ・編成ルール【サブリスト】の選択 (基本p38)

少し複雑なルールを避けて始めることで、誰もが最初に最も使用するコアルール（移動と射撃）を習慣化できます。コアルールが身につけば、他のルールを追加していくのはそれほど面倒なことではありません。この方法には多くのバリエーションがあり、これらの推奨事項を自由に変更することができます。

ポイントは「最初のゲームで移動と武器の使い方の基本に重点を置く」ことです。オートキャノンとロケットパックの違いを新規プレイヤーに体験してもらいます。そうすれば、他の武器の評価もしやすくなり、自分の部隊を編制する時にやりたいことは何なのか、より深く理解できるようになるでしょう。

この時、教える側が何を知っているかが重要です。例えば、あなたが特殊配置ルールを心得ていて、新しいプレイヤーが【スベックオプス/特務配置】ルールに非常に興味を持っていることがわかったら、あなたが最も適切と思うことを自由にやってください。最初のゲームで推奨されないとはいえ、新規プレイヤーの興味を上手くひける場合は特殊配置ルールを先に披露することもあります。しかし一般的には「移動と射撃」を覚えてもらったあとに、次の小規模ゲームでこれを披露する方が望ましいでしょう。



提案した要素の組み合わせは自由ですし、独自の要素を加えることもできます。物事を細分化することが大切です。これは、スポーツマンシップの育成にもつながります。

誰かが勝つためには、最終的に誰かが負ける必要があります。プレイ回数が多いルールの中で負けるよりも、ルールに不慣れな時に負ける方が、プレイヤーはゲームをより楽しめるでしょう。一つ覚えておいてほしいのは、カジュアルなゲームで「誰も自分と対戦したがないのであれば、あなたが勝利にこだわることは意味が無い」ということです。ある程度対等な勝負での勝利ならば価値を見出すことができるはずですね。

スポーツマンシップの模範を示すことは、特に最初から積極的に行うべきことです。そしてこれは、あなたが新しいプレイヤーで、他の新しいプレイヤーと一緒に学んでいる場合にも、絶対に当てはまります。

プレイする前やゲーム会の前など事前に、お互いが試したいことをすり合わせておくとういでしょう。「対戦相手は自分の学習を助けてくれる人」です。二人で協力することで、より早くルールを身に付けてベテランプレイヤーへの競争力を身につけられるでしょう。

ゲームを始めたばかりのプレイヤーに武器が装着されていないモデルを使うことを許可しても良いかもしれません。これは、新規プレイヤーがいろいろな武器を試したい場合に非常に便利です。例えば、武器を装着していないシャスールをいくつか持ってきて、試してみたいヴァリエーション機を事前に宣言します。この場合、モデルと武器を覚えておく必要があるため、多少面倒になりますが小規模なゲームならば大きな問題にはなりません。

また別のアプローチとして、対戦相手に自分の倒し方を教えるのもよいでしょう。時には、ちょっと頭に血が上ってしまう人もいかもしれませんが、しかし、そんなことは関係なく、彼らに笑顔でその瞬間を楽しんでもらいましょう。彼らはすぐに知らないことを学ぶことができます。

競技性のある桌上ウォーゲームは競争を通じて個人を成長させます。それはベテランになった後も続いてゆきます。最も経験豊富なプレイヤーこそ、最も我慢が必要な場合もあるでしょう。

初めてプレイした対戦型桌上ゲームでの初勝利を思い返してみてください。それ以来、あなたは競技者としてどのように成長したでしょうか？

モデル別アクティベーション

これは初心者向けの小規模ゲーム用の特別ルールです。

ヘヴィギアはコンパクトグループごとの交互アクティベーションのゲームですが、このルールは小規模ゲームでもこの感覚を体験できるするための代替手段です。

また、単に別の遊び方として楽しむこともできるので、興味がある場合は初心者に限らず試してみてください。

《アイディア》

通常ルールと違い、各コンパクトグループではなく、各モデル単位で交互にアクティベーションします。

50TV程度の小規模ゲームで、イニシアチブを取った人にゲームが偏り過ぎる事を緩和できます。また、この考えを拡張することもできます。例えば100TVで4：4のデュエリストの対決を遊ぶこともできます。

この場合、このようなプロセスに対応するために、いくつかのルールを変更する必要があります。特にアクティベーションフェイズはいくつかの調整が必要です。最終的に命令に関するルールが対等になればバランスは取れるでしょう。

例：オーダー/命令は【トライアゲイン/士官の助言】のみに限定する。

例：1モデルの起動中に命令を適用できる。など



サウス
「ブラックマンバMP」



サウス
「コブラMP」



サウス
「イガアナMP」



ノース/ニコール
「ワイルドキャット」

ゲームを盛り上げるために

この項目は既存のゲームに変化を与えることを主眼に置いています。これは、グループでのプレイ期間が長くなった時に必要なものかもしれません。そのための方法はたくさんあります。ハウスルール、オプションルール、リーグ戦、キャンペーン、トーナメント戦などなど…。

ここでは、いつも同じような展開にならないように、ゲームに変化をつける方法を提案します。これはとても簡単なことです。例えば、あるモデルは4フィート×4フィートのテーブルが得意で、あるモデルは4フィート×6フィートや6フィート×6フィートのテーブルが得意です。また、非常に常識的な見方もできます。例えば、近接戦闘を得意とするモデルは4フィート×4フィートのテーブルでより価値を発揮するでしょう。遠距離攻撃に秀でたモデルは、6フィート×6フィートのテーブルでより価値を発揮します。

テーブルの大きさを变えるだけでも大きな変化を楽しめるでしょう。4フィート×6フィートのテーブルのままでも初期配置が換わるだけでも大きな変化となります。

テーブルの短辺にそって初期配置ゾーンを設定することもできます。

ここで紹介するそれぞれのオプションは、標準ゲームとは異なることを行います。プレイヤーは話し合いやダイスロールやコインフリップなどでこれらの物事を決めると良いでしょう。持っているものを使うことをためらわないでください。もし3フィート×5フィートのテーブルしなくても気にする必要はありません。

ルールブックに記載されているテーブルサイズは、あくまでも「推奨」のもでしかありません。もし、2フィート×6フィートのテーブルを試してみたいのであれば、そうしてください。6フィート×6フィートのテーブルで50TVゲームをプレイしたいのであれば、試してみてください。

後述する、ランダム配置も大きな効果があります。また、使用するトレインを変えてみるという方法もあります。都市環境をよく使うのであれば、バッドランド環境を使ったゲームに挑戦してみましょう。道路がテーブルの縁に沿うのではなく、テーブルを斜めに横切っているような都市も試してみてください。

こうすることで、より型破りな戦場が生まれます。道路に沿って射線の角度も変わるため戦場に変化が生まれるのです。水地形、地雷原、危険地帯を使ったことがない人は、ぜひ試してみてください。いつも同じ地形を使っていると、プレイヤーはその地形を利用するのが得意な部隊しか作れなくなる傾向があります。地形を変えることで、プレイヤーは作る戦力ごとにクリエイティブな発想ができるようになるでしょう！

戦場を作る時に注意することはLOS(ラインオブサイト)/射線が重要な要素である点でしょう。第1ラウンドに一方の部隊が相手部隊の大部分をはっきりと見渡すことができれば、ゲームは少し予測しやすい展開になりがちで、一番大きな砲で先に攻撃することに重きが置かれるでしょう。

トレインはテーブルの(見た目を)60%以上をカバーしつつ、第1ラウンドで見えるLOS/射線を最小限に設定する必要があります。テーブルの中央に大きな地形を配置し、その周囲に小さな地形を多数配置することは、両プレイヤーにとって戦術的な展開の選択を可能にするため、通常良いことです。

もちろん他にもいろいろな解決策があるので常にこれを正確に実行する必要はありません。ひとつ注意してほしいことは、戦場を作る際、「テーブルの中央に大きな空き地がないように」するといいいでしょう。開けた空間があると両プレイヤーはこのエリアを移動しようとせず、に、テーブルの自軍初期配置ゾーンにとどまる傾向にあります。これはゲームが長距離射撃だけで終わってしまい、あまり盛り上がりがない展開になってしまいます。

広いオープンスペースは誰も渡りたがらない場所になりやすいので、一般的に良いゲームには有益ではありません。また、新規プレイヤーにとっての罠になることもあります。このため両プレイヤーが意図的にオープンな戦場を計画することに同意していない限り、この種のエリアは最小限に抑えるようにしましょう。

例えば「大型モデルの重戦車 対 重戦車のテストをしたい」とか「二人とも広い砂漠で戦いたい」場合など。

負けた方がピザを買わなければならないのかもしれませんが。戦車は賢く選びましょう。隠れられる地形がどちらか一方に偏った戦場を作らないようにしましょう。対戦で偏った戦場を作ってしまうと、ほとんどの場合、片方が簡単に勝てるようになります。このためこういった戦場はRPGやストーリー要素の方が強くなります。

もちろん、二人がやってみたいと思えば、一方的なストーリー主導のゲームを自由に考えることができます。例えば、狭い通路を突進してくるミリシアの150TVの部隊を、100TVのピースリバー守備隊が阻止できるかを試してみるのは楽しいかもしれません。

ヘヴィギアブリッツ3.1版は「4フィート×4フィート」から「6フィート×6フィート」の戦場で、「100TV」から「150TV」までの対戦ゲームをサポートするように調整されています。

もちろん、これより低い/高いTVでも、ストレスなくプレイすることができます。テーブルの広さや配置するトレインの配置方法を過小評価してはいけません。ひと工夫で色々なことが試せるでしょう。

試してみたいアイデアは、プレイヤーであるあなたが自由に思いついてください。次のセクションでは、私たちが長年にわたって探求してきたものです。そのまま使ってもいいし、あなたの地域のグループのためにアレンジして使ってもいい。これらのほとんどは、プレイヤー自身が時間をかけて開発したものです。

TV150以上以上の戦い

これは、どちらかという注意点です。150TVを超える戦いは、認知負荷やゲーム時間を増やすことになり、相手に負担をかけてしまうかもしれません。

「1つの戦闘グループはすべてストライダーでなければならない」や「1つの戦闘グループには歩兵しか入れない」といった規約を作るとこれらの問題が緩和されるでしょう。1ラウンド目に2時間かかることもも少なくなるはずです。

これは150TV以上になってはいけないというわけではありません。もし、両プレイヤーが600TV対600TVのゲームをやりたいがっていて、両者とも丸一日(あるいは週末)使うのであればぜひ試してみてください。しかし、大規模な戦闘をより一般的に楽しむ方法としては、後述する「フリーフォーオール/総力戦」ルールを使用することがおすすめです。これは大規模線の競技性を高めるための選択ルールになります。

また、100~150TVの範囲に収まらないゲームでは、通常ゲームでは得られない利点や欠点を得ることがあることも知っておく必要があります。200TVまでは問題なく遊べるはずですが、200TVを超える戦いでは、通常とは違ったデータの評価になるでしょう。相手がその気ならばまだまだ楽しめる要素になるはずです。

ただ覚えておいてほしい事は、参加者が使える時間にもよりますが、1つの巨大なゲームをプレイするよりも、後述の「リーグ戦」を運営した方が消化に良い戦いができるでしょう。

選択ルール

この項目はゲームに多様性を持たせるためのものです。これらのルールはいずれも強制的なものではなく、すべてのプレイヤーがその使用に同意する必要があります。また、プレイヤー達でこれらのアイデアを基に独自のハウスルールを考へるのも楽しいでしょう。私たちは、あなたやあなたのグループの楽しみのために、どれだけあなたが物事を微調整することが奨励されているか、十分に強調することはできません。例えば、私たちが一番好きなのは、テーブルや勢力、目標などをできるだけランダムにすることです。時には最初から不利な状況になってしまうこともあります。たとえ炎天下で倒れることになっても、ゲームを楽しむ理由が必ずあります。不利な状況で勝てば「預言者の加護があった*」ということですよ！それは自慢の種になるでしょう！

カジュアリティーズ パー ターン/殲滅戦ゲーム

殲滅戦ゲームを行う場合、基本ルールの「オブジェクトィブ/作戦目的」のルールを使用しなくても良いでしょう。

各ラウンドの終わりに、お互いに倒したモデルのTVを計算し、より多くを損害を与えたプレイヤーが1「VP/勝利点」を得ます。同点の時は加点はされません。

ゲーム終了時に最も多くの「VP/勝利点」を獲得したフォースが勝利します。このため奇数ラウンドをプレイする必要があります。3ラウンド、あるいは5ラウンドでプレイすると良いでしょう。

キング オブ ザ ヒル/頂の覇者

基本ルールのオブジェクトィブ/作戦目的のルールは使用しません。

このルールではユニバーサルモデルリストの「キャメルトラック」をコントロールマーカーに見立てて1つテーブルの中央に配置し、【ホールド/目標を防衛せよ】のルールを使用します。

これは、すべてのプレイヤーが競うことになる唯一の目標となります。

【オプション】ランニングキャメル：

キャメルトラックをコントロールマーカーに使用するためのオプションルールです。キャメルトラックはG:7のMRで移動します。

各ラウンドのニシアチブを獲得したプレイヤーは、テーブルの端に1～4の数字を割り当ててダイスを振り、以下の結果に従います。

⇒出目1～4：

キャメルトラックは、出目と同じテーブルの向かってなるべく直進するように1回移動します。この移動はテーブルの端への最短コースをとってすべてのMRを使用します。

モデルはテーブルの端で止まり、テーブルから離れることはありません。すでにテーブルの端にいて、次のラウンドで同じ結果が出た場合は現在位置にとどまり、移動はありません。

⇒出目5：

キャメルトラックは移動しません。

⇒出目6：

キャメルトラックはトップスピードで移動します。再びダイスを振りどのテーブルエッジに向かうかを決めます。

対応する1～4（5と6はふり直し）に向かって移動します。2回の移動をする以外は、移動の処理は「出目1～4」の時と同じ処理になります。

注意事項：

・このキャメルトラックはマーカーとみなされるため破壊不能です。同様に、イモビライズドやヘイワイヤーなどの影響も受けません

・キャメルトラックが地形を迂回する必要がある場合、常に通行可能な最短経路で移動します。

*「幸運に恵まれた」と同義のテラノヴァ的な言い回し。予言者マモウドと修正主義の信仰はテラノヴァ全土に広がっています。

プロテクト ザ キャメルズ/輸送団護衛

フォースコンストラクション/軍の構築で2台以上キャメルトラック（または類似の車輛）を編成しているプレイヤーが、【ホールド/目標を防衛せよ】の作戦目的を選択した場合、このプレイヤーは2台キャメルトラックをホールドのコントロールマーカーの「代わり」に使用できます。

⇒各キャメルを「初期配置する時」は本来のコンバットグループとは別に独立して配置を行います。（運用は従来通りです）

⇒各キャメルは通常のユニバーサルモデルのデータを使用します。攻撃の対象になりアクションを利用できます。

⇒プレイヤーはゲーム終了時にマーカーの代わりに使用したキャメルが生存していると1台につき1VP（最大2VP）を得ます。

レジメンタル デュエルズ/決闘戦

基本ルールのオブジェクトィブ/作戦目的のルールを使用しません。各プレイヤーは複数のデュエリストを用意してトーナメント形式で決闘戦をします。

プレイヤーはまず、10～50TVの範囲で決闘戦の規模を決め、ポイントの範囲でデュエリストを作成します。

⇒サブリストは利用できません

⇒ゲーム時間は3ラウンドです。

⇒与えたダメージに等しいVPを獲得できます。

（例：H3/S3のモデルを破壊すると6VPを得ます。）

勝敗に応じて二位対三位、三位対五位といった具合に、複数回の対戦を行います。対戦の合間でプレイヤーは、最初に決めたTVの範囲内である限り、モデルやアップグレードを交換できます。

また、トーナメントは段階制にもできます。

例：1試合目は10TV、2試合目は20TV、3試合目は30TV。

オブジェクトィブ/作戦目的の増減

プレイヤーは話し合ってゲームで使用するオブジェクトィブ/作戦目的の数を増減できます。

多くすると競争の激しいゲームになるかもしれません。少なくするとカジュアルなゲームや、チュートリアルに効果的です。

フリー フォー オール/総力戦

プレイヤーが最大VPを獲得するには多様な諸兵科連合部隊を作る必要があり、フォース構築の競争力が求められます。大規模線に向いたルールになります。

⇒基本ルールのオブジェクトィブ/作戦目的のルールを使用しません。各プレイヤーは10種類全ての「オブジェクトィブ/作戦目的」を1つずつ選択しています。



HEAVY
GEAR
BLITZ!

ジレンマ/葛藤

《警告》これはフェア&バランスではありません。

4人で2チーム（2人対2人）を組みます。全プレイヤーは同じTV(目安は50TVか75TV)の編成を用意してください。

各プレイヤーは通常通りにセットアップしてプレイし、各チームが協力して勝利を目指します。

第二ラウンドの開始時、イニシアチブがロールされる前に、各チームはダイスロールやコインフリップなどを使用し、プレイヤー1名を選出します。選ばれたプレイヤーは「アルトリズム/利他主義」か「ビトリアル/裏切り」の選択を迫られます。この時点で秘密裏にどちらかを選択し、決定内容のメモをとって伏せておいてください。

➡「アルトリズム/利他主義」を選択：

このプレイヤーはチームメイトへの継続的な支援を約束することになります。

➡「ビトリアル/裏切り」を選択：

このプレイヤーは、チームメイトを裏切ることを選択します。

両方の選択プレイヤーの秘密のメモが終わったら、そのメモを現在のチームメイトに同じタイミングで渡します。そして、チームメイトはその決定事項を読み上げ、書かれている内容をゲームに参加している全員で共有します。この決断は3つの可能性があります。

両方が「アルトリズム/利他主義」を選択：

選択プレイヤーはそれぞれ、ラウンド終了時に使用できる「軌道砲撃」アクションを1つ獲得します。その後、ラウンドのイニシアチブロールを行ってください。

「アルトリズム/利他主義」と「ビトリアル/裏切り」が選択：

「アルトリズム/利他主義」を選択したプレイヤーは何も得られません。

「ビトリアル/裏切り」ラウンド終了時に使用できる「軌道砲撃」アクションを3つ獲得します。

裏切り者は変わらず同じチームであることに注意してください。裏切るタイミングを掴めずそのままのチームで戦い続けるイメージです。

その後、ラウンドのイニシアチブロールを行ってください。

両方が「ビトリアル/裏切り」を選択：

選択プレイヤーはそれぞれ、ラウンド終了時に使用できる「軌道砲撃」アクションを2つ獲得します。その後、ラウンドのイニシアチブロールを行ってください。

この条件を満たした場合、選択プレイヤーは直ちにチームを交代します。その後、ラウンドのイニシアチブロールを行います。

注意：チームが交代するのは、両方の決断が「ビトリアル/裏切り」であった場合のみで、そうでない場合はチームは交換されません。これは「囚人のジレンマ」というゲーム理論をテーマにしたシナリオです。

Aチーム /Bチーム	アルトリズム/利他主義	ビトリアル/裏切り
アルトリズム /利他主義	双方が「軌道砲撃」アクションを1回獲得。	ビトリアル/裏切りは「軌道砲撃」アクションを3回獲得。アルトリズム/利他主義は何も得ない。
ビトリアル /裏切り	ビトリアル/裏切りは「軌道砲撃」アクションを3回獲得。アルトリズム/利他主義は何も得ない。	双方が「軌道砲撃」アクションを2回獲得。その後チームを交換する。

軌道砲撃アクション

軌道砲撃アクションは「③エアストライクフェイズ」と「④クリーンナップフェイズ」の間に発生します。

選択プレイヤーは、所属するチームの軌道砲撃アクションをコントロールできるプレイヤーです。

複数のプレイヤーが軌道砲撃アクションを使用できる場合、イニシアチブロールを行い、誰が最初に行うかを決定してください。

➡軌道砲撃アクションを宣言し、戦場の任意の地点を選択し、以下の武器性能で攻撃を処理します。

Weapon Name	Damage	Associated Traits
Orbital Strike/軌道砲撃	8	AP:2, AOE:3, Demo:2

この攻撃「ダイレクト/直接射撃」とみなされ、通常通りに対抗判定を行います。

以下のモデファイア/修正のみを適用します。

➡攻撃側はG U4+でプライマリーターゲットに2 D 6、セカンダリーターゲットに1 D 6を使用する。

➡防御側はモデルのP I スキルで2 D 6の判定を行います。この攻撃には、Agile（アジャイル/機敏）やField Armor（フィールドアーマー/増加装甲）などの特性も含め、あらゆるボーナスや修正が適用されません。

➡この判定は双方ともにリロールを使用できません。

軌道砲撃アクションが終わると通常通りに「④クリーンナップフェイズ」を開始します。

これ以降のラウンドはゲームの続きを通常通りに進めてください。

<注:>多くのことを変更できます。軌道砲撃をエアストライクカウンターに変更することも可能です。またAOEやダメージなどを増やせば、より重い効果を発揮するでしょう。しかしまずは「そのまま」使うことをお勧めします。

ユニバーサルモデル
「サブール」
エンジニアリングギア



ウェザー/天候

天候の効果は、ゲームテーブル上で様々な方法で表現することができます。プレイヤーは自由に実験し、これらのルールを変更してください。プレイヤー全員が同意できる場合、制限になるのはあなたの想像力だけです。

私たちは、対戦ゲームへの天候の影響を最小限にするために、第1ラウンドにのみ影響が出るように設定しています。もし必要であれば、ゲーム全体を通して有効にしてください。

1D6の結果を以下の表で適用してください。

1D6	天候の効果
1	砂嵐/濃霧：第一ラウンドはすべてのモデルの「GU/射撃」がTN+1（1悪くなる）されます。
2	ホワイトサンド嵐：配置を終えた各モデルにつき1D6を振り、1が出ると「コロージョン/腐食」トークンを受け取ります。
3	夜戦/集中豪雨：第一ラウンドはすべてのモデルはセンサーレンジより先のLOSを失います。
4	雷電嵐：第一ラウンドはすべてのモデルの「EW/電子戦」がTN+1（1悪くなる）されます。
5	電磁嵐：配置を終えた各モデルにつき1D6を振り、1が出ると「ヘイワイヤ/攪乱」トークンを受け取ります。
6	異常高温：第一ラウンドはすべてのモデルの「PI/操縦」がTN+1（1悪くなる）されます。

ランダムゲームレングス/ゲーム時間のランダム決定

標準ゲームの時間は4ラウンドですが、プレイヤー全員が同意する場合、これを自由に変更できます。以下の表でランダムに決めることもできます。

1D6	ラウンド数
1-2	3ラウンド
3-4	4ラウンド
5	5ラウンド
6	6ラウンド

ランダムイズドフォース/ランダム編成戦

これはミニチュアコレクションが充実したプレイヤー向けのルールで、事前準備が必要です。

各プレイヤーは5つの編成を用意します。対戦相手と会ったときに、ランダムで決定して対戦を行います。

この方法はあなたと対戦相手がゲームを始めたばかりでも50~100TVならば対応できるはずです。

編成は複数の派閥いで揃えられるとより楽しいでしょう。この方法他は普段使わない派閥やモデルを学ぶ良い方法にもなります。そうすることで、プレイヤーはそれらに対してどのようにプレイすればいいのかのヒントが得られるでしょう。

ランダムイズドデプロイメント/ランダム配置

初期配置の方法を1D6で決定します。

1D6	配置ゾーン
1-2	ナローエッジ：各プレイヤーはゲームボードの「対面するナローエッジ/短辺」から戦場の4分の1までを自軍配置ゾーンにします。
3-4	ロングエッジ：各プレイヤーはゲームボードの「対面するロングエッジ/長辺」から戦場の4分の1までを自軍配置ゾーンにします。
5	コーナー：最初に戦場を9つのゾーン（縦3、横3）に分割します。配置を選択できるプレイヤーは「1つの角ゾーン」を選び、「隣接する短編または長編のうちどちらか1つ」の合計「2つのゾーン」が自軍配置ゾーンになります。その後、対戦相手も同様に対面するように初期配置します。
6	デバディングフォース：最初に戦場を9つのゾーン（縦3、横3）に分割します。配置を選択できるプレイヤーは「対角線になる2つの角ゾーン」を選択し自軍配置ゾーンにします。対戦相手は残りの2つの対角線になる角ゾーンが自軍配置ゾーンになります。

※自軍配置ゾーンの隣接が自軍側中立ゾーンになります。

ランダムオブジェクティブ/作戦目標のランダム取得

このルールは編成によって作戦目的の達成のしやすさが変わるため不公平な結果になる可能性があり、競技性が低下する場合があります。

しかし、これは別の意味で興味深い競争となり得ます。このルールを使用する場合、各プレイヤーは事前に話し合い、目標がランダムであることを前提にした「汎用的な編成」に挑戦できます。

また、他の方法として先にランダムな目標を決めた後で必要な編成を考えることもできます。

ランダムには以下の種類があります。

→ランダムミラーリング：

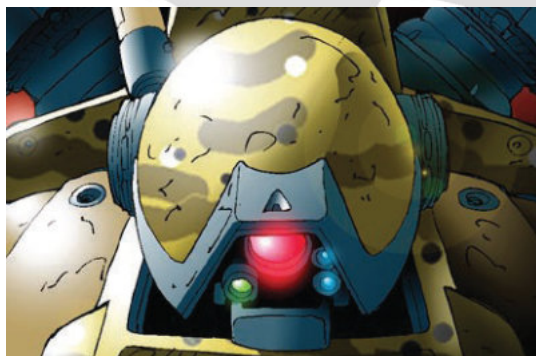
双方のプレイヤーは3.1の作戦目的を上から1D10でランダム決定した「同じ作戦目的」を使用します。

→ランダムインディビデュアル：

各プレイヤーごとに3.1の作戦目的を上から1D10でランダムに作戦目的を決定します。

1つの作戦目的は1度しか選択できません。被らないようにリロールをしてください。

メモ：1D10の代わりに2D6も使用できます。出目を1つ減らし、12の目をリロールしてください。ただしこの方法は特定の数字に偏りやすくなる点に注意してください。



ウェポン スワッピング/武器交換

《注意》 このルールは現在使用されている規則を越えて変則的な武器を交換するためのガイドとなるものです。過去の設定の再現などを目的としたものですが、最終的にこの伝承を友好的でバランスのとれたものにするのはプレイヤーに任されています。対戦相手がゲームを楽しめるかどうかを考えずに使用するものではありません。

➡このルールを使用する場合、ゲームの時間や場所を決める前に、対戦相手への同意を得る必要があります。

このルールをどの程度複雑にするかは、あなたとあなたのゲームグループ次第です。現在のルールにはない古いバリエーションを再現するために使用することもできますし、もっと過激なことをすることもできます。

➡このルールを使用したい場合は、気の合うゲーム仲間同士で使用するのが良いでしょう。新規プレイヤーとの対戦時に使うことはお勧めできません。

どんなルール？

このオプションルールはフォースの編成時に、モデルをカスタムして手持ちの武器や一部のマウント武器を交換する方法です。

このルールは「なぜLACの代わりにMACを搭載したブリッツィエガーが手に入らないのか？」と尋ねるプレイヤーのためのものです。

このルールは以下の考えに基づいています：

- ➡人型兵器のギアは、標準的な手持ち武器を簡単に交換できます。
- ➡いくつかの本体固定武器はパッケージ化されているため、他の本体固定武器と簡単に交換できます。
- ➡過去の設定を考慮すれば、現在のヘヴィギアブリッツ3.1版で利用できるものよりもはるかに多くのバリエーションが使用できるはずです。

例：ブリッツィエガーは古い版ではMACを装備していましたがある時点でLACに変更されました。厳密には、2つのバージョンのブリッツィエガーが存在するはずですが、過去にMACが付属したブリッツィエガーを購入したプレイヤーは完成塗装済のミニチュアからMACを取り外すことなく、現在のルールで使用方法が欲しいと思っているかもしれません。

あるいは、LRPを誤ってアサルトハンターに接着したが、できればそのまま使用したいと考えるプレイヤーもいるはずです…。

原則として私たちは、追加コストを払って武器交換を行うことは問題ないと考えています。LACをMACと交換し、そのために1TVを支払う場合など、すでに多くのバリエーション機が同じ方法で装備を交換しています。しかしより極端な交換を望む場合は、あなたとあなたの対戦相手が同意する必要があるでしょう。



カプリスフレーム「マル」

カプリスフレーム「ジクル」

ノース「チーター」
フィールドアーマーとMA
C、L S Gを装備



他ルールへの影響は？

➡過去のルールで使用されていたバリエーション機は現在のヘヴィギアブリッツ3.1版で使用されているバリエーション機の規則と競合する場合があります。アサルトハンターがLRPを装備できると言われてもあなたに対して少しムツとした気分になるかもしれません。次に、LRPを持つアサルトハンターの名称をどうするかの問題が生まれます。LRPを装備したモデルは伝承の観点から技術的にアサルトハンターとは呼べません。同様にL A CとM A Cを装備するブリッツィエガーを区別するために、何と呼び分けますか？ブリッツィエガー？それともグリッツィエガー？答えはありません。

➡法則性のある命名を考えることはやや退屈であり、しかし正しく行われないと、ゲームを楽しめなくなる可能性があります。

なぜそんなことをするのか？

ヘヴィギア世界には多くの改造オプションがあります。設定の世界に浸り「こんなバリエーション機がいるはずだ」という妄想を楽しむためのものです。前述したように旧版ルールに存在するバリエーション機を再現するためにも役立ちます。また、モデルを作り間違えた時にも役立つかもしれません。

この考え方の先には戦場での装備の鹵獲についても考える必要があるでしょう。「私のハンターがMACを装備したイエガーを倒した場合、その手を使ってハンターがMACを戦利品として要求するのを止められるのでしょうか？」

こういったことは嫌いですか？

抽象的な話をすると、プレイヤーには多くの考え方が存在します。当然、こういった変化を望まないプレイヤーもあり、しれは何も悪いことではありません。こういったことを望んでいるプレイヤーは困惑するかもしれませんが、嫌がる理由は少なからずある、ということを知っておいてください。あなたは改造を始める前に、あなたのゲームグループがこういった武器交換を許容するか確認してください。そして、もし彼らがOKなら、どこまで過激にやっていたかをすり合わせておきましょう。

あるプレイヤーは、両手に1つずつ、ヘビーロータリーキャノン装備したジャガーというアイデアが好きで、そのようなことをしている理由を探すでしょう。当然、そういった考えに賛同できないプレイヤーもいて、そのような提案に眉をひそめます。もし、納得いく結論に到達できないのであれば、そういったことはやらない方が賢明でしょう。

危険性？

武器の交換はイベント主催者が特別なギミックとして使いたいと思わない限り、公式なゲーム会では使用しないほうが良いでしょう。このルールは意図的にバランスを崩したシナリオゲームには向いていますが、フェアな対戦ゲームにこれを取り入れると、もしかしたら争いが起こるかもしれません。特にあなたのグループがすでに少し…好戦的に…お互いに競争しているのであれば、この武器交換ルールを使うことは全くお勧めできません。

HRC(Link)を搭載したジャガーを大量に作って、それらがフェアな対戦トーナメントで使える事を期待するのは絶対にやめましょう。それはおそらく絶対にないことですから…。

基本的な考え方

武器を持ち替えて遊ぶときは核となる2つの要素を大事にしてください。

→**伝承の信憑性**：過去の設定を大事にしてください。例えば、「HAC(Apex)を装備したハンター」は過去のどんな物語にも登場していないため信憑性がありません。

→**バランス**：強い武器をたくさん並べるなどは回避すべきです。例えば、「HACを装備したアスブの大群」はバランスの概念に挑戦していますね。

つまり、武器交換を機能させるためには、伝承の信憑性とバランスを兼ね揃えた感覚が要求されます。例えば、テラノヴァではライトスナップキャノン(LSC)を使用しません。だから、その再現が不可能ではないにせよ、伝承の観点からその装備が存在することの信憑性は低いでしょう。一方、ハンターに重戦車砲(HTG)を搭載するのは...どう考えても論理的ではありませんね。

武器の持ち替えを考えた時、自分にこの質問をしてみてください。「似たようなものが現在のヘヴィギア宇宙に存在しますか？」もしそうでないなら、あなたはおそらく別の世界にいるかもしれません。もちろん、可能性がないとは言いきれません。ただ、あなたのゲームグループと議論するために、「似たようなものの存在」は良い検証材料になるでしょう。

ルールブックには、いくつかの用語や似たような表現が含まれていますが、私たちはこのすべてについて、ルールブックの用語だけを使用しているわけではありません。例えば「携帯式」装備は、ギアが手に持っている武器、だけでなくそれに近いものも指しています。平易な表現であることを考慮し、何か特定のルールに言及しているわけではありません。質問や意見はフォーラムにどうぞ！

では、何を交換するかを考えてみましょう。モデルの武器は大きく以下の二つに分けられます。

→**携行武器**：手に装備し数秒で交換できます。

→**本体固定(内蔵)武器**：交換により時間がかかり、技術的な問題を解決する必要があります。

装備を検証する

私たちは、伝承(世界設定)の信憑性とバランスについての注意を促し、プレイヤーは武器を交換する事の正当性を主張します。そして、その主張が理にかなっているならば、それは受け入れるべきです(それはあなたのゲームグループ次第です)。

あなたとあなたのグループの「許可された」武器交換は、全員が平等にそのルールを使用して編成を楽しむことができます。もしあなたがフェレットにHRCを許可するよう働きかけたのなら、対戦相手のジャーボアがHRCを搭載して現れても、文句を言うべきではないでしょうね。

装備の検証例として、武器のランクとそれを持つギアの大きさの関係を参考にすると良いでしょう。

例えば大型のヘビーオートキャノン(HAC)はどんなモデルが装備すると自然なのかを考えます。小型の変換パワードスーツのような「リンクス」か、大型モデルの「アーバレスティア」か？アーバレスティアの標準装備はヘビーロケットパック(HRP)です。それは正当な検証要素になるでしょう。一方でリンクスはヘビークラスの武装を装備しておらず、小さな機体で、HACを搭載しているバリエーション機もありません。このためノーザンガードがリンクスにHACを支給することを論じるのはかなり難しいでしょうね。

他の例としては、HTG(Apex)装備が挙げられます。この大きな重戦車砲はどんなモデルが手にするのでしょうか？これを装備するのはギアではなく、もしかしたらストライダーですらない可能性があります。少なくとも、超大型戦車砲はユートピアの超大型戦車などにしか装備されていません。もしこういった装備を求めるならば、「バクストンの実験用新型ストライダーのテスト戦闘」のような、ナラティブでアンバランスな物語を考える必要があります。もし相手がこのような設定に同意してくれるならば、戦場に登場するそういった特殊な装備を持つモデルの数は本当に限られた数になるでしょう。



検証の判断に必要な要素として「勢力の技術レベル」「モデルのサイズ」「武器のランク」「バリエーション機が装備する武器の種類」などが考えられます。

例えば、カタフラクトが装備しているライトレールガン(LRG)をヘビーレーザーキャノン(HLC)と交換するのは少し無理があるようです。なぜならドリームボッド9は現在、カタフラクトや他のテラノヴァ性ストライダー用に「手持ち式HLC」を販売していないからです。

しかし、ヘヴィギア宇宙の設定に詳しい人なら、非常に稀なことであっても、この装備に少し可能性があることは知っているかもしれません。…パクストンアームズ社はレーザー兵器の実戦テストを行っています。

これらの検証に関する考え方は、プレイヤー全員の同意が必要です。これは、ゲームグループ全体に主体性を与え、時間の経過とともに成熟していきます。ただし、全員が議論に参加して同意を得てください。これが、ゲームグループ内でちょっとした交渉合戦や譲歩に発展する可能性があるでしょう。

もう少し複雑でない例として、次ページで提示する武器交換リストで緑色で強調された範囲での交換に留め、他の色は無視することです。これは、バランスと伝承の観点からも無難な武器交換と言えるものです。

例えばストライキングマンノバがLBZをMBZに交換するなど、緑色で強調された武器は主張しやすいものです。多くの人が、なぜこれがオプションでないのかを疑問に思っているかもしれないもので、同意を得やすいでしょう。



携行武器の交換

手持ち武器の交換は、ギアが人型であり、片方の手から何かを落とし、別のものを手に取ることを考えれば自然に受け入れられる考え方です。

例えばジャガーの前腕部にCEF製のLLCを装着した現地改修機の議論も可能です。

一番大事な事は、あなたの所属するゲームグループの同意を得ることです。

《重要な注意点》：スパムや「コストダウン」を目的としてこの交換ルールを悪用することは推奨されません。例えば、多くのMACをLACと入れ替えて、多くの-1TV割引を積み重ね、使いやすいサイドアームズをより低コストで持たせるのはやめた方がいいでしょう。

武器交換ルールは競技性のあるゲームの精神に反して悪用される可能性があり、ソーシャルメディア上で人々があなたを友だちから外す原因になる可能性があります。

サイドアームズアップグレードを使用してSMGやピストルを装備して、何かのコストを下げるために使用するのは避けるべきでしょう。もしあなたが自分のロングボウエガーが装備するMRFをLRFと交換し、-1TVの割引を得る事は（それは人気のある改造機ではないかもしれませんが）問題ないでしょう。なぜならば、この交換は、はるかに優れたサイドアームズをより安いコストで入手できるようにするような使い方ではないからです。この交換はどちらかというと、ある役割に特化するためのシンプルな方法という印象になるでしょう。また、ロングボウエガーのMRFを追加コストでHRFに変更することも可能です。

全軍で1~2TVの割引に過ぎないのであれば、それだけで何かがアンバランスになることはないでしょう。特に他のプレイヤーにも同じ選択肢が用意されているのであれば何も問題はありません。

次のページの表は、これらの武器の交換をコストと回数に分類したものです。列には交換可能な武器名があり、右に移動するとアップ(ダウン)グレードに必要なTVコストが表記されています。

例：LACをMACに交換すると、+1TVされます。LPをHFCと交換する場合は、HFCがLPから2列右にあるため、+2TVのコストがかかるでしょう。

また表には色がついており、このような武器交換が発生する頻度を定義しています。

緑色：一般的な交換。何度でも可能です。

黄色/橙色：稀にある交換。1CGにつき1回可能です。

赤色：極稀にある交換。1フォースで1回だけ可能です。

黄色はそのうちヘヴィギア世界に登場する可能性が高いバリエーションです。検証は1つで十分でしょう。

橙色は稀で主張しにくいもので2つの検証が必要です。

赤色は非常に稀であり、実験的でコストのかかるものです。2つの検証が必要になります。



携行武器用 武器交換テーブル								
	コラムA	コラムB	コラムC	コラムD	コラムE	コラムF	コラムG	コラムH
ピストル(P)	LP	MP	HP	HP(Apex)				
サブマシンガン(SMG)	LSMG	MSMG	HSMG	HSMG(Apex)				
フラグキャノン(FC)	LFC	MFC	HFC	HFC(Apex)				
フレイマー(FL)	LFL	MFL	HFL	HFL(Apex)				
オートキャノン(AC)		LAC	MAC	HAC	HAC(Apex)			
ライフル(RF)		LRF	MRF	HRF	HRF(Apex)			
バズーカ(BZ)		LBZ	MBZ	HBZ	HBZ(Apex)			
スナップキャノン(SC)		LSC	MSC	HSC	HSC(Apex)			
ロータリーキャノン(RC)		LRC	MRC	HRC	HRC(Apex)			
ロケットパック(RP) ※手持ち用		LRP	MRP	HRP	HRP(Apex)			
アンチパーソナルロケット(APR)		LAPR	MAPR	HAPR	HAPR(Apex)			
グレネードランチャー(GL)			LGL	MGL	HGL	HGL(Apex)		
レーザーキャノン(LC)				LLC	MLC	HLC	HLC(Apex)	
パルスレーザー(PL)				LPL	MPL	HPL	HPL(Apex)	
パーティクルアクセラレーター(PA)				LPA	MPA	HPA	HPA(Apex)	
ロータリーレーザー(RL)				LRL	MRL	HRL	HRL(Apex)	
レールガン(RG)				LRG	MRG	HRG	HRG(Apex)	
フィールドガン(FG)				LFG	MFG	HFG	HFG(Apex)	
タンクガン(TG)					LTG	MTG	HTG	HTG(Apex)

交換前と交換後の武器を表から探し、コラムが右に一つ進むたびに コストが+1 TV、左に進むたびに-1 TV されます。

伝承として可能性が高いもの。検証と交換回数の制限なし。

伝承として可能性が低いもの。検証が1つ必要で、1 コンパットグループにつき1つまで。

伝承には無いが技術的には可能性がある。検証が2つ必要で、1 コンパットグループにつき1つまで。

伝承としても技術的にも存在が怪しい。検証が2つ必要で、フォースにつき1つまで。

※交換（前または後）の武器が表に無い場合は推奨されない交換になります。

武器交換表の利用例

「緑色」緑色で強調されているものは一般的で無制限な交換を意味しています。LACをMACに交換することは伝承の中で非常に一般的なことなので、検証は不要です。交換で+1TVを支払うことでモデル数の制限なくいくらでも行えます。

- ①武器交換テーブルから現在装備している武器を探します。
- ②持ち替えたい武器を探し、色を確認します。
- ③色が緑ではない場合は検証を用意して事前に相談します。
- ④検証が許可された場合、現在のコラムから右にいくつ進んでいるかを計算し、追加コストを支払います。コラムが左に動く場合は1つ進むごとに-1 TV されます。
- ⑤モデルを改造します。

例えば、現在のテラノヴァでは携帯型のHFCはほとんど普及していません。HFCを搭載しているモデルをいくつ挙げられますか？しかし、テラノヴァのどこかに携帯型HFCがあると考えるのは、伝承の上では明らかに存在しないが、理解できるものです。それはパーティクルアクセラレーター(PA)などに比べれば、ローテクな技術であり、ヘヴィギア世界全体に置いてもそれなりに存在している武器です。もしかしら、ニューコールのニールモーターワークスの試作品であったり、サウスのコブラがエデンのアニムスを撃破し、HFCを鹵獲した可能性もあります。ギアの手持ち武器をHFCに交換したいと主張する場合、こういった主張は検証される要素の1つに値するでしょう。

MACは緑色の枠で交換無制限であるのに対して、HFCは黄色で強調されています。この装備は、1 コンパットグループごとに1回の交換が許可されています。もしLACをHFCと交換したいのであれば、+1 TVを支払い、そして検証要素として1つ以上必要な提案を用意します。「ギアサイズのショットガンを作るのに必要な技術レベルが低い」とか、「自分のコブラがアニムスを倒した」というカッコいい話など、あなたのグループを説得できそうなものです。

上記はあくまで一例です。プレイヤーは自分なりの意見をゲームグループに話し、それが反対されたり受け入れられったりする必要があることを心に留めておいてください。

こういった話し合いが「装備を検証する」行為です。伝承は論理を必要とし、対戦相手と議論するというのが理解できると思います。

表だけ見る場合、プレイヤーは+6TVを支払えば量産型のハンターの「LAC」を「HTG(Apex)」に持たせることができます。しかし、それは論理的ではなく、多くの対戦相手が同意しないでしょう（相手も面白半分と同じように極端なものを取引したい場合は別ですが…）。

編注：22pからのリーグ戦ルールには生存モデルが成長して行くルールがあります。モデルが武器交換可能に改造されていて、私たちがこの武器交換ルールを楽しむ場合「リーグ戦のキャンペーンでは生存モデルが緑色の武器交換を利用できる」とするのも楽しいかもしれませんね。

本体固定(内蔵)武器の交換

この種別の武器の交換はモジュール式のロケットパックを交換するよりも、交換の難易度が高い場合があります。それでもヘヴィギア世界の技術ではそれらは実現可能かもしれません。

例えば、砲塔付きのタンクガンを砲塔付きのアーティラリーミサイルに交換することは可能でしょうか？ノース軍がアラー重戦車にこのような改造をするのはどれくらいの頻度でしょうか？

検証としてこれは非常に起こりにくいと思う人が多いでしょう。なぜ主戦力戦車をわざわざ砲撃支援車両に改造するのでしょうか？ノース軍には、砲撃支援のための車両がいくつも存在しているのに…。



ユートピア「コマンドーアーミガー」

本体固定(内蔵)武器交換テーブル					
	コラム A	コラム B	コラム C	コラム D	コラム E
ロケットパック(RP)	LRP	MRP	HRP	HRP(Apex)	
アンチパーソナルロケット(APR)	LAPR	MAPR	HAPR	HAPR(Apex)	
アーティラリーロケット(AR)		LAR	MAR	HAR	HAR(Apex)
アンチタンクミサイル(ATM)		LATM (LA:2)	MATM (LA:2)	HATM (LA:2)	
LA:X特性を無くす	+1 TV				
RPまたはAPRにLink特性を与える	+1 TV				
交換前と交換後の武器を表から探し、コラムが右に一つ進むたびにコストが+1 TV、左に進むたびに-1 TVされます。					
伝承として可能性が高いもの。検証と交換回数の制限なし。					
伝承として可能性が低いもの。検証が1つ必要で、1コンバットグループにつき1つまで。					
伝承には無いが技術的には可能性がある。検証が2つ必要で、1コンバットグループにつき1つまで。					
伝承としても技術的にも存在が怪しい。検証が2つ必要で、フォースにつき1つまで。					

※交換（前または後）の武器が表に無い場合は推奨されない交換になります。

信憑性の課題

その交換がおかしいと感じる理由はモデルによって異なります。ヘヴィギアのモデルバリエーションは何百種類もあるため、この文書だけですべての逸脱をカバーすることは不可能です。例えば、チーフテンとタグアップグレードをしたピースリバースカミッシャーには余分なマウントポイントがありません。このためこのモデルに追加のLRPを与えてLRP(Link)にするのは無理があります。

→変な改造をしなければモデル化できないのであれば、それはおそらく推奨できない交換です。

→ここでカバーされていない武器についてあなたが交換する理由の確信が持てないのなら、それは、おそらく推奨できない交換です。



ブラックタロン火力支援ギア「ラプター」
十分な武器交換の余地がありそうだ。



電子機器を満載したサウス「チャッターボックス型イグアナ」
このようなモデルにはLRP(Link)は装備できなさそうなことが容易に想像できる。

最後に

もしあなたがヘヴィギアブリッツの対戦でHACを装備したアスプのスパム編成で誰かを驚かせたとしても、表面上はあなたを尊重してくれるかもしれませんが、今後あなたとの対戦を渋ったり、その理由も教えてくれないかもしれません（これは忌憚ない意見です）。

この武器交換ルールを多用する場合、対戦相手とプレイする時間と場所を決める前に、特に話しておくべきことです。たとえ悪戯心があっても、相手の裏をかくようなことはしないください。

ヘヴィギアブリッツ3.1版はゲームの競技性を意図しています。この単純な武器交換ルールでさえも、ゲーム前の競争を連想させるには十分でしょう。もしこのルールを使いたいのであれば、ゲーム前にごまかしをしないことをお勧めします。

もちろんRPGやナラティブなゲームでHACを装備したアスプを使って楽しむことを懸念しているわけではありません。アスプが巻き起こすハプニングが楽しみです。

ゲームは参加者全員が楽しむためのものです。このルールでゲームグループ内でトラブルようなことがあれば、別のオプション/ハウスルールを使ってください。

武器交換テーブル早見表

※コストダウンの多用はあまりよくない結果を生みます。このため武器交換のコストダウンはフォース全体で2体以上はコストダウンを行うモデルを入れないほうが良いかもしれません。

携行武器用 武器交換テーブル								
	コラムA	コラムB	コラムC	コラムD	コラムE	コラムF	コラムG	コラムH
ピストル(P)	LP	MP	HP	HP(Apex)				
サブマシンガン(SMG)	LSMG	MSMG	HSMG	HSMG(Apex)				
フラグキャノン(FC)	LFC	MFC	HFC	HFC(Apex)				
フレイマー(FL)	LFL	MFL	HFL	HFL(Apex)				
オートキャノン(AC)		LAC	MAC	HAC	HAC(Apex)			
ライフル(RF)		LRF	MRF	HRF	HRF(Apex)			
バズーカ(BZ)		LBZ	MBZ	HBZ	HBZ(Apex)			
スナップキャノン(SC)		LSC	MSC	HSC	HSC(Apex)			
ロータリーキャノン(RC)		LRC	MRC	HRC	HRC(Apex)			
ロケットパック(RP) ※手持ち用		LRP	MRP	HRP	HRP(Apex)			
アンチパーソナルロケット(APR)		LAPR	MAPR	HAPR	HAPR(Apex)			
グレネードランチャー(GL)			LGL	MGL	HGL	HGL(Apex)		
レーザーキャノン(LC)				LLC	MLC	HLC	HLC(Apex)	
パルスレーザー(PL)				LPL	MPL	HPL	HPL(Apex)	
パーティクルアクセラレーター(PA)				LPA	MPA	HPA	HPA(Apex)	
ロータリーレーザー(RL)				LRL	MRL	HRL	HRL(Apex)	
レールガン(RG)				LRG	MRG	HRG	HRG(Apex)	
フィールドガン(FG)				LFG	MFG	HFG	HFG(Apex)	
タンクガン(TG)					LTG	MTG	HTG	HTG(Apex)
交換前と交換後の武器を表から探し、コラムが右に一つ進むたびにコストが+1 TV、左に進むたびに-1 TV されます。								
伝承として可能性が高いもの。検証と交換回数の制限なし。								
伝承として可能性が低いもの。検証が1つ必要で、1 コンバットグループにつき1つまで。								
伝承には無いが技術的には可能性がある。検証が2つ必要で、1 コンバットグループにつき1つまで。								
伝承としても技術的にも存在が怪しい。検証が2つ必要で、フォースにつき1つまで。								

※交換（前または後）の武器が表に無い場合は推奨されない交換になります。

本体固定(内蔵)武器交換テーブル					
	コラム A	コラム B	コラム C	コラム D	コラム E
ロケットパック(RP)	LRP	MRP	HRP	HRP(Apex)	
アンチパーソナルロケット(APR)	LAPR	MAPR	HAPR	HAPR(Apex)	
アーティラリーロケット(AR)		LAR	MAR	HAR	HAR(Apex)
アンチタンクミサイル(ATM)		LATM (LA:2)	MATM (LA:2)	HATM (LA:2)	
LA:X特性を無くす	+1 TV				
RPまたはAPRにLink特性を与える	+1 TV				
交換前と交換後の武器を表から探し、コラムが右に一つ進むたびにコストが+1 TV、左に進むたびに-1 TV されます。					
伝承として可能性が高いもの。検証と交換回数の制限なし。					
伝承として可能性が低いもの。検証が1つ必要で、1 コンバットグループにつき1つまで。					
伝承には無いが技術的には可能性がある。検証が2つ必要で、1 コンバットグループにつき1つまで。					
伝承としても技術的にも存在が怪しい。検証が2つ必要で、フォースにつき1つまで。					

※交換（前または後）の武器が表に無い場合は推奨されない交換になります。

バトルフィールドピックアップ/手持ち武器の鹵獲

これまでのルールは編成時の武器の交換についての説明でした。しかし、ギアには手があります。ゲーム中に戦場から手持ちの武器を拾えそうですね？

「あなたは5機のアスプで、2体のグリズリーを倒すために徹底抗戦をしています。厳しい戦いの末、アスプが3機破壊されたが（どうやったのかわからないが）グリズリーを倒すことができました。（塵も積もれば…？）」

この後に思う疑問があります。「アスプは倒したグリズリーのHACを拾って 増援のハンターに使えるか？」

できる！アスプ部隊はその権利は十分にあるはずです。倒れたモデルから武器を拾い上げるためのルールは簡単です。

手持ち武器の鹵獲*ルール：

敵モデルが破壊されオーバーキル/爆散ではない場合は、武器の鹵獲を宣言できます。鹵獲を行うモデルはベース接触をさせ、1アクションを消費して1D6を振ります。

→ 出目1「鹵獲失敗」：武器が損傷しすぎているか、弾薬またはエネルギーケーブルが切れている。

→ 出目2～6「鹵獲成功」：あなたのモデルは敵モデルが使用していた手持ち武器1つを拾い上げ、次回以降の「アクション」や「リアクション」で使用できるようになります。

*鹵獲(ろかく)：鹵獲とは、敵対者が戦地などで相手方の装備する兵器や軍事物資などを奪うことです。

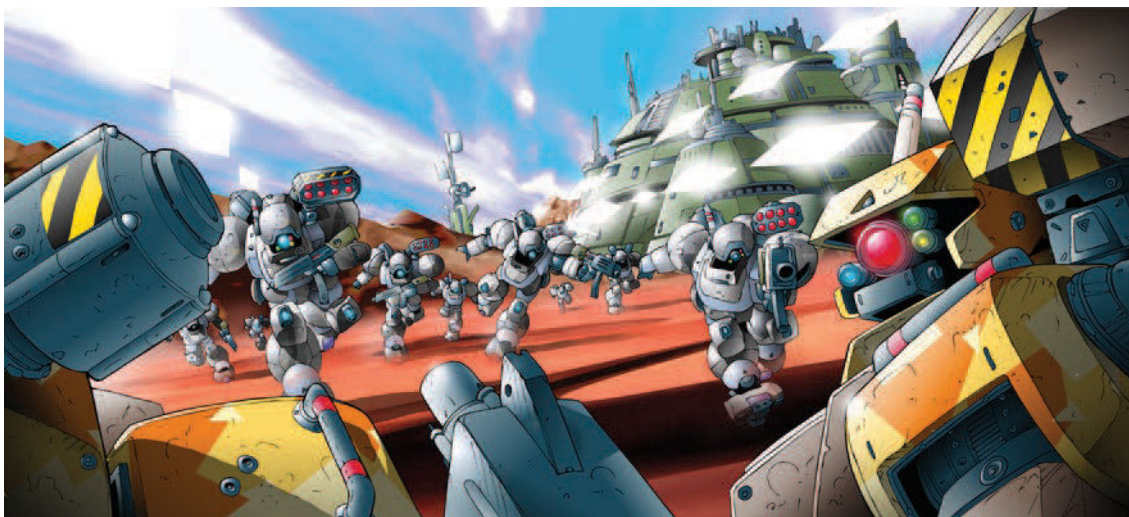
さらなる制限や罰則を加えるのは、特定の理由によるものだけにしてください。例えば、あなたのゲームグループが、古い時代をシミュレートするために、高度な武器全般を壊れやすくしたいのであればそうしてください。

そうでなければ、モデルは武器を拾うだけでアクション消費しているため十分な対価を払っているでしょう。

しかし、あなた達の正気度をチェックする必要があります。HTGを拾えるアスプは居ないでしょう。あなたのゲームグループのために、もし必要ならこのルールを明確に定義するための追加の制限を加えてもいいかもしれません。

エネルギー兵器についてはどうだろう？モデルはアクションを使って武器を拾い、1/6で不具合があります。でも、その武器は強力ですよ。そうです。だからこそ、あなたはそれをする価値があるのです。先ほどまであなたに向けられた武器を奪い取ることに成功したのですから。それはちょっとしたデザートのようなものですね。





また別の問題があります。「ノースの量産機ハンターはCEFのフレームが使用しているLLCを鹵獲できるのでしょうか？」答えは「できません」。テラノヴァで生まれたハンターにはCEF規格の武装ハードポイントがありません。

CEF製のLLCをハンターに装着するためには、改造が必要そうですね？こういったもの場合は、ロスター制作の時に追加コストを支払って武器交換を行う方がより適切でしょう。

逆はどうでしょうか？「CEFフレームはテラノヴァ製のオートキャノン拾って使えますか？」答えは「使えます」。これは…そう、できるのです。CEFの人たちは一部の人が思っているより少し賢いようです。CEFのフレームはテラノヴァ製の手持ち武器を拾って使うことができますが、テラノヴァのギアはCEF製の武器をそれほど単純に使うことはできません。面白いでしょう？

また別の疑問です。「CEFフレームはユートピアMRLを使うことができるのか？」できると言うには少し無理があります。彼らはサウスのESEのように、緊張関係にあります。

CEFは、鉛筆のように細い口ひげを生やし、邪悪な笑いを浮かべる土曜日の朝のアニメのような悪役ではありません。むしろ戦術的、技術的に考える能力があり、全艦隊の物流需要の合理化を進めているでしょう。

ここで私たちが言いたいことは何となく伝わったかもしれませんが、もしこういったルールを使用するのであれば、地面から物を拾い上げることに「ノー」と言えるような、しっかりとした理由が必要です。

手持ちの武器を拾う場合も、技術的な検証ではなく、ヘヴィギア世界の設定を考えた常識的なアプローチが必要です。

例えばその武器は「手に収まるのか？」大きな手を持つコマンドマンモスが、グレイハウンドが使用していたライトピストルを手にとろうとするのは、かなり無理があるように思えます。そして、コマンドマンモスの手とライトピストルを比較すれば、その理由は明らかでしょう。

これらは当然オプションのルールであり、適用する前に、まず全員がこのルールを使用することに同意する必要があることを忘れないでください。

ゲームに参加する全員が最初から何が起るか知っていれば、不公平は起こりにくはずですが。破壊モデルがサルベージ可能な武器を持っているかもしれない事は面白いキャンペーンルールになるかもしれません。前述した編成時の武器交換ルールと組み合わせるのも楽しそうですね。

2つ目の武器でLink特性がもらえますか？

これは良い質問です。モデルが2つ目の武器を手にしたとき、それがもう片方の手に持っている武器と同じであれば、自動的に(Link)特性を得ます。例えば、ハンターが2本目のLACを手にとるとその武器はLAC(Link)に変化します。

原則として、新しく手に入れた武器でLink特性を手に入れたとしても、ベテラン(Vet特性のあるモデル)でなければその恩恵は受けられません。

つまり、例えばLACを持ったハンターがLACを持ったイエガーを破壊して追加のLACを手に入れても、このハンターが「Vet」特性を持つベテラン機でない限り、余ったLACを拾ってリンク特性を得ることはできないでしょう。(あるいは、訓練不足で-1D6されるため、結果的に恩恵が無いということもできます。)いずれにせよリンクボーナスは打ち消されることになります。

どのような言い方をしようとも、それはあなたの自由です。しかし、単純に全面的に許可することはできない。近接武器も同様に二刀流の恩恵はベテランだけがパイプロナイフを手にとすることで、リンクの特性を得ます。ベテランでなければ、2本目のパイプロナイフになるだけです(ゲーム的には何の意味もありません)。

その他の制限は、より一般的な感覚的なもので、自然に起こるものです。ハンターが拾えるような、手持ちの重戦車砲が戦場に転がっていることはないでしょう。

これはもっと楽しいことです。つまり、F-2-25が倒したコブラのHACを奪ってイエガーに使うところを見たい人は手を挙げてください。

たとえそれがその場で最も最適化されたものでないとしても、残酷なほど楽しそうです。そして、これらのオプションルールを変更し、あなたのハウスルールに取り入れることも歓迎してください。

例えば、リンクの特性をVetが無くても適用できるようにするか。私たちのゲームと同じように、あなたのゲームでもあるのです。

忘れないでください。

あなたのグループは、あなたのゲームグループが笑顔になれることをすればいいのです。

テストルール

この項目では、次回の改訂に向けたアルファテスト、ベータテスト中のルールについて議論します。新しい改訂は1年以上先かもしれませんが、ルールの進化を議論することは決して止められません。

スナイパー

スナイパーライフルと一般的なライフルの違いについて考えてみましょう。ヘヴィギアの伝承ではライフルを支給されただけのモデルと、狙撃手になることを意図されたモデルには、違いがあるとされています。そのため、狙撃を目的としたモデルが、単にライフルを支給されたモデルよりもどのように利益を得ることができるかという疑問が生じます。

例えば、ノースの特務ギア「ブラックキャット」の派生機である「スナイパーキャット」は明らかに狙撃用ギアと言えます。そして、こういったギアの操縦士は狙撃訓練を受けた可能性が、単にライフルが上手に撃てるだけではないと考えられます。一方で、サウスの量産ギア「ストリートヴァイパー」はライフルを支給された汎用ギアです。スナイパーキャットのヘビーライフルには大型で高度なスコープや重心を安定させるパイロットが付属しています。とはいえ、訓練されたストリートヴァイパーの狙撃手は絶対にいないのでしょうか…？

そんなことはありません。バッドランドの民兵などには狙撃訓練を受けた兵士もいる事でしょう。

あなたが部隊を編成する際に、以下の特性を誰に与えるかはあなた次第です。以下のアップグレードで好きなように追加することができます。

エスピオンで狙撃の訓練を受けたパイロットが欲しいと思うかもしれません。ヘヴィギアの伝承においてそれらは許容されます。

新しいトレイツ/特性

【Precise+】（モアプレサイス/狙撃用武器）

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。

PreciseとPrecise+の効果は重複しません。

スタンダードアップグレードの変更

【プレサイスプラス/狙撃仕様】 +1TV

モデルが「P(ピストル)」「AC(オートキャノン)」「RF(ライフル)」を装備する場合、そのPrecise特性をPrecise+に変更できます。

ベテランアップグレードの変更

デュエリストアップグレードの項目にある【プレサイス/精密射撃】は削除され、ベテランアップグレイの項目に【ベテランプレサイス/精鋭の精密射撃】が追加されます。

【ベテランプレサイス/精鋭の精密射撃】 +1TV

以下から1つを選択します。選択する武器がコンボウエポン（LAC/LGLのような武器）の場合、どちらか1つに対して適用できます。

→モデルが装備する任意の武器1つに「Precise/精密武器」特性を与えます。

→または、モデルが装備する武器にある「Precise/精密武器」特性を「Precise+/狙撃用武器」にアップグレードできます。

ファクションアップグレードの変更

ノースのファクションアップグレードである、【ハンマーオブザノース/北域の戦槌】に変更が加わり、自尊心が高くノースへの対応意識を燃やすサウスには新たな【ライオンハンター/獅子狩り】ファクションアップグレードルールが追加されます。

ノースフォース専用ルール：

【ハンマーオブザノース/北域の戦槌】：

「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。

サウスフォース専用ルール：

【ライオンハンター/獅子狩り】：

「BZ(バズーカ)」を装備する任意のモデルは「+1TV」で「Precise+」特性を購入できます。



ノース特務ギア「スナイパーキャット」



サウス量産ギア「ヴァイパー」



ニュコール特務ギア「エスピオン」

ドローン

ユニバーサルドローンは、通常ではほとんどの特殊配置ルールを利用できません。これは、このような使い方をすることが悪いからというわけではありません。現在のルールではドローンは歩兵が輸送車に乗るようにギアに搭載されるルールが消えた（いくつかの不都合がありました）ため、結果的に特殊配置から締め出されてしまいました。

ドローンがコンバットグループの一員として一緒に特殊配置を利用すること自体には問題がありません。小型パラシュートをドローンに装備するのは難しいことではないでしょう。ハンターキラードローンにはそれすら必要ないかもしれません。提案されるルールは以下ようになります。

ドローンの特殊配置：

コンバットグループ内の「他のドローンではないモデル」が【特殊配置：エアドロップ/空挺配置】【特殊配置：リコン/偵察配置】【特殊配置：スペックオプス/特務配置】のどれかの特殊配置ルールを利用できる場合、このコンバットグループに存在するドローンモデルも一緒に特殊配置を利用できます。

ベテランコンバットグループ

《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。》

基本p42からの引用です。このルールは、指揮官モデルには良く使用されますが本来意図したコンバットグループの強化には不向きであるようです。このためこのルールに以下の一文を追加することを提案します。

→または+6TVを支払うことで、このコンバットグループのアップグレードの適正な対象になる*全モデルに「Vet」特性を与えることができます。

(*この方法はベテランフォースにも有効です。Conscript特性を持つモデルや、FTロールのテレインなどこのアップグレードを利用できないモデルには適用されません。)

ドローンとベテランフォース

ユニバーサルドローンは現在ではベテランフォースで使用できません。これは、【Conscript】(コンスプリクト/徴収兵)特性を持つモデルに関する混乱を減らすために特に言及されませんでした。

しかし、ユニバーサルドローンはベテランフォースで利用できても問題を起すわけではない。ベテランフォースでユニバーサルドローンを使うのは自由だ。ブラックタロンの作業員が次のミッションのためにドローンを使うことに異議を唱えるものは誰も居ないだろう。

※日本語怪文書版では対応済みです。



リーグ戦

リーグとは、定期的にゲームを行うために組織されたプレーヤークラウドです。リーグの人数は、2人～20人くらいまで、以下に紹介するリーグ戦ルールは、人々が定期的にプレイすることで次のトーナメントやその他の主要なイベントのための練習になることを想定して設計されています。このルールはリーグの主権者が必要に応じて変更できます。

また、一連のゲームの事を**キャンペーン**と呼びます。ルールは、1人あたり6戦することを考慮して構成されています。全プレイヤーが6ゲームを終了した時点で、1つのキャンペーンは終了し、また新たなキャンペーンが開始できます。このゲーム数は、リーグの規模に合わせて調整できます。



リーグ戦を遊ぶ場合、運営者として**オーガナイザー**を決めてください。オーガナイザーはプレイヤーと兼任できます。オーガナイザーは「参加者の編成確認」「スケジュールの管理」「会場の確保」「ゲームテーブルの設定」など一連の準備をする必要があります。一人でやるのが大変な場合は複数名で責任を分散させるのも良いでしょう。

リーグ戦の参加者は**フォース**を準備しますこのフォースはキャンペーンを通して使用されます。プレイヤーは勢力を1つ選び50TVでキャンペーンをスタートし、各ゲームの後に戦力を増強してゆき、最終的には150TVの戦力を目指します。

リーグの開催期間

対戦は1週間から2週間の間隔で戦えるのが理想です。リーグ内のプレイヤーは全員が同じ日に集まる必要はありません。開催期間中ならば各自がスケジュールを合わせて対戦できます。もし全員が毎週決まった日に定期的に集まるのであれば、それはとても便利でしょう。

しかし、すべての人がスケジュールに対応できるわけではありませんので、別日に遊んだ場合でもリーグに残れるようにしておく事は非常に良い方法でしょう。

リーグが大きくなれば、四半期に一度のトーナメントやその他の大きなイベントなど、より多くの参加者を得ることができるでしょう。



ピースリパー「ハイエナII」

キャンペーン中の戦力増強

キャンペーンに参加するプレイヤーは2試合が終了するごとに、自軍の編成のTV値を増やしてゆきます。

第1ゲームと第2ゲーム：50TV

第3ゲームと第4ゲーム：100TV

第5ゲームと第6ゲーム：150TV

各ゲーム終了後、あなたは1つのコンバットグループのモデルの一部または全部を入れ替えることができます。

しかし、他のコンバットグループのモデルははすべてそのまま使う必要があります。残ったモデルはアップグレードを利用できます。

キャンペーンには途中参加もできます。この参加者は必要に応じて編成で使用できるTVを調整してください。例えば、全員が既に2回プレイしている場合、新規プレイヤーは第3ゲームから参加することになり、50TV戦力ではなく100TV戦力で開始する必要があります。

対戦の組み合わせは、ゲーム回数が同じプレイヤー同士での対戦を推奨します。最初は全員がゲーム数ゼロで始めますが、様々な事情によりゲーム回数が等しいプレイヤーと対戦できないこともあるでしょう。その場合、ゲーム参加者はオーガナイザーからキャンペーン上の利益がない回数調整のためのゲームを要請されることもあるでしょう。

生存者のアップグレードと途中参加

ゲーム終了時、戦闘中に破壊されなかったモデルを**生存者**と呼びます。プレイヤーはゲーム終了後に生存者を1人選び、「このモデルがアップグレードのために使用できる使用できる1TV」を獲得できます。（これは累積できます。）

キャンペーンに途中から参加した場合は、それまでにスキップされた戦いの生存者ではないためこのボーナスを加えた状態でキャンペーンを開始することはできません。

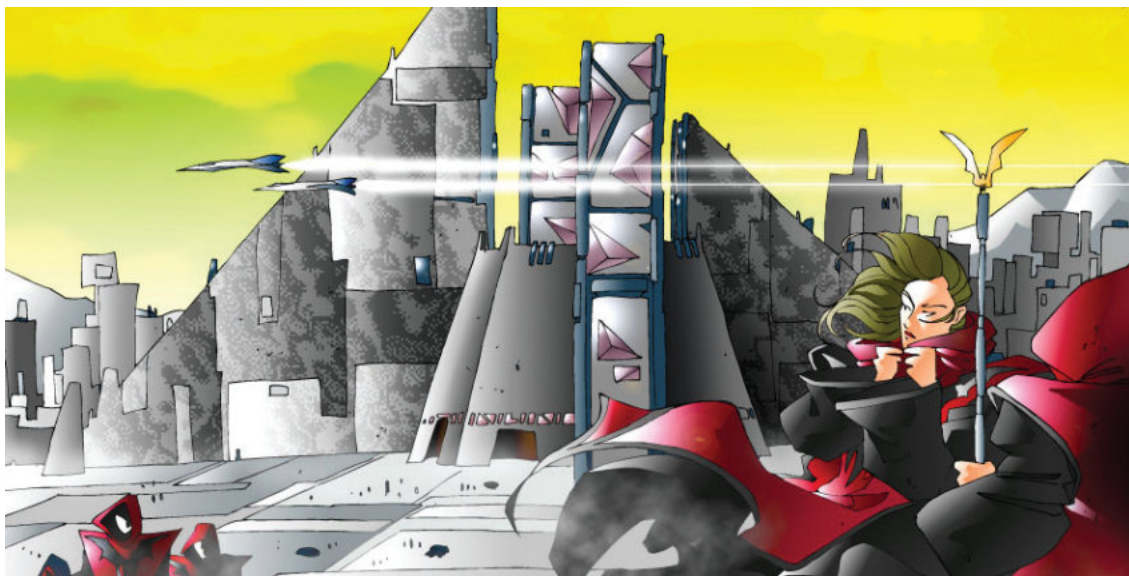
リーグ戦キャンペーンの勝者

リーグ戦キャンペーンの勝者は通常、**最も多くのゲームに勝利したプレイヤー**となります。

同点の場合は累計V P獲得数など別の条件を設けてさらに優劣をつけても良いかもしれません



ニューコラル「シャスールMk.2」



リーグ戦のスタイル

リーグ戦は様々な方法で楽しめるでしょう。旧版のヘヴィギアソースブックには「オペレーション ジャングル ドラム」「二つの塔の戦い」をはじめとする多くアイデアがあります。それらをアレンジして楽しむことも良いかもしれません。

以下に紹介するのはソースブックを必要とせずにヘヴィギア世界を楽しむ方法の1つです。このルールは勝敗に関係なく、プレイ回数に応じてプレイヤーが恩恵を受ける方式で、よりカジュアルにリーグ戦を楽しめるはずです。これは、新しくリーグ戦を楽しむのに有用なルールになるでしょう。

⇒リーグ戦はゲームを終えるとプレイヤーがランクアップします。ランクアップするたびに右のリストから任意のコマンダーアビリティを1つ選択して獲得します。

ランク	ゲーム回数	成長(オプションルール)
(キャンペーン終了)	6回	⇒勝者が決定します！
メジャー/少佐	5回	フォースリーダーに+1 CP
キャプテン/大尉	4回	コマンダーアビリティを1つ獲得
ルテナント/少尉	3回	コマンダーアビリティを1つ獲得
サージェントメジャー/曹長	2回	コマンダーアビリティを1つ獲得
サージェント/軍曹	1回	コマンダーアビリティを1つ獲得
ランスコーボラル/上等兵	0回	コマンダーアビリティを1つ獲得

メモ：このリーグスタイルとコマンダーアビリティを参考にしてゲームグループで自由にアレンジして楽しんでください。勝利した場合にのみに昇格する仕組みや、勝者のみがコマンダーアビリティを選べるようにするなど、より競争力のある環境にもアレンジできます。



サウス/ニューコア
「カッパーヘッド」

コマンダーアビリティ*の獲得と使用

コマンダーアビリティはプレイヤーの能力です。獲得したコマンダーアビリティは現在のキャンペーン終了まで維持され、他のアビリティと交換することはできません。

すべてのプレイヤーは、最初の試合の前にコマンダーアビリティを1つ選択できます。(カードなどを用意して管理すると良いでしょう。)

⇒プレイヤーが2つ目以降のコマンダーアビリティを獲得する場合、すでに取得したものは再選択できません。

⇒獲得済みの各コマンダーアビリティは、1ゲーム中にそれぞれ1回まで使用できます。(使用したコマンダーアビリティは次のゲームで再び使用できます。)

⇒プレイヤーはアクティベーションフェイズ中の好きなタイミングでコマンダーアビリティの使用と適用モデルを宣言できます。(何らかの理由で宣言したコマンダーアビリティを使用できない場合はこのゲームでは「使用済」となります。)

コマンダーアビリティ*リスト：

【01ハリーアップ/加速】：モデル1体のMRを+1できます。

【02デザインーテッドマークスマン/選抜射手】：モデル1体の「GU/射撃」スキルをTN-1(1良くなる)します。

【03スティック&ムーブ/牽制機動】：モデル1体の「PI/操縦」スキルをTN-1(1良くなる)します。

【04ナース/電腦マニア】：モデル1体の「EW/電子戦」スキルをTN-1(1良くなる)します。

【05トライアゲイン/再挑戦】：モデル1体は1つのロールを1回だけリロールできる。

【06リーチアウト/延長射撃】：モデル1体は、射撃武器1つの最適射程を10インチ増加できます。(PZに使う場合Range:3-16/0となる)

【07ケンセイ/剣聖】：モデル1体は、メレーモードの攻撃のダメージ値を1増加できます。

【08ルーク/城壁】：モデル1体は、射撃攻撃1回から受けるダメージを1減少させることができる。(フィールドアーマー特性とは違いこのダメージは0にできます。)

【09セーブド/救済】：「パッチ/応急」アクション1回は2点の回復ができます。

【10スワッグ/予備弾】：モデル1つの「LA:X」特性をもつ武器1つはXの値を+1できます。

【11コンセントレート/集中】：モデル1体が行う任意のロールに+1D6できます。

追加の作戦目的

リーグ戦で使用する作戦目的は、ルールブックに記載されている通常の作戦目的が含まれます。この項目はオプションの「追加の作戦目的」を提案しています。また、追加の作戦目的の選択方法もいくつか提案します。

1つの選択オプションは各ゲームに1つの追加の作戦目的を加えます。これは基本ルールブックの作戦目的に加えるもので、VP(勝利点)の獲得手段を増やすことでプレイヤー間の相互作用がより楽しくなるでしょう。

追加の作戦目的はオーガナイザーが選択してもいいし、ランダムに決めても良いでしょう。

追加の作戦目的	
01*: アニヒレーション	06: ホールドザライン
02: アサシネートプラス	07: インクルージョン
03: データマイニング	08: オウンイット
04*: エスコートデューティー	09: サプライレイド
05: エスピオネージ	10*: ツータワーズ

オーガナイザーは、利用可能なリソース（用意できるモデルやテレインなど）やゲームグループの要求に適応させるために、これらのリーグ戦で使用するルールを必要に応じて変更できます。

*追加の作戦目的01,04,10の3つは双方でVPが獲得できます。



【01*: アニヒレーション/敵軍を撃滅せよ】

対戦相手の「モデル総数」を「半数以下」にしたプレイヤーが1VPを得ます。（双方が獲得可能）

【02: アサシネートプラス/指揮官系統を破壊せよ】

対戦相手より多くの「コマンドモデル/指揮官モデル」を破壊できた場合、1VPを得ます。（片方しか獲得できない）

【03: データマイニング/情報を奪取せよ】

テーブルの中央に置かれた3つのデータマーカーをスキャンし、対戦相手より多くのデータマーカーを獲得したプレイヤーが1VPを得ます。（片方しか獲得できない）

このシナリオでは標準的な配置ゾーンを使用し、ゲームテーブルの中央線上に沿って3つのマーカーを配置します。1つはテーブルの一番中央に配置し、残りの2つは、中央のマーカーとテーブルの端との間で等距離になるように配置してください。

プレイヤーは「ディティールドスキャン/通信傍受」アクション(基本p34)に成功するとこのマーカーを獲得できます。このときこのマーカーは「EWスキル5+」の「2D6」で抵抗を行います。対戦相手が対抗判定を振ってください。



【04*: エスコートデューティー/対象を護衛せよ】

各プレイヤーはキャメルトラック（または類似する車両）1台を自軍に加えます。この車両はコントロールマーカーとして扱われ、ゲーム終了時に対戦相手のキャメルトラックをコントロールできている場合1VPを得ます。（双方が獲得可能）

各プレイヤーは自分のキャメルトラックを移動できませんが、この車はアクションやオーダーを使用できません。

各ラウンドでアクティベーションを開始する時、他のコンバットグループよりも先にイニシアティブ順でアクティベーションを行い移動させてください。

このキャメルトラックは破壊されませんが「ヘイワイヤ/攪乱」や「イモビライズド/移動不能」などの状態異常の影響を受けます。（攻撃の対象にはできる）



【05：エスピオネージ/情報を奪取せよ】

各プレイヤーは1つのユニークな情報トークン（テレインなど）を受け取り自軍配置エリアに配置します。対戦相手より先に対戦相手の情報トークンをスキャンしたプレイヤーが1VPを得ます。（片方しか獲得できない）

この作戦目的では標準的な配置ゾーンを使用し、情報トークンの配置をフォースの配置より先に行います。各プレイヤーは交互に自軍配置ゾーンで対戦相手側に近い端の平地に情報トークンを1つ配置してください。

このトークンは「ECCM」特性を持つ「EWスキル3+」のモデルとして扱います。（対抗判定は通常3D6）

アクションは無く、破壊不能ですが、ハイワイヤー/攪乱などの状態の影響を受けます。

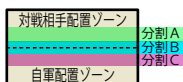
メモ：DP9のテレイン「コムズアレイ」モデルはこの情報トークンにぴったりのモデルだろう。

【06：ホールドザライン/戦線を維持せよ】

各プレイヤーは戦場の中央の3つのゾーンを支配することを競います。対戦相手より多くのゾーン支配したプレイヤーが1VPを得ます。（片方しか獲得できない）

このシナリオでは標準的な配置ゾーンを使用し、自軍と敵軍の中立ゾーンを配置ゾーンと平行に沿って3等分のゾーンに分割します。（通常ならば8インチ幅）

ゲーム終了時に、そのゾーンにいる「モデルの数」が対戦相手より多い場合、ゾーンを支配できます。



【07：インクルージョン/敵陣へ侵攻せよ】

各プレイヤーは対戦相手配置ゾーンの制圧を試みます。対戦相手配置ゾーンの制圧に成功したプレイヤーは1VPを得ます。（双方が獲得可能）

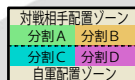
ゲーム終了時に、対戦相手配備ゾーン内にいる自軍「モデルの数」を数えます。相手プレイヤーより多くの自軍モデルが存在する場合、制圧に成功します。

【08：オウンイット/詳細に制圧せよ】

プレイヤーは戦場の中央の4つのゾーンを支配することを競います。対戦相手より多くのゾーン支配したプレイヤーが1VPを得ます。（片方しか獲得できない）

このシナリオでは標準的な配置ゾーンを使用し、自軍と敵軍の中立ゾーン中央で4等分した4つのゾーンに分割します。

ゲーム終了時に、そのゾーンにいる「モデルの数」が対戦相手より多い場合、ゾーンを支配できます。



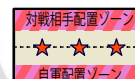
【09：サプライレイド/補給物資を奪取せよ】

プレイヤーはテーブル中央に置かれた3つの補給マーカーの奪取を競います。ゲーム終了時、生存モデルが持つ補給マーカーの数を比較し、対戦相手より多くの補給マーカーを持っているプレイヤーが1VPを得ます。（片方しか獲得できない）

このシナリオでは標準的な配置ゾーンを使用し、ゲームテーブルの中央線上に沿って3つのマーカーを配置します。1つはテーブルの一番中央に配置し、残りの2つは、中央のマーカーとテーブルの端との間で等距離になるように配置してください。

➡モデルは「補給マーカー」とベースを接触させて1Aを使用することで「補給マーカー」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。）

➡回収された補給マーカーはゲームボードに配置したり他のモデルに渡せずモデルが破壊されると失われます。



【10*：ツータワーズ/2つの塔】

各プレイヤーは1つの「タワー」モデルを受け取り対戦相手のタワーの破壊を試み、タワーモデルを破壊できれば1VPを得ます。（双方が獲得可能）

この作戦目的では標準的な配置ゾーンを使用し、タワーモデルの配置をフォースの配置より先に行います。各プレイヤーは交互に自軍配置ゾーンで対戦相手側に近い端の平地にタワーモデルを1つ配置してください。

プレイヤーはこれらのタワーにアクションや武器がある場合、自軍モデルとして使用できます。

メモ：この作戦目的はDP9のテレイン「アウトポスト」モデルを使用するイメージで作られている。



リーグ管理シート

オーガナイザーは、プレイヤーとその戦力を追跡する必要があります。以下に簡単な管理シートを乗せておきます。主催者はこれを使用するか、独自に管理シートを作成して進捗状況を管理してください。管理情報は掲示板や電子媒体に掲載し、すべてのプレイヤーが確認できるようにすると良いでしょう。

リーグ名：

開始年月日：

終了年月日：

[illegible]

各プレイヤーの戦力を記録するには「Gear Grinder」というウェブサイトが便利です。プレイヤーは編成を保存可能で、他のプレイヤーと情報を共有したり、プリントアウトして便利に使うことができます。

<http://hgbtools.infohell.net/>

NEW MODELS



HEAVY
GEAR
BLITZ!

»27«

新規追加モデル

この項目では各勢力に追加される新モデルを順次紹介していきます。

追加モデル：カプリス

カプリスは、ヘヴィギアの中でも特別な存在です。それは、サイバネティックなディストピア的な世界です。

メガコーポレーションは互いに競争し、利益がコストを上回れば血を流すこともいとわない。反乱者であるカプリス解放戦線は、人々のために武器を手に入れます。CEFはカプリスの高度に戦略的な宙域なしでは再生戦争を継続できず、カプリス支配を維持するために軌道砲撃の恫喝を含めあらゆる手段を用いています。惑星カプリスの夜は多くの事件や争いが発生します。

カプリスはゲームとしてもストーリーとしても素晴らしい環境です。例えば、カプリスにはテラノヴァで行われる決闘よりも、より血なまぐさい企業利権を賭けた決闘があります。企業は、競争する企業と公然と戦うのではなく、「交渉を有利に進める」ためだけに代表戦士の決闘を利用します。カプリス企業は、正面戦争がいかに自分たちを破滅させるかを非常によく理解しているのです。

今回、カプリスに二足歩行のマシンが追加されることについて、古い伝承(昔の世界設定)に馴染みがない人には意外に見えるかもしれませんが。多くのプレイヤーは戦場に並ぶ個性的なデザインの四脚戦闘メカを使用する姿を見慣れているでしょう。そして、あなたのカプリスが気に入っている点がそこならば、私たちはそれを妨げるつもりはありません。

このプロジェクトは、カプリスに古いデザインをブレンドすることで新しいプレイヤーの興味を引くための試みでもあります。もちろんこの試みは既存の4脚マシンにこだわった編成を妨げるものではありません。新しいモデルには2脚だけではなく4脚マウントの「アナブ」も追加されます。

カプリスの古い伝承には楽しいものがたくさんあります。彼らが使用する決闘用マシンには人型(のような)ものもあったのです。もしカプリスにこういったデザインが無かった場合、CEFのフレームはかなりの加減な性能になっていた可能性もあります。

カプリスの社会は風刺の効いた企業世界です。不安定で、独自の課題を抱えており、もし彼らが一枚岩だった場合、CEFとの接触時に全面戦争に突入していた可能性もあります。そういった世界があった場合CEFは大きな損失をしたかもしれませんね。

カプリス人達は決して臆病者ではありません。しかし、CEF艦隊の軌道砲撃によって、カプリス唯一のメガロポリスであるゴモラ市を地図上から消し去るという脅しの前には彼らは服従するしかありませんでした。残念ながら、このメガロポリスには惑星カプリス居住者のほぼ全員が住んでおり、そのためカプリスの企業群は総人口を一瞬で失うリスクは犯せませんでした。

現在、支配企業群も反乱軍もその他大勢の労働者達もカプリスに住む人々は等しく、CEFに文字通り銃口を突き付けられている状態です。このため、彼らは表面上は「いい子」にしています。しかし、CEFによる第二次テラノヴァ侵攻(再生戦争)の支援に派遣されたカプリス軍隊の前では様々な出来事が起きています。

今回、CEFに支配される現在のカプリスのゴモラ市を歩く感覚を養うために、私たちは数多くの事について考えました。

「ゴモラの街は誰が巡回している?」「舗装された道路にはどのような乗り物があるか?」「CEFに占領された30年間で、採掘や取り締まりに使用されている機械はどのように進化したのか?」「反乱軍はこれらの機械をどのように使っているのか?」「どんな支配企業が、表面的にはCEFを支援しながら、裏で秘密工作を進めているのか?」「各企業の競争は現在でも活発なのか?」「今、カプリスでCEFに対抗しようとする者達は誰か?」

このような疑問に対し何年も考えた結果生まれ変わったカプリスの戦闘マシンをやっとお届けできることを非常嬉しく思います。

CEF支配下のカプリス人が機動力と破壊力を備えた生まれ変わった戦闘マシンを使ってどんな活躍をするのかは、今後発売されるヘヴィギアTRPG第四版でも語られるので、ぜひチェックしてみてください。

F-32 マル系 F-32 Maru

Manufacturer: Hakkar
Unit Type: Light Combat Frame
Height: 3 meters / 9.8 ft
Weight: 2,300 kg / 5,071 lb

F-32「マル」は人口過密の無限都市ゴモラのコンクリートジャングルやカプリスの荒れた大地での活動に対応すべく、小型で広大な設計がされている。当初は市民の取り締りに利用する警備目的で運用されていたが、昨今では戦闘用にも使えるように重武装化がすすめられている。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Maru	5	GP, SK, FS	W:7	5	3/3	1	4+	4+	6+	LSMG (AI), MP, LSG	LHG, LAPGL	Hands, Climbing	Gear	1"
Maru Sniper	6	GP, SK, FS	W:7	5	3/3	1	4+	4+	6+	LRF, MP, LSG	LHG, LAPGL	Hands, Climbing	Gear	1"
Maru Rex	6	GP, SK, FS	W:7	5	3/3	1	4+	4+	6+	LSC, MP, LSG	LHG, LAPGL	Hands, Climbing	Gear	1"

F-55 ジクル系 F-55 Zikru

Manufacturer: Hakkar
Unit Type: Medium Combat Frame
Height: 4.5 meters / 14.8 ft
Weight: 6,853 kg / 15,108 lb

F-57「ジクル」はF-32と同様に手足/パッド機構にはライサンダー社製「ラケルタテック（蜥蜴式機構）」を採用し、これを作動させることで「ファンデルワールス力（りょく）（電子の量子論的な挙動を利用した吸着力）」を発生させる。このラケルタテックと登攀装備を組み合わせることで、都市部や山岳部で優れた登攀性能を発揮する。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Zikru	7	GP, SK, FS	W:6	6	3/3	1	4+	4+	5+	LAC, MP, MCW (Demo:4), LSG	LHG, MAPGL	Hands, Climbing, Sensors:24	Gear	1.5"
Zikru Stalker	7	GP, SK, FS	W:6	6	3/3	1	4+	4+	5+	MFC, MP, MCW (Demo:4), LSG	LHG, MAPGL	Hands, Climbing, Sensors:24	Gear	1.5"
Zikru Thumper	8	GP, SK, FS	W:6	6	3/3	1	4+	4+	5+	LGL, MP, MCW (Demo:4), LSG	LHG, MAPGL	Hands, Climbing, Sensors:24	Gear	1.5"
Command Upgrade	+1	-	-	-	-	-	-	-	4+	-	-	+Comms	-	-
Jammer Upgrade	+2	-	-	-	-	-	-	-	4+	-	-	+ECM, +ECCM, Sensors:36	-	-

<この場を借りて、アーティストの功績を称えたいと思います。>

3Dのマル、ジクル、サルウ、ラブウはすべてJoe Whitlockが古い本のデザインを参考にして、丁寧に仕上げてくれました。2Dイラストから3Dに変える方法を知っている人なら、私たちがジョーを魔法使いだと思う理由がわかると思います。

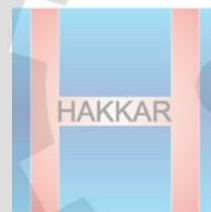
これは難しい注文でしたが、彼は見事に実現してくれました。

3Dプリントした品はPhilippe LeClercがペイントを施しました。肩の色は部隊を識別するためのもので、これは、指揮官や隊員など役割を識別するためにC E Fが利用する塗装規則とは異なる古い設定に準じた塗装規則です。

F-27 サルウ系 F-27 Sarru

Manufacturer: Hakkar
Unit Type: Heavy Combat Frame
Height: 5.0 meters / 16.4 ft
Weight: 8,900 kg / 19,621 lb

本機は、民間用の27式フレーム「ビッグガイ」を戦闘に再構築した機体だ。カプリス闘技場で人気のあったハッカー社製ロケットアシストハンマー5000 (RAH-5000)は、その恐ろしさで一撃必殺の破壊力からアリーナファイターの間で評判になっている。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Sarru	14	GP, SK, FS	W:6	8	4/2	1	4+	4+	6+	HAC, MP, HCW (Demo:4), LSG	LATM (Link), MHG, MAPGL	Hands, Climbing, Brawl:2, React+	Gear	2"
Sarru Warranter	14	GP, SK, FS	W:6	8	4/2	1	4+	4+	6+	HRC, MP, HCW (Demo:4), LSG	LATM (Link), MHG, MAPGL	Hands, Climbing, Brawl:2, React+	Gear	2"
Sarru Quasar	14	GP, SK, FS	W:6	8	4/2	1	4+	4+	6+	LRG, MP, HCW (Demo:4), LSG	LATM (Link), MHG, MAPGL	Hands, Climbing, Brawl:2, React+	Gear	2"

F-112 ラブウ系 F-112 Rabbu

Manufacturer: Hakkar
Unit Type: Interceptor Frame
Height: 4.5 meters / 14.8 ft
Weight: 7,600 kg / 16,755 lb

本機は、安定性の高い射撃プラットフォームとして市街地での戦闘を想定し、F55の移動システムを4脚に再設計したものだ。

その素早いスピードと展開力は即時対応部隊で重宝されている。特徴的な動力輪付き4脚構造がもたらす安定性は、オフロードでの運用も可能だが都市部でその真価を発揮する。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Rabbu	10	GP, SK, FS	W/G:8	6	4/2	1	4+	3+	6+	MAC, MP, MCW (Demo:4)	LHG, MAPGL	Hands, Stable, Brawl:1	Gear	1.5"
Rabbu Warranter	10	GP, SK, FS	W/G:8	6	4/2	1	4+	3+	6+	HSMG, MP, MCW (Demo:4)	LHG, MAPGL	Hands, Stable, Brawl:1	Gear	1.5"
Rabbu Sniper	11	GP, SK, FS	W/G:8	6	4/2	1	4+	3+	6+	HRF, MP, MCW (Demo:4)	LHG, MAPGL	Hands, Stable, Brawl:1	Gear	1.5"
Command Upgrade	+1	-	-	-	-	-	-	-	5+	-	-	+Comms	-	-

コラム：名称変更について

古いカプリスのソースブックを読んだことがある人は、いくつかの違いに気がつくかもしれません。

まず、我々はこれらのモデルのサイズ設定を変更しました。そのままの設定ではすべてのモデルは1インチの高さとなり、ミニチュアの製造ラインにとって非常に良くない制限になってしまいます。近しいサイズの似たようなデザインになってしまうと個性を出すのが少し難しくなります。また、私たちはこれらの製品をユーザーの皆さんに気に入ってもらえる理由をたくさん与えたいと考えました。例えば、小さいギアのトップ10に入るようなものを「ビッグガイ」と呼ぶのに抵抗がありました。昔のビッグガイをご存知の方なら、この意味がお分かりいただけると思います。

2つ目は、「マウント」という言葉です。マウントはギアと区別するためのカプリス製マシンに与える識別名称でした。しかし、現在ではカプリス製の4脚（6脚）マシンを呼ぶ言葉として使用されています。そしてカプリスの企業はCEFのフレーム開発に協力した経緯があります。このためカプリス製の二脚マシンの事も「フレーム」と呼ぶことにしました。もしかしたらこの呼び方はカプリスで生まれた言葉かもしれませんね。こうして、カプリスでは4本足以上のマシンを指す言葉としてマウントを残し、ギアを指す言葉としてフレームを使用することにしました。そうすることで、新しいものと古いものを論理的に結びつけることができます。

こうした用語の再整理はカプリス設定の発展にもつながりますし重要なことです。

最後に、モデルの名前についてです。以前は、「リトルボーイ」「ファットマン」「バグモンスター」「ビッグガイ」という名称を使用していました。これ等は当たり障りが無い使い勝手の良い名前ですが、残念なことに、現在のカプリスの命名規則から浮いてしまいます。またカプリスの歴史でも約30年が経過しているため、より新しい設定に則り変更することになりました。

カプリスの命名規則を再調査すると、設定を書いた作家の世代により複数の法則があるようでした。この場合、多くの理由から最新の法則を使用することがベストと言えます。もし古いものに合わせるとしたら、現在のマウントをすべて古いフレームに合わせてリネームすることになります。なぜそうしない方がいいかは、想像がつくと思います。

古代メソポタミアで使用されていたアッカド語には興味深いアイディアがありました。私たちは個々からヒントを得てあるたとえ話を設定しました。

「若い男（マル）が成長し、成人男性（ジクル）になる。ある者は王となり、ある者は大男となる（サルゥ）。しかし、絶対的な権力は腐敗し、彼らは怪物（ラブウ）になる。」

このラブウはカプリスの4脚や6脚デザインにふさわしいモンスターです。これは彼らのマシンがさまざまな進化していくイメージにふさわしいと感じました。

こうしてアッカド語を少しアレンジした命名規則が生まれました。そうすることで、2010年頃のライターが設定した現在のカプリスの命名規則に合致しつつ、過去のライターへのオマージュを込めることができたと思います。

アナブ系 Anab

Manufacturer: Hakkar
Unit Type: Artillery Mount
Height: 4.6 meters / 15.1 ft
Weight: 11,400 kg / 25,133 lb

実戦で使用されたカプリス製マウントの戦場報告書には山岳地帯以外の戦場では戦略的なオプションに欠ける傾向があることが指摘されていた。

ハッカー社はその回答の1つとして、現行のマウント機に欠けている武装オプション、つまり大砲を装備した砲戦仕様のマウントを開発した。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Anab	16	SK, FS	W:6	8	5/3	1	4+	4+	5+	LSMG	LFG, MSG	Hands, Climber, Stable, Sensors:36, React+, CBS	Strider	1.5"
Anab Barrage	16	SK, FS	W:6	8	5/3	1	4+	4+	5+	LSMG	MAR (Link), MSG	Hands, Climber, Stable, Sensors:36, React+	Strider	1.5"

<この場を借りて、アーティストの功績を称えたいと思います。>

アナブの3Dデザインは**Tony Baltera**が担当しています。今回、彼が参考にしたのは、アフェクやメギドといった類似機だけです。次ページ以降も彼の作品が登場します。彼は当社のシニア3Dアーティストであり、見ての通り素晴らしい技術を持っています。

Alain Gadboisは、モダンでクラシックなカプリス式の塗装でその才能を見せてくれました。彼はこのマウントの戦闘力を引き出すようなボディと武器のコントラストが際立つ素晴らしいペイントをしてくれました。



後ろから見たアナブ



アナブ バラージ



バーリム系 Ba'alim

Manufacturer: Hakkar
Unit Type: Heavy Frame
Height: 7.2 meters / 23.6 ft
Weight: 15,000 kg / 33,069 lb

バーリムヘビーフレームは、モアブを改装した機体だ。モアブの軽量化を目指しメインフレームとパワープラントの設計が流用された。

本機の駆動系は馬の様な趾行性構造をした2脚となっており、高速走行時や跳躍時の衝撃吸収力に優れている。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Ba'alim	24	FS	W:7	10	4/4	3	4+	5+	5+	2 x HAR	HCW	-	Strider	2"
Ba'alim Barrage	24	FS	W:7	10	4/4	3	4+	5+	5+	2 x HABM	HCW	-	Strider	2"

＜この場を借りて、アーティストの功績を称えたいと思います。＞

3Dのバーリムは、**Joe Whitlock**が古い2Dのアートの設定資料を基に完成させたものです。いろいろな意味で、とても興味深いプロジェクトでした。興味深いことにモアブの2本足バージョンであり、デザイン中から隠れているモアブを見ることができるでしょう。

そして、**Philippe LeClerc**はこの唯一無二のかっこいい塗装をしてくれました。

カプリスとエデンの歩兵

カプリスとエデンに歩兵モデルが登場します。これらはユニバーサルモデルのインファントリーと同じステータスで使うことになります。

現在、高性能な上級歩兵についても検討中です。これらについては議論の余地があります。あなたはカプリスやエデンにどんな種類の上級歩兵が必要だと思いますか？アイデアがある人はフォーラムに投稿してください。



カプリス歩兵の3Dモデル



エデン歩兵の3Dモデル

＜この場を借りて、アーティストの功績を称えたいと思います。＞

この素晴らしい作品を完成させたのは、**Taro Kawagoe(kayuna)**です。カプリスの歩兵は書籍『Return to Cat's Eye』の2Dアートを参考にデザインされています。彼らの歩兵の制服は、イラストの特徴にあわされています。

エデンも同様に書籍「Life on Eden」のイラストに沿ったデザインをしています。いい仕事してますね！

ハルウ系 Haru

Manufacturer: Costa Moreia
Unit Type: Motorcycle
Height: 1.1 meters / 3.6 ft
Weight: 320 kg / 706 lb

コスタ モレイア サービスのハルウは、ゴモラ市内で多くの人に使われている二輪車で、警察や企業の特
殊部隊にも使用されている。コスタモレイアや様々なサ
ードパーティからオプションパーツが販売されてお
り、プロレースやストリートレース、オフロードレー
ス用など多様なカスタマイズが可能だ。



ハルウ(一般兵仕様)



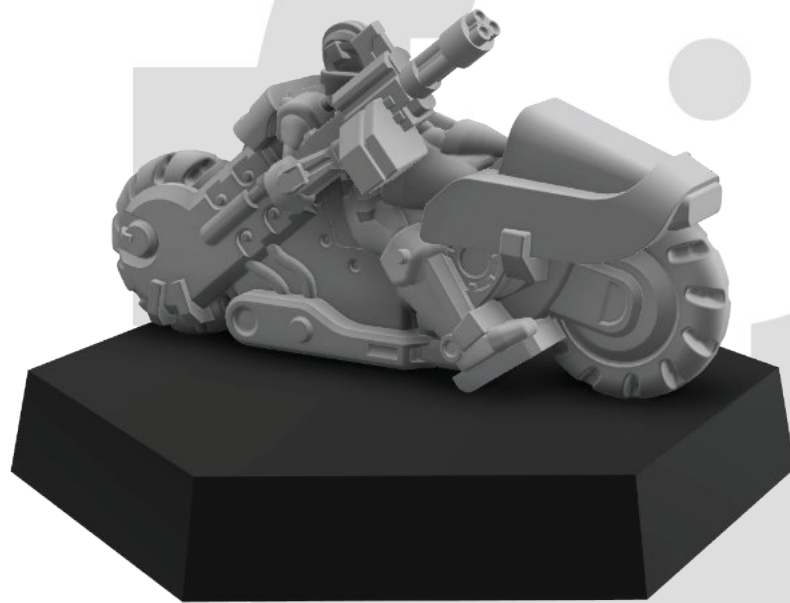
ハルウ(アザット仕様)



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Haru	4	GP+, RC	G:10	3	2/1	1	4+	4+	6+	LIW, LIGL, LICW	-	Agile	Cavalry	0.5"
Azat Upgrade	+3	-	-	4	-	-	3+	3+	-	+MIL (Burst:2), +MICW (AP:1)	+LAVM	+Vet	Cavalry	0.5"
Command 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。

➡CEF派閥（CEF、カプリス、ユートピア、エデン）が利用できます。



ハルウ(アザット仕様)

<この場を借りて、アーティストの功績を称えたいと思います。>

ハルウの3Dデザインは、**kayuna**が担当しました。優れた3D作品のほか、ルールの開発にも貢献した人です。何年もテストに参加したり、日本での配布のためにルールを日本語に翻訳したり、いろいろなことをやってくれています。

あるプレイヤーが、「kayunaの功績を称えるべきだ」と言ったのを聞いたことがある。私たちがそう思います。

実際、彼がPatreonを通じて提供しているカスタムパーツのことを、この場を借りて思い出してみましょう。

私たちが簡単にまとめることができないほど、クールなものがたくさんあります。メコンピースキーパーに待のパーツが必要ですか？他にはないシールドが必要ですか？他にはないカスタムヘッドや他の多くの小物？

彼はいろいろなものを提供しています。ぜひチェックしてみてください。

https://www.patreon.com/game_mini_garage

追加モデル：ノース(CNC S)

ノースには魅力的で罪深い楽しみがいくつもあります。パラシュートで飛ぶカウボーイや企業への復讐者や献身的な修道士など様々立場の人々が自分の日常のために争っています。

<この場を借りて、アーティストの功績を称えたいと思います。>

今回は**Tony Baltera**をもっと紹介する機会でもあります。彼は、古い書物にあったいくつかのノースのマシンに着目しました。今回追加される3Dのロックビートル、マードック、シーカーなどはすべて彼の手によるものです。

この仕事は彼にとっては長年にわたってDreamPod9のために行ってきた多くのデザインの一部でしかありません。DP9はこのような才能あるアーティストと一緒に働いてくれるのはとても幸運なことだと感謝しています。

ロックビートル

ノースにはロックビートルと呼ばれる輸送ヘリコプターがある事を知っている人がかもしれません。中型から大型の荷物を吊り上げることができるように設計されており、ルールには再現されませんが後述するMAMO規格のコンポーネントの輸送にも使用されます。

ヘヴィギアブリッツでこのモデルを再現するにあたり、輸送に必要な実用性と兵員の乗降を援護射撃するための武器の追加について検討しました。この追加武装は現代のホットランディングゾーン（交戦地域の着陸地点）で運用される最新輸送ヘリに共通する装備です。また、TVコストを抑えて歩兵部隊の輸送に役立つようにすれば、良いニッチ需要を得ることができると考えました。

「スコーピオン」と組み合わせて、チョッパー突撃部隊を遊ぶこともできます！頭の中に「ワルキューレの飛行」が流れてますか？

ロックビートル系
Rock Beetle

Manufacturer: Skycorp Ltd.
Unit Type: Medium Lift Helicopter
Height: 3.5 meters / 11.5 ft
Weight: 20,000 kg / 44,092.5 lb

本機は、合衆商人連盟(UMF)の有名なヘリコプターメーカーであるスカイコープによって開発された。本機のエンジンは速度よりもトルクが重視されており、高い積載性能を誇っている。

また、近年のモデルには限定的な地上支援武装が搭載された。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Rock Beetle	13	FS	H:8	8	5/3	2	4+	4+	6+	MMG (L), MMG (R)	2 x LRP	Agile, VTOL, Transport: 2 Squads	Vehicle	2"
Medical Beetle	13	FS	H:8	8	5/3	2	4+	4+	6+	-	-	Agile, VTOL, Medic Transport: 2 Squads	Vehicle	2"



マードックとシーカー

マードックとシーカーは『ヘヴィギア』がTRPGの側面が強かったころの、初期の『ヘヴィギア』から生まれた2つのモデルです。これらのモデルは現代のブリッツと似たような役割をTRPGで果たしていました。

ノースの指揮モデルの種類を増やしてほしいというプレイヤーの声を聞いたことがあります。また、古いTRPG版では、卓上の戦術的ゲームのように遊ぶニーズもありました。当時はニーズが少し違っていたものの、世代を超えて何人ものライターが、現在でも通用するような設定を考えていました。「現場指揮官はどこで指揮を執るのか？」その結果、マードックのようなモデルが生まれたのです。

彼らの設定は、現在でも十分に役に立つものです。指揮に特化した車両を欲しがらない人はいないでしょう。電子戦のあるゲームにおいて単に通信を伝えるという事に特化しており、あらゆる指揮官を支援する適切な特性と、効果的なEWスキルが与えられています。もしあなたが、戦闘グループのトップリーダーをXO、CO、TFCにアップグレードすることを楽しんでいるなら、この車両に興味を持つかもしれません。

シーカーは、マードックから少し派生したものです。ステルス性の高いレーダーに加えいくつかの電子設備が整っています。このレーダー車両は、遮蔽物の影に隠れつつECM攻撃を行ったり、ファイヤーミッション/支援砲撃のために長距離レーダーと高いEWを使用してターゲットをピックアップすることができます。

マードック系 Murdock

Manufacturer: Hansen's Electronics
Unit Type: Command Vehicle
Height: 4.81 meters / 15.8 ft
Weight: 1,670 kg / 3,681.7 lb

本車両は移動式野戦指揮車両の役割であるC3（コマンド、コントロール、コミュニケーション）装備として設計されている。サンドストームストライク（TN1896-1905）作戦で有名なジェンケ・マードック将軍によってTN1898年に発注された。6輪の頑丈なシャシーには独立式サスペンションの駆動輪が備えられている。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Murdock	7	GP, SK, FS	G:7	6	3/3	1	5+	4+	3+	HIGL (AI)	-	Comms, SatUp (Aux), SP:+1, ECCM, Sensors:36 (Aux), Offroad	Vehicle	1.5"

<この場を借りて、アーティストの功績を称えたいと思います。>

このモデルは塗装と写真も**Tony Baltera**がやってくれました。この作例は、お手軽な塗装として非常に良いものです。見た目もよく、配色もノースらしく、モデルをすぐにゲームで使うための手早い塗装に向いています。この作例にはたくさんの知恵が詰まっていますね。

シーカー系 Seeker

Manufacturer: Hansen's Electronics
Unit Type: Recon Vehicle
Height: 4.81 meters / 15.8 ft
Weight: 1,670 kg / 3,681.7 lb

本車両は大型センサーアレイとステルスシステムを備えた電子戦車両で、敵の通信傍受や通信妨害に使用される。車両後部の操作室には2名の電子戦技術者が常駐し、ワークステーションを通じてこれらの機器が操作される。自衛武装としてマシンガンとロケット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
Seeker	7	GP, RC, FS	G:7	6	3/3	1	5+	4+	3+	MMG	LRP	Offroad, Comms, ECM+, ECCM, Sensors:36 (Aux), Stealth (Aux)	Vehicle	1.5"

ベヒーモス ギア トランスポート

サウスが使用するバーナビー ギア トランスポートに相当するものがノースのベヒーモス ギア トランスポートです。バーナビーとはギア出撃ハッチの配置が異なるのが特徴です。それ以外はバーナビーと非常によく似ています。

バーナビーとベヒーモスは、ゲーム中に使用する戦闘モデルとして上手く使うのは少し難しいように思えるかもしれません。このモデルは巨大なレールガンやミサイルを搭載しているわけでもなく、自慢できるような攻撃力はありません。しかし、これらの大型輸送車輛の使い方を検討する方法は少なからずあるはずです。

比較的低いTVコストで、初期配置を行ったモデルをその装甲で守りながら戦場へと押し上げるのを助けることができますし、「リペア/修理」と「サプライ/補給」の特性で味方モデルを支援できます。

またベヒーモスやバーナビーは、あなたの戦力としてだけでなく素晴らしいテレインとしても利用できるでしょう。もちろん目標マーカーとして使用することもゲームの雰囲気盛り上げてくれるでしょう。そして、ヘヴィギアTRPGではプレイヤー(または敵対) チームの移動基地としても活躍してくれます。



ベヒーモス系 Behemoth

Manufacturer: Northco
Unit Type: Transport
Height: 9.1 meters / 29.9 ft
Weight: 52,745 kg / 116,282.8 lb

ベヒーモス ギア トランスポートは、TN1706年にノースコ社によって設計された。ギア トランスポートは、工業用や建設用ギアを作業現場へ運ぶために古くから使用されており、当時ハンチバックの愛称で親しまれていた民間車輛はノースコ社のエンジニア達によって速やかに軍用へと再設計された。

Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Behemoth 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、ニューコール、リーグレス、ブラックタロン）が利用できます。

<この場を借りて、アーティストの功績を称えたいと思います。>

今回は、**Michael Ayre**です。ベヒーモスは彼がDream Pod 9に提出してくれた素晴らしい最初の作品です！私たちはこのデザインと彼の細部へのこだわり惚れ惚れしています。



ベヒーモスとハンター

<この場を借りて、アーティストの功績を称えたいと思います。>

塗装と写真も**Michael Ayre**の作品です。ご覧の通り、彼は経験豊富な趣味人であり、ペインターであると同時に、才能ある3Dアーティストでもあります。最初から最後まで、素晴らしい作品です！

MAMO(モジュールアドバンスドメンテナンスアウトポスト/組換式高度整備前哨基地)

MAMO(組換式高度整備前哨基地)の設定は、1995年に発売された「Shields of Faith」という本で登場しました。古い書籍の設定にはたくさんのお宝が埋蔵されており、MAMOもそのひとつです。DreamPod9のスタッフはヘヴィギアの世界を作り続けて27年以上の歴史があります。私たちは常に素敵な設定を造り育ててくれた先人たちに敬意を払うよう心がけています。

「Shields of Faith」のMAMOを見直すと、これらは独立したモジュールで、互いに組み合わせて1つの大きな施設や基地を作ることができます。このモジュールは軽量化されており、ロックビートルのようなヘリコプターで持ち上げるなど、さまざまな方法で輸送することができます。

これはコスト面で良い効果をもたらします。アウトポストよりも軽い装甲であれば、各モジュールのTVコストが高価になることはないでしょう。これによってプレイヤーは様々な組み合わせを試せるはずです。

組み合わせは自由で、単体のビルディングとして使うこともできるしプレイヤーが望めば修理施設や通信機能といった補助的な機能を加えることもできます。もちろん、戦場を飾るテレインとしても利用できます。屋根が平らなので、モデルをその上に(落ちずに)置くことができます。建物であるため比較的簡単にペイントでき、ヘビギア世界を引き立てる良い地形になるでしょう。

このモジュールは3Dプリント性で、屋根を取り外せるように印刷できます。そしてハンガーモジュールはギアを格納できます！この機能を上手く使えば面白い戦場を体験できるはずです。

旧いソースブックによると、12~15個のモジュールを使用するのが典型的なようです。伝承にこだわりテーブルの大部分を屋根を外したMAMOで埋め尽くし屋内戦を楽しむこともできるでしょう。そうする場合は、戦場の密度がどちらかに偏る可能性があるため、公平でバランスが取れた戦場にするのに少し考える必要はありそうですが、扱い次第では非常に楽しいゲームになるでしょう。

それは本質的に、ギアが活動できる巨大基地中でのギアファイトを楽しめます。またMAMOを宇宙船内に見立ててギアの艦内戦闘を再現してもいいかもしれませんね！

もちろんMAMOは結合して使うだけではありません。個々の独立したテレインとして戦場に散りばめることもできます。数が少なくても、密度が低くても、ギアが入るように設計された数少ない地形パーツです。ギアの行動にちょっとだけ選択肢を持たせることができ、戦場に変化をつけるのに良い方法になるでしょう。

マモ系 MAMO

Manufacturer: Northco
Unit Type: Field Facility
Height: Varies
Weight: Varies

テラノヴァの軍隊は、長期作戦で使用するために空輸可能な野戦施設を開発した。最もよく知られたものはノースで使用される組換式高度整備前哨基地(MAMO)だろう。

MAMOは独立した単一機能を持つ施設に分割可能で可能な限り軽量化されているため、北域軍で使用されている一般的な輸送機やトラック、特に輸送ヘリコプターで運搬できるように設計されている。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Middle Corridor	3	FT+	-	8	3/3	1	-	6+	6+	-	-	Stationary, Occupancy: 1 Gear	Building	2.5
Hanger Module	4	FT	-	8	3/3	1	-	6+	6+	-	-	Stationary, Occupancy: 1 Gear, Repair	Building	2.5
Storage Module	3	FT	-	8	3/3	1	-	6+	6+	-	-	Stationary, Supply	Building	2.5
Office Module	4	FT	-	8	3/3	1	-	6+	4+	-	-	Stationary, Comms, SatUp	Building	2.5
Living Quarters	2	FT	-	8	3/3	1	-	6+	6+	-	-	Stationary, Occupancy: 1 Squad	Building	2.5

→MAMOの各モジュールは水平方向に互いに組み合わせることができるように設計されています。配置する時の組み合わせはあなた次第です。

→MAMOはミディアムカバーとして扱われます。(センサーロック可、メレーやダイレクトアタックは貫通しない、屋根がある場合屋内へのインダイレクト不可)

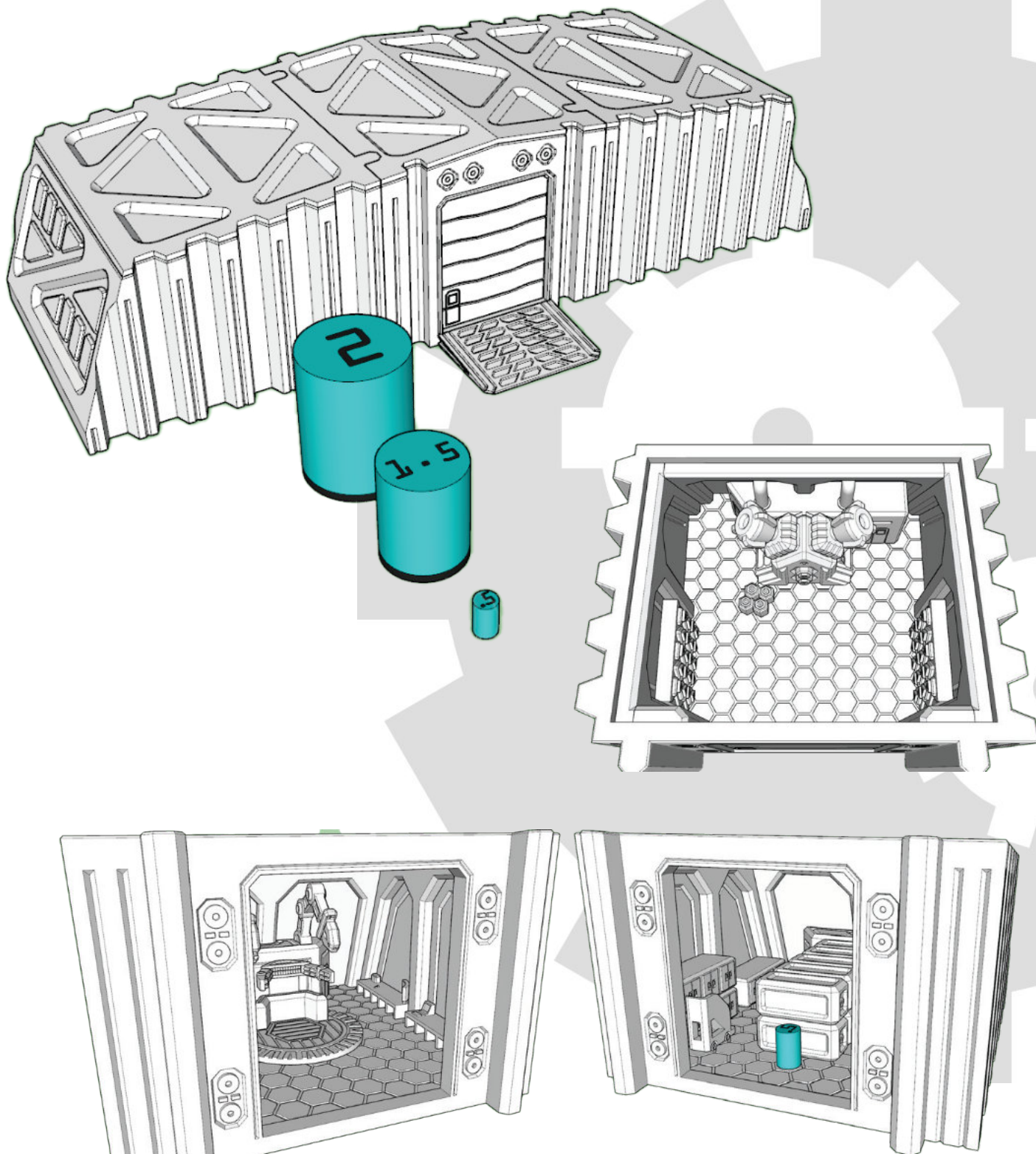
→MAMOはテラノヴァとC E Fのすべての派閥が利用可能です。

<この場を借りて、アーティストの功績を称えたいと思います。>

Joe WhitlockがMAMOの3Dモデルを作ってくれました。彼がいかに時間をかけて、できるだけ元になった設定に近づけようとしたかわかるとおもいます。Joeに乾杯！

このモデルには、あなただけの野戦前哨基地を組み立てて楽しめる要素がたくさん用意されています。ギア修理工場の小物や、備品を収納するコンテナなど内装モデルも充実しているのでお好みでセットアップしてください。

多くの組み合わせを楽しめるはずです。以下はほんの一例です。



追加モデル：ユートピア

ユートピアのオートマトン

ユートピアについて「Life on Utopia」から興味深い設定をいくつか挙げてみました。

彼らの疑似人工知能(NAI)技術は非常に盛んで、携帯電話など生活のあらゆるものに搭載されています。ユートピア軍が使用するN-KIDUオートマトンは、NAI技術を戦闘ロボットに組み込んだ一例にすぎません。

1990年代に書かれた文章を2023年の現代から見直すと興味深いことに気づきます。この本が書かれてからまだそんなに経っていないにもかかわらず現実の私たちのテクノロジーとユートピアの4000年後のピーク時のテクノロジーにはすでにいくつかの類似点が見られます。

4,000年後の携帯電話の性能はどうなっているのだろうか？ユートピアでは、ギルガメッシュ重戦車のNAIなど、人間の命令でしか動かないように設計されている自働機械が多くあります。ギルガメッシュ重戦車には指令を出す人員が乗っており、実際に運用するのはN-KIDUのような半自立型の機械知性です。そして、この機械知性には様々な知力レベルのものがあります。例えば、ギルガメッシュに搭載されるNAIは小型車ほどの大きさで、高い水準の知性を持ちますが、一方で一般人のデータパッドの中にあるものは、小型で計算能力が低いものになります。

これらの機械知性を組み込まれたオートマトン(機械人形)は、人口の少ないユートピアの社会に広く浸透し、建築現場で多くの事柄に関わっています。ユートピアの人口は減少し、都市全体の大規模な建設プロジェクトはオートマトンなしには維持が不可能な状態です。ユートピアの市場には建設用だけでも何千種類ものオートマトンが出回っていると思われます。

過去の資料で製造業がオートマトンによって大きく支えられていることは、すでに知られています。それでは食糧生産にもオートマトンは使われているのだろうか？清掃活動やリサイクルには？採掘作業は？都市における警察活動は？レストランに入ったら、ウェーターはオートマトンなのか？コックも？

「Life on Utopia」の文脈を考慮すると、こうしたことが当たり前に行われている可能性が非常に高いと考えられます。

ユートピアの都市に住むということが、どれほど特別なことなのか、じっくり考えてみるとわかるかもしれません。それは技術に溢れ、オートマトンやNAIが至る所にある生活です。

では、彼らの歩兵はどうだろうか？

戦争につかう兵器としての大型戦闘機械は常に必要です。しかし、領土を本当に占領する唯一の方法は歩兵に頼る必要があります。ドアを開ける、コンピューターを使う、人と接する(例：手信号で民間人を安全な場所に誘導する)など、戦場では歩兵がやらなければならないことが多くあるのです。

時には人の手を借りなければならないことがあり、そのような作業は戦闘用のN-KIDUオートマトンには不向きです。N-KIDUは小型の移動式武装プラットフォームであり、戦闘以外の多くのことをするには設計されてはいません。彼らは敵兵器を壊すのには適してはいませんが、人間と握手する事はあまり得意ではありません。

プレイヤー達はユートピア独自の歩兵を見てみたいと考えているかもしれません。ユートピアフォースがあなたのお気に入りだとしたら、当然ユートピアらしい歩兵が欲しくなるでしょう。たとえあなたがユートピアを使用していなくても、対戦相手がユートピアらしい歩兵を持って現れたらゲームテーブルの没入感が増すでしょう。

また、伝承の観点からは現実世界で近年使用されているドローン兵器のように、ユートピアの歩兵は遠隔操作されているのが自然です。ユートピアの人間の指揮官は何kmも離れた司令部になる安全な場所からリアルタイムで機械歩兵達の活動を管理できます。もしかしたらそれはもっと安全な宇宙船の中からもかもしれません…。こうしたことが実現されているならば現場指揮官はオートマトンの視点で物事を観察し、オートマトンを介して現地の人々との対話する事もできるに違いありません。

これ等の事をヘヴィギアブリッツ3.1版ルールに落とし込む場合、指揮官に操られるオートマトンも、高度なNAIを搭載した自立指揮が可能な高性能オートマトンも、conscript特性を捨てるだけで表現できます。

ヘヴィギアTRPG4版においては、プレイヤーのキャラクター達はユートピアのNAIとより親密なレベルで交流する可能性があるため、これらの要素はより重要になるでしょう。

この「歩兵型オートマトン」の設定は多くのスピンオフの可能性があります。今回、私たちは基本になりそうな一般的な歩兵型オートマトンを作りましたが、あなたが上級歩兵のオートマトンに望む事を聞かせてください。もっと大きくほうがいいですか？もっと速いほうがいいですか？レーザーはもっと欲しい？それとももっと小型のオートマトンを使って、マイクロ回路の製造やスパイ活動など、さまざまな仕事をしたいと思うかもしれません。

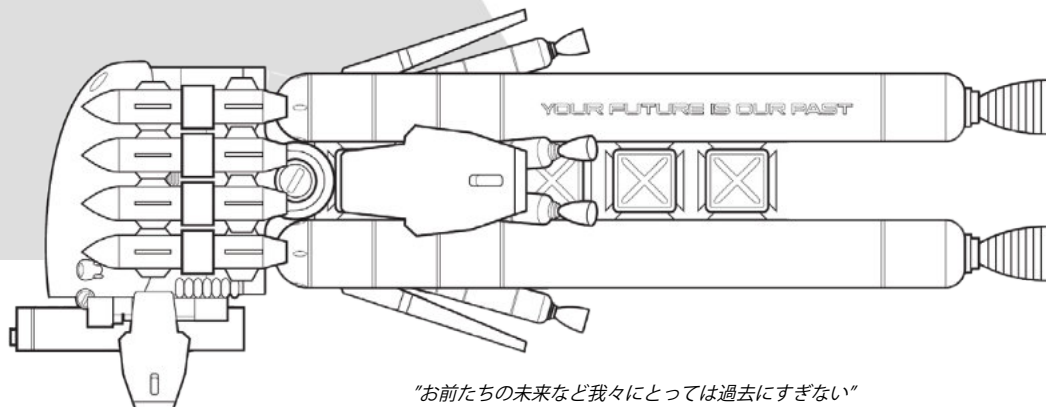
またユートピアにはドローン操縦士の仕事もあります。もしあなたがTRPGをプレイしていて、このドローンコントローラーをプレイアブルキャラクターとして使うなら、どんなドローンを使用したいですか？

ドローンを使う暗殺者とはどんなキャラクターになるだろうか？など、面白い疑問が湧いてくると思います。

下記にあるDreamPod9のフォーラムであなたが欲しいと思うオートマトンを教えてください。新しいトピックを立てることも可能です。

誰でも歓迎します！

<https://dp9forum.com/index.php?/forum/90-heavy-gear-blitz-3rd-edition-rules-discussion/>

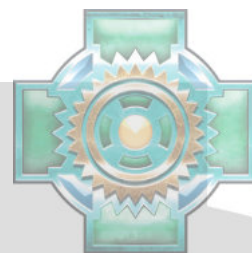


“お前たちの未来など我々にとっては過去にすぎない”
ユートピアには威圧や攪乱作戦に使用される宇宙用N-KIDUなどもあります。

トルーパーオートマトン系 Trooper Automaton

Manufacturer: Various
Unit Type: Infantry Automaton
Height: 1.8 meters / 6 ft
Weight: 120 kg / 264.6 lb

オートマトン技術がユートピアの生活のあらゆる面に浸透していく中で、オートマトン歩兵が誕生するのは時間の問題だった。このヒューマノイド型ロボットの派生モデルは数え切れないほどあり、ユートピア社会では警察や警備、執事など、さまざまな仕事に従事している。ここに紹介するのは、戦闘用のものである。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Automaton Trooper Team	3	GP+, SK, FS	I:3	4	3/0	1	4+	4+	6+	MIW, LIGL, LICW	LIR	Conscript, Vuln:H	Infantry	0.5"
Automaton Anti-Tank Team	4	GP, SK, FS	I:3	4	3/0	1	4+	4+	6+	LIW, LICW	MAVM	Conscript, Vuln:H	Infantry	0.5"
Automaton Mortar Team	3	GP, SK, FS	I:3	4	3/0	1	4+	4+	6+	LIW, LICW	MIM (Brace)	Conscript, Vuln:H	Infantry	0.5"
Automaton Sniper Team	3	GP, SK, FS	I:3	4	3/0	1	4+	4+	6+	LIW, LICW	MIR (Silent)	Conscript, Vuln:H	Infantry	0.5"
Automaton Assault Team	3	GP, SK, FS	I:3	4	3/0	1	4+	4+	6+	LIW, LICW	HIS (Burst:1)	Conscript, Vuln:H	Infantry	0.5"
Automaton Clearance Team*	3	GP, SK, FS	I:3	4	3/0	1	4+	4+	6+	LIW, LICW	BB (Precise, AP:2, AI)**	Conscript, Vuln:H	Infantry	0.5"
Node Upgrade	+1	-	-	-	-	-	-	-	5+	-	-	-Conscript, +Comms	-	-
Squad Upgrade***	+1	-	-	-	5/1	-	-	-	-	-	-	-	-	-

*オートマトンクリアランスチームが「BB」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オートマトンクリアランスチームは、【ペイブザウェイ/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】などにより対戦相手の勝利ポイントにカウントされません。

**オートマトンクリアランスチームが「BB」武器を使う時、ベースコンタクトしている敵のモデル1体をプライマリターゲットに指定できます。

***チームは1インチハックスベースに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リエリーのベース(p61)]も参照してください。

➡CEF派閥 (CEF、カプリス、ユートピア、エデン) が利用できます。

<この場を借りて、アーティストの功績を称えたいと思います。>

kayunaのこのデザインはお手柄です。機会があればアーティスト達にありがとうと言ってあげてください。彼らは皆、数え切れないほどの時間を費やして、頭が爆発するほどの要求をこなしてくれました。27年以上の歴史と伝統を持つゲーム会社に作品を提出し、承認を得るのは...。それは想像以上に大変なことなのです。彼らはそんな私たちの要求に応えてくれており大きな賞賛を受けるに値するのです。



チームワークで戦う
オートマトンモーターチーム

追加モデル：ピースリバー

バクストンアームズの強化外骨格兵

2013年に出版された『Blood Debt』という書籍には、P.I.L.U.M. Exoskeletons (PILM強化外骨格) という項目があります。この本では、この強化外骨格は歩兵の装甲を改善し、身構えることなく歩兵用の重火器を使用できるようにするものでした。

現在のヘヴィギアブリッツ3.1版用にこれらを考慮した上級歩兵について考えました。

CEF派閥は現在、GREL、FLAIL、ユートピアのオートマトン(同盟戦力)、カプリスのサイバネティクス戦士(同盟戦力)など様々な上級歩兵を利用することができます。

また、彼らは過去の設定に出てきたヴァルキリーやプライムナイツといったものへのアクセスについても議論できます。

一方、テラノヴァ派閥のノース、サウス、ピースリバーには利用できる上級歩兵が何もありません。ニュコールやリーグレスだけがGRELやエンコレシを利用できます。しかし、多くのエンコレシは反体制的な存在と言え、どちらかといえばニュコールもその中に含まれます。

つまり、現状の問題点として、テラノヴァ派閥の体制側の軍隊は先進的な上級歩兵を利用できず、しかし、彼らの敵は幅広い選択肢を持っているという状況が挙げられます。

また、裏では中世の美学を取り入れたエデン人のためのパワーアーマーや、ユートピアの上級オートマトン兵士などが議論されています。CEF派閥にはまだ多くの上級歩兵が追加される可能性があるのです。

このままではテラノヴァ派閥が取り残されることは容易に想像できます。こういったことから『Blood Debt』に登場したP.I.L.U.M.強化外骨格の設定がプレイヤー達の注目を集め、テラノヴァ派閥の上級歩兵拡張の要望が多く集まりました。

これはイメージイラストもなくミニチュアフィギュアも作られなかったのに要望が出た面白い事例となりました。

全ては旧版書籍の『Blood Debt』にあった小さな1文から始まりました。彼らはGRELに対抗できる歩兵を手に入れるために様々な努力を重ねました。テラノヴァ人がこのようなことを研究するのは理にかなっています。

CEFは高い戦闘力を持つ遺伝子強化歩兵軍団を文字通り無限に投げつけてくる厄介な相手です。テラノヴァの人々はこのような脅威に真っ向から対抗できるよう、まず歩兵を強化する方法を絶対に考えるはずでした。

バクストンアームズは砂漠の乾いた空気の中で、その機会を嗅ぎつけました。結局のところ彼らは金儲けに夢中なのです。

この強化外骨格兵は歩兵の装甲を向上させるだけでなく、重い武器を持ち運び、より速く移動することができます。また、特殊部隊を含むさまざまな歩兵タイプも用意されています。

強化外骨格兵を作るにあたり、デザインはクラシックなピースリバーギアのようなルックスにこだわりました。強化外骨格のブーツにはギア同様にSMSの駆動輪も装備されています。背中の小さなV型エンジンなど、小型化されたギアのパーツがあります。

スーツ全体は、脚と腕がサポートされ、脊椎部分で固定されています。この強化外骨格スーツを着ると、重いものを持ったり、速く走ったり、足のスケート靴をギアと同じように使ったりすることができます。

私たちは今後『Blood Debt』で語られたP.I.L.M.強化外骨格計画(PEP)を実現するために、上級歩兵としてより優れた強化外骨格またはパワーアーマーのようなものを追加することを検討しています。

あなたはどのようなタイプの強化外骨格やパワーアーマーを求めていますか？ユートピアの上級歩兵オートマトン同様、下記URLからフォーラムでお知らせください。まだトピックがない場合は、新しいトピックを立ち上げてください。私たちと一緒にこの未来を作りましょう！

<https://dp9forum.com/index.php?/forum/90-heavy-gear-blitz-3rd-edition-rules-discussion/>



アキレス エグゾスケルトン系 Achillus Exoskeleton

Manufacturer: Paxton
Unit Type: Powered Exoskeleton
Height: 1.9 meters / 6.2 ft
Weight: 85 kg / 187 lb

TN1950年代初頭に始まったP.I.L.M強化外骨格計画(PEP)は、歩兵の機動性を向上させ、戦場で重火器を携帯できるようにすることを目的としていた。このアキレス強化外骨格は本計画の途中成果物の一つと言えるもので、現在は歩兵でのGRELへの対抗策としてテラノヴァ全土でパクションの異常な売上が記録されている。



Model	TV	Roles	MR	Arm	H/S	A	GU	PI	EW	React Weapons	Mounted Weapons	Traits	Type	HT
Achillus Team	4	GP+, SK, FS	1:5	4	2/1	1	4+	4+	6+	HIW, MIGL, MICW	MIR	-	Infantry	0.5"
Achillus Anti-Tank Team	5	GP, SK, FS	1:5	4	2/1	1	4+	4+	6+	MIW, MICW	MAVM	-	Infantry	0.5"
Achillus Assault Team	4	GP, SK, FS	1:5	4	2/1	1	4+	4+	6+	MIW, MICW	HIS (Burst:2)	-	Infantry	0.5"
Achillus Recon Team	4	GP, SK, FS	1:5	4	2/1	1	4+	4+	4+	MIW, LICW	-	TD	Infantry	0.5"
Achillus Command Team	3	GP, SK, FS	1:5	4	2/1	1	4+	4+	4+	MIW, LICW	-	Comms	Infantry	0.5"
Paratrooper Upgrade*	+1	+SO	-	-	-	-	3+	-	-	-	-	+Airdrop	-	-
Mountaineering Upgrade*	+1	+SO	-	-	-	-	3+	-	-	-	-	+Climber	-	-
Frogmen Upgrade*	+1	+SO	-	-	-	-	3+	-	-	-	-	+Sub	-	-
Squad Upgrade**	+1	-	-	-	4/2	-	-	-	-	-	-	-	-	-

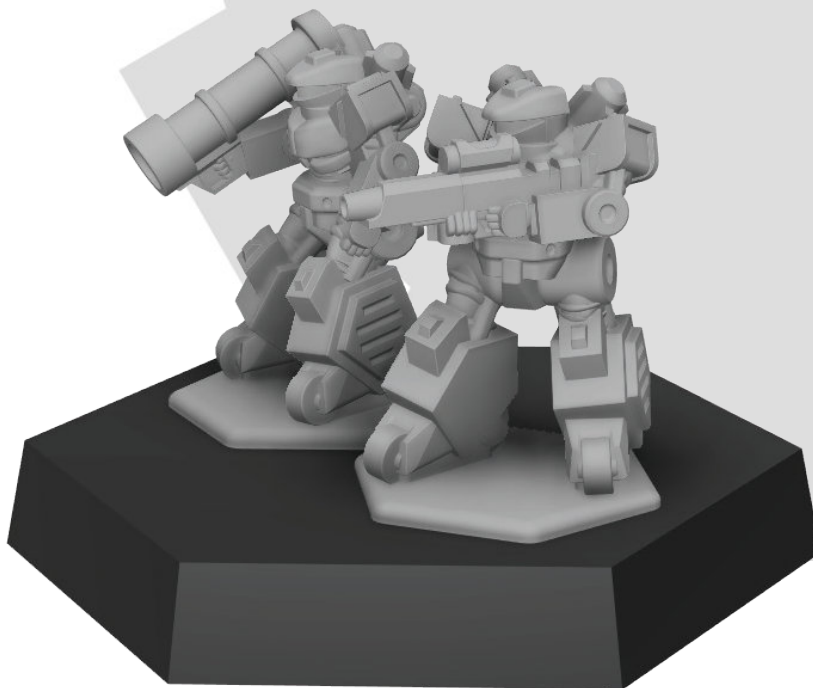
* 3つのアップグレードのうち、どれか1つだけを選択できます。

**チームは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。

►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。

<この場を借りて、アーティストの功績を称えたいと思います。>

kayuna、この野心的なプロジェクトで終わりのない仕事をしました。テラノヴァ初の戦闘用強化外骨格フィギュアのために、彼は本当によくやってくれました。



アキレスアンチタンクチーム

サンプルフォース

以下の項目で紹介するのはスタートセットで作成できる50TVと100TVの編成アイデアを提供するものです。なお、現在はすべての派閥にプラスチック製のスターターセットがあるわけではありません(それは「まだ」です)。

150TVの編成はDreamPod9に関わる人達の作例で、彼の紹介と編成の意図を少し紹介しています。

これらの情報はあなたに違った視点を提供するサンプルになるでしょう。この項目で紹介する編成例は「勝利のため」だけに作成されたものでないことに注意してください。これらはこれから遊ぶプレイヤーのための指針であります。

また、あなたが勝利するためには「どのようなフォースを編成したか？」を気にするよりも自分のフォースを使って「どのように動かして戦うのか？」という事を気にする方が大事であることに忘れないでください。

ノース (CNC S) サンプルフォース

50TVのサンプルフォース

この編成は、ノースのプラスチックアーミーボックスから作ることができ、新規プレイヤーがゲームを学ぶのに最適なものになるでしょう。このフォースを参考に将来の自分のフォースのアイデアを練ることができます。

利用できる特殊配置：なし

選択できる作戦目的：GP部隊【ホールド/目標を防衛せよ】か【フラッグ/旗を掲げよ】

1st Combat Group (Primary Unit)					
Model	Role	Rank	CPs	Upgrades	TV Cost
Hunter (Force Leader)	GP	CO	1	Headhunter	10
Hunter Gunner	GP	2iC	1	Headhunter	9
Hunter UC	GP				6
Assault Hunter	GP				7
Subtotal					32

1st Combat Group (Secondary Unit)					
Model	Role	Rank	CPs	Upgrades	TV Cost
Cheetah	RC				10
Metal Cat	RC				8
Subtotal					18

100TVのサンプルフォース

50TVの編成を1~2回試してみたらこの編成で遊んでみてください。

利用できる特殊配置：第1CGは「特殊配置：エアドロップ/空挺配置」を利用可能

選択できる作戦目的：SK部隊【キャプチャー/目標を制圧せよ】か【ペイブザウェイ/敵戦力を漸減せよ】

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

1st Combat Group (Primary Unit)					
Model	Role	Rank	CPs	Upgrades	TV Cost
Sniper Jaguar	SK	CGL	1	Thunder, Seccom	13
Fire Jaguar	SK	2iC	1	Thunder, Seccom	14
Arrow Jaguar	SK				11
Flash Jaguar	SK				11
Subtotal					49

2nd Combat Group (Primary Unit)					
Model	Role	Rank	CPs	Upgrades	TV Cost
Hunter (Force Leader)	FS	CO	2	Headhunter, Vet	12
Hunter Gunner	FS	2iC	2	Headhunter, Vet	11
Crossbow Grizzly	FS				14
Rabid Grizzly	FS				14
Subtotal					51

Kristiの150TVサンプルフォース

使用サブリスト : 【WFP(ウエスタンフロンティアプロテクトレート)/西部前戦保護領】

利用できる特殊配置 : 第1CGと第3CGは「特殊配置:エアドロップ/空挺配置」を利用可能

この時、サブリストの「ドロップベアーズ/WFP第08空挺連隊」ルールと併用する

選択できる作戦目的 : SK部隊【キャプチャー/目標を制圧せよ】か【パイプザウェイ/敵戦力を漸減せよ】

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

Kristiについて

クリスティは生物学者であり、陸軍予備役の将校でもあります。彼女の夫は2018年に彼女にヘヴィギアを紹介し、それ以来、彼女はこのゲームに夢中になっています。

彼女は豊かな背景設定と深いストーリー、中でも特にノースのものが大好きです。そこには探究すべきものがたくさんあります。彼女はまたアートを楽しみ、モルガナやミネルバGRELの挿絵を描いています。そしてみなさんご存じのように、N-KIDU(エンキドゥ)を一部で「デストースター(死のパン焼き機)」ではなく「ディンキードゥ(おちびちゃん)」と呼ぶようになったそもそものきっかけは彼女にあります。

このフォースについてのクリスティの説明です：

西部前戦保護領(WFP)らしい雰囲気にとだわりつつ、適度に競争力のある編成に挑戦してみました。このフォースは、WFPの「バケロス(カウボーイの意味)」と呼ばれる人々が使用する骨董兵器の部隊を表現しています。

また、WFPが完璧に整備された機体を使用した空挺降下を好む設定を生かしたいと思いました。第1CGと第3CGは、可能な限り有利なポジションを突くためにパラシュート降下することがあります。

指揮官のCOの第1CGは、クラシックなコアラとディンゴにしました。第2CGはユニークさと実用性から「ドラグーンスクワッド/竜騎兵分隊」ルールでベテラン部隊にしています。第3CGは「オールトラスティ/旧式機への信頼」で強化されたパラハンターと、必要に応じて目標を確保できる空挺歩兵部隊で構成されています。

1st Combat Group (Primary Unit)					
Model	Role	Rank	CPs	Upgrades	TV Cost
Sniper Koala (Force Leader)	FS	CO	2	Command, Vet	17
Killer Koala	FS				9
Tank Hunter Dingo	FS				9
Chaingun Dingo	FS				9
Subtotal					44

2nd Combat Group (Primary Unit)					
Model	Role	Rank	CPs	Upgrades	TV Cost
Rabid Grizzly	SK	CGL	2	Thunder Grizzly, Vet	17
Strike Cheetah	SK*			Vet, Field Armor	12
Strike Cheetah	SK*			Vet, Field Armor	12
Chaingun Razorback	SK			Duelist (Lead by Example), Vet, Field Armor, Stable (HRC)**, Shield**	20
Subtotal					61

*フォース専用ルール ドラグーンスクワッド/竜騎兵分隊を使用。

**デュエリストアップグレードから【ステイブル/平衡射撃】と【シールド/防盾追加】を選択。

3rd Combat Group (Primary Unit)					
Model	Role	Rank	CPs	Upgrades	TV Cost
Para Hunter	GP	CGL	2	Headhunter, Vet, ECCM*, GU:3+**	12
Para Wildfire Hunter	GP			GU:3+**	8
Para Strike Hunter	GP			GU:3+**	7
Para Hunter	GP			GU:3+**	8
Infantry Squad	GP			Paratrooper Upgrade	5
Assault Squad	GP			Paratrooper Upgrade	5
Subtotal					45

*ベテランアップグレード【ECCM追加】を使用。

**WFPサブリストのオールトラスティ/旧式機への信頼を適用。



サウス（A S T）サンプルフォース

50TVのサンプルフォース

この編成は、サウスのプラスチックアーミーボックスから作ることができ、新規プレイヤーがゲームを学ぶのに最適なものになるでしょう。このフォースを参考に将来の自分のフォースのアイデアを練ることができます。

利用できる特殊配置：なし

選択できる作戦目的：G P部隊【ホールド/目標を防衛せよ】か【フラッグ/旗を掲げよ】

1st Combat Group (Primary Unit)					
Model	Role	Rank	CPs	Upgrades	TV Cost
Jager (Force Leader)	GP	CGL	1	Command	7
Jager	GP				6
Blitz Jager	GP				8
Brawler Jager	GP				7
Subtotal					28

1st Combat Group (Secondary Unit)					
Model	Role	Rank	CPs	Upgrades	TV Cost
Long Fang Mamba	SK				12
Striking Mamba	SK				10
Subtotal					22

100TVのサンプルフォース

50TVの編成を1〜2回試してみたらこの編成で遊んでみてください。

利用できる特殊配置：なし

選択できる作戦目的：G P部隊【ホールド/目標を防衛せよ】か【フラッグ/旗を掲げよ】
F S部隊【ワイプゼムアウト/敵主力を撃破せよ】か【クレーム/戦場を制圧せよ】

1st Combat Group (Primary Unit)					
Model	Role	Rank	CPs	Upgrades	TV Cost
Jager (Force Leader)	GP	CGL	2	Command, Vet	9
Jager	GP				6
Blitz Jager	GP				8
Brawler Jager	GP				7
Subtotal					30

1st Combat Group (Secondary Unit)					
Model	Role	Rank	CPs	Upgrades	TV Cost
Black Mamba	SK				11
Long Fang Mamba	SK				12
Subtotal					23

2nd Combat Group (Primary Unit)					
Model	Role	Rank	CPs	Upgrades	TV Cost
Chatterbox Iguana	FS	CGL	1		10
Iguana	FS	2iC	1		11
Spitting Cobra	FS				13
Bushmaster Cobra	FS				13
Subtotal					47



Rolando Mejíaの150TVサンプルフォース

使用サブリスト : 【SRA(サウザンリパブリックアーミー)/南域共和国軍】

利用できる特殊配置 : 第1 C Gは「特殊配置: リコン/偵察配置」を利用可能

選択できる作戦目的 : G P部隊【ホールド/目標を防衛せよ】か【フラッグ/旗を掲げよ】

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

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

Rolando Mejíaについて

ロランドはパナマに住んでいます！彼はプロの製図職人であり様々な方法で手仕事をする人です。彼は既婚者で娘もいます。彼がヘヴィギアの世界に初めて触れたのは、1997年にアクティビジョンが作った最初のPCゲーム「ヘビーギア」でした。それ以降様々な形でヘヴィギアをプレイしてきたベテランの趣味人です。

このフォースについてのロランドの説明です：

遊びでプレイするときは、この編成が一番気に入っています。攻撃的なフォースで、相手を痛めつけることに重点を置いています。このフォースは、ギアのみで編成されたフォースに対して素晴らしい効果を発揮します。高アーマーには少し苦戦するかもしれませんが、それにも対応できるような戦術を編み出しました。高装甲のモデルに対しては、ECM攻撃とブッシュマスター・コブラのフィールドガンを組み合わせて使っています。

G P部隊は安価でいくつかの用途があります。彼らの仕事は、前方に移動して注目を集めながら、できるだけ多くのダメージを与えることです。相手が私のブラックマンバやコブラ、イグアナの代わりに彼らに注目すれば、彼らは自分の仕事を果たしていることになるでしょう。もし相手が彼らを見合っただけで、彼らはそのコストに見合ったより多くのダメージを与えることになります。

S K部隊は重要な部隊で、彼らは慎重に運用されます。ブラックマンバの回避性能は素晴らしいものがありますがそれは無敵ではありません。彼らは敵ユニットにダメージを与えることで汎用部隊をサポートし、必要であれば素早く近接戦闘に入ることができます。コブラの装甲は威圧感を与えることができるが、無敵ではないので慎重に使用する必要があります。

R C部隊のイグアナはブッシュマスターコブラのフィールドガンのためにF O/砲兵観測を行い、自身は遮蔽とECMディフェンスで安全を確保します。イグアナこそ最高のE-warギアであり、チーターは安価な模造品に過ぎませんよ。

1st Combat Group (Primary Unit)					
Model	Role	Rank	CPs	Upgrades	TV Cost
Black Box Iguana (Force Leader)	RC	CO	2	Vet*, Field Armor, Brawl:1*, LVB (React/Precise)*	18
Iguana Gunner	RC				10
Iguana Gunner	RC				10
Iguana	RC				10
Subtotal					48
* S R Aサブリストのベテランリーダー/経験豊富な指揮官とブライドオブサウス/南域の誇りを使用。					

2nd Combat Group (Primary Unit)					
Model	Role	Rank	CPs	Upgrades	TV Cost
Blazing Mamba	SK	CGL	2	Razor Fang, Vet, Field Armor, ECCM, Brawl:1*, LVB (React/Precise)*	20
Blazing Mamba	SK			Vet, Field Armor**	17
Bushmaster Cobra	SK			Vet, GU:3+**	17
Bushmaster Cobra	SK			Vet, GU:3+**	17
Subtotal					71
* S R Aサブリストのブライドオブサウス/南域の誇りを使用。					
**ベテランアップグレード【フィールドアーマー/増加装甲】と【インブルーブダガナリー/G Uスキル上昇】を使用。					

3rd Combat Group (Primary Unit)					
Model	Role	Rank	CPs	Upgrades	TV Cost
Jager	GP	CGL	1	Command	7
Striking Jager	GP				6
Striking Jager	GP				6
Flame Jager	GP				7
Brawler Asp	GP			Smoke*	5
Subtotal					31
*スタンダードアップグレード【スモーク/発煙筒追加】を使用。					

ピースリバーサンプルフォース

50TVのサンプルフォース

この編成は、ピースリバーのプラスチックアーミーボックスから作ることができ、新規プレイヤーがゲームを学ぶのに最適なものになるでしょう。このフォースを参考に将来の自分のフォースのアイデアを練ることができます。

利用できる特殊配置：なし

選択できる作戦目的：GP部隊【ホールド/目標を防衛せよ】か【フラッグ/旗を掲げよ】

1st Combat Group (Primary Unit)					
Model	Role	Rank	CPs	Upgrades	TV Cost
Warrior	GP	2iC	1	Chieftain	8
Sweeper Warrior	GP				6
Vanguard Warrior	GP				7
Scourge Warrior	GP				6
Subtotal					27

1st Combat Group (Secondary Unit)					
Model	Role	Rank	CPs	Upgrades	TV Cost
Skirmisher (Force Leader)	RC	CO	1	Chieftain	13
Assassin Skirmisher	RC				10
Subtotal					23

100TVのサンプルフォース

50TVの編成を1〜2回試してみたらこの編成で遊んでみてください。

利用できる特殊配置：第2CGは「特殊配置：エアドロップ/空挺配置」を利用可能

選択できる作戦目的：GP部隊【ホールド/目標を防衛せよ】か【フラッグ/旗を掲げよ】

SK部隊【キャプチャー/目標を制圧せよ】か【ペイブザウェイ/敵戦力を漸減せよ】

1st Combat Group (Primary Unit)					
Model	Role	Rank	CPs	Upgrades	TV Cost
Warrior	GP	2iC	1	Chieftain	8
Vanguard Warrior	GP				7
Sweeper Warrior	GP			Spectre	7
Scourge Warrior	GP			Spectre	7
Subtotal					29

1st Combat Group (Secondary Unit)					
Model	Role	Rank	CPs	Upgrades	TV Cost
Skirmisher (Force Leader)	RC	CO	1	Chieftain	13
Assassin Skirmisher	RC				10
Subtotal					23

2nd Combat Group (Primary Unit)					
Model	Role	Rank	CPs	Upgrades	TV Cost
Vanguard Warrior IV	SK	XO	1	Chieftain	14
Vanguard Warrior IV	SK	2iC	1	Chieftain	12
Sweeper Warrior IV	SK			Spectre	11
Scourge Warrior IV	SK			Spectre	11
Subtotal					48



Saleem Rasulの150TVサンプルフォース

使用サブリスト : 【PRDF(ピースリーバーディフェンスフォース)/ピースリバー市防衛隊】

利用できる特殊配置 : 第1CGは「特殊配置:エアドロップ/空挺配置」を利用可能

第2CGは「特殊配置:スペックオブス/特務配置」を利用可能

選択できる作戦目的 : GP部隊【ホールド/目標を防衛せよ】か【フラッグ/旗を掲げよ】

SK部隊【キャプチャー/目標を制圧せよ】か【ペイブザウェイ/敵戦力を漸減せよ】

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

Saleem Rasulについて

サーレムはマレーシア出身で、1.1版である「ヘヴィギアブリッツ!ロックアンドローデッド」以来、長年のヘヴィギアプレイヤーとして活躍しています。彼はPerfect Storm、Forged in Fire、Lions Wrath、Blood Debtといった書籍の開発のアシスタントやライターを務めてきました。彼はピースリバー編成の柔軟性を楽しんでいます。

このフォースについてのサーレムの説明です:

各CGはそれぞれの作戦目的に対応しています。2体のアルファドッグは回避の遅い重装甲モデルを粉碎するのに優れています。またブラックタロンから歩兵のベータチームを迎えています。歩兵は打たれ弱いのですが彼らはステルス効果で攻撃されにくくなります。ケストロススパルタンはMGLを両手に持たせたベータンモデルです。GU3+でセカンドリーターゲットにも3D6の攻撃ロールが可能です!ムハハハ!これは競技用というより遊び用の部隊なので適当にいきましょう。どこかでポイントを削ることができれば、ウォリアーはフィールドアーマーを着れるかも?

1st Combat Group (Primary Unit)					
Model	Role	Rank	CPs	Upgrades	TV Cost
Shinobi Enfilade (Force Leader)	SK	CO	2	Chieftain, Spectre, Field Armor*	18
Coyote	SK	2iC	3	Alpha Dog, Vet, Field Armor*, EW:3+**	32
Kestros Spartan	SK			Spectre, Vet, MGL (Link)*, GU:3+***	15
Subtotal					65
*ベータンアップグレード【フィールドアーマー/増加装甲】と【デュアルガン/二丁射撃】を使用					
**フォース専用ルールE-PEX/電子戦の頂点を使用。(アルファドッグアップグレードと併用)					
***PRDFサブリストのオールトラスティ/旧式機への信頼を使用。					

2nd Combat Group (Primary Unit)					
Model	Role	Rank	CPs	Upgrades	TV Cost
Shinobi Vanguard	SO*	CGL	2	Duelist (Lead by Example), Spectre, Melee Specialist, MAC (Precise, Silent, Link)**, Field Armor**, +1 Action***	18
Coyote	SO*			Alpha Dog, EW:3+****	26
Xyston Crusader IV	SO*				13
Subtotal					57
*PRDFサブリストのエリートエレメント/精鋭集団を使用。					
**ベータンアップグレード【フィールドアーマー/増加装甲】と【デュアルガン/二丁射撃】を使用					
***デュエリストアップグレード【アドバンスドコントロールシステム/最新型操縦装置】を使用。					
****フォース専用ルールE-PEX/電子戦の頂点を使用。(アルファドッグアップグレードと併用)					

3rd Combat Group (Primary Unit)					
Model	Role	Rank	CPs	Upgrades	TV Cost
Beta Team*	GP	CGL	2		4
Crossfire Warrior	GP			Spectre, GU:3+*	10
Lookout Warrior	GP			GU:3+*	8
Sweeper Warrior	GP				6
Subtotal					28
*PRDFサブリストのベストメンアンドウィメンフォーザジョブ/任務最適化とオールトラスティ/旧式機への信頼を使用。					



ニュコールサンプルフォース

50TVのサンプルフォース

この編成は、ニュコールのプラスチックアーミーボックスから作ることができ、新規プレイヤーがゲームを学ぶのに最適なものになるでしょう。このフォースを参考に将来の自分のフォースのアイデアを練ることができます。

利用できる特殊配置：第1CGは「特殊配置：エアドロップ/空挺配置」を利用可能

選択できる作戦目的：SK部隊【キャプチャー/目標を制圧せよ】か【ペイブザウェイ/敵戦力を漸減せよ】

1st Combat Group (Primary Unit)					
Model	Role	Rank	CPs	Upgrades	TV Cost
Cuirassier Long Gunner (Force Leader)	SK	CO	2	CV, Vet	17
Cuirassier	SK	2iC	1	CV	12
Cuirassier Lance	SK				11
Cuirassier Hellfire	SK				10
Subtotal					50

100TVのサンプルフォース

50TVの編成を1～2回試してみたらこの編成で遊んでみてください。

利用できる特殊配置：第1CGは「特殊配置：エアドロップ/空挺配置」を利用可能

選択できる作戦目的：GP部隊【ホールド/目標を防衛せよ】か【フラッグ/旗を掲げよ】

SK部隊【キャプチャー/目標を制圧せよ】か【ペイブザウェイ/敵戦力を漸減せよ】

1st Combat Group (Primary Unit)					
Model	Role	Rank	CPs	Upgrades	TV Cost
Cuirassier Long Gunner (Force Leader)	SK	CO	2	CV, Vet	17
Cuirassier	SK	2iC	1	CV	12
Cuirassier Lance	SK				11
Cuirassier Hellfire	SK				10
Subtotal					50

2nd Combat Group (Primary Unit)					
Model	Role	Rank	CPs	Upgrades	TV Cost
Chasseur	GP	2iC	1	CV	9
Chasseur Gunner	GP				8
Chasseur Flechette	GP				7
Chasseur Grenadier	GP				8
Subtotal					32

2nd Combat Group (Secondary Unit)					
Model	Role	Rank	CPs	Upgrades	TV Cost
Jerboa	RC	CGL	1		9
Jerboa	RC				9
Subtotal					18



ニュコール
「ジャーボア パラトルーパー」

Nick Huismanの150TVサンプルフォース

使用サブリスト : 【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】

利用できる特殊配置 : 第3CGは「特殊配置:エアドロップ/空挺配置」を利用可能

第2CGか第3CGのどちらか1つはサブリストの「ベイトアンドスイッチ/囲戦術」ルールで特殊配置を利用できる。

選択できる作戦目的 : GP部隊【ホールド/目標を防衛せよ】か【フラッグ/旗を掲げよ】

SK部隊【キャプチャー/目標を制圧せよ】か【ペイブザウェイ/敵戦力を漸減せよ】

Nick Huismanについて

ニックはprof9844の名前で活躍しています。既婚者であり3匹の犬を飼っている機械工学の教授でもあります。そして、近日発売予定のヘヴィギアTRPG第四版の開発者でもあります。彼は火炎放射器、ロータリーキャノン、そして大自然を愛しています。

このフォースについてのニックの説明です：

この編成は攻撃的で機動力のある部隊と打撃力のあるユースールランスの組み合わせを楽しむためのものです。相手に脅威を与えつつ目標を達成するためのいろいろな手段をたくさん楽しめるでしょう。

1st Combat Group (Primary Unit)					
Model	Role	Rank	CPs	Upgrades	TV Cost
Assault Team	GP				3
Assault Team	GP				3
Sniper Team	GP				3
Sniper Team	GP				3
Subtotal					12
1st Combat Group (Secondary Unit)					
Model	Role	Rank	CPs	Upgrades	TV Cost
Hussar Lance	FS	CGL	1		26
Subtotal					26
2nd Combat Group (Primary Unit)					
Model	Role	Rank	CPs	Upgrades	TV Cost
Chasseur MK2 Flechette	SK	2iC	1	CV	11
Chasseur MK2 Grenadier	SK				10
Chasseur MK2 Fulgurant	SK				11
Chasseur MK2 Fulgurant	SK				11
Subtotal					43
2nd Combat Group (Secondary Unit)					
Model	Role	Rank	CPs	Upgrades	TV Cost
Jerboa Sentry (Force Leader)	RC	CGL	2	MFC, Vet, Agile*	12
Subtotal					12
*NSDFサブリストのハイスピードロードラッグ/スピード狂を使用。					
3rd Combat Group (Primary Unit)					
Model	Role	Rank	CPs	Upgrades	TV Cost
Cuirassier Lance	SK	2iC	1	CV	13
Cuirassier Long Gunner	SK				11
Cuirassier Long Gunner	SK				11
Cuirassier Grenadier	SK				11
Subtotal					46
3rd Combat Group (Secondary Unit)					
Model	Role	Rank	CPs	Upgrades	TV Cost
Jerboa Paratrooper	RC	CGL	2	Vet*, Agile*	11
Subtotal					11
*NSDFサブリストのベテランリーダー/経験豊富な指揮官とハイスピードロードラッグ/スピード狂を使用。					

リーグレスサンプルフォース

リーグレスはテラノヴァの主要な派閥からあふれた者達の総称であるためリーグレス用のスターターセットというものは存在しません。また、リーグレスのサブリストはユーザーが自由にカスタムできるようになっています。

今回、以下の50TVと100TVの勢力は共通ルールである「ジュディシヤス/賢明な判断」に加え、「ザソース/供給元」と「アディショナルソース/他の供給元」を3回選ぶことによりテラノヴァ主要派閥の全てのモデルリストにアクセスできるようにしたサブリストを使用しています。このサブリスト構成はリーグレスに興味のある新規プレイヤーにとって受け入れやすい方法で、細かいルールを無視してコレクションの様々なテラノヴァ系モデルをそのまま使うことができます。

多くのプレイヤーはサブリストをカスタムして自分だけの傭兵部隊を表現して楽しんでいるようですね。

50TVのサンプルフォース

この編成はピースリバーとニコールのプラスチックアーミーボックスから作ることができ、新規プレイヤーがゲームを学ぶのに最適なものになるでしょう。このフォースを参考に将来の自分のフォースのアイデアを練ることができます。

利用できる特殊配置: なし

選択できる作戦目的: F S部隊【ワイプゼムアウト/敵主力を撃破せよ】か【クレーム/戦場を制圧せよ】

1st Combat Group (Primary Unit)					
Model	Role	Rank	CPs	Upgrades	TV Cost
Warrior IV (Force Leader)	FS	CO	1	Chieftain, Spectre, Vet	17
Jerboa	FS	2iC	1		10
Cuirassier	FS				10
Cuirassier Lance	FS			Vet	13
Subtotal					50

100TVのサンプルフォース

50TVの編成を1~2回試してみたらこの編成で遊んでみてください。

利用できる特殊配置: 第1CGは「特殊配置: リコン/偵察配置」を利用可能

選択できる作戦目的: RC部隊【ディティールドスキャン/機密情報を探れ】か【ブレイクスルー/敵陣を突破せよ】
SK部隊【キャプチャー/目標を制圧せよ】か【ペイブザウェイ/敵戦力を漸減せよ】

1st Combat Group (Primary Unit)					
	Role	Rank	CPs	Upgrades	TV Cost
Jerboa (Force Leader)	RC	CO	2	Vet	14
Jerboa Flash	RC	2iC	1		11
Skirmisher	RC				9
Sweeper Skirmisher	RC				9
Subtotal					43

2nd Combat Group (Primary Unit)					
Model	Role	Rank	CPs	Upgrades	TV Cost
Chevalier Hammer	SK	CGL	1	CV	15
Chevalier Hammer	SK	2iC	1	CV	16
Crusader IV	SK				13
Crusader IV	SK				13
Subtotal					57

ピースリバー
「スカミッシャー」



ニコール
「キュラジェ」





Red Rick Diasの150TVサンプルフォース

使用サブリスト : 【L (リーグレス)/同盟無き者達】 メインの選択: [ザソース/供給元: ニュコール]

3つの選択: 「2x アディショナルソース/他の供給元: ノースとピースリバー」、「ローカル ノーリッジ/地の利」

利用できる特殊配置: 第3CGは「特殊配置: リコン/偵察配置」を利用可能

第1CGか第2CGのどちらか1つはサブリストの「ローカル ノーリッジ/地の利」ルールで特殊配置を利用できる。

選択できる作戦目的: GP部隊【ホールド/目標を防衛せよ】か【フラッグ/旗を掲げよ】

SK部隊【キャプチャー/目標を制圧せよ】か【パイプザウェイ/敵戦力を漸減せよ】/RC部隊【ディティールドスキャン/機密情報を探れ】か【ブレイクスルー/敵陣を突破せよ】

Red Rick Diasについて

リックは仮名で、様々なタクティカルRPGを含むクラシックなビデオゲームのファンです。

このフォースについてのリックの説明です:

この編成はプレイヤーの趣味の予算を考慮しつつ、いくつかのゲームメカニクスをプレイヤーに教えることを意図して組まれています。スピード、遠距離攻撃、優秀な指揮官など汎用性の高い戦略への回答が隠されています。エスピオンのライトパーティクルアクセラレーター(LPA)とライオンのMPAを序盤に命中させハイワイヤ(攪乱)状態にできれば、シュヴァリエのライトフィールドガン(LFG)による高い攻撃力を命中させることができるでしょう。

1st Combat Group (Primary Unit)					
Model	Role	Rank	CPs	Upgrades	TV Cost
Cuirassier Long Gunner (Force Leader)	SK	CO	1	CV	15
Chevalier Hammer	SK	2IC	1	CV	16
Lightning Lion	SK				13
Espion Fulgurant	SK			Duelist (Lead by Example), +1 Action*, LPA (Precise)*, Shield*	16
Subtotal					60
*デュエリストアップグレード【アドバンスドコントロールシステム/最新型操縦装置】【プレサイス/精密射撃】【シールド/防盾追加】を使用。					

1st Combat Group (Secondary Unit)					
Model	Role	Rank	CPs	Upgrades	TV Cost
Jerboa Flash	RC			MFC	9
Subtotal					9

2nd Combat Group (Primary Unit)					
Model	Role	Rank	CPs	Upgrades	TV Cost
Jaguar MP	GP	CGL	1	Command, MSG*, Smoke*	12
Jackal	GP			Melee Specialist	8
Jackal	GP			Melee Specialist	8
Chasseur Torch	GP				7
Chasseur Torch	GP				7
Subtotal					42
*スタンダードアップグレードの【メレスワップ/格闘武器交換】【スモーク/発煙筒追加】を使用。					

2nd Combat Group (Secondary Unit)					
Model	Role	Rank	CPs	Upgrades	TV Cost
Jerboa Flash	RC			MFC	9
Subtotal					9

3rd Combat Group (Primary Unit)					
Model	Role	Rank	CPs	Upgrades	TV Cost
Sweeper Skirmisher	RC	CGL	1	Smoke*	10
Lizard Sandrider Anti-Tank	RC			Team	6
Lizard Sandrider Anti-Tank	RC			Team	6
Lizard Sandrider	RC				4
Lizard Sandrider	RC				4
Subtotal					30
*スタンダードアップグレードの【スモーク/発煙筒追加】を使用。					

ブラックタロンサンプルフォース

現在ブラックタロンには、プラスチック製のスターターセットはありません。しかし、ブラックタロンの特徴の1つには一般的に少数精鋭であることが挙げられます。このため最初のコレクションはあまりお金はかからないでしょう。しかし、彼らはかなり攻撃力を発揮する一方で損失も大きい傾向になるので注意が必要です。例えば、サウスの量産機のイエガーは6TVしかかかりませんがブラックタロンの標準的な攻撃機のニューイーグルは17TVもかかります。一方、ブラックタロンに慣れているプレイヤーは、この勢力が非常に効率的で使いやすいことに気付いているかもしれません。また、ブラックタロンのサブリストの中には、多くのモデルを使用できるようになるものもあります。

50TVのサンプルフォース

この50TVフォースは、オウル、イーグル、レイヴンの3機のみです。モデルのアクションが十分にあるためレイヴンをセカンダリーユニットに移動させればプライマリーユニットをSKロールに変更することもできます。

利用できる特殊配置：第1CGは「特殊配置：エアドロップ/空挺配置」を利用可能

選択できる作戦目的：FS部隊【ワイプゼムアウト/敵主力を撃破せよ】か【クレーム/戦場を制圧せよ】

1st Combat Group (Primary Unit)					
Model	Role	Rank	CPs	Upgrades	TV Cost
Alpha Owl (Force Leader)	FS	CGL	3		17
Nu Eagle	FS				17
Alpha Raven	FS				16
Subtotal					50

100TVのサンプルフォース

この編成は、上記に加えダークウォリアー、ヴァルチャー、ラプターを追加したものです。オウルのSP:+1特性やVet特性などによりコマンドモデルのコマンドポイント(CP)が上昇してる点に注意してください。

利用できる特殊配置：第1CGと第2CGは「特殊配置：エアドロップ/空挺配置」を利用可能

選択できる作戦目的：FS部隊【ワイプゼムアウト/敵主力を撃破せよ】か【クレーム/戦場を制圧せよ】

SK部隊【キャプチャー/目標を制圧せよ】か【ペイブザウェイ/敵戦力を漸減せよ】

1st Combat Group (Primary Unit)					
Model	Role	Rank	CPs	Upgrades	TV Cost
Alpha Owl (Force Leader)	FS	CGL	3		17
Nu Eagle	FS	2iC	2		18
Alpha Raven	FS				16
Subtotal					51

2nd Combat Group (Primary Unit)					
Model	Role	Rank	CPs	Upgrades	TV Cost
Dark Warrior Beta	SK	CGL	2	Psi	10
Omega Vulture	SK	2iC	2		22
Delta Raptor	SK				17
Subtotal					49



ブラックタロン
「ラプター」



ブラックタロン
「ヴァルチャー」



James Hoの150TVサンプルフォース

使用サブリスト : 【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】

利用できる特殊配置: すべてのCGは「特殊配置: エアドロップ/空挺配置」を利用可能

サブリストの「キャッチ ゼム スリーピング/安らかな死を」ルールで特殊配置を利用できる。

選択できる作戦目的: SK部隊【キャプチャー/目標を制圧せよ】か【パイプザウェイ/敵戦力を漸減せよ】

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

フォース専用ルール「スペシャルオペレーターズ/特殊任務部隊」で作戦目的の変更が可能。

James Hoについて

ホーはCorvus Occisorの名前で活動しています。彼は猫、ビデオゲーム、アニメ、そしてあらゆる種類の桌上ゲームを愛しており、桌上ウォーゲームとTRPGを30年間プレイしています。模型を作ったり塗装したりするのが好きなので、ミニチュアゲームの趣味的な側面も高く評価している。彼はヘヴィギアが大好きで、学生時代からずっとプレイしており、デュエリストやファイアーミッション/支援砲撃を巧みに操って戦場を恐怖に陥れることを得意とします。

このフォースについてのホーの説明です:

この編成は、攻撃的な防衛戦闘を目的とした攻撃的な少数精鋭部隊です。敵の攻撃を受ける回数が多いかもしれませんが、こちらの攻撃回数も（それ以上でないと）負けていません。

ほぼすべてのモデルが2アクションなので、対戦相手がブラックタロンのモデルを攻撃するということは常にリトリレーション/報復を受けるリスクがあります。どのモデルもステルスに長けたベテランモデルであり、全てのCGにECM+を配備しているため、それぞれが手強い存在となるでしょう。彼らは相互に射線を重ねあってお互いをカバーするように運用されます。また、指揮官はCPとSPを十分に備えており、必要に応じて別行動もできます。

第1CGは金床となることを意図しています。イーグルのデュエリストとダークウォリアーがこの分隊の主力で、アルファオウルのフォースリーダーは4CPを持ち、部隊全体にオーダー/命令を出す司令塔です。

第2CGは火力支援役です。CGLのダークチーターが広い36インチのセンサーレンジを活用しターゲットを砲兵観測(FO)できるため、このヴァルチャーの部隊は戦車や敵集団に対してLFG(Precise)で砲撃を行い壊滅的な打撃力を発揮します。2つ目のアクションは防御判定のリロールや、MGMによる追加攻撃を与えることができます。

第3CGの火力支援部隊はMRL(link)とMLC(Link)を持つダークハイエナスペクターのペアで構成されています。これらの武装はリトリレーション/報復にも使用でき、もしどうしてもMRPやECMのためのアクションが残されています。

1st Combat Group (Primary Unit)					
Model	Role	Rank	CPs	Upgrades	TV Cost
Alpha Owl (Force Leader)	SK	CO	4	+1 CP*, ECM+**	23
Beta Eagle	SK			Duelist (Lead by Example)	16
Dark Warrior Gamma	SK				8
Subtotal					47
*フォース専用ルール ザチョーズン/選抜者を使用。 **BTRTサブリストのECMスペシャリスト/電子戦機器の達人を使用。					

2nd Combat Group (Primary Unit)					
Model	Role	Rank	CPs	Upgrades	TV Cost
Lambda Vulture	SK			Duelist (Lead by Example)	21
Lambda Vulture	SK				21
Subtotal					42

2nd Combat Group (Secondary Unit)					
Model	Role	Rank	CPs	Upgrades	TV Cost
Dark Cheetah Sigma	RC	CGL	2	ECM+*	13
Subtotal					13
*BTRTサブリストのECMスペシャリスト/電子戦機器の達人を使用。					

3rd Combat Group (Primary Unit)					
Model	Role	Rank	CPs	Upgrades	TV Cost
Dark Hyena Nu	FS	CGL	2	Spectre	24
Dark Hyena	FS			Spectre	24
Subtotal					48

C E F サンプルフォース

50TVのサンプルフォース

この編成は、C E Fのプラスチックアーミーボックスから作ることができ、新規プレイヤーがゲームを学ぶのに最適なものになるでしょう。このフォースを参考に将来の自分のフォースのアイデアを練ることができます。

利用できる特殊配置：第1 C Gは「特殊配置：エアドロップ/空挺配置」を利用可能

選択できる作戦目的：G P部隊【ホールド/目標を防衛せよ】か【フラッグ/旗を掲げよ】

1st Combat Group (Primary Unit)					
Model	Role	Rank	CPs	Upgrades	TV Cost
F6-16 (Force Leader)	GP	CGL	1	Command, Mobility Pack	13
F6-16 Anti-Tank	GP	2iC	1	Command, Mobility Pack	13
F2-21 Assault	GP			Mobility Pack	13
F2-21 Striker	GP			Mobility Pack	11
Subtotal					50

100TVのサンプルフォース

50TVの編成を1〜2回試してみたらこの編成で遊んでみてください。

利用できる特殊配置：第1 C Gと第2 C Gは「特殊配置：エアドロップ/空挺配置」を利用可能

選択できる作戦目的：G P部隊【ホールド/目標を防衛せよ】か【フラッグ/旗を掲げよ】

S K部隊【キャプチャー/目標を制圧せよ】か【ペイブザウェイ/敵戦力を漸減せよ】

1st Combat Group (Primary Unit)					
	Role	Rank	CPs	Upgrades	TV Cost
F6-16 (Force Leader)	GP	CGL	2	Vet, Command, Mobility Pack	15
F6-16 Anti-Tank	GP	2iC	1	Command, Mobility Pack	13
F2-21 Assault	GP			Mobility Pack	13
F2-21 Striker	GP			Mobility Pack	11
Subtotal					52

2nd Combat Group (Primary Unit)					
Model	Role	Rank	CPs	Upgrades	TV Cost
MHT-95	SK	CGL	1	GREL Crew	24
MHT-95 Assault	SK			GREL Crew	24
Subtotal					48



C E F
「F2-21」 フレーム



C E F
「F6-16」 フレーム



Jonの150TVサンプルフォース

使用サブリスト : 【CEFFF(CEFフレームフォーメーション)/CEFフレーム編成】

利用できる特殊配置: 第1 C Gは「特殊配置: エアドロップ/空挺配置」か「特殊配置: リコン/偵察配置」を利用可能
第3 C Gは「特殊配置: エアドロップ/空挺配置」を利用可能

選択できる作戦目的: R C部隊【ディティールドスキャン/機密情報を探れ】か【ブレイクスルー/敵陣を突破せよ】

SK部隊【キャプチャー/目標を制圧せよ】か【パイプザウェイ/敵戦力を漸減せよ】/GP部隊【ホールド/目標を防衛せよ】か【フラッグ/旗を掲げよ】

Jonについて

ジョンはWiseKensaiの名前で活動しています。彼はシステムエンジニアで、現在はジョビアンウォーズのルール開発者でもあります！ヘヴィギアのコミュニティの一員として、効果音などを口に出しながら小さなロボットや戦車をゲームテーブルで動かすことを楽しんでいます。

このフォースについてのジョンの説明です：

このフォースは、連鎖するメスのように相手に悪い選択肢しか与えないように設計されています。5つの戦闘グループがもたらすアクティベーションの優位性を利用してヒットアンドランで脅威となるユニットを釣り出し、突出したモデルを各個撃破できます。また、デュエリストは無敵ではありません。この編成が持つアクティベーションの優位性を最大化するために、可能な限り彼らを生かし続けましょう！

1st Combat Group (Primary Unit)					
Model	Role	Rank	CPs	Upgrades	TV Cost
HC-3A Anti-Tank (Force Leader)	RC	CO	2	Vet	18
LHT-67	RC				17
LHT-67 Assault	RC				17
Subtotal					52

2nd Combat Group (Primary Unit)					
Model	Role	Rank	CPs	Upgrades	TV Cost
F2-19 Striker	SK			Vet, Duelist (Independent Operator), Agile*, PI:3+**, +1 Action***, MLC (Link)***, ECM+***, Sensors:36***	23
Subtotal					23

*デュエリストアップグレードの【アジャイル/最適回避】を使用。

**CEFモデル専用ルール ミネルバ/GREL操縦士を使用。

***CEFFFサブリストのヴァルキューレ/戦乙女隊とデュアルレーザーズ/2ドレーザーとEWデュエリスト/電子戦能力強化を使用。

3rd Combat Group (Primary Unit)					
Model	Role	Rank	CPs	Upgrades	TV Cost
F2-19 Anti-Tank	SK			Vet, Duelist (Independent Operator)***, Precise (MPA)*, Agile*, PI:3+**, +1 Action***, ECM+***, Sensors:36***, Mobility Pack	25
Subtotal					25

*デュエリストアップグレードの【プレサイズ/精密射撃】と【アジャイル/最適回避】を使用。

**CEFモデル専用ルール ミネルバ/GREL操縦士を使用。

***CEFFFサブリストのデュエリングフレーム/特務強化フレームとヴァルキューレ/戦乙女隊とEWデュエリスト/電子戦能力強化を使用。

4th Combat Group (Primary Unit)					
Model	Role	Rank	CPs	Upgrades	TV Cost
MHT-95	SK	CGL	1	GREL Crew	24
GREL Hoverbike	SK				4
GREL Hoverbike	SK				4
Subtotal					32

5th Combat Group (Primary Unit)					
Model	Role	Rank	CPs	Upgrades	TV Cost
GREL Raider Team	GP	CGL	1		5
GREL Raider Team	GP				5
GREL Hoverbike	GP				4
GREL Hoverbike	GP				4
Subtotal					18

カプリスサンプルフォース

50TVのサンプルフォース

この編成は、カプリスのプラスチックアーミーボックスから作ることができ、新規プレイヤーがゲームを学ぶのに最適なものになるでしょう。このフォースを参考に将来の自分のフォースのアイデアを練ることができます。

利用できる特殊配置：なし

選択できる作戦目的：S K部隊【キャプチャー/目標を制圧せよ】か【ペイブザウェイ/敵戦力を漸減せよ】

1st Combat Group (Primary Unit)					
Model	Role	Rank	CPs	Upgrades	TV Cost
Bashan (Force Leader)	SK	CGL	2	Command	15
Aphek Barrage	SK				13
Kadesh	SK				15
Pyro Acco	SK				7
Subtotal					50

100TVのサンプルフォース

50TVの編成を1～2回試してみたらこの編成で遊んでみてください。

利用できる特殊配置：なし

選択できる作戦目的：S K部隊【キャプチャー/目標を制圧せよ】か【ペイブザウェイ/敵戦力を漸減せよ】

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

1st Combat Group (Primary Unit)					
Model	Role	Rank	CPs	Upgrades	TV Cost
Bashan (Force Leader)	SK	CGL	2	Command	15
Aphek Barrage	SK				13
Kadesh	SK				15
Pyro Acco	SK				7
Subtotal					50

2nd Combat Group (Primary Unit)					
Model	Role	Rank	CPs	Upgrades	TV Cost
Jammer Bashan	FS	CGL	2	Command	16
Ammon Quasar	FS				34
Subtotal					50



カプリス
「アモン」マウント



カプリス
「バシャン」マウント



Joe Whitlockの150TVサンプルフォース

使用サブリスト : 【CID(カプリスインペイジョンデタッチメント)/カプリス侵攻分遣隊】

利用できる特殊配置: なし

選択できる作戦目的: F S 部隊【ワイプゼムアウト/敵主力を撃破せよ】か【クレーム/戦場を制圧せよ】
S K 部隊【キャプチャー/目標を制圧せよ】か【ペイブ ザ ウェイ/敵戦力を漸減せよ】

Joe Whitlockについて

ジョーはTalk_Sick113の名前で活動しています。彼は改造技師から現在は技術サポートとCADデザインをしています。彼は30年前から卓上ウォーゲームをプレイしており、特にSF設定のものを好んでいます。

このフォースについてのジョーの説明です:

このフォースは、ヘヴィギアで私が最も気に入っている2つの武器、ロータリーキャノンと対戦車ミサイル(ATM)を中心に編成したものです。カプリスのステイブル特性と立体的な移動力を利用して、優れた視界とTDを利用します。常に移動し、射撃し、高台の射撃位置を探すように動かします。各コンバットグループにはECM特性もあります。

私はこの編成を意図的にシンプルにしています。私はロータリーキャノン、対戦車ミサイル、そして相手の涙のためにここにいますのだ!

1st Combat Group (Primary Unit)					
Model	Role	Rank	CPs	Upgrades	TV Cost
Moab Buster (Force Leader)	FS	CO	1	Command	32
Acco	FS			Conscript*	6
Acco	FS			Conscript*	6
Sniper Acco	FS			Conscript*	6
Sniper Acco	FS			Conscript*	6
Subtotal					56

*C I Dサブリストのコンスクリクション/徴収兵を使用。

2nd Combat Group (Primary Unit)					
Model	Role	Rank	CPs	Upgrades	TV Cost
Aphek Rex	SK	CGL	1		14
Aphek	SK				13
Meggido Meteor	SK			Conscript*	20
Subtotal					47

*C I Dサブリストのコンスクリクション/徴収兵を使用。

3rd Combat Group (Primary Unit)					
Model	Role	Rank	CPs	Upgrades	TV Cost
Aphek Rex	SK	CGL	1		14
Aphek	SK				13
Meggido Meteor	SK			Conscript*	20
Subtotal					47

*C I Dサブリストのコンスクリクション/徴収兵を使用。



カプリス
「メギド」マウント

ユートピアサンプルフォース

50TVのサンプルフォース

この編成は、ユートピアのプラスチックアーミーボックスから作ることができ、新規プレイヤーがゲームを学ぶのに最適なものになるでしょう。このフォースを参考に将来の自分のフォースのアイデアを練ることができます。

利用できる特殊配置：第1CGは「特殊配置：スベックオプス/特務配置」を利用可能

選択できる作戦目的：SO部隊【アサシネート/敵指揮官を暗殺せよ】か【レイド/重要物資を回収せよ】

1st Combat Group (Primary Unit)					
Model	Role	Rank	CPs	Upgrades	TV Cost
Commando Armiger (Force Leader)	SO	CGL	1	VTOL	16
Commando Armiger	SO			VTOL	16
ECM Commando N-KIDU	SO			N-LIL	9
ECM Commando N-KIDU	SO			N-LIL	9
Subtotal					50

100TVのサンプルフォース

50TVの編成を1～2回試してみたらこの編成で遊んでみてください。

利用できる特殊配置：第1CGは「特殊配置：リコン/偵察配置」を利用可能

選択できる作戦目的：RC部隊【ディティールドスキャン/機密情報を探れ】か【ブレイクスルー/敵陣を突破せよ】

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

1st Combat Group (Primary Unit)					
Model	Role	Rank	CPs	Upgrades	TV Cost
Pazu-Recce N-KIDU (Force Leader)	RC	TFC	2	Vet, Field Armor	13
Pazu-Recce N-KIDU	RC	2iC	2	Vet, Field Armor	9
Recce N-KIDU	RC			Smoke*	5
Hunter Recce N-KIDU	RC			Smoke*	5
Hunter Recce N-KIDU	RC			Smoke*	5
MP Recce N-KIDU	RC				4
Subtotal					41
*スタンダードアップグレードの【スモーク/発煙筒追加】を使用。					

2nd Combat Group (Primary Unit)					
Model	Role	Rank	CPs	Upgrades	TV Cost
Pazu-Support N-KIDU	FS	CO	1		10
Pazu-Support N-KIDU	FS	2iC	1		8
Missile Support N-KIDU	FS				7
Missile Support N-KIDU	FS				7
Mortar Support N-KIDU	FS				5
Mortar Support N-KIDU	FS				5
Subtotal					42

2nd Combat Group (Secondary Unit)					
Model	Role	Rank	CPs	Upgrades	TV Cost
ECM Recce N-KIDU	GP				4
Missile Support N-KIDU	GP				7
EMT Commando N-KIDU	GP				6
Subtotal					17



Frank Washburnの150TVサンプルフォース

使用サブリスト : 【CAF(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】

利用できる特殊配置 : 第1 C Gは「特殊配置：スベックオブス/特務配置」を利用可能

第2 C Gは「特殊配置：リコン/偵察配置」を利用可能

選択できる作戦目的 : S O部隊【アサシネート/敵指揮官を暗殺せよ】か【レイド/重要物資を回収せよ】

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

S K部隊【キャプチャー/目標を制圧せよ】か【ペイブザウェイ/敵戦力を漸減せよ】

Frank Washburnについて

フランクは幼い頃にPCゲームをプレイしてヘヴィギアのファンになりました。そして現在はDream Pod 9から定期的にミニチュア塗装を依頼されています！彼の作品は本書の巻末にあるギャラリーセクションで見ることができます。

このフォースについてのフランクの説明です：

このフォースはサブリストアップグレードを楽しむために作りました。【オーダー：レッツゼムハブイット/進撃命令】と【オブション：フォーカス/集中】を使ったグレナディアコマンドーアーミガーが、MGL(Link)で直接射撃をする場合、第一目標に6D6、第二目標に5D6で攻撃できます！デュエリストのレシーアーミガーは、ECMアタックで敵を混乱させ、レーザーキャノンやロケットパックで追撃できます。敵の高装甲モデルは、ミサイルサポートアーミガー、MAR-DK、サポートN-KIDUの「ファイヤーミッション/支援砲撃」が打ちのめすでしょう。

1st Combat Group (Primary Unit)					
Model	Role	Rank	CPs	Upgrades	TV Cost
Grenadier Commando Armiger	SO	CGL	2	VTOL, Vet, MGL (Link)*, Field Armor*, +1 Action**	22
ECM Commando N-KIDU	SO			N-LIL	9
Commando N-KIDU	SO			N-LIL	8
Commando N-KIDU	SO			N-LIL	8
Subtotal					47
*ベテランアップグレードの【デュアルガン/二丁射撃】と【フィールドアーモア/増加装甲】を使用					
**C A Fサブリストのフーディアーズ/挑む者を使用。					

2nd Combat Group (Primary Unit)					
Model	Role	Rank	CPs	Upgrades	TV Cost
Recce Armiger (Force Leader)	RC	TFC	2	Vet, Duelist (Lead by Example), +1 Action*, React+**	24
Recce N-KIDU	RC			EW:4+**	5
MP Recce N-KIDU	RC				4
ECM Recce N-KIDU	RC				4
Subtotal					37
*デュエリストアップグレードの【アドバンスドコントロールシステム/最新型操縦装置】を使用					
**C A Fサブリストのクワイエットデス/静かなる死とサイレントアサルト/静穏突撃を使用。					

3rd Combat Group (Primary Unit)					
Model	Role	Rank	CPs	Upgrades	TV Cost
Missile Support Armiger	SK	CGL	2	Vet, MRP (Precise, Guided)*	17
Missile Support N-KIDU	SK			GU:3+*	8
Missile Support N-KIDU	SK			GU:3+*	8
Mortar Support N-KIDU	SK				5
Subtotal					38
**C A Fサブリストのラスオブザデミゴット/鬼神の怒りとノットソーサイレントアサルト/騒音突撃を使用。					

4th Combat Group (Primary Unit)					
Model	Role	Rank	CPs	Upgrades	TV Cost
MAR-DK Barrage	FS	CGL	1		20
Recce N-KIDU	FS				4
ECM Recce N-KIDU	FS				4
Subtotal					28

エデンサンプルフォース

50TVのサンプルフォース

エデンにはまだプラスチックのスターターがありませんが、少し前に新モデルが多く追加されました。この50TVフォースはエデンを始める方法の1つになるでしょう。封建的なスタイルの騎士から、怪しげな私掠船や遺伝子操作された怪物など、エデンの世界には多くの楽しみがありますよ。

利用できる特殊配置：なし

選択できる作戦目的：SK部隊【キャプチャー/目標を制圧せよ】か【パイプザウェイ/敵戦力を漸減せよ】

1st Combat Group (Primary Unit)					
Model	Role	Rank	CPs	Upgrades	TV Cost
Tacticus Doppel (Force Leader)	SK	CGL	1	Dominus	13
Grenatum Doppel	SK				12
Spatha Centaur	SK				8
Xiphos Centaur	SK			Smoke*	9
Ger Centaur	SK				8
Subtotal					50
*スタンダードアップグレードの【スモーク/発煙筒追加】を使用。					

100TVのサンプルフォース

50TVの編成を1〜2回試してみたらこの編成で遊んでみてください。

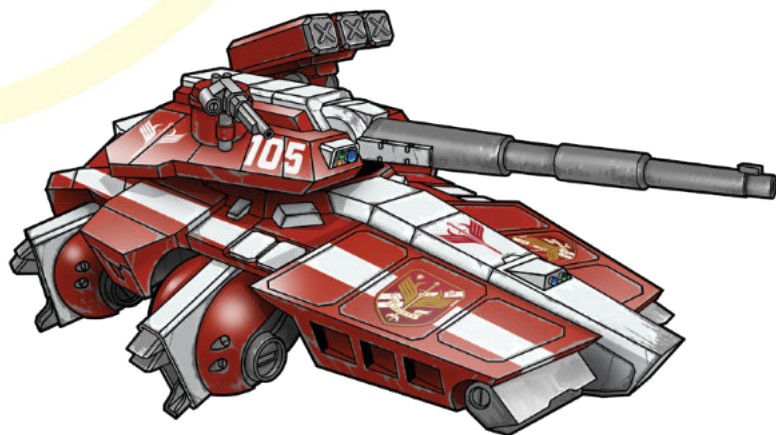
利用できる特殊配置：第1CGは「特殊配置：リコン/偵察配置」を利用可能

選択できる作戦目的：RC部隊【ディティールドスキャン/機密情報を探れ】か【ブレイクスルー/敵陣を突破せよ】

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

1st Combat Group (Primary Unit)					
Model	Role	Rank	CPs	Upgrades	TV Cost
Tacticus Doppel (Force Leader)	SK	CO	2	Dominus, Vet	18
Grenatum Doppel	SK				12
Spatha Centaur	SK				8
Xiphos Centaur	SK			Smoke*	9
Subtotal					47
*スタンダードアップグレードの【スモーク/発煙筒追加】を使用。					

2nd Combat Group (Primary Unit)					
Model	Role	Rank	CPs	Upgrades	TV Cost
Serpentina	FS	CGL	1	Dominus	26
Serpentina	FS	2iC	1	Dominus	27
Subtotal					53



Kilian C. Landersmanの150TVサンプルフォース

使用サブリスト : 【ENH(エデナイトノーブルハウス)/エデン貴種家族会】

利用できる特殊配置 : なし

選択できる作戦目的 : G P部隊【ホールド/目標を防衛せよ】か【フラッグ/旗を掲げよ】

S K部隊【キャプチャー/目標を制圧せよ】か【ペイブザウェイ/敵戦力を漸減せよ】

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

Kilian C. Landersmanについて

キリアン (KC) はテキサス州の副保安官であり、封建的なヨーロッパ史の愛好家でもあります。アメリカン ミリタリー大学で戦史の学位を取得した近世の戦争に詳しい人物です。ヘヴィギアブリッツ3.1版の『エデン』の短編小説をはじめ、多くの作品を執筆してくれました。プレイテストやその他無数の仕事に加え、現在の伝承の執筆と編集に欠かせない存在です。ヘヴィギアの世界に対する彼の情熱は、彼が費やした時間の多さによって示されている（そして、ルースターが繰り返しパロネスを自分に対して利用するのを我慢する能力もある）。彼の妻は陸軍将校で、同じくヘヴィギアをプレイしている。

このフォースについてのフランクの説明です :

エデン騎士団に栄光あれ！この部隊は、エデンの強みを生かしつつ、セイアス帝国騎士団を代表するような設定を活かした部隊を目指したものです！エデンの貴族の騎士団や召集部隊が戦争をする姿をイメージしています。

第1CGは敵に接近して攻撃するように設計されており、見栄えも十分でしょう。男爵は武器庫から最高のものを自分のために確保し、アニムスを操縦します。男爵に同行しているのは、男爵の信頼する参謀であるウォーロックと、男爵の個人的なチャンピオン（デュエリスト）であり、名誉の戦場で彼の家来のためにすべての法的紛争を解決することができます！第2CGのコンスタブルズゴーレムは部隊の軽騎兵（フッサール）となることを意図しています。軽くて動きが速いので（そして安価）、側面攻撃、嫌がらせ、追撃に最適です。第3CGには、男爵の従僕（ヨーマン）とその部下であるゴーレムを配置し、追加の射撃陣地としています。

1st Combat Group (Primary Unit)					
Model	Role	Rank	CPs	Upgrades	TV Cost
Spatha Animus (Force Leader)	FS	CO	2	Dominus, Vet, GU:3+*, Brawl:2*	25
Warlock Adept	FS	2iC	1		9
Nox Animus	FS			Dominus, Vet, Duelist (Lead by Example), GU:3+*, Brawl:2*, +1 Action**	28
Saker Doppel	FS			MVB (React, Reach:2)***, Brawl:2***	12
Grenatum Doppel	FS			MVB (React, Reach:2)***, Brawl:2***	13
Subtotal					87
*ベテランアップグレードの【インブルーッドガナリー/GUSキル上昇】と【ブロウラー/格闘の達人】を使用					
**デュエリストアップグレードの【アドバンスドコントロールシステム/最新型操縦装置】を使用					
***ENHサブリストのイシャラ/神の従者を使用。					

2nd Combat Group (Primary Unit)					
Model	Role	Rank	CPs	Upgrades	TV Cost
Dominus Constable	GP	CGL	1	Wizard, MSG (React, Reach:2)*, Brawl:2*	9
Constable	GP				6
Ignus Constable	GP			MSG (React, Reach:2)*, Brawl:2*	8
Grenatum Constable	GP			MSG (React, Reach:2)*, Brawl:2*	9
Subtotal					32
*エデンモデル専用ルールランサーズ/騎兵隊を使用					

3rd Combat Group (Primary Unit)					
Model	Role	Rank	CPs	Upgrades	TV Cost
Dominus Constable	SK	CGL	1	Wizard	7
Man at Arms	SK				8
Ger Arms	SK				8
Ignus Arms	SK				8
Subtotal					31



FAQ/よくある質問と回答

この項目は、時間の経過とともに増えていくでしょう。ゲームをしていると沢山の相互作用が生まれるため、ルールが明確にカバーしているかどうか分からない状況も見つかるはず。こういった質問があれば公式フォーラム Facebook、Discordなどで投げかけてください。開発者の目に留まりやすいのは公式フォーラムになるでしょう。

<https://dp9forum.com/index.php?/forum/90-heavy-gear-blitz-3rd-edition-rules-discussion/>

Q：防御判定が終わった後に「イベイド/回避運動」リアクションを宣言することはできますか？

A：はい。これはそのためのものです。防御判定がうまくいかず、アクションポイントを使って判定をやり直すものです。唯一の条件は、あなたがまだアクションポイント（またはReact+特性）を持っている事と、最初の振り直しであることです。（振り直し方法はいくつもありますが、1回のリアクションでできるのは1回までです。）

※日本語怪文書版、基本ルールp33のイベイドに関する注釈を「※これは事前の宣言になり、宣言した攻撃にのみ有効です。」を削除してください。リアクション宣言タイミングとずれる使い方ですが、例外のようです。

Q：AP:X特性は何に使うのでしょうか？使い方がよくわかりません。

A：高い装甲(ARM9+)を持つモデルにダメージを与えるために使用します。もしあなたのグループがテラノヴァのプラスチックスタートセットのみで遊んでいる場合、APを最大限に活用する機会はありません。ダイスを持って、ノースの「アラール主力戦車」にLACとLRPを撃つ模擬戦闘をしてみてください。何度か振ってみて、命中したときにどうなるでしょうか。LACもLRPの攻撃もほとんど戦車に跳ね返されダメージを与えないでしょう。しかし、LRPにはAP:1のルールがあるためミニマムダメージ計算(p29)ルールでヒット時に1ダメージを与えることができます。この時APの数値が高い武器ほど、より多くのダメージを与える可能性があります。

Q：Split特性やAOE特性を使用して複数の対象を攻撃するダイレクトアタックにも【オプション：フォーカス/集中】(基本p27)は適用されますか？

A：はい。

Q：武器に追加された特性は、その武器に2つの選択肢がある場合、どのように適用しますか？(例:ウーランのHPL(Apex)はどのように適用する?)

A：両方の発射モードに適用されます。例の場合、パルスレーザーは「Burst:1、Advanced」か「AP:2/3/4、Apex、Advanced」の選択肢のある武器です。ウーランのHPL(Apex)は「Burst:1、Advanced、Apex」か「AP:4、Apex、Apex、Advanced」になります。Apex特性の場合は効果が累積する(基本p47)ので後者の効果を選択するとダメージが+2されます。



Koala

Q：相手の勝利点を奪うために、自分のモデルを破壊したり隠したりすることは可能ですか？

A：いいえ。推奨できません。誰もが勝ちたいのですから、勝つためにルールを利用しようとする人を判断するのは難しいかもしれません。そうしたいと思うのはどこか本能的なものです。

やるのが悪いというわけでもないで、優しい罪だと捉えています。しかし、これは勝ち負けに関係なく、「相手のプレイヤーがゲームを楽しむことに対して大きな不満を抱かせる」よくある例であることも忘れないでください。

この考えに対する提案は**対戦相手のVPに加えてしまう方法**があります。

例えば、あなたのモデルの1つが【ディティールドスキキャン/機密情報を探れ】対象として指定されており、あなたが意図的（または偶然）にこのモデルを破壊した場合、このVPは対戦相手与えるべきかもしれません。（2VPにしてもいいかもしれませんね。）

対戦相手のVPを妨害するために自分のモデルを破壊したり、暗殺を回避するためにゲーム中ずっとHHT-90の中に司令官を隠すようなことは避けるべきです。

このような行動は、対戦相手の心証を悪くし「良いゲーム」を遊ぶために逆効果になることが多いということを心にとどめておいてください。

別の提案です。【アサシネート/敵指揮官を暗殺せよ】などの攻撃対象モデルがゲームの「半分以上」攻撃できない輸送モデルの中にいる場合も対戦相手にVPを与えるべきかもしれません。

このルールの例外は、エランやキャメルなど閉鎖されていない輸送車に搭乗しているモデルです。このモデルは輸送中でも攻撃の対象にできるため対戦相手の【アサシネート/敵指揮官を暗殺せよ】を妨害していません。

また、デモドローンも良い例外です。通常、多くの目標の対象にはなりませんが、自軍のモデルを破壊してはいけないというルールから除外されますね。彼らの正しい仕事は、文字通り自爆することなのです。

このように合理的な判断をして対戦相手と楽しくゲームを遊んでいただければよいと思います。



Dark Naga

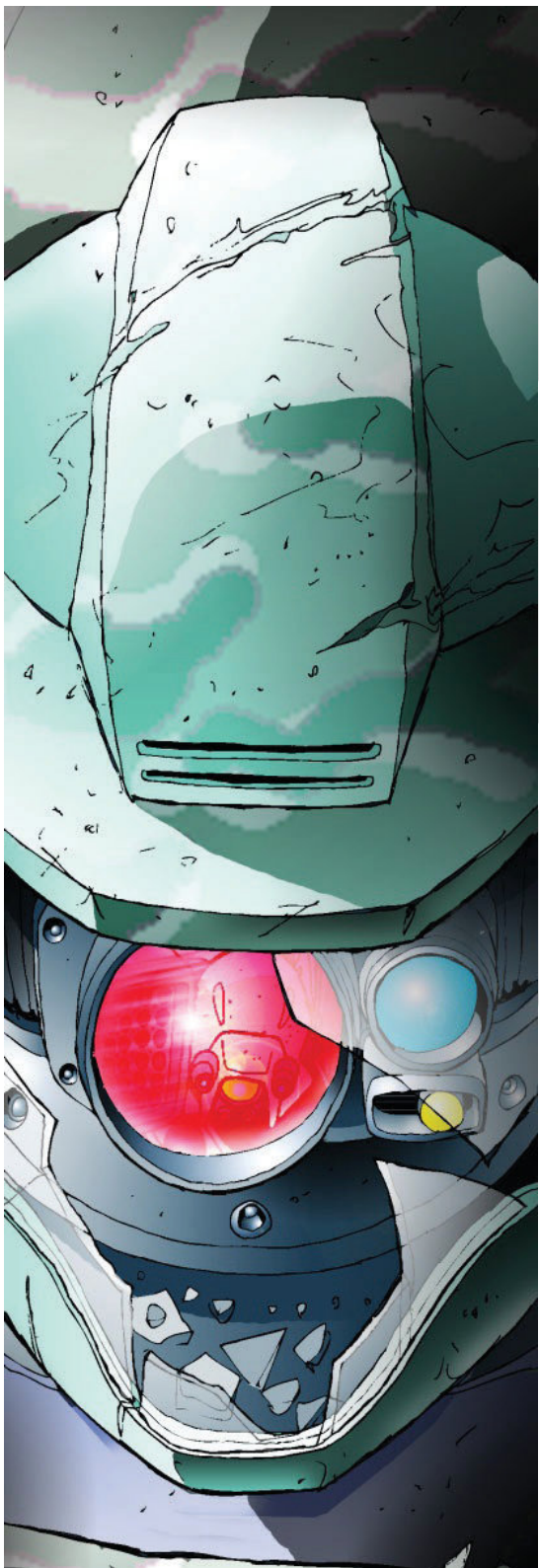
エラッタ/正誤表と補足

いつの日か私たちはエラーを発生させない方法でルールを書ける日が来るかもしれません。しかし、今はまだその時ではありません。この項目で正誤表や補足をしてゆく予定です。

【トリックショット/射撃の妙技】（基本p43）

この武装は反撃で使用可能であるべきです。このため、「LP(ライトピストル)(React,Link,Split,)」と表記しなおすべきです。

(※日本語怪文書版では適用済み。)



武器の交換と追加特性の継承（参考：基本p40）

特定のファクションアップグレードは意図しない追加特性の継承がありました（例：ウォーロックがヘイワイアの特徴を持つLCWをランサーズルールでMSGにアップグレードしても、それはヘイワイアMSGにはならないなど）

以下のアップグレードには武器特性が継承されません。

⇒クライシス レスポンダー/危機対応部隊（基本p146）

クルセイダーVの装備する武器の特性はMPA(React)には継承されません。

⇒ランサーズ/騎兵隊（基本p261）

ゴーレム系の装備する武器の特性はMSG(React, Reach:2)には継承されません。

オルターネット アプローチ/交互接近（基本p213）

Jetpack:4特性はGREL Infantryのみに適用され、Hoverbike GRELや他のものには適用されません。

(※日本語怪文書版では適用済み。)

バッドランドパイソン系（基本p274）

誤ってノースのジャガー系の説明文が掲載されていました。以下の文章に置き換えてください。

“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。”

(※3版の説明文なので日本語怪文書版では適用済み。)



"Rooster needs to get it together. Or else!"

ミニチュアギャラリー

エデンの作例

これらのエデンのモデルの多くは、**Frank Washburn**に依頼して塗装されました。フニとアグニは**Philippe LeClerc**が塗装しています。フランクとフィリップはエデンの特色を見事に再現しています。

エデンには5つの主要な王国があります。それぞれの王国には様々な貴族が存在し、それぞれが独自の配色を持っています。エデンでは多くの貴族が鮮やかな色彩を使って家格を表現しています。

また、12の私掠船団も同様に独自の色を使いますが、その中には落ち着いた配色を使用する者達もいます。彼らは仕事に応じて、より戦術的な色を使うことが想像できますね。

例えば、彼らは華やかな武道大会では、絶対に自分たちのカラーを主張しますが、テラノヴァに派遣されて戦う分遣隊はバッドランドで活動しやすくするために砂漠迷彩を使用するかもしれません。

各貴族家のデザインは**Eldon Cowgur**に依頼されたものです。そしてエルドン2Dコンセプトを3Dモデルにしてくれた**Tony Baltera**も大いに感謝します。

私たちは、すべてのアーティストが一丸となって成し遂げたことをとても誇りに思います。エデンの新モデルは、とてもいい感じに仕上がっており出撃準備ができています！



エデン
「サイフォスセントール」
ゴーレム



ランサーズアップグレードを適用した
「スパタセントール」ゴーレム



ムナレイス家紋



アジャンニ家紋



エデン
「グレナタムドッベル」
ゴーレム



エデン
「タクティカスドッベル」
ゴーレム



エデン
「ウォーロックシーア」
ゴーレム



セタ家紋



エデン「ウォーロック」
ゴーレム

MINIATURE GALLERY



ユニバーサルモデル
「イグナス ドルイド」
ゴーレム



ユニバーサルモデル
「ガー ドルイド」 ゴーレム



私掠船団
サンギウム オブ ムダン



旗を持つエデン
「スパタ グリフィン」
ゴーレム



レイス家紋



飛行形態のエデン
「グリフィン ウィザード」
ゴーレム



VTOL能力のあるエデン製
ストライダー「ガーゴイル」



私掠船団
クィード商船団

HEAVY
GEAR
BLITZ!

MINIATURE GALLERY



ユニバーサルモデル
「スクワイア」



ユニバーサルモデル
「セイカー」



ユニバーサルモデル
「アナカイト」



私掠船団
ドラグーン海軍(マレイ)



エデン
「サーペンティナ」
ホバータンク



オウドゥース王国
(軌道砲撃で首都が消滅)



エデン
「サーペンティナ」
ホバータンク

MINIATURE GALLERY



エデン
「アグニ ヘリオンライダー」
VTOLキャバल्लीー



エデン
「アグニ ヘリオン アンチタンク」
VTOLキャバल्लीー



エデン
「フニ コーサー チーム」
キャバल्लीー



エデン
「フニ アンチタンク チーム」
キャバल्लीー



エデン
「フニ ドミナス チーム」
キャバल्लीー

HEAVY
GEAR
BLITZ!

カプリスの作例

カプリスのために塗装された素晴らしい作品の数々は
まだあります。これらの未使用の画像はこのギャラリー
で紹介するのに相応しいでしょう。

これらのモデルは2人の3Dアーティスト、**Tony Baltera**
と**Joe Whitlock**が作成し、2人のペインター、**Philippe**
LeClercと**Alain Gadbois**によって塗装されました。



カプリス
「マル系」フレーム



カプリス
「ジケル系」フレーム



カプリス
「アナプ系」マウント



MINIATURE GALLERY



カプリス
「サルウ系」フレーム



カプリス
「ラプウ系」フレーム



カプリス
「バーリム系」ヘビーフレーム



HEAVY
GEAR
BLITZ!