

クイックスタート0 「ユニットデータの見方」

・ p 73～216にあるユニットデータの見方を説明するよ。



| | |
|---------------|--------------|
| Code Name: | Hunter |
| Manufacturer: | Northco |
| Unit Type: | Trooper Gear |
| Height: | 4.3 meters |
| Weight: | 6.627 kg |

The Hunter Gear (ズレバール) exclusively military walker machine on Terra Nova, the forerunner of all subsequent Northern League designs, and remains among the most produced Gears still in active service. Refitted several times to keep it competitive, its greatest strength has always been the simplicity and ruggedness of the chassis.

メーカーロゴ
(フレバー)



Hunter with Headhunter upgrade



| | |
|---------------|-------------|
| Code Name: | Hunter XMG |
| Manufacturer: | Northco |
| Unit Type: | Strike Gear |
| Height: | 4.3 meters |
| Weight: | 7.122 kg |

Success is a good place to start when building the future's most successful Gear. It is for this reason that the Hunter XMG was developed. The XMG represents a leap in capabilities with improvements in fire control and maneuverability. The high fuel consumption rates of the XMG don't worry the commanders, only the supply officers.

NORTH
勢力名

| | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ | ⑥ | ⑦ | ⑧ | ⑨ | ⑩ | ⑪ | ⑫ | ⑬ |
|-----------------------------|----|-------------------|-----------|----|-----|---|----|----|----|--------------------------------------|---------|-------------|---|
| Model | TV | UA | MR | AR | H/S | A | GU | PI | EW | Weapons | Traits | Type/Height | |
| Hunter | 6 | GP(+), FS, ST, HT | W:5" G:6" | 6 | 4/2 | 1 | 4+ | 4+ | 6+ | LAC (Arm), LRP, APGL, LPZ, LVB (Arm) | Arms | Gear 1.5" | |
| Hunter Gunner | 7 | GP, SK, FS | W:5" G:6" | 6 | 4/2 | 1 | 4+ | 4+ | 6+ | MAC (Arm), LRP, APGL, LVB (Arm) | Arms | Gear 1.5" | |
| Hunter UC | 6 | GP, SK | W:5" G:6" | 6 | 4/2 | 1 | 4+ | 4+ | 6+ | MFC (Arm), LRP, APGL, LPZ, LVB (Arm) | Arms | Gear 1.5" | |
| Assault Hunter | 7 | GP, FS | W:5" G:6" | 6 | 4/2 | 1 | 4+ | 4+ | 6+ | LSC (Arm), APGL, LVB (Arm) | Arms | Gear 1.5" | |
| Destroyer Hunter | 8 | FS | W:5" G:6" | 6 | 4/2 | 1 | 4+ | 4+ | 6+ | MBZ (Arm), LRP, APGL, LVB (Arm) | Arms | Gear 1.5" | |
| Headhunter (Hunter upgrade) | +1 | +(CMD) | - | - | - | - | - | - | 5+ | - | Comms:1 | | |

①Model【機体名称】

：修飾語が入ったモデルは装備違いの派生機種だよ。(例：ハンターの派生機種にハンター ガンナーがある。)

②TV【スレートバリュー/脅威度】

：編成に使う数値。いわゆる編成ポイントだよ。兵器の強さの目安になるよ。

③UA【ユニットアヴェイアリティ/編成制限】

：編成に使う記号で、このモデルがどの部隊に何体所属できるかがわかるよ。

④MR【ムーブレーティング/移動形式と移動力】

：移動に使う数値だよ。移動形式「W(歩行)」「G(輪走)」「H(ホバー)」「F(飛行)」と移動できる距離(インチ)が書かれているよ。

⑤AR【アーマーレーティング/装甲値】

：戦闘に使う数値だよ。モデルの防御力だよ。

⑥H/S【ハル/ストラクチャー 外郭と構造の耐久力】

：戦闘に使う数値だよ。いわゆるHPだよ。ハルがこわれるとクリップ/損傷状態になってポンコツになるよ。

⑦A【アクション/行動回数】

：行動に関係する数値だよ。消費して武器を使ったり、電子戦を仕掛けたりできるよ。

⑧～⑩スキル値：判定につかう数値 成功率に応じた「2+～6+」と、スキル無し「-」の6段階の評価があるよ。まあ出目次第だけどね！

⑧GU【ガンナリー/射撃性能】

：射撃攻撃に使うよ。

⑨PI【パイロティング/操縦性能】

：攻撃の回避、格闘攻撃、事故の判定なんかに使うよ。

⑩EW【エレクトリックウォーフアィア/通信・電子戦性能】

：通信とぼしたり、妨害電波を仕掛けたりする「なんか通信関係のヤツ」。このゲームの真骨頂でもあるよ。

⑪ Weapons【ウエポンズ/武器】

：戦闘に使う情報だよ。装備している武器が、「武器の等級」+「武器の略号」の組み合わせで表記されているよ。武器の見方も参照。

⑫ Traits【トレイツ/特徴や特殊装備】

：そのほかの情報だよ。このモデルが使える特殊ルール名がのっているよ。

⑬ Type/Height【タイプ/ハイト モデルの種別とモデルの高さ】

：タイプ/モデルの種別は「サブリスト」と呼ばれる特殊な編成で使う場合があるよ。

「インファントリー」「ギア」「ストライダー」「ビークル」「フォーティフィケーション」「ハザード」の種類があるよ。

ハイト/高さは、視界や遮蔽状態を決める「シルエット」のルールに使うよ。

クイックスタート1 「武器データの見方」

・ p 220にある武器データの見方を説明するよ。

8.3 WEAPON TABLE:

| ① Weapon Type | ② Code | ③ Range | ④ L | ⑤ M | ⑥ H | ⑦ Traits | ⑧ Category |
|----------------------------------|--------|-------------|-----|-----|-----|-------------------------------|---------------------|
| Air Burst Missile | *ABM | 18-48 / 96* | 5 | 6 | 7 | AI, AE:3*, Blast, Guided | Missile, Indirect |
| Anti-Personnel Rockets | *APR | 6-18 / 36* | 3 | 5 | 7 | AI, AE:5* | Ballistic, Indirect |
| Anti-Personnel Grenade Launchers | APGL | 0* | 3 | - | - | Proximity: 3", AI, Frag | Ballistic, Indirect |
| Anti-Tank Missile** | *ATM | 12-36 / 72* | 8 | 9 | 10 | AP:2/4/6, Guided | Missile, Indirect |
| Anti-Vehicle Missile | *AVM | 6-18 / 36* | 5 | 6 | 7 | AP:1, Guided | Missile, Indirect |
| Anti-Vehicle Rocket Pack | *RP | 6-18 / 36* | 7 | 8 | 9 | AE:4* | Ballistic, Indirect |
| Artillery Gun | *AG | 24-48 / 96* | 8 | 10 | 12 | AE:4*, AP:1, AS, Blast | Indirect |
| Artillery Missile | *AM | 18-48 / 96* | 7 | 9 | 11 | AE:4*, AS, Blast, Guided | Missile, Indirect |
| Artillery Rockets | *AR | 18-36 / 72* | 7 | 8 | 9 | AE:5* | Indirect |
| Auto-Cannon | *AC | 6-18 / 36* | 6 | 7 | 8 | Burst:1, Split:2 | Ballistic |
| Bazooka** | *BZ | 6-12 / 24* | 7 | 8 | 9 | AP:2/3/4 | Ballistic |
| Bomb | *BB | 0-3 / 3* | 8 | 10 | 12 | AE:5*, Blast | Indirect |
| Combat Weapon | *CW | 0-0 / 0*** | 5 | 7 | 9 | - | Melee |
| Field Gun* | *FG | 12-24 / 48* | 8 | 9 | 10 | AE:3*, Ammo:AS, Ammo:AP:1/2/3 | Ballistic, Indirect |

① Weapon Type 【ウエポンタイプ/武器総称】

：武器の種類だよ。（例：Auto-Cannon は オートキャノン/自動装填式の砲）

② Code 【コード/武器の略号】

：武器の種類を表す略号だよ。④～⑥の「等級」のあとにつくよ。（例：「*AC」はオートキャノンの略号）

③ Range 【レンジ/有効距離と最大射程】

：オプションレンジ（武器を有効に使える距離）/マキシムレンジ（最大射程距離） が表記されているよ。（補足1参照）

④～⑥：武器の等級

：武器の威力。一般的なPEN（ペネトレーション/攻撃力）値が書いてあるよ。

④L【ライト/軽量級】：ライトのPEN値。（例：「LAC」はライトオートキャノン）

⑤M【ミディアム/中級】：ミディアムのPEN値。（例：「MAC」はミディアムオートキャノン）

⑥H【ヘビー/重量級】：ヘビーのPEN値。（例：「HAC」はヘビーオートキャノン）

⑦ Traits 【トレイツ/武器の特徴】

：その他の特殊ルールだよ。ウエポントレイト（武器の特徴）の説明を見てね。

ウエポンタイプの名前に「**」が付いている場合、武器の等級ごとに効果がちがうものだよ。

（例：「フィールドガン：*FG」の「AP：1/2/3」の場合、LFGはAP：1、～HFGはAP：3でPEN値に応じてAP効果が変化。）

⑧ Category 【カテゴリー/攻撃方法の分類】

：武器の攻撃方法だよ。カテゴリーごとに命中判定の修正が違うよ。

複数のカテゴリーがある武器は、攻撃時に攻撃方法を選ぶよ。

「バリスティック」直接射撃で使用する一般的な武器。Sレンジで命中が下がる。

「インダイレクト」間接射撃で使用する武器。センサーでとらえた目標に打ち込むので命中が低い。広範囲に大きな威力で攻撃できる傾向。

「アドバンスド」最先端の直射兵器。命中率高く、強い。

「ミサイル」ミサイル系の誘導兵器。センサーで誘導する機体に「TD：x」の特徴があると命中率が上がる。直接射撃も一応出来る。

「メレー」近接戦用の武器。近づかないと使用できないが、1R中になんでも使える。

<補足1：武器の距離に関して>

武器の射撃オプションによる距離修正は、武器の距離修正（テーブル8.2a）やインダイレクトファイア（10.1b）も参照してね。

「Oレンジ（オプションレンジ/最適距離）」武器を最適に使える距離だよ。左側の特定区間がそうだよ。

「Mレンジ（マキシムレンジ/最大射程）」武器の最大射程だよ。右側の一番でかい数字がそうだよ。

「Sレンジ（サブオプションレンジ/有効距離）」武器の有効範囲だよ。MレンジからOレンジの範囲を抜いた部分になるよ。

→例. 「6-12 / 24*」の場合、6-12*だとOレンジ、0～5.9*と12.1～24*がSレンジ、2.4*がMレンジになるよ。

<補足2：規格外の武器>

ユニットデータには、武器名の横に（）書きで武器性能に修正が入っている規格外の武器が存在するよ。

武器コードに等級が表記されてない（L/M/Hの頭文字が無い）場合、独自のPEN値設定されていたり、

（）に違う射程距離が記入されていたり。（例：RP（PEN:6）の場合、威力6のアンチビークルロケットパック）

クイックスタート2 「移動」

2-1 地形

地形は以下の3種。

「オープン」移動を妨げない。「ディフィカルト」移動が困難。「インパッサブル」侵入できない地形。

2-2 移動

- ・モデルには3種類の移動方式があるよ。
- ・複数の移動方式をもつモデルは移動開始時に1つを選択できるよ。

移動と移動方式

 <W (歩行)> と <I (歩兵)>

- ・移動の最中に何回でも旋回してもいいよ。
- ・ディフィカルトトレインを普通に移動できるよ。
- ・W移動はモデルの半分までの高さをクライミングなしで移動できるよ。
- ・ロード (道路) 上のみを移動する場合MR+1できるよ。
- ・歩兵 (I) はビルディングに入れるよ。



 <G (車輪)>

- ・移動最中に1回まで旋回できるよ。
- ・ディフィカルトトレインは1回の移動で2"+オフロード:X"進めるよ。
- ・ロード (道路) 上のみを移動する場合MR+2できるよ。



 <H (ホバー)>

- ・移動最中に1回まで旋回できるよ。
- ・ディフィカルトトレインは1回の移動で2"しか進めないよ。
- ・高さ0"のディフィカルトトレインはオープントレイン動できるよ。
- ・ロード (道路) 上のみを移動する場合MR+3できるよ。



2-3 ポースチャー (行動選択)

- ・モデルを"起動"する時、以下の3つから行動方針を選択してね。
- ・起動中は行動方針によって移動力や判定の成功率が変化するよ。
- ・行動前のモデルや、起動終了後のモデルは常に「コンバット」の状態だよ。

| | <行動名> | 移動回数 | 能動ACT修正 | 防御修正 |
|----------|-----------|------|---------|------|
| 標準的な行動方針 | → コンバット | 1回 | なし | なし |
| 移動力重視 | → トップスピード | 2回 | -1D6 | +1D6 |
| 成功率重視 | → ブレイズド | 0回※ | +1D6 | -1D6 |

※旋回1可能

↓トップスピードは「移動」を「2回」できるから、それぞれ違う移動方式で移動ができるよ。

移動方式の組み合わせの例

1回目: W (歩行) 4" (旋回自由)



- ▲移動性能がW:4",G6"のギアを"起動"し「トップスピード ポースチャー」を選択した。
 1回目の移動はディフィカルト地形の移動が得意なW方式の4"移動で通過した。
 2回目の移動は平地での移動力が高いG方式の移動で6"の移動をした。

クイックスタート3 「視界」

3-1視界

- モデルの形に関係なく「シルエット」と呼ばれる当たり判定が設定されてるよ。
- 「シルエット」＝「ベース（ベースがない場合はモデル）の幅」×「モデルに設定されている高さ」
- 自分と相手のシルエットの任意の場所どうしが見えれば視界（LOS）があるよ。

シルエット



←ミニチュア

←ベース

- 歩兵 : ペース幅×高さ0.5"
- ギア : ペース幅×高さ1.5~2"
- ビークル: モデルの幅×高さ1"~2"
- ストライダー: ペース幅×高さ1.5"~3"

3-2ロックオン

- 少しでもシルエットが見えている（＝LOSがある）状態を「ロックオン」というよ。
- 地形に隠れて完全に見えない状態をフルカバーと言うよ。
- モデルは「センサーレンジ」と呼ばれる索敵範囲を持っているよ。通常は12"だよ。
- モデルは視界に関係なく、フルカバーのモデルでもセンサーエレンジ12"内をロックオンできるよ。
- センサーレンジのロックオンを「センサーロック」と呼ぶよ。（通常のロックオンでは出来ないこともあるよ）
- 地形が「ソリッド」の属性を持っていると、センサーレンジを邪魔するよ。（完全に隠れるとロックオンできないよ）



通常は12"だけど、センサー:X"の特徴があるモデルはセンサーレンジが変化するよ！

3-3「地形」

- 地形に使うモデルには種類があるよ。
- 「エリア地形」：切り抜いた紙などでエリアを作成して、エリア内に情景モデルを配置したもの。置いてある情景モデルに関係なく、エリア内を均一に扱う。（森など）
- 「インスタンス地形」：1つのモデルで構成された情景モデル。（壁や建物など）

地形を配置した時、以下の3項目を決めてね。

- 地形の高さ：一番高いところをもとに設定してね。（モデルのシルエットみたいな感じ）

エリア地形：エリアと複数の造形物

インスタンス地形：複合造形物

シルエット(仮)

←エリアに配置した
複数の造形物

シルエット(仮)



複合造形物

- 移動のしやすさ：オープン（通常）、ディファイカント（移動困難）、インパッサブル（進入不可）
- 遮蔽に使う場合の硬さ：ソフト（一般建築物より柔らかいもの）、ハード（防御向きの固い地形）
ハード+ソリッド（電波遮断をする固い地形）

クイックスタート4 「判定」

4-1 判定

- 基本2D6で判定するよ。「BD：2（ベースダイス：2個）」と表記するよ。
- 修正で使えるサイコロの数が増減するよ。
- 目標判定と対抗判定の2種類あるよ。

4-2 「目標判定（アンオポッド・ロール）」

- 一般的な目標判定だよ。ダイスを振って「スキル」または設定された「TN値」が出た数だけ成功。

<TN3+ 4D6の場合>



※TNはターゲットナンバー（目標値）の略称

サイコロが1つも振れない場合は成功数が0で判定失敗になるよ。

4-3 「対抗判定（オポッド・ロール）」

- 攻撃判定などの対抗判定だよ。能動側と受動側のトータルを比べるよ。ダイスの結果が・・・
- >スキル/TN値に関係なく、一番高い出目はプライマリーダイスになるよ。
- >スキル/TN値以上出したダイスがセカンダリーダイスになる。
- >プライマリーの結果にセカンダリーの成功数を足したものがトータルになる

サイコロが1つも振れない場合は「トータル1」で固定されちゃうよ。

<攻撃側 Gun 3+ 3D6>



セカンダリー=2 プライマリー=4

攻撃トータル6

判定結果
(マリガン)

能動側 ≥ 受動側

能動側の勝利だよ。
差額が成功度(MOS)だよ。

<防御側 Pilot 5+ 2D6>



ノーカウント プライマリー=4

防御トータル4

比較

攻撃側の勝利
MOS2

能動側 < 受動側

受動側の勝利だよ。

4-4 「攻撃処理」

- 攻撃側と防御側のオポッドロールで解決するよ。命中とダメージで引き算を2回やるだけ。

攻撃側は…

- 攻撃側は1アクションを使用して攻撃宣言をした後、敵モデルまでの距離をはかってね。
- 距離を見たあと、適切な射程距離をもつ武器を1つ選択してその武器で攻撃をするよ。
- 射撃攻撃は「GUのスキル」、近接攻撃は「PIのスキル」を判定に使うよ。
- 基本2D6で判定するよ。武器の特徴やいろいろな条件でダイスが增減するよ。
- 命中すれば、使用する武器の「PEN値」が攻撃力になるよ。

防御側は…

- 射撃、格闘の攻撃にかかわらず「PIのスキル」を判定に使うよ。
- 基本2D6で判定するよ。武器の特徴やいろいろな条件でダイスが增減するよ。
- 攻撃が命中すると、ギアの「AR値」が防御力になるよ

命中判定

攻撃側がミディアムオートキャンで攻撃。GU3+ 3D6 PEN7 判定結果トータル6
防御側が回避。PI5+ AR8 判定結果はトータル4

両者の差を計算してMOS2で攻撃が命中。(引き算1回目)

ダメージ判定

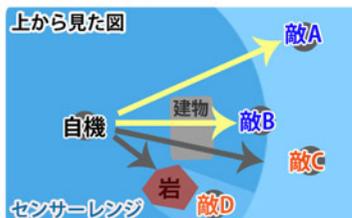
これに攻撃力を加えたものと防御力を比較してダメージを算出すると…(引き算2回目)
(攻撃側 PEN7+MOS2→最終攻撃力9) - (防御側AR8) = 1ダメージ

- この時MOS0ならば最終攻撃力が8を超えないので0ダメージ。
- MOS1で、最終攻撃力がARと同じだった場合、「マージナルヒット（至近弾判定）」が発生。BD:1 (1D6) のTN4+に成功すれば至近弾が命中して1ダメージが発生したことになるよ。

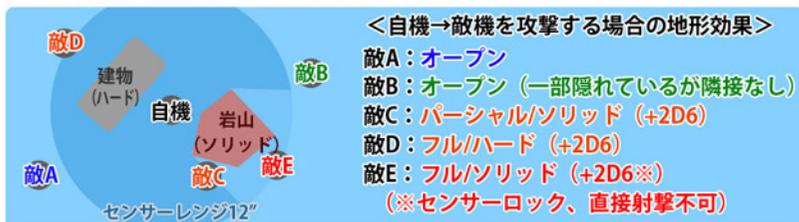
クイックスタート5 「遮蔽物」

5-1 遮蔽物/カバー

- 遮蔽物に隠れると防御判定にカバーボーナスが貰えるよ。硬さと隠れ具合で変化するよ。
- 遮蔽の硬さ（カバーレーティング値）は3つあるよ。
 - ①ライト (+1D6) : 森やフェンス、小型車
 - ②ヘビー (+2D6) : 建物や戦闘車両、など
 - ③ソリッド※ (+2D6) : 要塞や岩山 ※フルカバー（完全遮蔽）時、センサーロック&直接射撃不可
- 遮蔽の状態は3段階あるよ。
 - ①オープン (視界良好) : カバーがもらえないよ。シルエットが見える状態だよ。
 - ②フルカバー (完全遮蔽) : シルエットが完全に隠れているならば、硬さに応じたカバーを貰えるよ。
 - ③パーシャルカバー(隣接部分遮蔽) : モデルの高さの半分以上の高さがある地形の1"以内にシルエットが少しでも隠れていれば、硬さに応じたカバーをもらえるよ。
- 累積
フルカバーは累積するよ。パーシャルカバーが一番いいのを1つだけ使えるよ。



- 直接見えている場合はロック、センサーレンジにいるならばセンサーロックで「見えている」
- 「見えている」敵には、地形越しでも直接射撃が可能。
- ソリッドの地形は「センサー」も「直接攻撃」も通さない。



完全に見えないがセンサーロックしている敵Dに直接射撃（ダイレクトレンジアタック）が可能（敵Dは防御ダイスが+2D増もらえるけどね）

5-2 「遮蔽物の高さ」

- 遮蔽物がある場合、ギアがW移動で乗り越えられる地形は、遮蔽物に出来ない。逆に遮蔽物になる地形は、W移動では乗り越えられない。（登坂が必要）
- W移動ができるモデルの・・・
 - 半分「以上」が遮蔽にできる高さ。（W移動関係なしに全部のモデルが遮蔽に出来る）
 - 半分「未満」が乗り越えられる高さ。

通常のギア（高さ1.5"）：○0.75"未満なら乗り越え可能
 大型ギア（高さ2"）：○1"未満なら乗り越え可能
 ストライダー（高さ3"）：○1.5"未満なら乗り越え可能
 ビークルや歩兵：×高さにかかわらず地形の乗り越え不可

クイックスタート6 「ゲームの流れ」

6-1 「イニシアチブ」

- ・全軍のコマンダー（指揮官）モデルには特別に指揮能力「Init:x+」のスキルが貰えるよ。
- ・配置や先攻後攻などで優位に立てるかは指揮官同士の「Init: x+」BD2の対抗判定で決めるよ。
- ・コマンダーモデルはアップグレードや編成で任命するよ。階級に応じてスキルが変化するよ。

| | | |
|-------|-----------|----------|
| 階級が高い | CO (司令官) | Init: 4+ |
| | XO (副司令官) | Init: 4+ |
| | CGL (部隊長) | Init: 5+ |
| 階級が低い | 2IC (副隊長) | Init: 6+ |

6-2 「CG (コンバットグループ) とフォーメーション」

- ・各軍には、CG (コンバットグループ) と呼ばれる部隊が複数構成されているよ。
- ・コンバットグループは、通常4~6機の複数のモデルで構成されていて、同時に行動するよ。
- ・CGL (コンバットグループリーダー) の6"以内にいることを**フォーメーション内**と呼ぶよ。たまにフォーメーション内が条件になる行動があるけど、離れてバラバラに行動できるよ。

6-3 「起動 (アクティベート) と計測」

- ・モデルを動かすことを「起動 (アクティベート)」と呼ぶよ。
- ・起動中のモデルを「アクティブモデル」と呼ぶよ。起動中は**センサーレンジ**を計測できるよ。それ以外のモデルは「パッシブモデル」と呼ぶよ。センサーレンジの半分計測できるよ。
- ・モデルの起動時にポースチャー「コンバット」「トップ」「ブレイズド」を選択してね。
- ・起動中のモデルは、「移動」と「アクションの使用」を好きなときにできるよ。
- ・アクションがないモデルでも未起動のモデルなら起動して「移動」ができるよ。(このときポースチャーはコンバットしか選べないよ)

6-4 「ゲームの流れ」

- ・1ラウンドは3つのフェイズで構成されているよ。

>1 「セットアップ・フェイズ」

イニシアチブの対抗判定の勝者が「先攻/後攻」を決めるよ。

>2 「アクション・フェイズ」

各プレイヤーが交互にコンバットグループを起動するよ。

2-1: 起動するCGの選択

2-1a: 起動するモデルとポースチャー (コンバット/トップ/ブレイズド) の選択

2-1b: 「移動」と「アクション」の使用

2-1c: モデルの起動終了 (残っているアクションを失う)。

2-1d: 同じCGに所属する次の未起動モデルの起動

2-2: CGすべてのモデルを起動し終わればCGの行動終了。

2-3: お互いのプレイヤーのすべてのCGが起動済みになったらアクションフェイズ終了

>3 「クリンナップ・フェイズ」

3-1: ラウンドの間有効な特殊効果 (ハイワイヤ、ECMディフェンス、オーダーなど) の終了

3-2: オブジェクティブ (勝利条件)、ゲーム終了条件の確認

3-3: 増援や特殊配置の処理

3-4: アクションを回復して次のラウンドへ。

クイックスタート7「編成」

7-1 総TV（脅威度）の決定

- 遊ぶゲームの規模を選択してね。きめた総TVの範囲でコンパクトグループを編成できるよ。

50TV : コンパクトグループ1つのイントロゲーム
 100TV : コンパクトグループ1~2の小規模ゲーム
 150TV : コンパクトグループ1~3のスタンダードゲーム
 200TV~ : コンパクトグループ3~のガッツリ遊ぶゲーム
 ~500TV : 最大規模のゲーム
 (150ではじめて、慣れたら300TV目指してみよう!)

7-2 コンパクトグループの作成

- コンパクトグループは「プライマリーユニット」と「サポートユニット」で構成されているよ。
- 最初にプライマリーユニットのUA（ユニットアヴェイアリティ）を1種類選択してね。（UAは、FSとかRCとかのユニットの役割のことだよ。使いたいモデルのUAを選ぶと良いよ。）
- 選択したUAに所属できるモデルを4アクション値以上、6アクション値以下選択してね。（アクション値=ユニットデータのAの数値のこと。大抵のモデルは1なので4モデル以上選択する。）
- ユニットを作るとき、(0+)のモデル以外は、同じモデルを2体より多く入れられないよ。
- (0-1)のモデルは1体までしか入れられないよ。
- 特徴に最初から**Vet**があるモデルは**ベテラン専用機**だよ。ベテランユニット**以外**にも入れて**おk**。(16.11/17修正)
- 所属軍隊とUAが同じなら色々なモデルをまぜてユニットを作れるよ。
- プライマリーユニットの中から1モデルをコンパクトグループリーダー（CGL）に任命してね。
- 次にサポートユニットを入れてもいいよ。入れるならサポートユニットのUAを決めてね。（プライマリーユニットのUAと別のもも選べるよ。）
- サポートユニットは2Aまでのモデルを選べるよ。
もし、プライマリーユニットが5A以上ならばサポートユニットを3Aまでのモデルを選べるよ。
- サポートユニットは(0+)のモデル以外は同じモデルを入れられないよ。
- サポートユニットには(0-1)のモデルを選択できないよ。
- 入れたモデルがアップグレード可能なら追加のTVでアップグレードを選択していいよ。
- 編成したコンパクトグループのモデルのTVを合計してね。この合計値が総TVを超えなければ次のCGを作成できるよ。

編成イメージ

コンパクトグループ

プライマリーユニット



サポートユニット



+

編成例

CG1「サウス打撃部隊」63TV

プライマリーユニット:SK



サポートユニット:LT



+

| | | | | |
|---------|----------------------|------------|----|-----------------------------|
| slot1 | : Black Mamba | UA:SK(0+) | A1 | TV 11 |
| slot2 | : Strike Diamondback | UA:SK | A1 | TV 10 |
| slot3-4 | : Command Drake | UA:SK(CMD) | A2 | TV 26 (Combat Group Leader) |
| slot1-2 | : Recon Hun | UA:LT | A2 | TV 16 |

クイックスタート8「他にできること」

- ・基本ルールには、俺クイックスタート版では触れてないたくさんのルールが有るよ。これらを使いこなせばより本格的な戦闘を楽しめるよ！ちょっと紹介すると・・・

8-1 オーダー（命令）とCP（コマンドポイント）

- ・指揮官のもつ4つの命令や、判定の**リロール**につかえるCPというものがあります。
 - 「コーディネーターアタック」集中砲火命令
 - 「ラジオサイレンス」無線封鎖で見つかりにくくなる
 - 「イベイド」回避運動を優先する命令
 - 「ダメージコントロール」特殊攻撃に対応する命令
- ・基本ルール セクション5 で紹介されてますよ。

8-2 武器のカテゴリー

- ・武器は5つのカテゴリーによって使用ルールが変わります。
 - 「バリストック」一般的な射撃武器
 - 「インダイレクト」FOやセンサーロックで使用する長距離支援武器
 - 「アドバンスド」最新鋭の射撃武器
 - 「ミサイル」TDで誘導すると威力を発揮する誘導兵器
 - 「メレー」アクションがあれば1ラウンド中に何回でも使える格闘戦専用武器。
- ・基本ルール セクション8 で紹介されてますよ。

8-3 スナッフファイア（反撃）

- ・敵の行動に対応して、ARMに装備（手に持った）された武器か、FT（ファストタレット）で。即座に反撃もできるルールです。戦術的に優位になるよ。
- ・基本ルール セクション10 で紹介されてますよ。

8-4 スタンドバイ（待機）とFO（フォワードオブザーベーション）

- ・味方の発見した敵のFO（観測情報）にあわせてインダイレクト攻撃をするチェーンアタックがあるよ。
- ・基本ルール セクション10と14 で紹介されてますよ。

8-5 特殊な格闘オプション！

- ・格闘攻撃の特殊オプションだよ。
 - 「ブルートフォース（押し出し）」「ラム（体当たり）」「クラッシュ（轢き潰し）」があるよ。
- ・基本ルール セクション12 で紹介されてますよ。

8-6 コムズイベント

- ・通信関係のルール全般。
 - 「コムイベント（通信判定）」「FO（観測）」「ECMアクション（電子戦）」などがあるよ。
- ・基本ルール セクション14 で紹介されてますよ。

8-7 特殊配置

- ・シナリオと特殊配置についてのルール。
 - 「フランク（奇襲攻撃）」「エアドロップ（空挺縦深攻撃）」「パスファインダー（偵察移動）」など。
- ・基本ルール セクション15 で紹介されてますよ。

8-8 特徴

- ・特徴（トレイツ）を見ながら武器や機体データをみてみよう。

<ゲームに慣れた人向けのおまけ編>

中級者向け 1 「重装甲目標の破壊」

- AR (装甲値) 10を超えるモデルは倒すのが大変だよ。
- ①APが高い武器を使おう→PEN不足でも、命中の差額があれば、APダメージが狙えるぞ。
- ②なるべく背後から攻撃しよう→攻撃ボーナス+2D6 (目標がギアヤストライダーだと+1D6) がつくぞ。
- ③格闘戦も狙い目→相手がビークルだとディフェンスレスになるので、相手は防御に1D6しか振れない場合が多いぞ。

PEN(攻撃力)7 対 AR(装甲値)10

で、判定が・・・

攻撃 

防御 

命中差 **2** だった場合...

※APはダメージが出ない場合でも、最高でAPの値まで、「命中差ダメージ」を与えられる。

→AP無しの武器は 最終攻撃力9vs装甲10で被害なし。

→AP1の場合は、1ダメージ (AP最大値)

→AP2の場合は、2ダメージ (AP最大値)

→AP3以上の場合は、2ダメージ (命中差分)

結論→重装甲のビークルは「背後から」「APの高い武器で」「格闘戦を仕掛けろ！」

中級者向け 2 「FO攻撃を極めろ！」

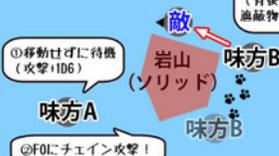
- フィールドモーター (*FM) やアーティラリーロケット (*AR) を装備したモデルをスタンドバイ (待機) させて、FO (フォワードオブザ0ベーション/前戦観測) へのチェインインダイレクト攻撃をしよう。
- FO攻撃は、FOをした観測モデルの視界を使えるので、敵の遮蔽効果を打ち消したり、背後ボーナスを狙えるぞ。
- FOには (邪魔がなければ) FOに自動成功する「COMM:X」をもつ、偵察部隊 (UA:RC) のモデルが適任だ！

直接攻撃の場合



▲敵は、味方Aのダイレクト攻撃に対してソリッド+2D6の遮蔽ボーナスが買える。(攻撃2D6 < 防御4D6)

観測攻撃をする場合



▲味方Aはインダイレクト攻撃で-1Dされるが、ブレイストと背後で+2D6のボーナスが買え、敵は遮蔽を使えない。(攻撃3D6 > 防御2D6)

中級者向け 3 「ECMディフェンス！」

- ECM:Xのあるモデルは「ECMディフェンス」アクションで、周囲6"の味方を守るよ。
- 偽情報で味方を守るイメージなので、範囲を攻撃する「スプレー」「エリアエフェクト (AE)」には効果なしだよ。
- クリンナップフェイズまで有効なので、ラウンドの早めに使うと良いよ。

味方C

ECMディフェンス!
(ECM:X)

自機

味方A

味方B

レンジ6"

自機 : ○+XD6ディフェンスボーナス

味方A : ○+XD6ディフェンスボーナス

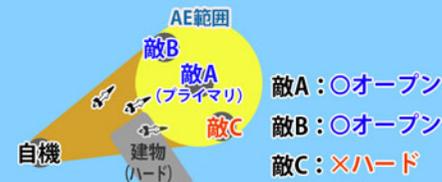
味方B : ○+XD6ディフェンスボーナス

味方C : ✕圏外

上級者向け 「通常AEと、ブラストのあるAEの遮蔽効果の違い」

- 通常AE攻撃は攻撃モデルから放射状に弾が出る武器で、攻撃モデルから遮蔽を考える。(ロケット弾など)
- ブラストのあるAE攻撃は、着弾地点から爆風が広がる武器で、プライマリターゲットから遮蔽を考える (榴弾など)

通常のAE攻撃のイメージ



敵A : ○オープン

敵B : ○オープン

敵C : ✕ハード

ブラストAE攻撃のイメージ



敵A : ○オープン

敵B : ○オープン

敵C : ○オープン