

A.4.1 モデルの特徴

[Agile] Agile：【アジャイル（機敏）】

このモデルが攻撃の対象になった場合、MOS 0 以下の出目の攻撃は命中しないよ。
ブレイスド中のモデルはアジャイルを失うよ。

[Airdrop] Airdrop：【エアドロップ（空挺）】

このモデルはリザーブ配置ができるよ。（§ 15.1b）

[Amphib] Amphibious：【アンファビアス（水陸両用）】

このモデルは自身の半分を超える深度の水地形(ウォーターテレイン)に入っても破壊されないよ。
このモデルは自身の移動手段の最も遅い速度で水地形を移動できるよ。オープンな地形あつかいで移動できるよ。
水地形の深度がモデルの高さの半分より深い場合、ライトカバーになるよ。
ホバー移動形式の場合、潜らないからカバーはもらえないよ

[AMS] Anti-missile system：【アンチミサイルシステム（対ミサイル装備）】

このモデルと周囲6"にいる味方モデルは、「インダイレクト」と「ミサイル」カテゴリーの防御判定をリロールしていいよ。

[ANN] Advanced Neural Net：【アドバンスドニューラルネット（次世代神経回線）】

ポースチャー（行動選択）決定時にスキル1つを指定してね。
そのスキルはこのモデルの起動（アクティベーション）の間、1段階良くなるよ。

[APC:X] Armored Personnel Carrier:X：【アーマードパーソナルキャリア：X（兵員輸送能力）】

このモデルはXモデルまでのインファントリースカッドを輸送できるよ。
「インファントリーチーム2つ」か「ドローン2つ」で「インファントリースカッド1つ」としてカウントするよ。（§ 16.3）

[Arms] Arms：【アームズ（腕）】

このモデルは、Arm（＝腕に装備した）武器でスナップファイア（反撃）できるよ。
このモデルは、HG（手榴弾）、SE（対物爆弾）、PZ（パンツァーフアウスト）のアップグレードが選択できるよ。
このモデルは、クライミングの特徴がなくてもクライミングに挑戦できるよ。（§ 6.5f）

[Attached:X] Attached:X：【アタッチド：X（随伴モデル）】

このモデルは、Xという別のモデルが随伴するよ。
ユニットを編成するとき、随伴モデルのA（アクション）はカウントしないでね。

[Autocom:X"] Autocom:X"：【オートコム：X"（自動通信範囲）】

このモデルのフォーメーション範囲をX"に変更してね。（§ 5.3）

[Autopilot] Autopilot：【オートパイロット（自動操縦）】

スタンバイアクションをした時、追加でスタンバイトークンが1つもらえるよ。

[Brawler:X] Brawler:X：【ブロウワー：X（白兵戦仕様）】

白兵戦武器の攻撃範囲に敵がいる場合、その敵との白兵戦の攻撃と防御判定に+XD6できるよ。
モデルが複数のBrawler:Xの恩恵を受けられるなら、効果は累積するよ。

[Climber]: Climbing Equipmen：【クライミングイクイップメント（登攀装備）】

垂直地形の移動が楽になるよ。（§ 06.5 f）
（フックやチェーン、クローヤスパイクガンなど、登攀に役立つような何かしらの装備を持つてるよ）

[Conscript] Conscript：【コンスクリクト（新兵）】

このモデルは指揮官になれないよ。
フォーメーション外にいと、すべてのスキルが1悪くなるよ。（§ 10.3）

[CBS] Counter-Battery Sensors：【カウンターバッテリーセンサー（対抗砲撃装置）】

このモデルと周囲6"にいるモデルは、インダイレクト攻撃に対して「インダイレクト」カテゴリーの武器でスナップファイア（反撃）できるよ。
この反撃は、CBSのあるモデルから敵へのFOが成立している扱いになるよ。（§ 14.3）
目標の上に地形が覆いかぶさっている場合のみ目標はCBSのスナップファイアに対してカバー修正がもらえるよ。

[Comms:X] Comms:X：【コムズ：X（通信強化）】

このモデルがコムロールをした時、この特徴を使うならば、この判定をXで成功した扱いに出来るよ。（§ 14.1a）
パッシブECMで、Xの数値を0以下にされた場合、このモデルは通常通りにコムロールをするよ。
この判定の成功上限数はXだよ。（§ 14.1, 14.2）
このモデルはリレイ（中継）できるよ。（§ 14.1e）

[Drone Bay:X] Drone Bay:X：【ドローンベイ：X（無人機格納）】

このモデルは、通常の編成制限とは別に、X個のドローンの共通アップグレードを選択できるよ。（TVコストは通常通り）
このモデルは、X体までのアタッチ（随伴）ドローンをトランスポートできるよ。（§ 18.2）
（※N-KIDUドローンはトランスポートできないよ。）

[ECM:X] Electronic Counter Measures system:：【エレクトリックカウンターメイジャーシステム：X（電磁妨害装置）】

センサーレンジ内にいる敵のComms:Xの特徴を、X低下できるよ。
このモデルは、ECMアクションと呼ばれるEWアクションが出来るよ。（§ 14.2、14.2 a~c）

[ECCM] Electronic Counter-Counter Measures system：【エレクトリックカウンターカウンターメイジャーシステム（対電磁妨害装置）】

このモデルは、コムロールとEWロールをリロールできるよ。
6"にいる味方が、敵のEWアクションので攻撃された場合、このモデルが代わりにEWロールをできるよ。
アクティブモデルをロックしている必要があるよ。（§ 14.2、14.2b）

[Field Armor] Field Armor:：【フィールドアーアマー（外部装甲）】

受けるダメージを1点減らすよ。最低でも1ダメージは食らうけどね。

[HGC:X] Heavy Gear Carrier:X：【ヘビーギアキャリアー：x（ギア輸送能力）】

このモデルはX対までのギアタイプモデルかインファントリースカッドを輸送できるよ。
「インファントリースカッド2つ」か「ドローン2つ」で「インファントリースカッド1つ」としてカウントするよ。（§ 16.3）

[Init:X] Initiative:X：【イニシアチブ：X（機先）】

このモデルがするイニシアチブテストに+XD6できるよ。（§ 3.1、5.0）

[Jetpack:X"] Jetpack:X"：【ジェットパック：X"（ジェット推進装備）】

このモデルは通常移動の代わりにパワーブースト移動を選択できるよ。
パワーブースト移動は、移動開始時1回転回ができるよ。この移動は、通常移動に影響する移動ボーナスやペナルティーも影響されないよ。
この移動は、「垂直（上下）」「水平（前後）」に「それぞれの方向にX"」まで直つすぐ移動できるよ。
パワーブースト移動にはアクションやリアクションで割り込めないよ。
垂直方向に上昇することで、危険地形などの地形影響を受けずに、飛び越えて移動できるよ。
例：Jetpack:4"の場合、1かいのパワーブースト移動で、4"前方にある高さ4"の丘の上に登れたり、高さ2"の壁を超えられる（上下で4"）よ。

[Jump Jets:X] Jump Jets:X：【ジャンプジェット：X（高度調整ジェット）】

このモデルが移動中に地形に遭遇した場合、その地形がX"までの高低差ならば、（移動を消費したり登坂などをせずに）自動的に高度変更できるよ。
このモデルはベースより小さな地形の上で移動を終了できないよ。（無茶な場所に置かないでね）

[Limited:X] Limited Availability:X：【リミットアヴェイアリティ：x（特殊編成）】

本来設定されている標準的なUAに加えて、さらにLimited:Xで指定された独自のUAも満たしている必要があるよ。
Limited:XのXの兵種が複数設定されている場合、どちらかのリミット兵種が共通していればいいよ。
例：基本のUA：GP（0+）、INのモデルがLimited:MI,INを持っている場合。
このモデルは「Limited:MIをもつGPユニット」か、「UA:INのユニット」にのみ編成できるよ

[Low Profile] Low Profile：【ロープロフィール（車高調整）】

このモデルのシルエットは常に通常の1/2として扱ってね。
このモデルのポーズチャー（行動）選択時に、通常モデルの高さを選んでもいいよ。起動中だけ選択した高さになるよ。
また、スタンバイ/待機トークンを使用するときだけ、高さを変えられるよ。

[Lumbering] Lumbering：【ランバリング（鈍重）】

このモデルは1回の移動中に1回までしか旋回できないよ。

[Medic] Combat Medic：【コンバットメディック（衛生兵）】

このモデルは指揮官になれないよ。
歩兵にのみ有効だよ。このモデルは1回のダメージコントロールアクションにつきF（炎）かC（腐食）の状態異常判定2つ取り除けるよ。（§ 16.5）

[Mount] Mount：【マウント（多脚戦車）】

このモデルは背面（リアアーク）が存在しないよ。
このモデルは360度が正面として扱うよ。
特に表記がない限り、このモデルに搭載された武装はすべてFTの射界だよ。

[MCV] Multi-Component Vehicle：【マルチコンポーネントビークル（超大型兵器）】

このモデルは、1箇所以上のアタッチ（随伴）扱いのコンポーネント（追加ボディ）を持つよ。
各コンポーネント（追加ボディ）は別の攻撃目標になるよ。
（=このモデルを攻撃する場合、どのコンポーネントを狙うか宣言してね）（§ 16.6）

[NCM：X"] N-KIDU Command Matrix：【ネイキッドコマンドマトリクス：X"（神経リンク司令システム）】

このモデルは、周囲X"にいる、味方のコンスクリプトN-KIDUモデルを統率できるよ。（=コンスクリプトでなくなるよ）

[Offroad:X] Offroad:X: 【オフロード:X (荒地走破性能)】

このモデルがディフィカルトの地形を移動する場合、+X"移動距離が伸びるよ。
この能力は水地形には効果が無いよ。

[Recon] Recon: 【リコン (偵察部隊)】

このモデルは配置時にリコン配置を選択できるよ。

[Recovery] Recovery Vehicle: 【リカバリービークル (補修車両)】

このモデルは指揮官になれないよ。(§ 16.5)
歩兵以外のモデルに有効だよ。このモデルは1回のダメージコントロールアクションにつきF (炎) かC (腐食) の状態異常判定2つ取り除けるよ。(§ 9.6b)

[Resist:C] Corrosion Resistance: 【コロージョンレジスタンス (腐食耐性)】

このモデルに対するコロージョンマージナルヒット (腐食判定) をTN 5+にするよ。(§ 9.6)

[Resist:F] Fire Resistance: 【ファイアレジスタンス (延焼耐性)】

このモデルに対するファイアマージナルヒット (延焼判定) をTN 5+にするよ。(§ 9.6)

[Resist:H] Haywire Resistance: 【ヘイワイヤレジスタンス (電磁攪乱耐性)】

このモデルは、ヘイワイヤ (ヘイワイヤトークン) の影響を受けないよ。
このモデルは、H武器のマージナルヒット (至近弾) を喰らわないよ。ダメージは通常通りに受けるけどね。

[SatUp:X+] Satellite Uplink:X+: 【サテライトアップリンク:X (衛星支援装備)】

このモデルはSatUPの能力とアクションが使用できるよ。(§ 14.0)
このモデルはリレイ (中継) ができるよ。(§ 14.1f)

[Sensor Boom] Sensor Boom: 【センサーブーム (伸縮式センサー)】

このモデルが、攻撃アクションのためにロックやセンサーロックを調べる場合、自身のシルエットを1"拡張した位置から計測できるよ。

[Sensors:X] Sensors:X: 【センサー:X (センサーレンジ変更)】

このモデルのセンサーレンジをX"に変更するよ。
このモデルはSB (センサーブースト) アクションができるよ (§ 7.7)

[Shield:X] Shield:X: 【シールド:X (防盾)】

このモデルは正面からの攻撃に対して、防御判定+XD6できるよ。
この能力はカバー無視攻撃には使えないよ。
正面から来るならばA E攻撃に対しても効果があるよ。(爆風と遮蔽の条件と一緒にだよ)

[Smoke:X] Smoke:X: 【スモーク:X (煙幕)】

コンバットかブレイスの行動選択時に1アクションを使って使用できるよ。
煙幕を使用した場合、このモデルを中心にAE:3"、高さ4"のライトカバーが発生するよ。
煙幕はゲーム中X回まで使用できるよ。
クリンナップフェイズに煙幕のAEを取り除いてね。(=クリンナップフェイズまで煙幕エリアが残るよ。)

[Stable] Stable Weapons Platform: 【ステイブルウエポンプラットフォーム (安定銃座)】

このモデルは常に全てのGU判定に+1D6の修正を得るよ。

[Stealth] Stealth: 【ステルス (隠密性)】

このモデルはアジャント/インターベニングカバー状態の時に、ダイレクト/インダイレクトの射撃を受けた場合、P Iスキルが1良くなるよ。
このモデルが、攻撃、リアクション、アクティブセンサー、コム判定、EWアクションをするとステルスを失うよ。
このモデルは、白兵戦を受けた場合と、カバーがない状態でFOされた攻撃を受けた場合、ステルスは効果が無いよ。(§ 14.3)
このモデルをセンサーでロックする場合、センサーのレンジを-6"して距離を計測してね。
(=レンジが短くなるので見つかりにくいよ。&カバーに隠れてない場合の、センサーを使わないロックは可能だよ。)

[Support] Support: 【サポート/支援専用機】:

このモデルはサポートユニット専用だよ。

[TD:X] Target Designator: 【ターゲットダイネーター:X (誘導照準装置)】

トップスピードではTDできないよ。フルカバーの相手にもTDできないよ。
TDがあるモデルがFOした場合、G武器がチェーンFできるよ。
G武器の攻撃を命中+XD6できるよ。この時G武器はS距離でも-2D6にならないよ。
TDで攻撃された相手は、TDしたモデルに対してカバーの有無を適用してね。

[Towed] Towed: 【トウド (牽引砲)】

APCの特徴があるビークルは、このモデルを牽引輸送できるよ。兵員輸送用の格納スペースは消費しないよ。
牽引輸送中は、APCの移動終了時に、後方1"以内にこのモデルを配置してね。輸送中に攻撃される場合、

牽引砲とAPCは別のターゲットになるよ。（どっちを狙うか宣言してね。）
このモデルは必ず降車しないと射撃できないよ。
このモデルは、建物内で高度変更できないよ。配置する場合は必ず、地上1Fに配置してね。

[Transport:X/Y] Transport:X/Y：【トランスポートX/Y（Y輸送能力）】
このモデルは、Yで指定されたタイプのモデルを、X体まで輸送できるよ。（§ 16.3).

[Vet] Veteran：【ベテラン（熟練兵）】
このモデルはベテラン専用機だよ。1 SP持つてるよ。
ベテラン専用アップグレードを選択できるよ。（§ A.2、18.6）

[Vuln:C] Vulnerable to Corrosion：【ヴァルナバルトゥコロージョン（腐食脆弱性）】
このモデルに対するコロージョンマージナルヒット（腐食判定）をTN3+にするよ。（§ 9.6）

[Vuln:F] Vulnerable to Fire：【ヴァルナバルトゥファイア（延焼脆弱性）】
このモデルに対するファイアマージナルヒット（延焼判定）をTN3+にするよ。（§ 9.6）

[Vuln:H] Vulnerable to Haywire：【ヴァルナバルトゥヘイワイヤ（電磁攪乱脆弱性）】
このモデルにH武器の攻撃が命中した場合、追加で1回のマージナルヒット（至近弾）判定が発生するよ。（§ 9.6）

-----<A4.2 Weapon Traits>-----

[AA] Anti-Air：【アンチエアー（対空仕様）】
この武器でフライング（飛行）モデルを攻撃する場合、通常のGUスキルで判定できるよ。（AAがないと6+になっちゃうよ）
この武器は、エアストライクアクションを使用する場合、通常の射程でいいよ。（12"射程が短くならないよ）
この武器は戦場横断（クロッシングバトルフィールド）中の飛行モデルに対してスナップファイアが宣言できるよ。（17.3c）

[AI] Anti-Infantry：【アンチインファントリー（対人仕様）】
この武器は、歩兵（インファントリー）タイプのモデルに複数ダメージを与えられるよ。（通常は1攻撃につき1ダメまでよ）

[AE:X"] Area Effect X"：【エリアエフェクト：X"（範囲攻撃）】
プライマリーターゲットや、攻撃ポイントの中心から、周囲X"に巻き込まれたモデルはセカンダリーターゲットになるよ。
（周囲X"を巻き込むよ）
この攻撃は、攻撃ダイスが1D6以下にはならないよ。ECMディフェンスの効果を無視するよ（14.2c）

[Ammo:X] Ammunition Variants:X：【アミュニションバリエーション：X（弾種交換）】
2つ以上のAmmo：X(=特殊弾)が設定された武器だよ。攻撃するときに弾薬を1つ選択してね。
この武器の攻撃にはXで指定された特徴がつかえるよ。
武器共通の（Ammo：Xではない）特徴は弾種にかかわらず、全部の攻撃に影響するよ。

[AP:X] Armor Piercing:X：【アーモアピアッシング：X（徹甲弾）】
この武器は通常通りダメージを与えられるか、AP効果でダメージを与えることができるよ。より大きいダメージを適用してね。
MOSが1+で命中した場合、装甲が高い相手に対しても、AP効果でMOSと同じ（ただし最大でXまで）ダメージを与えられるよ。
AE効果がある武器の場合、APを適用できるのはプライマリーターゲットのみだよ。
AP武器でも歩兵（インファントリーモデル）にダメージを与えられるよ。（APの効果が適用できないだけだよ）

※例：PEN 5 AP2の武器でAR 8のモデルに攻撃。MOS3で命中。
①通常ダメージ計算 > 「PEN5+MOS3=Total 8」 - 「AR 8」 = リザルト 0 なので、マージナルヒット（4+の至近弾判定）になるよ。
②AP効果の判断 > AP効果でMOSと同じダメージを与えられるよ。MOS 3 だけど、AP2の武器なので最大値の2ダメージになるよ。
③結果 > 至近弾判定をやらずにAP効果で2ダメージ与えることにするよ。

[AS] Anti-Structure：【アンチストラクチャー（対物弾）】
この武器をストラクチャーモデル（ビルディング（建物）やフォーティフィケーション（防御施設））に使用した場合、MOSが2倍になるよ。
この武器でストラクチャーモデルを攻撃する場合、通常のGUスキルで判定できるよ。（ASがないと6+になっちゃうよ）

[Auto] Automatic Fire System：【オートマチックファイアシステム（自動射撃装置）】
この武器は、アクションを使用せずにスナップファイア（反撃）ができるよ。
この反撃は、GUスキルが1悪くなるよ。

[Blast] Blast：【ブラスト（爆発弾）】
この武器は、「Agile（アジャイル）」の特徴と、「ECMディフェンス（ECMトークン）」の防御効果を無視できるよ。
ブラストAE攻撃の場合、カバー（遮蔽の状態）は攻撃点/攻撃の対象モデルから決めるよ。

[Burst:X] Burst:X：【バースト：X（バースト射撃）】
この武器で攻撃する場合、+XD6できるよ。

[Corrosion:X] Corrosion:X : 【コロージョン : X (腐食弾)】

この武器は、コロージョンの特殊ルールが適用される武器 (C 武器) だよ。(§ 9.6)

[Fire:X] Fire:X : 【ファイアー : X (焼夷弾)】

この武器は、ファイアの特殊ルールが適用される武器 (F 武器) だよ。(§ 9.6)

[Flak] Flak : 【フラック (近接信管)】

この武器で、フライング (飛行) モデルを攻撃する場合、+2 D6のボーナスが貰えるよ。

[Frag] Fragmentation : 【フラグメンテーション (散弾)】

この武器で、歩兵 (インファントリー) タイプのモデルを攻撃する場合、+2 D6のボーナスが貰えるよ。

[Guided] Guided : 【ガイドド (誘導弾)】

この武器はTDでFOされた目標に攻撃できるよ。

この攻撃はTD:Xの命中ボーナスが貰えて、IFの距離修正が入らないよ。

[Haywire] Haywire : 【ヘイワイヤ (電磁攪乱弾)】

この武器は、ヘイワイヤの特殊ルールが適用される武器 (H 武器) だよ。(§ 9.6)

[LA:X] Limited Ammunition:X : 【リミテッドアミュレション : X (弾数制限)】

この武器はゲーム中X回まで使えるよ。

使用回数をトークンでカウントしといてね。

[Link] Linked Weapon : 【リンクドウェポン (連装砲)】

モデルが起動 (アクティブ) 中にこの武器で攻撃する場合、スキルが1良くなるよ。

[Open] Open Topped : 【オープントップド/上面装甲なし】

このモデルで輸送されているモデルは、射撃できるよ。

輸送されているモデルと輸送しているモデルは同じポースチャー (行動選択) になるよ。

オープンに方向が指定されている場合、指定方向にしか中からの射撃ができないよ。

[PEN:X] Penetration:X : 【ペネトレーション : X (威力変更)】

この武器のPEN値をXに変更してね。

[Pintle] Pintle Mounted Weapon 【ピントルマウントウェポン/搭載火器)】

輸送されているインファントリーは1攻撃アクションでこの武器を使って攻撃できるよ。

[Precise] Precise : 【パーサイズ (精密射撃)】

この武器は、「Agile (アジャイル)」モデルにMOS 0でマージナルヒット (至近弾判定) するよ。

この武器は、小さい目標 (ドローン) を攻撃できるよ。

[Proximity:X] Proximity:X : 【プロクシミティ : X (近接炸裂)】

この武器は、攻撃モデルの中心から周囲x"に効果があるAE武器だよ。

攻撃モデル自身はこの攻撃の対象にならないよ。

AEにいるすべてのモデルはプライマリーターゲットになるよ。

[Range:X-Y/Z"] Range X-Y/Z" : 【レンジ : X-Y/Z" (射程変更)】

この武器の射程をX-Y/Z"に置き換えてね。

[Reach:X] Reach:X : 【リーチ (長物)】

この白兵武器の射程を0-X/X"に置き換えてね。

[Split:X] Split Fire:X : 【スプリットファイア : X (分散射撃)】

この武器は、最大でX体の目標にスプリットアタック (分散射撃) ができるよ。(§ 10.5)

スプリットを使う場合は常に-1D6されるよ。

[Spray] Spray : 【スプレー (放射攻撃)】

この武器は、「部分遮蔽」「エリア地形」のカバー効果と、「Agile (アジャイル)」の特徴を無視するよ。

この攻撃はECMディフェンスの効果は無視するよ (14.2 c)

[Silent] Silenced : 【サイレンسد (消音射撃)】

この武器は、攻撃してもハイド (隠密) トークン (§ 7.6) と、ステルス特徴の効果を失わないよ。

[Stabilizer] Stabilizer : 【スタビライザー (固定専用武器)】

この武器は、ブレイスドのポースチャー (行動) 選択中でないと攻撃できないよ。(§ 6.0)
