

【バリスティック】

- ・「射程修正 (0レンジ: ±0D6) (Sレンジ: -1D6)」
- ・「直接射撃 (カバー適用) (ソリッド貫通不可)」

＜カテゴリ選択＞
 カテゴリ (=射撃方法) が複数ある武器は
 射撃時に選択すること！

Weapon Type	Code	Range	L	M	H	Traits	Category
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-Vehicle Rocket Pack	*RP	6-18 / 36"	7	8	9	AE:4"	Ballistic, 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
Field Gun*	*FG	12-24 / 48"	8	9	10	AE:3", Ammo: AS, Ammo: AP:1/2/3	Ballistic, Indirect
Flamer**	*FL	0-6 / 9"	3	4	5	AE:3", AI, Fire:2/3/4, Spray	Ballistic
Frag Cannon	*FC	3-9 / 18"	5	6	7	Ammo: AP:1, Ammo: Frag (AI)	Ballistic
Grenade Launcher	*GL	6-12 / 24"	7	8	9	AE:3", Blast, AP:1	Ballistic, Indirect
Infantry Support Weapons	*IS	6-18 / 36"	3	4	5	-	Ballistic
Infantry Weapons	*IW	3-9 / 18"	2	3	4	AI, Burst:1	Ballistic
Machine Gun	*MG	3-9 / 18"	2	3	4	AI, Burst:2	Ballistic
Pack Gun	PG	0-6 / 9"	6			Burst:2, Split:2	Ballistic, Melee
Panzerfaust**	*PZ	3-6 / 9"	6	7	8	AP:2/3/4	Ballistic
Rifle	*RF	12-24 / 48"	7	8	9	Precise	Ballistic
Rotary Cannon	*RC	6-12 / 24"	6	7	8	Burst:2, Split:2	Ballistic
Snub Cannon**	*SC	3-9 / 18"	8	9	10	AP:2/3/4, AS	Ballistic
Tank Gun**	*TG	18-36 / 72"	9	10	11	Ammo: AP:2/3/4, Ammo: AS (AP:1)	Ballistic

【アドバンスド】

- ・「射程修正 (0レンジ: 射撃スキル1上昇) (Sレンジ: ±0D6)」
- ・「直接射撃 (カバー適用) (ソリッド貫通不可)」

Weapon Type	Code	Range	L	M	H	Traits	Category
Infantry Laser	*IL	6-18 / 36"	3	4	5	AI, Burst:1	Advanced
Laser Cannon	*LC	12-36 / 72"	8	9	10	Precise	Advanced
Particle Accelerator	*PA	6-18 / 36"	7	8	9	Haywire	Advanced
Pulse Laser	*PL	12-24 / 48"	9	10	11	AS, AE:2", Blast	Advanced
Railgun**	*RG	12-36 / 72"	8	9	10	AP:2/4/6	Advanced
Rotary Laser	*RL	6-12 / 24"	7	8	9	Burst:1, Split:2	Advanced

【インダイレクト】

- ・「距離修正 (0レンジ: -1D6) (Sレンジ: -2D6)」
- ・「インダイレクト (標的より低いエリアカバーを無視) (「相手より高い場所」のボーナス無効)」
- ・「チェーン (FO目標へチェーン攻撃可能、カバーはFOモデルから判定)」

Weapon Type	Code	Range	L	M	H	Traits	Category
Artillery Gun	*AG	24-48 / 96"	8	10	12	AE:4", AP:1, AS, Blast	Indirect
Artillery Rockets	*AR	18-36 / 72"	7	8	9	AE:5"	Indirect
Bomb	*BB	0-3 / 3"	8	10	12	AE:5", Blast	Indirect
Field Mortar	*FM	18-36 / 72"	8	9	10	AE:4", Blast	Indirect
Grenades	*HG	3-6 / 9"	8	9	10	AE:3", Blast, AP:1	Indirect
Guided Mortar	*GM	18-36 / 72"	7	8	9	AE:3", Blast, Guided	Indirect
Infantry Mortars	*IM	18-36 / 72"	4	5	6	AE:2", Blast, AI, Stabilizer	Indirect

【ミサイル】

- ・「TDなしの直接射撃、(距離修正 0レンジ: ±0D6 Sレンジ: -2D6) (カバー適用可) (ソリッド貫通不可)」
- ・「TDなしのFOチェーン間接射撃、カテゴリに「Indirect」のある武器は選択可。(インダイレクト参照)」
- ・「ガイド射撃 (TD特徴を持つモデルのFOにチェーンすると、ガイド射撃で「TD修正」がつく)」
- ・「TD修正 (Sレンジの命中±0D6、命中に +TD: XD6)」
- ・「ガイドチェーン (TDモデルからのカバーを適用)」
- ・「ガイドインダイレクト (標的より低いエリアカバーを無視)」

Weapon Type	Code	Range	L	M	H	Traits	Category
Air Burst Missile	*ABM	18-48 / 96"	5	6	7	AI, AE:3", Blast, Guided	Missile, 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
Artillery Missile	*AM	18-48 / 96"	7	9	11	AE:4", AS, Blast, Guided	Missile, Indirect
Surface to Air Missile	*SAM	12-36 / 72"	5	7	9	AA, Flak, Guided	Missile

【メレー】

- ・「射程修正 (0レンジ=ベース接触、カバー適用不可) (リーチで伸びた射程は「Sレンジ」になる)」
- ・「Sレンジへのリーチ攻撃は (Sレンジ: -1D6) (カバー適用可) (ソリッド貫通不可)」

Weapon Type	Code	Range	L	M	H	Traits	Category
Combat Weapon	*CW	0-0 / 0" ***	5	7	9	-	Melee
Shaped Explosives**	*SE	0-0 / 0" ***	8	9	10	AP:2/3/4, AS, Brawler:-1D6	Melee
Spike Gun**	*SG	0-0 / 0" ***	6	7	8	AP:2/4/6	Melee
Vibro Blade	*VB	0-0 / 0" ***	7	8	9	AP:1/3/5	Melee

<アクション>

【アクティブセンサー】(OACT、自動成功)
効果：起動中は自身のセンサーレンジ+12"。
制限：起動中のみ。クリップル時使用不可。
敵センサー圏内でスナップファイア誘発。

【アタックアクション】(1ACT、対抗ロール)
効果：武器を使用した攻撃。
制限：標的にスナップファイア誘発。



【ハイド】(1ACT、自動成功)
効果：ディフェンスロールをリロール。
制限：トップスピード時不可。隣接遮蔽状態で宣言可能。解除条件あり。
解除条件：EW&COM アクション、オーダー発令、
2"以上の移動、攻撃 ACT&RAC



【スタンドバイ（待機）】(1ACT、自動成功)
効果：モデルは1ACTにつき1つのスタンドバイトークンを得る。
制限：トップスピード不可。アクティベートが即座に終了。

【ECM ディフェンス】(1ACT、自動成功)
効果：周囲 6" の味方は防御 +XD6。X は ECM の数値。
制限：「ECM：X」が必要。「ブラスト」「AE」「スプレー」で無効化。

【ECM センサージャミング】(1ACT、EW 対抗ロール)
効果：敵に H トークンを与える。
制限：「ECM：X」が必要。相手は「ECCM」使用可能。
敵センサー圏内でスナップファイア誘発。
敵は「遮蔽」と「ECM ディフェンス」を使用可能。



<COM EW アクション>

【ディティールスキャン】(1ACT、EW で COM 判定)
効果：2モデルに成功させると「リコン」目標達成。
制限：トップスピード時不可。センサーレンジ半分、アクティブセンサー併用不可。
敵センサー圏内でスナップファイア誘発。
【アクティブ ECM】で妨害可能。



【FO】(1ACT、EW で COM 判定)
効果：味方1モデルに FO 情報を送信
「Comm：X」があると COM 判定自動成功&味方 X モデルまで。
「TD：X」があるとガイドFO射撃が可能

制限：トップスピード時不可。【アクティブ ECM】で妨害可能。
敵センサー圏内でスナップファイア誘発。



【サテライトFO】(1ACT、「SatUP：X+」で COM 判定)
効果：味方1モデルに（フライングでない）オフボード配置モデルの
FO 情報を送信。「TD：X」があると、ガイドFO射撃が可能。
制限：トップスピード時不可。「SatUP：X」が必要。「Comm：X」効果なし。
敵センサー圏内でスナップファイア誘発。
【アクティブ ECM】で妨害可能。



【エアストライク】(1ACT、「TN：6+」で COM 判定)
効果：味方の飛行モデルにエアストライクを指示。
オフボードか、センサーロックしているオンボードに1モデルが対象。
制限：トップスピード時不可。「UA：RC」か「UA：CMD」か「コマンダー」のモデル。
「SatUP：X」があると自身の EW スキルで判定可能。
敵センサー圏内でスナップファイア誘発。
【アクティブ ECM】で妨害可能。

<リアクション>

【ダメージコントロール（リアクション）】(x RAC、自動成功)
効果：3" 周辺の味方モデルの F と C の特殊効果を
1ACTにつき MOS1低下。MOS0以下で打ち消し可能。

【スナップファイア（反撃）】(1RAC、対抗判定)
効果：同時反撃を行う。突撃以外は同時処理。
制限：FT か ARM 装備の武器で、誘発原因（別記）に対して発動可能。

【アクティブ ECM】(1RAC、EW 対抗)
効果：センサーレンジ内の敵の COM 判定を妨害する。
制限：「ECM」が必要。相手は「ECCM」使用可能。

【パッシブ ECM】(0 RAC、条件で自動発動)
効果：センサーレンジ内で COM 判定をする敵モデルの
「Comm：X」の効果は ECM：Y で Y だけ低下させる。
(ECM：1 ならマイナス1する。複数の ECM が使える場合 効果累積)
制限：「ECM：X」が必要。

【コムズブースト】(1RAC、自動成功)
効果：味方の COM 判定に +1D6。
「Comm：X」の特徴があればさらに +X D6。

【センサーブースト】(0 RAC、自動成功)
効果：6" 以内の味方アクティブモデルにセンサーロック情報を提供。
制限：「Sensor：X」が必要。
敵センサー圏内でスナップファイア誘発。

<コマンダー（5.0）>

・「Init：x」で「+XD6」ボーナスあり

CO / Init：4+（2CP）

XO / Init：4+（1CP/SP※1）

CGL / Init：5+（1CP）

2iC / Init：6+（1CP/SP※1）

一般兵 / Init：-※2（-CP）

※1 上位指揮官が健在の場合は自身の SP として使用。

※2 リーダー不在のエアドロップ到着判定は TN：6+

<CP&SP リロール対象>

「A：ダイレクトアタック / 直接射撃」

「B：メレーアタック / 白兵攻撃」

「C：EW / 電子戦」

「D：ディフェンスロール / 防御判定」

<オーダー（5.5）>（1CP、自動成功）

・フォーメーション（通常 6"）に効果発生。

【コーディネートアタック!】(ACT)

効果：指定対象への直接射撃&メレー攻撃をリロール。

【ラジオサイレンス!】(ACT)

効果：トークンのあるモデルはアクティブセンサーで探知不可。

解除条件：攻撃、アクティブセンサー使用、白兵を受ける。

【イバイド!】(ACT)

効果：周囲のモデルはディフェンス+1D6

制限：周囲のモデルはアクションと EW に-1D6

【ダメージコントロール!】(RAC)

効果：周囲のモデルはダメージコントロール時
1ACT で MOS2減少。

<スタンドバイ（待機）トークンの効果（10.3）>

・FO へのチェイン攻撃

・スナップファイア

・アクティブ ECM（EW リアクション）

・コムブーストリアクション

・ダメージコントロールリアクション

終了：未使用の待機トークンは次回行動開始時まで持続する

<クリップルトークンの効果（9.2a）>

・全判定-1D6

・トップスピード不可

・センサーレンジ 1/2

・アクティブセンサー不可

・（AUX）特徴&装備 使用不可

<イモビライズトークンの効果>

・アクション、リアクション、ディフェンス-1D6

・移動不可

・スタンドバイトークン受取不可。

・スナップファイア（反撃）不可。

除去：次回起動時に PI の判定に成功すると取り除かれる。

<ヘイワイトークンの効果（9.6c）>

・クリップルと同じ。

・トークンの累積なし。クリップルとの累積なし。

除去：クリンナップフェイズの最後に自動回復。

<コロージョントークンの効果（9.6c）>

・クリンナップフェイズ時に BD1 の TN4+ で1ダメージ

・トークンの累積なし

除去：コロージョン攻撃を受けた瞬間のダメージコントロール
(BD1 の TN6+) に成功しないと、効果永続。

<攻撃修正>

行動

- ・ポースチャー（戦闘 / 高速 / 停止） : $\pm 0D6 / -1D6 / +1D6$

状態

- ・クリップル / ハイワイヤ : $-1D6$
- ・イモビライズド : $-1D6$

距離

- ・Oレンジ（ダイレクト / インダイレクト / アドバンス） : $\pm 0D6 / -1D6 /$ 攻撃スキル1上昇
- ・Sレンジ（ダイレクト / インダイレクト / ミサイル） : $-1D6 / -2D6 / -2D6$

位置

- ・ギア、ストライダーを背後から攻撃 : $+1D6$
- ・ビークルを背後から攻撃 : $+2D6$
- ・相手より高い場所にいるアクティブモデル : $+1D6$
- ・オンボード $\leftrightarrow$ オフボード間 : 攻撃スキル1低下
- ・クライミング&ぶらさがり中 : 全スキル TN : 6+

特徴

- ・アクティブモデルが ANN / リンクを使用 : 攻撃スキル1上昇
- ・AUTO で反撃 : 攻撃スキル1低下
- ・フライングモデルへ攻撃（AA 無し） : 攻撃スキル TN:6+
- ・ストラクチャーモデルへ攻撃（AS 無し） : 攻撃スキル TN:6+
- ・ガイドFO射撃（フルカバーでなければTD可） : 距離修正 $\pm 0D6$ & 「TD:X」D6
- ・ステイブル : $+1D6$
- ・フラックでフライングモデルを攻撃 : $+2D6$
- ・フラグでインファントリーモデルを攻撃 : $+2D6$
- ・バースト : $+XD6$
- ・AE のセカンダリーターゲット : $-1D6$
- ・スプリットアタック（プライマリターゲット含む） : $-1D6$

<白兵戦 共通修正>

行動

- ・ポースチャー（戦闘 / 高速 / 停止） : $\pm 0D6 / +1D6 / -1D6$

状態

- ・クリップル&ハイワイヤ : $-1D6$
- ・イモビライズド : $-1D6$
- ・ディフェンスレス（白兵戦武器無し） : $-1D6$

位置（起動時から敵背面にすること）

- ・ギア / ストライダーを背後から攻撃 : $+1D6$ （攻撃側のみ）
- ・ビークルを背後から攻撃 : $+2D6$ （攻撃側のみ）

他

- ・ブローラー : X（効果累積） : $+XD6$
- ・遮蔽（リーチ武器でに対して利用できる場合） : $\pm XD6$ （防御側のみ）
- ・射程（リーチ武器で S 距離攻撃） : $-1D6$ （攻撃側のみ）

<防御修正>

行動

- ・ポースチャー（戦闘 / 高速 / 停止） : $\pm 0D6 / +1D6 / -1D6$

状態

- ・クリップル / ハイワイヤ : $-1D6$
- ・イモビライズド : $-1D6$

地形 *

- ・アジャントパーシャルカバー（隣接した部分遮蔽） : $+1 \sim 2D6$ （複数ある場合どれか1つを選択）
- ・フルカバー（完全遮蔽） : $+1 \sim 2D6$ （累積）

(* カバーレーティング : ライト $+1D6 /$ ハード&ソリッド $+2D6$)

(* カバーは「スプレー」には無効)

(* インダイレクトの場合、屋根のように覆いかぶさる地形、モデルより高いエリア地形のみ効果する)

位置

- ・クライミング&ぶらさがり中 : 全スキル TN : 6+

特徴

- ・ECMディフェンスアクション使用時 (ECM:X) : $+XD6$ （「ブラスト」「AE」「スプレー」には無効）
- ・モデルの特徴（シールド : $XD6$ ） : $+XD6$ （「スプレー」には無効）
- ・ステルス（対ダイレクト / インダイレクト） : PI スキル1上昇（ステルス中の場合）

<味方攻撃>

- ・プライマルターゲットにできない
- ・ $PEN \leq AR+2$ なら AE で巻き込み可

<マージナルヒット（至近弾判定）>

判定

- ・TN:4+ が出ると1ダメージを受ける。

発生

- ・ $(MOS+PEN)-(AR)$ が0のとき (BD:1) *
- (*「アジャイル **」は無効可能)
- (**「ブラスト」「スプレー」「パーサイス」はアジャイルを無効化)
- ・「ハイワイヤ」武器が命中した時 (BD:1)
- ・「コロージョン」武器が命中した時 (BD:X)
- ・「ファイアー」武器でダメージが発生した時 (BD:X)

<スナップファイア（反撃 / 10.4）>

条件

- ・「ARM」か「FT」装備
- ・「Auto :x」の武器（GU スキル1低下）
- ・「Mount」のモデル（FT 装備扱い）

誘発原因

- ・自分が攻撃対象になった
- ・同じフォーメーションの味方が攻撃対象になった
- ・センサーロック中※の敵が EW アクションした
- ・待機中、センサーロック中※の敵がアクションせずに行動終了

※センサーロックはセンサーブーストによるものでも OK

【スナップファイア / 反撃 で使えないルール】
(アクティブモデルしか使えないもの)

ポースチャー

- ・行動選択「ブレイズド」「トップスピード」の修正 (6.0)
※ブレイズド + スタンドバイ のみ例外 (10.3)
- ・アクティブセンサー (7.3)
- ・スプリットアタック (10.5)
- ・Link (A4.2)
- ・エレベーション / 高さ修正 (8.2)

【準備】

<①テレイン配置>(話し合い、見た目 4 割の障害物が理想)

<②シナリオ選択>(オブジェクトははまだ置かない)

<③イニシアチブ>(勝者に「エリア選択 & 先行配置」の選択権)

<④配置>

- 「1. オフボードの宣言」
- 「2. フォーティフィケーション (防御施設) の配置」
- 「3. オブジェクトの配置 (選択 : オブジェクト決定) 」
- 「4. リザーブの宣言」
- 「5. 通常配置」

<⑤第一 R アチブ前>パスファインダー(RC)&アンファビラス(水中斥候) 移動

【進行】

<①セットアップフェイズ>

イニシアチブ (クリップル&Init:x) ラウンドの先攻権

<②アクションフェイズ>

- 「1. ポースチャー&移動方式&アクティブセンサー宣言」
- 「2. 移動 (可能ならアクション)」

<③クリンナップフェイズ>

- 「1. スペシャルウエポン解決」
- 「2. 勝利条件確認」
- 「3. 予備戦力」
 - (1R 目 : ステルス&レンジャー (RC) 出現)
 - (1R 目 : エアドロップ到着判定 Init:X+
 - 成功で1R 終了時に到着&滞空、2R に着地して起動可能。
 - 失敗で2R 終了時に到着&着地、3R から起動可能。
- 「4. 消費物回復&一部トークン効果終了&次 R 開始」

【ポースチャー (行動選択)】

- ・モデルが起動するとき、3種類の行動から1つを選択。
- ・原則として、起動終了時に自動でコンバットになる。

「行動名」	移動回数	<能動 ACT 修正>	<防御修正>
「コンバット」	1回	< なし >	< なし >
「トップスピード」	2回	<-1D6>	<+1D6>
「ブレイズド」	0回※	<+1D6>	<-1D6>

(※1 旋回可能)

【トップスピードの行動制限】

✓

できる

- ・アクティブセンサー (7.3)
- ・アタックアクション / 攻撃 (8.0, 11.0)
- ・スペシャルメレーアタック (12.0)
- ・登攀移動 (6.5f)
- ・オーダー (5.5)
- ・パッシブ ECM (14.2)
- ・ECM センサージャミング (14.2b)
- ・ECM ディフェンス (14.2c)
- ・トランスポートへの乗車 (16.3)
- ・トランスポートの降車処理 (16.3)

✗

できない

- ・ハイディング (7.4)
- ・スタンドバイ / 待機 (10.3)
- ・ディティールドスキャン (7.6)
- ・フォワードオブザーベーション/FO (14.3)
- ・サテライトFO (14.3b)
- ・エアストライク (のための FO) (17.2)
- ・Smoke:X の使用 (A4.1)
- ・TD:x を使用した FO (A4.1)

【センサーレンジ表 (07.3a)】

【注意】自機がクリップルすると AUX 使用不可&センサーレンジ 1/2

対象モデルの高さ : センサーレンジ (ステルス付き)

・歩兵、1" 以下のギア&ビークル : 6" (0")

・ギア、1.5 ~ 2" ビークル&ストライダー : 12" (6")

・2.5" 以上のビークル&ストライダー : 18" (12")

・アクティブセンサーを使用 : ※センサーレンジ +12"

(※ラジオ・サイレンスには無効、クリップル時使用不可)

【移動と地形と移動方式】

- ・地形は「オープン」「ディフィカルト」「インパッサブル」の3種類。
- ・1 旋回は 90 度まで。

<W (歩行)>と<I (歩兵)>

- ・移動の最中に何回でも旋回可能。(ランバリングは1 旋回)
- ・ディフィカルトを通常移動可能。
- ・W 移動はモデルの半分の高さまでクライミングなしで移動可能。
- ・ロード上のみ移動で MR+1"
- ・<I (歩兵)>はビルディングに侵入可能。

<G (車輪)>

- ・移動の最中に1 回まで旋回可能。
- ・ディフィカルトは1 回の移動で「2"」+「オフロード : X"」まで移動可能。
- ・ロード上のみ移動で MR+2"

<H (ホバー)>

- ・移動の最中に1 回まで旋回可能。
- ・高さ0" のディフィカルトテレイン (例 : 水面など) は、移動時にオープンとして扱っていいよ。
- ・ディフィカルトは1 回の移動で「2"」まで移動可能。
- ・ロード上のみ移動で MR+3"

【1 移動の登攀距離 (6.5f)】

(移動タイプ : Climb なし / Climb あり)

W+ アーム特徴 : モデルの高さ" / MR値"

W : 登攀不可 / MR値"

I : 最大1" / MR値"

G : 登攀不可 / 最大2"※

H : 登攀不可 / 最大2"

※「オフロード : X」は加算されない

【衝突ダメージ】

・BD : 2 のPI の判定。

・修正 (最低でも1D6 のこる。)

→地形への衝突 : カバーレーティング (+1 ~ 2D6) 修正。

→モデル同士の衝突 : AR (装甲) の差分 ±X D6 の修正。

・判定に失敗したダイス1 つにつき1 ダメージ。

・トップスピードがあると「出目1」失敗は2 ダメージ。

【落下ダメージ】

・BD : X (落下高度1" につき1) のPI 判定。

・判定に失敗したダイス1 つにつき1 ダメージ。

【デンジャラステレインテスト (危険地形判定)】

・BD : 2 のPI 判定。

「クリップル状態」-1D6

「トップスピード」-1D6

「W 移動タイプ」+1D6

・判定成功で移動可能。

・判定失敗でも2" まで移動可能。

さらに「1 ダメージ」「イモビライズド (移動不能)」状態になる。

「武器とフランク（背後）攻撃の成立条件」まとめ（2016.11/19）

◆ダイレクト攻撃+AE

（対象武器：APR、RP、FG、FL）

「ダイレクト」：プライマリの遮蔽の有無は攻撃者から。S距離-1D6。

「直射AE」：セカンダリのフランクは攻撃者が背後から攻撃した時のみ発生。

◆インダイレクト攻撃+AE

（対象武器：APR、RP、FG、AR）

「インダイレクト」：命中低下。オリジン/レシーバーのどちらからフランクを決定する。

目標は屋根の下にいと（FO位置に関係なく）屋根の硬さに応じた遮蔽がもらえる。

「間接AE」：インダイレクトのAEはセカンダリに対してフランクが発生しない。

◆アドバンスド攻撃+AE+Blast

（対象武器：PL）

「アドバンスド」：距離修正なし、O距離はGunが1良くなる。プライマリの遮蔽の有無は攻撃者から。

「Blast」：セカンダリの遮蔽の有無はプライマリの中心から。

「直射AE」：セカンダリのフランクは攻撃者が背後から攻撃した時のみ発生。

◆ダイレクト攻撃+AE+Blast

（対象武器：GL）

「ダイレクト」：プライマリの遮蔽の有無は攻撃者から。S距離-1D6。

「Blast」：セカンダリの遮蔽の有無はプライマリの中心から。

「直射AE」：セカンダリのフランクは攻撃者が背後から攻撃した時のみ発生。

◆インダイレクト攻撃+AE+Blast

（対象武器：BB、FM、HG、GM、IM）

「インダイレクト」：命中低下。オリジン/レシーバーのどちらからフランクを決定する。

目標は屋根の下にいと（FO位置に関係なく）屋根の硬さに応じた遮蔽がもらえる。

「Blast」：セカンダリの遮蔽の有無はプライマリの中心から。

「間接AE」：インダイレクトのAEはセカンダリに対してフランクが発生しない。

◆インダイレクト攻撃+AE+Blast+Guided

（対象武器：GM）

「インダイレクト」：命中低下。オリジン/レシーバーのどちらからフランクを決定する。

目標は屋根の下にいと（FO位置に関係なく）屋根の硬さに応じた遮蔽がもらえる。

「Blast」：セカンダリの遮蔽の有無はプライマリの中心から。

「間接AE」：インダイレクトのAEはセカンダリに対してフランクが発生しない。

「Guided」：TD使うなら距離修正を無しにできる。プライマリにのみTD：X修正。

◆ミサイル攻撃+AE+Blast+Guided

（対象武器：ABM、AM）

「ミサイル」：S距離-2D6。プライマリーにはFOモデルのフランクが有効。

「Blast」：セカンダリの遮蔽の有無はプライマリの中心から。

「直射AE」：セカンダリのフランクは攻撃者が背後から攻撃した時のみ発生。

「Guided」：TD使うなら距離修正を無しにできる。プライマリにのみTD：X修正。

◆メレー攻撃

「メレー」：攻撃モデルの移動開始時から攻撃開始ちよくもまで、目標の背後に居た時のみフランクが成立。

※補足1 O距離＝オブティマムレンジ（最適距離）のこと

※補足2 S距離＝サブオブティマムレンジ（それ以外の距離）のこと