

170420 作成

170422 特殊移動のトップスピードMODを修正  
編注を加筆

基本ルール、データカード、MAPなど本家サイトからDLできます（英語）  
<http://www.dp9.com/downloads>

ルルブ <http://dreampod9.s3.amazonaws.com/downloads/Badlands%20Rally%20Rules%20Booklet%20Web.pdf>  
カウンター <http://dreampod9.s3.amazonaws.com/downloads/Badlands%20Rally%20Counters%20Web.pdf>  
MAP <http://dreampod9.s3.amazonaws.com/downloads/Badlands%20Rally%20Map%20Full%20Size%20Web.pdf>  
印刷用MAP <http://dreampod9.s3.amazonaws.com/downloads/Badlands%20Rally%20Map%20Web.pdf>  
機体データ <http://dreampod9.s3.amazonaws.com/downloads/Badlands%20Rally%20Datacards%20Web.pdf>  
リファレンス <http://dreampod9.s3.amazonaws.com/downloads/Badlands%20Rally%20Reference%20Cards%20Web.pdf>

BDRのルールを紹介されているこちらのサイトの内容をコピー+編集してTXT-PDFにしたものです。  
サイト内容に編集者の覚書を加筆しております。  
<http://www.bb.e-mansion.com/~sin/>

#### ◆用語(P.3)-----

【ダイス】。

- ・6面体を使用する

【アクティブ・プレイヤー】

- ・現在そのターンを行っているプレイヤー。
- ・それ以外のプレイヤーは全てパッシブ・プレイヤー。

【アクティブ・プレイヤーの優先】

- ・プレイヤーのアクティベーション中、アクションや効果を解決する順番はアクティブ・プレイヤーが選択する。

#### ◆テスト/判定-----

【Argument Rating/アーギュメント/能力値】

- ・Attack, Defence, Initiativeの3種

【テスト：ロール】（編注：目標判定）

- ・基本は2D6。修正により振るダイスの個数が増減する。
- ・Argument Ratingを目標値として、成功数を判定する。

【テスト：チェック】（編注：対抗判定）

- ・基本は2D6。修正により振るダイスの個数が増減する。
- ・Argument Rating以上のダイスのうち1個を選択し、残りのダイスのArgument Rating以上の個数を加算する。

【マージン】

- ・攻撃側の結果と防御側の結果の差。
- ・正の値の場合Margin of Success(MOS)、負の値の場合Margin of Failure(MOF)。
- ・マージンが0以上の場合成功。

【OD6】

- ・修正の結果テストで振るダイス数が0になった場合、自動失敗。

#### ◆プレイの手順(P.5)-----

【1. ギアの選択】

- ・各プレイヤーがD6を振り、出目の高い順にギアを選択する。選択したギアのデータカードを受け取る。
- ・2プレイヤーゲームの場合、各プレイヤーはギア2機で開始する。  
(編注：この場合のイニシアチブ、ターンの順番などはわからない。「個別にイニシアチブを管理して交互にギアを動かす」か「プレイヤーチーム全体のイニシアチブを合計を採用して、プレイヤーごとにギアを動かす」かを決めておく。)

【2. ヘヴィギアのアップグレード】

- ・各プレイヤーはアップグレード1つのためにダイスを振る。  
(編注：伏せたアップグレードカードを引いてゆく方法もある)  
(初心者にはオプション：P.15アップグレード参照)

### 【3. ポール・ポジション】

- ・各プレイヤーは2D6イニシアチブ・チェック。チェックの勝者(引き分けの場合、振り直し)がポール・ポジションを得、スタート・ゾーンの好きな場所にギアを配置する。(ポール・ポジションを示すためにBadland Rally Tokenを受け取る)。そのプレイヤーから左回り(訳注：時計回り)の順に、スタート・ゾーン内にギアを配置する。
- 第1ラウンドはポール・ポジションのギアから開始する。

### 【4. アクティベーション】

- ・各ラウンドにおいて、プレイヤー達は時計回りの順に自分のギアをアクティベートし、左側にいるプレイヤーに手番を渡す前に移動とアクションの効果を完了させる。
- ・現在アクティベートしているモデルのプレイヤーがアクティブ・プレイヤーとなる。
- ・他の全てのプレイヤーは自分のアクティベーションまでの間パッシブとなる。

#### <4.1 スピードの宣言>

- ・プレイヤーはスピード(クルージング/トップ・スピード)を宣言することでアクティベーションを開始する。

#### <4.2 アクティベート>

- ・アクティブ・プレイヤーは好きな順で、アクションと移動を行う。
- ・アクションは移動の前、途中、後のいずれかで行ってよい。

#### <4.3 アクティベーションの終了>

- ・アクティベーション終了時、ギアはクルージング・スピードに戻り、未使用のアクションを失う。
- ※注意：パッシブ・ギアは特定の場合(P.13スペシャル・アクション参照)、アクティブ・ギアを目標とした"リアクション攻撃"を行える。

### 【5. ラウンド終了】

- ・各ギアがそれぞれのアクティベーションを終了した後、そのラウンドは終了する。

### 【6. 新ラウンド】

- ・各プレイヤーは修正有の2D6イニシアチブ・チェックを行う。
- ・イニシアチブ・チェックに勝利したプレイヤーはイニシアチブを得、次のラウンドに最初にアクティブになる。(※そのラウンドのイニシアチブを持っていることを示すためにBadland Rally Tokenを受け取る)。
- ・引き分けだった場合、引き分けだったプレイヤーのうち前にいるプレイヤーが勝利する。(※不明瞭な場合、振り直す)。
- ・左回りでプレイを継続する。

ゲームの勝利条件が満たされるまで(P.14勝利条件を参照)、ラウンドを繰り返す。

## ◆地形(P.6)-----

### 【レース・コース・ヘクス】

- ・地形の種類と移動消費量は以下の通り
- |          |                      |
|----------|----------------------|
| "ハードパック" | : クルーズ1 MR / トップ1 MR |
| "ノーマル"   | : クルーズ1 MR / トップ1 MR |
| "ラフ"     | : クルーズ1 MR / トップ2 MR |

### 【非レース・コース・ヘクス】

- ・その他の地形効果
- |                  |                                |
|------------------|--------------------------------|
| "高さレベル1"         | : 1 D6カバー。ジャンプによる飛び越えが可能。      |
| "高さレベル2"         | : 2D6カバー。ロック妨害。ジャンプでは飛び越えできない。 |
| "高さレベル2 ストラクチャー" | : 2D6カバー。ロック妨害。ジャンプでは飛び越えできない。 |

### 【スピード】

- ①アクティベーションの前に、このアクティベーションでクルージング/トップ・スピードのいずれかを選択

#### <クルージングスピード>

- ・ターンにコスト不要
- ・ラフ・テレインの追加コスト不要

#### <トップスピード>

- ・1ヘクスサイド向きを変えるのに1MR。何度でも向きを変更可。
- ・"ラフ"のコース進入時、追加1MR(※合計2MR)

- ②アクティベーション終了時にクルージング・スピードに戻る。

### 【移動】

- ・1 MR毎に正面のヘクスに前進。地形とスピードによっては追加MRコストが必要。
- ・ジャンプ以外の通常移動ではレース・コース・ヘクス(ハードパック、ノーマル、ラフ)にしか進入できない。
- ・トップスピードのギアはラフ・テレイン・ヘクスに進入するのに追加のMRが必要なので、進入するために合計2MR必要。
- ・非レース コースヘクス(レベル1、レベル2、ストラクチャー)は通常の移動では進入不可。

- 特殊移動アクションで通過することができる場合がある。
- ・ギアは非レース コースヘクスで移動を終了できない。
  - ・ギアはどんな理由であれ、レベル2ヘクスを越えることはできない。
  - ・ギアは、クルージング スピードの時のみ、トラック(コース)を逆走することができる。

【これはレースだ！】

- ・バッドランズ・ラリーでは、ギアはコースを逆走すべきではない。
- ・ラタルド・トークン(Rattled Token)を1段階進めることで、このルールを破ることができる。  
ギアはラタルド・トークンを受け取ったり、通常のラタルドのペナルティを受けない。
- ・移動の終了時に、ギアはこのペナルティなしで好きな方向を向いてよく、トラック(コース)上の実際の進行方向を数える。
- ・同様に、クルージング・スピードのギアは後方(進行方向に背中を向けて)に移動できる。

◆特殊移動(コスト：1アクション)(P.7)-----

【特殊移動テスト】

- ・特殊移動はコスト：1アクションだ。
- ・特殊移動テストを行う際、テストのダイスの出目が全て1の場合、そのギアはスピン・アウトし、1D6ヘクス分スキッドする。
- ・後方に移動する場合、特殊移動は使用できない。

【バーンラバーとジャンプ ロール(2D6)の修正表】 (目標判定)

|           |      |
|-----------|------|
| "ラタルド"    | -1D6 |
| "トップスピード" | +1D6 |
| "装備による修正" | +1D6 |

【バーンラバー/加速】 (編注：特殊移動1)

- ・ギアの防御値に対してロールする。
- ・成功数分だけそのモデルのMRを加算する。

例)ジャーボア(防御値:3+)がトップ スピードでバーン ラバーのロールを行う。

出目は5,3,2で、出目5と3で<2成功>になる。

ジャーボアはこのアクティベーションでMRに<+2>し、このターンの合計MRは18となる。

【ジャンプ/跳躍】 (編注：特殊移動2)

- ・ジャンプでレベル1地形と他のギアを飛び越えることができる。

<手順>

- ① 「レース コース ヘクス」、「ギアのいるヘクス」、「レベル1地形ヘクス」を飛び越えを試みれる。
- ② 修正を加えた防御ロールを行う(バーン ラバーとジャンプ ロールの修正表を参照)
- ③ そのギアはジャンプに許されたダイスの合計までのダイスを振ることができるが、残っているMR値を超えて振ることはできない。

<判定に成功した場合>

- ① そのギアは真正面に移動し、成功数分のヘクス数分の「ヘクス」、「レベル1地形」、「他のギア」を飛び越える。  
1成功したギアは正面1ヘクスを飛び越え、2ヘクス目に着地する。
- ② 直ちに移動したヘクス数分のMRを消費する(飛び越えたヘクス数を数える)
  - ・ラフ・テレインのMRペナルティを無視する  
(そのギアが着地したヘクスを除く。着地したヘクスは通常通りのMRを消費する)
  - ・ギアはジャンプ中にターンできない。
  - ・ギアは出目とMRが許す最大の距離移動しなければならない。
  - ・ギアは飛び越えたヘクスからリアクション攻撃(P.13参照)を受けない。

<着地点に障害物がある場合>

- ・ギアが「他のギア」や「レベル1テレイン」を飛び越えようとして、そのテレインやギアに着地した場合、ジャンプしているギアは他のギア/テレインの直前のヘクスに停止し、「スピンアウト」する。
- ・両方のギアはインパクト(P.12)を受ける。
- ・ギアはMRが許す距離よりもさらにジャンプで移動することができない。

◆攻撃(コスト：1アクション)(P.8)-----

【攻撃】

- ・攻撃はコスト：1アクションだ。

- ・アクション宣言前に目標までの距離を数えてはならない。

#### 【攻撃チェック】

- ①目標が攻撃側の前面180度のアーク（射界）内にいるかを確認する。
- ②目標へのレンジ（距離）とロックを確認する。
- ③武器を1つ選択する。
- ④攻撃と防御の修正を確認する。
- ⑤攻撃と防御のチェック（対抗判定）を行う。
- ⑥結果を比較し、MOSかMOFを調べる。
- ⑦MOSが0+の場合、ダメージロール(P.10)を行う。

#### 【攻撃チェック(2D6)の修正表】（対抗判定）

“側面への攻撃” + 1 D6  
 “背面への攻撃” + 2 D6  
 “武器による修正” ± X D6

#### 【ロック（照準）】

- ・攻撃側ギアのヘクスの任意の点から防御側ギアのヘクスに直線を引きく。その直線が「レベル2地形」、「ストラクチャー」、「他のギアのあるヘクス」を通過していない場合、ロックが成立する。
  - ・ロックの対象ギアは攻撃側の前面180度のアーク（射界）内でないといけない。
  - ・対象ギアがロックできない場合、他の目標を選択しなければならない
  - ・「レベル2ヘクス」か「他のギアのあるヘクス」により、完全に妨害されているギアは攻撃を受けない。「レベル2ヘクス」、「レベル1ヘクス」、「他のギア」により部分的に妨害されているギアはカバーを得る。

#### 【カバー（遮蔽効果）】

- ・レベル2ヘクスによる部分的カバーは、要素毎に防御チェックに+2D6する。要素とは、同じレベルのヘクスの1つ以上の連続である。（＝地形のかたまり）
- ・1ヘクスのレベル2地形と、さらに2つ目の要素がある場合、追加の2D6が加算される。
- ・レベル1ヘクスによる部分的カバーは、要素毎に防御チェックに+1D6する。
- ・1ヘクスのレベル1地形と、さらに2つ目の要素がある場合、追加の1D6が加算される。
- ・目標より攻撃側の近くにそのカバーが存在する場合、ギアはカバーのボーナスを得られない。

※詳細はルールP.8の図を参照

ヘクスの平面方向にはオープン（遮蔽なし）/フルカバー（完全遮蔽）  
 ヘクスの頂点方向にはパーシャル（部分カバー）

↑ すべての面方向＝開けた視界（オープンかフルカバー）（斜めの面も含む。）

←▲→ → すべての角方向＝部分遮蔽（斜めの角も含む。）

#### 【レンジ（射程）】

- ・目標までの距離修正。
 

|          |        |
|----------|--------|
| “最適レンジ内” | 修正なし   |
| “最適レンジ外” | - 1 D6 |
| “レンジ外”   | 攻撃自動失敗 |

#### 【側面と背面】

“正面への攻撃” 修正なし  
 “側面への攻撃” + 1 D6  
 “背面への攻撃” + 2 D6

※詳細はルールP.9の図を参照

ヘクスの平面方向が正面。  
 ヘクスの頂点方向で正面アークを決定、後方アークが側面。  
 ヘクスの平面方向で後方の平面方向のみが背面。

↑ 正面

--- ←▲→ ---  
 側面 — 側面  
 | 背面 |

◆武器ボーナス(P.10)-----

- ・武器の特殊ルール。

【エリア エフェクト(Area Effect)】

- ・最低1個の攻撃チェックの出目が攻撃値以上だった場合、元の目標に隣接するヘクスの目標にも命中する。
- ・隣接するギアは半分(端数切捨て。ブラスト ダメージを除く)のダメージ・ロールを受ける。

【バースト：XD6(Burst:XD6)】

- ・この武器による攻撃の際、攻撃チェックにバースト値数のダイスを加える。

【ブラスト(Blast)】

- ・この武器は攻撃チェックに失敗(MOF1+)した場合でもダメージを与える。
- ・最低1個の攻撃チェックの出目が攻撃値(攻撃スキル)以上で、この武器のパワーが目標のアーマー値を超える場合、ブラスト・ダメージ・ロールとして1D6を振る。

【ヒート(Heat)】

- ・ダメージロールの出目6の場合、1ではなく2ダメージのヒットを与える。

【インパクト(Impact)】

- ・この武器による攻撃でダメージを与えた場合、目標のギアはスピンアウトしスキッドする。

【メレー(Melee)】

- ・この武器はパワー値とアーマー値を比較しない。
- ・ダメージロールのダイス合計を決定する際に、その攻撃のMOSに常にその武器のパワー値に示された数のダイスを加える。
- ・それらのダイスはダメージロールに自動的に加えられ、パワーを決定するためにダイスを振るのではない。

◆ダメージ-----

【ダメージロール(基本0D6、4+が必要)】

- ・命中した場合(攻撃チェックの結果がMOS0+)、攻撃側プレイヤーはその攻撃のダメージ・ロールを行う。
- ・ダメージ・ロールを行うために、MOS分のダイスにパワーとアーマーの比較によるダイス修正(ボーナスまたはペナルティ)を行う。

このための用語はPOWvsAR(パワー対アーマー)である。

- ・ダメージ・ダイスを振る。出目4以上のダイス毎に目標に1ヒットのダメージを与える。  
(※メモ：バズーカのヒート武器の場合、ダメージロールの出目6毎に1ヒットの代わりに2ヒットのダメージを与える。)

【ダメージロール】

- ・XD6で「4+ (4以上の出目)」が出た数だけ成功。  
"基本値" : MOS+分のD6  
"パワー>アーマーの場合" : +差分値D6  
"パワー<アーマーの場合" : -差分値D6  
"メレー攻撃の場合" : 武器のパワー欄参照

【武器のパワー値vsアーマー】

- ・武器のパワー値がアーマーを超えた分だけダメージロールに1D6を加える。
- ・パワーがアーマーより低い場合、差分だけダメージロールの1D6を減らす。
- ・負の修正によりダメージロールが0以下になった場合、その攻撃はダメージを与えない。

※ダメージ判定の要約：

- ①ダメージ判定で使用するダイスの数を決定する。
- ②「基本値」=攻撃命中判定の成功度数。
- ③「修正値」= (パワー値) - (アーマー値)。
- ④この判定で4+がでた分だけ相手のHPを減らす。  
修正の結果0以下になったらダイスが振れない→ダメージが出ない。

【ヒット(耐久力)】

・ギアのヒット値は、そのギアがラタルドしたり、スピンアウトしてスキッドするまでにどれだけのダメージを受けることができるかを示している。

- ・ヒット値はスラッシュ(/)で2つの値が分けられている。  
例：ヒット2/1は、2/ハルと1ストラクチャーである。ダメージを受けた場合、まずハルを減少させ、その後ストラクチャーを減少させる。

- ・ハルが0になった場合、そのギアはラタルドし、バランスを崩す(Off Balance)。
- ・ハルとストラクチャーの両方が0になったギアは自動的にスピン・アウトしスキッドする。

- ・ギアのヒット数は0未満にならない。
- ・残りのヒット数を超えるダメージを受けた場合、超過した分のヒットは、そのギアがスキッドする距離に加算される。

### 【ラタルド（消耗状態）】

- ・ラタルド状態はギアに蓄積された消耗とパイロットの体調を表す。
- ・ギアはヒット値のハルを全て失う度にラタルドになる。
- ・ギアがラタルドになる度にラタルド トークンを受け取る。  
そのギアが少なくともハル値が1に回復するまで、ラタルド・トークンは残る。
- ・ラタルド トークンを持っているギアは全てのテストに-1D6のペナルティを受け、トップ・スピードで移動できない。
- ・ギアは一度に1つのラタルド・トークンしか持たない。（累積なし）
- ・ラタルドのギアは次のアクティベーションまでの間再度ラタルドしない。

### 【ラタルドの記録】

- ・マップ上のラタルド記録セクションはギアが何回ラタルドしたかを記録する。
- ・5回目のラタルドの結果に到達したギアはそのヒットを回復したとしてもラタルドのままである。
- ・6回目のラタルドの結果に到達したギアはレースからノックアウトされる！  
しかしながら、フィニッシュ・ラインを通過した後にノックアウトしたギアは、勝利するか、勝利を争うことができる  
(…たとえバラバラになったとしても。)

### 【ラタルドの影響】

- ・クルージング・スピードのみ。
- ・全てのチェックやロールに-1D6。
- ・ヒット値が0になってしまった場合、リカバーしなければならない。

## ◆スピニングアウトとスキッド(P.12)-----

※各ギアは各ラウンドのアクティベーション中1回しかスピニングアウトとスキッドをしない。

### 【スピニングアウト（操舵喪失）】

- ・スピニングアウトしたギアは一時的に制御とトラクションを失った状態でコースをはずれクルクル回る。  
ギアの極端な機動性は、素早くこのような障害から立ち直ることができるものである。
- ・アクティブなギアがスピニングアウトした場合、直ちにそのアクティベーションは終了する。
- ・スピニングアウトしたギアは直ちに1D6を振れ。このギアは出目分だけ決められた方向にターンをする。  
右回りか左回りは「攻撃の場合攻撃者」が、そうでない場合は「左隣のプレイヤー」が選択する。
- ・スピニングアウトの出目が、6の場合、そのギアは一周回って立て直す。

#### <出目6で立て直した場合>

- ・このギアは、スキッドしない。
- ・このギアは、アクティベーションが終了しない。
- ・そのギアのプレイヤーは「ラリー ザ クラウド」トークンを1枚受け取り、データカードの上に置く。  
これはそのラウンドのアクションで「ラリー ザ クラウド」を得ていた場合、重ねることができる。

#### <スピニングアウトの発生>

- ・スピニングアウトしたアクティブなギアは、まだアクションを使用していなくても、ただちにそのアクティベーションを終了する。
- ・スピニングアウトすると以下の状態で発生する。
  - A：「ヒット値が0」になった場合
  - B：防御テストで、出目が全て「1」だった場合。
  - C：「他のギア」や「地形」に衝突して「ダメージを受けた」場合。
  - D：「他のギア」から衝突されて「ダメージを受けた」場合。

#### <ヒット値0>

- ・ヒット値が0になりスピニングアウトしたギアは次のアクティベーションでリカバリー アクションしか選択できない。
- ・このギアはリカバリーするまでの間、オフバランス(Off Balance)状態になる。

#### <オフバランス状態>

- ・オフバランス状態のギアが攻撃された場合、他のプレイヤーのアクティベーション中でも再度スピニングアウトやスキッドが発生する。
- ・もし、何らかの追加ダメージを受けた場合、それによりスピニングアウト、スキッド、衝突を引き起こすかもしれないが、  
オフバランス状態ギアが再度ラタルドされても、次のアクティベーションまでの間、追加のラタルド効果を受けず、ラタルド記録も加算しない。

### 【スキッド（滑り）】

- ・攻撃やアクションにより、モデルにスキッドを引き起こした場合、それを1D6ヘクス真っ直ぐ移動させる。  
(スキッドの前にスピニングアウトの方向を振る)。
- ・攻撃によりギアに残っているヒットを超えるダメージを与えた場合、超過分のダメージ分スキッドの距離を加算する。

### 【地形やギアへの衝突】

- ・スキッド、ジャンプ、プッシュによりギアが非レース コース ヘクスや他のギアに占められているヘクスに移動するよう強制された場合、  
強制移動されたギアは、「非コースの地形」「ギア」の手前のレース コース ヘクスで停止し、衝突ダメージロール1回を受ける。

## 【衝突ダメージ】

### <衝突ダメージの基本値>

- ・発生原因ごとに変化。
  - 「プッシュ」：プッシュアクションのMOS分のダメージダイスを振る。
  - 「ジャンプ」：ジャンプテストのために振ったダイスの数分のダメージダイスを振る。
  - 「スキッド」：スキッドの距離の結果の合計分のダメージダイスを振る。

### <衝突ダメージの修正値>

- ・地形に衝突した場合、常にダメージロールは2D6になる。
- ・他のギアに衝突した場合、双方のギアのアーマー値を比較し差分の修正を受ける。  
例：AR値4のギアがAR値5のギアに衝突した。AR4のギアはダメージ・ロールに+1D6し、AR5のギアはダメージ・ロールに-1D6する。

### <ギア同士の衝突>

- ・ギアに衝突して何らかのダメージを受けた場合、衝突されたギアはスピンアウトしてスキッドする。
- ・これは連鎖的なスピンアウト／スキッド／衝突を引き起こす可能性がある。
- ・アクティブなプレイヤーがさらに移動する前に、アクティブなプレイヤーの望む順番でそれぞれを解決する。

※メモ：各ギアはそのアクティベーションラウンドの間にスピンアウトやスキッドを1回しか発生しない。  
スピンアウトしたギアは出目6でない限り、直ちにそのアクティベーションを終了することを忘れずに。

## ◆特殊アクション(コスト：1アクション)(P.13)-----

### 【リカバリー/復帰】（編注：特殊アクション1）

- ・このアクションを行うギアは1D6の回復ロールを振り、結果を現在のヒット値に加算する。  
このヒット回復は最大値を超える事はない。  
このアクションではクルージング・スピードしか選択できない。
- ・ヒット値が0に減少したギアは、必ずリカバリーアクションを選択しなければならない。  
リカバリーの出目が6の場合、回復に使用したアクションを再度得ることができる。  
このアクションではクルージング・スピードしか選択できない。
- ・ラウンドでアクティベートする前にギアが既にアクションを使用したギアが、  
ヒット値0になった場合、アクティベートでリカバリーを行うが「1ヒット」のみの固定回復となる。  
(回復で1D6を振ることができない。)

### 【プッシュ/押出】（編注：特殊アクション2）

- ・プッシュは1体のギアが他のギアを異なる位置に移動させようとしたり、硬い物にぶつける(衝突を引き起こす)時に行う。
- ・プッシュはレンジ1ヘクスの攻撃チェック(対抗判定)で、そのチェックのMOS分までのヘクス数だけ目標のギアを押して強制移動させる。
- ・この強制移動は攻撃側ギアから真っ直ぐ離れる方向に移動し、プッシュし続けるためには通常通りMRを消費しなければならない。
- ・プッシュしているギアが、その対象を「地形」や「他ギアの居るヘクス」に押し込むためにMRを消費できるならば、押されたギアは衝突する。
- ・プッシュする距離は「MOSを最大距離」として「任意の距離」を選択可能。
- ・プッシュの攻撃ロールの結果がファンブル(すべてのダイス目が1)だった場合、攻撃側がスピンアウトし1D6ヘクス分スキッドする。  
(編注：押し出し距離だけ自分もMRを消費して移動する。MRが足りるなら最大でMOS距離まであいてのギアを押しながら移動できる。)

### 【ラリーザクラウド/声援】（編注：特殊アクション3）

- ・テスト不要。
- ・続くラウンドのイニシアチブチェックにダイス1個を加える。  
勝利判定の修正には使用できない。
- ・イベントやルールがラリーザクラウドアクション(スピンアウトのロールで出目6のような)を引き起こすかもしれない。
- ・各イベントはイニシアチブチェックに+1D6を追加し、追加されたラリーダイス全てはそのチェックで重なる。
- ・イベントにおいて、イニシアチブチェックで引き分けだった場合、他のプレイヤーより前にいるプレイヤーが勝利する。  
(不明瞭な場合は振り直す)。
- ・振り直しにおいても、イニシアチブ・チェックの一部である全ての追加ラリー・ダイスを得る。

### 【リアクション攻撃(コスト：1アクション)】

- ・リアクション攻撃はそのラウンドでまだアクティベートしていないパッシブなギアが使用できる。
- ・リアクション攻撃の実行にはそのギアのそのラウンドのアクションを使用する。  
つまり、そのラウンドの後でそれがアクティベートした際、そのギアはアクションを行えない。(アクションの前借り)

### <リアクション攻撃の発生条件>

- ・リアクション攻撃は以下の2つの場合に使用できる。  
条件A：アクティブなギアがパッシブなギアに隣接した状態で移動を開始し、パッシブなギアのメレー武器の範囲内に入った場合。  
条件B：アクティブなギアがパッシブなギアを攻撃した場合。

<条件A>

- ・メレー攻撃はアクティブなギアの移動へのリアクションとして使用される。  
アクティブなギアがパッシブなギアの前面アークのヘクスから離れる際、メレー武器のレンジ内であれば、リアクション攻撃の目標になる。
- ・アクティブなギアがメレーリアクション攻撃の目標となり、まだアクションを使用していない場合は、そのヘクスから退出する前にターンしたり攻撃のためにアクションを使用できる。

<条件B>

- ・アクティブなギアから最初に攻撃アクションの目標に指定された場合、  
標的になったパッシブなギアが、攻撃してくるギアをロックしているなら、パッシブなギアはリアクション攻撃を行える。

<複数モデルのリアクション>

- ・複数のギアがアクション／リアクションする場合、各攻撃の処理は任意の順番で解決するが同時発生した扱いになる。
- ・ダメージやその影響は、同時に発生した攻撃処理がすべて解決してから、同時に適用される。

※メモ：

ギアがリアクション攻撃の目標になるかもしれない場合、そのギアが何をするかを他のプレイヤーに宣言することは礼儀です。プレイヤーはリアクション攻撃の可能性を避けるための動きを急がないかもしれません。

【リアクションのタイミング】

- ・アクティブなギアによりリアクション攻撃が引き起こされた時、このリアクション攻撃を解決するタイミングは、別のヘクスへの移動を解決する前ならば、アクティブなギアの側が任意の順番で解決できる。(P.3アクティブ・プレイヤーの優先権参照)。

◆ゲームの勝敗(P.14)-----

【決定的勝利(Uncontested Victory)】

- ・決定的勝利を収めたプレイヤーがゲームに勝利する。
- ・決定的勝利とは、そのギアだけが、全ラップを完走しスタート／フィニッシュ・ゾーンを通過した場合のことである。
- ・複数のギアが同じラウンドに全ラップを完走しスタート／フィニッシュ・ゾーンを通過した場合、結果を判定(Contested)する。

【僅差勝利(Contested Victory)】

- ・ラウンド終了時に結果を判定が発生した場合、判定対象のギア全ては2D6のイニシアチブ・チェック(ラタルドの場合は-1D6)を行う。
- ・そこから「ラタルドの記録」回数ぶんを減点して、合計点を出す(最少は0)。
- ・最も高い結果のギアが勝者となる！(同値の場合は先行しているギアの勝利)

【シナリオ勝利】

- ・いくつかのシナリオでは通常の勝利条件に加えて、他の勝利条件が設定されている。  
シナリオの項を参照。

◆シナリオ-----

- ・シナリオをプレイするため、ランダム(1D6を振る)か、全プレイヤーが合意するシナリオを選択する。

【出目1-2 「レース デイ / 競争日和」】

- 勝利条件：通常の勝利条件。
- 周回数：1D6を振れ。結果が1-4の場合「2ラップ」、結果が5-6の場合「3ラップ」のレースとなる。
- 特殊ルール：なし

【出目3 「グラッジ マッチ / 怨恨試合」】

- 勝利条件：通常の勝利条件。
- 周回数：「2ラップ」
- 特殊ルール：ギアが目標をラタルド状態にする度に、フリーのラリーアクション1つを得る。  
(ラリーザクラウドトークンを受け取る)

【出目4 「レース アンドリターン / 行ったり来たり!」】

- 勝利条件：通常の勝利条件。
- 周回数：「2ラップ」
- 特殊ルール：2ラップ目はコースを逆走する(周回ごとに進行方向に「これはレースだ!」が適用される)。

【出目5 「ショー オフ セントラル / 見世物試合」】

- 勝利条件：通常の勝利条件。
- 周回数：「2ラップ」

特殊ルール：ギアが他のギアをジャンプで飛び越える度にフリーのラリー アクション1つを得る。  
(ラリーザクラウドトークンを受け取る)

#### 【出目6 「ダービー / 競技試合」】

勝利条件 : 特殊ルール参照。

周回数 : 「3 ラップ」

特殊ルール：各ギアのラタルドの回数を数えるのに加えて、あなたのギアが他のギアをスピン・アウトさせた回数を記録すること。  
レース中のラウンド終了時に、最初に合計6回スピン アウトさせたギアが勝利する。  
(それ以外の場合は 通常の勝利条件。)  
同じラウンドに複数のギアが6回以上スピン アウトさせていた場合、それらのギアは、通常の修正を加えて  
僅差勝利のイニシアチブ・チェックを行う。

#### ◆オプション・ルール-----

##### 【紳士のスポーツ】

・プレイヤー達はこのオプションの使用を選択することができる。

「惑星テラノヴァにおいてはラリーの最初のラウンドに攻撃を行うことは非スポーツ的である。

スタートラインで過度のダメージが与えられると、通常より低い視聴率になるため通常のコンペティティブなレースでは推奨されないのだ。」

#### ◆アップグレード(P.15)-----

- ・ギア毎に1つのアップグレードを推奨するが、全プレイヤーが同意するなら複数のアップグレードを使用してもよい。
- ・キャンペーンをプレイする場合、アップグレードを使用しない。代わりに装備とスキルを購入しなければならない。
- ・1回限りのゲームにおいては、1D6を振りランダムにアップグレードを決定する。
- ・練習ゲームの場合、最初の1,2ゲームはアップグレードを使用しないことを選択できる。
- ・アップグレードを得た場合、得たアップグレードを覚えておくために、ギアまたはギアのデータカードのわきにアップグレードのトークンを置く。
- ・あるいは、アップグレード カウンターを裏返しにしてよく混ぜ、プレイヤーはそこからランダムに1枚選択する。

##### 【アップグレード種別(ロール オア チョイス/ダイスで決めるか、選択するか)】

- ・出目1 「ザムーブ / 移動の達人」  
効果：スピンアウト時にどの向きにスピンするかを選択でき、スピンアウトのターンの数を決定するために2D6のチェックを振り、高いほうの出目を選択する。  
どちらかの出目が6の場合、スキッドはキャンセルされ、ギアはアクティベーションを継続する。  
アクティブなギアならば、フリーのラリー ザクラウド トークン(P.12スピン・アウト参照)を得る。
- ・出目2 「スピード デモン / 加速の虜」  
効果：バーン ラバー アクションを使用する際、ダイスを1個追加する。
- ・出目3 「コイルド ハイドロリック エンハンサー / 強化型油圧跳躍装備」  
効果：ジャンプ チェックにダイスを1個追加してもよい。
- ・出目4 「スポンサーシップ ペイント / 有名スポンサー」  
効果：イニシアチブ チェック時にダイスを1個追加する。  
(ポール・ポジションの決定や僅差勝利の判定を含む)
- ・出目5 「ワッカー / 射出式隠し武器」  
効果：ワッカーはPOW7、レンジ1-2ヘクスのメレー武器だ。通常の攻撃とリアクション攻撃に使用できる。  
(ワッカーはロックしている2ヘクスまで離れた目標に攻撃できる)。
- ・出目6 「ツインズ / 両手に華！」  
効果：このギアが装備する武器「Vibro Blade」「Autocannon」「Rifle」の中から1つを選ぶ。  
このギアは選択した武器を2つ持ち、1アクションで同時に使用される、これにより選択した武器の攻撃値は「1良くなる」。  
(例：4+が3+になる)。  
「Autocannon」と「Rifle」はレンジが「2-4 / 8」に減少する。(この武器の固有ボーナスは維持される。)

#### ◆データカード-----

##### 【Rally Pitbull/】

★オフロード・スペシャリスト：

防御ロールを振り、成功数分だけ連続したラフ テレインを無視する。これは1ターンに1度しか使えない。

★ハイテク：

4ラタルドになると以後ラタルドのままとなり、5ラタルドでノックアウトになる。

#### 【Rally Ferret/Weasel】

- ★ロー・プロフィール(低機高)：  
このギアがカバーを得ている場合、防御テストにダイス1個を加える。
- ★エクスポーズド・ムーブメント：  
防御チェックが1か2の場合、スピニングアウトしスキッドする。  
(おそらく、防御チェックをする時、すべての判定の出目が2以下だった場合だと思われる。)

#### 【Rally Jarboa】

- ★ロー・プロフィール(低機高)：  
このギアがカバーを得ている場合、防御テストにダイス1個を加える。
- ★エクスポーズド・ムーブメント：  
防御チェックが1か2の場合、スピニングアウトしスキッドする。
- ★ジャンプジェット：  
ジャンプ・テストに2D6を加えてもよい。

#### 【Rally Viper/Wildcat】

- ★アーバン・モディフィケーション(都市最適化)：  
ハードバック／道路でターンを行うのにコストは不要。
- ★エクスポーズド・ムーブメント：  
防御チェックが1か2の場合、スピニングアウトしスキッドする。

#### 【Rally Ferret II/Weasel】

- ★ロー・プロフィール(低機高)：  
このギアがカバーを得ている場合、防御テストにダイス1個を加える。
- ★エクスポーズド・ムーブメント：  
防御チェックが1か2の場合、スピニングアウトしスキッドする。
- ★ブラウラー：  
このギアが攻撃側か防御側の時、プッシュのためのあらゆるテストに2D6を加える。

#### 【Rally Pitbull II】

- ★ジェントル・ハンズ：  
クルージングスピードの時、このギアはレンジ攻撃の長距離のペナルティを受けない。
- ★ハイテク：  
4ラタルドになると以後ラタルドのままとなり、5ラタルドでノックアウトになる。

#### 【Rally Viper II/Wildcat】

- ★オフロード・スペシャリスト：  
防御ロールを振り、成功数分だけ連続したラフ テレインを無視する。これは1ターンに1度しか使えない。
- ★エクスポーズド・ムーブメント：  
防御チェックが1か2の場合、スピニングアウトしスキッドする。
- ★オーバードライブ：  
このギアはバーン ラバーのロールに1D6を加えてもよい。

#### 【Rally Jarboa II】

- ★ロー・プロフィール(低機高)：  
このギアがカバーを得ている場合、防御テストにダイス1個を加える。
- ★ブースターロケット：  
このギアはバーン ラバーのテストに2D6を加えてもよい。
- ★ジェントル・ハンズ：  
クルージングスピードの時、このギアはレンジ攻撃の長距離のペナルティを受けない。

#### 【Rally Grizzly / Bear / Koala / Dingo / Chevalier / Crusader IV】

- ★ツインズ：  
このギアはRocket Packを射撃する場合、攻撃値が3+になる。
- ★パイロテクニクス：  
このギアは他のギアにラリー トークンを与えた場合、ラリーできる。
- ★ラフ・レーサー：  
このギアはラフ テレインのペナルティを受けない。
- ★トール(高機高)：  
このギアはジャンプで飛び越されない。

#### 【Rally Cobra】

- ★パイロテクニクス：  
このギアは他のギアにラリー トークンを与えた場合、ラリーできる。
- ★ブラウラー：  
このギアが攻撃側か防御側の時、プッシュのためのあらゆるテストに2D6を加える。
- ★トール(高機高)：  
このギアはジャンプで飛び越されない。

**【Rally Sapeur / Engineering Grizzly / Engineering Cobra】**

- ★エクスポーズド・クルー：  
このギアをラタルドさせる攻撃は必ずスピンアウトとスキッドを引き起こす。
- ★ロー・パフォーマンス(低性能)：  
特殊移動アクションのテストの時、常にラタルドの修正を受ける。
- ★トール(高機高)：  
このギアはジャンプで飛び越されない。

**【Rally Hunter / Jager / Warrior / Stripped Down Hunter / Stripped Down Jager / Hunter XMG】**

- ★リライアブル(高信頼性)：  
1ラップにつき1回、このギアは1つのテストを振り直せる。
- ★イージー・トゥ・トレイン：  
キャンペーンにおいて、このギアは常にスキルがレベル2で開始する。
- ★イージー・トゥ・モディファイ：  
キャンペーンにおいて、このギアを改造するロールに常に成功する。

**【CHASSEUR MKII】**

- ★ジャンプジェット：  
ジャンプ・テストに2D6を加えてもよい。
- ★ハイテク：  
4ラタルドになると以後ラタルドのままとなり、5ラタルドでノックアウトになる。
- ★ホバー：  
このギアは水を通常のトレインとみなす。

**【RALLY MAMBA / Cuirassier / Jaguar / Tiger / Sidewinder / Warrior IV】**

- ★ハイテク：  
4ラタルドになると以後ラタルドのままとなり、5ラタルドでノックアウトになる。
- ★ハード・トゥ・モディファイ：  
キャンペーンにおいて、このギアは改造するために2成功が必要である。
- ★シールド：  
前面からの攻撃に対する防御テストにおいて1D6のカバー修正を追加する。

**【DART JAGER / Salamande / Bobcat】**

- ★オフロード・スペシャリスト：  
防御ロールを振り、成功数分だけ連続したラフ・トレインを無視する。これは1ターンに1度しか使えない。
- ★エクスポーズド・ムーブメント：  
防御チェックが1か2の場合、スピン・アウトしスキッドする。
- ★シールド：  
前面からの攻撃に対する防御テストにおいて1D6のカバー修正を追加する。

**【RALLY IGUANGA / Cheetah / Skirmisher】**

- ★オーバードライブ：  
このギアはバーン ラバーのロールに1D6を加えてもよい。
- ★ハイテク：  
4ラタルドになると以後ラタルドのままとなり、5ラタルドでノックアウトになる。