

HEAVY GEAR BADLANDS RALLY REFERENCE SHEET

PLAY SEQUENCE	MOVEMENT	IMPACTS
<p>【第1ラウンドのみ】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・イニシアチブ:チェックの勝者がボールポジションを得る。 ・プレイヤーは、ボールポジションプレイヤーから開始して時計回りに配置をして起動する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・1ヘクスの移動には、Movement Rating(MR)を1点使用する。 ・ギアはノンレースコースヘクスには入れない。 ・クルージングスピードでは、ギアは前進または後退が可能。 ・トップスピードでは、前進しかできない。 	<ul style="list-style-type: none"> ・インパクトダメージロールの基本値は、「プッシュのMOS」、「スキッド距離」、「ジャンプ距離」を使用する。 ・これに修正値を加えた数だけダイスを振る。 ・4+のでた数だけダメージを受ける。
<ul style="list-style-type: none"> ・イニシアチブ:チェックで新しいラウンドを開始する。 ・対抗判定が引き分けの場合、先行者が勝利する。 ・勝者が最初のギアを起動させる。 	<p>【旋回】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・クルージングスピードは旋回の回数とMRコストに制限はない。 	<p>【地形衝突の修正値】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「+2D6」固定の修正値。
<ul style="list-style-type: none"> ・アクティブプレイヤーがモデルを起動する。 ・起動中のモデルは任意の組み合わせで移動またはアクションを使用できる。 ・起動後の未使用のアクションはなくなる。 ・すべてのギアが起動したら、新しいラウンドを開始する。 	<p>【旋回】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・トップスピードは1HEXにつき1回の旋回制限と+1MRの追加コストが必要。 	<p>【ギア同士の衝突の修正値】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・双方のAR(装甲値)の差を修正値にする。 <p>例:AR4とAR5が衝突した場合 双方の装甲差は1。 →AR4のギアは+1D6修正。 →AR5のギアは-1D6修正。</p>
<p>【ラフテレンへの移動】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・トップスピードでラフテレンを移動する場合+1MRの追加コストが必要。 		

<p>【ロール/目標値判定】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・基本値2D6+修正値で判定。 ・判定に使用するスキル値以上の目につき1成功。
<p>【チェック/対抗判定】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・基本値2D6+修正値で判定。 ・判定に使用したダイスの中から一番高い数値を基本値とし、次に、スキル値以上の目1つにつき基本値に+1を加えたものを最終値とする。

<p>【0D6/ダイスなし】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・修正の結果使用できるダイスの数が0以下になってしまった場合、その判定(ロール/チェック)は自動的に失敗する。
<p>【攻撃チェック】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・すべての攻撃判定は、攻撃チェックと防御チェックで対抗判定を行う。双方の最終値を比較し、より高い方が判定の勝者となる。(攻撃≧防御) ・攻撃側が勝利した場合、MOS値のぶんだけダメージダイスが增加する。

ATTACK CHECK (2D6) MODIFIERS
・側面への攻撃: +1D6 / 後面への攻撃: +2D6
・武器ごとの特徴(武器データ参照)
・ラッタルド(消耗状態): -1D6
・トップスピード中: -1D6
・「適正」射程外: -1D6

【スピン+スキッド】

- ・スピンで1D6回旋回が発生し、スキッドで1D6強制移動(回転方向は左隣のプレイヤーか攻撃者が選択)
- ・アクティブならば行動が強制終了する。
- ・スピン判定で目6が出ることで立直しに成功してラリーザクラウドトークンを得る。
- ・特殊移動判定時に1ゾロでスピン+スキッドが発生。



DAMAGE ROLL (0D6 BASE; REQUIRES 4+)				
<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃チェックが成功した場合、防御側の最終値を上回った数値をMoS(成功度)とする。(0差は成功) ・MoS値と同数の基本ダメージダイスを得る。 				
<table border="1"> <tr> <td>Pow(攻撃) ≥ AR(装甲)</td> <td>Pow(攻撃) < AR(装甲)</td> </tr> <tr> <td>ARを上回る数だけ+1D6</td> <td>ARを下回る数だけ-1D6</td> </tr> </table>	Pow(攻撃) ≥ AR(装甲)	Pow(攻撃) < AR(装甲)	ARを上回る数だけ+1D6	ARを下回る数だけ-1D6
Pow(攻撃) ≥ AR(装甲)	Pow(攻撃) < AR(装甲)			
ARを上回る数だけ+1D6	ARを下回る数だけ-1D6			
<ul style="list-style-type: none"> ・防御側は、4+が出た数1ダメージを受ける。 ・Hits(ヒット)値左が0でラッタルド(消耗状態)。 ・Hits(ヒット)値がすべて0でスピン+スキッド。 				

DEFENSE CHECK (2D6) MODIFIERS
・ラッタルド(消耗状態): -1D6
・トップスピード中: +1D6
・遮蔽LV1: +1D6 / 遮蔽LV2: +2D6

BURN RUBBER AND JUMP ROLL (2D6) MODIFIERS
・ラッタルド(消耗状態): -1D6
・トップスピード中: +1D6
・その他 装備の修正: +XD6

RATTLED EFFECTS
・トップスピードを使用できなくなる。
・すべての判定(ロール/チェック)に-1D6
・ヒット値が0以下の場合、リカバリーアクションしか選択できない。

ACTION OPTIONS	EFFECT
アタック/攻撃(アタック:チェック)	防御側と対抗判定を行い、勝利した場合ダメージロールができる。
リアクションアタック/反撃(アタック:チェック)	条件A:パンプモデルが攻撃の対象になった場合、即座に射撃/接近武器1つで反撃を行う。 条件B:パンプモデルの隣接正面ヘクスにアクティブモデルが侵入してきた場合、即座に近接武器1つで反撃を行う。 起動後のモデルはアクションを使用していないので反撃を行えない。
プッシュ/押出(アタック:チェック)	防御側と対抗判定を行い、勝利した場合、MOSの値だけMRを消費して、防御側モデルをこのモデルの正面方向に押し出せる。
ジャンプ/跳躍(ディフェンス:ロール)	MoSの値だけ飛び越え可能なヘクス、ギア、地形ヘクスを無視して移動する。 ジャンプで衝突が発生する可能性がある。ジャンプ中モデルを反撃できない。 ジャンプ1マスにつき1MR消費する。着地するヘクスのMR値も消費する。
バーンラバー/加速(ディフェンス:ロール)	ロール成功数だけMR値が+1される。
ラリーザクラウド/魅惑(判定なし)	次ラウンドのイニシアチブ:チェックに+1D6する。
リカバリー/回復(判定なし)	クルージングスピードしか使用できないが、1D6の値だけヒット値を回復する。 ヒット値が0になったギアは、このラウンド必ずリカバリーをする。 反撃でアクションがない場合もリカバリーを行うが、この場合は固定で1ヒット値だけ回復する。