

20160720 16年07/17版。

ベータ版からの変更点

- p37: 9.6cファイア：Xのルール変更。
 - p38: 10.3 スタンドバイ 効果時間の変更
 - p44: 14.2 パッシブECM→ECMに名称変更
 - p47:15.3 シナリオ勝利条件にUA条件を追加
 - p50: 16.2 ドローン 追記
 - p53: 17.7VITOL関係は全部差し替え & 整理
 - p54: 18.1 編成ルール、全アーミーのユニット種別を以下に統一。
GP, SK, FS, RC, PT, SF, CV, EG, LT, MT, HT, IN, ST, VL, HV.
- 他、特徴の追加と変更

20160717 修正

- ・5.5a コーディネートアタックはセンサーロック
- ・8.2a インダイレクト攻撃の補足情報に加筆
- ・10.4a 接近戦時反撃で先制出来るのは射撃反撃のみ
- ・18.2 最初からVet (ベテラン) 持ちのモデルはUAが合えばベテランでないユニットに入れられる
- ・18.5 最初からVet (ベテラン) 持ちのモデルはUAが合えばベテランでないユニットに入れられる

20170407

- ・センサーロックに関してデザイナーに直接質問
- ・05.3フォーメーション/隊列：フォーメーション解説の誤解を招く表記を修正。
- ・AE (エリアエフェクト) について補足を追記。

※ 警告 ※

- ・この怪文書は、ヘビーギアのベータ版を自分で遊ぶためにつくったもので翻訳じゃないよ(´・ω・`)
- ・同じソースのPDFを持っていることが前提でつくってるよ。(データ関係はそっちをみてね)
- ・グーグル翻訳機先生にお願いして、出てきた暗号文を自分のわかる文章に置きなおすという工程を踏んでいるよ。
- ・出てくる用語は気分漢字入れたりカタカナいれてたりしているよ(不統一)
- ・文章中、行数の関係でカナ表記と漢字表記が混在しているよ。

◆データは各自こっからもってきてね。

【ドライブスルーRPG】

海外のDL通販サイト直リン アカウントを作成すればPDF版が無料でDLできます。

http://rpg.drivethrustuff.com/product/144759/Heavy-Gear-Blitz-Tabletop-Wargaming--Living-Rulebook-Beta?filters=0_0_0_0&manufacturers_id=19&affiliate_id=4310

- ・アカウント登録は右上から「メアド」「パス」を設定するだけ。
- ・「HeavyGearBlitz_TabletopWargaming_LivingRulebook_ebook_July17th2016Update.pdf」が基本ルール&各勢力のデータ

◇他リンク

【ドリームポッド9社(カナダ)】メーカーHP

<http://www.dp9.com/>

【ギアグラインダー】ファンメイドのWEBアーミールダー

<http://hgbtools.infohell.net/>

<目次的なヤツ> 内容別に章立てされてるよ

- § 01.0 p012 イントロ
- § 02.0 p013 基本概念(ゲーム用語、データの見方、端数の扱い、計測、判定方法など)
- § 03.0 p021 ゲーム進行(ゲーム進行の流れ、イニシアチブ判定、アクションについて)
- § 04.0 p024 基本シナリオの紹介(勝利点VPについて)
- § 05.0 p025 指揮官(指揮値、指揮系統、CP/コマンドポイント、命令など)
- § 06.0 p027 移動と地形(移動タイプ、地形の種類など)
- § 07.0 p031 カバー/遮蔽物(シルエット、ロックとセンサーロックの違いなど)
- § 08.0 p034 射撃(武器、射撃など)
- § 09.0 p036 ダメージ処理(継続ダメージ、破壊モデル、オーバーキルなど)
- § 10.0 p038 攻撃オプション(待機、反撃(スナッフファイア)、分散攻撃(スプリットアタック)など)
- § 11.0 p040 白兵戦(白兵戦、リーチなど)
- § 12.0 p041 白兵戦オプション(押出(ブルートフォース)、体当たり(ラム)など)
- § 13.0 p042 衝突と落下
- § 14.0 p043 電子戦(コムテスト、FO、センサーアクション、衛星通信など)
- § 15.0 p046 高度なシナリオ(目的、勝利条件、特殊配置など)

§ 16.0 p050 その他のルール（共通サポート/防衛施設、ドローン、トランスポート/輸送車両 など）

§ 17.0 p052 航空支援（エアサポート、VTOLなど）

§ 18.0 p054 編成（ベテラン、エリートアーミーなど）

A 4.0 p216 モデルと武器の特徴（特徴ルールの一覧）

※P57～226に、付録、モデルデータ、武器データなどがはいつてるよ。

p013-----

§ 01.0イントロダクション
(省略)

昔からあるゲームの格言：目指すは勝利！重要な事は楽しむこと！（The Goal is to win, the Point is to have fun.）
を忘れないでこのゲームを楽しんで下さい。

p014~-----

§ 02.0基本概念

【モデルデータの説明】

- Model：機体名称。装備違いで修飾語が入るよ。
- TV：スレートバリュー/脅威度を表す数値。編成に使う数値で、いわゆるポイントびこと。兵器の強さの目安になるよ。
- UA：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。
- MR：ムーブレーティング/移動力。移動に使う数値だよ。
移動方式をあらわす記号と移動できる距離がかかれてるよ。複数あると使い分け可能。
- AR：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。
- H/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ル/損傷状態になってポンコツになるよ。
- A：アクション/行動回数。行動に関係する数値だよ。アクションを消費して武器を使ったり、電子線を仕掛けたりできるよ。
- スキル値：判定につかう数値だよ。以下の3種類わかれてるよ。「2+~6+」と「-」の6段階の評価があるよ。結局は目次第！
>GU：ガンナー/射撃性能。射撃攻撃に使うよ。
>PI：パイロティング/操縦性能。回避に使うよ。格闘攻撃にもつかうよ。
>EW：エレクトリックウォーファイアー/電子戦性能。通信とばしたり、妨害電波を仕掛けたり。「なんか通信関係のヤツ」
- Weapons：ウエポンズ/武器。戦闘に使う情報だよ。装備している武器の略称だよ。
「武器の等級」+「武器の略号」の組み合わせで表記されてるよ。
- Traits：トレイツ/特徴。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。
- Type/Height：タイプ/ハイト モデルの種別/モデルの高さ。タイプ/種別は編成に、ハイト/高さは、視界や遮蔽状態の確認に使うよ。

【例】

- Model：Hunter …ハンターという名前の機体だよ。（装備違いで名前が変わるよ）
- TV：6 …ゲーム上6点の価値を持っているよ。編成のときにつかうよ。
- UA：GP(0+),FS,ST,HT …GP（ジェネラルパーパス/汎用部隊）に（0+）=たくさんはいるよ。
FS（ファイアサポート/火力支援部隊）、ST（ストライダー/歩行戦車部隊）、HT（ヘビータンク/重戦車）
部隊に2モデル（編成基本数）まで入れていいよ。
- MR：W:5" G:6" …ウォーク/歩行移動だと5"、グライディングホイール/車輪移動だと6"まで移動できるよ。
- AR：6 …装甲値が6。（私見では8からが重装甲な。）
- H/S：4/2 …ハル（外郭）耐久力4がなくなるとクリップルするよ。合計で6ダメージ食らうと破壊されるよ。
- A：1 …行動回数1。大抵のモデルは1。
- スキル値：
>GU：4+ …射撃判定に4+で成功したり、成功の質が上がったりする。（判定方法参照）
>PI：4+ …射撃の回避や格闘攻撃の判定に4+で成功したり、成功の質が上がったりする。（判定方法参照）
>EW：6+ …電子戦関係の判定に6のみで成功したり、成功の質が上がったりする。（判定方法参照）
- Weapons：LAC(Arm),LRP,APGL,LPZ,LVB(Arm) …ライトオートキャノン（LAC）とライトヴァイブプロレード（LVB）を腕に装備だよ。
ライトアンチビークルロケットパック（LRP）、アンチパーソナルグレネードランチャー（APGL）、
ライトパンツァーフアウスト（LPZ）は本体装備で正面に攻撃できるよ。
- Traits：Arms …アーム/腕の特徴を持っている。登坂や格闘で優位になるよ。
- Type/Height：Gear 1.5" …このモデルの種別は「ギア」で、モデルのシルエットの高さは「1.5"」ある。

【武器データの説明】

- Weapon Type：ウエポンタイプ/武器正式名称。武器の系統を表した一般的な名称だよ。
- Code：コード/略号。モデルデータに記載するための数文字の記号だよ。3段階の等級が設定されているよ。
- Range：レンジ/射程距離。「武器が一番有効に使える距離」と「最大射程」が記載されているよ。
- Light/Medium/Heavy：ライト（L）/ミディアム（M）/ヘビー（H）。武器の等級だよ。
Code情報の先頭に（）の記号がついて1つの武器情報になるよ。
- Traits：トレイツ/特徴。その他の情報だよ。この武器が使える特殊ルール名が載ってるよ。

- Weapon Categories：武器の使用法だよ。複数設定されている場合は、使用時にどの使い方で攻撃するかを選べるよ。

【例】

- Weapon Type：Anti-Vehicle Rocket Pack …この武器の系統は「アンチビークルロケットパック」
- Code：*RP …この武器の略号は「L～H等級」+「RP」
- Range：6-18/36" …この武器は6"～18"が一番有効に使える距離で、最大36"まで届く。
- Light/Medium/Heavy：7/8/9 …等級別の攻撃力。モデルに書かれ言える記号がLRPなら攻撃力7、MRPなら攻撃力8、HRPなら攻撃力9ということ。
- Traits：AE:4" …この武器は、AE（エリアエフェクト/範囲攻撃）の特殊ルールが有る。この場合半径4"を攻撃できるよ。
- Weapon Categories：Ballistic, Indirect …この武器は「バリスティック/直接射撃」か「インダイレクト/間接射撃」の2つの使い方ができるよ。

02.1ルールと用語集（抜粋）

- 遊びやすいように用語集作ったよ（※このテキストだとちゃんと統一できて無いよ^q）
- 重要なゲーム用語やS（セクション）は太字にしといたよ（※このテキストでは太字になって無いよ）
- 参照するデザイナーノートは青枠に書いてあるよ（※このry）
- 例文なんかで[]のなかに数字が書かれていた場合、サイコロの出目のことだよ。

02.1 アクティブとパッシブ

- モデルは各ラウンドにアクションを消費できるよ。アクションはクリンナップフェイズに元に戻るよ。
- アクティブ(能動側/攻撃側とも表記)は現在アクティベーション（動かしている）モデルを指す言葉だよ。
- パッシブ（受動側/防御側とも表記）はそれ以外のモデル全部だよ。リアクションができるよ。

02.2 ダイス

- ダイスで判定するよ。
- 目標判定（アンオポッドロール）と対抗判定（オポッドロール）の2種類があるよ。
- 判定でよく出てくる修正を、共通修正（スタンダードモディファァー）と呼ぶよ。

◆基本修正（スタンダードモディファァー）表[モデルの全てのデストに影響する奴だよ]

- クリッブル中*：アクション-1 D6 / 防御判定-1 D6
- 行動：コンバット：修正なし
- 行動：ブレイズド：アクション+1 D6 / 防御判定-1 D6
- 行動：トップスピード：アクション-1 D6 / 防御判定+1 D6

※ モデルDCのハル値（左側の数字）をすべて失う状態。

※ 行動については § 06.0参照。

02.2a ダイス

- 6面体を使うよ。1回の判定で振れる個数をXで表して、XD6と表記するよ。

02.2b ロール（判定）

- 行動の成否をダイスを振って判断することをロール（判定）と呼ぶよ。
- 目標判定（アンオポッドロール）と対抗判定（オポッドロール）の2種類があるよ。

02.2c BD:X（ベースダイス：X）

- 判定で使うダイスの数の基本値をBDって呼ぶよ。Xがふる数だよ。
- 基本的な判定はBD 2だよ。

例：BD 2 D 6、修正+2 D 6の場合、4 D 6で判定。

各さいころの出目を個別に見て判断するよ。（高い方がいい）

02.2d ダイスモディファイア（修正値）

- サイコロの振れる数が変化するよ。
- 有利になる場合は+XD6、不利になる場合は-XD6と表記されるよ。

02.2e スキルレーティング（能力値）

- スキルは3つあるよ。2+が最高で、6+低い能力だよ。

【GU】 ガナリー/射撃力

【PI】 パイロティング/操縦

【EW】 エレクトリックウォーフアイア・アンド・コミュニケーションズ/電子戦

- スキル無しが最低値で【-】と表記されるよ。判定はできるけどすごく不利になるよ。（後述）

02.2f スキルモディファイア（能力値修正）

- スキルの数値に修正が加わって変化する場合がありますよ。

- ・6+のスキルが1悪くなる場合、一のスキルになるよ。
- ・スキルは2+が最高の状態だよ。(1+にはならないよ)

02.2g ゼロダイス

- ・修正の結果判定のダイス数が0になる場合、自動的に・・・
- 【対抗判定(オボッスドロール)】「出目が1」の扱いになるよ。
- 【目標判定(アンオボッスドロール)】判定失敗(0個成功)になるよ。

02.2h 目標判定(アンオボッスドロール)

- ・XD6して、指定された「スキル」か、設定されている「TN(ターゲットナンバー)」以上の出目がでたサイコロの数と同じだけ「成功値」がもらえるよ。
- ・1つ以上成功していれば判定成功だよ。成功した数が関係する場合もあるよ。

→例. 目標判定(アンオボッスドロール) 編

スキル3+の時、3D6で判定して、出目が[6,3,2]の場合。
スキルの3より高い目が2つ出ているので、2成功になるよ。

02.2i 対抗判定(オボッスドロール)

- ・両方のプレイヤーで出目を競うよ。各自XD6するよ。
- ・スキル/TNの値にかかわらず、一番高い出目を「リザルト」と呼ぶよ。
- ・スキル/TNの数値以上の出目がでたダイス1つにつきリザルトが+1あがるよ。
- ・(一番高い出目) + (成功した他のダイスの数) を合計した数を「トータル(合計値)」と呼ぶよ。
- ・自分のトータルから、相手のトータルを引き算するよ。
この計算結果を「マリガン(判定結果)」と呼ぶよ。
→マリガンの数値が0以上だった場合は、その判定に「サクセス(成功)」したよ。
→マリガンの数値がマイナスだった場合は、その判定は「フェイラー(失敗)」するよ。

→例. 対抗判定(オボッスドロール) 編

スキル3+の時、3D6で判定して、出目が[6,3,2]の場合。
一番高い出目6がリザルト、リザルト以外でスキルに成功してる数1を足して、判定結果がトータル7になるよ。
相手もトータルを算出して、マリガンを算出するよ。

02.2j マリガン(判定結果)

- ・成功した数値の分だけ「MOS(マリガン・オブ・サクセス/成功度数)」になるよ。
- ・失敗した場合、正数に直した数値の文だけ「MOF(マリガン・オブ・フェイラー/失敗度数)」になるよ。

→例. アクティブプレイヤーのハンターはGUスキル4+, パッシブ側のイエガーはPIスキル4+の場合だよ。

ハンターはBD2D6で攻撃。出目が[5,4]の場合、一番でかい5がリザルト。GUNスキルの出目4以上がでているサイコロの数がボーナスになるよ。リザルトの5に、ボーナスが1個なので1を加えて、トータルが6になるよ。
イエガーもBD2D6で防御をして、出目が[4, 4]だったとすると、リザルト4+ボーナス1でトータル5になるよ。
(自分-相手)で6-5=1なので、MOS1(成功度1)の攻撃側の勝利となるよ。
仮に結果が攻6-防6だった場合はMOS0(成功度0)、攻4-防6だった場合はMOF2(失敗度2)だよ。

02.2k 一般的な対抗判定

- ・イニシアチブ：自分と相手のCO(指揮官)に設定されたイニシアチブスキル(§5.0で説明)同士の対決。
- ・射撃：攻撃GUと防御PIの判定
- ・白兵戦：攻撃PIと防御PIの判定
- ・アクティブECM：攻撃EWと防御EWの判定

02.3 タイミングと優先順位

- ・別記がない場合、効果の適用順番は、最初にアクティブ、次にパッシブだよ。

02.4 端数

- ・端数切り上げ。
- ・距離(武器射程や探知範囲などの計測)は切り上げしないよ。

02.5 特例

一般ルールと特殊ルールが競合する場合、特殊ルールを優先してね。

02.6 リロール(振りなおし)

- ・判定を振りなおす場合、判定に使用した全部のダイスを振りなおしてね。
- ・振りなおした結果に従いなさいね。
- ・対抗判定で、双方が振りなおせる場合、最初にアクティブPLが振りなおすかどうかを意思決定してね。
その後で、パッシブ側がリロールの意思決定をするよ。
双方リロールする場合、同時に振りなおしてね。
- ・振り直しは1回だよ。(リロールのリロールは無しよ)

02.7 距離の測定

- ・インチで距離を測るよ。
- ・ゲーム中は許可された範囲で距離を測っていいよ。

- ・距離情報は双方のプレイヤーで共有してね。
- ・距離は端数までちゃんと測ろうね。(距離の端数は切り上げたり切り捨てたりしないよ)
- ・距離が微妙で揉めそうな場合、ダメだった扱いにしといてね。
- ・敵のモデルが、武器射程のS(遠)距離とO(近)距離にまたがる位置にいた場合、O距離の扱いで攻撃できるよ。

【アクティブモデル】行動中のモデルは、以下の条件で任意のタイミングで測れるよ。

- ・モデルは、センサーレンジと同じ値まで、自身のベースの端から計測できるよ。
- ・センサーレンジならば、任意の二点の距離を測れるよ。
- ・モデルのセンサーレンジにある地形の高さを測れるよ。
- ・攻撃相手を決めた後に敵モデルの距離を測っていいよ。距離を見た後に武器を決めていいよ。(このときだけセンサーレンジ外でも計測できるよ)

【パッシブモデル】相手が行動中でも以下条件で測っていいよ。

- ・センサーレンジの半分。
- ・アクションの対象にされ、リアクションを宣言した場合。距離を見た後に武器を決めていいよ。(たいていは反撃する場合)

→例:ヘッドハンターコマンドーの起動時、行動選択(ポースチャー)を決定する前に、遮蔽に入れるかを確認したいと考えたよ。
自身の探知範囲(12")で測定した結果、目標の地形まで5"であることが分かったので、
コンバットの行動選択(ポースチャー)で移動とアクションをすることにしたよ。

02.7a モデル間の距離

- ・2モデル間のベースの最も近い場所を計るよ。
 - ・ベースが無ければモデルの近いところで計るよ。(武器は含まないよ)
 - ・ベースがあるけど超はみ出てる場合はうまくやってね。
- (一番近い部分から測るとか、モデルの中心から測ってから、ベースの大きさを考慮するとか。)

02.8 モデルとベースサイズ

| 名称 | ベースサイズ** (通常/最大) | 高さ |
|--------------------|---|----------|
| ギア、ORV、ビースト | 1"HEXか30mmR(40mmR) | 0.5~1.5" |
| ラージヘビーギア (AR8+) | 40mmR(50mmR) | 2"~2.5" |
| インファントリースカッド/ATV | 40mmRか1"HEXの3つセット : 0.5~1"(50mmRか1"HEXの3つセット) | |
| ビークル* | 40mmR(75mmR) | 0.5~2" |
| ラージビークル (AR11+)* | 75mmR(120x95mm楕円) | 1~3" |
| ストライダー (AR1~9)* | 40mmR(60mmR) | 1~3" |
| ラージストライダー (AR10+)* | 40mmR(120x95mm楕円) | 1~3" |
| マウント* | 50mmR(75mmR) | 1~3" |

* : これらのモデルはベース強制ではないけど遊びやすくなるので推奨。

** : ベースサイズは業界標準単位のミリ表記だけ(インチがマイナーなだけだな・・・)

02.10 AE (エリアエフェクト) 距離の計測方法。

- ・範囲に影響のある攻撃をAEと呼ぶよ。
 - ・AEは基本になる目標モデルを決めるよ。
 - ・AE範囲は目標モデルの中心から計測してね(範囲はモデルの中心から図るよ)
 - ・AEは地点をして攻撃できる場合もあるよ。その場合は、指定した場所が中心になるよ。
- (note : このゲームではスキャッターは使わないよ)

02.11 アーク (方向)

- ・モデルの方向を角度で設定するよ。

<プライマリスタンダードアーク (標準方向) >

- ・モデルは基本的に「F(フロントアーク/正面方向)」と「B(バックアーク/背面方向)」があるよ。
- ・標準方向はベース(またはモデル)180°でわけて考えるよ。
- ・ゲームしやすいようにベースを別の色で塗ったり、線を引いたりして、印をつけておいてね。
- ・F(正面)の亜種で「Arm(アーム/腕)」の装備方法があるよ。
- ・Armに装備された武器は、スナッフファイア(反撃/S 10.4)ができるよ。

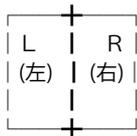
▲モデルの向き



<セカンダリーアーク（準方向）>

- ・例外として武器に「L（レフトアーク/左方向）」と「R（ライトアーク/右方向）」の情報が付加される場合もあるよ。
- ・一部の本体固定武器には、LまたはR射界が設定されている場合があるよ。

▲モデルの向き



<特殊な方向：ターレットアーク（砲塔）>

- ・一部の武器は「T（ターレット/砲塔）」装備されている場合があるよ。
- ・砲塔は360°可動するので、モデルの向きに関係なく、攻撃するときに任意の方向に射撃できるよ。
- ・T（砲塔）の亜種で「FT（ファストタレット/速射砲塔）」の装備方式もあるよ。
- ・FTに装備された武器は、スナッフファイア（反撃/§10.4）ができるよ。

02.12モデル性能

標準性能

- ・モデル名：機種名と派生系
- ・TV（スレートバリュー）：編成コスト
- ・UA（ユニットアベイアリティ）：編成時の制限
- ・MR（ムーブメントレーティング）：移動タイプと移動距離
- ・AR（アーマーレーティング）：装甲値
- ・HS（ハル/ストラクチャー）：耐久力、H→Sの順番で減ってゆく。Sにダメージ入ると性能低下。
- ・A（アクション）：行動回数。
- ・GU（ガナリースキル）：射撃の命中力。
- ・PI（パイロットスキル）：操縦性能。
- ・EW（エレクトリックウォーファイアースキル）：電子戦闘能力。
- ・武器（ウエポン）：装備している武器の略称。
- ・特徴（トレイト）：期待の持つ特徴や欠点など。
- ・形式/高さ（タイプ/ハイ）：モデルのゲーム上の分類とゲーム上での高さ。

02.12a その他の性能

- ・センサーレンジ（センサー範囲）：ギアは通常12"。センサーの特徴で強化される。
敵のロック、フルカバー（§7.5）の敵の発見、特殊アクションのFO（§14.2）に関係。
- ・イニシアチブ（スキル）：指定がない場合「ー（スキル無し）」だよ。先行後攻で使うよ。

02.13インファントリー（歩兵）

- ・歩兵モデル以外にもCEFのフレイル、騎乗モデル、バイクモデルなんかもインファントリーの扱いだよ。
- ・インファントリーは以下のルールを適用される。

<移動時>

- ・移動タイプはI。Wタイプと同じ地形の移動だよ。
- ・ビルディングの中に入れるよ。
- ・深さ0"ではない水の地形には入れないよ。

<攻撃する時>

- ・任意の方向に攻撃できるよ。判定は通常の射撃ルールに従うよ。
- ・<スタビライザー>の特徴がない武器ならスナッフファイア（反撃）できるよ。（§10.4）
- ・「スタンバイ」状態ならば任意の武器でスナッフファイア（反撃）できるよ。（§10.3）

<攻撃された時>

- ・後面を持たないよ（フランクがないよ）。ベースの全部が正面（F）のあつかいになるよ。
- ・<AI（アンチインファントリー）>の特徴を持たない武器で攻撃された場合、1回の命中につき最大でも1ダメージしか受けないよ。
- ・<AP（アーマーピアッシング）>の特徴は効果が無いよ。（柔らかいからね・・・）

<ダメージ効果>

- ・クリップ中でもトップスピードになれるし、探知範囲の減少もしないよ。
（ダメージによるダイス減少効果はあるよ）（§09.0）。

<ベース>

- ・1インファントリースカッドは、40mm丸ベースに6～10人で1モデルとして扱うよ。
（古いモデルは1"ヘックスベースを3つなげてつかってね）
- ・1インファントリーチームは1"ヘックスベースに2人乗っかってるよ。
- ・歩兵が侵入出来る場所はベースに依存しないよ。歩兵モデルが入れそうな場所なら入れるように扱ってね。
（ドアの大きさとか歩道の広さとかある場所はベース考えずに通過や侵入ができるよ。）

<歩兵のサブタイプ：ATV>（オールテレインビークル/バイクとか）

- ・ATVも歩兵として扱うよ。
- ・移動方法は自分の移動タイプ（G/H）と同じだよ。ただし、移動方式（ポースチャー）にかかわらず何回でも自由に旋回できるよ。

<ORV>（オフロードビークル/小型車両）

- ・このモデルは歩兵じゃないよビークルとして扱われるよ。（旧版だと歩兵扱いだった）

p021-----

§ 03.0 ゲーム手順

遊び方：

- ・ヘビーギアは「ラウンド」に分けて遊ばれるよ。
- ・シナリオによって4～6ラウンドの範囲でゲームの長さ指定されるよ。
- ・シナリオは、配置や地形、勝ち方などの情報を決めてくれるよ。
- ・各ラウンドは「ターン」と呼ばれる、交互の「起動（アクティベーション）」で成立するよ。
- ・アクティベーション（起動）は、「CG（コンバットグループ）」と呼ばれる、いくつかのモデルで構成されたユニット単位で動かすよ。
- ・起動中のCGに所属するモデルを、1モデルずつ順番に移動とアクションを解決する（1モデルずつ起動される）よ。

03.0a ゲームの準備

1. TVの決定：
ゲームの規模を決めるよ。（100～500TVが目安だよ）
2. アーミー編成：
決めたTVの範囲でアーミーを作るよ！（§ 05.0）
3. ゲームボードの準備：
地形モデル（テレイン）を配置して戦場を作るよ。
この時、遮蔽（カバー）（§ 07.4）、地形タイプ（§ 06.4）、その他戦場の特殊効果なんかを、話し合っ決めておこうね。
特に形状がよくわかんないような地形モデルは、高さをきちんと決めておこうね。
エリア地形が一番高い所を測って、全部同じ高さってことにしちゃうのがおすすめだよ。

03.0b 配置

1. シナリオの選択：
標準シナリオ（§ 4.0）かシナリオ生成（§ 16.1）を決めるよ。
2. 配置のイニシアチブ対抗判定：
イニシアチブロールで先行、後攻を見めるよ（§ 03.1a）
3. 配置エリアの決定：
判定の勝者は、どちらか選択してね。（配置はまだだよ）
A. 配置エリアを決めて、自軍の1CG先に配置する。
B. 対戦相手に配置権（＝エリアの選択と1CGの配置）をゆずる。
4. 予備戦力（リザーブ）の宣言：
リザーブがいる場合、イニシアチブの勝者はリザーブを先に置くか後に置くかを選べるよ。
5. 配置：
イニシアチブの勝者は、リザーブでないCGを、先に置くか後に置くかを選べるよ。
その後、すべてのCGをおき終わるまで、交互にCGを配置するよ。

03.0c ゲーム開始！：

ラウンドシークエンス参照。（§ 03.1）

03.0d ゲームの終了：

時間切れ、ターンリミット、勝利条件の達成でゲームが終わるよ。
大抵の場合VPが一番高い子が勝つわ。

03.1 ゲームラウンドシークエンス

1ラウンドは「セットアップ」「アクション」「クリンナップ」3つのフェイズで進むよ。

概要

- ・<セットアップフェイズ>イニシアチブの勝者は、このラウンドの先行、後攻を選べるよ。
- ・<アクティブフェイズ>アクティブプレイヤーは自分のCGを1グループ決めるよ。
指定CGに所属する未行動のモデルを、1モデルずつ移動&アクションしてゆくよ。
全部のモデル（プライマリーユニット+サポートユニット）が動いたらアクティブ権が相手に移動するよ。
- ・<クリンナップフェイズ>交互にCGを起動して全てのモデルが行動済になるとクリンナップフェイズだよ。
継続ダメージの処理や特殊ステータスの状態を確認するよ。
勝利条件/終了条件を確認するよ。条件を満たしてないなら新しいラウンドがはじまるよ。
このラウンドに使用したアクションやCPやSPが回復するよ。

①セットアップフェイズ：

Su1.イニシアチブ判定（BD2D6のInt判定）をするよ。
勝者はどちらが最初にアクティブプレイヤー（能動側）になるか決めてね。
アクティブプレイヤーから②アクションフェイズをはじめてね。

②アクションフェイズ：

A c 1-1.能動側は、未起動のCG（プライマリーユニット+サポートユニット）を1つ選んでね。

A c 1-2.CG内で未起動の1モデルを選んでね。

(1) 行動選択（ポースチャー）を選ぶよ。

「コンバット」：1回移動してアクション

「ブレイズド」：動かないでアクション重視。または「待機」。

「トップスピード」：2回移動してアクション

(2) 移動とアクションの解決。

移動前、移動中、移動後、好きなタイミングでアクションが使えるよ。

(3) 起動終了。

モデルの起動が終わると未使用のアクションは全部なくなるよ。

(4) モデルに行動済みのマーカーをつけてね。

「待機」してない場合、行動選択が自動でコンバットの状態になるよ。

CGでまだ動いて無いモデルがいれば同様に1モデルずつ処理してね。

A c 1-3.CG全部のモデルが行動したら、CGL（コンバットグループリーダー）に行動済みの印を置いてね。

A c 2.攻守交替するよ。能動PLと受動PLを入れかえて、交互にCGを動かしてゲームを進めるよ。

各CGとモデルは、1ラウンドに1回起動できるよ。

A c 3.戦場にいる全部のモデルが動いたら②アクションフェイズが終わるよ。

③クリンナップフェイズ：

全部のアクションが終わるとクリンナップフェイズになるよ。

C u 1.スペシャルウエポンエフェクト（特殊武器の効果）の解決（§09.6）

（コロージョン（C）、ハイワイヤ（H）トークンの処理）

C u 2.勝利条件の確認。

勝利条件/終了条件を確認してね。（§15.0）

※予備戦力到着はこの後なので、即登場で勝敗の決定打にはならんよ！

C u 3.新しいラウンドへ

勝利条件/終了条件を満たしてないなら新しいラウンドを始めるよ。

C u 4.リザーブ（予備戦力）の到着判定

予備全力の到着判定、到着した予備全力の配置をしてね。

C u 5.

全部のCGが未行動になるよ。消費したアクション、CP、SPが回復して、新しいラウンドを始めてね。

03.2 イニシアチブロール（先制権の決定）

- ・どちらのCGを先に動かせるかの決定権を判定するよ。
- ・双方の、一番上位の指揮系統（チェーンオブコマンド）を持つ指揮モデル（通常はCo（コマンドングオフィサー））同士は、設定されたInit：x+（イニシアチブ）スキルで対抗判定をするよ。（§5.0）
- ・指揮モデルがない場合は任意のモデルがInit：-（スキル無し）扱いで指揮をとるよ。
- ・引き分けの場合は決着がつくまで振りなおしてね。勝者はどちらのPLが先に能動側になるかを選択できるよ。
- ・能動側がCGを動かし始めたらアクションフェイズ開始だよ。
- ・この判定はCPやSPで振り直しできないよ。

イニシアチブロール修正表（3.2）

（ 状況 ： 修正 ）

モデルがクリップル ： -1D6

Init：xの特徴* ： ±XD6

※「Init：x+」のスキルは§05.0で決まるよ。（Co/コマンドングオフィサーはInit:4+）

※「Init：x」の特徴は、スキルとは別だよ。同じ名前だけど間違えないでね。（CMDアップグレードでInit:1）

03.4 アクション

アクションのメジャーな使い道。

- ・攻撃
- ・電子戦と通信
- ・その他（待機、ハイディングなど）

03.4a アクションの使用

- ・モデルは起動中なら移動中も含めていつでもアクションつかえるよ。
- ・複数のアクションがあるモデルは同時に使わなくてもいいよ。1アクションずつ終わらせてね。
- ・複数のアクションがあるモデルはチェーンアクションをつかってもいいよ。
- ・モデルは起動すると、未使用のアクションを失うよ。

アクションの種類

【アクティブアクション】：モデルが起動中に使う一般的なアクションだよ。

特に明記が無い場合、アクションはすべてアクティブアクションだよ。

配置方法：標準（§3.0）

サポート：サポートをえるよ。（§16.1）

リザーブ：予備戦力をえるよ。（§15.1）

p025-----

§05.0 <コマンダー（指揮官）、チェーンオブコマンド（指令系統）、オーダー（命令）>

<コマンダー（指揮官）>

- ・コマンダーは自軍やCG/コンバットグループを率いたりする役職だよ。
- ・コマンダーは「イニシアチブ/先制権の判定」、「CP/コマンドポイントの使用」「オーダー/命令の使用」ができるよ。
アーミーリストに注釈がない場合は、下の「Init:X+/イニシアチブスキル」と「CP/コマンドポイント」の表を使うよ。

<イニシアチブ>

- ・イニシアチブは、毎ラウンドのはじめに先制権を決めるイニシアチブロールのに使う能力だよ。
- ・イニシアチブロールにはアクションやCPを消費しないよ。（BD：2D6で下記のInitスキルで判定）
- ・最高位の指揮官がイニシアチブロールをするよ。
- ・イニシアチブロールには、「Init:X」の特徴（イニシアチブロール+XD6）と、「クリップル状態」の修正（ダイス-1D6）の影響を受けるよ。

役職 / Initスキル (CP)

- ・CO（コマンドオフィサー/司令官） /4+（2CP）
- ・XO（エグゼクティブオフィサー/副司令官） /4+（1*CP）
- ・CGL（コンバットグループリーダー/部隊長） /5+（1CP）
- ・2iC（セカンドインコマンド/副隊長） /6+（1*CP）
- ・一般兵 / スキル無し（CP無し）

*XOと2iCのCPは、COまたはCGLが破壊されるまでは、自身の「SP（スキルポイント/§05.6）」として機能するよ。

<常任指揮官>

【CGL（コンバットグループリーダー/部隊長）】

- ・各CG/コンバットグループの中から1モデルを「必ず」CGLに任命してね。
- ・CGLは自分の所属するCGを指揮するよ。
（CG/コンバットグループはPU/プライマリユニットとSU/サポートユニットで構成されているよ。）
- ・CGLは自身のCG/コンバットグループにのみオーダー/命令ができるよ。
- ・CGLはUAが「CMD」になっているモデルと「CMDアップグレード（+CMD）」を選択できるよ。

【CO（コマンドオフィサー/司令官）】

- ・（選択）全軍CGLの中から1モデルだけ、COにアップグレードできるよ。（100TV戦以上ならコスト無しで任命できるよ。）
- ・COは全軍を指揮するよ。自軍全部のモデルのコマンダーとして機能するよ。（オーダーやCPが全部に使えるよ。）
- ・COはUAが「CMD」になっているモデルと「CMDアップグレード（+CMD）」を選択できるよ。

<非常任指揮官>

【2iC（セカンドインコマンド/副隊長）】

- ・（選択）各CG/コンバットグループのプライマリユニットの中から、1モデルだけ2iCにアップグレードできるよ。
- ・2iCは、CGLが破壊されたらCGの指揮権を引き継ぐよ。（InitスキルとCPがCGLになるわけじゃないよ）
- ・2iCはUAが「CMD」になっているモデルと「CMDアップグレード（+CMD）」を選択できるよ。
- ・所属するCGのCGLが破壊されるまでは、CPは自身の「SP（スキルポイント/§05.6）」としてしか使えないよ。

【XO（エグゼクティブオフィサー/副司令官）】

- ・（選択）100TV以上のゲームのとき、全軍のモデルの中から、1モデルだけXOにアップグレードできるよ。
（XOはCOと同じユニットに入れる必要はないよ。）
- ・COが破壊されたら全軍の指揮権を引き継ぐよ。（InitスキルとCPがCOになるわけじゃないよ）
- ・XOはUAが「CMD」になっているモデルと「CMDアップグレード（+CMD）」を選択できるよ。
- ・所属する軍のCOが破壊されるまでは、CPは自身の「SP（スキルポイント/§05.6）」としてしか使えないよ。

※ノート：ユニットにはいるコマンダーの数は最大で「COまたはCGL」と「2iC」と「XO」の3モデルまでだよ。

05.1アタッチドモデル/アタッチドユニットと指揮官

- ・SU/サポートユニットのようなアタッチモデルはコマンダー（指揮官モデル）になれないよ。
- ・アタッチはプライマリユニットの指揮下にはいってアタッチも含めて1CGとして起動されるよ。
- ・SU/サポートユニットは一般的なアップグレードを選べないのでベテランにもできないよ。
（例外は、ベテランのCGにもとからVetの特徴を持つモデルを入れる場合と、エリートフォース編成で遊ぶ場合）

05.2 チェインオブコマンド (指令系統)

- ・一番偉い人の I n i t i スキルでイニシアチブの判定をするよ。
- ・指揮官がいなくなったら偉い順に指揮官を指名してね。
- ・同じ階級のモデルが複数いる場合は、誰の指揮権 (= I n i t i スキル) を使うか選べるよ。

<えらい>←指令系統 (Init : X+) →<したっぱ>

CO (4+) > XO (4+) > CGL (5+) > 2 i C (6+) > 一般兵 (-)

05.3 フォーメーション/隊列

ヘビーギアの世界は電波妨害とかあるので、遠くにいと連携が取りにくくなるぜ！

- ・モデルは所属するCGのCGLか、自軍のCOとフォーメーションを組めるよ。
- ・「指揮官」モデルから6"以内のモデルと、「リレイ/中継能力」を持つモデルは「フォーメーション/隊列」内にいるよ。(指揮官の近くにいるとフォーメーション)
- ・それ以外の場所にいるとフォーメーションの外だよ。(フォーメーションを必ず組む必要はないよ)

【フォーメーション/隊列を組んでいると・・・】

- ・フォーメーション内の1モデルにCP/コマンドポイントをつかった振り直しができるよ。※(フォーメーション外でも使用できるけど、コマンドのEW(通信)判定が必要になるよ)
- ・フォーメーション内の全モデルは、オーダー/命令の効果を受けられるよ。
- ・アイゴットユアバック(相互支援)ができるよ。

【コミュニケーションリレイ/中継能力】

- ・「Comm:X」と「Setup:X+」の特徴を持つモデルは「リレイ/中継能力」があるよ。
- このモデルがフォーメーション内にいる時、このモデルからさらにフォーメーションの距離を延長できるよ。(§ 14.1e/g)

05.3a アイゴットユアバック (相互支援) [リアクション]

近くにいるとお互いに支援行動ができるよ。スナップファイア(反撃)の特殊条件だよ。

- ・6"居ないにいる同じCGのモデル、またはフォーメーション内のモデルが攻撃を受ける場合、他のフォーメーション中のモデルは自分のアクションを使って、反撃/スナップファイアに参加できるよ。(CGLの近くにいる誰かが狙われたら、みんなで反撃できるよ。)
- ・普通の射撃と同じ処理だよ。(反撃には普通にロックとか射程とかアクションとかいるよ)

05.4 CP (コマンドポイント) [リアクション]

CPは指揮官の持つ采配とか悪運とかそういうやつだよ。コマンドの階級に応じてもらえるCPは変わるよ。(§ 05.0)

<CPの効果>

- ・CGLは自身か、配下のモデル1つにCP/コマンドポイントを使えるよ。
- ・1CP使うと、以下の判定を1回リロールできるよ。
 - 「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」

<フォーメーション内>

- ・対象がフォーメーション内でロックできている場合、判定が必要なくCPが使えるよ。

<フォーメーション外 (05.4a) >

- ・対象がフォーメーションの外にいる場合、最初にコムロール(EW判定)が必要だよ。
- ・通信が届いたかどうかを判定するよ。このコムロール(EW判定)にはアクション値を消費しないよ。
- ・この判定に失敗した場合、CPが使えないよ(消費しないよ)
- ・モデルに「Comm:X」の特徴があり、敵にECMで邪魔されなければ、この通信判定は自動成功するよ。(§ 14.2)

<CPの回復 (05.4b) >

- ・クリンナップフェイズの最後に全回復するよ。

05.5 オーダー (命令)

- ・指揮官はCP/コマンドポイントを消費して部下に「オーダー/命令」を出せるよ。
- ・オーダーを出しても、指揮官のアクション値は消費しないよ。
- ・オーダーには以下の2系統あるよ。

【アクティベーションオーダー (能動命令)】

：指揮官モデルがアクティベーション/起動中にCP (§ 05.4) を消費して出す命令だよ。

【リアクションオーダー (受動命令)】

：対象が確定したら、CPを消費して出す命令だよ。判定のダイスがふられる前に宣言してね。

<オーダー/命令のリスト>

以下の4種類があるよ。

①05.5a コーディネイテッド・アタック！（集中攻撃）【アクティベーションオーダー】

1. 指揮官はセンサーロックしている標的に「コーディネイテッド・アタック」トークンを置くよ。
2. フォーメーション内のモデルは、このモデルへの「ダイレクトファイア/直接射撃」「メレーアタック/白兵攻撃」の判定をリロールできるよ。
3. 「コーディネイテッド・アタック」トークンはこのCGの行動終了時になくなるよ。

②05.5b ラジオ・サイレンス！（無線封鎖）【アクティベーションオーダー】

1. このオーダーを使った時にフォーメーション内にいる各モデルに「ラジオ・サイレンス」トークンを置いてね。
2. 敵はこのモデルは「アクティブセンサー」で伸びたレンジではセンサーロックできないよ（§07.3）
3. このモデルは以下の行動をした場合、「ラジオ・サイレンス」トークンが無くなるよ。
 - 「A：アクティブセンサーの使用」
 - 「B：敵の白兵攻撃を受ける」
 - 「C：<Silent/サイレント>の特徴がない武器で攻撃をしかける」
4. 「ラジオ・サイレンス」トークンはクリンナップフェイズの終わりになくなるよ。

③05.5c イベイド！（回避運動）【アクティベーションオーダー】

1. 指揮官に「イベイド」トークンを置いてね。
2. フォーメーション内にいるモデルは以下の効果を得るよ。
 - 効果1：ディフェンスロール/防御判定をリロールできるよ。
 - 効果2：あらゆる「アクション」と「EW判定」に-1D6の修正がはいるよ
3. 「イベイド」トークンはクリンナップフェイズの終わりになくなるよ。

④05.5d ダメージ・コントロール！（損害制御）【リアクションオーダー】

1. 敵がスペシャルウエポンでの攻撃を宣言して、攻撃判定をする前に、このオーダー使用を宣言してね。
2. 指揮官に「ダメージ・コントロール」トークンを置いてね。
3. フォーメーション内にいるモデルが、スペシャルウエポンエフェクトに対してダメージコントロールをする場合、効果が2倍になるよ。
4. 「ダメージ・コントロール」トークンはクリンナップフェイズの終わりになくなるよ。

05.6 SP（スキルポイント）

- ・ベテランや常任指揮官が健在時の非常任指揮官などはSP/スキルポイントを持っているよ。
- ・SPは自分にだけ使えるつかえるよ。SPトークンをモデルの近くにおいておいてね。
- ・1SP使うと、以下の判定を1回リロールできるよ。
 - 「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」
- ・クリンナップフェイズの終了時に使用したSPは全回復するよ。

※リロールの注意

CPとSPの両方があっても1つの判定につきリロールは1回しかできないので忘れないでね。

p027-----

§06.0 移動（地形と地形効果）

<テレイン（地形）>

- ・テレイン（地形）は「オープン（平地）」「ディフィカルト（移動困難）」「インパッサブル（移動不可）」の3種類があるよ。

【オープンテレイン】

モデルの移動や視界を何も妨害しない、戦場の基本を構成する地形だよ。

【ディフィカルトテレイン】

移動困難な地形だよ、森の中、遺跡、または岩や砂丘など、モデルの動きを妨げる不整地をあらわす地形だよ。ディフィカルトテレインの影響は（表6.3）を参照してね。

【インパッサブルテレイン】

特別なルールが有るモデル以外は侵入できない地形だよ。ソリッドな壁、岩、建物などだよ。

（例：ビルディング（建物）地形は、インファントリーモデルは侵入できるけど、他のモデルはインパッサブルテレインになるよ。）

- ・戦場の地形にそれぞれどんな性質があるか決めようね。
- ・地形の高さに応じてカバー/遮蔽を提供するよ。(§07.1)
- ・鉄板、林、合板建築、AR7以下のモデルは「ライトカバー」を提供するよ。
- ・コンクリート、金属補強された建築物、岩、土囊(のう)、森、AR8以上のモデルは「ヘビーカバー」を提供するよ。
- ・プレイヤーはゲーム前に話し合っ、地形のカバーや高さを明確にしておいてね。

<移動>

機動力を生かしてヘビーギア宇宙で勝ち残ろうね!

- ・モデルは起動中、1回の移動で、MR(ムーブメントレーティング/移動力)インチの範囲で移動できるよ。
- ・MRは地形やポースチャー(行動選択)の影響を受けて変化するよ。

【モデルが移動する時にできること】

- ・モデルはMRを消費して移動できるよ。1回の移動中にMR値は全部使ってもいいし残してもいいよ。
- ・1MRにつき1"まで前に直進できるよ。
- ・2MRにつき1"まで後ろに直進できるよ。
- ・モデルは「ムーブメントタイプ/移動タイプ」ごとに設定された回数まで旋回ができるよ。
- ・モデルのMR値は1回の移動が終了すると元に戻るよ。(トップスピードの行動選択で2回移動できるのよ)
- ・移動にはアクション値を消費しないよ。(反撃などでアクション値を使い果たしたモデルでも、未行動なら移動はできるよ。)

<ポースチャー(行動選択)>

モデルが起動するとき、3つの行動方針を選択できるよ。起動するモデルを選んだら、行動選択を決めてね。

【コンバット(コンバットスピード/戦闘移動)】

- ・モデルは1回分の移動と、アクションを使用できるよ。

【ブレイズド(ブレイズドフォーファイアリング/射撃照準)】

- ・モデルは一切移動できないよ。ジェットパックなど、移動に関連する装備も使えないよ。
- ・モデルは1回だけ旋回していいよ。
- ・防御判定に-1D6ペナルティ、他の行動は+1D6のボーナスがもらえるよ。
この修正は、モデルの起動中だけ有効で、行動終了時になくなるよ。

【トップスピード(トップスピード/最高速度)】

- ・モデルは2回分の移動ができるよ。
1回の移動ごとに移動方式を変えてもいいよ。(1回目にW移動で荒地を乗り越えてから、2回めにG移動で平地を直進とか。)
- ・すべての防御判定に+1D6、他の行動は-1D6ペナルティになるよ。
この修正は、モデルの起動中だけ有効で、行動終了時になくなるよ。

- ・行動選択の修正はすべての判定に影響をあたえるよ。
- ・行動選択をしたらMRでモデルを動かしたりアクションを使えるようになるよ。
- ・モデルが行動中に行動選択を強制変更(例:イモビライズドなど)されたら即座に行動終了になるよ。
- ・パッシブのモデルはコンバットの行動選択に戻るよ。行動選択が宣言されずに起動した場合もコンバットとみなされるよ。
- ・他の行動選択をして起動した場合でも、行動終了時にコンバットの行動選択になるよ。

<イモビライズド/イモビル(移動不可)>

- ・移動できない子は常に(=能動/受動にかかわらず)ブレイズドの扱いになるよ。

行動選択表(6.0*)

<行動内容 : アクション修正/ 防御判定修正 移動回数 (旋回制限)>

- | | | | | | |
|---------|------|---|------|----|-----------|
| ・コンバット: | 無 | / | 無 | 1回 | (移動タイプ依存) |
| ・ブレイズド: | +1D6 | / | -1D6 | 0回 | (1回) |
| ・トップ : | -1D6 | / | +1D6 | 2回 | (移動タイプ依存) |

* この防御判定の修正は「デンジャラスステレイン」や「落下ダメージ」の判定には使わないよ。

** 旋回の回数は、移動方式によって変化するよ。

06.1<旋回>

モデルが向きを変えたい場合、旋回が必要だよ。

- ・旋回1回につき、モデルは最大90度まで向きを変えられるよ。
- ・移動タイプごとに特例があるよ(§06.3)

06.2<モデルの通過>

- ・モデル同士は、シルエットやベースが重ならないように動いてね。
- ・例外としてインファントリー(歩兵)の上は通過できるよ。でもインファントリーの上で移動終了できないよ。
ほかモデルに通過されてもインファントリーはダメージを受けないよ。

06.3<移動タイプ>

主な移動方法をカテゴリー化したもんだよ。

【W (ウォーカー/歩行タイプ)】：足で動くよ。

- ・移動の最中に何回でも旋回してもいいよ。
- ・ディフィカルトレインを普通に移動できるよ。
- ・モデルの半分までの高さの地形なら、クライミング (登坂) 判定なしで高さ移動できるよ。
- ・ロード (道路) サブタイプの地形上のみを移動する場合MR+1できるよ。

【I (インファントリー/歩兵タイプ)】：足であるくし超小回りがきくよ。

- ・移動の最中に何回でも旋回してもいいよ。
- ・ディフィカルトレインを普通に移動できるよ。
- ・建物 (ビルディング) に入れるよ。
- ・ロード (道路) サブタイプの地形上のみを移動する場合MR+1できるよ。

【G (グラウンド/地上走輪タイプ)】：車輪や横帯で地面を移動するよ。

- ・移動最中に1回まで旋回できるよ。
- ・ロード (道路) サブタイプの地形上のみを移動する場合MR+2できるよ。

【H (ホバー/浮揚タイプ)】：地面からちょっとだけ浮くやつだよ。

- ・移動最中に1回まで旋回できるよ。
- ・ロード (道路) サブタイプの地形上のみを移動する場合MR+3できるよ。
- ・高さ0"のディフィカルトレインはオープントレイン扱いで移動できるよ。

【F (フライング/飛行タイプ)】：飛行機専用だよ。

- ・§17.0でまとめて説明するよ。

<複数の移動タイプを持つモデル>

モデルが複数の移動タイプを持っている場合、1回の移動につきどちらのタイプを使用するか宣言してね。

→例：W4" G6"を持つモデルがトップスピード (移動回数2回) で行動する場合・・・

- A.1回目の移動をW4"にしてディフィカルトレインを通過し、2回目の移動をG6"で移動する。
- B.2回ともW4"で移動し、Wタイプの恩恵を受ける。
- C.2回ともG6"で移動し、Gタイプの恩恵を受ける。

<移動まとめ表 (6.3) >

移動タイプ*： (旋回 /ディフィカルトレインの最大移動力/道路のみを移動した場合)

| | | | | | |
|---|---|---------|-------------|---|----------|
| I | ： | (自由 / | MR値まで移動可能 | / | MR値+1") |
| W | ： | (自由** / | MR値まで移動可能 | / | MR値+1") |
| G | ： | (1回まで/ | 最大2"+X" *** | / | MR値+2") |
| H | ： | (1回まで/ | 最大2" | / | MR値+3") |

*：複数の移動タイプがある場合、移動前に選べるよ。

**：ランバリングの特徴を持つモデルは1回しか旋回できないよ。

***：オフロード：Xの特徴があるモデルは最大距離がX"伸びるよ。

06.5e 斜面と垂直段差

<斜面>

- ・45度以上の斜面は「垂直段差」として扱うよ。移動したければクライミング (登攀) してね。
- ・45度以下の斜面は、その地形タイプに依存するよ。

06.5f クライミング (登攀)

- ・「垂直段差」扱いの地形がある場合、特殊なディフィカルトレインとして扱うよ。
- ・可能ならモデルはクライミングでこの地形を移動できるよ。

【クライミングの条件】

- ・「アームの特徴を持つWモデル」と、「クライマーの特徴を持つモデル」が垂直段差を登攀できるよ。
- ・条件の範囲でMRを使って高さ変更できるよ。登りければそのまま変更できるよ。下の表参照。

<1回の移動で登攀できる距離 (6.5f) >

| | | | | |
|---------|---|-------------|---|---------------------|
| 移動タイプ | ： | クライミングの特徴なし | / | クライミングの特徴あり |
| 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" (オフロード特徴は効果なし) |
| H | ： | 登攀不可 | / | 最大2" |

【クライミング中の判定】

- ・クライマーの特徴がないモデルは、登攀中に行う全てのアクション、リアクションがスキル；6+の扱いになるよ。
(例：クライマーがないP I 4+のギアが、崖を登っている最中にスナッフファイアされたので防御判定が6+になる。)

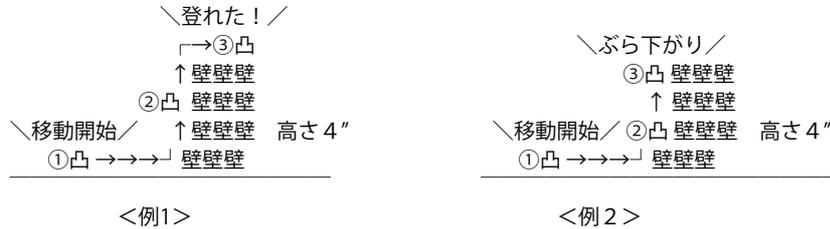
【ぶらさがり状態】

- ・1回の移動で垂直段差を移動しきれなかったモデルは「ぶら下がり状態」になるよ。
- ・クライマーの特徴がない「ぶら下がり状態」のモデルは、全てのアクション、リアクションがスキル；6+の扱いになるよ。
- ・現在どのへんの位置でぶら下がっているのかを、何かしらの方法で覚えておいてね。
- ・モデルのベースが平面な場所に辿り着くまでは「ぶら下がり状態」として扱われるよ。

【下降】

- ・高い場所にいるモデルは、「クライミング」で降りるか、ダメージ覚悟で「フォール/落下」するかを選ぶよ。（§13.1）

<登攀概念図（横 6.5f）>



例1：①クライミングの特徴を持つW5のギアAがトップスピードで移動したよ。

- ②1回目の移動で3"つかって壁に接近、2"登攀。
- ③2回目の移動で残りの2"を登り切って残りのMR3で壁の上を移動したよ。

例2：①アームはあるけど、クライミングの特徴が無いW5のギアB（高さ1.5"）がトップスピードで移動したよ。

- ②1回目の移動で3"つかって壁に接近、残りMRは2あるけど、モデルの高さの1.5"まで登攀。
- ③2回目の移動はMR5あるけどモデルの高さ1.5"まで登坂して移動終了。高さ3"のところ「ぶら下がり状態」になったよ。

06.5g 水系の地形

<水深>

- ・水の深さを設定しておいてね。
- ・モデルの高さの半分までの水深なら侵入できるよ。
- ・半分以上を越える水深に侵入したモデルはデストロイ/破壊扱いになるよ。

<移動>

- ・水はディフィカルトトレイン（通行困難な地形）だよ
- ・旋回や移動力などの扱いは地上と同じで移動タイプに依存するよ。（§06.3）
- ・アンファビアスの特徴を持つモデルと、H移動タイプのモデルは、ロード/道路扱いになるよ。（ただし、急流や溶岩など、デンジャラスな水地形じゃない場合に限る。）

06.6 デンジャラス（危険な地形）とデンジャラストレインテスト

- ・オープンまたはディカルトトレインのサブタイプだよ。
- ・通行に適さない危険な地形だよ。危険を顧みずに進んでもいいよ。地形にデンジャラストレインマーカーを置いておくとうわかりやすいよ。（例：固まりつつある溶岩、深い沼地、スクラップの山、タンクトラップなど）

<デンジャラストレインテストが必要なケース>

- ・デンジャラスのサブ属性があるエリア地形に侵入した場合。
- ・デンジャラスのサブ属性がある地形から移動を開始した場合。
- ・モデルのシルエットの高さの半分以上の高さがあるインスタンス地形を横断する場合。

<デンジャラス属性の決定>

ルールで指定された地形以外の場合は、ゲーム前に話し合いで決めてね。
特定のモデルタイプにだけ危険な地形とかも設定できるよ。

06.6a デンジャラストレインテスト（危険地形判定）

デンジャラスのサブ属性のある地形を進む場合、移動したい距離を宣言してから危険地形判定をするよ。

<危険地形判定>

移動前に判定するよ。
地形ごとに判定するよ。（同じエリア地形の場合は1回の移動につき1回の判定でいいよ。）

- ・BD：2でPLの目標判定をするよ。

<危険地形判定の修正（06.6a）>

- ・クリップル状態 : -1D6
- ・トップスピード行動選択中 : -1D6

・W移動タイプ : +1 D 6

<判定成功>

- ・1つでも判定に成功した場合、宣言通りの場所に移動ができるよ。

<判定失敗>

- ・判定に失敗した場合、1ダメージを受けたあと2"まで移動していいよ。その後、イモビライズ/移動停止状態になるよ。

【イモビライズド/移動停止になったモデル】

- ・このモデルはイモビライズドマーカーをうけとるよ。

<イモビライズドマーカーのあるモデル>

- ・MRが0"になるよ。
- ・アクション、リアクション、ディフェンス判定に-1 D 6の修正を受けるよ。
- ・スタンバイ/待機状態になれないよ。
- ・スナッフファイア/反撃ができないよ。

<イモビライズド状態からの回復>

- ・モデル起動時にもう一度危険地形判定をしてね。成功すればイモビライズドマーカーを取り除いて動けるよ。
- ・判定に失敗したら次の起動時までマーカーが残ったままだよ。

(※衝突や落下の処理は§13を見てね。)

06.8 インスタンストレイン (独立地形)

- ・1個のモデルとして成立してる地形モデルだよ。
- ・原則地形のなかに入ることはできないよ、移動は越えるか迂回してね。
- ・超える場合はディファルットトレイン (通行困難な地形) として扱ってね。

→例. 貯水タンク、足場、建物、岩、スクラップ、垣根、遺跡、垣根、壁

06.9 エリアトレイン (領域地形)

- ・切り抜いた色紙などで、地形があるエリア/領域を作り、その上に複数のモデル (木とか) をおいて表現する地形だよ。
- ・モデルは中には入れるよ。明記がない場合ディファルットトレイン (通行困難な地形) だよ。
- ・一定のエリア内は均一の高さを持っているよ。一番高い場所の高さがある扱いだよ。
- ・領域の高さが領域内に入るモデル以上の高さだった場合、インダイレクトアタック (間接攻撃) に対してカバー (遮蔽) が得られるよ。
(エリアの高さ≥モデルの高さ→インダイレクトアタック/間接攻撃に対してカバー/遮蔽効果あり)

→例. 森、間欠泉、サボテンや低木地帯、スクラップヤード

06.9b ビルディング (建物)

- ・建物は縦に積み上げられたエリア地形とみなして扱われるよ。
- ・1フロアごとにエリア地形として扱うよ。
- ・屋根は例外で端から端までを1つのインスタンス地形として扱うよ。
- ・建物ごとに、「何階」建てで「インファントリー」、「ギア」がそれぞれ侵入可能かを話し合っておいてね。
- ・通過できない壁と、侵入可能な場所も決めておいてね。
- ・建物内でフロア間を移動するには3つの条件を全部満たす必要があるよ。
 - 「1. クライミングの特徴をもっている」 (※階段がある建物はクライミングなくても移動できてもいいと思うけどね)
 - 「2. (今居るエリアが) 友軍モデルだけで占有されている」
 - 「3. MRで移動しきれぬ高さ」
- ・参考までに、1モデルが入れる広さは2"四方の床面積が必要だよ。(高さは多分モデルの高さに依存かな?)

06.10 ロード (道路)

- ・舗装されて走りやすい、オープントレインのサブ地形だよ。
- ・道路の上のみを移動する場合、1回の移動ごとにMRにボーナスが貰えるよ。
- ・移動タイプごとにもらえるボーナスが変わるよ。
 - 「WとI MR+1"」
 - 「G MR+2"」
 - 「H MR+3"」

→例.MR G8"のモデルが路上移動する場合、MR10"で移動できるよ。トップスピードの場合はMR10で2回移動できるね。

06.11 建物への攻撃と破壊 (試作中 選択ルール)

- ・試作中の選択ルールだよ。
- ・地形の面積に応じて硬さと耐久力を儲けて破壊できるようにするよ。
 - 「ライトビルディング」 AR: 7 各フロア2"四方につきH/S: 1/1
 - 「ヘビービルディング」 AR: 9 各フロア2"四方につきH/S: 2/2

→例.3" x 2"の大きさの2階建てヘビービルディングの場合

AR: 9

H/S: 8/8 (1フロア4/4 x 2階建て)

- ・建物はストラクチャモデルだよ。
- ・攻撃に対して常に1D6で防御判定をするよ。
- ・AS (アンチストラクチャ) の特徴がない武器で建物を攻撃する場合、GU6+の扱いになるよ。
- ・建物はプライマリでありセカンダリのターゲットになるよ。AEやプラストの特徴はそのまま使えるよ。
- ・AEがない武器で建物を攻撃した場合、建物の中にあるモデルは狙われてないのでダメージは入らないよ。
- ・H/SのH/L値が0になった建物はどこからでも侵入可能になるよ。(壁がボロボロになっているイメージだよ)
- ・H/Sを全部失ったらデストロイド/破壊された扱いになるよ。破壊されたビル内はデンジャラスステレイン/危険地形だよ。
- ・デストロイドされたビルの中にいたモデルは、PIスキルで目標ロールをしてね(BD: 1)。失敗すると1ダメージだよ。
- ・オーバーキルした場合は、建物モデルを取り除いてディフィカルトエリアステレインに置き換えてね。
- ・オーバーキルされたビルの中にいたモデルは、PI6+扱いで目標ロールをしてね(BD: 1)。失敗すると1ダメージだよ。
- ・デストロイドされた建物内にいたモデルは、このラウンドのアクションを全て失い、行動済になるよ。

p031-----

§07.0 カバー (遮蔽)、シルエット、ロック

地形のカバー (遮蔽) を上手く使えば防御判定にボーナスが貰えるよ。

07.0a シルエット

- ・実際のモデルのポーズや形とは別に当たり判定を定義して、シルエットと呼ぶよ。カバーの有無やモデルの位置を決めるよ。
- ・全てのモデルは「ベース幅×高さ」の四角いシルエットがあるんだよ。
- ・四角だからモデルベースの横にメジャーを当てればすぐわかるよね。
- ・ベースのないモデルは、観測者から実際に見えるモデルの幅がそのままシルエットの幅になるよ。

07.0b ロック (目標補足)

- ・他モデルに対して何かアクションをしたいなら、そのモデルをロック (目標補足) する必要があるよ。
- ・シルエットの一部からシルエットの一部が見える状態 (= 視界が通る相手) ならば距離に関係なくロックできるよ。
- ・視界が通らなくても、「センサーレンジ (通常12") 以内」のモデルはセンサーロックできるよ。(§02.12)

【ロックが成立する状態】

- ・相手のシルエットが完全に地形に隠れてない状態だよ。

【センサーロックがある状態】

(現行のルルブ20160717版にはこう書かれていますが、これだと遮蔽が無い場合にセンサーロックが成立しません)
×相手のシルエットはフルカバー/完全遮蔽 (地形に完全に隠れて見えない状態) けど、センサーレンジにいる状態だよ。

(170407デザナーデイブ氏にこのことを確認し修正をいただきました。)

○センサーレンジ内でロックが成立するならば、センサーロックとして扱ってね。

修正予定の原文: If you have lock then you also have sensor lock within the sensor range.

【ロック、センサーロックが出来ない状態】

- ・相手のシルエットがフルカバーでセンサーレンジの外にいる状態。
or
- ・相手のシルエットがフルカバーでセンサーレンジ内だが、隠れている地形に「ソリッド」属性がある場合。
(岩石みたいな密度のある地形にはセンサーの電波が通らないよ。)

<地形のソリッド属性>

- ・この属性がある地形にフルカバーしたモデルには、センサーロックできないよ。
- ・この属性がある地形にフルカバーしたモデルには、ダイレクトアタック (直接攻撃) できないよ。
- ・ゲーム開始前に、ソリッド属性を持った地形を決めておいてね。
→例.バンカー (掩蔽壕)、岩系の地形、丘 など
- ・侵入可能な建物など、ソリッド属性のあるエリア地形が特殊な形状をしている場合、見えるならロックされちゃう場合もあるよ。

07.1 カバー (遮蔽)

【カバーの条件】

- ・攻撃をされた時に以下の条件を全部満たせば、カバー (遮蔽) の防御修正がもらえるよ。
 1. 防御側モデルの高さの半分以上の高さがある地形が必要だよ。
 2. 地形は防御側と攻撃側の間にある状態だよ。
 3. パーシャルカバー (部分遮蔽) 地形の1"以内に接近する必要があるよ。
(フルカバー/完全遮蔽状態なら3の条件は無視していいよ。)

【カバーの状態】

- ・カバーの状態は2種類があるよ。

「パーシャルカバー（部分遮蔽）状態」

- ・シルエットが地形に0.1%～9.9%隠れている状態だよ。
- ・地形の1"にアジャント（隣接）しないとカバー（遮蔽）を使えないよ。
- ・ロックできるよ。（センサーロックは必要ないよ）
- ・モデルが複数のパーシャルカバーを利用できる場合、どれか1つの効果を選んで使ってね。（累積なし）

「フルカバー（完全遮蔽）状態」

- ・地形に隠れてシルエットが完全に見えない状態だよ。
- ・センサーレンジ（通常1.2"）内ならセンサーロックできるよ。（ソリッド属性だとロックできないよ。）
※相手が地形で見えなくてもセンサーロックできれば攻撃できるよ！
- ・フルカバーは累積するよ。

【カバーの種類とカバーボーナス】

- ・カバーは3種類の硬さがあるよ。
 - 「ライトカバー」 防御判定+1D6 →木造建築、金網、雑木林
 - 「ヘビーカバー」 防御判定+2D6 →厚い壁、建物、森
 - 「ソリッドカバー」 防御判定+2D6 & フルカバー時に直接射撃&センサーロック不可 →丘、岩、強化壁、掩蔽壕

<カバーの有無表 (07.1) >

| ① | ② | ③ | ④ |
|-------|---------|------------|-----------|
| 壁 | (・ω・) 形 | (^v^)^ アヒヤ | (^q^)^ トイ |
| [壁] | [壁] | [壁] | [壁] |

- ①「フルカバー状態」：2"×2"の壁に2"×1.5"のモデルが完全に隠れてるよ。
- ②「パーシャルカバー状態」：2"×2"の壁に2"×3"のモデルが隣接して隠れている。
- ③「カバー無し（高さ不足）」：1"×1"の壁に2"×3"のモデルが隣接して隠れている。
- ④「カバー無し（隣接なし）」：1"×1"の壁に2"×1.5"のモデルが隣接せずに隠れている。

07.1a インターベニングモデル（視界をふさぐモデル）

<モデルがカバーを提供するケース>

- ・防御側の1"以内にいる他モデルが、攻撃側からの射線上にいる場合、そのモデルがカバーを提供する場合があるよ。
（カバーの状態はモデル同士のシルエットで判断してね。）
- ・デストロイドモデル（破壊されたモデル）もカバーに使えるよ。（§09.3）
- ・ただし、インファントリー（歩兵）モデルはいかなる場合でもカバーに使えないよ。（歩兵同士でも盾にならないよ）
- ・カバー条件をみたまず場合、防御側は、この他モデルのAR（装甲）に応じたカバーボーナスがもらえるよ。
 - 「AR7以下：ライトカバー+1D6」
 - 「AR8以上：ヘビーカバー+2D6」

<攻撃が外れた場合>

- ・防御側がこの攻撃を回避した場合、攻撃はこの他モデルに命中する可能性があるよ。
- ・この他モデルも、その攻撃に対して防御判定をしてね。（攻撃の目はそのまま使うよ）

07.1b エリア地形

- ・「攻撃モデルの1"以内の目標」と「1"より短い幅のエリアにいる目標」は、地形防御効果がもらえないよ。
- ・エリア地形にいるモデルは、エリアに設定された地形防御効果を使うよ。
- ・エリア地形に設定されている高さが、「モデルの高さ以上」ならば、そのエリアは「フルカバー」を提供するのでセンサーロックが必要になるよ。
この場合でも、エリアの端から1"以内浅い場所や、広さが1"未満のエリアの場合は、地形効果がもらえないよ。）

07.2 地形のセットアップ

- ・カッコいい戦場をつくろうぜ。
- ・ゲームボードの40～50%を目安に地形を置いてね。（エリア地形をうまく活用してね）
- ・ゲームボード2.4"四方ごとに最低でも2つは3"以上の高さがある（＝射線を遮る）地形を置こうね。

<事前の相談>

- ・配置した地形について、以下の4つを話し合っ決めてようぜ。
 - ①「種類（移動への影響）」 基本：オープン（標準）/ディフィカルト（移動困難）/インパッサブル（移動不可）

+サブ：デンジャラス（危険地形）/ロード（道路）/ビルディング（建物）/ウォーター（水、水深）

- ②「形態（エリアかどうか）」 インスタンス（独立した地形）/エリア（特定の空間）
- ③「高さ（カバー条件）」 簡略化のため、地形の一番高い所を「その地形の高さ」とするのが推奨だよ。
- ④「属性（カバーボーナス）」 ライト（+1D6）、ハード（+2D6）、ソリッド（+2D6&直接射撃&センサーロック不可）

- ・分かりにくい形の地形にはメモをおくとか、ざっくり高さを一定な塊として扱うとか、ゲーム前に話し合いで決めちゃってね。
- ・この地形はビークルはインパスブルだけど、ギアはディフィカルトで通れるよ。・・・とか細かく決めてもいいよ。
- ・属性を考慮するとき材質を参考にするといいよ。
 - 木製、レンガ、金属だけど薄い壁、ガラスの多い建物、林などはライト
 - コンクリート、鋼鉄の壁、岩、森などはヘビー、さらに電波が通らないようなマスな塊のものはソリッド

07.3 アクティブセンサー（センサー出力強化）

<発動と効果>

- ・モデルは、ポースチャー（行動選択）宣言時に、「アクティブセンサー（センサー出力強化）」を宣言できるよ。
- ・アクティブセンサーの宣言にはアクションを使わないよ。
- ・アクティブセンサーを使うと、「センサーレンジ+1 2"」されるよ。（通常は1 2"→2 4"）
- ・アクティブセンサーはモデルの行動終了時に終了するよ。

<アクティブセンサーでセンサーロック不可>

- ・ラジオ・サイレンストークンのあるモデルは、アクティブセンサーで伸びたレンジではセンサーロックできないよ。（§ 05.5）
（通常のセンサーレンジ内ならロックできるよ。）

<アクティブセンサーとスナッフファイア（反撃）>

- ・アクティブセンサーはスナッフファイア（反撃）のトリガーになるよ（§ 10.4）

07.3a センサーレンジ修正

- ・センサーレンジは基本は1 2"だけど、Sensor:X"の特徴がある場合は変化するよ。
- ・センサーレンジは対象のモデルの高さで変わるよ。通常のセンサーレンジは標準ギアの高さをイメージして設定されてるよ。
- ・ステルスの特徴があるモデルは見つけにくくなるよ。

センサーレンジ表（07.3a）

< 対象モデルの高さ : センサーレンジ（通常ギアの場合） >

- ・歩兵、高さ1"以下のギアとビークル : -6"（6"）
- ・ギア、高さ1.5~2"のビークルとストライダー : ±0"（1 2"）
- ・2.5"以上の高さをもつビークルとストライダー : +6"（1 8"）

その他の修正

- ・対象にステルスの特徴がある : センサーレンジ-6"
- ・自分がアクティブセンサーを使用 : センサーレンジ+1 2"（オーダー「ラジオ・サイレンス/無線封鎖」中のモデルには無効）

07.4 ハイディング（隠れる）[アクション]

地形を利用して防御に活かす行動だよ。

<ハイディングの方法>

- ・1アクション使うよ。
- ・ブレイズドかコンバットのポースチャー（行動選択）の時に宣言できるよ。
- ・隣接した遮蔽（カバーの1"以内）にいないと使えないよ。
- ・「ハイド」トークンを得るよ。

<効果>

- ・ハイド中のモデルは、隠れている地形越しの攻撃に対してディフェンスロール（防御判定）をリロールできるよ。

<終了条件>

- ・以下のうちどれか1つの条件を満たすとハイド・トークンを失うよ。（クリンナップに自動で消えないよ。）
 1. EWアクション、コミュニケーションアクションの使用。
 2. オーダー（命令）の発令。
 3. 2"以上の移動。
 4. 攻撃アクション、リアクション。

07.5 エンバイオメンタル・コンシールメント・エフェクト（環境隠蔽効果）

環境によって視界不良になる状態だよ。

- ・コンシールレーティング（コンシール：X"）が指定された場合、X"以上離れたモデルはコンシール状態になるよ。（濃霧や砂嵐などの天候や、スモークの特徴とかでコンシールが発生するよ。）
- ・コンシール状態は、実際の視界にかかわらずモデルにフルカバー（完全遮蔽）の状態を提供するよ。
- ・シナリオの天候なんかで発生するよ。（§ 15.0）

07.8 ディティールスキャン（情報収集モード）[EW&コムアクション][アクション]

重要情報入手するために、建物や地形、モデルなどの目標の情報が必要になる場合があるよ。

<ディティールスキャンの方法>

- ・1アクション使うよ。
- ・ブレイドかコンバットのポーズチャー（行動選択）の時に宣言できるよ。
- ・対象を「センサーレンジの半分」以内に収める必要があるよ。
(通常のセンサーレンジは12"なので6"以内まで近づく必要があるよ)
- ・ディティールスキャンはアクティブセンサーの効果を得られないよ。
- ・コム判定 (EW判定/§ 14.1) が必要だよ。

<ディティールスキャンとスナッフファイア (反撃) >

- ・ディティールスキャンはEWアクションで、スナッフファイア (反撃) のトリガーになるよ (§ 10.4)
- ・このスナッフファイアでダメージを受けてしまうと、ディティールスキャンは自動失敗するよ。

<効果>

- ・シナリオ勝利条件「リコン (偵察)」を参照してね。 (§ 15.0)

07.7 センサーブースト (情報共有) [リアクション]

自分のセンサーロック情報を味方に提供できるよ。

<センサーブーストの条件>

- ・センサー：Xの特徴のあるモデルは、味方モデルがセンサーロックを必要とする時、センサーブーストを宣言できるよ。
- ・センサーブーストはリアクションで宣言するけど、アクション値は消費しないよ。

<効果>

- ・フォーメーション内にいる味方アクティブモデルは、このモデルのセンサーロック情報を利用できるよ。
(味方モデルがセンサーロックできない敵でも、センサーブーストモデルからセンサーロック可能ならば、その敵はセンサーロックされている扱いで攻撃できるよ。ソリッド越しには直接射撃できないこともあるので注意してね。)

<センサーブーストとスナッフファイア (反撃) >

- ・センサーブーストはスナッフファイア (反撃) のトリガーになるよ (§ 10.4)
- この反撃は、センサーブーストを受けた味方アクティブモデルのアクションと同時解決になるよ。

p034-----

§ 08.0 攻撃アクションと修正

08.0 <射撃戦>

- ・ダイレクトアタック (直接射撃) に説明だよ。スペシャルウエポンエフェクト (特殊攻撃効果) § 10.0を見てね。
- ・特に明記がない場合、1つの武器は (武器の特徴や、モデルに複数アクションがあっても) 同一ラウンド中に1回しか使えないよ。
(行動前に反撃/スナッフファイアで使った武器は、自分の行動時にアクションがあっても、その武器は使えないので注意してね。)

08.1 <武器データ>

- ・ウエポンタイプ：武器の種類だよ。
- ・コード：武器の略号だよ。*には武器の武器の強さ「L (ライト)」「M (ミディアム)」「H (ヘビー)」の情報が入るよ。
→例. 強さL (ライト) の*RP (ロケットバック) の場合は「LAP」になるよ。
- ・レンジ：武器の射程だよ。
- ・L (ライト)、M (ミディアム)、H (ヘビー)：武器の威力PEN (ペネトレーション/攻撃力) 値が3種類書いてあるよ。
- ・特徴 (トレイト)：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。
- ・武器カテゴリー：実弾とかビームとかの属性だよ。属性にあったボーナスなんかがあるよ。

<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 (オプティマムレンジ/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 (マキシマムレンジ/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 (サブオプティマムレンジ/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、24"がMレンジになるよ。

<補足2：武器カテゴリーが複数ある場合>

2種類以上ある場合は使い分けできるよ。攻撃時に宣言してね。

<補足3：L/M/H以外の武器>

規定外の武器の場合、武器コード名に、L/M/H以外の頭文字と独自のPEN値をもった武器もあるよ。

08.2 <射撃手順の概要>

- a. 攻撃宣言 & 1アクション消費
- b. 攻撃対象の選択
- c. ロック状態の確認

- ・対象および対象フォーメーションからのスナッフファイア（反撃）の有無の宣言（§10.4）
 - d. 攻撃対象までの距離測定
 - e. 武器を1つ選択
 - ・武器カテゴリ選択
 - f. 攻撃と防御の修正算出
 - ・攻撃 BD：2+修正（ポーズチャー、距離、カテゴリ、特徴）
 - ・防御 BD：2+修正（カバー、特徴、他の要素）
 - g. 攻撃と防御の対抗判定（§02.2）
 - h. マリガン（成功度数/MOS）算出
 - i. 攻撃側、リロール使用の有無の確認
 - j. 防御側、リロール使用の有無の確認
 - ・リロールは全てのダイスを振り直すこと。
 - K. 最終マリガン（成功度数/MOS）算出
 - ・MOS0+なら命中。
- ↓
- ダメージ算出（ $MOS + PEN - AR = DMG$ ）
- ・ $DMG < 0$: 攻撃失敗だよ。
 - ・ $DMG \geq 1$: 数値の分だけH/S値にダメージを与えるよ。
 - ・ $DMG = 0$: マージナルヒット（至近弾判定/§9.1）

武器カテゴリ別距離修正表（08.2a）

| <カテゴリ名 | : O距離（最適距離） / S距離（有効距離） > |
|-----------------|---------------------------|
| ・バリストック（直接射撃） | : なし / -1D6 |
| ・アドバンスド（高性能兵器） | : GUスキル1上昇 / なし |
| ・インダイレクト*（間接射撃） | : -1D6 / -2D6 |
| ・ミサイル（誘導兵器） | : なし / (-2D6)** |
| ・メレー（白兵武器） | : なし / -1D6 |

* インダイレクトは対象より低いエリア地形の遮蔽ボーナスを無視するよ。（6.9エリアトレイン参照）

* インダイレクトは覆いかぶさる地形（屋根とか）で隠れているモデルを攻撃でき無いよ。

** ミサイルで直接射撃で使用する場合の修正だよ。

** ミサイルでGuide（ガイド/誘導）射撃（=TDを使ったFO攻撃）をする場合にはこの修正は入らないよ。

攻撃&防御判定修正表（08.2b）

<攻撃修正>

- ・ →共通修正（§02.2）
- ・ →射程修正（§08.2a）
- ・ 攻撃対象（ギア、ストライダー）を背後から攻撃：+1D6
- ・ 攻撃対象（ビークル）を背後から攻撃：+2D6
- ・ 相手より高い場所：+1D6
- ・ 攻撃者が攻撃対象モデルが戦場の外（OBSU）：攻撃スキル1低下
- ・ 武器の特徴（バーストなど）：可変
- ・ モデルの特徴（ステイブルなど）：可変

<防御修正>

- ・ →共通修正（§02.2）
- ・ アジャントバーチャルカバー（隣接した部分遮蔽）：+1～2D6（複数ある場合どれか1つを選択）
- ・ フルカバー（完全遮蔽）：+1～2D6（複数ある場合、累積）
- ・ ECMディフェンスアクション使用時：可変（ECM値に依存）
- ・ モデルの特徴（シールドなど）：可変（各種特徴参照）

08.3 ウエポントレイト（武器の特徴）

<ウエポントレイト（武器の特徴）>

- ・ 武器リストに乗っているトレイト（特徴）は、武器の個性を出すために設定されている特徴だよ。
- ・ モデルが装備している武器コードの蘭に特に注記がない場合（武器の略称と装備箇所の指定がある場合）はみんなこの性能があるよ。
- ・ Armに装備された武器と、装備箇所の指定がない武器はF（フロントアーク/正面方向）に装備されているよ。

例：LAC（Arm）ライトオートキャノンを腕に装備しているよ。
 全てのオートキャン（*AC）はバースト1（Burst:1）の特徴を持っているよ。

<追加特徴>

- ・ 標準的な武器の特徴に、新しい特徴が追加される場合もあるよ。
- ・ モデルが装備している武器コードの蘭に、装備箇所の他に追加の特徴が記されてるよ。

例：LAC（Arm,Split:2）ライトオートキャノンを腕に装備しているよ。
 この武器はオートキャンなのでバースト1の特徴を持っているよ。さらにスプリット2の特徴が追加されているよ。

<特徴の性能変化>

- ・武器が本来持っている特徴に数値が設定されている場合変化することがあるよ。
- ・例によって武器コードに変更内容が書いてあるんだよ。

例：L A C (Arm,Burst:2) ライトオートキャノンを腕に装備しているよ。
この武器はオートキャノン (*AC) だけど特徴がバースト 2 (Burst:2) に強化されてるよ。

p036-----

§ 09.0 ダメージ

09.1 <一般的なダメージ処理>

ダメージは以下の要素で決まるよ。

- ・マリガン (MOS) : 攻撃と防御の対抗判定の結果だよ。
- ・ペネトレーション (PEN) : 武器の攻撃力だよ。
- ・アーマーレーティング (AR) : 防御モデルの装甲値だよ。
- ・特徴 (Traits) : 一部の武器にはダメージに関係する特徴が設定されているよ。

<ダメージの解決>

攻撃判定と防御判定の結果、MoS 0以上で攻撃が成功したならダメージを算出してね。

【マリガン (MOS ≥ 0) + 武器攻撃 (PEN)】 - 【装甲 (AR)】 = ダメージ (DMG)

09.1a マージナルヒット (至近弾)

- ・命中したけど、ダメージ計算の結果がちょうど 0 (PEN+MOS=AR) だった攻撃は至近弾になるよ。
- ・至近弾 1 つにつき、攻撃側は BD : 1 (修正なし) してね。
- ・TN4+ のルールに成功すると、至近弾で 1 ダメージを与えるよ。
- ・一部のスペシャルウエポンは複数の至近弾を与える物があるよ。

<ダメージ算出例>

1. 攻撃側 (GU) と防御側 (PI) の対抗判定で MOS を算出してね。
2. 攻撃の MOS が 0 以上ならダメージを算出するよ。
3. MOS + PEN から防御側の AR を引いてね。
4. 結果が・・・
【0未満】 攻撃は命中したけどノーダメージだよ。(命中をトリガーにする特徴は発動するよ)
【ちょうど 0】 マージナルヒット (至近弾) 判定をするよ。
【1以上】 そのぶんが与えるダメージなるよ。
5. 武器の特徴によって判定や、ダメージが変化する場合があるよ。

→例.MAC (PEN 7) を使った攻撃が MOS 3 でグリズリー (AR 8) に命中したよ。
(PEN+MOS) 10 - (AR) 8 でグリズリーは 2 ダメージ受けるよ。

(メモ) 先に PEN - ARM をやっとならば、いくつ MOS だせばダメージ出る分わかるので、手早く計算できるよ。

09.2 <ダメージエフェクト>

ダメージの影響。

<H/S値>

- ・モデルの耐久力を H (ハル) 値と S (ストラクチャー) 値で表すよ。
- ・モデルがダメージをうける場合、H 値が最初に減少し、H 値が 0 になると S 値が減少するよ。

【H 値 (ハルポイント/外殻耐久力)】

- ・ダメージにどれだけ耐性があるかを表す数値だよ。
- ・ダメージを受けた場合この数値から減少してゆくよ。
- ・H 値が 1 以上残ってるモデルはペナルティなく活動できるよ。
- ・H 値が 0 以下になったモデルは「クリップル (損傷)」トークンを受けとるよ。

【S 値 (ストラクチャポイント/構造耐久力)】

- ・モデルの活動限界を表す数値だよ。
- ・S 値が 1 以上残っているモデルは行動 (アクティベーション) できるよ。
- ・S 値が 0 以下になると、モデルは「デストロイド (破壊)」トークンを受けとるよ。

例：「H/S : 4/2」のモデルはハル 4 点、ストラクチャー 2 点の、合計で 6 点のダメージで破壊されるモデルだよ。

09.2a クリップル (損傷) したモデル

<クリップルトークンの効果>

- ・このモデルは全ての判定に -1 D 6 のペナルティがはいるよ。(§ 02.2)

- ・このモデルは起動（アクティベート）時に、トップスピードの行動選択（ポースチャー）を選択できないよ。
- ・センサーレンジが半分になるよ。
- ・アクティブセンサーが使えなくなるよ（§07.4）
- ・AUX（オクス/外付け装備）属性を持つ武器や特徴が使えなくなるよ。
- ・クリップルの効果は累積しないよ。（Hトークンや気候の効果など）

09.2b デストロイド（破壊）されたモデル

<デストロイドトークンの効果>

- ・以後このモデルは手駒としてゲームで使用できなくなり、残骸の地形になるよ。
- ・残骸は以後、友軍モデルではなくなり、モデルの高さの半分になるよ。
AR7以下ならばライトカバー（1D6）
AR8以上ならばヘビーカバー（2D6）
- ・このモデルは攻撃の対象に出来るよ。残骸の防御判定は常にBD：1（スキルなし、修正なし）で判定してね。
- ・オーバーキルした場合、戦場から取り除かれるよ。

09.4 オーバーキル（爆散）

- ・強力な攻撃を受けて破壊されたモデルは跡形もなくなるよ。
- ・1回の攻撃がモデルの初期「H/S値」の合計を越えるダメージならば、「オーバーキル（爆散）」するよ。
- ・モデルは残骸も残さずに跡形も無くふっとぶよ。モデルを戦場から取り除いてね。

→例.ハンター（AR6 H/S：4/2 モデルの高さ1.5"）がダメージを受けて（H/S：2/2）になっていた場合。

- ・1回の攻撃で4ダメージを受けると、H値の2とS値の2を失いデストロイドトークンを受けとるよ。
このモデルは以後、高さ0.75"のライトカバー（1D6）の残骸地形になるよ。
- ・もし1回の攻撃で6ダメージを受けた場合、オーバーキルが発生してモデル（または残骸）を戦場から取り除くよ。

09.5 一般的なH/S性能

参考までにモデル形式ごとに耐久力のイメージをまとめてみたよ。

硬さ別、耐久力イメージ表（9.5）

| < 硬さ（イメージ） | | ： 歩兵耐久 / ギア耐久 / ビークル耐久 / 超大型ビークル耐久 > | | | |
|--------------|---|--------------------------------------|-----------|-----------|-----------|
| 1.フリミシィ（貧弱） | ： | H/S:— | / H/S:1/5 | / H/S:2/6 | / H/S:3/7 |
| 2.フラージュル（脆弱） | ： | H/S:1/3 | / H/S:2/4 | / H/S:3/5 | / H/S:4/6 |
| 3.スタンダード（標準） | ： | H/S:2/2 | / H/S:3/3 | / H/S:4/4 | / H/S:5/4 |
| 4.タフ（強靱） | ： | H/S:3/1 | / H/S:4/2 | / H/S:5/3 | / H/S:6/4 |
| 5.ラグド（頑健） | ： | H/S:— | / H/S:5/1 | / H/S:6/2 | / H/S:7/3 |
| <オーバーキル値> | ： | 4 | / 6 | / 8 | / 10 |

09.6 スペシャルウエポンエフェクト（特殊武器効果）

一部の武器はダメージの与え方が違うものがあるよ。スペシャルウエポンエフェクト（特殊武器効果）と呼ぶよ。いわゆる状態異常を与える武器だよ。

09.6a スペシャルウエポンレーティング（特殊武器値）と継続トークン

- ・特殊武器効果をもつ武器には、武器の特徴に特殊武器効果に応じた記号と数値が併記されるよ。
- ・特殊武器効果をもつ武器のダメージ算出方法は、普通どおりに処理してね。
- ・特殊武器効果は攻撃のMOSに応じて効果を発揮するよ。
- ・特殊武器効果には状態異常判定を行い、「継続トークン（ようは状態異常）」与えるものがあるよ。
- ・モデルは、1種類ずつしか「継続トークン」を持たないよ。

09.6b ダメージコントロール（損害制御）[リアクション]

- ・一部の特殊攻撃は、攻撃が命中すると、強度+MOSのぶんだけ状態異常判定が発生するよ。
- ・自分自身か、3"以内にいる味方モデルが特殊武器の状態異常判定を受ける場合、状態異常判定前に「ダメージコントロール（損害制御）」を宣言できるよ。
※これはオーダー/命令とは別のやつだよ。
- ・ダメージコントロールをするモデルは、1アクションを消費するごとに、特殊攻撃の強度+MOSの数値を1下げられるよ。（効果累積）
- ・特殊攻撃の強度+MOSを0にできれば、状態異常判定ができなくなるよ。
- ・「リカバリービークル」や「メディック」の特徴を持つモデルは、6"以内の味方にダメージコントロールを宣言でき、さらに、1アクションにつき特殊攻撃のMOSを2下げられるよ。

09.6c 状態異常の種類と状態異常判定

<Fire[Fire:x]（ファイア/燃焼）効果>

- ・ファイアー：Xの特徴を持つ状態異常武器だよ。
- ・ファイアーの特殊攻撃効果を持つ武器の攻撃でダメージを与えると、炎による追加ダメージの状態異常判定ができるよ。
- ・設定されているxD6を振ってね。TN4+がでたぶんだけ、追加の炎ダメージを与えるよ。（Resit:Fの特徴があると、TN5+に、Vul:Fの特徴があるとTN3+になるよ）

・この判定が終わるとファイアの状態異常判定は終了するよ。(ファイアトークンなどは残らないよ)

→例.LFL (ライトフレイマー Pen:3 Fire:2)の攻撃がAR5の目標にMOS3で成功したよ。
通常のダメージが1発生したので、ファイア2による、2D6の状態異常判定が発生するよ。
ダメージコントロールをしないならば、2D6で4+がでた数だけ、追加の炎ダメージが発生するよ。

<Haywire [Haywire] (攪乱/ハイワイヤ) 効果>

- ・ハイワイヤーの特徴を持つ状態異常武器だよ。
- ・この効果はダメージコントロールできないよ。
- ・ハイワイヤーの特殊攻撃効果を持つ武器の攻撃が成功すると、通常ダメージの他に、1D6の状態異常判定をするよ。
- ・1D6を振ってね。TN4+がでると追加の1ダメージを与えるよ。
(Resist:Hの特徴があるとこの判定が無くなるよ。Vul:Hの特徴があるとこの判定が2D6になるよ)
- ・このモデルにH (ハイワイヤ) トークンを置いてね。

【Hトークン】

- ・モデルが複数ハイワイヤ攻撃を受けてもHトークンは累積しないよ。
- ・このモデルは「クリップル状態」として扱われるよ。(判定に-1D6、トップスピード不可、センサーレンジ低下)
- ・クリンナップフェイズの最後にHトークンを取り除いてね。

<Corrosion [Corrosion:X] (腐食/コロージョン) 効果>

- ・コロージョン:Xの特徴を持つ状態異常武器だよ。
- ・コロージョンの特殊攻撃効果を持つ武器の攻撃が成功すると、通常ダメージの他に、MOS+Xの状態異常判定をするよ。
- ・MOS+xD6を振ってね。TN4+がでたぶんだけ、追加の1腐食ダメージを与えるよ。
(Resist:Cの特徴があると、TN5+に、Vul:Cの特徴があるとTN3+になるよ)
- ・モデルがインファントリーでなければ、C (コロージョン) トークンをモデルにおいてね。
(インファントリーモデルはCトークンを受けないよ)

【Cトークン】

- ・モデルが複数コロージョン攻撃を受けてもCトークンは累積しないよ。
- ・Cトークンは除去されなければモデルが破壊されるかゲーム終了時まで残るよ。
- ・クリンナップフェイズにBD:1でTN4+がでると1腐食ダメージを与えるよ。

【Cトークンの除去】

- ・Cトークンはダメージコントロールを宣言して、BD:1でTN6+の判定に成功しなと取り除けないよ。
- ・この判定には標準修正 (§02.2) が入るよ。
- ・「リカバリービークル」や「メディック」の特徴を持つモデルは、ダメージコントロールを宣言すれば判定をせずに取り除けるよ。

(Fの上位性能だけど、強い武器が存在し無いので、実質的にはCトークンをくっつける嫌がらせ装備だよ)

p038-----

§ 10.0 武器の種類と攻撃オプション

用途に応じているんな武器があるよ。

10.1 武器の攻撃方法

以下の3種類あるよ。

10.1a ダイレクトアタック (直接射撃) [アクション]

- ・直接射撃は最も一般的な攻撃方法だよ。
- ・直接射撃は「バリスティック」「アドバンスド」「ミサイル」ウエポンカテゴリーの攻撃方法だよ。

10.1b インダイレクトアタック (間接射撃) [アクション]

- ・インダイレクトアタックは、Folにチェイン (14.3) するか、攻撃者が目標をセンサーロック (7.0) している状態で宣言できる特殊攻撃だよ。
- ・インダイレクトアタックは、通常の攻撃より不正確な弾道砲撃だよ。
- ・インダイレクトアタックは、Oレンジで-1D6、Sレンジで-2D6の修正が入るよ。この攻撃には「高所」の攻撃ボーナスはもらえないよ。
- ・インダイレクトアタックは、カバー修正の有無をFOしたモデルの視界で決めるよ。
- ・インスタンス/エリアにかかわらず、上から地形で隠されている地形にいるモデルは、インダイレクトアタックに対してカバー効果ももらえるよ。
(=枝とか屋根で上からモデルが地形に隠れている場合、FOの視界にかかわらず必ず地形のカバーももらえるよ。)

10.1c メレーアタック (白兵攻撃) [アクション]>

- ・白兵戦だよ。後述するね (§11.0)
- ・「メレー」ウエポンカテゴリーの攻撃方法だよ。

10.2 AREA EFFECT [AE:X"] (エリアエフェクトアタック/範囲攻撃)

- ・AE:X"の特徴がある武器は、あたればたくさん目標を巻き込む可能性があるよ。

<AE武器の命中>

- ・攻撃目標をプライマリーターゲットと呼ぶよ。プライマリーターゲットへの攻撃は、最低でも1D6で命中判定できるよ。
- ・AEの武器はプライマリーターゲットになったモデルの中心からX"の範囲にいる他のモデルを巻き込むよ。
- ・巻き込まれたモデルはセカンダリーターゲットと呼ぶよ。
- ・セカンダリーターゲットへの攻撃は、-1D6の修正が入るけど、最低でも1D6で命中判定できるよ。

※通常はダイスが0Dになったら、強制的に出目1が出た扱いになるんだけど、AEだけは例外で必ず1D6がふれるよ。

<地点を指定するAE攻撃>

- ・たくさんの敵を巻き込むため、モデルの居ない地点を指定してAE攻撃できるよ。
- ・地点指定はFOできるよ。FOする地点をセンサーロックする必要があるよ。(§7.0)
- ・この攻撃に巻き込まれたモデルはすべてセカンダリーターゲットになるよ。

<AE攻撃の背後からの攻撃/フランキンク修正の扱い>

- ・AE攻撃されたプライマリーとセカンダリーのターゲットは、それぞれ以下の状態でなければ背後からの攻撃にならないよ。
条件A) モデルが背後/リアアークから攻撃されている場合。
→FO位置に関係なく、攻撃モデルの位置で判別
条件B) プライマリーがTD持ちのオブザーバーが背後からFOした、ミサイル攻撃を受けた場合。
→TDミサイルはFO位置から背後を決める。
- ・インダイレクト以外のウエポンカテゴリーからの攻撃でない限り、攻撃の対象になったセカンダリーターゲットはフランク修正の影響を受けない。
(→インダイレクト以外のウエポンカテゴリーからの攻撃は、セカインダリーにもフランク修正が入る・・・でいいの?)

補足1：背後ボーナスの発生条件と、盾および遮蔽効果の適用条件は別なことに注意。

(色々条件あるけど基本、背後ボーナスは攻撃者から調べるし、セカンダリーターゲットには適用されないのもらいにくい)

補足2：シールドとカバーを考える場合、盾と遮蔽を「傘」、攻撃を「雨」、攻撃の発生点を「雨雲の位置」と捉えると良い。

武器特徴がAEだけの場合=攻撃の発生点(雨雲の位置)は攻撃するモデルになる。(*RP ロケットバックなど)

武器特徴にAE+Blastの2つがある場合=攻撃の発生点(雨雲の位置)は攻撃が最初に着弾した場所になる。(*FM フィールドモーターなど)

10.2a フレンドリーファイア(危険なAE射撃)

AE攻撃は敵味方区別しないので、混戦だと使いにくいよ。

- ・(A.2のサブリストで許可されない限り) AE範囲に味方モデルがはいる攻撃はできないよ。
- ・例外として、巻き込まれる味方のARが使用する武器のPEN+2以上ある(=2以上ARが硬い)場合は、硬い味方を巻き込む射撃をしてもいいよ。
- ・AE武器、味方の装甲値にかかわらず、味方モデルをプライマリーターゲットにしちゃだめだよ。

10.3 スタンバイ(待機)[アクション]

- ・スタンバイは遅延アクションだよ。
- ・ポーズチャー(行動選択)で「ブレイズド」か「コンバット」のときに「スタンバイ(待機)」を宣言できるよ。
- ・1アクションにつき1個の「スタンバイ(待機)」(またはブレイズド)トークンを貰えるよ。
- ・モデルにオートパイロット(自動操縦)の特徴があるならば、追加で1つスタンバイトークンがもらえるよ。
- ・待機するとモデルのアクティベーション(起動)が終了するよ。

【スタンバイ(待機)トークンの効果】

- ・モデルは待機トークンを1使うごとに以下の行動ができるよ
「FOのチェインアタック[チェイン](§14.1)」
「スナップファイア(反撃)[リアクション](§10.4)」※例外有り
「アクティブECM[EWアクション][リアクション](§14.2a)」
「コムブースト[EWアクション][リアクション](§14.1d)」
「ダメージコントロール[リアクション](§09.6b)」

【ブレイズドとスタンバイ】

- ・「ブレイズド」で待機した場合、「ブレイズド」状態として扱われるよ。
- ・スタンバイトークンがなくなるとコンバット状態になるよ。

【スタンバイの継続】

- ・スタンバイトークンはクリンナップフェイズに取り除かれず、「次ラウンドのモデルの行動順番」まで残るよ。
- ・この状態で起動したモデルは「トップスピード」を選択できないよ。

10.4 スナップファイア(反撃)[リアクション]

- ・パッシブモデルは条件を満たせば、能動モデルのアクションに対してスナップファイア(反撃)ができるよ。

<反撃のに使用できる武器>

- ・使用する武器は「Arm(腕)」か「FT(速射砲塔)」に装備されている必要があるよ。

<反撃の発生条件>

- ・自モデルが、白兵攻撃か射撃の対象にされた時。
 - ・センサーロック可能な敵モデルが、EWアクション/EWリアクションをする場合。
 - ・フォーメーション内の味方がアクションの対象にされた場合。(§ 05.3)
 - ・スタンバイトークンのあるモデルのセンサーレンジ内で、敵モデルがアクションを使わずに行動を終えた場合。(= 「待機モデルがセンサーロックしている敵」が何もしなかった場合。)
- この反撃は次のモデルが動く前に処理してね。
- ・アクティブセンサーを使用したモデルを「ロック/センサーロック」できるモデル。

<反撃の宣言>

- ・敵モデル攻撃宣言後か、対象を取らないアクションを宣言した後、条件をみたすならば反撃を宣言できるよ。
- ・反撃(スナップファイア)には1アクション必要だよ。(モデルが未起動か待機トークンがあれば反撃できるよ。)

<反撃の処理>

- ・対象へのロックが必要だよ。
- ・対象モデルがプライマリーターゲットだよ。
- ・対象のアクションと反撃は同時に処理するよ。結果はお互いの処理後に適用してね。

<アクションを使ってしまったあと>

- ・未起動のモデルが反撃をした場合、アクション使用済みトークンをモデルに置いてね。
- ・アクションを全部使っても、未起動モデルはアクションフェイズで移動ができるよ。

10.4a 突撃してくるモデルへのリアクション

- ・接近戦のために近づいてくる場合も反撃を宣言できるよ。
- ・敵モデルが、自モデルの正面から突撃を開始した場合、たとえば背後に回りこまれたとしても射撃/接近戦武器で反撃できるよ。
- ・この反撃は距離0"として扱われるよ。
- ・射撃武器で反撃する場合は、例外として、敵モデルの白兵攻撃判定の前にダメージなどが適用されるよ。(近づいてくる敵に銃弾を浴びせ続けるイメージね。白兵攻撃に対してのみの注釈なので、書き方と状況を考えると、トップスピード移動中の白兵戦でクリップルした場合でも、ポーズチャー選択は終わっているのでトップスピードの行動を続けられるよ。)

10.5 スプリットアタック(分散射撃)

<条件>

- ・「split:X」の特徴を持つ武器で攻撃するアクティブモデルは、1アクションで複数モデルを攻撃できる「スプリットアタック」が宣言できるよ。(パッシブだと使えないよ)

<効果>

- ・1アクションの攻撃で合計でX体までの目標を狙えるよ。
- ・目標にはそれぞれロック/センサーロックが必要だよ。
- ・各目標同士は6"以内にいる必要があるよ。
- ・1モデルにつき1回しか攻撃できないよ。
- ・この攻撃は「攻撃-1D6」になるよ。それぞれ個別に命中判定してね。
- ・狙われた各モデルは、相手の命中判定の前に反撃/スナップファイアを宣言できるよ。双方のダメージは同時に適用されるよ。

p040-----

§ 11.0<白兵戦/メレーコンバット>

- ・近距離での殴りあいだよ。
- ・「メレー」カテゴリーの武器はアクションがあれば1ラウンド中に何回でも使えるよ。(他の武器は、攻撃、反撃含めて、1ラウンド1回しか使えないよ。)
- ・インファントリー以外の全てのモデルは「スペシャルメレーアタック(特殊白兵攻撃)」ができるよ。(§ 12.0)

<エンゲージ>

- ・白兵攻撃をするには対象にベース接触させる必要があるよ。例外はリーチの特徴だよ(§ 11.2)
- ・他のゲームみたいに、白兵戦の離脱を阻止、妨害するルールはないよ

11.0a ディフェンスレス(白兵武器なし)のモデル

- ・白兵戦武器を持っていないモデルはディフェンスレスだよ。
- ・ディフェンスレスのモデルは、白兵戦の判定(攻撃/防御)に-1D6されるよ。

11.0b 白兵戦(メレーアタック)[アクション]

- ・メレーカテゴリーの武器を使うよ。(アクションがあれば同じラウンドで何回でも使えるよ。)
- ・白兵戦の攻撃判定はGUじゃなくてPIを使うよ。

11.0c 白兵戦中の敵モデルへを、白兵戦外のモデルが射撃する場合

- ・白兵戦中の敵モデルがロックできるなら、接近戦の外から射撃してもいいよ。
- ・白兵戦中のモデルが攻撃された場合、接近中の他のモデルをアジャントカバー（隣接遮蔽）に指定できるよ。（インターベニングモデルと違って、射線に居ないモデルでも遮蔽に出来るよ。）（もし攻撃を回避出来た場合、指定されたモデルも防御判定が必要だよ。）

11.9d 白兵戦中のモデルが射撃をする場合

- ・白兵戦中のモデルが、白兵戦中の敵モデル以外を射撃しようとした場合、攻撃-1D6修正がはいるよ。

11.1 白兵戦の修正

白兵戦の修正表（11.1）

| <名称 | : 効果 | : 修正> |
|------------|----------------------|--------|
| ・共通修正 | : 行動選択とクリップル（§02.2） | : ±XD6 |
| ・ディフェンスレス | : 白兵戦武器無し | : -1D6 |
| ・プロウラーの特徴 | : 攻撃/防御両方が使える。効果累積 | : +XD6 |
| ・背後からの攻撃A* | : 攻撃対象がギアカストライダーの場合 | : +1D6 |
| ・背後からの攻撃B* | : 攻撃対象がビークルの場合 | : +2D6 |
| ・遮蔽 | : リーチの特徴で攻撃され利用できる場合 | : ±XD6 |

※ モデルがフランク（背面）をとるには、モデルが起動した時からずっと敵の背面にいる必要があるよ。

11.2 リーチ：X”の特徴

- リーチ：X”の特徴を持つ白兵戦武器は、Xだけ最長射程（マキシマムレンジ）が伸びるよ。
- ・ベースコンタクト（エンゲージ）している場合は、普通のメレーウエポンとして使うよ。
- ・防御側はエンゲージしてなければ（P Iで攻撃するけど）射撃みたいにカバー（遮蔽）が使えるよ。（リーチがあってもソリッドフルカバーごしには攻撃できないよ。）
- ・ベースから離れた相手を攻撃する場合はSレンジになるよ。（Oレンジは0”だよ）

p041-----

§ 12.0 <スペシャルメレーアタック（特殊白兵攻撃）>

ゲームの目標を上手く達成するのに役立つかもね。

12.1 ブルートフォース（押し出し）[アクション]

<宣言>

- ・白兵攻撃をする代わりにブルートフォース（押し出し）を宣言できるよ。
- ・白兵武器の有無にかかわらず、双方共に「ディフェンスレス（白兵武器無し）：-1D6」扱いになるよ。（白兵武器は使えないよ）
- ・インファントリーモデルは、ブルートフォースの対象にならないよ。

<効果>

- ・攻撃側が勝利したら、強制移動ができるよ。
- ・強制移動していい距離は、（攻撃側のAR）-（防御側のAR）+MOSのインチだよ。
- ・両方のモデルは、攻撃側のモデルの正面方向に真っ直ぐフォースドムーブ（強制移動）するよ。
- ・この時、防御側モデルの向きは変わらないよ。
- ・判定結果たくさん移動できるとしても、攻撃側の残りMR”を超えて移動できないよ。（→例、MOS+AR差で9インチ動かせる場合でも、押しているモデルのMRが残り3なら3”までしか移動できないよ。）

<衝突>

- ・強制移動の結果、地形や他モデルと衝突（§13.2）や、段差のある地形から落下（§13.1）も発生するよ。

→例：グリズリー（AR8）がイエガー（AR6）にブルートフォースを宣言したよ。

白兵攻撃がMOS2で成功したよ。

イエガーはそのままの向きで、グリズリーの前方向にグリズリーと一緒に強制移動されるよ。

（グリズリーAR8）-（イエガーAR6）+（MOS2）=4”の強制移動になるよ。

グリズリーの残りMRが4以上あるなら4”まで強制移動ができるよ。

12.1a 複数モデルをまとめてブルートフォースする

<押し出すモデルが複数いる場合>

- ・複数のモデルに対して同時にブルートフォースができるよ。
- ・攻撃側と、ブルートフォースの対象になる防御側がそれぞれ白兵戦判定をするよ。
- ・両方のモデルに勝利しないと押せないよ。
- ・両方の移動距離を出して、一番低いものを強制移動距離の修正に使うよ。

<強制移動中の接触>

- ・強制移動中に他のモデルと接触した場合、移動は中断されるよ。
- ・この場合、新たに接触したモデルとのラム（体当たり）（§12.2）が発生するよ。

- ・この体当たりはアクションを消費しないよ。

12.1b 複数のアクションを使ったブルートフォース

- ・モデルに複数のアクションがあるならば、適正な目標に何回でもブルートフォースできるよ。

12.2 ラム（体当たり）[アクション]

<宣言>

- ・勢いをつけた体当たり攻撃を仕掛けるよ。装甲があると体当たりで有利だよ。
- ・白兵武器の有無にかかわらず、双方共に「ディフェンスレス（白兵武器無し）：-1D6」扱いになるよ。（白兵武器は使えないよ）
- ・ラムのためにベース同士を接触させてね。

<効果>

- ・攻撃が成功した場合モデル同士の衝突（§13.2）が発生するよ。（オーバーキルできたら追加の移動ができると思うよ。）
- ・ブルートフォースと違って、ラムの対象は強制移動されないよ。
- ・白兵戦修正がで起用できるよ。（§11.1）

12.3 <クラッシュ（轢き潰し）>[アクション][メレー（A1）]

<条件>

- ・以下の条件をすべて満たす必要があるよ。
 - 「移動方式がWかG」
 - 「対象よりARが高い」

<宣言>

- ・インファントリー相手にしか宣言できないよ。
- ・白兵武器の有無にかかわらず、双方共に「ディフェンスレス（白兵武器無し）：-1D6」扱いになるよ。（白兵武器は使えないよ）

<効果>

- ・この攻撃はA1（アンチインファントリー/対人攻撃）特徴を持つ「PEN3」の白兵武器として扱われるよ。
- ・この攻撃の後、攻撃側は（MRが残っていれば）移動を継続できるよ。
- ・もし必要ならインファントリーモデルを最小の範囲で強制移動させてね。（歩兵が逃げて道を開けるんだよ）

p042-----

§13.0 衝突と落下

予期した/予期せぬことで衝突や落下が発生するよ。

13.1 <フォール（落下）>

- ・モデルがクライミングを使わずに1"以上の高さから落下したならば、落下ダメージが発生するよ。

<落下の発生>

- ・落下距離は、モデルの「ベースの底」から落下先の「地表」までの高さを計測してね。
- ・落下距離が1"を超えるごとにBDが+1されるよ。（この判定はダイスが増えるほど不利だよ！）

<落下判定>

- ・BD:XでPIの目標判定をしてね。（Xは落ちる高さだよ）

<ダメージ>

- ・判定に失敗したダイス1つにつき1ダメージを受けるよ。

13.2 <衝突（インパクト）>

- ・強制移動で地形や他モデルに接触すると衝突が起こるよ。

<衝突判定>

- ・衝突モデル/巻き込まれたモデルは、BD:2のPIの目標判定をしてね。（この判定はダイスが増えるほど不利だよ！）

<衝突の修正>

- ・ぶつかる対象に応じて以下の修正が入るよ・

【地形に衝突する場合】

- ・カバーレーティングに応じて+1~2D6されるよ。

【モデル同士が衝突する場合】

- ・モデル同士が衝突した場合は、双方にAR（装甲）の差分の修正が入るよ。
（高いAR）－（低いAR）＝X
- ・ARが高いほうは－XD6。（ただし、修正の結果1D6以下にならないよ。）
- ・ARが低いほうは＋XD6。
- ・標準修正（§02.2）のクリップルの影響があるよ。（ダイスが減る？）
- ・修正の結果BD：0以下になったとしても、必ず1D6してね。
（衝突の危険は完全には回避できないよ！）

<衝突の処理>

- ・この判定に失敗したダイス1つにつき1ダメージを受けるよ。
- ・トップスピードのモデルが居た場合、全てのモデルは判定を「出目1」で失敗するたびに2ダメージを受けるよ。
- ・体当たりされたパッシブモデルをオーバーキルできれば、アクティブモデルは残りMRで移動を継続できるよ。
- ・体当たりされたパッシブモデルをオーバーキルできなかったら、アクティブモデルの移動はそこで終了するよ。

→例1.ブルートフォースを受けたジャガー（AR6）が4"の強制移動をさせられたよ。
しかし、このジャガーは2"強制移動したところでコブラ（AR8）に接触したよ。
双方の衝突判定が発生するよ。
双方BD：2の2D6を基準に目標PILのロールをするよ。
装甲差は（コブラのAR8）－（ジャガーのAR6）で2。
ARの高いコブラは－2D6され、ARの低いジャガーは＋2D6されるよ。
結果、ジャガーは4D6でP14＋、コブラは1D6でP15＋の衝突判定をしてね。
失敗したダイスの数と同じだけ1ダメージを受けるよ。

→例2.アラール戦車（AR12）はハンター（AR6）にトップスピードでラムをしたよ。
アラール戦車は4"の移動でハンターにベース接触、攻撃判定をするよ。
攻撃判定がMOS0で成功したので衝突判定が発生するよ。
装甲差は（アラール戦車AR12）－（ハンターAR6）で6差になったよ。
ARの低いハンターはBD2D6＋6D6（装甲差）→8D6のPIL4＋判定だよ。
ARが高いアラール戦車はBD2D6－6D6（装甲差）→1D6（最低値）のPIL6＋判定だよ。
アラール戦車がトップスピードなので、この判定は双方ともに「出目1」の失敗は2ダメージだよ。

p043-----

§14.0 <EW（エレクトリックウォーファイア/電子戦）>

情報戦は重要だよ。RC（偵察/リコン）の部隊が電子戦に強いよ。

- ・EWスキルを使うよ。

<EWアクション、リアクション一覧（14.0）>

（項目）【アクション名（略称）】条件：（必要な特徴） 距離：（効果範囲） 対抗：対抗に必要な特徴
→効果

(14.1d) 【コムズブースティング（CB）】条件：無し/Comm:X 距離：フォーメーション内 対抗：不可

- 味方の通信能力を強化するよ。
- ・味方モデルがコムズロール（通信判定）をするときに宣言してね。
- ・味方モデルのコムロール（通信判定）を＋XD6するよ。
- ・Comms:Xの特徴がない場合でも＋1D6できるよ。

(14.2) 【ECM（防御ECM）】条件：ECM:X 距離：Sensors:X" 対抗：不可

- 電波妨害。敵の通信性能を低下させるよ。
- ・敵モデルがコムズロール（通信判定）をするとき、アクション不要で自動で発動するよ。
- ・センサーレンジにいる敵モデルのComms:Xの特徴をECM:Xの数値ぶん低下させるよ。

(14.2a) 【アクティブECM（攻勢ECM）】条件：ECM:X 距離：Sensors:X" 対抗：ECM

- 通信妨害。敵の通信を積極的に邪魔するよ。
- ・センサーレンジにいる敵モデルのコムアクション（通信）を妨害するよ。
- ・EWの対抗判定に勝利するとコムアクションが失敗するよ。

(14.2b) 【ECMセンサージャミング（電子攻撃）】条件：ECM:X 距離：Sensors:X" 対抗：ECM

- 電子攻撃を仕掛けて敵の性能を低下させるよ。
- ・センサーレンジにいる敵モデルに電子攻撃を仕掛けるよ。
- ・EWの対抗判定に勝利すると、敵にH（ハイワイヤ）トークンを与えるよ。

(14.2c) 【ECMディフェンス（ECM）】条件：ECM:X 距離：6" 対抗：不可

- 電波情報を操作して周囲の味方を守るよ。
- ・周囲6"にいる味方モデルは＋XD6の防御修正がもらえるよ。

(14.3) 【フォワードオブザーベーション（FO）】条件：なし 距離：Sensors:X" 対抗：アクティブECM

- 味方に観測情報を教えるよ。

- ・センサーレンジでF Oすると、チェーンインダイレクトアタック（チェーン間接射撃）ができるよ。

(14.3b) 【サテライトフォワードオブザーベーション (SatF O)】条件：SatUP:x+ 距離：盤面外 対抗：なし
→味方に離れた場所の観測情報を教えるよ。

- ・盤面の外にいる（飛行機以外の）モデルにチェーンインダイレクトアタック（チェーン間接射撃）ができるよ。

14.0a オリジンとレーザー（送信モデルと受信モデル）

- ・EWアクションをしたモデル、EW判定をしたモデルを「オリジン（送信モデル）」と呼ぶよ。
- ・EWアクションの恩恵を受けるモデルを「レーザー（受信モデル）」と呼ぶよ。

14.0b EWアクション（電子戦）

- ・以下の行動はすべてEWアクションにあてはまるよ。
 1. 「ECM:X」の特徴を使った行動
 2. 「Comms:x」の特徴を使った行動
 3. 「Sensors:X」の特徴を使った行動
 4. 「EWスキルの判定」

14.0c オリジンとスナッフファイア（送信モデルへの反撃）

- ・オリジン（送信モデル）ロックできるモデルは、そのモデルにスナッフファイア（反撃）していいよ。
- ・EWアクションの効果と反撃は同時に処理してね。

14.1 コムズ（通信）[アクション]

- ・以下のEWアクションは、コムズアクション（通信アクション）にあてはまるよ。
 1. 「Comms:X」の特徴を使った行動。
 2. 「コムズロール（通信判定）」を要求とする行動。

14.1a コムズロール（通信判定）

<宣言>

コムズロールを宣言した後、パッシブECM（§14.2）の妨害範囲を確認してね。

<判定方法>

- ・オリジン（送信モデル）は、BD:2でEWの目標判定をするよ。
- ・標準修正（§02.2）の影響を受けるよ。
(レーザー（受信モデル）は判定しなくていいよ。)
- ・オリジンとレーザーがフォーメーションを組んでいても、この判定は必要だよ。

<効果>

- ・判定に成功すると、レーザー（受信モデル）に通信が成功するよ。
(通信内容はいろいろ)

14.1b Comms:x（コムズ：X）の特徴とコムズロール（通信判定）

<Comms:Xの効果>

- ・Comms:Xの特徴をもつモデルがオリジンになる場合、コムズロールは自動成功するよ。

<妨害>

- ・ECM:Xの特徴を持つモデルは、パッシブECM、アクティブECMでこの能力を妨害できるよ。
- ・パッシブECMはECM：Xの数値だけComms:Xの数値が減少できるよ。
- ・ECMの妨害効果は累積するよ。
- ・Comms：Xの数値がパッシブECMで邪魔されてもコムズロールは可能だよ。
- ・この場合、成功ダイス1つにつき1つのコムイベントが成立するよ。最大でComms:xのX成功までできるよ。

→例.Comms:2のモデルはECM：1を持つモデル2機のパッシブECMの妨害を受けて、Comms:0まで低下したよ。
このモデルは通常通り、BD：2でコムロールができるよ。
EWスキルに成功した数（ただし最大でComms:xの2まで）だけレーザーが情報を受信できるよ。

14.1c コマンダーとレーザー（指揮官と受信モデル）

- ・コマンダー（指揮官）モデルがレーザーになる場合、コマンダーのフォーメーション内にいる味方モデルもレーザーになれるよ。

→例.コマンダーモデルがF Oのレーザーになったよ。コマンダー自身とコマンダーとフォーメーションを組んでいる全てのモデルはこのF Oのレーザーになれるよ。
(指揮官が命令として伝達するイメージかな)

14.1d コムズブースト（CB/通信強化）[リアクション]

<宣言>

- ・フォーメーション内にいる味方のモデルがコムズアクションをする時、判定前ならば他のモデルはコムズブースト（CB）を宣言できるよ。
- ・ただしインファントリーはCBを宣言できないよ。（CBしてもらふことは出来るよ。）

<効果>

- ・ 1アクション消費してね。
- ・ 味方モデルがおこなうコムズアクションのEW判定に、+1D6できるよ。
- ・ CBするモデルがComms:Xの特徴を持っていた場合、さらに+XD6ボーナスを与えられるよ。

14.1e コムズリレイ（通信中継）[アクション使用無し、常時発動効果]

- ・ Comms:Xの特徴を持つモデルは、コマンダー（指揮官モデル）からのフォーメーションをリレイ（中継）できるよ。
- ・ リレイ（通経）モデルは指揮官か、他のリレイモデルの6"以内にいる必要があるよ。（Comms:Xの数値は使わないよ。）
- ・ リレイモデルの周囲にいるモデルは、コマンダー（指揮官モデル）から6"以上離れていたとしても、フォーメーション内にある扱いになるよ。
- ・ 複数のリレイモデルを使ってフォーメーションを延長しまくれるよ。

14.1f サテライトコムズ（衛星通信）[アクション使用無し、常時発動効果]

- ・ オリジンとレシーバーの双方にSatUP:x+の特徴があるならば、そのコムズロールはアクティブECMの妨害を受けないよ。
- ・ Satup:x+同士のコムズロールは、判定なしで常に1成功した扱いになるよ。

14.1g サテライトコムズイレイ（衛星通信中継）[アクション使用無し、常時発動効果]

- ・ SatUP:+の特徴を持つモデルは、コマンダー（指揮官モデル）からのフォーメーションをリレイ（中継）できるよ。
- ・ リレイの効果は14.1eと一緒にだよ。
- ・ 上記に加えて、SatUP:X+の特徴を持つモデル同士は、片方がフォーメーション内にいるなら、距離に関係なくリレイできるよ。

14.2 ECM（防御ECM）[アクション使用無し、常時発動効果]

- ・ ECM:Xの特徴を持つモデルは、センサーロック可能な全てのモデルのComms:Xの特徴の能力を妨害できるよ。
- ・ この効果はアクションを必要としないよ。
- ・ ECMを装備した味方モデルが複数いる場合、この効果は累積するけど、Comms:Xは0未満にはできないよ。
- ・ この効果は自動なので、コムズアクションをするモデルが居る場合、ECMモデルのセンサーレンジを確認してね。

注記1：アクティブモデルはいつでも自分のセンサーレンジを測れるよ。

注記2：パッシブモデルは普通センサーレンジの半分までしか測れないけどこの時は例外だよ。

14.2a アクティブECM（攻勢ECM）[ECMリアクション]

<宣言>

- ・ ECM:Xの特徴が必要だよ。
- ・ センサーロックできているアクティブモデルがコムズロール（通信判定）を宣言したとき、リアクションとしてアクティブECMを宣言できるよ。
- ・ 1アクションを消費してね。

<判定>

- ・ EWの対抗判定をしてね。
- ・ 標準修正（§02.2）が使えるよ。

<効果>

- ・ 判定に勝利すると、コムズロールが失敗してするよ。
- ・ 妨害の成否にかかわらず、双方この判定に使ったアクションは戻ってこないよ。

<対抗手段>

- ・ 妨害を受けるモデルがECMの特徴を持つモデルの6"以内に居た場合、手助けできるよ。
- ・ ECMはアクションを使用せずに自動で効果を発揮するよ。
- ・ 手助けする場合、対象のかわりにECCMの特徴があるモデルがEW判定に参加するよ。
- ・ ECCMの特徴がある防御モデルはEWの対抗判定をリロールできるよ。

14.2b ECMセンサージャミング（電子攻撃）[ECMアクション]

- ・ 敵の電装系に積極的に電子攻撃を仕掛けるよ。

<宣言>

- ・ ECM:Xの特徴が必要だよ。
- ・ センサーロックしている敵モデル1体に電子攻撃を宣言できるよ。
- ・ 1アクションを消費してね。

<判定>

- ・ EWの対抗判定をしてね。
- ・ 標準修正（§02.2）が使えるよ。
- ・ 防御モデルは「カバー（遮蔽）」と「ECMディフェンス（ECM）」の修正が使えるよ。

<効果>

- ・ 判定に勝利すると、対象モデルにH（ハイワイヤ）トークンを与えるよ。
- ・ 電子攻撃の成否にかかわらず、この判定に使ったアクションは戻ってこないよ。
- ・ ハイワイヤ能力のある武器と違ってマージナルヒット（至近弾判定）の効果は発生しないよ。

<対抗手段>

- ・ 妨害を受けるモデルがECMの特徴を持つモデルの6"以内に居た場合、手助けできるよ。

- ・ECCMはアクションを使用せずに自動で効果を発揮するよ。
- ・手助けする場合、対象のかわりにECCMの特徴があるモデルがEW判定に参加するよ。
- ・ECCMの特徴がある防御モデルはEWの対抗判定をリロールできるよ。

14.2c ECMディフェンス (ECM) [ECMアクション]

- ・近くにいる味方の位置情報を欺瞞して攻撃を当たりにくくするよ。範囲攻撃や接近攻撃には効果がないよ。

<宣言>

- ・ECM: Xの特徴が必要だよ。
- ・アクティベーション (起動中) に1アクションを消費してECMディフェンスを宣言してね。

<効果>

- ・判定なしで発動するよ。オリジン (宣言したモデル) に「ECM」トークンをX個置いてね。
- ・XはECM:Xと同じ数だよ。

【ECMトークン】

- ・オリジンの周囲6"にいる味方モデルは「+XD6」の防御修正を得るよ。
- ・Xはトークンの数と同じだよ。
- ・この効果は累積しないよ。複数のオリジンがいた場合は一番効果が高い修正を選んでね。
- ・クリンナップフェイズにECMトークンを全て取り除いてね。

<無効化>

- ・この効果は「AE (エアリアエフェクト/範囲)」の特徴をもつ攻撃と「メレー/白兵戦」には防御修正がもらえ無いよ。
(「Spray (スプレー/放射)」も含まれてるけど、唯一のスプレー武器はAE効果があるw)

→例. ECM: 1のモデルがECMディフェンスを宣言したよ。

このモデルはECMトークンを1つ受け取り、ECMディフェンスのオリジンになるよ。

このモデルの周囲6"にいる、全ての味方モデル (*1) は、防御判定に+1D6の修正 (*2) がもらえるよ。

(※1: オリジンと別のCGに所属するモデルにも効果があるよ。)

(※2: SprayとAEの特徴を持つ武器には効果が無いよ。)

14.3 FO (フォワードオブザーベーション/観測) [アクション]

- ・味方に砲撃座標を知らせるために前進して観測することをFO(フォワードオブザーベーション) と呼ぶよ。
(FOするモデルをオリジン、FOにチェーンするモデルをレーザーと呼ぶよ)

<宣言>

- ・ブレイドかコンバットの行動選択の時、FOを宣言できるよ。
- ・FOする対象をセンサーロックする必要があるよ。
- ・1アクションを消費してね。

<判定>

- ・Comms:Xがあつて、Xが1以上なら自動成功するよ。(※ECMで邪魔されて0になる場合がある。)
- ・Comms:Xが使えない場合は、EWの目標判定で、コムズロールをしてね。

<効果>

- ・判定に成功した場合、味方の1モデルはレーザーになれるよ。
- ・味方モデルなら別のCGに所属するモデルでもレーザーになれるよ。
- ・オリジンにComms:Xの特徴がある場合、X体までの味方モデルをレーザーに指定できるよ。
- ・レーザーは受け取ったFO1回につき1つの「インダイレクト」か「ミサイル」ウエポンカテゴリーの武器でチェーン攻撃ができるよ。
(レーザーに複数のアクションがあつても、1回のタイミングで使える武器は1こだよ。)

<FOチェーン攻撃の修正>

- ・この攻撃の修正は以下のようになるよ。
 1. 「標準修正」 (§02.2) はレーザーの物を使うよ。
 2. 「背後からの攻撃」かどうかは、オリジンかレーザーのうちどちらかが満たしていれば適用できるよ。
(AEの場合は例外あるから注意してね)
 3. 攻撃されるモデルは、以下の場合、カバーの修正がもらえるよ。
「オリジン (FOをした) モデルに対してカバーを利用できる場合」
「屋根などの覆いかぶさる地形の下にいる場合」
「攻撃されるモデルが、自分より高いエリア地形の中にいる場合」

<TDとガイド攻撃>

1. 「TD:X (ターゲットデザイナー: X/誘導装置)」の修正は、オリジンがTD:Xの特徴を持っていて、レーザーが「Guided (ガイド/誘導)」の特徴がある武器がある場合、ガイドFO攻撃ができるよ。(A4.2)
2. ガイドFOをする場合、武器本来の距離修正の影響を受けないよ。(オレンジもSレンジも命中補正が±0になるよ)
3. プライマリーターゲットへのガイドFO攻撃は、+XD6のボーナスがもらえるよ。Xは、オリジンの「TD:X」の特徴だよ。

14.3a 複数のアクション値があるモデルとF O

- ・ 1アクション以上残っているオリジン（F Oモデル）は、本来のF Oを受け取れるモデル数に関係なく、レシーバー（チェイン攻撃側）にもなれるよ。
- ・ このセルフF O攻撃は、アクティブE C Mで邪魔できないよ。（自分自身なのでF Oの受け取りが自動成功するよ。）

14.3b サテライトF O（衛星通信F O）

<宣言>

- ・ SatUP:x+の特徴が必要だよ。
- ・ プレイスドかコンバットの行動選択の時、F Oを宣言できるよ。
- ・ 1アクションを消費してね。

<判定>

- ・ E W判定の代わりにSatUP:X+の特徴で判定してね。
- ・ この判定にはComms:Xの特徴は効果が無いよ。

<効果>

- ・ 盤面の外に配置されているフライングでないモデル1体をF Oしてセンサーロックできるよ。
- ・ 天候のルールで効果と判定が影響をうける場合があるよ。

<サテライトF Oと航空支援>

- ・ サテライトF Oで味方の飛行モデルに、エアストライク（航空支援攻撃/§ 17.2a）を要請してもいいよ。判定に成功した場合、以下の条件に見合うモデルにエアストライクができるよ。
 - A. 「盤面外配置されている1モデル」
 - or
 - B. 「自分がセンサーロックしている1モデル」

p046-----

§ 15.0 上級ルール：シナリオ生成

- ・ シナリオ生成ルールには以下の4つの段階があるよ。
 - Step 1. 軍の選択（§ 15.1）
 - Step 2. シナリオ生成（§ 15.2）
 - Step 3. 「配置エリアの選択」「オブジェクト（目標）マーカーの配置」の順番をイニシアチブ判定で決める。
 - Step 4. 勝利目標の決定（§ 15.3）

15.1 Step 1) 軍の選択

- ・ 両プレイヤーとも、合意したT Vポイントでアーミーを選択&編成してね。（§ 18.0）
- ・ シナリオで明記されない限り、原則として双方同じT Vポイントで編成するよ。

15.2 Step 2) シナリオ生成

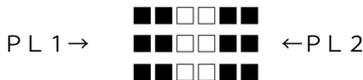
- ・ どちらかのプレイヤーが、「配置方法」、「ゲームの長さ」、「戦場の状態」をそれぞれ1 D 6できめるよ。

15.2a 配置方法（1 D 6）

- ・ 戦場を縦横3等分して9分割してね。
- ・ もし戦場が正方形なら、暫定的にロングボードエッジ（長辺の端）とショートボードエッジ（短辺の端）を決めてね。
- ・ 戦場の広さの目安だよ。

| | | |
|-----------|--------|-----------------|
| デモゲーム | 50TV | 2' x 2' |
| スモールゲーム | 100TV | 3' x 2'~3' x 3' |
| スタンダードゲーム | 150TV | 4' x 3'~4' x 4' |
| あとはお好みで! | 200TV~ | 4' x 5'~ |

出目1-2 「ナロウエッジ」：双方向かい合うように短辺の端から3分の1までのエリアに配置できるよ。



出目3-4 「ワイドエッジ」：双方向かい合うように長辺の端から3分の1までのエリアに配置できるよ。



出目 5 「コーナー」：テーブルを9分割して、対角線になるように角エリアに配置するよ。

- 先に配置するP Lは、角に隣接するエリアAかBを選んでね。
- 後に配置するP Lは、先配置のP Lの選んだ対角線に配置してね。
 - （P L 1が■■A Aを選んだなら、P L 2も■■A Aに配置するよ。）
 - （P L 1が■■B Bを選んだなら、P L 2も■■B Bに配置するよ。）



PL 2 → ■■■AA□□

出目 6 「ディバイデッド」：テーブルを9分割して、対角線になるように2つの角エリアに配置するよ。
(PL 1がAAを選んだなら、PL 2はBBに配置するよ。)

PL 2 → BB□AA ← PL 1
□□□□□
PL 1 → AA□BB ← PL 2

15.2b ゲームの長さ (1D6)

- 出目 1 電撃戦： 5ラウンド
- 出目2-5 標準戦： 6ラウンド
- 出目 6 持久戦： 7ラウンド

<切り上げ (選択ルール) >

- ・4ラウンド目の開始時に、プレイヤーは「切り上げ」にするか相談できるよ。
- ・切り上げにした場合、このラウンドの最後に最もVPが高いPLが勝つよ。

15.2c 戦場の状態 (1D6)

出目 1 【濃霧/濃煙】

- ・コンシールメント：18" (§ 07.5) になるよ。
- ・サテライトFO (§ 14.3b) ができないよ。
- ・全てのモデルは、常にライトカバー状態になるよ。
この効果はメレーアタック (白兵攻撃) には効果が無いよ。

出目 2 【電磁嵐】

- ・コムローは、天候のせいでBD：2のTN5+でアクティブECM (§ 14.2a) の妨害を受けるよ。
(普通にアクティブECMも可能だよ。)

出目 3 【ホワイトサンド/白砂】

- ・ゲーム開始時、最初のイニチアチブ判定前に各モデルにつきBD:2でP1の目標判定をしてね。
- ・判定に失敗したモデルはC (コロージョン) トークンを得るよ。ひどいことにCトークンはそのままだよ。
- ・判定に失敗したモデルは、BD：1でTN4+のマージナルヒット (至近弾判定) を受けるよ。
(対戦相手が振るよ)

出目 4 【異常気温】

- ・ゲーム開始時、各モデルにつきBD1でTN4+の判定をしてね。
- ・判定に失敗 (出目1~3) したモデルはクリティカルトークンを得るよ。
- ・このトークンは最初のクリンナップフェイズで取り除かれるよ。

出目 5 【通常戦闘】

- ・エリア地形モデルごとに1D6してね。
- ・6がでた場合、そのエリア地形はデンジャラスステレイン (危険地形) として扱うよ。

出目 6：【お宝！】

- ・戦場の中心にオブジェクティブマーカーを1つ配置してね。
- ・この後の「勝利目標の決定 (§ 15.3)」は無視するよ。
- ・このマーカーは「ホールド (確保)」目標として扱われ、この戦場で唯一の勝利上になるよ。
- ・この後、この表を振りなおして、戦場の状態を決めてね。(6がでても無視して振り直しだよ。)

-----面倒がって「15.2c 戦場の状態」使わないことになりそうだが、雰囲気はほしいので軽めのハウスルールを提案-----

- 出目 1 【濃霧/濃煙】 1R目はコンシールメント：18"。射撃に対してライトカバー。
- 出目 2 【電磁嵐】 1R目はCPをすべて失う。(SP使用可能)
- 出目 3 【白砂】 ゲーム開始前に、エリア地形ごとにD6して5+がでると危険地形になる。
- 出目 4 【異常気温】 1R目はSPをすべて失う。(CP使用可能)
- 出目 5 【通常戦闘】 特殊ルール無し。
- 出目 6 【お宝！】 変更なし。

-----ハウスルール提案ここまで-----

15.3 Step 3) オブジェクティブ/勝利目標の決定

- ・以下の3つの方法から選んでね。ランダムで決める場合、重複した出目は振りなおしてね。
- ・標準だと【方法2：ランダムインディビジュアル方式】だよ。

【方法1：ランダムミラー方式】

- ・1D6で3回ランダムに勝利目標決めるよ。両方とも同じ勝利目標になるよ。
- ・各PLは3つのなかから1つだけ重要目標をえらんでね。その目標は2VPになるよ。

【方法2：ランダムインディビジュアル方式】

- ・PLは各自1D6で3回ランダムに勝利目標を決めるよ。
目標に設定されているUAに合致するプライマリー/サポートユニットが自軍に編成されていない場合、1回だけリロールしてね。
- ※UAが合って無くても目標を達成できるんだけど、向き不向きをちょっと出すためのルールだと思う。
- ・各PLは3つのなかから1つだけ重要目標をえらんでね。その目標は2VPになるよ。

【方法3：セレクトオブジェクティブ方式】

- ・各自3つの勝利目標を選んでね。
このとき最低1つは「自軍に編成されているプライマリー/サポートユニットのUA」と「目標に設定されているUA」を合致させてね。
- ・各PLは3つのなかから1つだけ重要目標をえらんでね。その目標は2VPになるよ。

<勝利目標> (1D6)

- 出目1 【アサシネーション/暗殺(UA: SK, SF, MN)】：敵、司令官ヲ抹殺セヨ
- ・敵軍の最高司令官（COモデル）を破壊するのが勝利目標だよ。
 - ・初期配置でCOモデルが戦場にいない場合、ランダムで代わりにコマンドーモデルを選んでね。
 - ・初期配置でコマンドーモデルが1モデルも居なかった場合、第一ラウンドのクリンナップフェイズに存在する敵モデルの中からランダムで選んだ1モデルを標的にしてね。
- 出目2 【リコン/偵察(UA: RC, PT, CV, HV)】：敵詳細情報ヲ入手セヨ。
- ・敵モデルを2体ディティールスキャン（§07.6）してね。
 - ・各モデルは別のユニットに所属している必要があるよ。
(ただし、相手が1ユニットで全軍の場合は、その中から2モデルでいいよ。)
 - ・破壊された状態の敵モデルでもディティールスキャンしていいよ。
- 出目3 【ブレイク・ザ・ライン/突破(UA: GP, SK, ST, PT, HV)】：敵戦線ヲ突破セヨ。
- ・最終ラウンドのクリンナップフェイズに、敵配置エリアに1CGを侵入させてね。
 - ・CGは初期編成数の半分以上のモデルを侵入させる必要があるよ。
- 出目4 【ホールド/確保(UA: GP, FS, ST, MT, HT, IN)】：重要拠点ヲ確保セヨ。
- ・初期配置前、ホールドオブジェクティブマーカー（40mmR）を2つ、自軍の配置エリアの外に置いてね。
 - ・それぞれのマーカーは12"以上離して置いてね。（ゲームボードの端からも12"離してね。）
 - ・これらのマーカーは「地面の高さ」に配置してね。
 - ・2つのマーカーのうちどちらが本命かを、対戦相手には秘密でメモしておいてね。
 - ・ゲーム終了時に本命のマーカーを確保していれば勝利目標達成だよ。
- 出目5 【キャプチャー/制圧(UA: GP, SK, PT, LT, CV, IN)】：敵拠点を制圧セヨ。
- ・初期配置前、対戦相手は、ホールドオブジェクティブマーカー（40mmR）を2つ、対戦相手の配置エリアの外に置いてもらってね。
 - ・それぞれのマーカーは12"以上離して置いてね。（ゲームボードの端からも12"離してね。）
 - ・これらのマーカーは「地面の高さ」に配置してね。
 - ・2つのマーカーのうちどちらが本命かを、対戦相手には秘密でメモしておいてね。
 - ・本命のマーカーを2ラウンド連続でクリンナップフェイズに確保していれば勝利目標達成だよ。
※マーカーを置くのは相手だけど、本命を決めるのは自分だよ。
- 出目6 【ワイプ・ゼム・アウト/殲滅(UA: GP, FS, ST, MT, HT)】：敵機ヲ撃破セヨ。
- ・第一ラウンドのクリンナップフェイズ時、盤面に存在する敵のCGの中から1つをランダムに決定してね。
 - ・選択したCGの（サポートユニットも含む）メンバーを初期編成の半分以下にできれば目標達成だよ。
 - ・第一ラウンドが無理ならなるべく早い段階のクリンナップフェイズに出てきたやつを対象にしてね。

◆損害判定（カジュアリティ）による判定

- ・この判定方法は同点になった場合常に使うよ。
- ・ゲームの結果VPが引き分けだった場合、生存モデルTV合計の多いほうが勝つよ。
- ・以下のモデルは生存モデルに含まないよ。
「クリップルダメージのモデル」
「防御施設」
「オフボード（戦場の外）にいるモデル」
「航空支援モデル」
- ・このTVが多く残っているPL（＝相手に多く損害を与えた）が追加でVP1点もらえるよ。
- ・損害判定は、3つの勝利目標には含まれないし、重要目標にもできないよ。

<勝利条件の確認>

- ・勝利条件は各ラウンドのクリンナップフェイズに確認するよ。
- ・オブジェクティブ（勝利目標）を達成すると1VPもらえるよ。

- ・初心者向けの小規模戦闘（50TV程度）の場合、目標は2つでいいとおもうよ。

<目標振り直しと重複>

- ・全く同じ勝利目標がかぶったら振りなおしてね。
(振り直す例：2回目のキャプチャー/制圧がでたら振り直す。)
- ・同一のユニットやオブジェクティブマーカーを同じ勝利目標に選択できないよ。
(だめな例：同一のオブジェクティブマーカーをホールド/確保とキャプチャー/制圧に設定する。)
- ・違う勝利目標ならば1つのユニットに重ねることもできるよ。
(よい例：敵のCOのいるユニットが、アサシネーション/暗殺とワイプ・ゼム・アウト/殲滅の対象になる。)

<目標マーカー>

- ・オブジェクティブマーカーを使用する場合、40mmの円を使ってね。
- ・モデルはマーカーの中心6"以内にいる必要があり、このマーカーをロック/センサーロックする必要があるよ。
(この条件を満たしていれば、敵がマーカーの近くに居ても確保できている扱いになるよ。)
- ・このマーカーは移動を妨げないよ。
- ・このマーカーは視界を妨げず、遮蔽も提供しないよ。
- ・各自4つまで使用することがあるよ。

15.4 スペシャルデプロイメント（特殊配置）

- ・以下のユニット&モデルは特殊配置ができるよ。
 - 【リコンユニット】：UA（ユニットアベイアリティ）がRC（リコン）の属性
 - 【ステルスユニット】：アタッチメントを含む全てのユニットにいるモデルが「ステルス」の特徴を持っている
 - 【エアドロップユニット】：アタッチメントを含む全てのユニットにいるモデルが「エアドロップ」の特徴を持っている
 - 【アンファビアスモデル】：「アンファビアス」の特徴を持っているモデル
 - 【フォーティフィケーションモデル】：ユニットタイプがフォーティフィケーション（防御施設）のモデル

<特殊配置の宣言>

- ・特殊配置の前にフォーティフィケーション/防御施設の配置があるよ。
- ・初期配置の前に、特殊配置を宣言してね。
- ・双方が特殊配置する場合、イニシアチブ（5.0）の勝者がどちらから先に配置を始めるかを決められるよ。
お互いの特殊配置が終わるまで1CGずつ交互に特殊配置をしてね。
(引き分けなら勝敗がつくまでリロールだよ)
- ・配置方法は後述するよ。
- ・1つのユニットが複数の特殊配置方法を持っている場合、どちらか1つを選択できるよ。
- ・ユニットは全員同じ特殊配置方法を選択肢でね。
- ・1つのコンバットグループに2つのユニット（プライマリーユニットとサポートユニット）がいる場合、可能なら、それぞれ別の特殊配置方法を選択できるよ。（配置の時は完全に別扱いになるよ。)

特殊配置の順番（双方にいる場合はイニシアチブで順番を決めて交互配置する）

1. オフボード（OBSU）
2. フォーティフィケーション（防御施設）
3. オブジェクティブ（勝利目標）
4. リザーブの宣言（エアドロップやフランクなど）
5. 通常モデルの配置

15.4a フランク（奇襲）配置【ステルスユニット/リコンユニット】

- 以下のユニットはフランキング/奇襲配置を選択できるよ。
- ・すべてがステルス（A4.1）の特徴を持つモデルで構成されたユニット
 - ・UAがリコンのモデル

<配置箇所指定>

- ・全てのモデルは任意のテーブルの端から4"以内に配置できるよ。
ただし、「敵の配置エリア」と「敵モデルの6"以内」には配置できないよ。
- ・全てのモデルはフォーメーション（5.3）を組んでいる必要があるよ。

<到着処理>

- ・フランキング配置は1ラウンド目のクリンナップ時に、イニシアチブ順で配置していったね。
- ・このユニットは配置されたラウンドには行動できないよ。（クリンナップだしね）

15.4b エアドロップ（空挺）配置【エアドロップユニット】

<配置箇所指定>

- ・第一ラウンドのクリンナップフェイズに到着するよ。
- ・モデルは戦場のオープンな地形を選んでね。
- ・敵モデルの6"以内とインスタンス地形の1"以内は選択できないよ。
- ・ユニットはフォーメーションを組んだ状態で配置されるよ。（§05.3）
- ・サポートユニットは、エアドロップの間だけ、1モデルを暫定コマンドー（TN 6+）に指定して到着判定をするよ。（サポートユニットは別CG扱いになる）

<到着処理>

- ・CGのコマンドーはInit: x+のスキルで目標判定をしてね。
【成功】ユニットは指定箇所へ到着して「滞空状態」になるよ。
第二ラウンドから、このCGを起動できるよ。起動する時「着地判定」をしてから行動を開始するよ。
- 【失敗】ユニットは第二ラウンドあいだ「滞空状態」のままアクティベート/起動ができないよ。
第二ラウンドのクリンナップに「着地判定」をして配置してね。第三ラウンドから行動開始できるよ。

<着地判定>

- ・修正なしのBD: 1でTN:6+のマージナルヒット（至近弾判定）をしてね。（出目6で1ダメージ）
- ・到着箇所が、危険地形やエリア地形だった場合TN:4+になるよ。（出目4で1ダメージ）
- ・「ジャンプジェット」か「ジェットパック」の特徴があるモデルはこの判定を振りなおしていいよ。

<到着と滞空状態>

- 【滞空状態】エアドロップをしたユニットは着地判定をして行動を開始するまでの間「滞空状態」になるよ。
- ・滞空状態の間、ユニットはカバー（遮蔽）がもらえない状態だよ。（濃霧の場合など、天候は例外。）
- ・地上に居るモデルは、地形に関係なく滞空中のモデルをロックできるよ。
（天候でコンシールメントの効果がある場合、センサーロックの距離が1 2"減らされるよ。）
- ・地上に居るモデルは、滞空中のモデルの居る場所（モデルの下）を通過できるよ。
- ・地上に居るモデルは、滞空中もモデルに対して白兵戦ができないよ。
- ・このモデルは、「フライング」移動をしているモデルとみなされるよ。（防御に+1D6もらえるよ）
- ・滞空状態の間、ユニットはアクション/リアクションができないよ。（CPもリアクションなので使えないよ）

15.4c RC/リコン配置【リコンユニット】

UAがRCの「ユニット」は以下のうち2つの配置方法を選べるよ。

A「パスファインダー（先行偵察）配置」

- ・通常通りに初期配置してね。
- ・このユニットは、第一ラウンドのイニシアチブ判定前に1回の移動ができるよ。
- ・この移動はコンバットスピードのポースチャーで移動方式は自由だよ。アクションはつかえないよ。

B「フランク（奇襲）配置」

- ・ステルスユニットのフランク配置と同じ処理をしてね。

15.4d アンファビアス（水中潜伏）配置【アンファビアスモデル】

- ・このモデルを水地形に初期配置した場合、以下の2つのうちどちらかを選べるよ。
A.「このモデルはハイドトークンを1個得るよ。」
B.「パスファインダー配置と同じ手順で、ラウンド開始前に1回移動できるよ。」

15.4e フォーティフィケーション（防御施設）配置【フォーティフィケーションモデル】

防御施設の中にいるモデルや、防御施設を遮蔽物として使うモデルは「ヘビーの完全遮蔽（防御+2D6）」がもらえるよ。

<タイミング>

- ・「オブジェクティブの配置」の前。

<配置方法>

- ・双方に防御施設がある場合、どちらか片方のプレイヤーが先に全ての防御施設を配置するよ。
- ・サポートセクション（§16.1）の防御施設の中に、初期配置したモデルは、以下のどちらかを選んでゲームを開始してもいいよ。
A.「このモデルはハイドトークンを1個得るよ。」
B.「このモデルはスタンバイトークンを得るよ。」

15.4f オフボードサポートユニットデプロイメント（盤外配置）

<宣言>

- ・望むならば、任意のユニットをオフボードサポートユニット（OBSU）として配置できるよ。
- ・OBSU配置する場合、ジェネリックサポートの編成後、他のすべてのモデルの配置前に宣言してね。
- ・OBSUにするユニットは、ユニット単位で宣言するよ。1つのコンバットグループに2つのユニット

(プライマリユニットとサポートユニット) がいる場合、それぞれ別に配置できるよ。

<配置方法>

- OBSUにするモデルを自軍初期配置エリアの盤面の端に接触するように配置してね。モデル位置の目印になるよ。
- モデルごとに「配置距離」を宣言してね。
- この距離は、目印から実際にモデルが居る盤外の場所までの距離になるよ。

<運用>

- OBSUは通常ユニットのようなアクティベーション(起動)ができないよ。
- セットアップフェイズ中に、OBSUのアクション値は全てスタンバイトークンに交換されるよ。(§10.3)
- OBSUまでの距離は、目印のモデルまでの距離に、配置時に宣言した「配置距離」を合計した距離になるよ。

→例. 配置距離40"を宣言したモデルの距離を知りたい場合だよ。

まず、ゲームボード端に置いた、目印までのまでの距離を測るよ。この距離が20"だったとするよ。

次に、OBSUの配置時に宣言した配置距離の40"を足してね。

計測モデルからこのモデルまでの距離は60"になるよ。

<攻撃>

- OBSUは通常のスタンバイルールでチェーン攻撃ができるよ。
- 距離が適正なら、通常通りOBSUモデルを攻撃できるよ。
- OBSUは常にブレイスドのライトカバー(+1D6)状態として扱ってね。
- OBSUと盤面に入るモデル同士が射撃をする場合、GUスキルを1段階悪くしてね。
(例: GU4+→5+)

<OBSUのロック>

- OBSUのロック、センサーロックは目印モデルから測ってね。測定した距離に「配置距離」が加わるよ。

<OBSUの位置変更>

- オフボードのモデルは、攻撃しない代わりに全てのスタンバイトークンを廃棄することで位置の変更ができるよ。
- このモデルは宣言した「配置距離」をMR2回分の距離だけ増減できるよ。
- 「配置距離」が0以下になった場合、このモデルは戦場に到着した扱いになるよ。
位置変更を使用した残りのMR分、通常の移動ができるよ。

※EWアクションの対象になるのかとかそこら辺は書いてないよ。

個人的には攻撃と移動のみの管理と考えたほうが良さそうだけどこのルール無くていいなと思います(==;

p050-----

§16.0 その他のルール

- 他の項目にはまもらないルールたちだよ。

16.1 一般的な防御施設(ジェネリックサポート)の購入

各軍は共通で、エアストライク(航空支援)やフォーティフィケーション(防御施設)の支援を受けられるよ。

- これらのサポートユニットを追加できるのはUAがGP(標準兵科)、FS(火力支援)、IN(歩兵)だけだよ。
- CEF,カプリス、ユートピアとその他のコロニー勢力は侵略軍なので(0-1)になるけど、UAの縛りはないよ。
(防御施設を最大1つしか持てないよ。)
- 防御施設はストラクチャーの扱いになるよ。防御施設を攻撃する場合、ASの特徴がないとスキルが6+で判定してね。
- 防御施設、航空支援、ドローンなどは、一般/ベテランアップグレードを選択できないよ。

<防御施設と遮蔽>

- 防御施設はヘビーカバー(+2D6)を提供するよ。
- 防御施設にトランスポート(格納)されているモデルを直接狙うことができるよ。
このモデルは+2D6の防御修正がもらえるよ。
- 格納中のモデルへの攻撃が失敗した場合、防御施設が防御判定をしてね。

<防御施設とアクション>

- 防御施設にアクションがある場合、すべてスタンバイトークンにしてね。
- 防御施設は常にブレイスドだよ。

<防御施設内からの攻撃>

- 防御施設に格納されているモデルは自身の武器で攻撃できるよ。
(格納されているモデルが使用できる銃眼があるよ。)
- 任意の武器が使えるよ。
(使用できる武器の制限はないよ。)

16.1a 防御施設の配置

- 配置エリアの決定後に防御施設を配置してね。他のモデルを配置する前に配置を済ませてね。

16.1b 性能

- 航空支援、防御施設の性能は別紙を参照してね。(A.2)

16.1c 防御施設の特特殊ルール

- ・以下の防御施設には特殊ルールがあるよ。

【アウトポスト（前線基地）】

- ・アウトポストにトランスポート（格納）されているユニットがいる場合、アウトポストと同時に配置されるよ。

【マインフィールド（地雷原）】

<判定>

- ・F（飛行）移動タイプ以外のすべてのモデル（H/ホバー含）は地雷原の影響を受けるよ。
- ・地雷原を1"移動するたびにBD:1でPIの目標判定をしてね。
- ・この時慎重な移動（2"以内の移動）をするならばこの判定をリロールできるよ。

<効果>

- ・この判定に失敗すると1ダメージを受けるよ。

<編成>

- ・編成するときは、地雷原1つにつき1アクションのモデルとみなしてね。

【オブスタクル（強化壁）】

- ・1"四方の強化壁を1"間隔で真っ直ぐに並べてね。（高さ1"幅1"長さ9"になるよ）
- ・移動タイプがG、Hのモデルはこの地形を通過できないよ。（インパッサブル）
- ・この地形が破壊された場合、カバーを提供しないディフィカルトレイン（通行困難な地形）になるよ。

【トレンチ（塹壕）】

- ・この地形はインファントリーモデルだけが利用できるよ。

16.2 ドローン（無人機）

- ・ドローンの性能は別紙参照してね。
- ・モデルに追加機能を提供するリモートデバイスだよ。用途に応じた種類のドローンがあるよ。

共通ルールだよ

<編成>

- ・ドローンのアップグレードを選択すると親モデルのアタッチメントになるよ。
- ・ドローンのUAは親モデルと一緒にになるよ。
- ・ドローンを選択したモデルがインファントリーでないなら、「Transport: 1 Drone（輸送：1 ドローン）」の特徴を得るよ。
- ・ドローンを輸送する場合、「インファントリーチーム」と同じだけのスペースが必要だよ。

<ドローンの有効距離>

- ・親モデルのアクティベーション終了時に6"以上はなれちゃったドローンはイナート/活動停止するよ。
- ・イナート中のドローンは「アクション使用不可」「移動不可」「すべてのスキル-」「ディフェンスレス」の状態だよ。（※PI：- 状態でも回避判定は出来るよ。）
- ・親モデルのアクティベーション終了時、イナート中のドローンの6"以内に戻ってきた場合、ドローンは活動再開するよ。
- ・ドローンが活動再開したラウンドには行動できないよ。

<ドローンのアクション>

- ・親モデルを起動する時に、ドローンは専用のアクションを1つ得るよ。
- ・ドローンは親モデルと同じ行動選択（ポースチャー）を選ばなくてもいいよ。
- ・親モデルを起動する時、ドローンもついでに起動されるよ。移動やアクションの順番はプレイヤーが選んでいいよ。

<ドローンの移動>

- ・移動タイプにかかわらず、何回でも旋回していいよ。
- ・デンジャラスステイン（危険地形）にはいると判定なしで壊れるよ。
- ・他モデルはドローンの上を通過していいよ。
移動終了時にかぶった場合、ドローンが強制的にどかされるよ。

<その他>

- ・親モデルが破壊されるとドローンも壊れるよ。
- ・とても小さいので他のモデルを隠したりカバー（遮蔽）を提供しないよ。
- ・ドローンは白兵戦やスペシャルメレーアタックをできないよ。
- ・ドローンはオブジェクティブ（勝利目標マーカー）を確保できないよ。

<ドローンへの攻撃>

- ・小さいので以下の特徴がない武器ではドローンを攻撃できないよ。（自動的にミスになるよ）
【A I（アンチインファントリー）】
【スプレー】
【A E（エリアエフェクト）】
【パーサイス】（狙撃できるよ！みたいなノリ）
【メレーカテゴリー】の武器をつかった白兵攻撃

<ドローンの種類>

【耐久力関係】

- ・コンポーネント単位でターゲットにしてね。当たり判定は個別にあって、耐久力もあたり判定ごとに独立してるよ。
- ・1箇所のあたり判定のH/Sがなくなって破壊されても、余剰被害は他のあたり判定に波及しないよ。
- ・特徴や武器は、あたり判定ごとに設定されてるものを使ってね。
- ・コアコンポーネント（基本となるあたり判定）が破壊されても、他のあたり判定は、イモビライズドになるだけだよ。（移動手段のついている本体が壊されても砲台は生きてたりするよ。）

16.5 リカバリービークル（修理車両）とコンバットメディック（衛生兵）

- ・軍隊には専用の修理/治療を担当する部隊がいるよ。
- ・人道的な緊急車両は、国際的に軍事目標として認められてないよ。
- ・医療車両が不慮または故意狙われた場合、周辺部隊へ憎悪が波及しちゃうよ。

【メディック（衛生兵）】

<できること>

- ・メディックは、味方のインファントリーモデルに対してダメージコントロール（§ 09.6b）のリアクションができるよ。
- ・メディックのアクション値はダメージコントロールにしか使えないよ。

<できないこと>

- ・メディックは、シナリオの目標を確保できないよ。
- ・メディックをシナリオの目標モデルに指定できないよ。
- ・メディックは指揮モデル（C O f, X O, C G L, 2 i C）に指定できないよ。
- ・メディックモデルはカバー（遮蔽）にできないよ。

<破壊>

- ・インファントリーモデルが破壊された時、フォーメーション内のメディックも同時に取り除いてね。
- ・これらのモデルは、損害判定時に、1TVの損害モデル扱いでいいよ。
- ・敵の攻撃でメディックモデルが破壊された場合、フォーメーション内の生存モデルは全てのスキルが1上昇するよ。（この補正は、非戦闘員が狙われた怒りを表現したものだよ。）

【リカバリービークル（修理車両）】

- ・このモデルは、味方のギアやビークルのモデルに対してダメージコントロール（§ 09.6b）ができるよ。
- ・このモデルはメディックではないので、軍事目標になりえるよ。（攻撃なんかもできるし他のモデルと一緒にだよ。白兵攻撃が得意な工業用のギアなんかもあるんだよ）

p052-----

§ 17.0 飛行モデルとVTOL機

17.0a 飛行モデルの配置

- ・飛行モデルを配置するとき、サポートモデルのように扱ってね。（防御施設と同じタイミングということかしら？）
- ・移動タイプがFのモデルは、上空周回モデル（§ 17.1）として配置されるよ。
- ・戦場の端から4"以内の場所に置いてね。端と平行になるように、右向きか左向きに置いてね。

17.0b 行動選択

- ・F/飛行移動中のモデルはブレイドを選択できないよ。

17.0c 勝利目標

- ・飛行モデルはシナリオの勝利目標/オブジェクティブに指定できないよ。
- ・飛行モデルは C O（司令官）X O（副司令）に任命できないよ。

17.1 飛行モデルの移動

- ・飛行モデルは、「サイクリング（上空周回）」「クロッシングバトルフィールド（戦場横断）」「エアストライク（航空攻撃）」ができるよ。
- ・飛行モデルは直進しかできないよ。1回の移動はMR値を全部つかって移動してね。

17.1a サイクリング（上空周回）

- 様子見移動だね。上空を飛んでいるイメージ。
- ・この移動方法は、端から4"以内の場所をキープしつつ、端と平行に（外周に沿う形）に移動するよ。
- ・「上空周回」移動中の飛行モデルは、1移動中に1回まで、180°旋回ができるよ。
- ・行動選択は、コンバットで1回、トップで2回の移動ができるよ。
- ・自分のいる位置、視界から攻撃もできるよ。17.3を参照してね。

17.1b クロッシング（戦場横断）

- 航空機の起動タイミングで行う自主的な爆撃だよ。
- ・1回の移動を消費して、戦場を横切る形で「異なる戦場の端」の任意の場所に移動できるよ。戦場横断の終了後は上空周回状態になるので、任意の方向に機首を向けてね。

(トップスピードなら、戦場横断後に上空周回もつづけて出来るよ。)

- ・戦場横断中のモデルの移動を妨害できないよ。
- ・A A/対空の特徴の武器を持つモデルは、戦場横断中の飛行モデルにスナッフファイアを宣言できるよ。
- ・戦場横断モデルが攻撃をする場合、移動線上の任意の点から距離や視界を決めてね。
- ・飛行モデルは反撃/スナッフファイアができないよ。

17.2 エアストライク (航空攻撃)

→指揮官や偵察機の行動タイミングで、要請に応じた即時攻撃だよ。いわゆる空爆要請。

<空爆要請ができるモデル>

- ・以下のモデルは、イベントオリジン (送信側) コムロールに成功した場合、飛行モデルに航空攻撃/エアストライクを要請できるよ。
 - A : U AがR C (リコン/偵察) のモデル (U AがR Cのならサポートユニットでもいいのよ)
 - B : U AにC M D (コマンド/指揮官機) 属性があるモデル。
 - C : コマンダーモデル (5.0参照) ※条件Bを考えると、C o (司令官) モデルって意味かな。

<空爆要請の判定>

- ・航空攻撃/エアストライクをする飛行モデルは1アクション以上残っている必要があるよ。
- ・航空攻撃/エアストライクを要請するモデルはT N : 6 +のコムロール (B D : 2D6) をしてね。
SatUP:X+の特徴があるモデルは、T N:X+でこの判定をできるよ。
- ・オリジンにT D:Xの特徴がある場合、航空攻撃/エアストライクの攻撃に+X D6の攻撃ボーナスが乗るよ。
このボーナスは飛行モデルが装備している武装の種類に関係なくもらえるよ。

<航空攻撃>

- ・航空攻撃/エアストライクを要請された飛行モデルは、「移動」と「攻撃」、「敵のリアクション」の3つが同時発生するよ。
- ・戦場の端にいる飛行モデルの正面を攻撃目標に向けたあと、目標の3"手前まで直進させてね。
- ・この直進移動中、可能なモデルは飛行モデルに反撃/スナッフファイアを宣言してもいいよ。
また、この時はA A/対空の特徴の武器がないモデルも、「距離+1 2"」&「T N : 6+」で飛行モデルに反撃できるよ。
- ・航空攻撃をするモデルは、指定されたモデルへの攻撃にアクションを全て使ってね。
- ・航空攻撃をする飛行モデルは、全ての武器を「O距離 (適正距離)」で攻撃した扱いになるよ。
- ・攻撃が終わったらそのまま直進を続けて、戦場の端に移動し、任意の方向に機首をむけて上空周回状態で行動を終了するよ。
- ・起動し終わったらアクション使用済みのマークをつけといてね。

17.5a 飛行モデル専用武器

- ・射程距離がD R O P (投下専用) になっている武器は「航空攻撃/エアストライク」の最中でしか使えない武器だよ。

17.3 上空周回中の攻撃

- ・上空周回中の飛行モデルは戦場にいるモデルを攻撃できるよ。以下の修正が入るよ。
 - ・飛行モデルはG Uスキルが1低下するよ。
 - ・飛行モデルは常に「高い場所ボーナス (+1 D6)」がもらえるよ。
 - ・攻撃対象はアジャントカバー (1"以内に隣接している遮蔽効果) しか使えないよ。
- ・飛行モデルはF TやA R Mがなくともスナッフファイア (反撃) できるよ。

17.3a 飛行モデルへの攻撃

- ・O B S U/オフボード配置のモデルや、地上のモデルが上空周回中の飛行モデルを攻撃する場合「距離+1 2"」してね。
- ・A A/対空の特徴がない武器だとT N:6+になっちゃよ。
- ・飛行モデルは超速いので回避に+1Dボーナスつくよ。(B D:3だよ)

17.4 着陸 (ランディング)

- ・行動選択の時に、「着陸」を宣言することで、戦場横断移動の最中に着陸できるよ。
- ・H移動ができない飛行モデルは、モデル幅でM Rの二倍の長さのオープンな地形がないと着陸できないよ。(道路みたいな地形だね)
- ・H移動ができる飛行モデルは、戦場横断移動中のオープンな地形に着陸できるよ。
- ・「危険地形でない道路」以外の場所に着陸する場合、必ず危険地形判定をしてね (§ 6.6a)
- ・着陸して移動不能になった飛行モデルは破壊されるよ。
- ・着陸したモデルにアクションが残っている場合、スタンバイ (待機) トークンをもらうよ。
- ・H移動できないモデルが、離陸する場合、着陸と同じだけの滑走距離が居るよ。
離陸/着陸の滑走移動中にインスタンス地形やエリア地形があると、衝突して破壊されるよ。
(H移動できないやつが着陸する利点がわからないね！)
- ・H移動できるモデルは、すぐ上空に行けるよ。
- ・離陸したモデルは直進して上空周回的位置に戻るよ。

17.5 飛行モデルへのダメージ

- ・F移動中の飛行モデルが破壊された場合、オーバーキルとして扱われるよ。(残骸にならないのでモデルを取り除いてね)

17.6 航空支援（エアサポート）コスト

- ・アーミオーは、標準的な航空機をプライマリーユニット（0-1）として選択できるよ。
- ・サポートユニットとして航空機を使う場合は、特に制限はないよ。
- ・データは別途参照。

17.7 垂直離着陸（VTOL）

- ・ホッパーズとも呼ばれる垂直離着陸機や攻撃ヘリのルールだよ。

17.7a<VTOLの高度変更>

【上昇の宣言】

- ・ポースチャー選択時に「エレベート/上昇」を宣言できるよ。エレベート/上昇トークンをいおいてね

【上昇の終了】

- ・通常、次の行動選択時まで「エレベート/上昇」状態だよ。
- ・スタンバイトークンを1つ使うと、「エレベート/上昇」状態を終了できるよ。

【上昇中VTOLからの攻撃】

上昇中のVTOLが「移動方式：F（＝自分より高度）」でないモデルを攻撃する場合は以下のボーナスを得るよ。

- ・上昇中のモデルは常に「高い場所ボーナス（+1 D6）」がもらえるよ。
- ・狙われたモデルはアジャントカバー（1"以内に隣接している遮蔽効果）しか使えないよ。

17.7b<上昇中VTOLへの攻撃>

- ・上昇中のVTOLは飛行モデルの「ような」扱いになるよ。天候でコンシールの時以外は、遮蔽が使えないよ。（15.2c）
- ・上昇中のVTOLは「メレーウエボン/白兵武器」と「最大射程12"以下」の武器で攻撃できないよ。
- ・AA特徴のない武器で、上昇中のVTOLを攻撃する場合、「GUが1悪く」なるよ。
- ・上昇中のモデルをロック/センサーロックや攻撃する場合、トレインや他のモデルによって隠れていない扱いだよ。（ただし、攻撃モデルが屋根のある地形の中にいる場合は除く。）

17.7c<VTOLと地形>

- ・上昇してない場合、H（ホバー）モデルと同じに扱ってね。
- ・VTOLは、「自分のMRの高さ」までの地形を無視して移動できるよ。
- ・危険地形の中で行動終了しないかぎり、危険地形判定をしなくて良いよ。
- ・「エレベート/上昇」中のVTOLは地形の影響を受けないので、MR+2"していいよ。

p054-----

§ 18.0 軍の編成ルール

<代表的な勢力>

- ・大きく分けると惑星テラノヴァの勢力と、地球とその植民惑星の2大勢力があるよ。
- ・これらを構成する国家や組織は派閥や同盟を持っているよ。サブリストも参考にしな。

【テラノヴァの勢力】

- ・ノーザンガード（NG）
- ・サウスリパブリックアーミー（SRA）
- ・ピースリバーディフェンスフォース（PRDF）
- ・ニューコーリジョン（NuCoal）
- ・リーグレス（独立勢力）
- ・ブラックタロンズ（BT）

【地球と植民惑星】

- ・コロニアルエクスペディショナリーフォース（CEF）
- ・カプリシアンセキュリティフォース（カプリス）
- ・ユートピアアーミーズ
- ・エデンアグゼアリーズ

18.0a コンバットグループ、プライマリーユニット、サポートユニット

【コンバットグループ（CG）】

- ・1プライマリーユニットと、0-1サポートユニットで構成されているよ。

【プライマリーユニット】

- ・同一のUA（ユニットアヴェイアリティ）から、合計で4～6アクションまでのモデルを選んで構成するよ。
- ・プライマリーユニットのなかから1モデルをCGL（コンバットグループリーダー）に(+0TV)でアップグレードしてね。
- ・CGLはコマンドモデルでInit:x+の特徴を持つよ。指揮官モデル/§5.0の項目も見てね。

→例1.UA：GP（ユニットアヴェイアリティがジェネラルパーパス）のモデルの中から1アクションのギア5機を選択。
計5アクションでGPのプライマリーユニットにしたよ。

例2.UA：IF（ユニットアヴェイアリティがインファントリー）のモデルの中から2アクションの兵員輸送車1つと

1 アクションの歩兵2スカッドを選択。
計4アクションでIFのプライマリーユニットを作ったよ。

【サポートユニット】

- ・プライマリーユニットにはサポートユニットを1つまでつけてもいいよ。(0-1だよ)
- ・プライマリーユニットと別のUAでもいいよ。
- ・同一のUA(ユニットアヴェイアリティ)から、合計で1~2(条件を満たせば3)アクションまでのモデルを選んで構成するよ。
- ・プライマリーユニットが5~6アクションの時だけサポートユニットを3アクション分いれていいよ。
- ・編成上限の最大値が-1されるよ。
- ・コマンドーアップグレードと標準アップグレードを選択できないよ。

→例1.5 A C T で構成されたプライマリーユニットの場合、SUは3 A C T まで組み込めるよ。
プライマリーユニットと違うUAでもいいよ。
このC G は合計5 A C T + 3 A C T の部隊で1つのC G として扱われるよ。

→例2.UA : GP(0-2)のモデルをSUにするとGP(0-1)になるよ。
GP(0-1)のモデルは上限が0になっちゃうのでSUに選べないよ。

【C O (コマンディングオフィサー/総司令官)】

- ・全軍のC G L から1モデルを、上位の存在C O (コマンディングオフィサー)に任命してね。
- ・最大編成T V 値が100TVを越える場合、追加コスト無しでC O にアップグレードしていいよ。(99TV以下だと+4TVかかるよ)
- ・C O は最上位の指令系統を持つコマンドーだよ。I n t : x + の特徴を持つよ。指揮官モデル/§ 5.0の項目も見てね。
- ・シナリオ生成/§ 15.0で遊ぶ場合、C O はアサシネーション/暗殺 オブジェクティブの対象になるよ。

18.1 編成に使う能力値

- ・モデルの能力のウチ以下のものは編成に関係するものだよ。

< T V 値 (スレートバリュー/脅威度) >

- ・モデルの強さを数値化したものだよ。編成コストだよ。
- ・ゲームの時に合意した最大T V 値の範囲(50~500)でモデルを編成してね。
- ・シナリオで明記されない限り、両方のプレイヤーは同じ最大TV値でゲームをするよ。

< U A (ユニットアヴェイアリティ/編成制限) >

- ・モデルの形式や部隊名を2文字のコードで分類したものだよ。勢力ごとにいろいろな分類があるよ。
→F S (ファイアサポート/火力支援)、L T (ライトタンク/軽戦車)
- ・1つのユニット(プライマリーまたはサポート)を構成する全モデルを同じU A で統一してね。
- ・違う名前モデルでも、U A が一緒なら同じユニットの一員になれるよ。
- ・複数のUAを持つモデルはいろいろな任務に対応できる汎用性の高いモデルだよ。
- ・モデルのバリエーションごとに編成制限と組み込める上限数が設定されているよ。§ 18.2を見てね。

【一般的なUA分類コードと役割】

[GP] ゼネラル・パーパス/汎用部隊 :

前線部隊と二線部隊に運用される汎用部隊だよ。
編成、補給、整備の簡易化ができる統一規格の量産モデル部隊は、非常に一般的だよ!

[SK] ストライク/打撃部隊 :

突破、包囲、機動戦に投入される部隊だよ。
様々な種類の強力な兵器を運用できるので攻撃の起点になる部隊だよ。

[FS] ファイアサポート/火力支援 :

重火力で拠点破壊をする部隊だよ。偵察部隊との連携が重要になるよ。
接近戦に弱いので、GPやSKから護ってあげてね。

[RC] リコン/偵察部隊 :

支援砲撃の目標を見つけてくるのが偵察の主な仕事だよ。電子戦につよい子もいるよ。
前線での偵察、通信は非常に危険なので、コスト高になっても回避性能が強化される傾向にあるよ。

[PT] パラトルーパー/空挺部隊 :

訓練された選抜兵士達だよ。空挺降下によって、敵の布陣の脆弱な重要地点に降下して目標を破壊するよ。

[MT] マウンティニアリング/山岳部隊 :

都市部や局地戦に特化した部隊だよ。運動性能が強化されているので、近接戦闘が得意だよ。

[SF] スペシャルフォース/特殊部隊 :

最高の装備と最高の訓練を受けた任務のために命を捧げる大胆不敵な連中だよ。みんなから恐れられているよ。

[CV] キャバルリー/機動部隊 :

装甲車両や歩兵で構成される機動部隊だよ。火力も装甲もそんなに無いけど柔軟性があるよ。

[EG] エンジニアリング/工兵隊：

拠点攻略や応急対応の部隊だよ。工作のための機動性能を活かして即席の格闘部隊にも使われることもあるみたいね。

[LT] ライトタンク/軽戦車部隊：

機動力、火力、装甲を兼ね揃えた装甲車両だよ。各国の基本戦力だね。

[MT] ミディアムタンク/中戦車部隊：

機動力を捨てて火力と装甲を重視した移動式掩蔽壕だよ。中戦車の展開位置で作戦の成否を大きく左右するよ。

[HT] ヘビータンク/重戦車部隊：

軍用で運用されている最大級の移動構造物だよ。耐久力が異常に高けど、ギアや待ち伏せ攻撃には弱いので慎重に使おうね。

[ST] ストライダー/歩行戦闘車両：

ギアの機動力を手に入れた重火力、重装甲の危険な兵器だよ。

[HV] ホバービークル/ホバー戦闘車両：

戦車とVTOL機の妥協点で生まれたホバータンクは機動力、回避性能、火力をそなえたヤバイ兵器だよ。

[VL] VTOL/ブイトール機/垂直離着陸機：

装甲化された飛行戦闘車両で、高速で戦場を移動できるよ。装甲は弱いので運用には注意してね。ヘリもこの扱い。

[IN] インファントリー/歩兵部隊：

拠点の制圧や、展開が難しい地形での反攻作戦に向いていて、様々な地形に対応できる柔軟性が使いやすいよ。

18.2 モデルの編成上限

UAの横に () で数字が書かれている場合があるよ。

<標準的な編成数の上限>

- ・UAに何も指定されていない場合は標準的な編成数の制限 (0-2) になるよ。
- ・プライマリーユニットは (0-2) になるよ。この形式のモデルを0~2体まで入れられるという意味だよ。

<サポートユニットと編成数の上限>

- ・サポートユニットは常に、プライマリーユニットは、編成制限の最大値が-1されるよ。
- ・最大数に制限が無い場合は無視していいよ。
 - 例1. 編成数の上限 (0-2) の場合、サポートは (0-1) になるよ。
 - 例2. 編成数の上限 (0-1) の場合、サポートは (0-0) になるので、このモデルは入れられないよ。
- ・[Support]の特徴を持つモデルはSUにしか入れられないよ。特に名機がなければ編成制限は (0-2) だよ。

<特別な編成数の制限>

- ・標準 (0-2) 以外の場合は、UAの横に () で編成数の上限が数字や記号で指定されているよ。
 - (0+) : このモデルはプライマリー、サポートともに編成数の制限はないよ。
 - (x+) : このモデルはプライマリーユニットに最低x体ユニットにいれないといけない強制枠だよ。最大数に制限はないよ。
 - (0-X) : このモデルはプライマリーユニットに最大でX体まで入れられるよ。
 - サポートユニットはXの半分までしか入れちゃいけないよ。
 - (X-Y) : プライマリーユニットの最小数Xと最大数Yが決められているパターンだよ。

<コマンダー (指揮官) 専用機>

- ・(CMD) となっている場合は、コマンダーしか使えないモデルだよ。いわゆる指揮官専用機ね。SUでは使えないよ。
- ・(CMD: 0-1) とか (CMD: 1+) みたいに数の制限が付いている場合もあるよ。(1ユニットに最大でコマンダーが2機入るからね)

<特徴で制限がある場合>

- ・Limited:X (特徴) : 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。

<例外>

- ・一部のサブリスト (特殊な編成ルール) には、編成数を超過しても良い場合があるよ。
- ・最初から「Vet (ベテラン) の特徴を持ったモデル」はベテラン専用機だよ。UAが合えばベテランユニット以外にも入れていいよ。

18.3 スtockモデル (量産型) とバリエーション (改装型)

- ・そのモデルの最初の行に書かれているものがStockモデル (ベースになる量産モデル) だよ。
- ・Stockモデルの下には装備違いのバリエーションが提示されているよ。

<バリエーション (改装型) >

- ・バリエーションは固有の装備や特徴を備えてるよ。TVやUAも変化するよ。
- ・バリエーションの選択は、通常は独自のコストが書かれてるよ。

<アップグレードバリエーション (追加改修機) >

- ・追加コストで元のモデルに特徴や武器が追加（または交換）できる場合があるよ。いわゆるちょい足しアレンジだよ。
 - ・この追加で名前が変わったとしても、元になったモデルの編成上限は変わらないよ。
 - ・CMD（コマンダー/指揮官）アップグレードが代表的だよ。
- (例：ストライクハンター (0-2))

18.4 アタッチドモデル（随従モデル）

あるモデルは、他のモデルの「アタッチドモデル/随従モデル」になる場合がいくつかあるよ。
親になるモデル/ユニットと同じタイミングで動くよ。
随従モデルは単純に必要な追加TVコストは使用し、適正なユニットに割り振るだけだよ。

代表例1「モデルに随従する場合」：ドローンアップグレードが代表的だよ。親モデルとあわせて1モデルとして扱われるよ。
代表例2「ユニットに随従する場合」：サポートユニットが代表的だよ。親ユニットと同じタイミングで起動されるよ。

随従モデルのステータスに影響する、特殊なルールが設定されている場合もあるから注意してね。
(例：親モデルが破壊されると、随従しているリコンドローンも一緒に破壊される。など。)

(18.4：編成概念表は省略)

<アタッチメントのアクティベート（起動）>

- ・サポートユニットはプライマリーユニットがアクティベート（起動）するときに一緒に起動するよ。モデルは個別に1つずつ動かしてね。
- ・アタッチメントモデル（ドローンなど）は、親モデルが起動するときに一緒に起動するよ。モデルは好きな順番で動かして同時に動く扱いになるよ。

(P56後半は他と内容かぶるので割愛)

18.5 ベテラン（熟練）

- ・プライマリーユニット1部隊を「ベテランユニット」に指定してもいいよ。
- ・「ベテランユニット」には、最低でも1モデル以上を、「Vet（ベテラン）の特徴を持ったモデル」か、「普通のモデルをゼネリック/標準アップグレードで、Vet（ベテラン）を追加したモデル」を入れる必要があるよ。
- ・最初から「Vet（ベテラン）の特徴を持ったモデル」はベテラン専用機だよ。UAが合えばベテランユニット以外にも入れていいよ。
- ・ベテランモデルは、1SP（スキルポイント/§05.6）が使えるよ。（モデルのA値に関係なく1SP）
- ・ベテランモデルは、ベテラン専用アップグレードを選択できるよ。

18.6 エリートアーミーオプション（特殊部隊）

- ・ベテランユニットを2つ以上入れたい場合、エリートアーミーを編成してね。
- ・サポートユニットもゼネリック/標準アップグレードを選択できるよ。
- ・全てのモデルにVet（ベテラン）の特徴を持たせてね。（サポートユニットもベテラン化するかVetモデルを選択してね。）
- ・エリートアーミーはエアサポート（航空支援/§17.0）以外のサポートオプション（防御施設）を選択できないよ。
- ・ブラックタロン（BT）はエリートアーミーなのでこのルールを守ってね。