

◆コマンドトークン

- ・互いのプレイヤーはゲーム中Command Token を 4 つもっている。
- ・Command TokenはStrategic Use そして Tactical Use の 2 つの異なるゲームでの使用方法をもつ。

COMMAND TOKENS: STRATEGIC USE/戦略的使用

条件：

- ・後攻プレイヤー専用。Command Tokenを1つ支払う。
- ・この効果は最初の Game Round の最初のターンでのみ使用できる。

効果：

以下から 1 つ選択する。「」は概要。

- ・効果 A 「指揮混乱」：最初のターンの間、対戦相手のレギュラーオーダーを 2 つ打ち消す。
この効果は敵の Tactical Phase の Order のカウント終了後に発動する。
打ち消すオーダーはそれぞれグループを指定すること。
- ・効果 B 「作戦妨害」：最初のターンの間、対戦相手の Command Token を使用できなくする。

COMMAND TOKENS: TACTICAL USE/戦術的使用

条件：

- ・Command Tokenを1つ支払う。

効果：

以下から 1 つ選択する。

- ・効果 A 「再編成」：味方のトルーパー 1 人を 10 人の上限に達していない別の Combat Group に恒久的に移動する。
このオプションはアクティブターンの Tactical Phase 中にある Order をカウントする間のみ使用できる。
- ・効果 B 「汚染回復」：味方のモデルが Possessed となった次のアクティブターンに、味方のトルーパーの Possessed 状態をキャンセルできる。
このオプションはアクティブターンの Tactical Phase 中にある Order をカウントする前にのみ使用できる。
- ・効果 C 「共同作戦」：同時にオーダープールから Regular Order を消費し、Coordinated Order を宣言する。
- ・効果 D 「激励」：自軍のトルーパーの Guts ロールの成否を選択できる。本来のダイスの結果やトルーパーの持つスペシャルスキルは無視する。
- ・効果 E 「鼓舞」：ゲーム終了までの間、1 人のトルーパーが Retreat! の影響を受けなくなり、Retreat! の効果は無視する。
- ・効果 F 「治療」：Cube を持つトルーパーへスペシャルスキル Doctorを試みたとき、失敗した WIP ロールを振り直しできる。
このリロールは敵に対して新しい ARO を発生させない。
- ・効果 G 「修理」：Ghost スペシャルスキルを持つトルーパーへスペシャルスキル Engineerを試みたとき、失敗した WIP ロールを振り直しできる。
このリロールは敵に対して新しい ARO を発生させない。

補足：

- ・特に反対の事が明示されていないオプション以外は、プレイヤーはアクティブターンの開始時か、Tactical Phase 中の Order をカウントする前か、アクティブターンの Impetuous Phase、Orders Phase 中に Command Tokens を使用できる。
- ・必要な効果を得るためにプレイヤーが望むならば 1 つのアクティブターン中に複数の Command Token を使用できる。またプレイヤーは同じ効果のために複数の Command Token を使用できる。

◆ゲームシーケンス

1. Start of the Turn: Tactical Phase
 - 1.1. Retreat! check：VP 計算
 - 1.2. Loss of Lieutenant check：ルテナント確認
 - 1.3. Order count：オーダー数
2. Impetuous Phase：Imp__O 消費（1.1 リトリートの場合飛ばす）
3. Orders Phase：アクティブ P からオーダー消費
4. End of the Turn：アクティブ P の効果、テンプレートの除去。新ルテナント任命タイミング。

◆オーダーシーケンス

アクティブ P のオーダー仕様手順

1. アクティベーション：対象トルーパーの宣言。
2. オーダー消費：オーダー消費
3. スキル 1 回目宣言：ショートスキル 1 回目/エントリーオーダーの宣言。移動する場合、移動を完了する。
4. ARO 宣言：ARO 条件の確認と宣言。移動する場合、移動を完了する。
5. スキル 2 回目宣言：ショートスキル 2 回目の宣言。移動する場合、移動を完了する。
6. ARO 宣言：ARO 条件の確認と宣言。移動する場合、移動を完了する。
7. オーダー解決：距離と MOD 算出して、判定。
8. 効果適用：判定成功したオーダー/ARO を適用し、ARM/BTS 判定をする。
9. 終了：必要ならばガッツロール。

<補足>

スキルを宣言時、詳細を指定する。（実行に必要な条件が満たされていること）

- 例 1) 移動を宣言：移動ルートを指定
- 例 2) BS Attack：使用する武器、ターゲット、Burst の振り分け

宣言したスキルが必要条件を満たしていない分次第、スキル実行中止。この場合でも、AROも含め宣言した装備品や弾薬は消費する。

◆ARO条件：以下のうちどれかを満たしていること。

- ・アクティブPが起動中のトルーパーへLOFがある。
- ・またはZOC内で起動している。
- ・LOF外の行動に反応できるスペシャルスキルや装備品がある。

◆ハッキングの基本ルール

- ・ハッキングはHacking Deviceを持つフィギュア（以下ハッカー）が行える。
- ・ハッキングはハッカーまたはRepeaterのZone of Control（上下、周囲8インチの円柱状の範囲）をHacking Areaとして実行できる。
また、Repeaterを利用する場合、自軍のRepeaterだけでなく、自軍ハッカーのZone of Control内にある敵のRepeaterを使用してハッキングを行うこともできる。
しかし、この場合ハッカーはFirewallの効果を受ける。
- ・各ハッキングプログラムのルールで指定されない限り、ハッキングはターゲットに対してLOFを必要としない。
- ・ハッカーのHacking Area内のフィギュア（しかし、マーカーではない）が、特定のHacking Programによってターゲットにできるかどうか、Hacking Deviceは自動的に確認する。

◆FIREWALL

- ・FirewallはHacking Attackを行うハッカーのWIPに-3のMODを追加で与える。
- ・加えて、FirewallはHacking AttackのターゲットのBTSに対して+3のMODを与える。
- ・Firewallの数に関係なく、FirewallによるMODの修正はロールに対して1つだけ適用される。

◆コモンスキル一覧-----

01 ACTIVATE（アクティベート/操作）

タグ：SHORT MOVEMENT SKILL/ ARO Movement, No Roll.

条件：

- ・使用者は操作する要素とベースコンタクトしている事。

効果：

- ・ロールを必要としないで開け閉め、もしくは起動できるが、取扱いに関するプロフィールを持たない戦場の要素を操作する。
- ・スペシャル シナリオ ルールやゲーム前にお互いの合意によって取扱いに関するプロフィールが決められた情景モデルは、特殊な条件やオーダーのアクティベートが必要としてもよい。

02 ALERT（アラート/警報）

タグ：ARO No Roll.

条件：

- ・使用者は オーダーを宣言または実行しているアクティブな敵へのLOFを持っている必要がある。

効果：

- ・このスキルを宣言することで、好きな数の味方はLOFを持たない、またはZone of Control外のオーダーを宣言した敵の方にChange Facingを宣言し向くことができる。
- ・選択した味方は、Alert スキルが宣言された同じオーダーでChange Facingをする。
- ・リアクティブ プレイヤーはAlertを宣言したあと、直ちにChange Facingする味方を選択する。
- ・Change Facingすることで彼らのAROは消費されるため、Change Facingした兵士はそのオーダーの間はAROを宣言できない。

特殊行動「Alert and Change Facing」

- ・これはAlertを宣言したトルーパーと同じオーダーで、Zone of Control 外でLOFを持たなかったり、そのほかの似たような状況にある味方のトルーパーがChange Facingを宣言できる特殊なスキル。
- ・すべてが同じオーダー内で発生しているので、Change Facingを宣言しているトルーパーに対してAttackを宣言するならば、Change Facing

の
ロールはアクティブターンのトルーパーに対するフェイストゥフェイスロールになる。

03 BS ATTACK（射撃）

タグ：SHORT SKILL/ARO Attack.

条件：

- ・使用者は射撃武器やスペシャルスキル、装備にLOFを持たなくても使用できる事が明確になっていない限り、ターゲットとの間にLOFを持つ

必要がある。

効果：

- ・使用者は自身の BS の能力値（または武器で指定されている方法）で1体または複数の敵に射撃できる。
- ・BS Attack を宣言した時、使用者は使用する適切な射撃武器またはスペシャルスキル、装備を選択する。
- ・もしアタッカーが1体より多いターゲットを持ち、射撃武器やスペシャルスキル、装備の Burst が1より多い場合は BS Attack の宣言で攻撃を振り分ける。

- ・もし1種類より多く利用できるのであれば、アタッカーはまた BS Attack の宣言で使用する Ammunition のタイプも示す。

04 CAUTIOUS MOVEMENT（コーシャスムーブメント/警戒移動）

タグ：ENTIRE ORDER Movement, No LoF, No Roll.

条件：

- ・TAG、Remotes、Motorcycles そして Vehicles は Cautious Movement を宣言できない。
- ・敵の Zone of Control 内にいる場合 Cautious Movement を宣言できない。
- ・Cautious Movement の移動や測り方の補足は一般的な移動のルールに従う。（16 Move 参照）

効果：

- ・使用者は自身の MOV の能力値の1つ目の値まで、途中で敵に ARO が発生しないまま移動できる。
- ・Cautious Movement は ARO が発生しないように、すべての敵フィギュアの LOF または Zone of Control に入らない場所で終了する。
- ・Cautious Movement を宣言するとき、この Entire Order Skill が実行可能か確かめるために、あなたは意図された目的地までの距離を測っても

良い。

もしそれがなければ、トルーパーは宣言したルートにそって移動させるが、Cautious Movement のその他の効果をうけられず、敵は通常どおり ARO を行える。

補足：

- ・Hidden Deployment のトルーパーはフィギュアでもマーカーでもないの、たとえ LoF を持つとしても、Cautious Movement に反応することができない。

05 CC ATTACK（接近攻撃）

タグ：SHORT SKILL/ARO Attack.

条件：

- ・使用者は敵とベースコンタクトしている必要がある。

効果：

- ・使用者は CC の能力値を使う。
- ・CC Attack を宣言することで、兵士は接近戦用武器を抜く。もしプロフィールで複数の接近戦用武器を持っていた場合は使用する武器を1つ選択する。

また、CC Attack を宣言した時、プレイヤーは CC の Trait がある武器のみ使用できる。

- ・もしアタッカーが複数のターゲットを持ち、武器の Burst が1より大きければ、CC Attack の宣言で攻撃を振り分ける。

06 CHANGE FACING（チェンジフェイシング/方向転換）

タグ：ARO Movement, No LoF.

条件：

以下のどちらかの条件が満たされたら ARO で宣言できる。

- ・味方が Alert を ARO で宣言した。
- ・敵が使用者の Zone of Control の中でオーダーを宣言または実行した。

効果：

・Change Facing はリアクティブターンで Dodge スキルと同じように働くが、ロールは PH-3 で行い、成功しても移動せず、アクティブな敵が LOF に入るように旋回する。

- ・Dodge を試みる際に MOD が適用されるルール、Trait、スペシャルスキルは、このコモンスキルにも適用される。

補足：テンプレート武器と方向転換

- ・トルーパーが Change Facing を宣言し、Template Weapon の影響を受ける場合、PH-3 でロールを行う。
- ・Template Weapons によって受ける -3 の MOD は累積適用されない。

07 CLIMB（クライム/登攀）

タグ：ENTIRE ORDER Movement, No LoF, No Roll.

条件：

- ・Motorcycles と Vehicles は Climb を行えない。
- ・Climb の移動や測り方の補足は一般的な移動のルールに従う。（16 Move 参照）

効果：

- ・使用者は自身の MOV の能力値に記載された1つ目の値まで垂直に登ることができる。（単位はインチ）
- ・登る際にロールは必要ない。
- ・壁面を登っている限り、Climb 以外のスキルを宣言できない。
- ・壁面を登っている、または途中で止まっているトルーパーは、Partial Cover の MOD の効果を受けられない。
- ・壁面を登っている、または途中で留まっているトルーパーは Prone を行う事ができない。
- ・目で見てわかるように、Climb Skill を使っているトルーパーは、垂直面の下部とベースコンタクトして移動する。
- ・Climb は壁面を登り降りする移動のみ許可される。（壁面は水平方向に移動できない。）

壁面の頂上に達したらオーダーによる移動は終了する。

補足：

- ・壁面にいるトルーパーは ARO できない。

(壁面移動中は Climb 中であり、Entire Order 使用中である。)

08 COUP DE GRÂCE (コープ・デ・グレース/止めの一撃)

タグ: SHORT SKILL Attack, No Roll.

条件:

- ・使用者は Unconscious の敵 (Unconscious または Spawn-Embryo マーカーが置かれている) とベースコンタクトしている必要がある。

効果:

- ・Coup de Grâce は近接攻撃だが CC ロールは必要としない。
- ・Coup de Grâce を宣言したら、ターゲットは ARM または BTS ロールを行わず、自動的に Unconscious から Dead 状態になり死亡する。

09 DISCOVER (ディスカバー/搜索)

タグ: SHORT MOVEMENT SKILL/ARO Movement.

条件:

- ・使用者はターゲットへの LOF が必要。

効果:

- ・使用者が Normal の WIP ロールに成功すると、Camouflage、TO Camouflage、Impersonation マーカーを除去し、実際のトルーパーのモデル、武器、装備のマーカーを示す必要がある。
- ・この WIP ロールは BS Attack と同じ MOD (Cover、Range、Camouflage、TO Camouflage、ODD、Impersonation…) の修正を受ける。
- ・Discover のスキルは射撃武器のように下記の Range MOD テーブルをもつ。
SHORT (0-8) / MEDIUM (8.1-32) / LONG (32.1-48) / MAXIMUM (48.1-96)
+3 / 0 / -3 / -6
- ・Discover の WIP ロールに失敗したトルーパーは、次のプレイヤーターンまで同じマーカーへの Discover ができない。
このトルーパーは同プレイヤーターン中に、違うマーカーの Discover を試みれる。

特殊行動「Discover + BS Attack」

- ・1 つのオーダーで Discover + BS Attack を組み合わせは、トルーパーが同じ敵に対して Discover を試みて BS Attack を行うことができるが、Discover の試みが成功した場合だけである。この特殊な戦略のゲームでの流れは以下のとおり。
 1. アクティブプレイヤーはオーダーの最初のスキルで、敵に対して Discover を宣言する。
 2. 対戦相手は通常どおり ARO を宣言する。もしターゲットが正体を明かして ARO を宣言するなら、アクティブプレイヤーはオーダーの2つ

目の

ショートスキルで BS Attack を宣言し、余分な Discover ロールは無視される。

3. ターゲットが正体を明かさない場合、アクティブプレイヤーは引き続き BS Attack を宣言をする。しかし、Discover ロールを行わなければならず、

それが成功すれば BS Attack のロールを行う事ができる。もしアクティブプレイヤーが Discover Roll に失敗した場合、BS Attack はキャンセルされる。

10 DODGE (ドッジ/緊急回避)

タグ: SHORT SKILL/ARO Movement.

条件:

- ・使用者はアタッカーへの LOF が必要。
- ・Motorcycles、Remotes の Dodge 判定時、すべて PH の能力値に -3 の MOD を受ける。
- ・TAG の Dodge 判定時、すべて PH の能力値に -6 の MOD を受ける。
- ・リアクティブターンで発生する Dodge の移動や測り方の補足は一般的な移動のルールに従う。(16 Move 参照)

効果:

- ・使用者は 1 体以上の敵から予想される攻撃を避けるためにフェイストゥフェイスロールができる。
- ・このフェイストゥフェイスロールは、アタッカーの使用するあらゆる能力値 (BS, CC, PH, WIP…) に対して使用者の PH の能力値で対抗する。
- ・アクティブターン中、Dodge ロールはアクティブなトルーパーのために ARO で発生したすべての攻撃と比較する。
- ・リアクティブターン、Dodge ロールはすべてのアクティブな敵からのすべての Burst (B) と比較する。
例) リアクティブプレイヤーは Coordinated Order を使用した敵の複数の射撃や、すべての接近戦攻撃を 1 回のロールで回避する。
- ・リアクティブターン中のみ、Dodge に成功した使用者は 2 インチまでの移動 (または、ロールを必要としない他の Short Movement スキル) の使用が可能になる。

- ・リアクティブターンでの Dodge の移動で、敵とベースコンタクトできない。(コモンスキルの 11 Engage のみ可能である。)

補足 1: Dodge and Face to Face Rolls

・Dodge が攻撃へのフェイストゥフェイスロールの勝者となっても、攻撃の発生自体を止めることはできず、使用者がダメージを受けないだけである。

- ・したがって、攻撃を回避することで味方のトルーパーが攻撃を受けるのを止められない。

例) テンプレートウェポンの攻撃のターゲットとなり回避した場合、フェイストゥフェイスロールに勝利したトルーパーはダメージを受けないが、

テンプレートは配置され、他のトルーパーは影響を受ける。このダメージを避けるために、他のトルーパーは各自 Dodge ロールを試みるか選ぶ。

補足 2: Coordinated Order: Dodge and Reset

・Coordinated Order のターゲットに選択されて ARO で Dodge や Reset したら、ロールはすべての攻撃に対するフェイストゥフェイスに影響を与える。

補足 3: Dodging in CC: Disengaging

- ・接近戦の間、攻撃を避けるに加えて、Dodge は CC から離脱可能。

- ・判定に成功したら、アクティブターンでは、敵から使用者のベースを 1mm 離し、ベースがコンタクトしていない状態になる。
 - リアクティブターンでは、Dodge によって 2 インチまで移動ができる。
- これは、トルーパーが攻撃を宣言することなく、アクティブな敵のトルーパーとの接近戦をやめる唯一の方法である。

補足 4 : Dodging Template Weapons

- ・テンプレートウェポンは PH ロールで回避できる。
- ・トルーパーは LOF の外にいるアタッカーからのテンプレートウェポンを PH-3 ロールに成功することで回避できる。
- ・Deployable Weapon のテンプレートもまた PH-3 ロールに成功することで回避できる。

補足 5 : Dodging Hacking Programs and Comms Attacks

- ・Dodge は Hacking Program や Comms Attacks による攻撃を回避することはできない。(17 Reset スキルなら可能)

11 ENGAGE (エンゲージ/接敵)

タグ: ARO Movement.

条件:

- ・Motorcycles、Remotes の Engage 判定時、すべて PH の能力値に -3 の MOD を受ける。
- ・TAG の Engage 判定時、すべて PH の能力値に -6 の MOD を受ける。
- ・ARO で Engage を宣言するには、使用者の LOF 内かつ半径 2 インチ以内で敵がオーダーを宣言/オーダーで移動している必要がある。
- ・Engage の移動や測り方の補足は一般的な移動のルールに従う。(16 Move 参照)

効果:

- ・この ARO は、使用者の LOF 内かつ半径 2 インチ以内で敵がアクティベートしたら、その敵へベースコンタクトするための移動ができる。
- ・Engage を宣言するとき、たどる具体的なルートを決める必要はない。
- ・Engage を成功させるためには、使用者が PH ロールでノーマルまたはフェイストゥフェイスロールを成功する必要がある。
- ・もしロールが成功したら、使用者は自身に対するすべての攻撃を回避し、ターゲットがあらかじめ宣言していた最終的な位置でベースコンタクトするように移動する、
- ・しかし、ベースコンタクトさせるとき、アクティブプレイヤーが Engage が成功したトルーパーをベースのどのあたりに配置するのか決定する。
- ・もし使用者が Deployable Weapon の効果範囲に入ったとき、敵への Engage が成功していれば Deployable Weapon はアクティベートまたは作動しない。
- ・もしロールに失敗したら、使用者に対する攻撃はすべて受け、CC に入るための移動もできない。
- ・もし Engage のターゲットが使用者に対して CC を含めたあらゆる種類の攻撃を宣言し、フェイストゥフェイスロールの勝者になった場合、使用者は移動することなく適切なヒットを受け、ARM/BTS ロールを行う。
- ・Engage の失敗はまた、使用者が効果範囲に入っている Deployable Weapons を作動させ、異動することなく関連する ARM/BTS ロールを行う。

・もし 2 インチ以内であっても、リアクティブなトルーパーがターゲットに接近できない場合は Engage を宣言できない。(例えば、壁や越えられない溝など)

- ・Dodge を試みる際に適応されるあらゆるルール、Traits、スペシャルスキルの MOD は、このコモンスキルにも適用される。

補足 1 : Measuring Engage

・ARO で Engage を宣言した直後、かつアクティブプレイヤーがオーダーの次のショートスキルを宣言する前に、ターゲットが 2 インチ以内にいるのか測ってチェックする。

ターゲットが 2 インチより離れていた場合、ARO で Engage を実行できず、リアクティブのトルーパーは代わりに ARO で 12 Idle を実行する。

補足 2 : Visualizing an Engage

- ・敵がリアクティブなトルーパーを通り抜けようとするとき、Engage は機会の変化として考えられる。
- ・ロールに成功する事で、次のオーダーで接近戦の状況を強いるか、単純に敵の選択肢を制限するために接敵するために、リアクティブトルーパーはベースコンタクトするように移動する。
- ・もし、使用者がロールに失敗した場合、移動や攻撃の回避ができない。
- ・もし Engage のターゲットが使用者に対して CC Attack を宣言していて、フェイストゥフェイスロールの勝者になった場合、使用者が敵に接近した際に攻撃を受け、元の場所に戻った事を意味する。

12 IDLE (アイドル/待機)

タグ: SHORT MOVEMENT SKILL Movement, No LoF, No Roll.

条件:

- ・なし

効果:

- ・Idle を宣言したトルーパーはアクションをしない事を実行する。
- ・Idle はコモンスキルとなるため、その宣言はトルーパーをアクティベートし、場合によって ARO が発生する。
- ・トルーパーはアクティブターンでオーダーを受けたときはいつでも、オーダー内の 2 つのショートスキルのうちの 1 つを行わない事を選択でき、それはトルーパーが Idle を宣言したとみなされる。
- ・トルーパーがルール上実行できないスキルを宣言した時に、Idle を実行したとみなされる。そのような状況でも、Expendable weapon の弾薬や装備品は消費される。

13 INTUITIVE ATTACK (イントゥーティブアタック/めくら撃ち)

タグ: ENTIRE ORDER Attack.

条件：

- ・Intuitive Attack の Trait がある射撃武器であること。
- ・オーダーでIntuitive Attack を行う際、使用者は修正なしの WIP ロールに成功しなければならない。また、Partial Cover、スペシャルスキル (Camouflage, TO…)、装備品 (ODD…) やその他がもとなる MOD はこのロールに適用されない。

効果：

- ・使用者は探知される前のCamouflaged、TO Camouflagedなど、通常ターゲットにできない状態の敵に対して1回の BS Attack を行える。
- ・Intuitive Attack はまたZero Visibility Zone. に LOF が阻まれているターゲットに向かって使用できる。
- ・もしターゲットが宣言に対して攻撃やDodge でリアクションした場合、そのリアクションは同時発生したとみなして、フェイストゥフェイス

ロールで解決する。

- ・もし使用者が WIP ロールに失敗した場合、つぎのアクティブターンまで同じターゲットに対しIntuitive Attack を試みる事ができない。
- ・もし使用者の WIP ロールがクリティカルだった場合、ターゲットは ARM/BTS ロールを行わず Wounds または STR を 1 ポイント失う。
- ・もしIntuitive Attackが (Template Weapon など) で複数の敵に影響を与える場合、それらの中からメインターゲットを1体選択する。また、メインターゲットのみクリティカルダメージを受ける。

補足：Intuitive Attack and Burst

- ・Intuitive Attack の宣言時、トルーパーは1回だけBS Attack を行い、射撃武器の B の値や (Twin Weaponsによって与えられるそれらのよう

な)

Burst への MOD に関わらず B は常に 1 になる。

14 JUMP (ジャンプ/跳躍)

タグ：ENTIRE ORDER Movement, No LoF, No Roll.

条件：

- ・トルーパーのベースより狭い場所をジャンプの着地地点にできない。
- ・Jump の移動や測り方の補足は一般的な移動のルールに従う。(16 Move 参照)

効果：

- ・使用者は自身の MOV の能力値にある1つ目の値まで、横 (溝を超えるため)、垂直 (高い、または低い面に到達するため)、斜め、または放物線に沿うようにインチで移動できる。
- ・Jump はロールを必要としないコモンスキルである。
- ・横、垂直、斜め、または放物線にジャンプする時の距離は、スタート地点と着地地点の間を図る。
- ・もしジャンプしたモデルの1つ目の MOV の値が着地地点まで足りなかった場合、できる限り移動した後、そこから地面に垂直に落下するとみなされる。

Falling Damage を適用するために落下距離を測ること。(P.43参照)

- ・トルーパーは Jump を宣言したオーダーの間、Partial Cover の MOD の特典を得る事ができない。

補足 1：

- ・トルーパーは自分の Silhouette Template より小さい障害物をスキル/移動コストなしで通過できる。それより高い場合は Jump を宣言する必要がある。

補足 2：Measuring parabolas

- ・放物線状のルートを測る最も簡単な方法は、柔軟な定規を曲げて利用することである。

15 LEAN OUT (ラーンアウト/乗り出し)

タグ：ENTIRE ORDER Attack

条件：

- ・使用者は (屋上、バルコニー、窓といった) 高い位置、または高所の端にベースコンタクトしている必要がある。
- ・もし、高い位置に沿って情景物 (欄干、バリケード、窓の敷居…) がある場合、1インチより厚い、または Leans Out を行うトルーパーの半より高い場合はできない。

効果：

- ・Lean Out はMove + BS Attack を組み合わせたEntire Order である。
- ・LOFがあいまいな場合、Order の間だけ、地形の端とベースコンタクトした状態で空中にモデル (またはSilhouette Template) がある扱いで、BS Attackを実行する。
- ・この場合、ベース (またはSilhouette Template) の下側の LOF を明確にするため、モデル/シルエットを空中で持ったまま計測する。
- ・Order が終了したら、モデルはLean Out を宣言する前の位置に配置する。
- ・Lean Out を宣言することで、トルーパーが載せられている情景物のベースの近くから、トルーパーは下にいるターゲットの LoF を得る。同様に、これらの敵はアクティブなトルーパーへLoF を得る。(もちろん、彼らがこちらを向いているならば)
- ・窓や適切な寸法の欄干にベースコンタクトしたトルーパーもLean Out できる。この場合、同じルールを適用するが、唯一の例外として使用者は Partial Coverを得る。
- ・もし使用者がLean Out 宣言時に Prone 状態であった場合、自身より低い場所にいるすべての敵に対して Partial Cover の特典を得る。

補足：

- ・Entire Order の移動部分を宣言しているとき、トルーパーが移動する正確なルートを伝えなければならない、対戦相手は適切な ARO を宣言できる。

移動中のトルーパーは 360° の LOF を持つ。

16 MOVE

タグ：SHORT MOVEMENT SKILL Movement, No LoF, No Roll.

条件：

- ・正確なルートを指定する。

効果：

- ・使用者は自身の MOV の能力値で決められた距離まで戦場を横断できる。

- ・Moveを宣言することによって、使用者はインチでMOVの能力値の最初の値まで移動できる。
- ・もし使用者が同じOrderの2つ目のショートスキルで2回めのMoveを宣言したとき、インチでMOVの能力値の2番目の値まで移動できる。

補足1：

- ・宣言された移動中に、敵の攻撃でNullやImmobilizedの状態にされても、最終移動地点まで移動してからこれらの効果が適用される。

補足2：MOVING AND MEASURING

- ・あなたはMoveを宣言した直後、兵士がどこで移動を終えるか決める前に、距離の計測ができる。
- ・この流れは次の通り：
 1. Moveを宣言。
 2. 方向を明確にして兵士が移動を終える場所を決める。
 3. 実際に距離を測定し、本当の終了地点を宣言する。

補足3：GAMING ETIQUETTE

- ・テーブルのすべてのフィギュアとMarkersのために、すべての可能性があるLines of Fireをチェックすることは難しい。
現在のLines of Fireがオーダーを宣言する前に所定のOrderの宣言を中断させることができたかどうかについて、プレイヤーが敵に尋ねることができる。
- ・プレイヤーは誠実にスポーツマンのマナーをもってこのオープンな情報を共有すること。
誠実さとフェアプレーはより良いゲームの雰囲気への助けになります、そして、すべてのプレイヤーはそれから利益を得る。

▼General Movement Rules（移動ルール）：

- ・MOVの値はユニットが移動できる最大の距離だが、最低距離はない。兵士は移動を宣言したときに移動力を使い尽くす必要はない。
- ・Moveを宣言することによって、兵士は移動開始時にコストなしでProne（プローン/伏せ状態）になったり、立ち上がった状態に戻る。
Proneの間は兵士の移動力が落ちることを忘れないこと。
- ・Moveを宣言することによって、兵士は移動開始時にコストなしでMotorcycle、TAG、Vehicleなどに乗り降りできる、
新しい兵士のプロフィールはオーダーシーケンスの間に適用される。
- ・兵士は自身のSilhouette Template（自身のSilhouetteの能力値に従う）より高くない障害物をJumpやClimbの宣言を行わずコストなしで乗り越えられる。
- ・移動終了後、好きな方向に旋回できる。
- ・どんな形で移動を宣言したときでも、あなたは兵士がたどる正確なルートを指定する。そして、敵は適切なAROを宣言することができる。
- ・兵士は移動中360°のLOFをもつ。
- ・たとえ指定される移動ルートがショートカットできる結果だとしても、敵とベースコンタクトするのであれば、兵士の移動は自動的に終わってしまう。

MOVE: SCENERY AND ALLIED MODELS（低い障害物、味方のモデルと移動）：

- ・あらゆる情景物の一部が兵士のSilhouette Templateと同じ高さか、それより低い場合は移動を妨げない。
- ・同様に、味方の兵士は、味方のみSilhouetteの能力値が同じかSilhouetteの能力値が下位だった場合は移動を妨げない。

STAIRS AND LADDERS（階段とはしご）：

- ・JumpまたはClimbを宣言することなく、階段とはしごを表している情景物は、その情景物に沿って垂直または斜め上に追加コストなしでMoveスキルが使える。
（階段とはしごは通常移動可能なオープンな地形として扱う？）

17 RESET（レジスト/抵抗）

タグ：SHORT SKILL/ARO Advanced Combat: Hacking, No LoF.

条件：

- ・兵士は以下のいずれか1つが該当する場合にResetを宣言できる。
- ・兵士がHacking Attack、すなわちHacking Programを使用したいいずれかの攻撃の宣言のターゲットになった。
- ・兵士がComms Attackのターゲットになった。
- ・兵士がImmobilized-1の状態になっている。
- ・リアクティブターン中、兵士のZone of Control内で敵がOrderを宣言、または実行した。

効果：

- ・フェイストゥフェイスロールに成功する事で、Hacking AttackやComms Attackを回避する。
- ・使用者はアタッカーが自身のLOF外であったり、たとえZone of Control、Hacking Areaの外だったとしてもResetが宣言できる。
Resetはアタッカーが使用者とベースコンタクトしたEngagedの状態であっても宣言できる。
- ・使用者がフェイストゥフェイスロールに勝利した場合でも、Guts Rollのルールは適用される。
- ・ノーマルWIPロールに成功した場合、Immobilized-1の状態をキャンセルする。

補足：Coordinated Order: Dodge and Reset

- ・Coordinated Order中のターゲットがAROでDodgeやResetを宣言した場合、そのロールがすべての攻撃のロールに対するフェイストゥフェイスとして比較される。

18 SPECULATIVE FIRE（スペキュレーティブ・ファイア/予測射撃）

タグ：ENTIRE ORDER Attack.

条件：

- ・Speculative FireのTraitがある射撃武器であること。

効果：

- ・使用者はLOF外のターゲットに対して1回射撃を行える。
- ・もしCircular Impact TemplateのTraitを持つ射撃武器を使用する場合、このスキルでは攻撃のターゲットをCircular Templateの中心から外して配置する事ができる。
しかし、ターゲットをCircular Templateの効果範囲内に入れなければならない。

- ・この場合、攻撃のターゲットと着弾点は LOF に関わりなく選べる。
- ・テンプレートは決して垂直面や空中ではなく、水平な情景物の上かゲームテーブルに置く。
- ・Speculative Fire を宣言すると BS または関連する能力値に -6 の MOD を受ける。この MOD はその他の射撃に対して適用されるすべての MOD (射程、カバーなど) に加えられる。

補足 1 : Speculative Fire and Burst

・Speculative Fire では、1 回だけ BS Attack を行い、射撃武器の B の値や (Twin Weapons) によって与えられるような Burst への MOD に関わらず B は常に 1 になる。

補足 2 : Speculative Fire and Visibility Zones

- ・Speculative Fire の Visibility Zones (Low, Poor, または Zero) による MOD を無視する。

これは、Speculative Fire の見えないターゲットによって受ける -6 の MOD に含まれているとみなされるからである。

補足 3 : SPECULATIVE FIRE: TACTICAL ADVICE

・テンプレートウェポンの Speculative Fire で、テンプレートの中心をターゲットから外すように配置することで、Partial Cover、CH Special Skill、ODD などの MOD を回避し、Partial Cover (-3)、TO または ODD (-6) などのすべての MOD を、「Speculative Fire」と「射程」の MOD だけで使用できる。

19 SUPPRESSIVE FIRE (サプレッシブ・ファイア/制圧射撃)

タグ: ENTIRE ORDER Attack

条件:

- ・Suppressive Fire の Trait がある射撃武器であること。

効果:

- ・使用者を Suppressive Fire の状態にすることができる。

▼STATE: SUPPRESSIVE FIRE (サプレッシブ・ファイア状態):

モデルのアクティベート:

・この状態をアクティベートするには、兵士は Entire Order の Suppressive Fire を宣言し、Suppressive Fire マーカー (SUP. FIRE) を使用者の隣に置く。

効果:

- ・敵兵は Suppressive Fire 中の兵士に対するあすべてのフェイストゥフェイスロールを行う能力値に -3 の MOD を受ける。
- ・Suppressive Fire を行う間、兵士の射撃武器のプロフィールが SF Mode のプロフィールに置き換わる。Suppressive Fire を行うすべての兵士が SF Mode のプロフィールを使用する。
- ・Suppressive Fire は兵士に全ての Burst (B) の値: B3 を使い ARO で反撃することができる。この全ての Burst は 1 つのターゲットのみに対して使用でき、

複数のアクティブな敵に対して振り分けることができない。(例えば、Coordinated Order に対するリアクションなど)

- ・SF Mode のプロフィールは使用する武器の Range と B の値を変更するが、Damage は変更されず元の武器のまま使用する。同様に、SF Mode である間も、武器の Ammunition のタイプと Traits は維持される。

	SHORT (0-8)	/	MEDIUM (8.1-16)	/	LONG (16.1-24)	B
Suppressive Fire Mode	0	/	0	/	-3	3

S F 状態の終了:

Suppressive Fire の状態はこれらのいずれかのケースで自動的にキャンセルされる。

- ・兵士が Order を宣言する。
- ・兵士が Suppressive Fire を使用する射撃以外の ARO を宣言する。
- ・兵士が Suppressive Fire を使用できない武器を使用する。
- ・兵士の状態が Null 状態になる。または Blinded、Engaged、Immobilized、Isolated、Retreat! または Suppressive Fire をキャンセルすると記載されたその他の状態になる。
- ・兵士のアーミーが Loss of Lieutenant の状況になる。
- ・兵士がいずれか種類の Infinity Fireteam に加入した (Core、Haris、Enomotarchos、Tohaa...) (Infinity. Human Sphere、Infinity. Campaign: Paradiso 参照)。

補足:

・Weapons Table のプロフィールに Suppressive Fire の Trait を持つ武器は、Suppressive Fire 宣言した場合、SF-Mode のプロフィールを使用する。

極めて少ない例外として、B 3 以上を持つ武器で Suppressive Fire を宣言した場合でも、SF-Mode のプロフィールを使用する。

B 2 以下、または Trait に Suppressive Fire の能力が示されていない武器は、たとえ B 2 を超える MOD が得られるとしても SF-Mode のプロフィールを使用できない。

◆スペシャルスキル一覧-----

いくつかのスペシャルスキルは異なった用途と効果による専門分野のレベルに分けられる。

特に明記のない限り、数字でレベルを表記されたスペシャルスキルは、同名スキルのより低いレベルの効果もすべて与える。

例) レベル 3 であれば、レベル 1 と 2 の効果も受ける。

反対に、Level X のようなアルファベットのレベルは、他のレベルのスキルを与えるかどうか明記されている。

20 ADVANCED COMMAND (アドバンスドコマンド/次世代指示系統)

タグ：AUTOMATIC SKILL Optional.

条件：

- ・なし

効果：

- ・アーミーリストにこのスペシャルスキルの使用者を配置することで、あなたはゲーム中に使用する追加のCommand Tokenを1つ得る。
- ・たとえこのスペシャルスキルの使用者がまだ配置されていない場合や、Null 状態(Unconscious, Dead, Sepsitorized…)であったとしても、追加のCommand Token を使用できる。

21 AIRBORNE DEPLOYMENT (エアボーン・ディプロイメント/空挺配置)

タグ：ENTIRE ORDER Optional

条件：

- ・Airborne Deployment を使用するトルーパーは、Prone または他のモデル、マーカー、作戦目標や情景の一部にベースコンタクトして配置できない。

効果：

- ・あなたはAD トルーパーをDeployment Phase に配置せず、ゲームテーブルから外せる。
- ・ゲームテーブルから外している間、AD トルーパーは各自のオーダープールにオーダーを追加できない。
- ・しかし、配置されていない ADトルーパーは Airborne Deployment で配置するためだけに使用できるオーダーを生み出す。
- ・Airborne Deploymentスペシャルスキルのどのレベルで配置する場合でも、使用者はアクティブターンのOrder Count phase中にオーダープールに加えられなかった自身のオーダーを支払ってEntire Order を宣言しなければならない。

補足1：Airborne Deployment and Impetuousness

- ・いずれかのレベルのAirborne Deployment を持つImpetuous や Extreme Impetuous のトルーパーは、自身のアクティブターンのImpetuous Phase 中にImpetuous Order を使用して配置しなければならない。
- ・あなたは通常のImpetuous Order と同じように、この配置を防ぐ事ができる。

補足2：

このスキルはLEVEL1～5とLEVEL Xの5段階と1種類が存在する。

21a AD LEVEL1 PARACHUTIST (パラシュート降下)

準備：

- ・Deployment Phase の間に、心の中で盤面を半分に分けてテーブルの端を8つに区分けする。(それぞれの端に2つずつ)。
 - ・そして、これらの区分けの内から1つを選択し、後から証明できるように書きとめて秘密にしておく。
- 残りのゲームの間に、あなたの AD: Parachutist スペシャルスキルをもつすべての兵士が、その盤面の端より配置される。

効果：

- ・Entire Order を1つ支払うことで、このスペシャルスキルをもつ使用者を、Deployment Phase の間に秘密に選択していた所に配置してもよい。
 - ・使用者を敵の Deployment Zone 内に配置する事ができない。
 - ・この方法で配置する時、モデルのベースまたはマーカーは盤面の端に接していなければならない。
- モデルを戦場に配置した場合、そのトルーパーに関連するすべての公開された情報を共有できるようにする。(マーカーならば公開しなくて良い)

21b AD LEVEL2 AIRBORNE INFILTRATION (空挺降下)

準備：

- ・あなたのアクティブターン中、このスペシャルスキルを持つトルーパーを配置する時、心の中で盤面を半分に分けてテーブルの端を8つに区分けする。
- (それぞれの端に2つずつ)。

条件：

- ・敵の Deployment Zone 内に配置できない。

効果：

- ・Entire Order を1つ支払い、このスペシャルスキルの使用者を、選択した区分けした盤面の端の好きな場所に配置してもよい。
 - ・この方法で配置する時、モデルのベースまたはマーカーは盤面の端に接していなければならない。
- モデルを戦場に配置した場合、そのトルーパーに関連するすべての公開された情報を共有できるようにする。(マーカーならば公開しなくて良い)

補足：Airborne Infiltration and Coordinated Orders

- ・Coordinated OrderでAD: Airborne Infiltration をする場合、Coordinated Order の参加者は同じ区分けに配置される。

21c AD LEVEL3 INFERIOR COMBAT JUMP (下級コンバットジャンプ/戦場降下：下級)

効果：

- ・Airborne DeploymentのLevel 3 は、トルーパーが配置の時に PH-3 でロールを試みる必要がある以外はLevel 4.Combat Jumpと全く同じである。

21d AD LEVEL4 COMBAT JUMP (コンバットジャンプ/戦場降下：中級)

条件：

- ・Circular Template の広さがある水平面で障害物がないところを効果地点として選択すること。
- ・Low Visibility または Zero Visibility Zoneが入る、または接触するように降下地点を指定できない。

効果：

- ・アクティブターンにこのスペシャルスキルを持つトルーパーの一人の配置することを宣言した時、戦場のどこかにCircular Template を置く。このテンプレートが降下地点を意味する。
- ・AD: Combat Jump の兵士は降下地点の中であれば配置する位置は好きな場所を選んでよい。モデルやマーカーのベース全体が降下地点のCircular Template内に入っていなければならない。
- ・そして、トルーパーは PHロールを行う。ロールが成功すれば、選択した地点に着地が成功する。AROsは、その場所だけを考慮に入れて発生する。
- ・もしトルーパーが PH ロールに失敗したら、トルーパーのベースの中心にして、その上で Dispersion Circular Template を持ち、Dispersion ロール (P.22) を行う。
- この Dispersion ロールの結果がトルーパーを配置する場所になる。
- ・モデルを戦場に配置した場合、そのトルーパーに関連するすべての公開された情報を共有できるようにする。（マーカーならば公開しなくて良い）

補足 1 : Combat Jump and Coordinated Orders

- ・もしAD: Combat Jumpを使用した配置で Coordinated Order を宣言する場合、すべての参加者は同じ効果地点を使用しなければならないが、PHロールと Dispersion の結果はそれぞれ決定する。

補足 2 : Combat Jump and AI Beacon

- ・AI Beacon スペシャルスキル (Infinity, Human Sphere 参照) を持つトルーパーが Deployment Phase に AD: Combat Jump を試みて Dispersion をこうむり、Dispersionが盤面の外になった場合、トルーパーは Retreat! やビクトリーポイントの目的とした犠牲者として失われる。

21e AD LEVEL5 SUPERIOR COMBAT JUMP（上級コンバットジャンプ/戦場降下：上級）

効果：

- ・このレベルは前述のものと同じ効果と制限と共に1つの例外を持つ
- ・もしトルーパーは配置の PH ロールに失敗し、盤面の外や配置できない場所にDispersion された場合、自軍のDeployment Zone でDrop Zone Circular Template が十分に配置できるポイントに配置される。

21f AD LEVEL X TACTICAL JUMP（タクティカルジャンプ/戦術降下）

準備：

- ・あなたのアクティブターン中、このスペシャルスキルを持つトルーパーを配置する時、心の中で盤面を半分に分けてテーブルの端を8つに区切る。（それぞれの端に2つずつ、戦場を＃で区切った8つの外周エリア）

効果：

- ・Entire Order を1つ支払い、このスペシャルスキルの使用者を、選択した区分けした盤面の端の好きな場所に配置してもよい。
- ・使用者は敵のDeployment Zone 内に配置してもよい。
- ・この方法で配置する時、モデルのベースまたはマーカーは盤面の端に接していなければならない。
- モデルを戦場に配置した場合、そのトルーパーに関連するすべての公開された情報を共有できるようにする。（マーカーならば公開しなくて良い）
- ・このレベルは使用者に他の数字のレベルのスペシャルスキルを与えない。

補足：AD: Tactical Jump and Coordinated Orders

- ・AD: Tactical Jump を持つトルーパーは Airborne Deployment の Levels 1 または 2 を持つトルーパーと一緒に Coordinated Order に参加してもよい。
- この場合、AD: Tactical Jump のトルーパーは他の参加者と同じ区分けから戦場に配置されなければならない。（LV1/2にあわせる）

22 ANTIPODE（アンチポード/鏡像）

タグ：AUTOMATIC SKILL Obligatory

概要：

- ・アサルトパックのメンバーは常に1人のトルーパーのように一緒に行動する。
- 彼ら全員は 1つのOrderでアクティベートし、同じスキルを宣言し、同じターゲットを選択し、そしてARO を 1つ発生させる。

条件：

- ・このスペシャルスキルを持つトルーパーを含める場合、同じコンバットグループにAntipode Control Deviceを持つトルーパーを含めなければならない。
- ・おなじコンバットグループに属するアサルトパックのメンバー全員で、1人のトルーパーとしてカウントされる。
- ・このスペシャルスキルをもつトルーパーは、最少3人のメンバーでアサルトパックを構成する。
- ・オーダーを宣言する時、アサルトパックからオーダーのSpearheadとしてメンバー1名を指名し、隣にSpearhead マーカー(SPEARHEAD) を置く。

効果：

- ・アサルトパックの全メンバーは1つのオーダーをジェネレートし、1つのオーダーで同時にアクティベートする。
- ・アサルトパックの全メンバーは同じ順番で同じスキルを宣言し実行しなければならない。
- ・もしオーダー内でターゲットを必要とするスキルを宣言する場合、アサルトパックの全メンバーは同じ1つのターゲットに対して行動する。
- ・アサルトパックのメンバーの1人が宣言された Entire Order（またはオーダーのショートスキル）が実行できない場合、そのメンバーは行動せずにその状態を維持する。
- ・1つのオーダーでアクティベートしている間、LoF または ZoC に入った敵にアサルトパックの全メンバーはARO を1つ発生する。
- ・接近戦中、1体のAntipodeのみ CC ロールを行う。しかし、その1体のAntipodeはターゲットにベースコンタクトして Engaged 状態となっている他のパックのメンバーごとと B+1 と Damage +1 のMODの効果を受ける。
- ・リアクティブターンの間、アサルトパックのそれぞれのメンバーは彼らの LoF や ZoC 内で敵のオーダーの宣言や実行されたら ARO で反応できる。

アサルトパック内でこの資格を持つすべてのメンバーは、オーダーの実行に関するAntipodeのルールにそって、同じオーダーを宣言する。

- アサルトパックのそれぞれのメンバーは、同じアサルトパックのNull状態ではない他のメンバーのZone of Control (ZoC) 内に常にいなければならない。

例) 3人構成のアサルトパックならば、それぞれメンバーは他の2人のうち最低1人のZOC内にいること。

- 他のメンバーのZoC外に出てしまったパックのメンバーは、それが発生したオーダーの終了時に Immobilized-2 状態になり、このはぐれ者のベースの隣に Immobilized-2 マーカー (IMM-2) を置く。

Immobilized-2 は、分離したAntipodeが元のパックの他の2人のメンバーのうち、最低1人のZoC内に入ったオーダーの終了時に自動的にキャンセルされる。

- もし、1つのアサルトパックで（例えばUnconsciousまたはDeadで）Controllerまたは最低1人のメンバーを失うか、Control DeviceがDisabledしている場合、アクティブターンの開始時に、そのパック全体で1回WIP-3ロールを行う。
- そのパックがWIP-3ロールに成功すれば、通常どおり行動し続ける。
- そのパックがWIP-3ロールに失敗した場合、Retreat! 状態になり（そばにRetreat! マーカーを置く）、盤上の最も近い端に向かって退却する。

この状態のアサルトパックのメンバーはMoveとDodge以外のスキルは宣言できない。

補足1：Antipodes and Suppressive Fire

- Suppressive Fire (SF) 状態のトルーパーのLoFにアサルトパックのメンバーの数人が入った場合、そのうち1人だけがSFの敵のターゲットとして選択される。

補足2：Antipode and Frenzy

- Frenzyのルールに従って1人のAntipodeがImpetuousになると、パックの他のメンバーもすべて自動的にImpetuousになる。

23 BIOIMMUNITY

タグ：AUTOMATIC SKILL Obligatory

効果：

- 使用者はBio-Munitions — Shock, Viral (Infinity: Human Sphere参照) そしてその他Bio-Munition カテゴリに含まれるすべて — の効果を無効にし、

代わってNormal Ammunitionの様に扱う。しかし、プレイヤーはARMかBTSのどちらでロールするか選択できる。

24 BOOTY（ブーティ/戦利品）

効果：

- LV 1～2の2段階ある。

24a BOOTY LEVEL 1

タグ：DEPLOYMENT SKILL Optional

効果：

- あなたは盤上にBooty Level 1をもつトルーパーを配置した直後に、トルーパーの追加の略奪品を決めるためにBooty L1 Tableのロールを1回行ってもよい。

- Booty L1 Tableから入手した略奪品はトルーパーの装備になる。そして、その武器または装備品を変更することはできない。

BOOTY L1 TABLE

1-3	+1 ARM	12	E/M Grenades
4	EXP CC Weapon	13	E/M CC Weapon
5	Light Shotgun	14-15	+2 ARM
6	+4 ARM	16	X Visor
7	Grenades	17	Monofilament CC Weapon
8	Adhesive Launcher	18	Combi Rifle
9	Light GL	19	AP Rifle
10	Light Flamethrower	20	AutoMediKit
11	Panzerfaust		

24b BOOTY LEVEL 2

タグ：DEPLOYMENT SKILL Optional

効果：

- あなたはテーブル上にBooty Level 2をもつトルーパーを配置した直後に、トルーパーの追加の略奪品を決めるためにBooty L2 Tableのロールを1回行ってもよい。

- Booty L2 Tableから入手した略奪品はトルーパーの装備になる。そして、その武器または装備品を変更することはできない。

BOOTY L2 TABLE

1-2	+1 ARM	11	MULTI Rifle
3	Chain Rifle	12	Multispectral Visor L1
4	AutoMediKit	13	Breaker Rifle
5	Nanopulser	14-15	Adhesive Launcher
6	Panzerfaust	16	+3 ARM
7	MULTI Sniper Rifle	17	Flash Pulse
8	Smoke Grenades	18	Motorcycle (MOV 8-6)
9	CH: Mimetism	19	ODD: Optical Disruptor
10	+2 ARM	20	HMG

25 CAMOUFLAGE AND HIDING (カモフラージュ・アンド・ハイディング/迷彩と隠蔽)

効果:

- ・LV 1~3 の3段階とXの 4 種類がある。

25a CH LEVEL1 MIMETISM (ミミティズム/擬態)

タグ: AUTOMATIC SKILL Obligatory, NFB

効果:

- ・あらゆる射撃 (BS Attack) に対し、CH: Mimetism の使用者は、対応する能力値 (BS, PH, WIP...) に-3のMODを与える。

25b CH LEVEL2 CAMOUFLAGE (カモフラージュ/迷彩)

タグ: AUTOMATIC SKILL Optional, NFB, Fire-Sensitive.

効果:

- ・Deployment Phase の間、使用者をCamouflaged 状態で配置できる。
- ・ゲームの間、使用者は Camouflaged 状態であることができる。
- ・加えて、あらゆる射撃 (BS Attack) に対し、CH: Mimetism の使用者は、対応する能力値 (BS, PH, WIP...) に-3のMODを与える。

補足 1:

- ・CH: Camouflage は使用者に Surprise Attack、Surprise Shot L1、そして Stealth のスペシャルスキルも与える。

補足 2: CH: Camouflage and Fire Special Ammunition

- ・Fire Special Ammunition を受けた CH: Camouflage をもつトルーパーは、ARM ロールの結果に関係なく、(例えば Engineerによって) repairされるまで CH がLevel 1: CH: Mimetism にダウングレードされる。これを表すため、トルーパーの隣にBurntマーカー (BURNT) を置く。

く。

補足 3: AROs against CH Markers

- ・CH: Camouflage マーカー (CAMO)、CH: TO Camouflage マーカー (TO CAMO) に対して ARO は Discover、Change Facing、Dodge のみ使用できる。

- ・CH: Camouflage マーカー (CAMO)、CH: TO Camouflage マーカー (TO CAMO) に反応する時、あなたはマーカーが2つ目のショートスキルを宣言するまで

ARO の宣言を遅らせる事ができる。

もし ARO を遅らせる事を選択し、Camouflage マーカーが2つ目のショートスキルで正体を現すのであれば、通常どおり ARO を宣言できる。

もしマーカーが正体を現さない場合、リアクティブのトルーパーは ARO を宣言できない。

CAMOUFLAGED (STATE): カモフラージュ状態

発動:

- ・Deployment Phase に自動的になる。
- ・アクティブターン中、敵の LoF の外にいる間に Entire Order を1つ使用して Camouflaged 状態に戻る事ができる。

効果:

- ・カモフラージュの間、テーブル上のトルーパーの代理はモデルではなく Camouflage マーカー (COMO) になる。
- ・トルーパーは Camouflage マーカーにベースコンタクトできない。
- ・敵は前もって Discover しているか Intuitive Attack の宣言以外で Camouflaged のトルーパーに対して攻撃を宣言する事ができない。
- ・Camouflaged しているトルーパーに Discover をオーダーする時、敵は -3 の MOD をうけて Discover ロールに成功しなければならない。
- ・もし敵があなたの Camouflage しているトルーパーの Discover に成功した場合、Camouflage マーカーからあなたが選択した方向に向いているモデルに変更する。

- ・もし敵が Discover ロールに失敗した場合、その敵は次のアクティブまたはリアクティブターンまで同じ Camouflage しているトルーパーに対して Discover を試みる事ができない。

- ・アクティブターン中のみ、Camouflage 状態のトルーパーは Surprise Attack スペシャルスキルを使用できる。
- ・アクティブターン中のみ、Camouflage 状態のトルーパーは射撃がハッキング攻撃で Surprise Shot L1 の MOD の効果を受けて Surprise Shot L1 スペシャルスキルを使用できる。

- ・Camouflage マーカー (COMO) は 360° の LoF をもつ。
- ・Camouflage マーカー (COMO) は元のトルーパーのプロフィールにある Silhouette (S) の値を維持する。
- ・Camouflage マーカー が CH: Camouflage スペシャルスキルを持つ武器や装備品を隠している場合、その Silhouette (S) の値は 2 になる。
- ・この状態は Automatic Special Skills や Automatic Equipment に影響を及ぼさない。

終了:

以下のような場合、トルーパーの Camouflaged 状態をキャンセルし、マーカーと対象のモデルとを置き換える。

- ・Camouflage しているトルーパーが Cautious Movement やロールを必要としない Short Movement Skill (Alert は除く) 以外のスキルを宣言する。

- ・前述に続き、Camouflage しているトルーパーが Surprise Attack または Surprise Shot を宣言する。

- ・Camouflage しているトルーパーからモデルにベースコンタクトする。

- ・Camouflage しているトルーパーの Discover に成功した。

- ・Camouflage しているトルーパーが探知されていない状態で Critical hit や ARM/BTS ロールが必要なヒットを受けた (Intuitive Attack や

Template Weaponによって

近くのモデルがターゲットになった時など想定している)

- ・Camouflage しているトルーパーが (Frenzy Characteristic やその他の効果によって) Impetuous になるか、Retreat! 状態になる場合、トルーパーの CH レベルは

CH: Mimetism まで低下する。Retreat! 状態がキャンセルされれば、トルーパーは元の CH レベルに回復する。

しかし、Camouflaged 状態までは戻らず、トルーパーはアクティベーションのルールに従って Camouflaged 状態に戻さなければならない。

- ・Camouflaged 状態をキャンセルしたときは、Camouflage マーカー (COMO) をプレイヤーが選択した方向に向いているトルーパーのモデルと交換できる。

- ・マーカーをモデルに交換した時、そのトルーパーに関連するすべての公開された情報を共有できるようにする。

・ Camouflaged 状態のキャンセルはオーダーの宣言全体に適用されるので、もしCamouflageしているトルーパーがMove + BS Attack とオーダーを宣言した場合、
たとえ移動後に BS Attack を実行するとしても、移動全体が見えている点を考慮すること。

25c CH LEVEL3 TO CAMOUFLAGE (サーマル・オプティカル・カモフラージュ/熱光学迷彩)

タグ：AUTOMATIC SKILL Optional, NFB, Fire-Sensitive.

効果：

- ・ Deployment Phase の間、使用者をHidden Deployment 状態で配置できる。
- ・ Deployment Phase の間、代わりに使用者をTO Camouflaged状態で配置できる。
- ・ ゲームの間、使用者はTO Camouflaged 状態であることができる。
- ・ 加えて、あらゆる射撃 (BS Attack) に対し、CH: TO Camouflage の使用者は、対応する能力値 (BS, PH, WIP...) に -6のMODを与える。

補足 1：

- ・ CH: TO Camouflage は使用者にSurprise Attack、Surprise Shot L1、そして Stealth のスペシャルスキルも与える。

補足 2：Hidden Deployment and Infiltration

- ・ CH: TO Camouflage とInfiltration の両方を持つトルーパーはInfiltrationとHidden Deploymentを組み合わせてもよい。

このような場合は、ロールが失敗した場合の効果を決めておくためInfiltration Roll の前に、配置する場所を選択して書き留めておくこと。

補足 3：CH: TO Camouflage and Fire Special Ammunition

- ・ Fire Special Ammunition を受けた CH: Camouflage をもつトルーパーは、ARM ロールの結果に関係なく、(例えば Engineerによって) repairされるまで CHがLevel 1：CH: Mimetism にダウングレードされる。これを表すため、トルーパーの隣にBurntマーカー (BURNT) を置く。

く。

HIDDEN DEPLOYMENT (STATE)：隠蔽配置状態

タグ：ACTIVATION Deployment Phase に自動的に開始

効果：

・ Hidden Deployment の状態は使用者をDeployment Phase 中に戦場に配置するが、モデルやマーカーを置かなくてもよい配置の特殊な形態である。

・ Deployment Phase に彼らの状態がキャンセルされた時、対戦相手に示せるようにできるだけオーダー中の Hidden Deployment のトルーパーの状態

(トルーパーが Cover、Proneなどしているか必ず明確にする) や位置をできるだけ詳細に書き留める。

・ Hidden Deployment 状態を維持する間、トルーパーはオーダープールにオーダーをジェネレートしない。しかし、彼自身が使用できるオーダーをジェネレートする。

・ Hidden Deployment 状態がキャンセルされるまでの間、このトルーパーはゲームテーブル上にまったく存在しないとみなされる。したがって、このトルーパーは

LoFに影響を与えず、Template Weapons などの影響も受けない。

・ アクティブターン中に限り、Hidden Deployment 状態のトルーパーは Surprise Shot L1 の MOD の特典を得るために、射撃またはハッキングアタックの宣言する際に

Surprise Shot L1 スペシャルスキルを使用できる。

終了：

- ・ Hidden Deployment の状態はそのトルーパーがShort Skill、Entire Order を宣言することで自動的にキャンセルされる。
- ・ Hidden Deployment のトルーパーがCautious Movement または (Alert を除く) ロールを必要としない他の Short Movement Skill を宣言した時、

Hidden Deployment の状態はキャンセルされ、Deployment Phase 中に書き留めて置いたポイントにTO Camouflage マーカー (TO COMO) を配置する。

- ・ もしトルーパーが前述で言及していないスキルや Entire Order を宣言した場合も、Hidden Deployment はキャンセルされる。

この場合、あなたが事前書き留めていたトルーパーの場所を示し、あなたが書き留めていた場所を示し、あなたが選択した方向に向けてモデルを配置する。

- ・ マーカーをモデルに交換した時、そのトルーパーに関連するすべての公開された情報を共有できるようにする。

・ (Sensorのような) 明確に使用が許可されているスペシャルスキルを用いて使用者が探知された場合、Hidden Deployment 状態はキャンセルされる。

- ・ 一度 Hidden Deployment の状態を失ったトルーパーは、元の Hidden Deployment の状態に戻る事ができない。

TO CAMOUFLAGED (STATE)：熱光学迷彩状態

発動：

- ・ Deployment Phase に自動的になる。
- ・ ゲーム中、CH: TO Camouflage の使用者がモデルの正体を明かさないスキルを宣言して、Hidden Deployment の状態がキャンセルされたときに自動的になる。

- ・ アクティブターン中、敵の LOF の外にいる間にEntire Order を1つ使用して Camouflaged 状態に戻る事ができる。

効果：

- ・ カモフラージュの間、テーブル上のトルーパーの代理はモデルではなくTO Camouflage マーカー (TO CAMO)になる。

- ・ トルーパーはTO Camouflage マーカーとベースコンタクトできない。

- ・ 敵は前もってDiscoverしているかIntuitive Attack を宣言する以外で、TO Camouflaged のトルーパーに対して攻撃を宣言する事ができない。

- ・ TO Camouflaged しているトルーパーに Discover をオーダーする時、敵は -6 の MOD をうけてDiscover ロールに成功しなければならない。

・ もし敵があなたのTO CamouflageしているトルーパーのDiscover に成功した場合、TO Camouflage マーカーからあなたが選択した方向に向いているモデルに変更する。

・ もし敵が Discover ロールに失敗した場合、その敵は次のアクティブまたはリアクティブターンまで同じTO Camouflageしているトルーパーに対してDiscover できない。

- ・ アクティブターン中のみ、TO Camouflage状態のトルーパーは Surprise Attack スペシャルスキルを使用できる。

・ アクティブターン中のみ、TO Camouflage状態のトルーパーは射撃かハッキング攻撃でSurprise Shot L1の MOD の効果を受けて Surprise Shot L1 スペシャルスキルを使用できる。

- ・ TO Camouflage マーカー (TO COMO) は360° のLoFをもつ。
- ・ TO Camouflage マーカー (TO COMO) は元のトルーパーのプロフィールにある Silhouette (S) の値を維持する。
- ・ TO Camouflage マーカー がCH: TO Camouflageスペシャルスキルを持つ武器や装備品を隠している場合、そのSilhouette (S) の値は2になる。
- ・ この状態は Automatic Special Skills や Automatic Equipment に影響を及ぼさない。

終了：

以下の場合、トルーパーのTO Camouflaged 状態をキャンセルし、マーカーと対象のモデルとを置き換える。

- ・ TO CamouflageしているトルーパーがCautious Movement やロールを必要としない Short Movement Skill (Alert は除く) 以外のスキルを宣言する。
- ・ 前述に続き、TO CamouflageしているトルーパーがSurprise Attack またはSurprise Shotを宣言する。
- ・ TO Camouflageしているトルーパーからモデルにベースコンタクトする。
- ・ TO CamouflageしているトルーパーのDiscover に成功した。
- ・ TO Camouflageしているトルーパーが探知されていない状態でCritical hit や ARM/BTS ロールが必要なヒットを受けた (Intuitive Attackや Template Weapon)によって
近くのモデルがターゲットになった時など想定している)
- ・ TO Camouflageしているトルーパーが (Frenzy Characteristicやそのほかの効果によって) Impetuousになるか、Retreat! 状態になる場合、トルーパーの CH レベルは
CH: Mimetism まで低下する。Retreat! 状態がキャンセルされれば、トルーパーは 元の CH レベルに回復する。しかし、TO Camouflaged 状態までは戻らず、
トルーパーはアクティベーションのルールに従ってCamouflaged 状態に戻さなければならない。
- ・ TO Camouflaged 状態をキャンセルしたときは、TO Camouflage マーカー (TO COMO) をプレイヤーが選択した方向を向いているトルーパーのモデルと交換できる。
- ・ マーカーをモデルに交換した時、そのトルーパーに関連するすべての公開された情報を共有できるようにする。
- ・ TO Camouflaged 状態のキャンセルはオーダーの宣言全体に適用されるので、もしTO CamouflageしているトルーパーがMove + BS Attack とオーダーを宣言した場合、
たとえ移動後に BS Attack を実行するとしても、移動全体が見えている点を考慮すること。

25d CH LEVEL X AMBUSH CAMOUFLAGE (アンブッシュカモフラージュ/待ち伏せ迷彩)

タグ：AUTOMATIC SKILL Optional, NFB, Fire-Sensitive.

効果：

- ・ Level X は Level 2 CH: Camouflage の効果と制限をすべて持つ。
- ・ Level 2 の効果に加えて、Deployment Phase の間だけ、使用者の Zone of Control 内に、追加のCamouflage マーカー (CAMO) を置いてもよい。
- ・ この追加のCamouflage はトルーパーや武器、装備品などは隠されていないデコイである。それが Discoverされるか、Ambush Camouflage の使用者自身が
正体を現したりDiscover されるまでその場にとどまり、単純にその場所からCamouflage マーカーを取り除く。
- ・ デコイのCamouflage マーカーの配置は、プレーするシナリオで述べられたあらゆる配置の制限や、Deployment のルールの制限を破ることはできない。
- ・ Ambush Camouflage の使用者とデコイを配置した時、デコイまたはこのスペシャルスキルの所有者が正体を現したときに対戦相手に示すため、
デコイとなるCamouflageマーカーの番号を書き留めておかなければならない。

補足：

- ・ CH: Ambush Camouflage はSurprise Attack、Surprise Shot L1、Stealth スペシャルスキルを使用者に与える。

26 CLIMBING PLUS (クライミング・プラス/登攀適応)

タグ：AUTOMATIC SKILL Optional

効果：

- ・ このスペシャルスキルは使用者のClimb スキルを Entire Order Skill から Short Movement Skill に変更する。
- ・ Climbing Plus は平面の移動と同じように垂直面に沿って移動できる。
- ・ Climbing Plus は垂直面を移動、または止まっている間に他のMovement SkillsまたはShort Skills (例えば、Move + BS Attack)を宣言する事ができる。
- ・ しかし、Climb スキルと同様に、使用者は垂直面ではPartial Cover の MODによる特典を得る事ができない。
- ・ リアクティブターン中、Climbing Plus の使用者は垂直面にとどまっているにも関わらず、通常どおり ARO で反応できる。

補足：

- ・ Climbing Plus を使用して移動する間、あなたは対戦相手が適宜 ARO を宣言できるように、トルーパーの移動ルートを明確に示さなければならない。
- ・ トルーパーは移動中 360° のLoFを持つ。

27 DOCTOR (ドクター/医者)

種類：

- ・ 以下の3種類がある。

27a DOCTOR (ドクター/医者)

タグ：SHORT SKILL Optional

条件：

- ・ 使用者はターゲットのベースコンタクトしていなければならない。

- ・ターゲットは Wounds の能力値をもっていなければならない。
- ・ターゲットは Unconscious の状態であなければならない。

効果：

- ・ Doctor は使用者が WIP ロールに成功する事で、ターゲットの Wounds を 1 ポイント回復し、Unconscious をキャンセルして Normal に戻すことができる。
- ・ もし使用者が WIP ロールに失敗したら、ターゲットは死亡しプレーから取り除かれる。
- ・ このスペシャルスキルの使用を宣言して WIP ロールに成功すれば、トルーパーは何度でも Unconscious の状態から回復させる事ができる。
- ・ Doctor によって回復したトルーパーは、その後 MediKit、AutoMediKit または Regeneration によって回復することができ、逆もまた可能である。

- ・ 特定のミッションやシナリオで、Doctor は作戦目標を遂行する条件を満たす Specialist Trooper とみなされる。

補足：

- ・ V: No Wound Incapacitation を持つ Doctor が Unconscious になった際、自分自身を回復する事を試みてもよい、しかし WIP ロールに失敗したら死亡する。

27b DOCTOR PLUS (ドクタープラス/熟練の医者)

タグ：SHORT SKILL Optional

条件：

- ・ 使用者はターゲットのベースコンタクトしていなければならない。
- ・ ターゲットは Wounds の能力値をもっていなければならない。
- ・ ターゲットは Unconscious の状態であなければならない。

効果：

- ・ Doctor Plus は Doctor と同じ効果と制限を持つ。
- ・ しかし、Doctor Plus の使用者はこのスペシャルスキルを使用したすべて WIP ロールにおいて、WIP の能力値に +3 の MOD を得る。
- ・ Doctor Plus のトルーパーは Doctor が Specialist Trooper とみなされるミッションやシナリオで Doctor と同等 (=Specialist Trooper である) とみなされる。

27c AKBAR DOCTOR (アクバー ドクター/偉大な医者)

タグ：SHORT SKILL Optional

効果：

- ・ Akbar Doctor は Doctor と同じ効果と制限をもつ。
- ・ しかし、Akbar Doctor スペシャルスキルの使用が成功すると、ターゲットは Unconscious 状態から回復するだけでなく、トループ プロファイルに記載されている元の値まで Wounds が全回復する。
- ・ Akbar Doctor は使用者に Doctor Plus スペシャルスキルを与える。
- ・ しかし、この2つのスペシャルスキルの効果を組み合わせることはできず、使用者はどちらか1つを宣言して効果を受けなければならない。
- ・ Akbar Doctor のトルーパーは Doctor が Specialist Trooper とみなされるミッションやシナリオで Doctor と同等 (=Specialist Trooper である) とみなされる。

28 ENGINEER (エンジニア/技術者)

タグ：SHORT SKILL Optional

条件：

- ・ 使用者はターゲットとベースコンタクトしている必要がある。

効果：

- ・ Engineer を宣言することで、使用者はターゲットを修理するために ノーマル WIP ロールを行い、その Structure を 1 ポイント回復させる。使用者はターゲットの STR が最大になるまで、このスペシャルスキルを使用してもよい。
- ・ もし使用者が ノーマル WIP ロールに失敗した場合、ターゲットは 1 ポイント回復する代わりに Structure を 1 ポイント失う。
- ・ あるいは、ノーマル WIP ロールに成功することで、使用者は Engineer で修理できるターゲットのステータス (Burnt, Disabled, Immobilized, Isolated...) のすべてをキャンセルしてもよい。これらのステータスをキャンセルした時、対応するマーカーを取り除く。もしターゲットがこれらのステータスの複数の効果を受けても、WIP ロールを1回成功する事でそれらすべてをキャンセルできる。
- ・ ステータスをキャンセルするための WIP ロールに失敗しても、ターゲットに悪い影響は与えない。そして、オーダーを払い続けられる間はさらに試みる事ができる。
- ・ Unconscious 状態に対してはこのルールの例外となり、キャンセルのための WIP ロールは分けて行う必要で、他のステータスの効果はキャンセルしない。
- ・ もし、使用者が ノーマル WIP ロールに失敗した場合、ターゲットは Structure を 1 ポイント失い、もし当てはまるのであれば Dead 状態になる。
- ・ このスペシャルスキルは使用者に Deactivator Equipment を与え、敵の D-Charges と Deployable Weapon を機能停止にする事ができる。
- ・ このスペシャルスキルを持つトルーパーは、情景物に相互作用する独特の方法がある。
- ・ 作戦目標でもある情景物のルールは、Engineer がそれらへ影響を与えるため使用可能かどうか、そして、どのような影響が常に指定しておかなければならない。
- ・ あらかじめ定義された特徴を持つ他の情景物には、Engineer が使用してそれらに影響を与えるのに必要な WIP ロールが情景物のプロファイルに記載されている。
- ・ 特定のミッションやシナリオで、Engineer は作戦目標を遂行する条件を満たす Specialist Trooper とみなされる。

補足：Repairing G: Remote Presence troopers

- ・ もし修理のターゲットが G: Remote Presence スペシャルスキルを持つトルーパーだった場合、Engineer は Command Token を1つ消費して、失敗した WIP ロールをリロールしてもよい。このロールは Command Token を毎回支払うたびにリロールしてもよい。
- ・ これらのロールは Engineer スペシャルスキルの同じオーダーの間に発生し、更なる ARO を発生しない。

特殊行動：ENGINEER: DETONATE D-CHARGES（エンジニア：デトネート/起爆信号）

タグ：SHORT SKILL, ARO Optional

効果：

- ・Engineer スペシャルスキルを持つトルーパーは、彼ら自身または彼らのアーミーによって前もって設置された D-Charge を、射程や LOF の制限なしで、かつロールも行わずに遠隔爆破してもよい。

29 EXECUTIVE ORDER（エグゼクティブ・オーダー/上級指揮官）

タグ：AUTOMATIC SKILL Obligatory, Private Information

条件：

- ・このスペシャルスキルは使用者がゲームテーブル上に配置かれた時にだけアクティベートする。

効果：

- ・Executive Order の使用者がゲームテーブル上に配置された瞬間、既存の Lieutenant から階級をはく奪し、彼がアーミーの Lieutenant になる。

- ・この新しい Lieutenant の正体は引き続き秘密の情報として扱われる。

補足：Loss of Lieutenant and Executive Order

- ・アーミーが Loss of Lieutenant の状態にあるとき、このスペシャルスキルを使用する事はできない。
あなたは通常どおりアクティブターンの終了時に Lieutenant として Executive Order を持つトルーパーを指名してもよい。

30 EXPLODE LEVEL 1（エクスプロード/自爆）

タグ：AUTOMATIC SKILL Obligatory

条件：

- ・使用者がこのスペシャルスキルをアクティベートするには Unconscious 状態にならなければならない。

効果：

- ・Unconscious 状態になった時、このスペシャルスキルは使用者を自動的に爆発する事を強制する。
- ・使用者が Unconscious 状態になったオーダーの終了時、使用者のベースを中心に Circular Template を置く。この Circular Template が爆発の Area of Effect とみなす。
- ・爆発は Shock スペシャルアムニションを持つ Damage 13 のヒットをもたらす。
- ・一旦すべてのロールが行ったら、使用者は Dead 状態になりゲームテーブルから取り除かれる。

補足：

- ・もし使用者が（V: Dogged のような）スペシャルスキルや（Shock のような）スペシャルアムニション、または 1 つのオーダーの間に現在の能力値より多く Wounds を失ってしまうなど直接 Dead 状態になる場合、爆発しない。
 - ・もしユニットのトループプロフィールに“Explode”とのみ記載されている場合、そのユニットはこのスペシャルスキルのレベル 1 を持っている
- とみなす。

31 FORWARD DEPLOYMENT LEVEL 1（ホワード・デプロイメント/前線配置）

タグ：DEPLOYMENT SKILL Optional

条件：

- ・他のモデル、マーカー、または作戦目標とベースコンタクトする配置はできない。

効果：

- ・このスペシャルスキルの使用者は自身の Deployment Zone の境界より 4 インチ先まで自由に配置できる。
例）12 インチの Deployment Zones による通常のバトルでは、Forward Deployment L1 の使用者は 16 インチの Deployment Zone の中に自由に配置する事ができる。

32 FORWARD OBSERVER（ホワードオブザーバー/前線観測員）

タグ：SHORT SKILL BS Attack, Optional

条件：

- ・ターゲットへ LoF が必要。

効果：

- ・Forward Observer の使用は、WIP の能力値を使い、ターゲットに ARM ロールを行わせる代わりに、Targeted 状態にする射撃武器による攻撃である。
- ・Forward Observer の攻撃に成功したらターゲットのそばに Targeted マーカー (TARGETED) を置く。
- ・Forward Observer スペシャルスキルは使用者に Flash Pulse と呼ばれる射撃武器も与え、その記載と武器のプロフィールに従って使用する。
- ・特定のミッションやシナリオでは、Forward Observers は Specialist Troopers とみなされる。つまり、彼らは特定の作戦目標を遂行する必要条件を満たす。

補足：Critical hits with Forward Observer

- ・Forward Observer のクリティカルヒットはさらなる特別な特典を持たない。具体的には、このスペシャルスキルがクリティカルでも、これ以降の Guided スペシャルアムニションによる攻撃が自動的にクリティカルする事はない。

33 GHOST（ゴースト/自我）

種類：

- ・以下の 3 種類がある。

33a GHOST AUTOTOOL (オートツール/半自立型)

タグ：AUTOMATIC SKILL Obligatory

効果：

- ・このスペシャルスキルは G: Remote Presence と同じだが、さらに使用者を配置するため、アーミーに G: Mnemonica を持つトルーパー、Hacker、または TAG のいずれかが、少なくとも1名必要である。
- ・Cube を持っていないに関わらず、G: Autotool スペシャルスキルを持つトルーパーは、G: Mnemonica のトルーパーの WIP の値、G: Mnemonica スペシャルスキル、(もし当てはまるなら) Lieutenant スペシャルスキル を受け取ってもよい。

33b GHOST MNEMONICA (ニーモニシア/憑依型)

タグ：AUTOMATIC SKILL Optional

条件：

- ・このスペシャルスキルをアクティベートするためには、使用者が Null 状態になる必要がある。

効果：

- ・使用者は戦場にいる Cube を持つ同じアーミーのトルーパーであるフィギュアまたはマーカーに、Ghost: Mnemonica スペシャルスキル、(もし当てはまるなら) Lieutenant スペシャルスキルに加えて、自身の WIP の能力値を移し替えてもよい。
- ・新しい WIP をホストの元の値と入れ替える。
- ・もし G: Mnemonica の兵士がアーミーの Lieutenant であった場合、ホストが新しい Lieutenant になる。
- ・この移し替えは使用者が Dead 状態になったオーダーの終了時に自動的に行われる。
- ・あなたは Lieutenant スペシャルスキルーこれは秘密の情報になるためーの移し替えを除き、ホストになったフィギュアまたはマーカーを明らかにしなければならない。
- ・移し替えが完了したのち、元の使用者は、直ちに Dead 状態になりプレーから取り除かれる。
- ・もしホストが Unconscious になれば、元の使用者の WIP、Ghost: Mnemonica スペシャルスキル、(もし当てはまるなら) Lieutenant スペシャルスキルを同じ条件 (Cube...) を満たす他の味方へ再び移し替えてもよい。この移し替えによりホストは Unconscious から Dead になる。
- ・G: Mnemonica は使用者に Valor: Courage スペシャルスキルも与える。
- ・G: Mnemonica を持つトルーパーは Cube を持たない。

33c GHOST REMOTE PRESENCE (リモートプレゼンス/操縦型)

タグ：AUTOMATIC SKILL Obligatory

効果：

- ・G: Remote Presence は使用者に Valor: Courage スペシャルスキルを与える。
- ・G: Remote Presence を持つトルーパーは Cube を持たない。
- ・G: Remote Presence を持つ兵士の STR の能力値は、異なる2つのレベルの Unconsciousness を持つ。
- ・ゲームにおいて、G: Remote Presence を持つ兵士が STR のポイントをすべて失うと、他のトルーパーと同じように Unconscious 状態になる。しかし、トルーパーがさらに STR のポイントを1つ失うと、通常の Dead 状態にはならず、代わりに2つ目の Unconscious マーカーによって2段階目の Unconscious 状態になった事を表す。使用者がさらに STR のポイントを失った場合、Dead になりプレーから取り除かれる。
- ・どのレベルの Unconsciousness からでも、G: Remote Presence を持つトルーパーが STR 1 に回復するためには、ベースコンタクトした Engineer の WIP ロールに成功すればよい。
- ・加えて、G: Remote Presence を持つトルーパーを修理するために Engineer (またはスペシャルスキル、装備品で明確に述べられているもの) を使用した時、あなたは失敗した WIP ロールを振り直すために Command Token を1つ支払ってもよい。

34 HACKER (ハッカー)

タグ：AUTOMATIC SKILL Obligatory

効果：

- ・Hacker は Advanced Combat: Hacking techniques をするための Hacking Device を装備している。
- ・このスペシャルスキルを持つトルーパーは、情景物に相互作用する独特の方法がある。
- ・作戦目標でもある情景物のルールは、Hacker がそれらへ影響を与えるため使用可能かどうか、そして、どのような影響が常に指定しておかなければならない。
- ・あらかじめ定義された特徴を持つ他の情景物には、Hacker が使用してそれらに影響を与えるのに必要な WIP ロールが情景物のプロフィールに記載されている。
- ・特定のミッションやシナリオで、Hacker は作戦目標を遂行する条件を満たす Specialist Trooper とみなされる。

35 HEAVYWEIGHT (過重量)

タグ：AUTOMATIC SKILL Obligatory

効果：

- ・このスペシャルスキルを持つトルーパーは、たとえ Silhouette の能力値を持っていたとしても Narrow Gate を通り抜けられない。
- ・たとえ指定した移動ルートの結果が (自身の MOV の値より) 短い場合であっても、Wide Gate を通り抜けたときは常に Heavyweight のトルーパーの移動が自動的に終了する。そのトルーパーは Wide Gate マーカーの向こう側にベースコンタクトするように配置される。

36 IMPERSONATION (インパーソネーション/変装)

種類：

- ・以下の2種類がある。

36a IMPERSONATION LEVEL1 BASIC IMPERSONATION（ベーシック・インパーソネーション/変装）

タグ：DEPLOYMENT SKILL Optional, NFB, Fire-Sensitive.

条件：

- ・使用者は他のトルーパーとベースコンタクトするように配置できない。
- ・使用者にとって異星人種族のメンバーによって構成されたアーミーには、この Impersonation のレベルでは効果が少ない。
Basic Impersonation を持つ人間のトルーパー（例えば Haqqislam アーミー）は異星人のアーミー（例えば Combined Army）に対して Impersonation-1 状態を装う事ができない。

- ・あなたは他のフィギュア、マーカー、作戦目標にベースコンタクトするように配置するために Impersonation を使用できない。
これは、そのレベルのルールや、プレーしているシナリオの条件に記載がない限り、Impersonation のすべてのレベルに当てはまる

効果：

- ・Deployment Phaseの間、使用者は敵のDeployment Zoneでなければゲームテーブルの好きな場所に配置できる。
- ・使用者は Impersonation-1 で配置できる。
- ・使用者は WIP ロールを行う事で敵のDeployment Zone内に配置できる。
- ・ロールに失敗した際の効果を決定するため、使用者を配置した後に WIP ロールを行う。

補足1：

- ・どのレベルの Impersonation でも、その使用者に Surprise Attack、Surprise Shot L1、Stealth スペシャルスキルを自動的に与える。

補足2：Impersonation: Failing a Deployment Roll.

・もし WIP ロールに失敗した場合、Dispersion ロールによるペナルティが発生する。使用者のベースの中心上に Circular Template の中心が来るように置く。

・もし、使用者がゲームテーブルの外、またはどこにも配置できない場所にずれてしまった場合、自軍のDeployment Zone内の好きなゲームテーブルの端に

ベースコンタクトするように配置する。

加えて、もし Deployment ロールに失敗していた場合、Impersonation-1 状態で配置できず、マーカーではなくフィギュアで配置しなければならない。

そして、並んで配置される Deployable Weapons およびまたは Equipment を失う。

IMPERSONATION-1 (STATE) : 変装-1状態

発動：

- ・Deployment Phase中、使用者が必要なWIP ロールに成功する。
- ・使用者のアクティブターン中、敵の LOF 外の間 Entire Order を1つ支払う。

効果：

- ・Impersonation-1 状態の間、トルーパーは Impersonation-1 マーカー (IMP-1) によってテーブル上はモデルで表さない。
- ・トルーパーは Impersonation-1 マーカーとベースコンタクトできない。
- ・敵は Impersonation-1 状態のトルーパーに対して攻撃を宣言できない。
- ・もし Impersonated-1 のトルーパーを探知するために宣言する場合、敵は -6 の MOD を加えて Discover ロールに成功しなければならない。
- ・Discover ロールの成功により、インパーソネーター (= Impersonation-1 状態のトルーパー) は Impersonation-2 状態になる。
これを表すため、Impersonation-1 マーカーを Impersonation-2 マーカー (IMP-2) に置き換える。
- ・もし敵が Discover ロールに失敗した場合、その敵は次のターン（アクティブ or リアクティブ）まで同じインパーソネーターに Discover を試みる事ができない。

- ・アクティブターン中に限り、Impersonation-1 状態のトルーパーは Surprise Attack スペシャルスキルを使用してもよい。
- ・アクティブターン中に限り、Impersonation-1 状態のトルーパーは Surprise Shot L1 による MOD の特典を得るために、射撃またはハッキング

アタックを

宣言する際に Surprise Shot L1 を使用してもよい。

- ・Impersonation-1 マーカー (IMP-1) は 360° の LoF を持つ。
- ・Impersonation-1 マーカー (IMP-1) は元のトルーパーのプロフィールにある Silhouette (S) の値を維持する。
- ・この状態は Automatic スペシャルスキルと Automatic Equipment に影響を及ぼさない。

終了：

トルーパーの Impersonation-1 状態は次のような場合にキャンセルされる

- ・インパーソネーターが Cautious Movement または ロールを必要としない Short Movement Skill 以外 (Alert は除く) のスキルを宣言する。
この場合、Impersonation-1 マーカー (IMP-1) を使用者のフィギュアに置き換える。

- ・インパーソネーターが Surprise Attack または Surprise Shot を宣言した。
- ・インパーソネーターからトルーパーとベースコンタクトした。この場合、Impersonation-1 マーカー (IMP-1) を使用者のフィギュアに置き換える。

・インパーソネーターが Discover された。この場合、インパーソネーターは Impersonation-2 状態になる。これを表すため、Impersonation-1 マーカーを

Impersonation-2 マーカー (IMP-2) に置き換える。

・インパーソネーターが (Frenzy Characteristic やその他の効果によって) Impetuous になるか、Retreat! 状態になる。どちらの場合も、トルーパーは

Impersonation スペシャルスキルを使用する能力を失う。トルーパーは Retreat! の状況がキャンセルされた時にスペシャルスキルを使用する能力が戻る。

しかしながら、トルーパーは Impersonation-1 状態に戻らない。Impersonation-1 状態を再び得るためには Activation のルールに従わなければならない。

- ・Impersonation-1 マーカーをトルーパーのフィギュアと置き換える時は、プレイヤーが選択した方向を向けてモデルを配置できる。
- ・フィギュアを戦場に配置した時、そのトルーパーに関連するすべての公開された情報を共有できるようにする。
- ・Impersonation-1 状態のキャンセルはオーダーの宣言全体に適用されるので、もしインパーソネートしているトルーパーが Move + BS Attack とオーダーを

宣言した場合、たとえ移動後に BS Attack を実行するとしても、移動全体が見えている点を考慮すること。

36b IMPERSONATION LEVEL2 IMPERSONATION PLUS (インパーソネーション・プラス/完全変装)

タグ：DEPLOYMENT SKILL Optional, NFB, Fire-Sensitive.

効果：

・Impersonation L2 は Impersonation L1 と同じ効果と制限を持つが、例外として使用者とは異なる種族へのインパーソネートにも使用してもよい。

補足：

・敵は味方として Impersonation-1 または Impersonation-2 ((IMP-1 または IMP-2 マーカー)でインパーソネーターを認識する。

補足 2：Reacting to an Impersonator

・Impersonation マーカーに対して使用できる ARO は、Discover、Change Facing または Dodge だけである。
リアクティブターンの敵は、インパーソネーターがオーダー内の2つ目のショートスキルを宣言するまで、ARO の宣言を遅らせても良い。

補足 3：Impersonation and Fire Special Ammunition

・Fire スペシャルアムニションの影響を受けた Impersonation 中のトルーパーは、ARM ロールの結果に関わらず、(例えば Engineer によって)修理されるまでの、このスペシャルスキルの能力を失う。これを表すため、トルーパーのそばに Burnt マーカー (BURNT) を置く

IMPERSONATION-2 (STATE) : 変装-2状態

起動：

・トルーパーの Impersonation-1 状態が Discover された時、Impersonation-2 状態はアクティベートする。

効果：

・Impersonation-2 状態の間、トルーパーは Impersonation-2 マーカー (IMP-2) によってテーブル上はモデルで表さない。
・トルーパーは Impersonation-2 マーカーとベースコンタクトできない。
・敵は Impersonation-2 状態のトルーパーに対して攻撃を宣言できない。
・もし Impersonated-2 のトルーパーを探知するために宣言する場合、敵は MOD なしの Discover ロールに成功しなければならない。
・探知の成功により、Impersonation-2 マーカー (IMP-2) を使用者のフィギュアに置き換える。
・もし敵が Discover ロールに失敗した場合、その敵は次のターン (アクティブ or リアクティブ) まで同じインパーソネーターに Discover を試みる事ができない。

・アクティブターン中に限り、Impersonation-2 状態のトルーパーは Surprise Attack スペシャルスキルを使用してもよい。
・アクティブターン中に限り、Impersonation-2 状態のトルーパーは Surprise Shot L1 による MOD の特典を得るために、射撃またはハッキング

アタックを

宣言する際に Surprise Shot L1 を使用してもよい。

・Impersonation-2 マーカー (IMP-2) は 360° の LoF を持つ。
・Impersonation-2 マーカー (IMP-2) は元のトルーパーのプロフィールにある Silhouette (S) の値を維持する。
・この状態は Automatic スペシャルスキルと Automatic Equipment に影響を及ぼさない。

終了：

トルーパーの Impersonation-2 状態は次のような場合にキャンセルされる

・インパーソネーターが Cautious Movement または ロールを必要としない Short Movement Skill (Alert は除く) のスキルを宣言する。
この場合、Impersonation-2 マーカー (IMP-2) を使用者のフィギュアに置き換える。

・インパーソネーターが Surprise Attack または Surprise Shot を宣言した。

・インパーソネーターからトルーパーとベースコンタクトした。この場合、Impersonation-2 マーカー (IMP-2) を使用者のフィギュアに置き換

える。

・インパーソネーターが Discover された。この場合、Impersonation-2 マーカー (IMP-2) をトルーパーのフィギュアに置き換える。

・インパーソネーターが (Frenzy Characteristic やその他の効果によって) Impetuous になるか、Retreat! 状態になる。どちらの場合も、トル

ーパーは

Impersonation スペシャルスキルを使用する能力を失う。トルーパーは Retreat! の状況がキャンセルされた時にスペシャルスキルを使用する能力が戻る。

しかし、トルーパーは Impersonation-2 状態に戻らない。Impersonation 状態を再び得るためには Impersonation-1 state の Activation のルールに従う。

・Impersonation マーカーをトルーパーのフィギュアと置き換える時は、プレイヤーが選択した方向を向けてモデルを配置できる。

・フィギュアを戦場に配置した時、そのトルーパーに関連するすべての公開された情報を共有できるようにする。

・Impersonation-2 状態のキャンセルはオーダーの宣言全体に適応されるので、もしインパーソネートしているトルーパーが Move + BS Attack

とオーダーを宣言した場合、

たとえ移動後に BS Attack を実行するとしても、移動全体が見えている点を考慮すること。

37 INFILTRATE (インフリトレート/浸透)

種類：

・以下の3種類がある。

37a INFILTRATE LEVEL0 INFERIOR INFILTRATION (LV0 インフェリオア・インフリトレーション/劣・浸透配置)

タグ：DEPLOYMENT SKILL ,Obligatory

条件：

・初期配置時、必ず敵側半分エリアに浸透配置する。
・モデルを敵該当エリアに配置後「PH-3」のノーマルロール。
・目標マーカーや他モデルへの接触配置不可。

判定失敗：

・自軍デプロイメントゾーンの端にベースコンタクトして配置。
・このときヒドゥンデプロイメントなど初期配置で得られる恩恵を失う。

判定成功：

- ・浸透配置成功。

37b INFILTRATE LEVEL1 INFILTRATION (LV1 インフリトレーション/浸透配置)

タグ：DEPLOYMENT SKILL ,Obligatory

条件：

- ・目標マーカ―や他モデルへの接触配置不可。
- ・初期は一時以下から効果を選択。
- ＜効果A＞中央線から自軍側のエリアに配置する。
- ＜効果B＞中央線から敵軍側の中立エリアに配置し、「PH-3」のノーマルロールをする。

判定失敗（効果Bのみ）：

- ・自軍デプロイメントゾーンの端にベースコンタクトして配置。
- ・このときヒドゥンデプロイメントなど初期配置で得られる恩恵を失う。

判定成功：

- ・浸透配置成功。

37c INFILTRATE LEVEL2 SUPERIOR INFILTRATION (LV2 スペリオール・インフリトレーション/特・浸透配置)

タグ：DEPLOYMENT SKILL ,Obligatory

効果：

- ・基本LV1と同じ。
- ・効果Bの判定を「PH+3」で出来る。

38 IMMUNITY (イミュニティ/完全耐性)

種類：

- ・以下の3種類がある。

38a IMMUNITY POSSESSION (イミュニティ・ポゼッション/侵食完全耐性)

タグ：AUTOMATIC SKILL, Optional

条件：

なし

効果：

- ・「Possessed」状態にならない。

38b IMMUNITY SHOCK (イミュニティ・ショック/即死完全耐性)

タグ：AUTOMATIC SKILL, Optional

条件：

なし

効果：

- ・「Shock」効果無視。「Nomal」弾として扱う。

38c IMMUNITY TOTAL (イミュニティ・トータル/総合完全耐性)

タグ：AUTOMATIC SKILL, Optional

条件：

なし

効果：

- ・特殊弾の効果無視。「Nomal」弾として扱う。
- (「Stun」効果も受けない)

39 INSPIRING LEADERSHIP (インスパイアリング・リーダーシップ/カリスマ指揮官)

タグ：AUTOMATIC SKILL, Obligatory

条件：

- ・アーミーのLieutenantであること。
- ・この指揮官がNullでないこと。

効果：

- ・アーミーの全兵士の Training Characteristic (Regular/ Irregular) が指揮官と同じになる。
- ・アーミーの全兵士は「V: Courage」を得る。
- ・Special Lieutenant Orderのみの消費（Command Token無し）で「この指揮官を含んだCoordinated Order」が可能。
- ・アーミーは「Retreat!」ルールを無視する。

40 KINEMATIKA (キネマティカ/運動性能)

種類：

- ・以下の2種類がある。

40a KINEMATIKA LEVEL 1 (キネマティカLV1/運動性能1)

タグ：AUTOMATIC SKILL, Optional

条件：

- ・リアクティブターンに「Engage」か「Dodge」の宣言で発動。
- 効果：
- ・「Engage ARO」、「Dodge」の移動距離+ 1インチ。

40b KINEMATIKA LEVEL 2 (キネマティカLV 2/運動性能 2)

タグ：AUTOMATIC SKILL, Optional

条件：

- ・リアクティブターンに「Engage」か「Dodge」の宣言で発動。

効果：

- ・「Engage ARO」、「Dodge」の移動距離+ 2インチ。

41 ルテナント (ルテナント LV1/中尉)

タグ：AUTOMATIC SKILL, Obligatory, Private Information

条件：

- ・アーミーに1人必ず入れること。
- ・トループプロファイルに「Lieutenant」があるモデルのみ「Lieutenant」になれる。

効果：

- ・Special Lieutenant Order (P.29参照) 使用可能。
- ・Tactical Phaseの間、この指揮官が「Null」ならば、「Loss of Lieutenant」状態になる (P.31)。(Chain of Command があればこの状態を回避可能。)

42 MANNED (マンド/有人)

タグ：AUTOMATIC SKILL, Obligatory

条件：

なし

効果：

- ・ハッキングプログラム対象の条件。
- ・このユニット (TAG やVehicle) は「Pilot」(登場者) がいるよ。
- ・「Pilot」が降車するとこのユニットは動けない標的になるよ。
- ・停止中のユニットが Dead 状態にされると、パイロットも取り除くよ。

43 MARKSMANSHIP (マークスマンシップ/射撃の名手)

種類：

- ・以下の3種類がある。

43a MARKSMANSHIP LEVEL 1 (マークスマンシップLV 1/射撃の名手LV 1)

タグ：AUTOMATIC SKILL, Optional

条件：

- ・「BS Attack」時にのみ効果発動。
- ・使用武器が「Throwing Weapon」、「Technical Weapon」、「Non-Lethal」で無いこと。

効果：

- ・すべての射撃武器 (BS Weapon) に「Shock」弾の効果付与。

43b MARKSMANSHIP LEVEL 2 (マークスマンシップLV 2/射撃の名手LV 2)

タグ：AUTOMATIC SKILL, Optional

条件：

- ・「BS Attack」時にのみ効果発動。

効果：

- ・目標のPartial Cover のMOD (BS-3) を無視する。

43c MARKSMANSHIP LEVEL X (マークスマンシップLV X/射撃の名手LV X)

タグ：AUTOMATIC SKILL, Optional

条件：

- ・「BS Attack」時にのみ効果発動。
- ・最終命中値が「2」以上あること。
- ・使用者がアクティブターン中であること。
- ・このスキルは他のMARKSMANSHIP のレベルの効果を含まない。

効果：

- ・使用者はB 値を 1下げ、MOD+6を得る。

44 MECHANIZED DEPLOYMENT (メカナイズド・ディプロイメントLV1/機械化歩兵LV 1)

タグ：DEPLOYMENT SKILL, Optional

条件：

- ・この配置をする全兵士は、選択した1モデルのZOC内にまとめて配置される。（輸送車両1台からまとめて降ろされたイメージ）
- ・目標マーカーや他モデルへの接触配置不可。

効果：

- ・テーブル中央から自軍側の中立地帯にも配置可能。

45 MORAT（モラ/ムルテン出身）

タグ：AUTOMATIC SKILL、Obligatory

条件：

なし

効果：

- ・この兵は「Veteran L1」「Religious Troop」を持つ。個別に書けよ。

46 MULTITERRAIN（マルチテレイン/地形対応）

タグ：AUTOMATIC SKILL、Optional

条件：

- ・初期配置時、適応する地形を以下から1つ選択する。
Water、Desert、Mountain、Jungle、Zero-G
- ・このとき（）で地形の種類が指定されている場合はそのなかから選択すること。

効果：

- ・このモデルは適応した地形の「Difficult Terrain」「Very Difficult Terrain」（P.162）移動の影響を受けない。

47 NON-HACKABLE（ノン・ハッカブル/侵食不可）

タグ：AUTOMATIC SKILL、Obligatory

条件：

なし

効果：

- ・このモデルは「Hacking Attack」の対象にならない。

48 PARAMEDIC（パラメディック/救護班）

タグ：AUTOMATIC SKILL、Obligatory

条件：

なし

効果：

- ・「MediKit」を無数に所持し使用可能。
- ・特定シナリオで「Specialist Trooper」として扱われる。

49 PILOT（パイロット/操縦士）

タグ：AUTOMATIC SKILL、Obligatory

条件：

- ・配置時に効果を発揮する。
- ・Unconscious 状態の「Vehicle / TAG」操縦士はオーダーを産まない。
- ・Unconscious 状態の「Vehicle / TAG」操縦士はVPや生存者/犠牲者として扱われない。

効果：

- ・「Move Short Skill」で「Vehicle / TAG」から降車する。
- ・降車したPilotを使用できる。
- ・敵のハッキングで強制降車された場合でも起動可能。

50 REGENERATION（リジェネレーション/再生）

タグ：ENTIRE ORDER、Optional

条件：

- ・このモデルは「Null」状態でもENTIRE ORDERで再生を試みられる。PHロールを行え。
- ・もしRegenerationを試みるよりも前にDead ダメージを受けるとこのルールは使用できない。
- ・Unconscious でも使用できるが、この場合オーダーは発生しない。

失敗：

- ・Wounds - 1 喪失。
- ・Unconscious 状態ならば即死。

成功

- ・Wounds + 1 回復。

効果

- ・このモデルは「Shock Immunity」を得る。
- ・Regeneration は MediKit または Doctor の使用と両立できる。（個別に使用可能）

51 RELIGIOUS TROOP（レリジウス・トループ/信仰厚き者）

タグ：AUTOMATIC SKILL、Obligatory

条件：

なし

効果：

- ・この兵は Guts ロールの成否を選択できる。
- ・この兵はRetreat! の影響をうけず、自発的にゲーム盤外へ移動できない。

52 SAT-LOCK (サット・ロック/衛星標的)

タグ：ENTIRE ORDER、Comms Attack, Comms Equipment, Optional, No LoF, Zone of Control.

条件：

- ・「Forward Observer」と「Sensor」スキルの習得者であること。
- ・対象がこのモデルの「Sensor Area」内にいること。LoF 不要。
- ・「Comms Attack」を「WIP-6」で判定する。MOD (Range、Cover、CH、ODD…) は入らない。

失敗：

なし

成功：

- ・対象はTargeted 状態になる。TARGETEDマーカーをおけ。
- ・「Camouflage」または「TO Camouflage」の Markerも対象でき、この場合「Discover」してさらにTargeted 状態になる。

53 SENSOR (センサー/感度計)

(タグ：AUTOMATIC SKILL、Obligatory だともうよ)

条件：

なし

効果：

- ・Discover判定時、「WIP+6」ボーナス。
- ・センサーを使用した範囲捜査(仮名)が可能。
- ・Sensor:Triangulated Fireが可能。
- ・敵モデルはこのモデルのZoC内ではCH: Camouflage または CH: TO Camouflageの使用で、再びマーカー状態に戻れない。

53a センサーを使用した範囲捜査

タグ：SHORT SKILL、Attack, Optional, Zone of Control.

条件：

- ・Sensor Area へ捜査をかける。対象の指定せずノーマル「WIP+6」する。
(LoFや対象の宣言は不要)

失敗：

なし

成功：

- ・Sensor Area 内に適正な該当マーカーが居た場合それらはすべてDiscoverされる。

53b SENSOR: TRIANGULATED FIRE(センサー：トライアングレート・ファイア/三角測量射撃)

タグ：ENTIRE ORDER、BS Attack, Optional.

条件：

- ・射程は超えられない。

効果：

- ・MODをすべて無視して、LoF 内に「BS-3」でBS Attack可能。

54 SHASVASTII (シャスヴァスティ/和意訳不明。)

タグ：AUTOMATIC SKILL、Obligatory

条件：

- ・Unconscious時

効果：

- ・SpawnEmbryo状態になる。

> SPAWN-EMBRYO (STATE)

説明：

- ・Unconscious マーカーの代わりにSpawnEmbryoマーカーを置く。
- ・オーダーを産まない。
- ・攻撃を受けた場合、ARMを使用し、判定失敗でDead になる。
- ・この状態から回復する手段がなくても戦場から取り除かれない。
- ・ゲーム中は犠牲者やVPのポイントコストにカウントされない。
- ・ゲーム終了時はUnconsciousと扱いでVPにカウントされない。

55 SIXTH SENSE (シックスセンス/第六感)

種類：

- ・以下の2種類がある。

55a SIXTH SENSE LEVEL 1 (シックスセンスLV1/第六感LV1)

タグ：AUTOMATIC SKILL、Optional、Zone of Control.

条件：

- ・対象がZoC内に居ること。
- ・対象がこのモデルを対象とした攻撃を宣言すること。

効果：

- ・ZoC内にいる敵行動の2つ目のショートスキルまでARO宣言を遅延できる。
- ・LoFに関係なくFace to Face ロールで反応できる。
- ・接近戦中ならば敵のSurprise Attack に対してマイナスのMOD を無視できる。
- ・ZoC内の敵からSurprise Shotに対してマイナスのMOD を無視できる。
- ・ZoC内の敵からZero Visibility Zone を通した攻撃を受けても「-6 のMOD」を無視できる。
- ・ZoC内の敵から template weaponを通した攻撃を受けても「Dodge -3 のMOD」を無視できる。
- ・LoF 外からの Speculative Fire に対しDodge、Engage を宣言可能。
- ・LoF 外からの Guided weapon に対しDodge、Engage を宣言可能。

55b SIXTH SENSE LEVEL 2 (シックスセンスLV2/第六感LV2)

タグ：AUTOMATIC SKILL、Optional、Zone of Control.

条件：

- ・対象がこのモデルを対象とした攻撃を宣言すること。

効果：

- ・LoFに関係なくFace to Face ロールで反応できる。
- ・Surprise Shotに対してマイナスのMOD を無視できる。
- ・Zero Visibility Zone を通した攻撃を受けても「-6 のMOD」を無視できる。
- ・template weaponを通した攻撃を受けても「Dodge -3 のMOD」を無視できる。
- ・LoF 外からの Speculative Fire に対しDodge、Engage を宣言可能。
- ・LoF 外からの Guided weapon に対しDodge、Engage を宣言可能。

56 STRATEGOS (ストラテゴス/戦術家)

種類：

- ・以下の3種類がある。

56a STRATEGOS LEVEL 1 (ストラテゴスLV1/戦術家LV1)

タグ：AUTOMATIC SKILL、Optional

条件：

- ・アーミーの Lieutenant であること。

効果：

- ・Special Lieutenant Orderの代わりに Regular Order をこのモデルの所属するコンバットグループのオーダープールに加える。

56b STRATEGOS LEVEL 2 (ストラテゴスLV2/戦術家LV2)

タグ：AUTOMATIC SKILL、Optional

条件：

- ・アーミーの Lieutenant であること。

効果：

- ・Deployment Phase で2体までのトルーパーを後置きしても良い。

56c STRATEGOS LEVEL 3 (ストラテゴスLV3/戦術家LV3)

タグ：AUTOMATIC SKILL、Optional

条件：

- ・アーミーの Lieutenant であること。

効果：

- ・Deployment Phase 中、対戦相手は1 体分のトルーパーを後置き出来ない。

57 SUPER-JUMP (スーパージャンプ/超跳躍)

タグ：AUTOMATIC SKILL、Movement、Optional

条件：

- ・AROの有無を見るためジャンプの軌道を明確に宣言すること。

効果：

- ・Entire Order で MOV の合計値の 強力Jump が可能。
- ・通常のJump スキルは Short Movement Skill になる。
- ・MOV の能力値の1つ目の値で垂直／水平／放物のジャンプできる。
- ・ジャンプ中は視界360° を有し、Partial Cover が得られない。それ以外は通常通り。
- ・ジャンプ中の空中で別のShort Movement Skill や Short Skill を宣言可能。（例：Jump + BS Attack）

>Obstacles（オブスタクル/障害物）

- ・このモデルは自分の高さまでの障害物を無視して移動できる。

>Fall Damage and Super-Jump（落下ダメージ）

- ・落下の高さをMOV合計値インチまで軽減する。（例：MOV4"-4"ならば落下高度10"が2"になる。）

>Falling and AROs（落下とARO）

- ・このモデルがMOV値以上の距離を落下で移動した場合、AROを誘発する。

58 SURPRISE SHOT（サプライズショットLV1/奇襲LV1）

タグ：SHORT SKILL、BS Attack, Optional

条件：

- ・必要なスキルを満たす。（CH: Camouflage、CH: Limited Camouflage、CH: TO Camouflage、Impersonation など）
- ・このモデルはアクティベート時に、Hidden Deployment 状態かMarker 状態 であること。（(Camouflaged, TO, Impersonation-1など）

効果：

- ・BS Attack または Hacking Attack を仕掛ける場合、相手は「能力値に -3 のMOD」を受ける。
この判定は通常通りCamouflage、Hiding、Range、Coverなど累積。

※当然Marker 状態へ戻らない限り、Surprise Shot を再度宣言できない。

59 TERRAIN（トレイン/地形適応）

タグ：AUTOMATIC SKILL、Optional

条件：

- ・併記された以下の地形に対して効果を得る。
Water、Desert、Mountain、Jungle、Zero-G

効果：

- ・このモデルは適応した地形の「Difficult Terrain」「Very Difficult Terrain」（P.162）移動の影響を受けない。

60 TOTAL REACTION（トータルリアクション/完全反応）

タグ：OPTIONAL、Optional

条件：

なし

効果：

- ・このモデルはARO中、1 体のモデルに対して武器を本来のBurst（B）で使用可能。

補足：

- ・この判定が1 回の対抗ロールの場合でも、アクティブ時同様に複数のダイスの中から結果を選択可能。

61 TRANSMUTATION（トランスミューテーション/可変）

タグ：AUTOMATIC SKILL、Obligatory

条件：

- ・Wounds/STR の値をはじめて失うと、このスペシャルスキルを発動できるようになる。（選べるの？）

効果：

- ・はじめてWounds/STR の能力値を失ったオーダーの終了時に、可変後のトループプロファイルとモデルに交換する。
- ・交換するモデルがない場合はTRANSMUTEDマーカーを置く。
- ・このモデルがオーダー中にWounds/STRの能力値を1以上失う場合、オーダーの終了後、差し替えたトループプロファイルから残りを差し引く。

62 VALOR（ヴェーラー/勇猛）

種類：

- ・以下の3 種類がある。

62a VALOR LEVEL 1 COURAGE（ヴェーラーLV1コラージ/勇猛LV1：度胸）

タグ：AUTOMATIC SKILL、Optional

条件：

なし

効果：

- ・Guts Roll の結果を選択可能。
- ・Retreat! 状態の影響を受けない。ただし、Loss of Lieutenant の効果は受ける。

62b VALOR LEVEL 2 DOGGED（ヴェーラーLV2 ドッグド/勇猛LV2：最後の力）

タグ：AUTOMATIC SKILL、Optional

条件：

- ・Unconscious時

効果：

- ・Dogged 状態になる。

> DOGGED (STATE)

説明：

- ・ Unconscious マーカーの代わりに V2 マーカーを置く。
- ・ アクティベート時に Dogged の使用を宣言する。
- ・ Dogged を使用すると一時的に Unconscious による Null 状態を一時的に回避し、行動できる。
- ・ ターン終了時にこのモデルは自動的に Dead 状態になり、プレーから取り除かれる。
- ・ Dogged 中のモデルは、Wounds 値を 1 点以上失った場合、即座に Dead 状態になり、プレーから取り除かれる。
- ・ Dogged 中のモデルは、スキルや装備で治療できない。
- ・ それ以外は通常行動可能。Dogged は、Automatic Special Skills や Automatic Equipment に影響を及ぼさない。

効果の終了：

- ・ Wounds 値を 1 点以上失う。
- ・ ターン終了時。

62c VALOR LEVEL 3 NO WOUND INCAPACITATION (ヴェーラー LV3 ノー・ウンド・インキャパシテーション/勇猛 LV3：脅威の生命力)

タグ：AUTOMATIC SKILL、Optional

条件：

- ・ Unconscious 時

効果：

- ・ No Wound Incapacitation 状態になる。

> NO WOUND INCAPACITATION (STATE)

説明：

- ・ Unconscious マーカーの代わりに V3: NWI マーカーを置く。
- ・ アクティベート時に No Wound Incapacitation の使用を宣言する。
- ・ No Wound Incapacitation を使用すると一時的に Unconscious による Null 状態を回避し、Normal 状態の様に トルーパーを扱える。
- ・ No Wound Incapacitation 中のモデルは、Wounds 値を 1 点以上失った場合、即座に Dead 状態になり、プレーから取り除かれる。
- ・ それ以外は通常行動可能。Dogged は、Automatic Special Skills や Automatic Equipment に影響を及ぼさない。

効果の終了：

- ・ Wounds 値を 1 点以上失う。
 - ・ スキルや装備で治療を成功させて Wounds 値を回復させる。
- ※治療が失敗した場合、即座に Dead 状態になり、プレーから取り除かれる。

63 VETERAN (ベテラン/熟練)

種類：

- ・ 以下の 2 種類がある。

63a VETERAN LEVEL 1 (ベテラン LV1 / 熟練 LV1)

タグ：AUTOMATIC SKILL、Optional

条件：

なし

効果：

- ・ Loss of Lieutenant の影響を受けない。(Regular 状態のまま。)
- ・ Retreat! の影響を受けない。(Regular 状態のまま。)
- ・ Isolated の効果を無視する。

63b VETERAN LEVEL 2 (ベテラン LV2 / 熟練 LV2)

タグ：AUTOMATIC SKILL、Optional

条件：

なし

効果：

- ・ Sixth Sense L2 (P.92 参照) と V3: No Wound Incapacitation (P.97 参照) を得る。

◆ CC スペシャルスキル一覧 -----

接近戦で使用で k リウス スペシャルスキル。

64 ASSAULT (アサルト/突撃)

タグ：ENTIRE ORDER、Movement、CC Special Skill.

条件：

- ・ 対象が使用者の LoF 内にいること。
- ・ 対象はこのモデルの MOV の合計値以内の距離にいること。
- ・ 敵 ARO 宣言前に Short Movement Skill の Move と CC Attack のターゲットを宣言すること。

効果：

- ・ この Entire Order は Short Movement Skill の Move + CC Attack で構成されている。
- ・ Assault はまた Assault Chart に示された Attack MOD (- 3) を適用する。
- ・ 何か影響がある場合、Move コモンスキルの移動として扱われる。

> IMPORTANT: MEASURING ASSAULT (突撃距離の測定)

- ・対象がこのモデルのMOVの合計値より遠い場合、宣言した距離と道のりどおり、移動のみ行う。

65 BERSERK (バーサーク/狂乱化)

タグ：AUTOMATIC SKILL、Optional, CC Special Skill.

条件：

- ・敵にB2Bをしようとするかすでに敵とB2Bしている状態で宣言できる。
- ・選択したバサークCCコンバットモードは対戦相手に分かるようにすること。

効果：

- ・このモデルは常に「V: Courage」のスペシャルスキルを持つ。
- ・アクティブ、リアクティブ両方のターンで使用可能。
- ・バサークチャートの2つのCCコンバットモード（p101）からどちらか1つを選択する。

>バサークモード

MOD+6、格闘戦を対抗ロールから通常ロールに変更する。（双方にダメージが発生する場合がある。）

>アサルトモード

64 ASSAULT (アサルト/突撃) 参照

66 DUAL WIELD (デュアル・ウィールド/二刀流)

タグ：AUTOMATIC SKILL、Optional, CC Special Skill.

条件：

- ・敵にB2Bをしようとするかすでに敵とB2Bしている状態で宣言できる。

効果：

- ・アクティブ、リアクティブ両方のターンで使用可能。
- ・2つの異なるCCウェポンのスペシャルアムニション効果を組み合わせて使用可能。

67 MARTIAL ARTS (マーシャルアーツ/武芸)

タグ：AUTOMATIC SKILL、Optional, CC Special Skill

条件：

- ・敵にB2Bをしようとするかすでに敵とB2Bしている状態で宣言できる。
- ・選択したマーシャルアーツのLVは対戦相手に分かるようにすること。

効果：

- ・このモデルは常に「Surprise Attack」、「Stealth」、「V: Courage」のスペシャルスキルを持つ。
- ・アクティブ、リアクティブ両方のターンで使用可能。
- ・Martial Arts LV以下のCCボーナスを選択して使用できる。
- ・異なるLVの効果を組み合わせて使用できない。

>LV1 ・対戦相手判定－3、自分ダメージ+1

>LV2 ・自分ダメージ+3

>LV3 ・自分判定+3、対戦相手判定－3

>LV4 ・自分B値+1

>LV5 ・対戦相手判定－6

- ・アクティブターン中、1ショートスキルですべてのB2BモデルにCC Attackが可能。
- ・リアクティブターン中、CC Attackの対抗判定は相手のB値とおなじになる。

>マーシャルアーツLV5モデルのコーディネートオーダーとアンチボードへのARO

- ・リアクティブターン中、マーシャルアーツLV5兵士がスピアヘッド/アンチボードにCC攻撃を宣言した場合、この対抗判定は相手のB値とおなじになる。

68 POISON (ポイズン/毒)

タグ：AUTOMATIC SKILL、Optional, CC Special Skill

条件：

- ・(STR)の能力値があるモデルには効果がない。
- ・CC Attackがクリティカルで成功した場合は効果がない。

効果：

- ・接近戦でCC Attackが成功するごとに。追加でBTSロールを行わせる。
- ・BTSのDamageは使用者のPH値と使用武器で決定される。
- ・このBTSロールは武器の効果やスペシャルアムニションの修正が入らない。

69 SCAVENGER (スカベンジャー/ごみあさり)

タグ：ENTIRE ORDER、CC Attack, CC Special Skill, Optional

条件：

- ・このスキルはアクティブターンに使用を宣言する。

- ・ Unconscious の敵にB2BしてEntire Orderを 1 つ支払う。CC Attack としてカウントする。

効果：

- ・ B2BしているUnconscious の敵に「08 COUP DE GRÂCE（コープ・デ・グレース/止めの一撃）」を行い、アイテム（装備、BS武器、CC武器）を 1 つ奪う。
- ・ この能力で新しい装備を奪った場合、前に奪ったアイテムは捨てること。
- ・ Non-Lootable Trait 属性のアイテムは奪えない。
- ・ 奪ったアイテムを使用可能。（例ハッキングなど）

70 STEALTH（ステルス/隠密）

タグ：AUTOMATIC SKILL、CC Special Skill, Optional

条件：

- ・ アクティブターンに戦場にいること。
- ・ Sixth Sense 保持者、Deployable Weapons、Equipment (Mines, E/Maulers...) に対して効果がない。

効果：

- ・ このモデルは敵ZOC内で「04 CAUTIOUS MOVEMENT（コーシャスムーブメント/警戒移動）」が可能。
- ・ 敵のLOF外ならば、Short Movement Skill またはCautious MovementでAROを誘発せずに敵へB2B可能。しかし、セカンドショートスキルがMovement Skill 以外であった場合、敵は ARO で反応できる。
- ・ このモデルが、敵とB2B後にnon-Movement Short Skill を宣言した場合、敵はCC Attack、Dodge、Reset、Engaged 状態で使用できるスキルのみ宣言できる。

>SURPRISE ATTACK, STEALTH AND CH:CAMOUFLAGE AND HIDING / IMPERSONATIONスキルの組み合わせ

- ・ p71でこれらの組み合わせ例を紹介。

71 SURPRISE ATTACK（サプライズアタック/奇襲-格闘）

タグ：SHORT SKILL、Attack, CC Special Skill.

条件：

- ・ CH: Camouflage、CH: Ambush Camouflage、CH: Limited Camouflage、CH: TO Camouflage、Impersonation のどれかを満たす。
- ・ オーダーで起動時にマーカー状態（またはHidden Deployment）であること。
- ・ このオーダー中に攻撃対象とB2Bすること。

効果：

- ・ Surprise Attack ChartのMOD（相手判定－6）を得る。
（使用するには再度マーカー状態になること）

>SURPRISE ATTACK, STEALTH AND CH:CAMOUFLAGE AND HIDING / IMPERSONATIONスキルの組み合わせ

- ・ p71でこれらの組み合わせ例を紹介。

◆Trait/トレイト-----

- ・ Anti-materiel（対物効果）：この武器のスペシャルアムニションは建物や情景物に影響を与える。
- ・ ARO（反撃専用）：この武器や装備品は ARO のみ使用できる
- ・ Attack（攻撃形態）：この装備品の使用は攻撃（Attack）の形態である。
- ・ CC（接近戦武器）：この武器は接近戦（CC Attack）ができる。
- ・ Comms Equipment（通信装備）：この装備品のテクノロジーはシグナルと通信に依存する。
この装備品は特定のハッキングプログラムとスペシャルアムニションの効果に弱い。
- ・ Concealed（隠匿）：この武器または装備品はCH: Camouflageの一部またはすべての効果の特典を得る。
詳細は武器または装備品の説明を参照すること。
Camouflage マーカーは武器または装備品が隠されていて、Silhouette (S) の値は 2 になる。
- ・ Deployable（設置型）：この武器または装備品の使用者は、垂直面でない戦場に配置可能。
配置されると独立したマーカーになる。
Deployable weapons、Equipment は自身のプロファイルを持ち、攻撃やスキルの対象なる。
ルール、シナリオによる Deployment のルールやDeploymentの必要条件に準じること。
アクティブターン中、兵はDeployable weapons または Equipment をB2Bか、移動ルート上でB2Bするよう配置。
リアクティブターン中、兵はB2BでDeployable weapons、Equipment を配置。
Deployable weapons、Equipment の配置完了タイミングは Order の終了時。
- ・ Direct Template（範囲攻撃）：この武器、装備品はカッコ内に示されたDirect Template を使用する。
- ・ Disposable（使い捨て）：この武器、装備品は使用を宣言するたびに 1 つ消費する。
カッコ内の数字が使用回数。
- ・ Dodge（緊急回避）：この武器は Special Dodgeとして使用できる。（P.111）
- ・ Duration（継続）：この武器、装備品の効果はカッコ内の数値ターンの間、効果が継続する。
"Turn" はそのプレイヤーターンの終了時に自動的に効果が終了する。
- ・ Fire-Sensitive（炎熱への脆弱性）：Fire スペシャルアムニションはこの武器または装備品に影響を与える。
- ・ Guided（誘導式）：アクティブターン中、この武器は Targeted 状態の対象に、LoF を無視し BS+6でBS Attack 可能。
（これは Targeted の MOD を含む。Range、Cover、CH：Camouflageなどの他のいかなるMODも適用しない）
もし、Impact Template Weapon を使用する場合は、対象がアタッカーへの LoF を持っている場合、対抗判定で攻撃を解決

する。

Guided 使用時、武器そのままの B値を使用。（B値への修正を無視すること。）
Guided 攻撃はアクティブターン中5回まで。
Guided で発射されたものは Hackable であり、ECM によって無効にできる。

- Heavy MULTI（重火器用特殊弾）：以下の2つの射撃モードを選択。
 - Burst Mode（バースト射）：APまたはShockスペシャルアムニションのうち1つを選択。
この攻撃のB値は選択した同じ種類のアムニションが使用される。
このモードはSuppression FireのTraitの使用ができる。
 - Anti-materiel Mode（対物射撃）：EXPスペシャルアムニションを発射する。
Burstの値は1まで減少する。
このモードはAnti-materielのTraitが可能になる。
- Impact Template（爆風）：この武器、装備品は、着弾点にカッコ内に記載されたTemplateを置く。
- Indiscriminate（無差別）：この武器、装備品は、マーカ―や明確なターゲットが居ない場合でも使用、配置可能。
- Intuitive Attack（無視界攻撃）：この武器はIntuitive Attack可能。
- Light MULTI（軽火器用特殊弾）以下の2つの射撃モードを選択。
 - Burst Mode（バースト射）：APまたはShockスペシャルアムニションのうち1つを選択。
この攻撃のB値は選択した同じ種類のアムニションが使用される。
このモードはSuppression FireのTraitの使用ができる。
 - Anti-materiel Mode（対物射撃）：DAスペシャルアムニションを発射する。
Burstの値は1まで減少する。
このモードはAnti-materielのTraitが可能になる。
- Medium MULTI（中火器用特殊弾）以下の2つの射撃モードを選択。
 - Anti-tank Mode（対戦車攻撃）：APスペシャルアムニションを発射する。
 - Anti-materiel Mode（対物射撃）：DAスペシャルアムニションを発射する。
このモードはAnti-materielのTraitが可能になる。
- NFB (Negative Feedback/競合)：同名 Label と同様、同盟 Trait を持つ装備品、スキルは両立しない。（P.50 Label 参照）
- Non-Lethal（非殺傷）：ダメージを与えず、ヒット時にARM、BTS ロールが発生しない。
- Non-Lootable（窃盗不可）：Scavengerによって強奪できない。
- Prior Deployment（先行配置）：Deployment Phaseの間にこの武器、装備品を戦場に配置すること。
- Reflective（偏光）：この武器、装備はMultispectral Visor 装備、または相当装備の兵に効果がある。
- Silent（静音）：対象のLoF外からこの武器、装備品で攻撃をされた場合、生き残らなければChanging Facing、Warning!のルールで反応できない。

ZoC内かつLoFの外で攻撃が発生するか、または宣言された敵は、生き残らなければ、AROの宣言やWarning!が「できない。
(攻撃の解決の後までAROの宣言を遅らせる。)

- Speculative Fire（曲射）：この武器はSpeculative Fire可能。
- State（状態異常）：対象をプロファイルに示された状態にする。
- Suppressive Fire (SF/制圧射撃)：この武器はSFモードプロファイルでのSuppressive Fireを選択できる。
- Targetless（対象不要）：敵を対象にしなくて良いスペシャルアムニションを発射できる。
- Technical Weapon（高度な武装）：この武器はWIPの能力値でBS Attackをする。
この時BSに影響を与えるすべてのルールやMODは、WIPの能力値に影響すると考える。
- Throwing Weapon（投擲武器）：この武器はPHの能力値でBS Attackをする。
この時BSに影響を与えるすべてのルールやMODは、PHの能力値に影響すると考える。
- Zone of Control (ZoC/支配領域)：この武器または装備品のArea of Effectは使用者のZone of Control (半径8インチ)と同じである。

◆AMMUNITION一覧/特殊弾-----

- 武器ごとにNormal (N) と Special の2つ形式がある。

>Ammunition Categories

特性に応じた以下の3カテゴリーがある。

- Standard：スペシャルスキルImmunity: Totalはこのアムニションに影響を与える。
- Exotic：このアムニションはスペシャルスキルImmunity: Totalの効果は無視する。
- Bio-Munition：スペシャルスキルBioimmunityはこのアムニションに影響を与える。

【NORMAL (N)】 Standard：ヒットにつき1回のARM ロール

- ARM ロールが失敗するたびにWounds/STRを1ポイント喪失。
- Critical でヒットはARM ロールなしで直接Wounds/STRを1ポイント喪失。

【ADHESIVE (ADH)】 Exotic：PH-6 ロール

- Immobilized-2 状態になる。この着弾後にはGuts ロールを行わない。
- Critical でヒットした場合PH-6 ロールなしで直接Immobilized-2状態になる。

【ARMOR-PIERCING (AP)】 Standard：ARMを半分にしてARM ロール

- ARMの値を元の値から半分（端数切り上げ）まで減少。この効果はPartial CoverのMODには適用されない。
- ARM ロールが失敗するたびにWounds/STRを1ポイント喪失。
- Critical でヒットはARM ロールなしで直接Wounds/STRを1ポイント喪失。

【BREAKER】 Standard.BTSを半分にしてBTS ロール

- BTSの値を元の値から半分（端数切り上げ）まで減少。この効果はPartial CoverのMODには適用されない。
- BTS ロールが失敗するたびにWounds/STRを1ポイント喪失。
- Critical でヒットはARM ロールなしで直接Wounds/STRを1ポイント喪失。

【DOUBLE ACTION (DA)】 Standard.：1ヒットにつきARM ロールを2回行う。

- ・ヒットごとにARM ロールを2回強制する。（Unconscious になっても、2回目の ARM ロールは必須）
- ・ARM ロールが失敗するたびにWounds/STR を1ポイント喪失。
- ・Critical でヒットは 1回目のARM ロールはなしで直接Wounds/STRを 1ポイント喪失。2回目のARMロールは行う。

【DOUBLE TROUBLE (DT)】 Standard.：1ヒットにつきBTS ロールを2回行う。

- ・ヒットごとにBTS ロールを2回強制する。（Unconscious になっても、2回目の BTSロールは必須）
- ・BTS ロールが失敗するたびにWounds/STR を1ポイント喪失。
- ・Critical でヒットは 1回目のBTS ロールはなしで直接Wounds/STRを 1ポイント喪失。2回目のBTSロールは行う。

【ELECTROMAGNETIC (E/M)】 Exotic.BTS を半分にして BTS ロール

- ・BTS の値を元の値から半分（端数切り上げ）まで減少。この効果はPartial Cover の MOD には適用されない。
- ・ターゲットは Isolated 状態になり、Order Pool からオーダーが受け取れない。次のアクティブターンにIsolatedならばIrregular 扱い。
- ・対象がHeavy Infantry (HI)、TAG、Remote (REM)、Vehicleの場合、Isolatedに加えてImmobilized-2も受ける。
- ・対象が Comms Equipment の Trait 装備を持つ場合、Disabled になる。
- ・この攻撃がHITした場合、Immobilized-2になっていないならば Guts ロールを行う。（、V: Courageで無視できる。）
- ・Critical でヒットした場合、BTS ロールを行わず、直接その効果（Isolated など）を受ける。

>E/M Special Ammunition and CC Weapons

- ・E/M スペシャルアムニションを使用した接近戦武器はE/M効果に加えてトルーパーの PH の値で通常ダメージを与える。

【EXPLOSIVE (EXP)】 Standard.1ヒットにつきARM ロールを3回行う。

- ・ヒットごとにARM ロールを3回強制する。（Unconscious になっても、3回目の ARM ロールは必須）
- ・ARM ロールが失敗するたびにWounds/STR を1ポイント喪失。
- ・Critical でヒットは 1回目のARM ロールはなしで直接Wounds/STRを 1ポイント喪失。2～3回目のARMロールは行う。

【FLASH】 Exotic.： BTS ロール

- ・Blinded 状態になり、Guts ロールの失敗（V: Courage は無視できる）を引き起こす。
- ・Blinded はプレイヤーターンの終了時まで継続。
- ・Critical でヒットした場合、BTS ロールなしで直接Blinded 状態になる。

【FIRE】 Standard.：ヒットにつき1回のARM ロール

- ・ARM ロールが失敗するたびにWounds/STR を1ポイント喪失。
- ・Critical でヒットは ARM ロールなしで直接Wounds/STRを 1ポイント喪失。
- ・その後、Dead 状態になるか、ARM ロールが成功するまで判定を続ける。
- ・攻撃が命中した場合、Fire-Sensitive は Burnt 状態になる。

【SMOKE】 Exotic.： Special Dodge ?

- ・無限の高さを持つCircular Template サイズの Zero Visibility Zone（P.164 Visibility Conditions 参照）を発生させる。
- ・Zero Visibility Zoneが配置されたプレイヤーターンの終了時まで継続する。
- ・非攻撃型のアムニションで、テーブル上あらゆるポイントに投げられる。
- ・Critical 効果はない。

>Smoke and Special Dodge

- ・回避時に使用可能で、対象攻撃のLoFを遮る。（同時解決の例外でトリガーしたオーダーを煙幕で遮れる）
- ・2 インチの移動が出来るわけではない点に注意。

>Smoke and Template Weapons

- ・煙幕をAROで使用する場合、攻撃者全員に対抗判定で勝利すること。
- ・ただし、AOEを使用する敵は、この判定に参加せず、ノーマルロールをする。

>Smoke and Speculative Fire

- ・Speculative Fire で使用可能、

>Smoke and Surprise Shot

- ・Surprise Shot の一部として使用できる。

【K1】 Exotic.：ヒットにつき1回のARM ロール

- ・ターゲットのアーマーを無効にし、ARM の能力が 0 として処理する。Coverは通常どおり機能する。
- ・固定された Damage 値 12 を持つ。明記されない限りMODで変更されない。
- ・ARM ロールが失敗するたびにWounds/STR を1ポイント喪失。
- ・Critical でヒットは ARM ロールなしで直接Wounds/STRを 1ポイント喪失。

【MONOFILAMENT】 Exotic.：ヒットにつき1回のARM ロール

- ・ターゲットのアーマーを無効にし、ARM の能力が 0 として処理する。Coverは通常どおり機能する。
- ・固定された Damage 値 12 を持つ。明記されない限りMODで変更されない。
- ・ARM ロールが失敗するとDead 状態になりゲームから取り除かれる。
- ・Critical でヒットした場合、ARMロールなしでDead 状態になりゲームから取り除かれる。

【NANOTECH】 Standard：ヒットにつき1回のBTS ロール

- ・BTS ロールが失敗するたびにWounds/STR を1ポイント喪失。
- ・Critical でヒットは BTS ロールなしで直接Wounds/STRを 1ポイント喪失。

【NIMBUS】 Exotic.：--

- ・無限の高さを持つCircular Template サイズのLow Visibility ZoneとSaturation Zone（P.164 Visibility ConditionsとSaturation参照）を発生させ

る。

- このLow Visibility Zone の MOD は、すべてのMultispectral Visor系の効果に適用される。
- この攻撃は Attack である。
- Low Visibility Zoneが配置されたプレーヤーターンの終了時まで継続する。
- 非攻撃型のアムニションで、テーブル上あらゆるポイントに投げられる。
- Critical 効果はない。

【NIMBUS PLUS】 Exotic. : --

- 無印参照。ただしPoor Visibility ZoneとSaturation Zone（P.164 Visibility ConditionsとSaturation参照）になる。

【PLASMA】 Standard. : ARMロールとBTS ロールを1回ずつ行う。

- Small Teardrop Impact Templateを使用する。
- 各 ロールが失敗するたびにWounds/STR を1ポイント喪失。
- Critical ヒットは ARM ロールなしで直接Wounds/STRを 1ポイント喪失。その後BTSロールは行うこと。

【SHOCK】 Bio-Munition, Standard. : ヒットにつき1回のARM ロール

- ARM ロールが失敗するたびにWounds/STR を1ポイント喪失。Wounds 能力が 1ならば、直接 Dead 状態になる。
- 「Woundsの能力が1より多いユニット」「Structure (STR) の能力を持つユニット。」には効果がない。（Normal 弾扱い。）

>IMPORTANT!

- Valor L2: Doggedと Valor L3: No Wound Incapacitation、Spawn-Embryo の効果を無効にする。

◆武器一覧-----

【D-CHARGES】 SHORT SKILL, ARO（CC Attack）

条件：ターゲットとベースコンタクト。

効果：

- D-Charges の使用には設置（Planting）と爆破（Detonating）の2つのプロセスがある。
- 敵フィギュアにD-Charge を設置する。ショートスキルかAROで CC のフェイストゥフェイスロールに勝利する。
- 地形や Unconscious または Immobilized の敵に設置する場合ロールは必要ない。

起爆：

- D-ChargesまたはEngineerを持つ味方が、ショートスキルを1つまたはAROを支払う。ロールは必要ない。
- D-Chargesの場合 は事前に設置されている場合のみ爆破できる。

【DROP BEARS】 SHORT SKILL/ARO（Attack）

条件：リアクティブターン中、アクティブトルーパーへの LoF が必要である。

効果：

- トルーパーはDrop Bearを3つ持っており、使用する事を宣言するたびに 1つ消費する。
- この武器はAnti-Personnel Mineの改造型で、2つの異なる使い方（Throwing Weapon /Deployable Weapon）ができる。
Drop Bear を使用する時、配置の方法に選択して適切なプロファイルを使用する。

>Throwing Weapon

- Drop Bear は投げ上げたり、投げたりでき、地面に触れたときに通常の Anti-Personnel Mine のようになる。
- Drop Bear を投げる場合にターゲットは必要なく、単純に場所を指定し対応するロールを行う。
ロールに成功したら、Drop Bear は配置に成功し、オーダーの終了時にMine マーカー (MINE) を置き、Anti-Personnel Mine になる。
- これは、Drop Bear が Throwing Weapon として投げられた同じオーダー中に爆発しない事を意味する。

>Deployable Weapon

- 配置オプションを使用してDrop Bears は Camouflage マーカーではなくMine マーカー (MINE) として配置する特徴を持った Anti-Personnel Mine と同じである。

注意： Drop Bear をThrowing Weaponで使用する場合、Intuitive Attack ができない。

Drop Bear をThrowing Weaponで使用する場合、PH ロールにすると消費される。

※Drop Bear は投擲可能な Anti-Personnel Mine（対人地雷）に対する軍隊で使用される愛称である。

この武器は障害物を越えて投げる事も、今まで通りに自分の手の届く範囲に設置する事もできる。

>Dodging a Detonating Drop Bear:

- Drop Bear は Template Weapons の Deployable Weapons なので、これらの効果を PH-3 ロールに成功することで Dodge できる。

【E/MAULER】 SHORT SKILL, ARO（Attack）

条件：リアクティブターン中、アクティブトルーパーへの LoF が必要である。

効果：

- E/Mauler は以下の例外を除き Anti-Personnel Mine（P.123参照）と同じ動きをする。
 - ①E/Mauler は E/M スペシャルアムニションを使用し、Damage 13 を持つ。
 - ②敵によってDiscoverされた時、E/Mauler の Camouflage マーカーをE/Mauler マーカーに置き換える。

>E/Maulers and Intuitive Attacks:

この武器は Intuitive Attack で使用できる。

- WIP ロールに成功することで、たとえ敵の Camouflage や Hiding マーカーがTrigger Area内にあったとしても E/Mauler を接地できる。

>Dodging an E/Mauler:

- ・E/Maulers は Template Weapons のDeployable Weapons なので、これらの効果を PH-3 ロールに成功することでDodgeできる。

【ELECTRIC PULSE】 SHORT SKILL / ARO (CC Attack)

条件：ベースコンタクト。

効果：

- ・Electric Pulse は使用に CC ロール を必要としない。
- ・ベースコンタクトした敵が CC Attack か Electric Pulse の使用に対して Dodge した時、この接近戦武器は関連する Normal ロールの CC または PH に -6 の MOD を適用する
- ・敵が CC または PH ロールを Failure Category Bが 6 以下で失敗した場合（つまり、-6 の MOD により CC またはPH ロールを失敗した場合）、その敵に（対応する IMM-2 マーカーと共に）Immobilized-2 を 2 ターン（次のプレーヤーターン終了時に自動的にキャンセルされる）の間あたえる。
- ・CC Attack の宣言する際にElectric Pulse を率先して使用できるが、効果は敵が ARO の宣言をした場合のみ適用される。

【MINES】 SHORT SKILL / ARO (Attack)

条件：リアクティブターン中、アクティブトルーパーへの LoF が必要である。

共通効果：

- ・ショートスキルを支払うか ARO によって、使用者は Mine の代わりに、Camouflage マーカー (CAMO) を置く。
このアクションは Attack である。
- ・アクティブターンならば、トルーパーはベースコンタクトするように Camouflage マーカーを置くか、移動するのであれば、ルートの任意のポイントでベースコンタクトするように置く事ができる。
- ・リアクティブターンならば、トルーパーはベースコンタクトするようにCamouflage マーカーを置かなければならない。
- ・Mine または Camouflage マーカーはオーダーの終了まで配置されたとみなされない。
- ・敵に Discover された時、Camouflage マーカーを Mine マーカーに入れ替える。
- ・Mine は 360° の LoF を持つ。
- ・Mine はすべての Visibility Condition を無視する。
- ・一度ゲームテーブル上で、敵のフィギュアまたはマーカーがTrigger Area の中でオーダーを宣言または行動するか ARO をした時、Mine は起動しなければならない。
- ・Direct Template Weapon により、Mine が起動した時、Small Teardrop Template を置く。（威力は下記参照）
- ・Small Teardrop Template はMine を起動させた敵フィギュアまたはマーカーへ影響を与えるように置かなければならない。
- ・たとえ味方が Unconscious であったとしても、Small Teardrop Templateが味方にも影響を与える場合は Mine は決して起動しない。
- ・Impersonation マーカー（IMP-1 やIMP-2）は敵の Mine を起動しない。
- ・一度 Mine が起動したら、それはプレーから取り除かれる。

効果範囲：

- ・Trigger Area はSmall Teardrop Template のプラストフォーカスからTotal Coverを得ているエリアを除外する。（壁貫通しない）

威力：

>Anti-Personnel Mines

- ・Damage 13 の Shock スペシャルアムニションをもつ Small Teardrop Template を置く。

>Monofilament Mines

- ・Damage 13 のMonofilament スペシャルアムニションをもつ Small Teardrop Template を置く。

注意：

>Intuitive Attacks:

- ・Mine は Trigger Area 内に敵のCamouflage または TO マーカーがある場合は置く事ができない。
- ・このルールは、Trigger Area 内に、他の明確な（＝Camouflage していない）敵がいる場合と、Mine をIntuitive Attack で配置する場合は適用されない。

>Dodging a Mine:

- ・Mineは Template Weapons のDeployable Weapons なので、これらの効果を PH-3 ロールに成功することでDodgeできる。

【SEPSITOR】 / SHORT SKILL / ARO (BS Attack)

【SEPSITOR PLUS】 / SHORT SKILL / ARO (BS Attack)

条件：

- ・この武器はCubeや同様のBack-up のCharacteristicを持つ兵士のみ有効。
- ・SEPSITORは使用回数制限 2 回。
- ・SEPSITOR PLUSには使用回数制限がない。

効果：

- ・この武器は下記の違いと共にDirect Template Weapon のルールで使用する。
- ①この武器のDamage は使用者の WIP の値と同じになる。
- ②Sepsitor スペシャルアムニションの攻撃が成功したら、ターゲットは BTS ロールを行わなければならない。
- ③もしターゲットが BTS ロールに失敗したら、自動的にSepsitorized 状態になる。

◆EQUIPMENT一覧-----

【360° VISOR】 AUTOMATIC EQUIPMENT, Obligatory.

効果：

- ・このバイザーは通常180° の代わりに 360° の LoF を使用者に与える。

【ANTIPODE CONTROL DEVICE】 AUTOMATIC EQUIPMENT, Comms Equipment, Non-Lootable

効果：

- ・ Assault Packをアーミーに加え配置する。
- ・ もし Control Device の使用者が Unconscious や Dead になったり、E/M スペシャルアムニションや Blackout ハッキングプログラムによって Isolated にされた場合、Antipode のルール（P.68 参照）を参照すること。

【AUTOMEDIKIT】 ENTIRE ORDER , Non-Lootable

条件：

- ・ この装備品の使用者が Unconscious 状態であること。
- ・ PHロール

効果：

- ・ この装備品は 使用者が Null 状態であっても、所持者は Entire Order で使用できる。
- ・ PH ロールに成功した場合、使用者は 1ポイントの Woundsを自動的に回復し、Unconscious をキャンセルする。
- ・ PHロールに失敗した場合、使用者は Dead 状態になり、ゲームから取り除かれる。
- ・ AutoMediKit の使用は、トルーパーが Entire Order を宣言して PH ロールに成功し続ける間、希望すれば何度でも Unconscious 状態から回復できる。

【DEACTIVATOR】 SHORT SKILL, BS Attack, Non-Lootable

条件：

- ・ この装備品の使用者がターゲットへの LoF を持っていること。
- ・ Deactivator は Camouflage マーカーに対してではなく、ゲームテーブル上の配置された敵の部位に対してのみ使用できる。

効果：

- ・ Deactivator は使用者の LoF 内にある敵の D-Charges や Deployable Weapons (Mines, E/Maulers…)を、ノーマル WIP ロールに成功することで非アクティブ化する。
- ・ WIP ロールにはスペシャルスキル（例えば CH: Mimetism）や装備品（ODD: Optical Disruptor のような）や Cover ではなく、Range の修正のみ適用される。
- ・ もし使用者が WIP ロールに成功したら、敵の武器はプレーから取り除かれる。

【DEFLECTOR（LV1/LV2）】 AUTOMATIC EQUIPMENT,Comms Equipment, Non-Lootable

効果：

- ・ 使用者は Order やロールを行わず、アクティブな Deflector を配置できる。
- ・ Deflector の使用者、または自身は Deflector を持っていない（例えば、TinBotを持っている）が、関連付けされているトルーパー、または、使用者の Fireteam (Infinity. Human Sphere参照) のメンバーに対するあらゆるハッキングアタックの能力値にマイナスの MOD を与える。
- ・ 与えるMODはLVにより変化する。
>LV 1 ・相手のハッキング能力値に－3 MOD
>LV 2 ・相手のハッキング能力値に－6 MOD

【DEPLOYABLE REPEATER】 SHORT SKILL, ARO, Attack, Comms Equipment, Deployable, Disposable (3), Indiscriminate, Zone of Control

条件：アクティブトルーパーの LoF はアクティブトルーパーの LoF を使用すること。

効果：

- ・ Short Skill または ARO を使用する事で、使用者は Deployable Repeater マーカー (REPEATER) をゲームテーブル上に配置する。このアクションは Attack である。
- ・ アクティブターン中、もし何か宣言するならば、Deployable Repeater マーカーをベースコンタクトするように配置するか、移動中のポイントで配置する事ができる。
- ・ リアクティブターン中、トルーパーは Deployable Repeater マーカーをベースコンタクトするように配置できる。
- ・ Order の終わりに Deployable Repeater マーカーが配置され、次の Order から機能を開始する。
- ・ Deployable Repeater は Repeater が内蔵されている。
- ・ Deployable Repeater は破壊されるかゲーム終了までテーブル上に留まる。

【能力値】 ARM：0 BTS：0 STR：1 S：1

【ECM（ADVANCED ECM）】 AUTOMATIC EQUIPMENT, ARO

条件：この Automatic Equipment は Guided の Trait の効果を得ている BS Attack に対してのみアクティブートする。

効果：

- ・ 使用者がアタッカーへの LoF を描けない場合でも、条件を満たす攻撃に対して ARO で ECM を使用できる。
- ・ ECM は Guided の Trait によって与えられる BS への +6 の MOD をキャンセルする。

>ADVANCED ECM

- ・ 上記の効果に加え、該当攻撃の BS に -3 の MOD を与える。

注意：

ARO で ECM を使用すると、Dodge を出来ない。

【ED LEVEL 1 ESCAPE SYSTEM】 AUTOMATIC EQUIPMENT, Non-Hackable, Non-Lootable, Obligatory.

条件：Escape System はアクティブターンまたはリアクティブターン中に TAG が最後の STR ポイントを失った Order の終了時に自動的にアクティベートする。

効果：

- ・Escape System のアクティベーションプロセスは2つのステップがある：

>Step1：TAG の最後の STR ポイントが失われたオーダーの終了時、TAGのオペレーターモデルをTAGモデルにベースコンタクトするように配置する。

>Step2：そして、TAG モデルを取り除き、Smoke Circular Template に置き換える。

- ・もし TAG が持っていた STR ポイントより多く失った場合、超過したポイントはオペレーターのプロファイルから減らす。

・もし、オペレーターがすでに Unconscious や Dead になっている場合や、（Hacking、Adhesive スペシャルアムニション、またはその他の理由により）

TAG がImmobilizedであっても、このアクティベーションプロセスをおこなうこと。

・Escape System を装備している TAG は、そのオペレーターが Null 状態(Unconscious、Dead、Sepsitorized…)になるまでプレイヤーにOrderを提供する。

・オペレーターが Hacking や E/M アムニションに弱い場合でも、モデルがゲームテーブルに配置されるまではHacking や E/M の影響を受けない。

注意：

- ・オペレーターモデルがゲームテーブルに配置されるまで、常に TAG の ARM の値を使用する。

・Escape System のアクティベーションに Order の消費を必要としない。したがって敵はどのような形であれオペレーターの放出に反応する事ができない。

- ・すべてのWounds を失ってオペレーターが Dead 状態で放出されても、常にSmoke Circular Template を配置する。

【FASTPANDA】 SHORT SKILL, ARO, Attack, Disposable (1), Comms Equipment, Deployable

条件：リアクティブターン中、アクティブトルーパーの LOF が必要である。

効果：

・Short Skill を支払うか ARO で使用可能。ロールの必要なく、この装備品を持つ使用者はベースから最大8インチ以内に FastPanda モデルを配置できる。

- ・FastPanda を配置する際、使用者のベースの隣に置き、8インチの MOV の値で Short Movement Skill の Move で移動出来る場所に置くこと。

- ・FastPanda は Order の終わりに配置される。

- ・Short Skill による FastPanda の配置は Attack である。

- ・Active Turn 中の Short Skill による FastPanda の配置の宣言に敵は ARO で反応できる。

しかし、トルーパーはFastPanda に対して反応できないため、FastPanda に対してではなく、Order によってアクティベートしたフィギュアに対してのみ反応できる。

- ・FastPanda は Repeater を内蔵する装備品である。

- ・一度配置されたら、FastPanda は静的な要素になり、動いたり動かされたりできない。

- ・配置されたFastPandaは破壊されるかゲーム終了までテーブル上に留まる。

【能力値】 MoV：8 ARM：0 BTS：0 STR：1 S：1

【MEDIKIT】 SHORT SKILL

条件：

- ・MediKit は Unconscious の味方トループにのみ使用できる。

方法：MediKit は2つのうち1つの方法で使用できる。

①リモートで使用する場合

- ・MediKit は Non-Lethal な射撃武器であり装備品である。

- ・リモートで使用する場合、使用者はターゲットへの LoF を持たなければならない。

・使用者がShort Skill を1つ支払い、MOD (Range、Cover、Camouflage等) を含めた BS ロールに成功した場合、ターゲットは PH-3 ロールを行える。

②接近して装備を使用する場合

- ・使用者はターゲットとベースコンタクトしなければならない。

- ・MediKit はまたShort Skill を1つ支払う場合、ターゲットは PH-3 ロールを行える。

効果：

- ・MediKit を使用された対象は、ARM ロールや Guts ロールを行わない。

- ・ターゲットがロールに失敗した場合、Dead 状態になりプレーから取り除かれる。

- ・ターゲットが PH ロールに成功した場合、Wounds の能力値を 1ポイント回復し、Unconsciousness から回復する。

- ・MediKit は、トルーパーが PH-3 ロールを成功し続ける限り、希望する限り何度でも Unconscious 状態から回復できる。

注意：

- ・MediKit はUnconscious 状態の味方トルーパーの回復のみ使用でき、Woundsの能力値を 1ポイントのみ回復できる。

>MediKit and Marker troopers

・MediKit をリモートでターゲットに使用するのは Attack ではないが、ターゲットはMarker 状態(Camouflage, TO, Impersonation…)が解除される。

【MOTORCYCLE】 AUTOMATIC EQUIPMENT,Non-Hackable.

効果：

- ・Motorcycle を装備しているトルーパーは2つに分かれた MOV値を持っている。

1つ目の MOV値はMotorcycleに乗っているときに使用し、2つ目のMOV値はトルーパーが足で移動するときに使用する。

- ・同様に、Motorcycle を持つどのトルーパーも2つの異なるSilhouette (S)の能力値を持つ。

1つ目の Silhouette TemplateはMotorcycleに乗っているときに使用し、2つ目のSilhouette Templateはトルーパーが足で移動するときに使用する。

る。

- ・ Motorcycle 上のトルーパーは Short Skill の Move で Dismount が宣言できる。
搭乗しているフィギュアを Motorcycle マーカー (MOTORCYCLE) または同程度の大きさの情景物に置き換える。
配置したトルーパーのモデルは Motorcycle マーカーにベースコンタクトするか、マーカーのベースの端から距離を測りあなたが望むように移動させる。
- ・ Motorcycle マーカーは以下の能力値を持つ:
【能力値】 ARM: 0 BTS: 0 STR: 1 S: 4

Motorcycle 搭乗中は以下のことに注意すること:

- ・ Dodge、Change Facing、Engageを試みるとき PH に-3のMODを受ける。
- ・ Prone できない。
- ・ Climb できない。
- ・ 垂直、または斜めに上がる Jump はできないか、水平そして垂直、または斜めに下りる Jump はできる。
- ・ Partial Cover の MOD を利用できない。

【MULTISPECTRAL VISOR (LV1/LV2/LV3)】 AUTOMATIC EQUIPMENT, Obligatory

効果:

- ・ この装備は 3 段階の LV を持つ。

> LV 1

- ・ CH: Mimetism、CH: Camouflage、Low Visibility Zone からの MOD を -3 から 0 に修正する。
- ・ CH: TO Camouflage、ODD、Poor Visibility Zone から受ける MOD を -6 から -3 に修正する。

> LV 2

- ・ Camouflage and Hiding (CH) のすべてのレベル、Optical Disruption Devices (ODD)、Low Visibility、Poor Visibility Zones から受ける MOD を 0 に調整する。
- ・ Zero Visibility Zones をとおした LOF を描くことができ、これらの Zone から BS Attack に受ける -6 の MOD を無視する。
- ・ Smoke スペシャルアムニションの Dodge の効果を無視できる。

> LV 3

- ・ 上記に加え以下の能力を持つ。
- ・ 全レベルの Camouflage and Hiding (CH) を持つ敵への Discover の WIP ロールに自動成功する。
- ・ Camouflage and Hiding (CH) を持つ敵から接近戦に入った時、Surprise Attack による -6 の MOD を無視する。
- ・ Camouflage and Hiding (CH) の LoF に入り射撃された時、Surprise Shot L1 による -3 の MOD を無視する。

【ODD LEVEL 1】 AUTOMATIC EQUIPMENT, Fire-Sensitive, NFB, Obligatory

効果:

- ・ 使用者は Order や ロールの必要なく使用できる。
- ・ 敵は使用者への BS Attack に -6 の MOD を受ける。
- ・ この装備は CC には効果がない。

> ODD and Fire Special Ammunition

- ・ ODD の使用者が Fire スペシャルアムニションを受けた場合、ARM ロールの結果にかかわらず、この装備品にも Burnt を与える。
使用者のそばに Burnt マーカーを置き、(通常は Engineer によって) 装備品が修理されるまでこの状態が継続する。

【REPEATER】 AUTOMATIC EQUIPMENT, Comms Equipment, Obligatory, Zone of Control.

効果:

- ・ この装備は Hackers の Hacking Area を共有して広げる。
- ・ 同じアーミーリスト、そしてマルチプレイヤーゲームでの同盟軍の全 Hacker は Repeater の Zone of Control (半径8インチ) からハッキングで

- 同様に、自身の Zone of Control のように Repeater の Zone of Control 内で敵が宣言した Order に Hacking Program で反応できる。
- ・ Hacker は自身の Zone of Control 内にいる敵の Repeater をとおしてハッキングを試みることもできる。
これを行うことで、敵の Hacker と同じように敵の Repeater の Zone of Control 内にいるターゲットに対してハッキングを試みることができる

- が、Firewall の MOD (自身の WIP ロールに -3 の MOD を受け、ターゲットは BTS に +3 の MOD を与える) を受ける。

注意:

- ・ この装備品は自動的にアクティベートされ、使用者によってディアクティベートできない。

> Repeater + Impersonation or Camouflage and Hiding

- ・ Hacker は Marker 状態の敵が携帯する Repeater を使用できない。
- ・ Repeater に加えてフィギュアの代わりにマーカーで行動する事ができるスペシャルスキル (Camouflage and Hiding、Impersonation...) を持つ

- トルーパーや装備品は、
味方の Hacker が、彼らの Repeater の使用を試みた場合、自動的に正体を現す。

- ・ Hidden Deployment を使用している Repeater、そして Repeater を持つ Hidden Deployment したトルーパーは、味方の Hacker が彼らの Repeater の使用を試みた場合、
自動的に正体を現す。

> Repeater and AROs

- ・ トルーパーは敵が使用した Repeater に反応できない。

【SNIFFER】 SHORT SKILL, ARO, Attack, Comms Equipment, Deployable, Disposable (3), Indiscriminate, Zone of Control.

条件: リアクティブターン中、アクティブトルーパーの LOF が必要になる。

効果：

- ・ Sniffer は、Sensorスペシャルスキルを持つ味方同士がSniffer の Zone of Control（半径8インチ）に Sensorスペシャルスキルを使用することができる。
- ・ Sensor をもつトルーパーは Sniffer を使用するために特定の距離や、LOF を必要としない。
- ・ Sniffer はSensor をもつ味方のトルーパーのみ使用できる。
- ・ Short Skill を支払うか ARO によって、使用者はSnifferマーカー (SNIFFER) をゲームテーブル上に配置する。このアクションは Attack である。
- ・ アクティブターン中、もし何か宣言するならば、Sniffer マーカーをベースコンタクトするように配置するか、移動中のポイントで配置する事ができる。

リアクティブターン中、トルーパーはSniffer マーカーをベースコンタクトするように配置できる。

- ・ プレイヤーは Order の終わりにSnifferマーカーを配置する。
- ・ 一旦テーブルに設置されたSnifferマーカーはアクティベートされ、その次の Orderで、味方の Sensor ユニットがそのZone of Control内で彼らの Special Skillを宣言できる。

- ・ 配置された Sniffer は破壊されるかゲーム終了までテーブル上に留まる。

【能力値】 ARM： 0 BTS： 0 STR： 1 S： 1

>Sniffer and Camouflage and Hiding

- ・ スペシャルスキル CH: Camouflage または CH: TO Camouflage を持つトルーパーは、敵アーミー内のSensor を持つトルーパーがNull 状態にならない限り、敵の Sniffer の Zone of Control 内で再びCamouflaged またはTO 状態に戻ることができない

【TINBOT】 AUTOMATIC EQUIPMENT, Comms Equipment, Deployable (1), Non-Lootable, Prior Deployment.

条件：TinBotの所有者が Null 状態 (Unconscious, Dead, Sepsitorized...) や Isolated になった場合、TinBot は効果を発生しなくなる。

効果：

- ・ Deployment Phase の間、TinBot を所有者にベースコンタクトするように配置する。
- ・ TinBot は常に所有者とベースコンタクトした状態を維持し、一緒に移動する。
- ・ すべてのゲームの目的のため、TinBot はフィギュアではなくマーカーとして扱う。
- ・ TinBot の所有者が Dead した場合、TinBot は所有者と一緒にゲームから取り除かれる。
- ・ TinBot は色々なスペシャルスキルと装備品を持つ事ができる（所有者のプロファイルで指定されているもののみ使用できる）。
- ・ TinBot のプロファイルの例として、Infinity のリストから、いくつか異なったTinBotのモデルがある事が見れる。

TinBot A (Deflector L1)

TinBot B (Deflector L2)

【X VISOR】 AUTOMATIC EQUIPMENT, Obligatory

効果：

- ・ 使用者は射撃武器、スペシャルスキル、装備品のRange の MOD をそれぞれ「-3 → 0」、「-6 → -3」に変更する。
- ・ この装備は、Discover、Suppressive Fire といったRange のバンドを持つコモンススキルにも効果がある。

◆ハッキングデバイス一覧-----

【HACKING DEVICE】 EQUIPMENT, Comms Equipment.

効果：

- ・ この装備品はアーミーリストに REM を入れることをプレイヤーに許可する。
- ・ この装備品は以下のハッキングプログラムが使用できる
「CLAW-1」 BLACKOUT、GOTCHA!、OVERLORD、SPOTLIGHT
「SWORD-1」 BRAIN BLAST
「SHIELD-1」 EXORCISM、HACK TRANSPORT AIRCRAFT、U-TURN
「GADGET-1」 CONTROLLED JUMP、FAIRY DUST
「GADGET-2」 ASSISTED FIRE、ENHANCED REACTION

>SPECIAL CATEGORY: EI

- ・ 反することが明記されていない限り、Combined Army のアーミーリストに示された Hacking Devices はこのスペシャルカテゴリを持つ。
- ・ このスペシャルカテゴリは追加で以下のハッキングプログラムを使用可能にする。
「UPGRADE」 SUCKER PUNCH

【HACKING DEVICE PLUS】 EQUIPMENT, Comms Equipment.

効果：

- ・ この装備品はアーミーリストに REM を入れることをプレイヤーに許可する。
- ・ この装備品は以下のハッキングプログラムが使用できる
「CLAW-1」 BLACKOUT、GOTCHA!、OVERLORD、SPOTLIGHT
「CLAW-2」 EXPEL、OBLIVION
「SWORD-1」 BRAIN BLAST
「SHIELD-1」 EXORCISM、HACK TRANSPORT AIRCRAFT、U-TURN
「SHIELD-2」 BREAKWATER
「GADGET-1」 CONTROLLED JUMP、FAIRY DUST
「GADGET-2」 ASSISTED FIRE、ENHANCED REACTION
「UPGRADE」 CYBERMASK、SUCKER PUNCH、WHITE NOISE

【DEFENSIVE HACKING DEVICE】EQUIPMENT, Comms Equipment.

効果：

- ・この装備品はアーミーリストに REM を入れることをプレイヤーに許可する。
- ・使用者が Hacking Attack のターゲットになった時、Firewall アプリケーションの MOD を使用できる。
- ・この装備品は以下のハッキングプログラムが使用できる
「SHIELD-1」 EXORCISM、HACK TRANSPORT AIRCRAFT、U-TURN
「SHIELD-2」 BREAKWATER
「SHIELD-3」 COUNTERSTRIKE、ZERO PAIN
「GADGET-1」 CONTROLLED JUMP、FAIRY DUST
「GADGET-2」 ASSISTED FIRE、ENHANCED REACTION

【ASSAULT HACKING DEVICE】EQUIPMENT, Comms Equipment.

効果：

- ・この装備品はアーミーリストに REM を入れることをプレイヤーに許可する。
- ・この装備品は以下のハッキングプログラムが使用できる
「CLAW-1」 BLACKOUT、GOTCHA!、OVERLORD、SPOTLIGHT
「CLAW-2」 EXPEL、OBLIVION
「CLAW-3」 BASILISK、CARBONITE、TOTAL CONTROL

>SPECIAL CATEGORY: EI

- ・反することが明記されていない限り、Combined Army のアーミーリストに示された Hacking Devices はこのスペシャルカテゴリを持つ。
- ・このスペシャルカテゴリは追加で以下のハッキングプログラムを使用可能にする。
「UPGRADE」 STOP!

◆ハッキングプログラム一覧-----

▼CLAW-1

【BLACKOUT】(INFOWAR), SHORT SKILL/ARO, Attack, CLAW-1.

条件：

- ・ターゲットが Comms Equipment の Trait がある装備品 (Hacking Device, Repeater, Sniffer...) を持っていること。
(ただしターゲットは Hackable の Characteristic を持っている必要はない。)
- ・このプログラムはハッカーのハッキングエリアが射程距離になる。
- ・使用者はターゲットに対して WIP ロールを行う。

効果：

- ・成功したら、ターゲットは Damage 15 に対する BTS ロールを行ない、これに失敗したターゲットは Disabled 状態になる。
これを表すため、ベースに接触させるように Disabled マーカー(DISABLED)を置く。
- ・このプログラムの効果は、対戦相手が何かしらの手段でキャンセルしない限り継続する。

注意：

・ターゲットはトルーパーのタイプ (LI, MI, HI...)に関わらず、そしてそのトルーパーの LOF の外からのHacking Attackだとしても ARO で Reset を宣言してもよい。

しかし、装備品 (Deployable Repeaters、Sniffers、FastPandas...) は Reset を宣言できない。

【GOTCHA!】(INFOWAR), SHORT SKILL/ARO, Attack, CLAW-1

条件：

- ・ターゲットは Hackable の Characteristic (HI, TAG, REM...) をもつ敵か、敵の Hacker でなければならない。
- ・このプログラムはハッカーのハッキングエリアが射程距離になる。
- ・アクティブターン中、使用者は 2 回分の WIP ロールを 1 体、または 2 体のターゲットに振り分けて行う。

効果：

・成功したそれぞれのロールごとに、ターゲットは Damage 13 に対する BTS ロールを行ない、これに失敗したターゲットは Immobilized-1 状態になる。

- これを表すため、ベースに接触させるように Immobilized-1 マーカー (IMM-1) を置く。
- ・このハッキングプログラムの効果は、このプログラムを宣言した次のプレイヤーターンの終了時にキャンセルされる。
しかし、他の手段によってそれ以前にキャンセルされる事がある。

【OVERLORD】(INFOWAR), SHORT SKILL/ARO, Attack, CLAW-1

条件：

- ・ターゲットが敵の TAG であること。
- ・もしターゲットが Manned の TAG だった場合、Pilot/ Operator が搭乗していること。
- ・このプログラムはハッカーのハッキングエリアが射程距離になる。
- ・使用者はターゲットに対して WIP ロールを行う。

効果：

・ロールに成功したら、ターゲットは Breaker Special Ammunition (P.108 参照) の効果、BTS の値を半分にして Damage 14 に対する BTS ロールを行なう。

・BTS ロールに失敗したターゲットは Possessed 状態になる。これを表すため、ベースに接触させるように Possessed マーカー (POS) を置く。

- ・このプログラムの効果は、対戦相手が何かしらの手段でキャンセルしない限り継続する。

【ボゼッスドTAGの能力値】

MoV : 4-4 CC : 13 BS : 12 PH : ※ WIP : 11

ARM : ※ BTS : ※ STR : ※ S : ※

【SPOTLIGHT】 (INFOWAR) SHORT SKILL, Attack, CLAW-1, Non-Lethal

条件：

- ・このプログラムのターゲットとして射程内にいるいずれかの敵を選択する。
- ・このハッキングプログラムのターゲットは Hackable の Characteristic を持っている必要はない。
- ・このプログラムはハッカーのハッキングエリアが射程距離になる。
- ・アクティブターン中、使用者はターゲットに対し WIP-3 のロールを行う。

効果：

・ロールに成功したらターゲットは Targeted状態になる。これを表すため、ベースに接触させるように Targeted マーカー (TARGETED) を置く。

・このハッキングプログラムの効果は、現在のプレイヤーターンの終了時にキャンセルされる。しかし、他の手段によってそれ以前にキャンセルされる事がある。

注意：

・ターゲットはトルーパーのタイプ (LI, MI, HI...)に関わらず、そしてそのトルーパーの LOF の外からの Hacking Attackだとしても ARO で Reset を宣言してもよい。

しかし、装備品 (Deployable Repeaters、Sniffers、FastPandas...) は Reset を宣言できない。

▼CLAW-2

【EXPEL】 (ITAG) SHORT SKILL/ARO, Attack, CLAW-2

条件：

- ・ターゲットは Manned スペシャルスキルを持つ敵の TAG である必要がある。
- ・ターゲットが Possessed 状態ではない。
- ・このプログラムはハッカーのハッキングエリアが射程距離になる。
- ・使用者はターゲットに対して WIP ロールを行う。

効果：

・ロールに成功したらターゲットは Damage 13 に対する BTS ロールを行ない、これに失敗したターゲットは、このオーダー終了時にTAG にベースコンタクトするように、その TAGのパイロットのモデルを配置する。

・その時点から、対戦相手は TAG のパイロットのプロフィールを代わりに使用する。

・TAG のプロフィールを使うために、パイロットは再び TAG に搭乗することを Short Movement Skill (または ARO) で宣言しなければならない。

トルーパーは TAG に搭乗した後の次のオーダーの開始時に TAG の プロフィールを再び得る。

- ・降ろされたパイロットはオーダープールにオーダーを供給できる。
- ・パイロットが降りている間も、TAG をターゲットとして選べる。

>Expel and Evacuation Devices

・このハッキングプログラムは Escape System や Ejection System (Human Sphere 参照) などの Evacuation Devices に影響を与えない。

・この装備品をもつ TAG に対して使用する時、Expel はここに記載されたように通常どおり実行されるが、「パイロット」を「オペレーター」と読み替えること。

【OBLIVION】 (INFOWAR) SHORT SKILL/ARO, Attack, CLAW-2

条件：

- ・ターゲットは Hackable の Characteristic (HI, TAG, REM...) をもつ敵か、敵の Hacker でなければならない。
- ・このプログラムはハッカーのハッキングエリアが射程距離になる。
- ・使用者はターゲットに対して WIP ロールを行う。

効果：

- ・ロールが成功したら、ターゲットは Damage 16 に対する BTS ロールを行ない、これに失敗したターゲットは Isolated 状態になる。これを表すため、ベースに接触させるように Isolated マーカー (ISOLATED) を置く。
- ・この効果は対戦相手が何らかの手段でキャンセルしない限り継続する。

▼CLAW-3

【BASILISK】 (INFOWAR) SHORT SKILL/ARO, Attack, CLAW-3

条件：

- ・ターゲットは Hackable の Characteristic (HI, TAG, REM...) をもつ敵か、敵の Hacker でなければならない。
- ・このプログラムはハッカーのハッキングエリアが射程距離になる。
- ・アクティブターン中、使用者は 3 回分の WIP ロールを 1 体、または複数のターゲットに振り分けて行う。

効果：

・成功したそれぞれのロールごとに、ターゲットは Damage 13 に対する BTS ロールを行う。

・BTS ロールに失敗したターゲットは Immobilized-1 状態になる、これを表すため、ベースに接触させるように Immobilized-1 マーカー (IMM-1) を置く。

・このハッキングプログラムの効果は、このプログラムを宣言した後にくるプレイヤーターンの終了時にキャンセルされる。しかし、他の手段によってそれ以前にキャンセルされる事がある。

【CARBONITE】 (INFOWAR) SHORT SKILL/ARO, Attack, CLAW-3

条件：

- ・ターゲットは Hackable の Characteristic (HI, TAG, REM...) をもつ敵か、敵の Hacker でなければならない。
- ・このプログラムはハッカーのハッキングエリアが射程距離になる。
- ・アクティブターン中、使用者は 2 回分の WIP+3 ロールを 1 体、または 2 体のターゲットに振り分けて行う。

効果：

・成功したそれぞれのロールごとに、ターゲットは Damage 13 に対する BTS ロールを DT Special Ammunition の効果 (P.109 参照) を受けて行なう。

・BTS ロールに失敗したターゲットは Immobilized-1 状態になる。これを表すため、ベースに接触させるように Immobilized-1 マーカー

(IMM-1) を置く。

・このハッキングプログラムの効果は、現在のプレイヤーターンの終了時にキャンセルされる。しかし、他の手段によってそれ以前にキャンセルされる事がある。

【TOTAL CONTROL】 (ITAG) SHORT SKILL/ARO, Attack, CLAW-3

条件：

- ・ターゲットが敵の TAG であること。
- ・もしターゲットが Manned の TAG だった場合、Pilot/ Operator が搭乗していること。
- ・このプログラムはハッカーのハッキングエリアが射程距離になる。
- ・使用者はターゲットに対して WIP ロールを行なう。

効果：

・ロールが成功したら、ターゲットは Damage 16 に対する BTS ロールを DT Special Ammunition の効果 (P.109 参照) を受けて行わなければならない。

- ・BTS ロールに失敗した場合、ターゲットは Possessed 状態になり、これをベースに接触させた Possessed マーカー (POS) で表す。
- ・このプログラムの効果は、対戦相手が何かしらの手段でキャンセルしない限り継続する。

▼SWORD-1

【BRAIN BLAST】 (AHP) SHORT SKILL/ARO, Attack, SWORD-1

条件：

- ・ターゲットは敵の Hacker でなければならない
- ・このプログラムはハッカーのハッキングエリアが射程距離になる。
- ・アクティブターン中、使用者は 2 回分の WIP ロールを 1 体、または 2 体のターゲットに振り分けて行う。

効果：

- ・成功したそれぞれのロールごとに、ターゲットは Damage 14 に対する BTS ロール行なう。
- ・失敗したそれぞれの BTS ロールごとに、ターゲットは Wounds/Structure の能力値を 1 ポイント失う。

▼SHIELD-1

【EXORCISM】 (INFOWAR) SHORT SKILL, Attack, Non-Lethal, SHIELD-1

条件：

- ・ターゲットは Possessed 状態の TAG でなければならない。
- ・このプログラムはハッカーのハッキングエリアが射程距離になる。
- ・アクティブターン中、使用者は 2 回分の WIP ロールを 1 体、または 2 体のターゲットに振り分けて行う。
- ・フェイストゥフェイスロールの場合、ターゲットの能力値に -3 の MOD を与える。
(例えば Reset を宣言して対抗した場合、ターゲットの WIP に適応される)

効果：

- ・ロールが成功したら、ターゲットは Damage 18 に対する BTS ロールを DT Special Ammunition の効果 (P.109 参照) を受けて行なう。
- ・BTS ロールに失敗したターゲットは Possessed の状態がキャンセルされ、マーカーをプレイから取り除く。

【HACK TRANSPORT AIRCRAFT】 ARO, ARO, SHIELD-1.

条件：

- ・このプログラムは対戦相手の AD: Combat Jump のオーダーの宣言に ARO 反応する場合のみ使用できる。
- ・このプログラムの射程距離はゲームテーブル全体をカバーする。
- ・このプログラムを使用して使用者は敵の Combat Jump の PH ロールに対して WIP-6 でフェイストゥフェイスロールを行う。

効果：

- ・使用者はターゲットが LOF 外であっても AD: Combat Jump の宣言に ARO で反応できる。
- ・もし使用者が勝った場合、敵の Combat Jump は Dispersion の効果を受ける。
- ・使用者がフェイストゥフェイスロールに勝利しなかった場合、Combat Jump は通常どおり処理されるが、使用者もさらに悪い効果を受けな

い。

【U-TURN】 (COMM-SAT) AUTOMATIC SKILL/ARO, ARO, SHIELD-1

条件：

- ・このプログラムは対戦相手が Guided の Trait を持つ武器で攻撃を宣言し、それに反応する場合のみ使用できる。
- ・このプログラムの射程距離はゲームテーブル全体をカバーする。

効果：

- ・使用者はアタッカーが LOF 外であっても、Guided の Trait を持つ武器を使用した攻撃の宣言に ARO で反応できる。
- ・このプログラムの使用を宣言することで、Guided の Trait を持つ武器で攻撃を宣言した敵は BS ロールに累加する -3 の MOD を受ける。

▼SHIELD-2

【BREAKWATER】 (DP) SHORT SKILL / ARO, SHIELD-2

条件：

- ・使用者は Hacking Attack のターゲットに選ばなければならない。
- ・このプログラムの使用者は Hacking Attack のターゲットになったらいつでも使用できる。
- ・使用者はハッカーの攻撃に対して WIP ロールを行う。
- ・これがフェイストゥフェイスロールとなる場合、このプログラムは使用者を攻撃してきたハッカーの能力値に -6 の MOD を与える。

効果：

- ・ロールに成功した場合、Hacking Attack を無効にし、Hacking Attack からのダメージや特殊効果を避けられる。

▼SHIELD-3

【COUNTERSTRIKE】 (DP) SHORT SKILL / ARO, SHIELD-3

条件：

- ・使用者は Hacking Attack のターゲットに選ばなければならない。
- ・このプログラムの使用者は Hacking Attack のターゲットになったらいつでも使用できる。
- ・使用者はハッカーの攻撃に対して WIP-3 ロールを行う事ができる。
- ・これがフェイストゥフェイスロールの結果となる場合、このプログラムは使用者を攻撃してきたハッカーの能力値に -3 の MOD を与える。

効果：

・使用者が勝利した場合、ダメージや特殊効果を避けられるだけでなく、もしダメージや特殊効果を与える Hacking Attack だったならば、その効果をアタッカーにはね返す。

【ZERO PAIN】 (DP) SHORT SKILL / ARO, SHIELD-3

条件：

- ・使用者は Hacking Attack のターゲットに選ばなければならない。
- ・このプログラムの使用者は Hacking Attack のターゲットになったらいつでも使用できる。
- ・アクティブまたはリアクティブターンに、このプログラムは Hacker からの攻撃に対し WIP ロールを2つ行う事ができる。

効果：

- ・いずれかのロールで使用者が勝利した場合、Hacking Attack を無効にし、Hacking Attack からのダメージや特殊効果を避けられる。

▼GADGET-1

【CONTROLLED JUMP】 (SUPPORTWARE) ENTIRE ORDER, GADGET-1

条件：

- ・AD: Airborne Deployment をもつトルーパーのみがこのハッキングプログラムの効果を受ける。
- ・このハッキングプログラムのターゲットは Hackable の Characteristic を持っている必要はない。
- ・このプログラムの距離はゲームテーブル全体をカバーする。
- ・Controlled Jump は使用者のアーミーリストの AD: Combat Jump を持つすべてのトルーパーに、プレイヤーターンの間、PH の能力値に +3 の MOD を加えて AD: Combat Jump スペシャルスキルを宣言することができる。

効果：

- ・このプログラムをアクティベートするときにロールは必要なく、使用者のそばに Supportware マーカー (SUPPORTWARE) を置く。
- ・Controlled Jump の効果はプレイヤーターンの終わりまで継続する。その時点で、あなたはすべての対応するマーカーを取り除く。
- ・この Supportware によって与えられる MOD は累積しない。

注意：

- ・それぞれのハッカーは一度に 1 つの Supportware program を持続できる。
- ・ハッカーは対応するオーダーを消費してもう 1 つ Supportware program を宣言ことによって、実行中の Supportware program を自発的にキャンセルできる。
- ・Supportware program は使用者が Disabled、Isolated 状態、またはいずれかの Null 状態になった時、自動的にキャンセルされる。

【FAIRY DUST】 (SUPPORTWARE) ENTIRE ORDER, GADGET-1

条件：

- ・使用者と同じアーミーリストの HI のみターゲットに選択できる。
- ・ターゲットは同じ Order/ARO の間、異なる GADGET Program による効果のみ特典を得られない。
HI はどんな特定の Order または ARO の間でも、1 つの GADGET Program の効果のみ特典を得ることができる。
- ・このプログラムの距離はゲームテーブル全体をカバーする。

効果：

- ・Fairy Dust は自軍のアーミーリストに記載されているすべての HI に、Hacking Attack を受けたときに対応するいずれかの MOD の効果を得られる Firewall を与える。
- ・このプログラムをアクティベートするときにロールは必要なく、使用者のそば Fairy Dust Supportware マーカー (SUP: FAIRYDUST) を置く。
- ・この Fairy Dust の効果は、このハッキングプログラムを宣言した後にくるプレイヤーターンの終了時にキャンセルされ、その時点で、あなたはすべての対応するマーカーを取り除く。

注意：

- ・それぞれのハッカーは一度に 1 つの Supportware program を持続できる。
- ・ハッカーは対応するオーダーを消費してもう 1 つ Supportware program を宣言ことによって、実行中の Supportware program を自発的にキャンセルできる。
- ・Supportware program は使用者が Disabled、Isolated 状態、またはいずれかの Null 状態になった時、自動的にキャンセルされる。

▼GADGET-2

【ASSISTED FIRE】 (SUPPORTWARE) ENTIRE ORDER, GADGET-2

条件：

- ・同じアーミーリストにいる使用者のハッキングエリア内にいる REM をターゲットにしなければならない。
- ・ターゲットは他の GADGET Program の効果を得る事ができない。
- ・一度アクティベートしたら、このプログラムの距離はゲームテーブル全体をカバーする。

効果：

- ・Assisted Fire はターゲットの REM に Marksmanship L2 のスペシャルスキルを与える。(P.85 参照)
- ・このプログラムをアクティベートするときにロールは必要なく、使用者のそばに Supportware マーカー (SUPPORTWARE) を置く。
- ・また、REM とベースコンタクトするように Marksmanship L2 マーカー (MARKSMANSHIP L2) を置く。
- ・この Assisted Fire の効果は、このハッキングプログラムを宣言した後にくるプレイヤーターンの終了時にキャンセルされ、その時点で、あなたはすべての対応するマーカーを取り除く。

注意：

- ・それぞれのハッカーは一度に 1 つの Supportware program を持続できる。
- ・ハッカーは対応するオーダーを消費してもう 1 つ Supportware program を宣言ことによって、実行中の Supportware program を自発的にキャンセルできる。
- ・Supportware program は使用者が Disabled、Isolated 状態、またはいずれかの Null 状態になった時、自動的にキャンセルされる。

【ENHANCED REACTION】(SUPPORTWARE) ENTIRE ORDER, GADGET-2

条件：

- ・同じアーミーリストにいる使用者のハッキングエリア内にいる REM をターゲットにしなければならない。
- ・ターゲットは他の GADGET Program の効果を得る事ができない。
- ・一度アクティベートしたら、このプログラムの距離はゲームテーブル全体をカバーする。

効果：

- ・Enhanced Reaction はターゲットに ARO での Burst 2 を与える
- ・このプログラムをアクティベートするときにロールは必要なく、使用者のそばに Supportware マーカー (SUPPORTWARE) を置く。
- ・また、REM とベースコンタクトするように Reaction: B2 マーカー (E. REACTION:B2) を置く。
- ・この Enhanced Reaction の効果は、このハッキングプログラムを宣言した後にくるプレイヤーターンの終了時にキャンセルされ、その時点で、あなたはすべての対応するマーカーを取り除く。

注意：

- ・それぞれのハッカーは一度に 1 つの Supportware program を持続できる。
- ・ハッカーは対応するオーダーを消費してもう 1 つ Supportware program を宣言ことによって、実行中の Supportware program を自発的にキャンセルできる。
- ・Supportware program は使用者が Disabled、Isolated 状態、またはいずれかの Null 状態になった時、自動的にキャンセルされる。

▼UPGRADE

【CYBERMASK】(SUPPORTWARE) ENTIRE ORDER, NFB, UPGRADE

条件：

- ・使用者はすべての敵の LOF の外にいないなければならない。
- ・このプログラムは Hacker 自身に効果を与えるため、射程を持たない。
- ・使用者は WIP ロールを行なう。

効果：

- ・ロールに成功することで、使用者は Impersonation-2 の状態になる。
- ・使用者のモデルを Impersonation-2 マーカーと交換する。
- ・このプログラムの効果は Impersonation-2 のルール (P.180参照) に従って、正体を現すまで継続する。

注意：

- ・TO または類似する状態でカモフラージュしているハッカーは Impersonation-2 の状態になれない。逆も同じである。

【STOP!】(INFOWAR) SHORT SKILL/ARO, Attack, UPGRADE

条件：

- ・ターゲットは Hackable の Characteristic (HI, TAG, REM...) をもつ敵か、敵の Hacker でなければならない。
- ・このプログラムはハッカーのハッキングエリアが射程距離になる。
- ・使用者は 2 回の WIP ロールを 1 体 または 2 体のターゲットに分配する。

効果：

- ・ロールに成功したら、ターゲットは Breaker Special Ammunition (P.108 参照) の効果、つまり BTS の値を半分にして Damage 16 に対する BTS ロールを行わなければならない、
- これに失敗したターゲットは Immobilized-1 状態になる。ベースに接触させるように Immobilized-1 マーカー (IMM-1) を置く。
- ・このハッキングプログラムの効果は、このプログラムを宣言した後にくるプレイヤーターンの終了時にキャンセルされる。しかし、他の手段によってそれ以前にキャンセルされる事がある。

【SUCKER PUNCH】(AHP) SHORT SKILL/ARO. Attack, UPGRADE

条件：

- ・ターゲットは敵の Hacker でなければならない。
- ・このプログラムはハッカーのハッキングエリアが射程距離になる。
- ・使用者はターゲットに対して WIP ロールを行う。
- ・フェイストゥフェイスロールの場合、ターゲットの能力値に -3 の MOD を与える。

効果：

- ・ロールに成功した場合、ターゲットは Damage 16 に対する BTS ロールを DT Special Ammunition の効果 (P.109 参照) を受けて行なう。
- ・BTS ロールに失敗したターゲットは Wounds/Structure の能力値を 1 ポイント失う。

【WHITE NOISE】(TOOLBOX) SHORT SKILL/ARO, Attack, UPGRADE

条件：

- ・このプログラムはハッカーのハッキングエリアが射程距離になる。
- ・使用者は WIP ロールを行う。

効果：

- ・ロールに成功した場合、使用者は自分の Hacking Area 内に White Noise Circular Template を配置できる。
- White Noise Template は完全に使用者の Hacking Area 内に入らなければならない。
- ・このプログラムの効果は、プレイヤーターンの終了時にキャンセルされ、その時点で、あなたは White Noise Circular Template を取り除く。

>WHITE NOISEの効果

- ・Multispectral Visor を装備しているトルーパーは White Noise Zone に LOF を描く事ができない。(P.165参照)

◆GAME STATE 一覧-----

- ・BLINDED：Blinded のトループは Lof を描く事ができない。プレイヤーターンの終了時にキャンセルされる。

- BURNT：装備品、またはスペシャルスキルを使用不能にする。Engineer ショートスキルのノーマル WIP ロールで修理。
- CAMOUFLAGED：Camouflage マーカー (COMO) になる。キャンセルはいろいろ。
- DAMAGED：情景物または装備品は、機能も効果も持たなくなる。Engineer ショートスキルのノーマル WIP ロールで修理。
- DEAD：Null。爆発四散。死んだのだ！
- DISABLED：Comms Equipment を持つ装備品は機能を停止し使用できなくなる。Engineer ショートスキルのノーマル WIP ロールで修理。
- DESTROYED：Null。情景物は爆発四散。失われる。
- DOGGED：Unconscious マーカーを置く代わりに V2 マーカーを置く。プレイヤーターン終了時にDead 状態へ移行。
- ENGAGED：Engaged のトルーパーは接近戦 (CC) に入っているとみなされる。トルーパーが敵トルーパーとのベースコンタクをやめる時、この状態はキャンセルされる。
- HIDDEN DEPLOYMENT：モデルやマーカーを置かなくてもよい配置の特殊な形態。Short Skill、Entire Order を宣言することで自動的にキャンセルされる。
- IMMOBILIZED-1：Discover 以外のShort Movement Skill を宣言できない。Reset またはEngineer ショートスキルのノーマル WIP ロールで回復。
- IMMOBILIZED-2：Discover 以外のShort Movement Skill を宣言できない。Engineer ショートスキルのノーマル WIP ロールで回復。(リセット不可)
- IMPERSONATION-1：トルーパーはImpersonation-1 マーカー (IMP-1) になる。キャンセルはいろいろ。
- IMPERSONATION-2：トルーパーはImpersonation-2 マーカー (IMP-2) になる。キャンセルはいろいろ。
- ISOLATED：トルーパーはイレギュラー扱いでオーダープールへ供給、受取りができない。Engineer ショートスキルのノーマル WIP ロールで回復。
- NO WOUND INCAPACITATION：Unconscious を置く代わりに V3: NWI マーカーを置く。回復するか死亡するまでこのままよ。
- NORMAL：フツーがいちばん。
- POSSESSED：Null。操られるよ。次のオーダー時にCommand Tokenを使うか、Exorcism ハッキングプログラムで回復。
- PRONE：Silhouette (S) の値は0、MOV の値は両方とも半分になる。Short Movement Skillの Move 使用時にキャンセルを宣言。
- RETREAT!：ショートムーブメントスキル、Cautious Movement、Change Facing、Dodge、Reset のみ宣言できる。25%を回復するか、Command Tokenで1体回復。
- SEPSITORIZED：Null。ゾンビ状態で的に操られる。回復不可。ひでえ。
- SUPPRESSIVE_FIRE：トルーパーの射撃武器のプロフィールがSF Mode のプロフィールに置き換わる。キャンセルはいろいろ。
- SPAWN-EMBRYO：Null。Unconscious マーカー(UNCONSCIOUS) を置く代わりに、Spawn-Embryo マーカーを置く。回復するか死亡するまでこのままよ。
- TO CAMOUFLAGED：TO Camouflage マーカー (TO CAMO)になる。キャンセルはいろいろ。
- TARGETED：BS Attack や Hacking Attack を宣言するトルーパーは、関連した能力に +3 の MOD を適用する。プレイヤーターンの終了時にキャンセルされる。
- TRANSMUTED：Wounds/Structure を少なくとも1ポイント失った最初のオーダーの終了時にプロフィールが変更する。キャンセルはされない。
- UNCONSCIOUS：Null。はアクティベートできず、プレイヤーのオーダープールからオーダーを受け取ることができない。回復するか死亡するまでこのままよ。
- UNLOADED：弾切れ。武器または装備品をもう利用することができない。Baggageのショートスキルで回復できる。