

チェンジログ

180109

- ・P59 A2.2 ゼネラルユニットアップグレード：メカニック追加。
- ・P59 A2.3 ベテランスキル：コンバットマスター追加。
- ・P59 A2.3ベテランスキル：ファストショット追加。
- ・P59 A2.3ベテランスキル：クラックショット追加
- ・P60 A2.4 デュエリスト専用装備：ライトハイワイヤウイップ追加。
- ・P72 サプリストNLC : ファイティングスタッフの性能を修正。
- ・P146 ニュコール共通特殊ルール「同盟（ポート・アーサー市のグレイル）」 : FLAIL選択不可を追記。
- ・P146 サプリストHAPF「同盟（サウス）」：ハタイロイの例外を追記。
- ・p161: サプリストLDMとLH「装備制限/リミテッドオプションズ」 : 制限を修正。（サウスのファン戦車が使えるようになった。）

p60-----

A.2.0編成ルールサマリー

- ・軍（フォース/アーミー）は、複数のCG（コンバットグループ）で構成されているよ。
1 CGは、1～2のユニット（プライマリーユニット、サポートユニット）で構成されているよ。
1ユニットは、複数のモデルで構成されているよ。
- ・CGはプライマリーユニット1つを必ず含んでいるよ。
- ・プライマリーユニットは、サポートユニットを1つまでもてるよ。
- ・ユニットに所属する全てのモデルは、必ず同じUA（ユニットアヴェイアリティ）にしてね。

<軍の編成方法>

1.アーミー選択とTVの決定

- ・TVは50～500であそぶといいよ。

2.CGの編成

- ・各モデルにはTV（編成用のポイント）とUA（編成タイプ）という2つの編成用データが存在するよ。
- ・軍は複数のプライマリーユニットで構成され、任命されたコマンダーが指揮を執るよ。

<CG（コンバットグループ）>

- ・プライマリーユニットとサポートユニットをまとめてCG（コンバットグループ）と呼ぶよ

<1-1.プライマリーユニットの編成>

- ・プライマリーユニットのUAを決めたら、UA条件を満たすモデルの総アクション数が4～6になるよう選択してTVを計算してね。

<1-2.CGL（コンバットグループリーダー）の決定>

- ・必ずプライマリーユニットの中から1モデルを選んでCGL（部隊長）にしてね。CGLはコスト無し（+0TV）で任命できるよ。
- ・望むなら、追加TVを支払って、プライマリーユニットの中から1モデルを2iC（副隊長）かXO（副司令官）に任命できるよ。
- ・1CGに指揮官は最大でも2名までだよ。（XO/副司令官は最大で1人まで）

<1-3.標準アップグレードの選択>

- ・プライマリーユニットは、追加コストを支払うとゼネリック標準アップグレードが選択できるよ。

<1-4.サポートユニットの選択>

- ・プライマリーユニット1つにつき、最大で1つのサポートユニットをアタッチ/随従できるよ。

<2-1.サポートユニットの編成>

- ・(0-1)だよ。（プライマリーユニット1つにつき1つまでアタッチできるよ）
- ・プライマリーユニットと違うUAでもいいよ。
- ・UAで設定されている「編成数の上限」が「1減る」よ。（例：(0-2) → (0-1)）
- ・プライマリーユニットの総アクション数が4の場合「2アクション」まで、5か6の場合、「3アクション」のサポートユニットを編成できるよ。

<2-2.サポートユニットについて>

- ・プライマリーユニットと同時に起動して1モデルずつ行動するよ。CP/コマンドポイントやオーダー/命令の恩恵も受けられるよ。
- ・コマンダー（指揮官）モデルや、ゼネリック/標準アップグレードを選べないよ。

<3-0CG編成の継続>

- ・上の手順を繰り返して、対戦相手と決めたTVの範囲でCGを編成してね。

<4-0.フォースコマンダー（総司令官）の決定>

- ・1つのユニットのCGLの中から任意のモデルをCO（総司令官/コマンドングオフィサー）に選んでもいいよ。（0-1）
【ゲームポイント99TV以下】CGL1モデルを、+4TVでアップグレードできるよ。※1

- 【ゲームポイント100TV異常】追加コスト無し (+0TV) で C G L 1モデルアップグレードできるよ。
(※0-1になっているので、おそらくゲーム上 C Oは指定するけど、コスト払わないと Init:5+のままって意味にとらえたほうがいいかな。)
・コマンダーに関するルールも参照 (§ 5.0)

A.2.2 ゼネリック/標準アップグレード (PU専用)

- ・プライマリーユニット (PU) は追加コストを払うことで以下の恩恵をうけらるよ。
- ・同名のアップグレードは1モデルにつき1回までしか選択できないよ。(重複不可だし意味ないし)

【XO (0-1モデル/アーミー全体で)】

- ・ゲームポイント100TV以上で選択していいよ。
- ・指揮官でないモデル1機を X O (副司令) に任命できるよ。(+ 3 T V)
- ・2ICと同居できない点に注意。

【2iC (0-1モデル/各プライマリーユニットに付き)】

- ・1 C G につき1機まで、指揮官でないモデルを 2 i C (副隊長) に任命できるよ。(+ 2 T V)

【SCO (0-1モデル/各プライマリーユニットに付き)】

- ・C O (司令官) は S C O /シュープリーム コマンディング オフィサー (総司令官) に任命できるよ。(+ 3 T V)
- ・S C Oは「I n i t : x」の能力が+1されるよ。持ってないなら「I n i t : 1」になるよ。(イニシアチブ判定に+1D6)

【指揮官専用アップグレード】

- ・U Aに (+CMD) となっているアップグレードは、指揮官 (S C O、C O、X O、C G L、2 i C) しか選べないよ。

【ベテラン (0-1ユニット/アーミー全体で)】

- ・プライマリーユニット1つをベテランユニットにできるよ。
- ・1機以上のモデルをベテランにしてね。以下の2つから選んでね。
 1. 【Vet/ベテランの特徴を持っているモデルを選択する】
 2. 【モデルに (+ 2 T V) でVetの特徴を追加する】
- ・ベテランは1 S P (スキルポイント) を持っているよ。
- ・たくさんベテランを使いたい場合は、エリート編成にしてね。(§ 18.6)
- ・ベテランアップグレードが選択できるよ。

【ドローン (0-2ユニット/アーミー全体で)】

- ・ユニットの (0-2) モデルはドローンを1機もてるよ。(+ 1 T V / モデルごと)
- ・ギアビークルのモデルは「Drone Bay:1 (ドローンベイ: 1)」の特徴を得るよ。(トランスポート: ドローン1の間違いかなあ)
- ・ドローンは「ハンターキラー」「デモリッション」「リコン」の中から選んでね (§ 16.2)。

【追加武器: グレネード (0-3ユニット/アーミー全体で)】

- ・「Arm (アーム)」の特徴を持つモデルかインファントリー (MRが I : X) のモデルはこのアップグレードを選択できるよ。
- ・ユニットの (0-2) モデルは L H G (ライトハンドグレネード) を追加装備するよ。(+ 1 T V / モデルごと)
- ・ユニットの (0-1) モデルは M H G (ミディアムハンドグレネード) を追加装備するよ。(+ 3 T V / モデルごと)

【追加武器: シェイプドエクスプローシブ (0-3ユニット/アーミー全体で)】

- ・「Arm (アーム)」の特徴を持つモデルかインファントリー (MRが I : X) のモデルはこのアップグレードを選択できるよ。
- ・ユニットの (0-2) モデルは L S E (ライトシェイプドエクスプローシブ) を追加装備するよ。(+ 1 T V / モデルごと)
- ・ユニットの (0-1) モデルは M S E (ミディアムシェイプドエクスプローシブ) を追加装備するよ。(+ 3 T V / モデルごと)

【追加武器: パンツァーフアуст (0-3ユニット/アーミー全体で)】

- ・「Arm (アーム)」の特徴を持つモデルかインファントリー (MRが I : X) のモデルはこのアップグレードを選択できるよ。
- ・ユニットの (0-2) モデルは L P Z (ライトパンツァーフアуст) を追加装備するよ。(+ 1 T V / モデルごと)
- ・ユニットの (0-1) モデルは M P Z (ミディアムパンツァーフアуст) を追加装備するよ。(+ 3 T V / モデルごと)

【武器改修: 対空装備 (0-2ユニット/アーミー全体で)】

- ・このアップグレードを選択できるのは以下の4種類のコードを持つ武器だけだよ。
 - 「*A C (オートキャノン)」
 - 「*R C (ロータリーキャノン)」
 - 「*A T M (対戦車ミサイル)」
 - 「*L C (レーザーキャノン)」
- ・ユニットの (0-2) モデルは対象の武器に「AA (アンチエア/対空)」の特徴をつけられるよ。(+ 1 T V / 武器ごと)
- ・この強化をした「*A T M」の武器は「*A S M」の武器のデーターに置き換えてね。(PENの強さのランクL/M/Hはそのまま移行してね)。

【スモーク (煙幕) (0-2ユニット/アーミー全体で)】

- ・ユニットの (0-2) モデルは「Smoke:2 (Aux)」の特徴を得るよ。(+ 2 T V / モデルごと)

【メカニック (整備兵) (0-2モデル/アーミー全体で)】

- ・U A: E Gのモデルは+1TVで「Mechanic」の特徴を得るよ。

- ・1モデルまで、サポートユニットでもUA:EGはこのオプションを選択できるよ。

A2.3 ベテラン専用アップグレード

- ・Vet (ベテラン) の特徴を持つモデルは以下のアップグレードを選択できるよ。
- ・各モデルは複数種類のアップグレードを選択できるけど、同じアップグレードを2回選択できないよ。(重複しないよ)

【プレコーションズ/慎重 (+2TV/モデルごと)】

- ・このモデルは「Field Armor (フィールドアーマー)」と「Resist:Fire (レジスト:F)」の特徴を得るよ。

【エースガンナー/銃撃の勇士 (+2TV/モデルごと)】

- ・このモデルは、任意の武器(=Arm/FT以外の武器)でスナッフファイア(反撃/\$10.4)ができるよ。

【EWスペシャリスト/電子戦の達人 (+2TV/モデルごと)】

- ・このモデルは、全てのEW判定に「+2D6」の達人修正を得るよ。

【メレースペシャリスト/白兵戦の達人 (+2TV/モデルごと)】

- ・このモデルは、「Brawler:2 (ブロウラー:2)」の特徴を得るよ。すでに持っているなら特徴が+2されるよ。

【コンバットマスター/戦闘師範 (+1TVまたは+3TV/モデルごと)】

- ・このモデルが+1TV払うならば、選択したメレーウエポン1つに「Parry:1 (パリィ:1)」の特徴を得るよ。すでに持っているなら特徴が+1されるよ。
- ・このモデルは追加で+2TV(合計3TV)払うならば「Reversal (リバーサル)」の特徴を得るよ。

【ファストショット/神速の射撃 (+2TV/モデルごと)】

- ・このモデルの装備する「Link」の特徴が無い武器1つは「Link」の特徴を得るよ。
- ・選択した武器がメレーウエポンの場合、「Reach:1" (リーチ:1")」の特徴も追加されるよ。

【クラックショット/射撃の名手 (+2TV/モデルごと)】

- ・このモデルのはスプリットファイア(分散射撃)の命中修正を無視できるよ。

A2.4 デュエリスト(筆頭戦士)

- ・各アーミーは最大1モデルまでデュエリスト(筆頭戦士)を入れられるよ(0-1)。

<選択条件>

- ・「ギア」タイプのモデルだけが、このアップグレードが選択できるよ。
- ・このモデルは「Duelist (デュエリスト)」と「Vet (ベテラン)」の特徴を得るよ。
- ・Vetの特徴がないモデルは+2TVでベテランモデルにしてね。でも、アーミーのベテラン制限(0-1)にはひっかからないよ。
- ・コマンダーはデュエリストになれなし、デュエリストはCMD専用機も使用できないよ。

<編成>

- ・デュエリストは必ず「1モデルのみで構成されたサポートユニット」として編成してね。

<アップグレード>

- ・標準アップグレードを選択できるよ。
- ・ベテラン専用アップグレードを選択できるよ。
- ・デュエリスト専用アップグレードを選択できるよ。

<デュエリスト専用アップグレード>

【アドバンスドコントロールシステム/操縦システム強化 (+4TV/モデルごと)】

- ・モデルはアクション値が+1されるよ。
- (アクション値3以上の場合はプライマリーユニット5モデル以上必要かな?)

【サーベル/追加武器:サーベル (+0TV/モデルごと)】

- ・モデルが装備する「*CW (コンバットウエポン)」、「*VB (バイプロブレード)」に「Reach:1"」の特徴を付けられるよ。

【シールドorパレードウエポン/追加武器:シールドまたは二刀流 (+1TV/モデルごと、どちらか選択)】

- ・どちらかを選んでね。
- A. 「Shield:1 (シールド:1)」の特徴を得るよ。
- B. 選択したメレー武器は「link (リンク)」の特徴を得るよ。(二刀流のイメージだよ)

【ガンスリンガー/曲芸射撃 (+1TV/モデルごと)】

- ・この特殊ルールはモデルが以下の3種類のコードを持つ武器を装備している時に選択できるよ。1つ選んでね。
- 「*AC (オートキャノン)」
- 「*FC (フラグキャノン)」

「*GL (グレネードランチャー)」

- ・選んだ武器は「Link、Range：3-9/18"」の特徴を得るよ。リンクが付く代わりに射程が減るよ。

【ダンサー/曲芸機動 (+2TV/モデルごと)】

- ・このアップグレードはPI：4+より良いPIスキルのモデルしか選択できないよ。
- ・このモデルは「Agile (アジャイル)」の能力を得るよ。

【ディフェンダー/迎撃射撃 (+2TV/モデルごと)】

- ・このアップグレードは「Burst：X (バースト)」の武器を装備したモデルしか選択できないよ。
- ・このモデルは「AMS (アンチミサイルシステム)」の特徴を得るよ。

【クイックドロウ/早撃ち (+2TV/モデルごと)】

- ・このアップグレードを適用する「Arm (腕)」装備の武器を1つ選んでね。
- ・選んだ武器は「Auto (オート)」の特徴を得るよ。

【ハイワイヤウイップ/電撃鞭 (+2TV/モデルごと 0-1モデル/アーミー全体で)】

- ・デュエリストはメレウエポン1つを「ライトハイワイヤウイップ (LHW)」に交換可能。

PEN:6、AP:1、Reach:2"、Brawler:X、カテゴリー：メレー

Xは使用した距離で決定される (端数切り捨て) 例：1"の距離で使用した場合Brawler:1になる。

<専用ルール>

【リードバイエグザンプル/先達の導き】

- ・デュエリストの戦果は味方の兵士の勇気を鼓舞するよ。

<条件>

- ・デュエリストが敵モデルにダメージを与えた場合、この敵をセンサーロックしている味方に効果があるよ。
- ・もし対戦相手にもデュエリストが居た場合、敵のデュエリストモデルが破壊されるまでの間は、敵デュエリストにダメージを与えることでしかこのルールを使えないよ。

<効果>

- ・センサーロックしている味方の中から選んだ1モデルは1SP (スキルポイント/§05.6) を受け取るよ。
- ・このSPは、消費してしまうとクリンナップフェイズにリフレッシュしないよ。(使い捨てのSPだよ)

【ローンウルフ/一匹狼】

- ・デュエリストは、CP (コマンドポイント) やオーダー (命令) の恩恵を受けられないよ。(KADA編成の場合はこの効果を無視できるよ。)
- (デュエリストはベテランなので1SPは持っているよ。)

p62-----

A2.6 軍の選択

<軍の選択>

- ・サウス、ノース、CEFなど、大枠の組織を選択をして編成してもいいよ。
- ・または特殊編成ルールのあるサブリストで編成してもいいよ。

<サブリスト>

- ・通常編成より細やかな編成が可能だよ。基本編成ルールを前提として、変更点だけが書かれてるよ。

<サブリストの同盟勢力>

- ・指定された中から選択した1勢力のモデルを同盟として使える場合があるよ。
- ・使えるモデルはUAコードで指定されている場合と、特定モデルの名称で指定されている場合があるよ。

p72-----

◆ノース編成ルール (基本勢力リスト/サブ勢力リスト)

【ノース軍基本勢力】

- ・標準的なノースの軍だよ。基本勢力編成を使用する場合ノースのモデルのみで構築してね。
- ・基本的に慣れたらそれぞれのサブリストに挑戦してみようね。

【NG-ノーザン・ガード/北部防衛部隊】 (ノース・サブ勢力リスト)

<過剰支援/ウェルサポータード>

- ・プライマリーユニットは最大で2つまでサポートユニットを持てるよ。
サポートユニットに使える総アクション値は変化なしよ。
→例：5アクション値のプライマリーユニットは2つのサポートユニットを合計で3アクション値まで持てるよ。

<熟練の混成軍/コンバインドアームズスペシャリスト>

- ・ゲーム開始時の戦場に、3種類以上の違うタイプ/種別（ギア、ビークルなど）のモデルがいる場合、COは+1CPされるよ。

<潤沢な装備/ウェルイクイップド>

- ・サポートユニットも共通アップグレードを使用できるよ。

【WFP-ウエスタン・フロントライン・プロテクトレイト/西部前戦保護領】（ノース・サブ勢力リスト）

<家族の絆/ファミリータイズ>

- ・ベテランアップグレードから1つ選択してね。ベテランコマンダー（指揮モデル）は選択したベテランスキルを1TVで入手できるよ。
・全てのコマンダーは（+1TV）でユニットの0-1ベテラン制限とは別にベテラン（Vet）にしてもいいよ。

<軽量化/ストリップダウン（アップグレード）>

- ・UAが「GP」と「RC」のモデルは追加コスト無しで（0TV）「Stripped Down（ストリップダウン/軽量化）」の特徴を選択できるよ。
・このモデルは「+2"MR」「H/S：-1/+1」の修正になるよ。
→例：ストリップダウン・ハンターはMR（W7"、G8"） H/S：3/3になるよ。（本来は、MR（W5" G6"） H/S：4/2）

<旧式装備/オールダーイクイップメント>

- ・この編成ではプライマリーユニットに以下の系列モデルを使えないよ。
「Jaguar」「Cheetah」「Grizzlie」「Kodiak」「Scimitar」

<実戦訓練/テストッドインバトル>

- ・ユニットの「ギア」と「ストライダー」のうち1モデルだけ（+1TV）でVet（ベテラン）にアップグレードできるよ。
・ユニットの0-1ベテラン制限とは別カウントでいいよ。

【UMF-ユナイテッド・マーチャントイル・フェデレーション/合衆商人連盟】（ノース・サブ勢力リスト）

<最高品質の購入/ザベストマネーキャンバイ>

- ・CO（最高司令官）は以下の恩恵をすべて受けられるよ。
 - 1.「このモデルは追加コスト無しで、「Init:1」の特徴を得るよ。すでにある場合は、特徴を+1できるよ。」
 - 2.「このモデルが（UA：CMD）コマンダー専用機のモデルを使用する場合、コストを「-1TV」していいよ。」

<採掘部隊/プロスペクターズ>

- ・全てのW移動タイプのモデルは「Climber（クライマー）」の特徴を+1TVでつけられるよ。

<現地生産/ローカルプロダクション>

- ・プライマリーユニットは「Cheetah」「Cheetah Paratrooper」「Black Cat」を選択できないよ。
・「Tiger」「Assault Tigers」「Destroyer Tiger」はUAに「FS」が追加されるよ。
・「Weasel」はUAに「SK」が追加されるよ。

<ハッカー部隊/ハッカーズ>

- ・ECMセンサージャミング[EWアクション/§14.2b]のアクションとリアクションをする場合、EWスキルが1高い扱いになるよ。

【NLC-ノーザン・ライツ・コンフェデレシ/ノーザンライト同盟】（ノース・サブ勢力リスト）

<専用武器：ファイティング・スタッフ>

- ・このアップグレードをしたモデルは追加で以下の特徴を持つ「MVB（ミディアムバイブレード）」を1つ装備するよ。
「Reach：2"（リーチ：2"）」「Brawler:1（ブロウラー：1）」「Parry:1（パリー：1）」。

<権威の証/プレステージウエポン>

- ・XO（副司令官）と2iC（副隊長）のモデルは、追加コスト無し（+0TV）でファイティングスタッフを装備できるよ。
・CO（総司令官）とCGL（部隊長）のモデルは、（+1TV）でファイティングスタッフを装備できるよ。

<教化/インスパイアレーショナル>

- ・コマンダーがファイティングスタッフで敵モデルにダメージを与えた場合、6"以内の味方1モデルに1SPを与えていいよ。
（多分デュエリストと一緒に、回復しない使い捨てSPだよ。）

<僧兵/ウォーリアモンクス>

- ・UAが「GP」「SK」「FS」に所属するモデルと「デュエリスト」（UA関係なし）モデルは、（+1TV）でファイティング・スタッフを装備できるよ。

◆サウス編成ルール (基本勢力リスト/サブ勢力リスト)

【サウス軍基本勢力】

- ・標準的なサウスの軍だよ。基本勢力編成を使用する場合サウスのモデルのみで構築してね。
- ・基本的に慣れたらそれぞれのサブリストに挑戦してみようね。

【MILICIA - ミリシャ/軍事介入反乱鎮圧軍】 (サウス・サブ勢力リスト)

<熟練の混成軍/コンバインドアームズ スペシャリスト>

- ・ゲーム開始時の戦場に、3種類以上の違うタイプ/種別 (ギア、ビークルなど) のモデルがいる場合、COは+1CPされるよ。

<徴集兵/コンスクリクツ (アップグレード) >

- ・「コマンダー (指揮官)」「デュエリスト」のモデルはこのアップグレードの対象にならないよ。
- ・全てのモデルは、「conscript (徴集兵)」の特徴を得る代わりに、モデルのコストが (1アクションにつき-1TV) されるよ。(つまり指揮官以外は全員ボンクラになるのか・・・)

<軽量化/ストリップドダウン (アップグレード) >

- ・UAが「GP」と「RC」のモデルは追加コスト無しで (0TV) 「Stripped Down (ストリップダウン/軽量化)」の特徴を選択できるよ。
- ・このモデルは「+2"MR」「H/S:-1/+1」の修正になるよ。
- 例: ストリップダウン・ハンターはMR (W7"、G8") H/S:3/3になるよ。(本来は、MR (W5" G6") H/S:4/2)

<二軍/セカンドライン>

- ・このサブリストはエリートアーミーにできないよ。

【SRA - サウザン・リパブリック・アーミー / 南部共和国軍】 (サウス・サブ勢力リスト)

<過剰支援/ウェルサポータード>

- ・プライマリーユニットは最大で2つまでサポートユニットを持てるよ。
- サポートユニットに使える総アクション値は変化なしよ。
- 例: 5アクション値のプライマリーユニットは2つのサポートユニットを合計で3アクション値まで持てるよ。

<指導者/リーダーズ>

- ・すべてのコマンダーは以下の恩恵をすべて受けられるよ。
 - 1.「このモデルは追加コスト無しで、「Init:1」の特徴を得るよ。すでにある場合は、特徴を+1できるよ。」
 - 2.「このモデルが「*VB (パイブプロレード)」を装備しているなら追加コスト無しで「Reach:1" (リーチ:1") の特徴がもらえるよ」

<特化訓練/スペシャライズドトレーニング>

- ・CGが全て同じモデルタイプ (ギア、ビークル、ストライダー等) で構成されている場合、コマンダーは+1CPされるよ。

【MK - メコン・ドミニオン/メコン自治領軍】 (サウス・サブ勢力リスト+同盟: ノース、ピースリバー、ニューコール)

<血族主義/ファミリー コネクションズ>

- ・CO (総司令官) の居るユニットを「必ず」ベテランにしてね。
- ・このユニットにいるモデルは「全て」ベテランにしてね。

<同盟 (ノース、ピースリバー、ニューコールから選択) >

- ・選択した1勢力のモデルで構成されたサポートユニットを使えるよ。
- ・この方法でサポートユニットにできるのはUAが「GP」「FS」「SK」「RC」のモデルだけだよ。

<警察国家/ポリスステート>

- ・UAがGPで「Limited:MP」の特徴のみで構成された1ユニットだけ、各モデルを (+1TV/モデルにつき) でベテランにアップグレードできるよ。
- ・このユニットは (0-1/アミーごと) のベテランユニット制限とは別に入れられるよ。

<武器庫/アーモリーズ>

- ・「*HG (ハンドグレネード)」と「*SE (シェイプドエクスプローシブ)」のコストを-1TVしていいよ。

【ESE - イースタン・サン・エミレーツ/イースタンサン首相国連邦】 (サウス・サブ勢力リスト+同盟: ノース、ピースリバー、ニューコール)

<政治的任命/ポリティカルアポイントィーズ>

- ・「XO (0-1) (+1TV) か、「2iC (+1TV) を各ユニットに入れなさいよ。

<同盟 (ノース、ピースリバー、ニューコールから選択) >

- ・選択した1勢力のモデルで構成されたサポートユニットを使えるよ。

- ・この方法でサポートユニットにできるのはUAが「GP」「FS」「SK」「RC」のモデルだけだよ。

<バジリスク (アップグレード) >

- ・サウスのアーミーリストの「GP」「FS」「SK」のモデルは、(+0TV)で「Basilisk (バジリスク)」の特徴がもらえるよ。
- ・この特徴を持つモデルは基本性能を「MR+1"」して、「Sensors:18" (センサーレンジ: 18")」の特徴を得るよ。

【HAPF-ヒューマニスト・アライアンス・プロテクション・フォース/人文主義同盟防衛軍(歴史設定あり/ヒストリカル)】

- ・現在のHAPF軍は、ストライダーとホバータンクを重視したサウスのスタンダードな編成だよ。つまりサブリストなし。
- ・サウスを脱出した元のHAPFはニュコールのサブリストになっているよ。

※補足説明: サウスに占領された科学技術都市国家。現在はニュコールに亡命政府がある。

p 126-----

◆ピースリバー編成ルール (基本勢カリスト/サブ勢カリスト)

【ピースリバー軍基本勢力】

- ・標準的なピースリバーの軍だよ。基本勢力編成を使用する場合ピースリバーのモデルのみで構築してね。
- ・基本に慣れたらそれぞれのサブリストに挑戦してみようね。

【PRDF-ピース・リーパー・ディフェンディング・フォース/ピースリバー社防衛隊】(ピースリーパー・サブ勢カリスト)

<過剰支援/ウェル サポート>

- ・プライマリーユニットは最大で2つまでサポートユニットを持てるよ。
- サポートユニットに使える総アクション値は変化なしよ。

→例: 5アクション値のプライマリーユニットは2つのサポートユニットを合計で3アクション値まで持てるよ。

【POC-ピース・オフィサー・コープス/治安維持隊】(ピースリーパー・サブ勢カリスト+同盟: ノース、サウス)

<特注品/スペシャル イシュー>

- ・(同盟軍を含む) 全てのコマンダーモデルは「(0-1) Greyhound」を選択できるよ。

<同盟 (ノース、サウス選択) >

- ・選択した1勢力のモデルで構成されたサポートユニットを使えるよ。
- ・この方法でサポートユニットにできるのはUAが「GP」「SK」「FS」のモデルだけだよ。

<警察国家/ポリス ステート>

- ・ピースリーパー軍の「GP」「SK」「FS」ユニット1つを追加コスト無し (+0TV) で軍警隊にアップグレードできるよ。
- ・軍警隊のモデルは「*RP (アンチビークルロケット)」の武器を失って、「Shield:1 (シールド: 1)」の特徴を得るよ。

<武器庫/アーマリーズ>

- ・「*HG (ハンドグレネード)」と「*SE (シェイプドエクスプローシブ)」のコストを-1TVしていいよ。

【HGFSF-ホーム・ガード・セキュリティー・フォース/本部防衛治安部隊(ピースリーパー・サブ勢カリスト)】

<最新技術/ハイテック>

- ・各ユニットには「アドバンスド」か「ミサイル」カテゴリーの武器を装備したモデルを、「必ず」2アクション値以上編入してね。

<安全地帯/セキュアゾーン>

- ・ゲームポイントで指定した「総TVの5%」分の防衛用TVがもらえるよ。
- ・通常の編成に加えて、防衛用TVぶんだけ「ジェネリックサポートパーチャーズ/防御施設 (\$ 16.1)」を選択できるよ。
- ・おそらく以下が対象

AutoCannon Turret / Rocket Turret / Anti-Air Turret / Outpost / Minefields / Obstacles / Bunker / Trench

<二軍/セカンドライン>

- ・このサブリストはエリートアーミーにできないよ。

【CTF-コンバインド・タスク・フォース/連合特務部隊】(ピースリーパー・サブ勢カリスト)

<精鋭の頂点/ベスト オブ ザ ベスト>

- ・CO (総司令官) は+1CPしてね。

<精鋭部隊/エリート フォース>

- ・必ずエリートアーミーにしてね。
- ・この編成はUA「GP」のモデルが使えないよ。

<空挺部隊/エア モバイル>

- ・全てのモデルは、追加コスト無し (+0TV) で「Airdrop (エアドロップ)」の特徴を得るよ。

【PSBM-プロテクトレート・スポンサード・バッドランズ・ミリシャ/保護領出資バッドランド民兵団】

(ピースリーバー・サブ勢力リスト+同盟：ノース、サウス)

<家族の絆/ファミリー タイズ>

- ・ベテランアップグレードから1つ選択してね。ベテランコマンダー (指揮モデル) は選択したベテランスキルを1TVで入手できるよ。
- ・全てのコマンダーは (+1TV) でユニットの0-1ベテラン制限とは別にベテラン (Vet) にしてもいいよ。

<同盟 (ノース、サウス選択) >

- ・選択した1勢力のモデルで構成されたサポートユニットを使えるよ。
- ・この方法でサポートユニットにできるのはUAが「GP」「SK」「FS」「RC」のモデルだけだよ。

<軽量化/ストリップドダウン (アップグレード) >

- ・UAが「GP」と「RC」のモデルは追加コスト無しで (0TV) 「Stripped Down (ストリップダウン/軽量化)」の特徴を選択できるよ。
 - ・このモデルは「+2" MR」「H/S: -1/+1」の修正になるよ。
- 例: ストリップダウン・ハンターはMR (W7"、G8") H/S: 3/3になるよ。 (本来は、MR (W5" G6") H/S: 4/2)

p 146-----

◆ニューコール編成ルール (基本勢力リスト/サブ勢力リスト)

【ニューコール軍基本勢力】

- ・標準的なニューコールの軍だよ。
- ・基本に慣れたらそれぞれのサブリストに挑戦してみようね。

【ニューコール共通特殊ルール】

- ・以下のルールは全てのサブリストで使えるよ。

<同盟 (ポートアーサー市のグレイル兵) >

- ・サポートユニットに、以下のモデルを含めていいよ。
- ・ニューコールはCEF (地球軍) でUAがIN (インファントリー) のモデルを、「サポートユニット」として使えるよ。
- ・CEFのリストで「FLAIL」の名前が入っているユニットは選べないよ。
- ・ニューコールのUAが「HV (ホバービークル)」の部隊は、CEFのリストから「LHT-67」と「LHT-71」系のモデルも使えるよ。
- ・この時、これらのビークルが装備している武器「*LC (レーザーキャノン)」「*PA (パーティクルアクセラレーター)」「*RL (ロータリーレーザー)」を追加コスト無し (+0TV) で「MRC (ミディアムロータリーキャノン)」と交換してもいいよ。

<同盟 (サウス) >

- ・サポートユニットに、以下のモデルを含めていいよ。
- ・ニューコールのUAが「HV (ホバービークル)」の部隊は、サウスのリストから「ハタロイ」系のモデルも使えるよ。

【NSDF-ニューコール・セルフ・ディフェンス・フォース・レジメント/ニューコール自衛隊】 (ニューコールサブ勢力リスト)

<過剰支援/ウェル サポートド>

- ・プライマリユニットは最大で2つまでサポートユニットを持てるよ。
 - サポートユニットに使える総アクション値は変化なしよ。
- 例: 5アクション値のプライマリユニットは2つのサポートユニットを合計で3アクション値まで持てるよ。

【HAPF-ヒューマニスト・アライアンス・プロテクション・フォース/人文主義者同盟保護軍】

(ニューコール・サブ勢力リスト+同盟：サウス)

<共同体/チームプレイ>

- ・2ACT以上のモデルしかプライマリユニットにできないよ。

<脚と翼/ウォーク オア フライ>

- ・移動方式Gしか持たないビークルはプライマリユニットにできないよ。

<同盟 (サウス) >

- ・「UA: ST (ストライダー)」のプライマリユニットに、以下のモデルを含めていいよ。
「ファイアドラゴン」「ナーガ」「サジタリウス」系のモデル
- ・サポートユニットに、以下のモデルを含めていいよ。
- ・この方法でサポートユニットにできるのはUAが「GP」「SK」「FS」「LT」「HV」「CV」のモデルだけだよ。
- ・「ハタイロイ」系のホバータンクは「UA:HV」としてプライマリユニットで使ってもいいよ。

<高性能兵器の供与/アドバンスドウェポンズ>

- ・UAがST（ストライダー）とHV（ホバービークル）のモデルのうち、アドバンスドウェポンを装備しているモデルは（-1TV）していいよ。

<遷移中の軍隊/トランジションフォース>

- ・この軍はUAが同じ「サウス」と「ニューコール」のモデルを1つのユニットに混ぜて使えるよ。

【PAK-ポート・アーサー・コープス/アーサー港軍団】（ニューコール・サブ勢力リスト+同盟：ノース、サウス、CEF）

<ホバータンクコマンダー>

- ・ビークルモデルしかCOにできないよ。

<同盟（ノース&サウス）>

- ・同盟勢力のモデルで構成されたサポートユニットを使えるよ。
- ・この方法でサポートユニットにできるのはUAが「GP」「SK」「FS」「RC」「VL」のモデルだけだよ。
- ・この編成はノース&サウスの両方から選べるよ。

<同盟（CEF）>

- ・この編成はUAが「LT」「MT」「IN」「CV」のモデルを使ってもいいよ。
- ・「(0-1)RC」として「HC-3」系モデルを使えるよ。
- ・「LT-71」「MT-72」はベテランユニットしか選択できないよ。

【LP-ランス・ポイント】（ニューコール・サブ勢力リスト+同盟：サウス）

<同盟（サウス）>

- ・1勢力のモデルで構成されたサポートユニットを使えるよ。
- ・この方法でサポートユニットにできるのはUAが「GP」「SK」「FS」「RC」「LT」「HT」のモデルだけだよ。

<斥候/パスファインダーズ>

- ・任意のギアのユニットは特殊配置「パスファインダー（先行偵察）配置」を選択できるよ。（§15.4c1）

<軍事顧問/オブザーバーズ>

- ・サウスの同盟サポートユニットは、ニューコールのプライマリーユニットのCP（コマンドポイント）を使えないよ。
- ・サウスの同盟サポートユニットは、「コマンダー専用機」「2ic」「XO」以外の「標準アップグレード」を選択できるよ。
- ・サウスの同盟サポートユニットは、（0-1）枠に縛られずにVet（ベテラン）ユニットにしてもいいよ。

【NFN-フォート・ニール/ニール要塞】（ニューコール・サブ勢力リスト+同盟：サウス）

<ライセンス生産/ライセンスファブリケーション>

- ・UAが合えばサウスの「サイドワインダー」系とノースの「フェレット」系モデルを混ぜて使えるよ。

<テストパイロット>

- ・通常のベテランユニット制限とは別に、各ユニット（プライマリー、サポート）につき1モデルまでVet（ベテラン）にできるよ。
- ・このモデルは、標準アップグレードとベテラン専用アップグレードを使えるよ。

<軽騎兵/ファストキャバルリー>

- ・「Sampson（サンブソン）」系モデルは、追加コスト無し（+0TV）で「Agile（アジャイル）」の特徴がもらえるよ。

【PG-プリンス・ゲープル】（ニューコール・サブ勢力リスト+同盟：ノース）

<同盟（ノース）>

- ・1勢力のモデルで構成されたサポートユニットを使えるよ。
- ・この方法でサポートユニットにできるのはUAが「GP」「SK」「FS」「CV」「IN」「RC」のモデルだけだよ。

<衛生通信網/サテライトネットワーク>

- ・元からSatUP: x+の特徴があるモデルは、スキルが1つ良くなるよ。
- ・元からSatUP: x+の特徴が無いコマンダーモデルは「SatUP:5+」の特徴を「+1TV」でもらえるよ。

<ハッカー部隊/ハッカーズ>

- ・ECMセンサージャミング[EWアクション/§14.2b]のアクションとリアクションをする場合、EWスキルが1高い扱いになるよ。

【EN-エレク・アンド・ニネベ】（ニューコール・サブ勢力リスト+同盟：ノース、サウス）

<同盟（ノース、サウス選択）>

- ・選択した1勢力のモデルで構成されたプライマリーユニットとサポートユニットで使えるよ。
- ・この方法でユニットにできるのはUAが「GP」「SK」「FS」「RC」のモデルだけだよ。（ニューコールのモデルと混ぜて使っちゃダメだよ。）

- ・この方法で選択されたU A：GPのユニットは「Limited」の特徴を失うよ。

<高級燃料/ハイ オクタン>

- ・インファントリー以外のモデルが、平地と道路を移動する場合「MR+1」していいよ。

<個人装備/パーソナル イクイップメント>

- ・同盟のプライマリーとサポートのユニットは、ベテランユニットでなくても「ベテラン専用アップグレード」を選択できるよ。
- ・この選択は、通常のベテランユニット制限と関係なく選択できるよ。

【KADA-キャー・アド・ディン】(ニューコール・サブ勢力リスト+同盟：ノース、サウス、ピースリバー)

<指揮官/コマンダー>

- ・全てのコマンダーは追加コスト無し(+0TV)で「duelist (デュエリスト)」の特徴を持っているよ。
(※ただしVet (ベテラン) アップグレード (+2TV) は必要だよ。)

<闘技場の英雄/ヒーローズ オブ ジアリーナ>

- ・通常の制限とは違い、全てのサポートユニットは「duelist (デュエリスト)」を選択できるよ。
- ・デュエリストは「ノース」「サウス」「ピースリバー」「ニューコール」のギアを選択できるよ。

<乱暴者/ザ ブルート>

- ・コマンダーでないデュエリストのうち1機は「ストライダー」モデルを選択していいよ。(0-1/アーミー全体につき)

<連携戦術/バックハンターズ>

- ・この編成のデュエリストは、「ローンウルフ (一匹狼)」の特殊ルールは適用されないよ。(A2.4)

<ギア連隊/ギア レジメント>

- ・「HT」「IN」「HV」のモデルはプライマリーユニットになれないよ。

【TH- テンプル・ハイツ】(ニューコール・サブ勢力リスト)

<遺伝子強化兵/ジーンネイトパイロット>

- ・1アクションのギアモデルは「+3TV」で「2アクション」にできるよ。

<現地民兵/ローカル ミリティア>

- ・各コンバットグループには、「Limited:SR」か「Limited:EK」の特徴をもつ「U A：IN」のユニットを「必ず」1ユニット入れてね。
- ・ベテランの「Sandrider (サンドライダー兵)」のユニットは「En Koreshi. (エン・コレイシ)」を(0+)で使えるよ。

<砂漠の民/ワン ウィズ ザ デザート>

- ・この編成は「天候」のルールを全て無視できるよ。
(異常気象や濃霧などの影響を受けないよ)

p 161-----

◆リーグレス編成ルール(サブ勢力リスト)

- ・有象無象の少勢力だよ。
- ・必ずサブ勢力リストを使ってね。

【LDM-リーグレス・ディフェンス・ミリシャ/無所属民間防衛隊】(ノース+サウス+ピースリバー+ニューコールのサブ勢力リスト)

<過剰支援/ウェル サポートド>

- ・プライマリーユニットは最大で2つまでサポートユニットを持てるよ。
サポートユニットに使える総アクション値は変化なしよ。
→例：5アクション値のプライマリーユニットは2つのサポートユニットを合計で3アクション値まで持てるよ。

<装備制限/リミテッド オプションズ>

- ・ユニットにできるのはU Aが
「GP」「FS」「SK」「RC」「MT」「LT」「CV」「IN」「ST」のモデルだけだよ。
- ・「Vet (ベテラン)」の特徴があるモデルは選択できないよ。(ベテラン専用機が選べないだけで、アップグレードでベテランには出来るよ)
- ・「アドバンスドウェポン」を装備している「ギア」と「ストライダー」のモデルは選択できないよ。
- ・ストライダーは「Lumbering (ランバリング)」の特徴を持つモデル「だけ」選択できるよ。

<血縁同盟/ファミリー アライアンス>

- ・この勢力はノース、サウス、ピースリバー、ニューコールの全てからモデルを選択できるよ。
- ・U Aが一緒なら、1ユニットで各勢力のモデルをごちゃ混ぜ運用していいよ。

<血族の専用機/ファミリー フェイバリッツ>

- すべてのUAが (0+) モデルはUA (0-1) 制限になるよ。
- UA : GPはこの制限の対象にならないよ。

【LH-リーグレス・ホームスタダー/無所属入植者】 (ノース/サウス+ピースリバー/ニューコールのサブ勢力リスト)

<家族の絆/ファミリー タイズ>

- 全てのコマンドーに「必ず」「同じベテランアップグレード」を持たせてね。このアップグレードコストは-1TVになるよ。
 - 全てのコマンドーモデルは0-1Vetユニットの制限に縛られずにVetになれるよ。
- (※ノースのWFPと同名のルールだけ効果が微妙に違う。誤植かどうかは不明)

<現地生産モデル/ローカル マニファクチュアリング (選択 : ノース、サウス) >

- 選択した勢力のモデルが使えるよ。

<装備制限/リミテッド オプションズ>

- ユニットにできるのはUAが「GP」「MI」「FS」「SK」「RC」「MT」「LT」「CV」「IN」「ST」のモデルだけだよ。
 - 「Vet (ベテラン)」の特徴があるモデルは選択できないよ。
- (ベテラン専用機が選べないだけで、アップグレードでベテランには出来るよ)
- 「アドバンスドウエポン」を装備しているモデルは選択できないよ。
 - ストライダーは「Lumbering (ランパリング)」の特徴を持つモデル「だけ」選択できるよ。

<同盟 (ピースリバー、ニューコール選択) >

- 選択した1勢力のモデルで構成されたサポートユニットが使えるよ。
- この方法でサポートユニットにできるのはUAが「GP」「FS」「LT」のモデルだけだよ。

<血族の専用機/ファミリー フェイバリッツ>

- すべてのUAが (0+) モデルはUA (0-1) 制限になるよ。
- UA : GPはこの制限の対象にならないよ。

<地の利/ローカル ノウリッジ>

- 任意のギアユニットは特殊配置「パスファインダー (先行偵察) 配置」を選択できるよ。(§ 15.4c1)

<鉄鎧の古参兵/オールドラスティ>

- ゲーム開始前、各ユニットにつき1モデルをランダムに選んでね。
- このモデルは「コマンドーモデル以外」で「ギア」か「ストライダー」のモデルである必要があるよ。
- 選ばれたモデルに付き1D6して、以下の特徴を加えてね。
 - 1-2 : Vul:F (ヴァルナブル : 炎)、Vet (ベテラン)
 - 3-4 : Sensors:12" (センサー : 12")、Vet (ベテラン)
 - 5 : Lumbering (ランパリング)、Vet (ベテラン)
 - 6 : Brawler:-1 (ブロウラー : -1)、Vet (ベテラン)

p 167-----

◆ブラックタロン編成ルール (基本勢力リスト/サブ勢力リスト)

【ブラックタロン基本勢力】

- 標準的なブラックタロンの軍だよ。基本勢力編成を使用する場合、ブラックタロンのモデルのみで構築してね。
- 基本に慣れたらそれぞれのサブリストに挑戦してみようね。

【共通スペシャルルール】

<特殊部隊>

- この勢力はエリートフォース編成しか選べないよ。ただし同盟勢力のモデルはベテランアップグレードをしなくてもいいよ。
- 全てのブラックタロンモデルは「Airdrop (エアドロップ)」「Stealth (Aux) (ステルス)」「Vet (ベテラン)」の特徴を持っているよ。
- モデルが装備する「*CW (コンバットウエポン)」、「*VB (パイプロブレード)」にコスト無し (+0TV) で「Reach:1"」の特徴を付けられるよ。

<武器庫/アーモリーズ>

- 「*HG (ハンドグレネード)」と「*SE (シェイプドエクスプローシブ)」のコストを-1TVしていいよ。

【BTIT-ブラック・タロン・インサートレーション・チーム/ブラックタロン突入部隊】

(ブラックタロンサブ勢力リスト+同盟 : カプリス、ユートピア、エデン)

<過剰支援/ウェル サポートド>

- プライマリーユニットは最大で2つまでサポートユニットを持てるよ。
 - サポートユニットに使える総アクション値は変化なしよ。
- 例 : 5アクション値のプライマリーユニットは2つのサポートユニットを合計で3アクション値まで持てるよ。

<同盟（カプリス、ユートピア、エデン選択）>

- ・選択した1勢力のモデルで構成されたサポートユニットを使えるよ。

<独立部隊/スタンドアローン>

- ・防御施設（§16.1）を選択できないよ。

【BTRT-ブラック・タロン・リコン・チーム/ブラックタロン偵察部隊】（ブラックタロンサブ勢力リスト）

<独立部隊/スタンドアローン>

- ・防御施設（§16.1）を選択できないよ。

<暗殺部隊/ヘッドハンターズ>

- ・勝利目標が「ワイブ・ゼム・アウト（殲滅）」だった場合、「アサシネーション（暗殺）」が選択されるよ。（§15.3）
（殲滅は選択されないよ。暗殺がかぶったら振りなおしてね。）

<生存術/サバイバルスツ>

- ・シナリオ生成時の「戦場の状態」を決定する場合、ブラックタロンアーミーのプレイヤーは1つ多く1D6を振り任意の結果を選択できるよ。（15.2c）

p 181-----

◆コロニアル・エキスパンダリー・フォース（CEF）/植民地拡張遠征軍（基本勢力リスト/サブ勢力リスト）

【CEF軍基本勢力】

- ・標準的なCEFの軍だよ。基本勢力編成を使用する場合、CEFのモデルのみで構築してね。
- ・基本に慣れたらそれぞれのサブリストに挑戦してみようね。

【CEFLF-C E Fライン・フォーメーション/CEF前線部隊】（C E Fサブ勢力リスト+同盟：カプリス、ユートピア、エデン）

<過剰支援/ウェル サポートド>

- ・プライマリーユニットは最大で2つまでサポートユニットを持てるよ。
サポートユニットに使える総アクション値は変化なしよ。
→例：5アクション値のプライマリーユニットは2つのサポートユニットを合計で3アクション値まで持てるよ。

<同盟（カプリス、ユートピア、エデン選択）>

- ・選択した1勢力のモデルで構成されたサポートユニットを使えるよ。

【CEFTB-C E Fタンクバタリオン/CEF戦車大隊】（C E Fサブ勢力リスト）

<大隊指揮車/コマンダー>

- ・UAが「LT」「MT」「HT」のビークルモデルしかCOになれないよ。

<鉄床戦術“槌”/ハンマー>

- ・UAが「LT」「MT」「HT」「CV」「(Limited: HB)の特徴をもつIN」のモデルしかプライマリーユニットになれないよ。

<空を睨むもの/アイズ オン ザ スカイズ>

- ・プライマリーユニット1つにつき1モデルまで、コスト無し（+0TV）で「AA（アンチエア）」の特徴をつけていいよ。

<先導車両/アウトライダーズ>

- ・UAが「LT」「CV」「(MR:H)をもつIN」のモデルは特殊配置「フランク配置」を選択できるよ。（§15.4c2）

【CEFIB-GREL/FLAIL・インファントリー・バタリオン/GREL/FLAIL歩兵大隊】（C E Fサブ勢力リスト）

<戦闘指揮車両/コマンダー>

- ・「HC-3」か「HPC-64」しかCOになれないよ。

<鉄床戦術“鉄床”/アンビル>

- ・UAが「HT」「IN」「GP」「SK」「SF」「RC」「CV」のモデルしかプライマリーユニットになれないよ。

<弛まぬ訓練/ビルト トゥ ビー ザ ベスト>

- ・COモデルが所属しない「GREL」と「FLAIL」のユニットが6アクションで構成されている場合、「+1CP」していいよ。

p 195-----

◆カプリス軍（基本勢力リスト/サブ勢力リスト）

【カプリス軍基本勢力】

- ・標準的なカプリスの軍だよ。基本勢力編成を使用する場合、カプリスのモデルのみで構築してね。
- ・基本に慣れたらそれぞれのサブリストに挑戦してみようね。

【CID-カプリス・インベイジョン・デタッチメント/カプリス侵略分隊】

(カプリスサブ勢力リスト+同盟：C E F、ブラックタロン、ユートピア、エデン)

<過剰支援/ウェル サポートド>

- ・プライマリーユニットは最大で2つまでサポートユニットを持てるよ。
- サポートユニットに使える総アクション値は変化なしよ。
- 例：5アクション値のプライマリーユニットは2つのサポートユニットを合計で3アクション値まで持てるよ。

<同盟（C E F、ブラックタロン、ユートピア、エデン選択）>

- ・選択した1勢力のモデルで構成されたサポートユニットを使えるよ。

【CCSD-カプリス・コーポレート・セキュリティ・デタッチメント/カプリス企業守備分隊】

(カプリスサブ勢力リスト+同盟：C E F、ユートピア、エデン)

<高級装備/ザ ベスト マネー キャンバイ>

- ・エリートフォースだよ。
- ・全てのモデルは「必ず」Vet（ベテラン）アップグレードしてね。（+2TVだよ）

<原価購入/ジャストファイブル エクスペンシス>

- ・全ての指揮官モデルは1つのベテラン専用アップグレードを「-1TV」していいよ。

<権益確保/アキュシションズ>

- ・シナリオ生成で、勝利目標を決定する場合、1つは必ず「キャプチャー（制圧）」になるよ。残りは普通に決めてね。

<同盟（C E F、ユートピア、エデン選択）>

- ・選択した1勢力のモデルで構成されたサポートユニットを使えるよ。

【CLRC-カプリス・リバリティ・レジスタンス・セル/カプリス解放戦線】

(カプリスサブ勢力リスト+同盟：ブラックタロン、ユートピア、エデン)

<解放の英雄/ヒーローズ オブ ザ レジスタンス>

- ・この編成は「マウント」の特徴をもつモデルがデュエリストになれるよ。
- ・通常制限なしで、何モデルでもデュエリストにできる（0+になる）よ。
- ・1モデルのサポートユニット扱いなどは変わらないよ。

<解放の指導者/リーダーズ オブ レジスタンス>

- ・シナリオ生成で、勝利目標を決定する場合、1つは必ず「アサシネイト」になるよ。残りは普通に決めてね。

<伏兵/アンブッシュ>

- ・第一ラウンド目のInit判定に+2D6の修正がもらえるよ。

<同盟（C E F、ブラックタロン、ユートピア、エデン選択）>

- ・選択した1勢力のモデルで構成されたサポートユニットを使えるよ。

p 203-----

◆ユートピアン・フォース/ユートピア軍

【ユートピア軍基本勢力】

- ・標準的なユートピアの軍だよ。基本勢力編成を使用する場合、ユートピアのモデルのみで構築してね。
- ・基本に慣れたらそれぞれのサブリストに挑戦してみようね。

【ユートピア共通ルール】

- ・ユートピアモデルを使う場合は、同盟で使う場合も含めて以下のルールを適用してね。

<アーミジャーの制限/アーミジャー レアリティ>

- ・「Armiger（アーミジャー）」という名前のモデルは1ユニットにつき2モデルまで（1-2）しか入れられないよ。

<ドローン制御回路/ドローン マトリクス>

- ・ユートピアのプライマリーユニットは、N-KIDUの特徴を持つモデルを8アクションまで持てるよ。
- （通常は4～6ACTだけど4～8ACTになるよ）
- ・サポートユニットはプライマリーユニットの合計アクション値の1/2まで入れられるよ。
- （7ACT以上なら4ACTのサポートユニットにしていいよ）

<N-KIDUの設計限界/リミテッドデザイン：N-KIDU>

- ・N-KIDUモデルは標準アップグレードの中から「AA（アンチエアクラフト）」の特徴しか選べないよ。
- （当然ベテランにもできないよ）

・N-KIDUモデルはデュエリストにできないよ。

<随伴用N-KIDU/コンパニオンズ：N-KIDU>

- ・「Armiger（アーミジャー）」系モデルが「ドローン」の「標準アップグレード」を取得した場合、通常のドローンの代わりに、N-KIDUドローンを使えるよ。
- ・同伴N-KIDUモデルは以下のルールが当てはまるよ。（多分、選択するN-KIDUドローンと同じ追加コストが必要だよ。）
 1. 「N-KIDUドローンは、普通のドローンのように親モデルにアタッチド（随伴）するよ。」
 2. 「N-KIDUドローンは、ドローンベイに格納できないよ」
 3. 「親モデルと同じU AのN-KIDUドローンしか選べないよ。」
 4. 「N-KIDUドローンは、ユニットのアクション総数に加算しないよ。（別計算になるよ）」
 5. 「N-KIDUドローンは、親モデルが破壊されても取り除かれないよ。」

<専用N-KIDU/デコイ：N-KIDU>

- ・「アーミジャー」か「N-KIDUコマンダーモデル」が白兵以外の攻撃に狙われた場合、3"以内にいるN-KIDUモデルを囷に出来るよ。
- ・囷は攻撃側がロックできるモデルを選んでね。
- ・相手が武器の距離を測る前に何を囷にするか宣言してね。

【UCFT-ユートピアン・コンバインド・フォース・トループ/ユートピア合同軍団】
(ユートピアサブ勢力リスト+同盟：C E F、ブラックタロン、カプリス、エデン)

<過剰支援/ウェルサポート>

- ・プライマリーユニットは最大で2つまでサポートユニットを持てるよ。
サポートユニットに使える総アクション値は変化なしよ。
- 例：5アクション値のプライマリーユニットは2つのサポートユニットを合計で3アクション値まで持てるよ。

<同盟（C E F、ブラックタロン、カプリス、エデン選択）>

- ・選択した1勢力のモデルで構成されたサポートユニットを使えるよ。

【UCT-ユートピアン・コマンド・トループ（ユートピア奇襲兵団）】（ユートピアサブ勢力リスト）

<"奇襲"戦術/ゴーイング コマンド>

- ・この編成ではアーミジャーは「Commando Armiger（コマンド・アーミジャー）」モデルしか選べないよ。

<熟練の指揮官/コマンダー>

- ・コマンダーモデルは「必ず」コスト無し（+0TV）で「Vet（ベテラン）」の特徴を選択してね。

<挑む者/フーデアーズ>

- ・「Commando Armiger（コマンド・アーミジャー）」を含むユニットは特殊配置「パスファインダー（先行偵察）配置」を選択できるよ。（§ 15.4c1）

【URT-ユートピアン・リコン・トループ（ユートピア偵察兵団）】（ユートピアサブ勢力リスト）

<"隠密"戦術/ゴーイング ネガティブ>

- ・この編成ではアーミジャーは「Recce Armiger（レキー・アーミジャー）」モデルしか選べないよ。

<熟練の指揮官/コマンダー>

- ・コマンダーモデルは「必ず」コスト無し（+0TV）で「Vet（ベテラン）」の特徴を選択してね。

<静かなる死/クワイエット デス>

- ・「Recce Armiger（レキー・アーミジャー）」のArm装備の武器は「Silent(サイレント)」の特徴を得るよ。

【UST-ユートピアン・サポート・トループ（ユートピア支援兵団）】（ユートピアサブ勢力リスト）

<"掃討"戦術/ゴーイング ブーム>

- ・この編成ではアーミジャーは「Support Armiger（サポート・アーミジャー）」モデルしか選べないよ。

<熟練の指揮官/コマンダー>

- ・コマンダーモデルは「必ず」コスト無し（+0TV）で「Vet（ベテラン）」の特徴を選択してね。

<重火力/ビッグ ガンズ>

- ・「Support Armiger（サポート・アーミジャー）」はMRP（ミディアム・ロケット・パック）を以下のどちらかの装備と交換できるよ。
 - A. 「M A B M（ミディアム・エア・バースト・ミサイル）」+0TV
または
 - B. 「L A T M（ライト・アンチ・タンク・ミサイル）」+1TV

◆エデンフォース/エデン軍

<※2015年3月現在ベースモデルが1種類で武器差分しかないアーミーなのでオススメできません！>

【エデン軍基本勢力】

- ・標準的なエデンの軍だよ。基本勢力編成を使用する場合、エデンのモデルのみで構築してね。
- ・基本的に慣れたらそれぞれのサブリストに挑戦してみようね。

【EIM-エデン・インベイジョン・ミリシャ/エデン侵略民兵団】

(エデンサブ勢力リスト+同盟：CEF、ブラックタロン、カプリス、ユートピア)

<過剰支援/ウェルサポータード>

- ・プライマリーユニットは最大で2つまでサポートユニットを持てるよ。
- サポートユニットに使える総アクション値は変化なしよ。
- 例：5アクション値のプライマリーユニットは2つのサポートユニットを合計で3アクション値まで持てるよ。

<同盟（CEF、ブラックタロン、カプリス、ユートピア選択）>

- ・選択した1勢力のモデルで構成されたサポートユニットを使えるよ。

【ENH-エデン・ノーブル・ハウスホールド/エデン貴族家族会】 (エデンサブ勢力リスト)

<槍騎兵/ランサーズ>

- ・「Golem (ゴーレム)」系のモデルは「+1TV」で「ランサー」にアップグレードできるよ。
- ・ランサーは「Brawler:1 (ブロウワー：1)」選択した白兵武器1つに「Reach:2" (リーチ：2")」の特徴を得るよ。

<達人/チャンピオンズ>

- ・通常制限なしで、何モデルでもデュエリストにできる(0+になる)よ。
- ・1モデルのサポートユニット扱いなところは変わらないよ。

<矜持/ブラウド>

- ・この編成は「Utopian APES (ユートピアン・エイブ)」にアップグレードできないよ。