

修正

16.11/17

- 以下の特徴に修正

[Shield:X]

[Stealth]

18.01/09 v3 アップデート対応

- 以下の機体特徴に修正。

[Arms]

[Brawler:X]

[Duelist]

[Limited:X]

[Mechanic]

[Mount]

[Reversal]

[Sensor Boom]

[Shield:X]

[Stealth]

[TD:X]

- 以下の武器特徴に修正。

[AP:X]

[Guided]

[Link]

[Parry:X]

[Silent]

18..1/10

[Link]解釈ミス修正。

p216-----

A4.1 モデルの特徴

[Agile] Agile：【アジャイル（機敏）】

このモデルが攻撃の対象になった場合、MOS 0 以下の出目の攻撃は命中しないよ。

ブレイスド中のモデルはアジャイルを失うよ。

[Airdrop] Airdrop：【エアドロップ（空挺）】

このモデルはリザーブ配置ができるよ。（\$ 15.1b）

[Amphib] Amphibious：【アンファビアス（水陸両用）】

このモデルは自身の半分を超える深度の水地形(ウォーターテレイン)に入っても破壊されないよ。

このモデルは自身の移動手段の最も遅い速度で水地形を移動できるよ。オープンな地形あつかいで移動できるよ。

水地形の深度がモデルの高さの半分より深い場合、ライトカバーになるよ。

ホバー移動形式の場合、潜らないからカバーはもらえないよ

[AMS] Anti-missile system：【アンチミサイルシステム（対ミサイル装備）】

このモデルと周囲6"にいる味方モデルは、「インダイレクト」と「ミサイル」カテゴリーの防御判定をリロールしていいよ。

[ANN] Advanced Neural Net：【アドバンスドニューラルネット（次世代神経回線）】

ポースチャー（行動選択）決定時にスキル1つを指定してね。

そのスキルはこのモデルの起動（アクティベーション）の間、1段階良くなるよ。

[APC:X] Armored Personnel Carrier:X：【アーモードパーソナルキャリア：X（兵員輸送能力）】

このモデルはXモデルまでのインファントリースカッドを輸送できるよ。

「インファントリーチーム2つ」か「ドローン2つ」で「インファントリースカッド1つ」としてカウントするよ。（\$ 16.3）

[Arms] Arms：【アームズ（腕）】

このモデルは、Arm（=腕に装備した）武器でスナップファイア（反撃）できるよ。

このモデルは、HG（手榴弾）、SE（対物爆弾）、PZ（パンツァーファウスト）のアップグレードが選択できるよ。

このモデルは、クライミングの特徴がなくてもクライミングに挑戦できるよ。（\$ 6.5f）

このモデルは、腕をメレー武器として攻撃できるよ。

「PEN：x（攻撃力）」「AS（アンチストラクチャ）」のメレーカテゴリーウエポンで、xはモデルの「AR（装甲値）」と同じ値だよ。

[Attached:X] Attached:X：【アタッチド：X（随伴モデル）】

このモデルは、Xという別のモデルが随伴するよ。

ユニットを編成するとき、随伴モデルのA（アクション）はカウントしないでね。

[Autocom:X"] Autocom:X" : 【オートコム:X" (自動通信範囲)】
このモデルのフォーメーション範囲をX"に変更してね。(§ 5.3)

[Autopilot] Autopilot : 【オートパイロット (自動操縦)】
スタンバイアクションをした時、追加でスタンバイトークンが1つもらえるよ。

[Brawler:X] Brawler:X : 【ブローラー:X (白兵戦仕様)】
メレーウエボンでの攻撃と、スペシャルメレーアタック (12.0) の攻撃判定に+XD6できるよ。
モデルが複数の Brawler:Xの恩恵を受けられるなら、効果は数値の分だけ累積するよ。

[Climber]: Climbing Equipmen : 【クライミングイクイップメント (登攀装備)】
垂直地形の移動が楽になるよ。(§ 06.5 f)
(フックやチェーン、クローヤスパイクガンなど、登攀に役立ちそうな何かしらの装備を持つてよ)

[Conscript] Conscript : 【コンスプリクト (新兵)】
このモデルは指揮官になれないよ。
フォーメーション外にいと、すべてのスキルが1悪くなるよ。(§ 10.3)

[CBS] Counter-Battery Sensors : 【カウンターバッテリーセンサー (対抗砲撃装置)】
このモデルと周囲6"にいるモデルは、インダイレクト攻撃に対して「インダイレクト」カテゴリーの武器で
スナップファイア (反撃) できるよ。
この反撃は、CBSのあるモデルから敵へのFOが成立している扱いになるよ。(§ 14.3)
目標の上に地形が覆いかぶさっている場合のみ目標はCBSのスナップファイアに対してカバー修正がもらえるよ。

[Comms:X] Comms:X : 【コムズ:X (通信強化)】
このモデルがコムロールをした時、この特徴を使うならば、この判定をXで成功した扱いに出来るよ。(§ 14.1a)
パッシブECMで、Xの数値を0以下にされた場合、このモデルは通常通りにコムロールをするよ。
この判定の成功上限数はXだよ。(§ 14.1, 14.2)
このモデルはリレイ (中継) できるよ。(§ 14.1e)

[Drone Bay:X] Drone Bay:X : 【ドローンベイ:X (無人機格納)】
このモデルは、通常の編成制限とは別に、X個のドローンの共通アップグレードを選択できるよ。(TVコストは通常通り)
このモデルは、X体までのアタッチ (随伴) ドローンをトランスポートできるよ。(§ 18.2)
(※N-KIDUドローンはトランスポートできないよ。)

[Duelist] Duelist : 【デュエリスト】
このモデルはデュエリストアップグレード (A2.4) を使用できるよ。
「リードバイグザンプル (先達の導き)」と「ローンウルフ (一匹狼)」のルールを得るよ。(A2.4)

[ECM:X] Electronic Counter Measures system : 【エレクトリックカウンターメイジャーシステム:X (電磁妨害装置)】
センサーレンジ内にいる敵のComms:Xの特徴を、X低下できるよ。
このモデルは、ECMアクションと呼ばれるEWアクションが出来るよ。(§ 14.2, 14.2 a~c)

[ECCM] Electronic Counter-Counter Measures system : 【エレクトリックカウンターカウンターメイジャーシステム (対電磁妨害装置)】
このモデルは、コムロールとEWロールをリロールできるよ。
6"にいる味方が、敵のEWアクションので攻撃された場合、このモデルが代わりにEWロールをできるよ。
アクティブモデルをロックしている必要があるよ。(§ 14.2, 14.2b)

[Field Armor] Field Armor : 【フィールドアーアマー (外部装甲)】
受けるダメージを1点減らすよ。最低でも1ダメは食らうけどね。

[HGC:X] Heavy Gear Carrier:X : 【ヘビーギアキャリアー:x (ギア輸送能力)】
このモデルはX対までのギアタイプモデルかインファントリースカッドを輸送できるよ。
「インファントリーチーム2つ」か「ドローン2つ」で「インファントリースカッド1つ」としてカウントするよ。(§ 16.3)

[Init:X] Initiative:X : 【イニシアチブ:X (機先)】
このモデルがするイニシアチブテストに+XD6できるよ。(§ 3.1, 5.0)

[Jetpack:X"] Jetpack:X" : 【ジェットパック:X" (ジェット推進装備)】
このモデルは通常移動の代わりにパワーブースト移動を選択できるよ。
パワーブースト移動は、移動開始時1回転回ができるよ。この移動は、通常移動に影響する移動ボーナスやペナルティーも影響されないよ。
この移動は、「垂直 (上下)」「水平 (前後)」に「それぞれの方向にX"」まで直つすぐ移動できるよ。
パワーブースト移動にはアクションやリアクションで割り込めないよ。
垂直方向に上昇することで、危険地形などの地形影響を受けずに、飛び越えて移動できるよ。
例: Jetpack:4"の場合、1かいのパワーブースト移動で、4"前方にある高さ4"の丘の上に登れたり、
高さ2"の壁を超えられる (上下で4") よ。

[Jump Jets:X] Jump Jets:X : 【ジャンプジェット:X (高度調整ジェット)】

このモデルが移動中に地形に遭遇した場合、その地形がX"までの高低差ならば、（移動を消費したり登坂などをせずに）自動的に高度変更できるよ。

このモデルはベースより小さな地形の上で移動を終了できないよ。（無茶な場所に置かないでね）

[Limited:X] Limited Availability:X：【リミットアベイアリティ：x（特殊編成）】

このモデルは、「X」のUAを共有するユニットにのみ編成できるよ。

「X」は、「本来のUA」か、この特徴で設定された「特殊UA」のどちらかになるよ。

この特徴で複数の特殊UAが指定されている場合、アーマー編成時に1つを選択してね。

例：基本のUA：GP（0+）、INのモデルがLimited:MI,INを持っている場合。

このモデルは「Limited:MIをもつUA:GPのユニット」か、「UA:INのユニット」にのみ編成できるよ

[Low Profile] Low Profile：【ロープロフィール（車高調整）】

このモデルのシルエットは常に通常の1/2として扱ってね。

このモデルのポースチャー（行動）選択時に、通常モデルの高さを選んでもいいよ。起動中だけ選択した高さになるよ。

また、スタンバイ/待機トークンを使用するときだけ、高さを変えられるよ。

[Lumbering] Lumbering：【ランバリング（鈍重）】

このモデルは1回の移動中に1回までしか旋回できないよ。

[Medic] Combat Medic：【コンバットメディック（衛生兵）】

このモデルは指揮官になれないよ。

歩兵にのみ有効だよ。このモデルは1回のダメージコントロールアクションにつきF（炎）かC（腐食）の状態異常判定2つ取り除けるよ。（§ 16.5）

[Mechanic] Field Mechanic：【フィールドメカニック（野戦整備兵）】

このモデルは「リペア（修理）」アクションが使用できるよ。（いまんとこトップスピードからのリペアも可能）

【リペア（修理）】 [アクション]

<条件>

- ・1アクション支払ってね。
- ・対象にベースコンタクトする必要があるよ。
- ・対象は「ギア」「ストライダー」「タンク」だよ。

<効果>

- ・対象の受けているダメージを1点回復するよ。
- ・修理された対象はこのターンの間「移動」「アクション」「リアクション」ができなくなり、「ディフェンスレス」状態になるよ。

[Mount] Mount：【マウント（多脚戦車）】

このモデルは背面（リアアーク）が存在しないよ。

このモデルは360度が正面として扱うよ。

特に表記がない限り、このモデルに搭載された武装はすべてFTの射界だよ。

このモデルは「6"より近い距離から射撃された」場合、攻撃側は+1D6の修正を得る。

（近接攻撃は含まない点に注意）

[MCV] Multi-Component Vehicle：【マルチコンポーネントビークル（超大型兵器）】

このモデルは、1箇所以上のアタッチ（随伴）扱いのコンポーネント（追加ボディ）を持つよ。

各コンポーネント（追加ボディ）は別の攻撃目標になるよ。

（=このモデルを攻撃する場合、どのコンポーネントを狙うか宣言してね）（§ 16.6）

[NCM : X"] N-KIDU Command Matrix：【ネイキッドコマンドマトリクス：X"（神経リンク司令システム）】

このモデルは、周囲X"にいる、味方のコンスクリプトN-KIDUモデルを統率できるよ。（=コンスプリクトでなくなるよ）

[Offroad:X] Offroad:X"：【オフロード：X"（荒地走破性能）】

このモデルがディフィカルトの地形を移動する場合、+X"移動距離が伸びるよ。

この能力は水地形には効果が無いよ。

[Recon] Recon：【リコン（偵察部隊）】

このモデルは配置時にリコン配置を選択できるよ。

[Recovery] Recovery Vehicle：【リカバリービークル（補修車両）】

このモデルは指揮官になれないよ。（§ 16.5）

歩兵以外のモデルに有効だよ。このモデルは1回のダメージコントロールアクションにつきF（炎）かC（腐食）の状態異常判定2つ取り除けるよ。（§ 9.6b）

[Resist:C] Corrosion Resistance：【コロージョンレジスタンス（腐食耐性）】

このモデルに対するコロージョンマージナルヒット（腐食判定）をTN 5+にするよ。（§ 9.6）

[Resist:F] Fire Resistance：【ファイアレジスタンス（延焼耐性）】

このモデルに対するファイアーマージナルヒット（延焼判定）をTN 5+にするよ。（§ 9.6）

[Resist:H] Haywire Resistance：【ヘイワイヤレジスタンス（電磁攪乱耐性）】

このモデルは、ヘイワイヤ（ヘイワイヤトークン）の影響を受けないよ。

このモデルは、H武器のマージナルヒット（至近弾）を喰らわないよ。ダメージは通常通りに受けるけどね。

[Reversal] Reversal：【リバーサル（逆撃）】

このモデルが正面から敵の白兵攻撃を受け、命中判定に失敗した場合、このモデルは自身の装備する白兵武器1つでただちに反撃する。この判定のMOFをMOSとしてアクション値を使用せずに選択した白兵武器が命中する。

例：攻撃側がMOF-2で白兵攻撃を失敗した場合、このモデルはMOS 2で攻撃モデルに白兵反撃をする。

（リーチで一方向的に殴られた場合にこのスキルが使えるか書いてないので、今のところ「逆襲できる」状態かな。）

[SatUp:X+] Satellite Uplink:X+：【サテライトアップリンク：X（衛星支援装備）】

このモデルはSatUPの能力とアクションが使用できるよ。（§ 14.0）

このモデルはリレイ（中継）ができるよ。（§ 14.1f）

[Sensor Boom] Sensor Boom：【センサーブーム（伸縮式センサー）】

このモデルが、攻撃アクションのためにロックやセンサーロックを調べる場合、自身のシルエットを1"拡張した位置から計測できるよ。

この効果によってダイレクト攻撃がソリッド属性の地形を無視して攻撃できるわけではないので注意。

この特徴でシルエットを延長した攻撃でも、スナッフファイア（反撃）の対象になるよ。

この反撃でダメージを受けた場合、H/Sの損失はないかわりにセンサーブームの特徴を失うよ。

[Sensors:X] Sensors:X：【センサー：X（センサーレンジ変更）】

このモデルのセンサーレンジをX"に変更するよ。

このモデルはSB（センサーブースト）アクションができるよ（§ 7.7）

[Shield:X] Shield:X：【シールド：X（防盾）】

このモデルは正面からの攻撃に対して「インスタンス地形のパーシャルカバー」と同じ効果を得られるよ。

この効果は他のカバーによる修正と累積するよ。

ディフェンスロール/防御判定に+XD6してね。

モデルが複数のシールドを持っている場合でも効果は累積しないよ。どのシールドを使用するか1つ選んでね。

（スプレーは避けられないよ。）

[Smoke:X] Smoke:X：【スモーク：X（煙幕）】

コンバットかブレイスの行動選択時に1アクションを使って使用できるよ。

煙幕を使用した場合、このモデルを中心にAE：3"、高さ4"のライトカバーが発生するよ。

煙幕はゲーム中X回まで使用できるよ。

クリンナップフェイズに煙幕のAEを取り除いてね。（＝クリンナップフェイズまで煙幕エリアが残るよ。）

[Stable] Stable Weapons Platform：【ステイブルウエポンプラットフォーム（安定銃座）】

このモデルは常に全てのGU判定に+1D6の修正を得るよ。

[Stealth] Stealth：【ステルス（隠密性）】

このモデルがカバーに使用する地形のカバー修正を+1D6されるよ。

フルカバー状態のステルスモデルを攻撃したいなら、攻撃者はステルスモデルをセンサーレンジに入れた状態で

2D6のEW判定に成功する必要があるよ。この判定には基本修正/スタンダードモディファイアが適用されるよ。

この特徴はこのモデルがサイレント特徴のない武器で攻撃する間、失われるよ。

例：ステルスを持つスネークアイマンバが森の中（エリア地形内のフルカバー状態）だよ。

ハンターがこのモデルを攻撃したい場合、センサーレンジにスネークアイマンバを捉えたうえでBD2のEW判定に成功する必要があるよ。

ハンターがブレイスポースチャーを選択した場合この判定は3D6になるよ。

出目が2, 4, 6だった場合、ハンター野EWは6なので成功だよ。ハンターはスネークアイマンバを攻撃できるよ。

攻撃されたスネークアイマンバは森のカバー効果（ソフトカバー+1D6）がステルスで強化され+2D6のカバー修正が使えるよ。

[Support] Support：【サポート/支援専用機】：

このモデルはサポートユニット専用だよ。

[TD:X] Target Designator：【ターゲットデザイネーター：X（誘導照準装置）】

この特徴は、Guidedの特徴を持つ武器での攻撃に+XD6修正を与えるよ。

このモデルがFOをする時、対象がフルカバー状態でなければTDの特徴も併用できるよ。

[Towed] Towed：【トウド（牽引砲）】

APCの特徴があるビークルは、このモデルを牽引輸送できるよ。兵員輸送用の格納スペースは消費しないよ。

牽引輸送中は、APCの移動終了時に、後方1"以内にこのモデルを配置してね。輸送中に攻撃される場合、

牽引砲とAPCは別のターゲットになるよ。（どっちを狙うか宣言してね。）

このモデルは必ず降車しないと射撃できないよ。

このモデルは、建物内で高度変更できないよ。配置する場合は必ず、地上1Fに配置してね。

[Transport:X/Y] Transport:X/Y：【トランスポートX/Y（Y輸送能力）】

このモデルは、Yで指定されたタイプのモデルを、X体まで輸送できるよ。（§ 16.3）

[Vet] Veteran：【ベテラン（熟練兵）】

このモデルはベテラン専用機だよ。1 SP持つてるよ。

ベテラン専用アップグレードを選択できるよ。（§ A.2、18.6）

[VTOL] Vertical Take off and Landing：【ヴァーティカルテイクオフアンドランディング（垂直離着陸機）】

このモデルはVTOL ビークルの特殊ルールを使うよ。（§ 17.7）

[Vuln:C] Vulnerable to Corrosion：【ヴァルナバルトゥコロージョン（腐食脆弱性）】

このモデルに対するコロージョンマージナルヒット（腐食判定）をTN3+にするよ。（§ 9.6）

[Vuln:F] Vulnerable to Fire：【ヴァルナバルトゥファイア（延焼脆弱性）】

このモデルに対するファイアーマージナルヒット（延焼判定）をTN3+にするよ。（§ 9.6）

[Vuln:H] Vulnerable to Haywire：【ヴァルナバルトゥヘイワイヤ（電磁攪乱脆弱性）】

このモデルにH武器の攻撃が命中した場合、追加で1回のマージナルヒット（至近弾）判定が発生するよ。（§ 9.6）

-----<A4.2 Weapon Traits>-----

[AA] Anti-Air：【アンチエアー（対空仕様）】

この武器でフライング（飛行）モデルを攻撃する場合、通常のGUスキルで判定できるよ。（AAがないと6+になっちゃうよ）

この武器は、エアストライクアクションを使用する場合、通常の射程でいいよ。（12"射程が短くならないよ）

この武器は戦場横断（クロッシングバトルフィールド）中の飛行モデルに対してスナップファイアが宣言できるよ。（17.3c）

[AI] Anti-Infantry：【アンチインファントリー（対人仕様）】

この武器は、歩兵（インファントリー）タイプのモデルに複数ダメージを与えられるよ。（通常は1攻撃につき1ダメまでよ）

[AE:X"] Area Effect X"：【エリアエフェクト：X"（範囲攻撃）】

プライマリーターゲットや、攻撃ポイントの中心から、周囲X"に巻き込まれたモデルはセカンダリーターゲットになるよ。

（周囲X"を巻き込むよ）

この攻撃は、攻撃ダイスが1D6以下にはならないよ。ECMディフェンスの効果を無視するよ（14.2c）

[Ammo:X] Ammunition Variants:X：【アミュニションバリエーション：X（弾種交換）】

2つ以上のAmmo：X(=特殊弾)が設定された武器だよ。攻撃するときに弾薬を1つ選択してね。

この武器の攻撃にはXで指定された特徴がつかえるよ。

武器共通の（Ammo：Xではない）特徴は弾種にかかわらず、全部の攻撃に影響するよ。

[AP:X] Armor Piercing:X：【アーモーパーシング：X（徹甲弾）】

この武器がMOS 1以上で攻撃が命中した場合、「MOSと同じ（ただし最大でXまで）」か「通常どおりのダメージ」のうち、よりダメージが大きい結果を適用してね。

（AE効果がある武器の場合、APを適用できるのはプライマリーターゲットのみだよ。）

（AP武器でも歩兵（インファントリーモデル）にダメージを与えられるよ。APの効果が適用できないだけだよ。）

※例：PEN 5 AP2の武器でAR 8のモデルに攻撃してMOS3で命中した場合。

①通常ダメージ計算→「PEN5+MOS3=Total 8」-「AR 8」=リザルト0なので、マージナルヒット（4+の至近弾判定）になるよ。

②AP効果の判断 →AP効果でMOSと同じダメージを与えられるよ。MOS 3だけど、AP2の武器なので最大値の2ダメージになるよ。

③結果の適用 →至近弾判定をやらずにAP効果で2ダメージ与えることにするよ。

[AS] Anti-Structure：【アンチストラクチャー（対物弾）】

この武器をストラクチャーモデル（ビルディング（建物）やフォーティフィケーション（防御施設））に使用した場合、MOSが2倍になるよ。

この武器でストラクチャーモデルを攻撃する場合、通常のGUスキルで判定できるよ。（ASがないと6+になっちゃうよ）

[Auto] Automatic Fire System：【オートマチックファイアシステム（自動射撃装置）】

この武器は、アクションを使用せずにスナップファイア（反撃）ができるよ。

この反撃は、GUスキルが1悪くなるよ。

[Blast] Blast：【ブラスト（爆発弾）】

この武器は、「Agile（アジャイル）」の特徴と、「ECMディフェンス（ECMトークン）」の防御効果を無視できるよ。

ブラストAE攻撃の場合、カバー（遮蔽の状態）は攻撃点/攻撃の対象モデルから決めるよ。

[Burst:X] Burst:X：【バースト：X（バースト射撃）】

この武器で攻撃する場合、+XD6できるよ。

[Corrosion:X] Corrosion:X：【コロージョン：X（腐食弾）】

この武器は、コロージョンの特殊ルールが適用される武器（C武器）だよ。（§ 9.6）

[Fire:X] Fire:X：【ファイアー：X（焼夷弾）】

この武器は、ファイアの特殊ルールが適用される武器（F武器）だよ。（§ 9.6）

[Flak] Flak：【フラック（近接信管）】

この武器で、フライング（飛行）モデルを攻撃する場合、+2D6のボーナスが貰えるよ。

[Frag] Fragmentation：【フラグメンテーション（散弾）】

この武器で、歩兵（インファントリー）タイプのモデルを攻撃する場合、+2D6のボーナスが貰えるよ。

[Guided] Guided：【ガイドド（誘導弾）】

TD:xの特徴を持つモデルがこの特徴を持つ武器でセンサーロックしたモデルをインダイレクト攻撃する場合、距離による-1D6/-2D6の修正を無視できるよ。

この武器でTD併用のFOされた目標に攻撃する場合、インダイレクト攻撃の距離による-1D6/-2D6の修正を無視した上に、TD:Xの命中ボーナスも貰えるよ。

[Haywire] Haywire：【ヘイワイヤ（電磁攪乱弾）】

この武器は、ヘイワイヤの特殊ルールが適用される武器（H武器）だよ。（§ 9.6）

[LA:X] Limited Ammunition:X：【リミテッドアミュレション：X（弾数制限）】

この武器はゲーム中X回まで使えるよ。

使用回数をトークンでカウントしといてね。

[Link] Linked Weapon：【リンクドウェポン（連装砲）】

この武器はスプリット：2の特徴を得るよ。すでにある場合+1されるよ。

この武器で攻撃する場合、1モデルに対して複数回の攻撃が発生しうよ。

（AE範囲で同一モデルがかぶった場合などを想定した一文か？）

[Open] Open Topped：【オーブントップド/上面装甲なし】

このモデルで輸送されているモデルは、射撃できるよ。

輸送されているモデルと輸送しているモデルは同じボースチャー（行動選択）になるよ。

オープンに方向が指定されている場合、指定方向にしか中からの射撃ができないよ。

[Parry:X] Parry:X：【パリィ：x（受け流し）】

このモデルは正面からメレーアタック/スペシャルメレーアタックを受けたときのディフェンスロール/防御判定に+x D6の修正がもらえるよ。

[PEN:X] Penetration:X：【ペネトレーション：X（威力変更）】

この武器のPEN値をXに変更してね。

[Pintle] Pintle Mounted Weapon【ピントルマウントウェポン/搭載火器】

輸送されているインファントリーは1攻撃アクションでこの武器を使って攻撃できるよ。

[Precise] Precise：【パーサイズ（精密射撃）】

この武器は、「Agile（アジャイル）」モデルにMOS 0でマージナルヒット（至近弾判定）するよ。

この武器は、小さい目標（ドローン）を攻撃できるよ。

[Proximity:X] Proximity:X：【プロクシミティ：X（近接炸裂）】

この武器は、攻撃モデルの中心から周囲x"に効果があるAE武器だよ。

攻撃モデル自身はこの攻撃の対象にならないよ。

AEにいるすべてのモデルはプライマリーターゲットになるよ。

[Range:X-Y/Z"] Range X-Y/Z"：【レンジ：X-Y/Z"（射程変更）】

この武器の射程をX-Y/Z"に置き換えてね。

（レンジデータが古い）

[Reach:X] Reach:X：【リーチ（長物）】

この白兵武器の射程を0-X/X"に置き換えてね。

[Split:X] Split Fire:X：【スプリットファイア：X（分散射撃）】

この武器は、最大でX体の目標にスプリットアタック（分散射撃）ができるよ。（§ 10.5）

スプリットを使う場合は常に-1D6されるよ。

[Spray] Spray：【スプレー（放射攻撃）】

この武器は、「部分遮蔽」「エリア地形」のカバー効果と、「Agile（アジャイル）」の特徴を無視するよ。
この攻撃はECMディフェンスの効果は無視するよ（14.2c）

[Silent] Silenced：【サイレンスト（消音射撃）】

この武器は、攻撃してもハイド（隠密）トークン（§7.6）と、ステルス特徴の効果をしわらないよ。

[Stabilizer] Stabilizer：【スタビライザー（固定専用武器）】

この武器は、ブレイドのポースチャー（行動）選択中でないと攻撃できないよ。（§6.0）
