

<カテゴリー選択>
 カテゴリー(=射撃方法)が複数ある武器は
 射撃時に選択すること!

【バリスティック】

- ・「射撃修正 (Oレンジ: ±0D6) (Sレンジ: -1D6)」
- ・「直接射撃 (カバー適用) (ソリッド貫通不可)」

Weapon Type	Code	Optimal Range	L	M	H	Traits	Category
Anti-Personnel Rockets	*APR	18"	3	5	7	AI, AE:5"	Ballistic, Indirect
Anti-Personnel Grenade Launchers	APGL	0"	3	-	-	Proximity: 3", AI, Frag	Ballistic, Indirect
Anti-Vehicle Rocket Pack	*RP	18"	7	8	9	AE:2", AP:1	Ballistic, Indirect
Auto-Cannon	*AC	18"	6	7	8	Burst:1, Split:2	Ballistic
Bazooka**	*BZ	12"	7	8	9	AP:2/3/4	Ballistic
Field Gun*	*FG	24"	8	9	10	AE:3", Ammo: AS, Ammo: AP:1/2/3	Ballistic, Indirect
Flamer**	*FL	6"	3	4	5	AE:3", AI, Fire:2/3/4, Spray	Ballistic
Frag Cannon	*FC	9"	5	6	7	Ammo: AP:1, Ammo: Frag (AI)	Ballistic
Grenade Launcher	*GL	12"	8	9	10	AE:3", Blast, AP:1	Ballistic, Indirect
Infantry Support Weapons	*IS	18"	3	4	5	-	Ballistic
Infantry Weapons	*IW	9"	2	3	4	AI, Burst:1	Ballistic
Machine Gun	*MG	9"	2	3	4	AI, Burst:2	Ballistic
Pack Gun	PG	6"	6			Burst:2, Split:2	Ballistic
Panzerfaust**	*PZ	6"	6	7	8	AP:2/3/4	Ballistic
Rifle	*RF	24"	7	8	9	Precise	Ballistic
Rotary Cannon	*RC	12"	6	7	8	Burst:2, Split:2	Ballistic
Snub Cannon**	*SC	12"	8	9	10	AP:2/3/4, AS	Ballistic
Tank Gun**	*TG	36"	9	10	11	Ammo: AP:2/3/4, Ammo: AS (AP:1)	Ballistic

【アドバンスド】

- ・「射撃修正 (Oレンジ: 射撃スキル1上昇) (Sレンジ: ±0D6)」
- ・「直接射撃 (カバー適用) (ソリッド貫通不可)」

Weapon Type	Code	Optimal Range	L	M	H	Traits	Category
Infantry Laser	*IL	18"	3	4	5	AI, Burst:1	Advanced
Laser Cannon	*LC	36"	8	9	10	Precise	Advanced
Particle Accelerator	*PA	18"	7	8	9	Haywire	Advanced
Pulse Laser	*PL	24"	9	10	11	AS, AE:2", Blast	Advanced
Railgun**	*RG	36"	8	9	10	AP:3	Advanced
Rotary Laser	*RL	12"	7	8	9	Burst:1, Split:2	Advanced

【インダイレクト】

- ・「距離修正 (Oレンジ: -1D6) (Sレンジ: -2D6)」
- ・「インダイレクト (標的より低いエリアカバーを無視) (「相手より高い場所」のボーナス無効)」
- ・「チェイン (FO目標ヘチェーン攻撃可能、カバーはFOモデルから判定)」

Weapon Type	Code	Optimal Range	L	M	H	Traits	Category
Artillery Gun	*AG	48"	8	10	12	AE:4", AP:1, AS, Blast	Indirect
Artillery Rockets	*AR	36"	7	8	9	AE:5", AP:1	Indirect
Bomb****	*BB	3"	8	10	12	AE:5", Blast	Indirect
Field Mortar	*FM	36"	8	9	10	AE:4", Blast	Indirect
Grenades	*HG	6"	8	9	10	AE:3", Blast, AP:1	Indirect
Guided Mortar	*GM	36"	7	8	9	AE:3", Blast, Guided	Indirect
Infantry Mortars	*IM	36"	4	5	6	AE:2", Blast, AI, Stabilizer	Indirect

【ミサイル】

- ・「TDなしの直接射撃、(距離修正 Oレンジ: ±0D6 Sレンジ: -2D6) (カバー適用可) (ソリッド貫通不可)」
- ・「TDなしのFOチェーン間接射撃、カテゴリーに「Indirect」のある武器は選択可。(インダイレクト) 参照」
- ・「ガイド射撃 (TD特徴を持つモデルのFOにチェーンすると、ガイド射撃で「TD修正」がつく)」
- ・「TD修正 (Sレンジの命中±0D6、命中に +TD: XD6)」
- ・「ガイドチェーン (TDモデルからのカバーを適用)」
- ・「ガイドインダイレクト (標的より低いエリアカバーを無視)」

Weapon Type	Code	Optimal Range	L	M	H	Traits	Category
Air Burst Missile	*ABM	36"	5	6	7	AI, AE:3", Blast, Guided	Missile, Indirect
Anti-Tank Missile**	*ATM	36"	8	9	10	AP:2/4/6, Guided	Missile, Indirect
Anti-Vehicle Missile	*AVM	18"	5	6	7	AP:1, Guided	Missile, Indirect
Artillery Missile	*AM	48"	7	9	11	AE:4", AS, Blast, Guided	Missile, Indirect
Surface to Air Missile	*SAM	36"	5	7	9	AA, Flak, Guided	Missile

【メレー】

- ・「射撃修正 (Oレンジ=ベース接触、カバー適用不可) (リーチで伸びた射程は「Sレンジ」になりカバー適用可、ソリッド貫通不可)」

Weapon Type	Code	Optimal Range	L	M	H	Traits	Category
Combat Weapon***	*CW	0"	5	7	9	AS	Melee
Shaped Explosives**	*SE	0" ***	8	9	10	AP:4, AS, Brawler: -1D6	Melee
Spike Gun**	*SG	0" ***	5	6	7	AP:3	Melee
Vibro Blade	*VB	0" ***	5	7	9	AP:2	Melee
ARMS	n/a	0" ***	モデルのAR値			AS	Melee