

【ヘヴィギアの部隊設定資料】

- ・ロックアンドローデッド（ブリッツ！1ルールブック1版）のサブリストに所属する”有名な部隊”の設定だよ。
- ・みらい翻訳ちゃんにぶちこんだほぼそのままをコピペ。だいたいわかればいいでしょの精神。誤字脱字はご愛敬。
- ・組織名とか略称で出てくるけどTRPG設定前提な知らないのも多いのでそのまま。
- ・「組織：」は1版の編成ルールだけど雰囲気再現できるかもしれないので一応載せておくよ。ここに書かれているコストやルールは他の版で使えないよ。
- ・ページも載せておくからイラストや部隊章は無償入手できる旧ルルブでチェキらー。
- ・ブリッツ1版の時間軸はTN1941年代。2版の時間軸はTN1950年代。3版の時間軸はまだ不明。
- ・古いルールだから基本勢力少ないよ。

★ノースレジメントノート（p86）

以下はCNCS全体に見られる重要な連隊であり、プレイヤーは以下の連隊を友好的なプレーで自由に利用し、提示された連隊に基づいて新たな連隊を結成したり、友人とプレーするために独自の連隊を考案したりすることができる。しかし、これらのリストは、彼らが描写する連隊の背景と味を模倣するように設計されており、トーナメントやリーグの主催者は、もし彼らがそのイベントのバランスを崩していると感じたら、自由にそれらの使用を制限すべきである。

◆ゴールド・ドーン(p86)

他の多くの古い政権と同様に、ゴールド・ドーンにもチェック模様の過去があります。大部分の兵士はかなり若く、最近、同盟戦争中に多数の死傷者が出てできた空地を埋めるために徴兵された。第48部隊は開戦初期にバッドランドに展開され、ベースキャンプはCEF侵略軍の初期の標的となった。絶望的な戦いをせず、48人は基地を放棄して陸路で撤退した。彼らはTN1914の初期には何とか友好的な前線に到達できたが、大きな損失を被り、前線から遠く離れた軽守備隊に配属された。TN1915では、Grand Marshall von BreslauがCEFに対してラインを維持するために利用可能なすべてのユニットを必要としていたため、部分的に再構築された48番目のユニットが再び使用され、単にSector801として知られるサーペンタイン山脈付近のエリアを防衛した。深夜、予期せぬCEFの挟み撃ち攻撃を受け、敵陣に取り残された。CEF軍に囲まれた彼らは、友好国の大砲がCEFを強制的に後退させるまで、その地位を維持した。この粘り強さが連隊の兵士の半分以上を犠牲にした。生存者たちは明るい日の出を見て、自分たちの仲間が新しい夜明けの光を見ないことは二度とないと誓い合ったと言われているが、これは今日まで守られてきた約束である。

>配色:

ゴールド・ドーンは、他のノーザン・ガードマンと同じ無反射の迷彩柄を使用しているが、スローガンの特別な特権と、連隊のサンバーストのシンボルの粗雑に塗装されたものを含む、フィールド部隊の個人化が認められている。正装の場合、ゴールドドーンはすべて鎧の上に輝くイエローゴールドの右肩プレートがあります。

>組織:

ゴールド・ドーンは、通常の北軍として、加盟国の規則なしで建設されます。彼らは汚い小隊を補助的な選択として数えてもよいが、装甲等級が20以上の模型を取ることはできない。

>ダーティ・ワンズ:

CEFによるベースキャンプの破壊の後、48人目は友好的な領土に到達するために、バッドランドを通ることを余儀なくされた。連隊はよりよく探知されないようにいくつかの部署に分かれた。

補給物資の大半はベースキャンプで破壊されており、CEF部隊の位置に関する信頼できる情報がなかったため、彼らはエリート部隊が先頭に立ち、補給を確保することに頼った。奇襲部隊は敵の火砲基地や補給路を急襲して連隊に食糧と武装を与え、罾を仕掛けたり偽の小道を敷いたりして追手を寄せ付けなかった。彼らはひどい損失を被ったが、仕事をやり遂げた。第48奇襲部隊は、どんなに汚くてもどんな仕事でもこなす「ダーティ・ワンズ」として知られるようになった。連隊のために。

◆ノヴァ・レドライダーズ(p87)

Nova Redidersは、セントビンセント戦争のわずかに2サイクル前に連合軍連隊であるNova Gear Companyが結成されたことから始まった。戦後の北部軍再編では、第341ストームライダーズギア連隊に再配置された。ストームライダーズ特にノバ社は予想以上によく実行される。戦後の予算削減や部品不足にもかかわらず、技術者たちは旧式の機械を使い続けた。TN1745では、より多くのリソースと自主性が与えられればNova Companyの方がより有効に活用できると最終的に確信しました。第74歯車Nova Ridersという連隊が生まれた。ノヴァ・ライダーズは、TN1800年代の間、最高司令部の期待に応え、任務を非常によく果たしました。同盟戦争中、補給線を守るために配属され、TN1916年まで前線での行動をほとんど見なかった彼らは、北軍の資源が極度に枯渇し、あらゆる可能な連隊を敵に対抗させるために前線に召集された。Nova Ridersは戦争の最終段階を通じて大きな損失を被り、32年春1917、悪名高いCEF Death Watchの装甲部隊を封じ

込める戦いであるCEFとの最後の出会いに参加した。

戦いは不調に終わり、新グリズリーのアルファ・カンパニーはまだレッド・プライマーを使っていたが、主導権を握り、これからの攻撃の邪魔をした。彼らの予想外の反撃によってデスウォッチは機能しなくなり、ノバ・ライダーの残りのメンバーは脱出し、CEFを追い返すための増援部隊を呼び寄せることができた。戦後、この連隊は、熊の最後の抵抗で倒れた人々に敬意を表してノヴァ・レドリダースと改名された。

>配色:

Nova Redidersは一般に「波状砂」カモフラージュスキームを使用してBadlandsで活動しているが、必要に応じて他のスキームを使用することが知られている。

彼らのGearsには、平たい血で赤く塗られた鎧のプレートが常に1つあり、Squad全体では通常同じプレートが塗られます。グリズリーはいつも左腕の前腕にこの色を塗る。

グリズリーはまた、連隊の黄色のスターバーストの中心に血のしずくがある、修正されたロゴを持っている。

ロゴは常に右肩パネルに表示され、CNCSロゴは常に左側のグリーンに表示されます。

>組織:

Nova Redidersは北軍として建てられているが、「加盟国」というルールは適用されないかもしれない。レドリダース連隊は、その火災支援で知られており、そのため、特別なHMA部隊を補助的な選択肢として数えることができる。

ライダーは軽戦車や重戦車を使うことはできません。

連隊は、従来の6個の標準から5個の新しい標準に変更した最後の1つであり、追加のギアを含めることができるチームは1個を含まなければならない。

>HMA分隊

Nova Redidersは、最も高濃度のHeavy and Fire Support GearsをNorthern Guardに搭載しています。彼らはFire Support Squadsを好む傾向があり、Highly Mobile Artillery(HMA) Squadと呼ばれる独自の強力なサポートを持っています。

スコッドの基本的なバリエーションには古い車両が含まれているが、最も精鋭的なバリエーションは、一部のレジデントが全体として持っているよりも多くのコディアックを持っている。

◆ザ・ブルー・エンジェルス (p88)

「ブルー・エンジェルス」として知られる米空軍第18重装備連隊は、理想的なノーライト連隊だ。ブルーエンゼルスでは、NAFの中で最高の選手だけがサービスを受けることが認められており、彼らでさえ、自分の技術と信念を試す厳しい入学手続きを経なければならない。

各セクションには、所属する男性の霊的健康と福祉を担当するリビジョニストの牧師が付属しています。

連隊は日課を持ち、教諭師は教練や昇進の過程で積極的な役割を果たす。

同盟戦争中、ブルー・エンジェルスはNLCの中心地に通じる要路を防衛する任務を与えられた。

戦争の初期に、彼らは強力なCEFの攻撃を撃退し、ほとんど一掃された。

連隊の残骸は、NLCの旗を他のNAF連隊とともに掲げて、多くの主要な戦後の攻撃に参加し続けた。

ニール・ガーナー・フラン大佐は戦闘の生存者の一人であり、第二次フォロワー・トール・ハッチンソンの後援を得て、戦後連隊の指揮官に昇進した。

ブルー・エンジェルスは現在、第99重装備連隊(補助)として北部警備隊に所属しており、バッドランドのリビジョニストの聖地マッサダを守る任務を与えられている。

連隊の兵士の多くは、任務に不安を感じている。

正義の目的のために武力を行使することは一般的には問題ないかもしれないが、聖なる都市の神聖さを暴力で汚すことは異端のように思える。

絶対的平和主義というマッサダン改革派の伝統に深く触れることは、特に連隊にとって厄介なことであることが証明されている。

兵士たちは、マッサダ人の平和主義を自分たちの信念よりも弱く理想主義的なものと見るか、預言者の教えに忠実なものとするかで引き裂かれている。特にフラン大佐は非常に困っている。

2人目のフォロワー・ハッチンソンと連隊教諭師たちは、反対派の最も不名誉な者だけが聖地を攻撃することになるので、ブルーエンジェルスの存在は完全に公正であると彼を安心させた。

>配色:

ブルーエンジェルの儀式的な塗装スキームは、船体にスカイブルーが塗られ、盛り上がったプレートと細部が深いロイヤルブルーに塗られています。

ハイライトは黄色で、多くのパイロットは車体のショルダープレートにデザインされた天使の翼を黄色か白で描いたり彫ったりしている。

ブルー・エンジェルスはマッサダを警備する際には常にこのスキームを使用しているが、過去には標準的なノーザン・ガードスキームを使用していた。

フィールドに出ると、ブルー・エンジェルスはエンジェルス・ウィングのモチーフを車に残し、連隊のロゴとリーグのロゴを車の目立つ場所に誇らしげに表示する。

>組織:

ブルー・エンジェルスはNAFの軍隊として建てられていますが、完全にギアカストライダーで構成されている戦闘グループしか参加できません。

ブルー・エンジェルスは、コアとして数えて、1つのオーナー・ガードスクワッドを取らなければなりません。

Blue Angelsのすべての戦闘グループは、通常の制限にかかわらず、退役軍人ステータスにアップグレードできま

す。
また、軍隊のテレビ750台につき、チャップリンや戦士モンクを一人連れて行くこともできる。
Moraleで遊ぶと、Blue AngelsはDemoralized状態になりますが、決して壊れません。
これにより、陸軍のすべてのモデルに5台のテレビが追加されます。青天使はエリートのエリートであり、常に優先度レベル4として数えられる。

ブルー・エンジェルズ・オナー・ガードは、マッサダの門を警備する任務を与えられ、戦闘では通常、チャップリンまたは彼の部隊を保護する。
Jaguar5人で構成されたHonor Guard Squad。Squadは、Jaguarsのみを受け入れる可能性があり、ベテランの選択肢としてカウントされないことを除けば、VPSと同じスキルとオプションを持っています。

(ノーザンライト：ノアライト・アームド・フォース (NAF))

>北部同盟
同盟戦争前にジャガーの輸出をUMFが制限したため、多くの連隊は精鋭部隊にジャガーしかない。
NAFプレイヤーは、ベースとなるジャガーとTigerを無料で交換でき、Thunder JaguarとSabertoothを-5TVと交換できる。
タイガースとサベルトーズは、フィールド・アーマーでアップグレードした場合、ジャガーと同じ費用を支払い、ジャガーの変種へのスワップ/アップグレードを除き、同じオプションを選択できる。

>現地生産：
Shaian MechanicsとKeimuri Gearは両方ともNLCの会社であり、そのため彼らのGearsはNAFでより一般的です。
NAFプレイヤーは、ベースとなるハンターを+25テレビ用のチーターに交換することができ、チーターにアップグレードされたハンターは、DPGを追加の+5テレビ用のLAG(F,再ロード)にアップグレードすることができる。
さらに、プレイヤーはベテランの地位に関係なく、フェレットを+5TVのフェレットMkIIにアップグレードすることができる。

>牧師：
NLCにおける改訂主義の普及は、NAFの構成に反映されており、NLCの兵士の多くは改訂主義者です。
ソレント改革主義信仰の牧師や修道士は、しばしば連隊の活動的な一員として働き、仲間の兵士の魂の世話をし、場合によっては戦闘に参加する。
あるモデルはチャップリンにアップグレードできます。
チャップリンは他の戦闘グループと同じ技能を持っており、戦闘グループのリーダーであることもあれば、陸軍司令官であることもある。
チャップリンが所属する戦闘グループの1人は、1ラウンドにつき1個のダイまたはダイス・ロールを転がすことができる。Moraleでプレイする場合は、再ロールするのではなく、Auto Comm Radius内のCombat GroupからMoraleトークンを1つ削除することができます。これは20テレビです。
チャップリンのモデルは、小さなゴブレットなどの記号を描いて指定する必要があります。

>Warrior Monk：
Gearであれば、チャップリンをWarrior Monkにアップグレードして+5TVを追加することもできます。
戦士モンクは、ギアサイズの格闘スタッフを獲得（レンジ0、DMIはサイズ+2、ACCO、およびMeleeおよびArmor Crushingの両方）であり、Melee Combatで追加のダイをロールすることができます。

>陸軍司令官：
1つの戦闘団を陸軍司令部に指定しなければならない。
戦闘隊長が陸軍司令官となる。
陸軍司令官は、EW、リーダーシップ、国防のいずれか、またはすべてのスキルを+10テレビにアップグレードすることができる。
もし歩兵小隊が選ばれた場合、一つの部隊が陸軍司令官に任命されなければならない、歩兵技能を1アップグレードするために20TVを支払うことができる。

◆ザ ロービング ガンズ (p89)

100回以上の出動サイクルの中で、第33ノーザンガードギア連隊であるロービングガンズは、単独で150回以上の勝利を収め、300回以上の共同作戦に参加しており、その三分の一は監視または見張りの任務であった。
地形を巧みに利用し、大胆で型破りな戦術で知られている。同盟の戦争の間、ロービング ガンズはしばしば前線に物資と軍隊を運ぶCEF車列を襲撃するために割り当てられた。彼らの支援会社(ズルー)は、独立して長期間活動できる自律的な部門に分けられるように特別に訓練され、CEFの供給ラインや支援構造に絶えず嫌がらせをすることができるようになった。

一般の人々、そして多くのノーザンガード内の人々は、ロービング ガンズが予備軍に格下げされたと信じているが、これは真実からかけ離れているわけではない。ロービング・ガンズは今日でも非常に活動的であり、パッドランド内の多くの秘密作戦、秘密作戦、さらにはブラック作戦に参加している。これらのミッションのほとんどは、大規模なローバーのギャングや密輸業者と戦わなければならないが、中には南部人やCEFのシンパと疑われる人物への襲撃を伴うものもある。33人目のゲリラ戦の経験は、彼らをこの種の任務に十分な資格以上のものにしていく。連隊の地位に関する誤った指示は、不適切な作戦を実行している間、北方警備隊に「もっともらしい否定性」の層を許す。

>配色：
ロービング ガンズは現在、錆色の肩ブロックを使ったベージュの地のカモフラージュを好んでいる。彼らは車両に連隊やリーグのマークをつけなかった。

>組織:

ローヴィング・ガンは特に偵察任務と電撃攻撃に長けている。そのようなものとして、移動する銃は、標準的な北軍の軍隊として構築され、加盟国の規則を使用することはできませんが、コアとしてドラグーンをカウントします。さらに、「ドラグーン」と「レコン・スクワッド」は、退役軍人にアップグレードできる唯一の戦闘グループである。高速偵察用には機能しないので、ローヴィングガンはストライダー、ライトタンク、ヘビータンク、フィールドガンは使用できません。すべての歩兵はATV、ORV、またはAPCに搭載する必要があります。

◆サンダーボルト (p89)

サンクト・ヴィンセント戦争後の経済不況期に国防衛の役割を果たしたNLC装甲車1台とUMF装甲車1台の残骸から作られた第336軽装甲連隊サンダーボルトがザガジグ近郊に配備され、NLC南西部国境を巡回しています。連隊の最初の任務は、戦争の後CNCSの境界に沿って自分たちの領土を容赦なく切り開いているバッドランド諸州に対処することだった。1回の攻撃では、V/STOLの車両で戦闘地域に運ばれた連隊も含まれていた。「ヴァルキリーズ号」はすぐに連隊に敵を攻撃するという評判を与えた「どこからともなく現れた雷と光のようなものです。」。

336連隊は、冷戦時代の多くの国境紛争、サンドストーム攻撃、ユダ症候群に対処するために派遣され、彼らの高速攻撃能力に頼っていた。同盟の戦争の間、サンダーボルトは、似たような戦術を使い、車両と兵士がそのような戦術のために特別に設計された敵と戦っていた。

サンダーボルトは、彼らが追い越されるのを見て、彼らがアクセスできるものを使って新しい戦略を考案し始めた。多くの試みは失敗に終わりましたが、新たに名づけられた「チェイサー・スクワーズ」は見事に成功しました。CEFのホバータンクは驚くべき速さで離陸できたが、保持することはできなかった。CEFは、その領土を確保し防衛するためにGREL歩兵に頼った。GRELとその軽量ホバーカーは、チェイサー部隊が周囲に設置した対空砲からの集中砲火に弱い。

これらの新しい部隊は、後の戦争でサンダーボルトの成功に貢献した。これらの勝利はNGの高い命令を確信させ、サンダーボルトが標準的でないフィールド変更にもかかわらず、戦後も彼らのチェイサー隊を維持することを可能にした。

>配色:

サンダーボルトは常にノーザンガードが承認した標準的な塗装方法を使用していますが、彼らの技術者はほとんど常に、速度の概念を呼び起こすために、装甲車両に沿って白と黒の市松模様を塗ります。また、サンダーボルトの高度に様式化されたバージョンを細部にまでこだわって車に描いている。各セクションの紋章はタレットまたはフロントデッキに、CNCSロゴは装甲板に、ID番号はタレット上部に描かれています。

>組織:

サンダーボルトはノーザンガード軍として作られているが、軍のPLのための他の選択肢がない限り、ギアやストライダー戦闘グループを取ることはできない。サンダーボルトはChaser SquadsをCoreと数える。Chaser Squadは通常のLight Tank Squadとして構築されていますが、このスクワッドのすべてのタンクはKlemm Chasers-As Klemmである必要があります。ただし、すべてのATMを取り外し、MAAC(T、再ロードなし)を追加し、各-95台のTVIに対してGround Speedを6/12に変更します。

◆キャッツ パウズ (p90)

第7ノーザンガードギア連隊、キャッツパウズは、第7国境師団の第9ギア旅団の不可欠な部分である。旅団に配属されている2つの連隊のうちの1つはザガジグに駐屯しており、NLCの南西の国境を守る役割を担っている。砂嵐の攻撃の際、彼らの野心的な指揮官はしばしば危険で困難な任務を求めた。士気と規律は急落し、指揮官は軍警察に秩序維持を繰り返し要求した。これは部隊の見通しを改善することは何もせず、士気のさらなる低下は連隊をほとんど壊滅させた。

ストライキ中に徴兵されたパイロットの一人は、ステイシー・ディグスという名の若い女性でした。もともと芸術家として訓練を受けていた彼女は、ストライキの後、仲間を置き去りにするわけにはいかないことを知り、連隊に残った。彼女は軍隊のお気に入りであり、急速に出世して連隊の非公式司令官となった。プリヴェート大佐ディグスは優れた指揮官であり、戦術的思想家であることが証明され1916た。

彼女の指揮の最大の試練は、ボン・ブレスラウがバリントン盆地の砂丘の海を攻撃した時だった。CEFは多くのオアシスタワーを強固な要塞化されたバンカーに改造した。正面攻撃は自殺であり、伝統的な奇襲攻撃は不可能であった。しかし、CEFがオアシスタワーを使用したことは、若い司令官に一つの機会を与えた。地質学者と小さなチャーター・ギアのチームを使って、彼女はマクアレン・ネットワーク(テラノヴァを覆う巨大地下水脈)のトンネルに潜入した。これらの水で満たされたトンネルは、ほとんどのバッドランドの大規模なコミュニティにとって飲料水の主要な供給源であり、多くのオアシス・タワーがそれらにつながっている。長く骨の折れる作業だったが、パクストン・アームズ社が提供した計画のおかげで、キャッツパウズはバンカー全体の要所に爆発物を設置することができた。ボン・ブレスラウが襲撃の準備をしていたとき、キャッツパウズが爆発物を爆発させ、ブラック・バンカー・ビーチとして知られていたものが炎に包まれ、テラ・ノヴァンの突撃部隊は首尾よく盆地に進入することができた。今日、キャッツパウズはノーザンガードの中でも最も精鋭な部隊の一つと見なされており、その中にはCEFを離脱した数少ないGRELパイロットも含まれています。ミネルヴァ・ジェーンはキャッツパウズの正会員であるだけでなく、実績のある非常に華麗な兵士です。

>配色:

キャッツ パウズは一般的に、ダークグレーのオーバースプレーとトリミングでミストグレーのカバーをしており、通常はオールドアースの狩猟猫に見られるパターンです。現場では、どんなカモパターンを使っても、よりよく風景に溶け込み、より簡単に任務を遂行することができる。一般的には、肩に断面記号 (section sigil) をペイントし、一方または両方のグリーブにCNCSロゴをペイントします。片方または両方の前腕には、様式化された足のロゴがあります。何人かのパイロットは、Gearsのヘッドにヤマネコの特徴を描くことで知られている。

>組織:

厳密に言えば北方警備隊の連隊であるが、猫の足は高く評価されており、そのようなものとして、より高級な部隊へのアクセスと彼らの組織での余裕を得る。これらはNAFの軍隊として作られているが、Cheetah、Tiger、Jaguarの変種を採用する退役軍人以外の戦闘グループは、NAFの「北半球のライバル」および「ローカル製造」ルールに従って、できるだけ多くのGearsをこれらの型に交換しなければならない。Veteran Combat Groupsは、交換しなければ標準装備のHunterシャーシとして残るGearsだけを交換すればよい。さらに、猫の足は決して軽戦車隊や重戦車隊に乗ることはない。

◆フォート ウィリアム ラフライダーズ (p91)

第89連隊連隊ラフライダーはウィリアム砦を拠点としています。他の多くのWFPA連隊とは異なり、ラフライダーズはWFPの有力な一族の1つと手を組むことを避けているわけではないが、ほとんどの一族は単に彼らと何の関係も持たないことを望んでいるので、うまくいっている。一般的に、ラフライダーズはリクルートの余力を得るが、彼らはこれでうまくやっているとでき、しばしば「Riders、若い兵士はより高い威信とより高い昇進の可能性を持つ他の連隊にトレードすることができる。多くは街や連隊への忠誠心から離れています。連隊にとっての最大の損害は、明らかに航空輸送が不足していることであるが、ライダーたちはそれを熱意をもって補って余りある。

多くのWFPA連隊のように、ラフライダー隊は連盟が結成された直後に結成されたが、他のものとは異なり、統合を重視した献身的な連合軍連隊であった。このことは、連隊がWFPAギアボールリーグのチームを編成することを妨げてはいないが、彼らの統合された性質は、彼らを選択するギアとパイロットが少ないことを意味する。チームは「勝利の手から敗北を奪い」と評判ですが、TN1866、TN1889、TN1907では三度しか優勝していませんが、チームの歴史の中で15回も「グレイ将軍王座」に到達することができました。チームと連隊はいずれもフォートウィリアムおよびその周辺の農村地域に熱狂的なファンを抱えており、「本物の戦士は小麦を食べる」や「我々の銃はより大きい!」などのスローガンが書かれたTシャツは、あまり意味がなくても人気があります。

ありがたいことに、連隊の戦闘能力はギア・ボール・フィールドよりもはるかに優れており、ラフライダーズは、Rランカスター・ロン大佐の指揮下で多くの任務を見事にこなしてきました。同盟戦争の間、「ライダーたちは、CEFを押し戻してテラ・ノバン戦線を前進させるために、大敗寸前から何度も戻ってきた。

>配色:

連隊の公式カラーはグリーンで、ボディパネルに沿って黒と白のトリムが施され、シルバーのハイライトが施されています。これらの色は、ギアボールチームがアウェイゲームに参加しているときに緑と白のトリムで黒に切り替えられます。フィールドでは通常、平らなオリーブドラブなどの標準的なカモスキームを使用しますが、すべての車両や歩兵のスーツに1つのアーマープレートが公式の「ライダーグリーン」に塗られています。レジメンタル・ロゴはこのパネル上に配置されることが多く、WFPロゴはグリーンや対装甲プレート上に配置される。ユニット識別番号とセクション表記は、可視領域の車両の上部に配置されます。

>組織:

RoughridersはWFPA軍として建設され、以下のように変更された。Cavalry PatrolとLight Tank CGはCoreとしてカウントされます。重タンクCGはAuxとしてカウントされます。空輸部隊およびレンジャーは搭乗できず、リザーブは空輸されません。

◆ジャカルタ・ポイント・ロック・ドラゴンズ (p90)

すべての北部の軍隊が長く誇り高い伝統を持っているわけではない。第103UMFAギア連隊は、1900年代初期のユダ症候群の緊迫した時期に生まれました。UMFの軍事計画担当者は、避けられない極間戦争で、サウスの要塞や都市の包囲を補うために空挺攻撃部隊が必要だと考えた。本格的な戦争以外ではこうした連隊の任務はほとんどないため、UMF司令部はこの新部隊が空挺部隊の「ポスター連隊」を兼ねると判断した。ロック・ドラゴンズはサイクルごとに、毎週異なる兵士の写真が入ったカレンダーを発売します。ロック・ドラゴンズの兵士は、しばしばテレビ番組や映画に出演したり、他の商品、特に服飾製品のスポンサーや推薦をしたりします。応募者は戦闘技術を実証し、十分に写真写りがよくなければならない。

予期されていた極間戦争は実現せず、ロック・ドラゴンズは今やUMFAの他のメンバーから冗談のように見られているが、NGは同盟の戦争の間、彼らのために多くの仕事を見つけた。彼らは、最も激しい戦闘を行った連隊が被った壊滅的な被害を何とか回避できたが、それでも多くの兵士を失い、優先度の高い任務をいくつも成功させた。彼らの決闘者たちは、主に連隊暦の見所役や連隊のメディア・スポークスマンとして選ばれたにもかかわらず、連隊の名誉に非常に真剣である。

>配色:

ロック・ドラゴンズはフィールドでサブするとき、標準的なノーザンカモパターンを使います。パレードや展示の際には、各ギアの肩部分には独特の鮮やかな模様は施されています。それぞれのRock Dragonには独自のパターンがあ

り、カレンダーやスポンサー商品の水着にも使われ、制服のときには腕章につける。パターンは、対象となる兵士と連隊のマーケティング・コンサルタントが兵士のイメージを思い起こさせるように慎重に設計され、ほとんどの場合連隊のロゴが組み込まれています。

>組織:

ロック・ドラゴンはUMFAの軍隊として作られているが、Airborne SquadsをCoreとし、Cavalry Patrol、Light or Heavy Tank Squads、Strider Squadsを取ることはできない。軍の戦闘部隊の少なくとも半数は空挺師団でなければならず、空挺師団でない戦闘部隊には退役軍人のアップグレードを与えてはならない。

★サウスレジメントノート (p122)

以下に挙げるのは、AST全体に見られる連隊である。実際の連隊ではなく、南リーグ内の奇妙でユニークな組織であるものもある。それらは、それらの特別な機能を記述するのに最も適した方法であるため、連隊様式で提示される。これらのリストは、自分たちが描いている組織の雰囲気や雰囲気を模倣するように設計されているため、トーナメント主催者は、自分たちのトーナメントのバランスが崩れていると感じたら、その使用を自由に制限する必要がありません。

◆レジオン・ノワール/レジオン・ノワール・アグジュアリィ (p122)

レジオン・ノワールは連隊ではなく、SRA内の特殊作戦レジオンの全体である。レジオンは全体が攻撃と秘密作戦に専念しており、南のどのグループよりもステルス技術と最高級の特設部隊装備を利用できる。これにより、彼らはテラノバで最高の訓練を受けた最高の武装集団といううらやましい立場に立つことになる。他の軍人は...をよく知っている。レジオン連隊は、内部のワンアップマンシップの危険な誇示の中で、プライドを傷つけたり「不当な」した有名な北部連隊との戦いを選んで、しばしば「名誉を守る」。SRコマンドは、彼らが最も致命的なツールを表示したいと思っている行動特性を強化しているので、これについてはまだ解明されていない。実際、敵や傍観者を大量に虐殺することは、無慈悲で危険なレジオンの評判を強めることになるため、盲目になっている。

アグジュアリィは、レジオンの方法論とパターンのトレーニングを受けたMILICIAメンバーのグループです。アグジュアリィとレジオンのメンバーは、赤と白のナイフとスカルの様子のついた黒い腕章を身につけている。アグジュアリィは一般的に、不快、不名誉、あるいは単に「下に」と見なされる仕事を与えられる。一般的にMILICIAからは、SRA「翻訳訳語」であり、他人のために汚い仕事をしているとして軽蔑されており、MILICIAのこれまでの評判を落としている。予備軍とレジオンは共に活動し、実際、レジオン連隊の中には完全なレジオン隊員と訓練中のアグジュアリィ部隊の両方で構成されているものもある。

>配色:

レジオン自体は、ブラックに赤の縁取りが施されたパレードドレスのほかに、特別な配色はありません。アグジュアリィはMILICIAの制服に黒い腕章をつけている。すべての車両は、目の前のミッションに従って塗装されます。

>組織:

レジオン・ノワールは標準的なSRA軍、補助軍は標準的なMILICIA軍として作られています。いずれの場合も、次の特別な条件が適用されます。補助機材はPL2以上、レジオン自体は優先レベル3以上でのみ再生できます。いずれかの優先レベルで使用可能なOpSecカードの数が1増加し、すべての戦闘グループが退役軍人になり、Stealth Perkを持たないモデルは+5TV用にレベル2で追加されます。MILICIAの制限されたリソースを使用することはできません。Legion NoireとAuxiliaryはともに血に飢えていることで知られており、Moraleと対戦する場合、Legion Noire Combat GroupはMorale Tokenを1回転ごとに削除し、敵のモデルに少なくとも1箱のダメージを与えることができる。

◆イセリアル・ガード (p123)

すべての首長国軍の中で、総主教の随員は最大で、最高の訓練を受け、最高の装備を備えています。総主教の護衛隊の中では、天の護衛隊は他のものより一枚上手です。天の護衛隊の男女は、狂信的に総主教自身に献身しています。衛兵隊の兵士はしばしば、自らを拷問し、自傷行為を行うなど、元帥への献身を示す儀式を行う。イセリアル・ガードのメンバーは、生まれたときには家族の中から連れて行かれますが、ほとんどの場合、身分の低い者から連れて行かれ、孤立したスパルタの宿泊施設で育てられます。彼らは、歩ける年齢になった瞬間から実際に戦うよう訓練されています。

通常、イセリアル・ガードは首都、特にストラスクライドとイセリアル・パレスを保護するために恒久的に割り当てられます。オリバー・マサオを含む大部分の総主教には多くの敵がいたが、彼らは自分たちを守るのにほとんど信頼していない。イセリアル・ガードのすべての兵士は、自分たちの父祖を守るために何でも犠牲にすることをいとわないので、彼らは理想的な選択です。

イセリアル・ガードの献身のおかげで、彼らは戦闘で特に恐れられている。レジオン・ノワールは無慈悲で破壊的であるという評判がありますが、イセリアル・ガードが族長の敵に対して戦場に赴くとき、彼らは無慈悲で破壊的です。彼らは、主人への脅迫を根絶し破壊するために罪のない人々を虐殺することに何の悔いもなく、多くの人々は、忠誠心を示すために喜んで身を投じた危険な状況から多くの傷を負っている。

バサルとオカバンゴの自由首長国反乱軍を封じ込め、根絶することができなかつたため、マサオはシロー首長をきっぱりと殺そうと、何世紀にもわたってイセリアル・ガードを派遣してきました。

>配色:

イセリアル・ガードは、ESEの総主教を象徴する紫と金で部隊を塗装し、戦場でもこのパターンを使い、敵に自分たちが誰と戦っているのかを知らせることで進軍前に恐怖を広めることを好む。

>組織:

イセリアル・ガードはESE連隊として構築され、Strike Squadは次のように構成されています。オナー・ガードと同盟国のAST。また、Ethereal Guardは粘り強さと熱狂性で知られています。モラルをもてあそぶなら、Ethereal Guardはすべてのモラルを無視し、決して破られたり士気をくじかれたりしない。これには、モデルごとに+10台のTVが追加が必要になり、現在販売されているすべてのモデルについて購入する必要があります。

◆ザ・スペシャル・インターベンション・ユニット/特別介入部隊 (p124)

同盟戦争中、MILICIAのアリステイド・ラザルス司令官は、MILICIAが特殊部隊を必要としているのは、MILICIA部隊が特殊作戦のためにレジオン・ノワールに依存する必要がないためであると確信した。この動きは、レジオンと南部共和国情報局(SRID)からのかなりの反対に直面したが、護国卿ジャック・モレイがラザルス司令官を支援するために介入した。南部の他の諜報部隊や特殊部隊とは異なり、SIUは地下のバッドランド・デュエルリストから孤児になった子どもたちまで、さまざまな情報源から人材を集めている。SIUに配属されたすべての兵士は「エージェント」と呼ばれる。ラザロは命令に盲目的に従うよりも個人の責任と名誉を強調する連隊の訓練方法を個人的に設計し、彼のエージェントの多くは彼に個人的に忠実である。

SIUは公式にはギア連隊として組織されていますが、実際の組織はもっと流動的です。要員は必要に応じてミッションチーム間で移動する。ほとんどのエージェントは複数の専門分野で訓練を受けており、独立心が強い。SIUに配属されたミッションは、成功率が高いだけでなく、多くの場合、特に彼らが活動するエージェントほどエリートではない同盟軍の間では、人数が多い。

SIUのチームはテラノバ全域に配置されており、そのほとんどは南部とバッドランドの紛争地域に配置されている。モライの影響から逃れるため、ラザロはESEのケンイチ・タナカ議長との関係を深め、いくつかのSIUチームがオカバンゴとバサルに密かに派遣され、自由首長国反乱軍を支援している。

>配色:

SIUには固定カラースキームはありません。現場では、SIUの車両は標準的な迷彩柄やレーダー吸収性の黒い塗料を使用します。

各エージェントには、パーソナライズのためのある程度の余裕を与えられています。パーソナライゼーションの一般的な形式は、肩の板に描かれた名前または色付きの名前です。

>組織:

SIUは標準的なMILICIA連隊として構築されています。全ての戦闘グループは退役軍人に格上げされるかもしれないが、MPや戦車の幹部は引き抜かれられないかもしれない。さらに、SIUは、フレッシュミート、コンヴィクト、リミテッドリソースに関するルール(パイロットの何人かが技術的犯罪者であっても)を決して使用してはならない。Stealth Perkを搭載していないモデルは、+5TV用にレベル2で追加できます。

◆ザ・シルバー・バイパーズ (p125)

第49MILICIA ギア連隊は、同盟戦争の後、南部軍がバハに到達できるよう血塗られた帯を越えた2つの破壊された連隊から結成された。彼らはシルバー・バイパーズ連隊というあだ名を維持していたが、残りの戦争の大部分には参加せず、この連隊にあだ名を与えていたデザート・バイパーズのほとんどをブラック・マンバと交代させられた。

戦後も、連隊の勇敢な行動は続き、非道なCEFレジスタンスを探し出し、勤務時間外に多くの復興活動を支援した。これらの努力の結果、第49 シルバー・バイパーズは、その優れた評判のおかげで最高の機器を利用し続けています。他の多くの連隊がシルバー・バイパーズの装備と車両を「借り」ようとしたため、バイパーたちは自分たちが必死に入手しようとした品物を用意深く守り抜こうとした。

バイパーズはいたずら者として知られており、さまざまな連隊を相手にユーモラスな機知のバトルを繰り広げる「確執」。

「借用」装置を何とか持ち逃げしようとしている連中は、被害者にとっては笑い事ではないいたずらやブービーの罠にかかることが多い。バイパーの古参兵の多くは、他の連隊のメンバーにバイパーを傲慢だと考え、「ろくでなしを落ち込ませる。」ためにいたずら戦争をエスカレートさせた態度を取っています。

「第49 シルバー・バイパーズ」は現在ESEのジャバリに駐留しており、反乱軍との戦闘を数多く目撃している。これまで一度も敗北を喫したことはないが、離職率が高い。彼らは兵員を補充するのに十分な数の新兵を確保しているが、彼らの経験不足と短命は連隊内の社会階層化につながっており、少なくとも2回の戦闘任務を生き延びていない限り、新兵を完全な隊員として認めることを高齢者は拒否している。退役軍人は、新兵たちからは「あなたより神聖な人」態度を取っていると見られ、新兵たちは、退役軍人たちの虐殺のための野蛮人にすぎないと見られている。生き残った者は酒を飲んで騒ぐ儀式のように扱われ、生き残った者は連隊によって奉仕されなくなる。連隊内での名誉のかけひきもますます一般的になってきており、事態が続けばバイパーが自らを引き裂くかもしれないと懸念する者もいる。

>配色:

バイパーズは、パレード用のギア「ヘルメット」にバイパーヘッド(マムシの頭)を丁寧に描いた、複雑な銀色のスケールのペイントをしている。フィールドでは、バイパーヘッドは残っていますが、車両の残りの部分は、彼らのミッション(現在ジャングルカモ)のための標準的なカモフラージュで、一方の肩に赤の49と、彼らの左ヒッププレートに現在のステーションまたは都市の状態のシンボルで行われます。バイパーヘッドのデザインは各カドレ(小隊)毎に異なりますが、特定の「エース」はしばしば独自のデザインを持っています。

>組織:

シルバー・バイパーズはMILICIA軍として建造されていますが、以下の例外があります。あなたの部隊のモデルの少なくとも四分の一はフレッシュミートでなければならず、あなたの部隊のモデルの1/3までは、これが通常の最大値を超えていても、ベテランかもしれません。これはモデルごとに設定されているため、ベテランモデルはフレッシュミートと非ベテランと同じ戦闘グループを共有できます。シルバー・バイパーズは、通常のLimited Resourcesルールに加えて、104ページのSRAリストのWell Fundedルールを使用することができますが、コンヴィクトまたはMP Squadsを受講することはできません。

◆ザ・スカイホークス (p125)

第99SRAギア連隊スカイホークスは、第2空挺軍団の主要部隊の1つです。彼らの熱意は「天の天使たち」から「イカれた空飛ぶクソ野郎が。」までさまざまなニックネームをつけられた。スカイホークは一般的に、彼らの誇り高い歴史が彼らについて誰かが言うことを補っている以上に、すべてを大股でとらえている。聖殿の間。サンクト・ヴィンセント戦争の時、ザ・スカイホークスはマインツ市に上陸した。深夜に大破壊を引き起こし、ノース軍の反撃前にこっそり立ち去った。

それ以来、スカイホークはサウスが戦ったほとんどすべての主要な行動に参加するという異例の特権を得た。迅速な展開と重装備は、非常に手ごわい顧客となっているが、同盟戦争のすべての部隊と同様に、GEF部隊の攻撃を受けて劣勢に立たされたため、侵略が失敗した際に2つの完全な大隊がGREL部隊に潰された。しばらくして、スカイホークスは大胆な夜間のHALO(高高度・低開度)投下を同じGEF分遣隊に行い、野営していたGEF部隊を徹底的に粉砕した。それ以来、SRAのメンバーはしばしば、スカイホークが降下し、スカイホークがスカイホーク降下戦術で他の連隊を指導するための訓練チームを維持するときに、HALO作戦を言及する。

>配色:

スカイホークには3つの主なカモスキームがあります。ブルーホワイトの縞のある黄褐色の砂漠のカモ、グリーンに似ているが似ているウッドランドのカモ、着陸前に撃墜されないように白と青のエアリアルドロップのカモです。ダークグレーと明るい赤のトリムドレススキームは、ドリルチームとパレードの任務で使用されます。

>組織:

スカイホークスはSRA軍として建設されているが、Paratroop Cadresをコアとして採用する可能性がある。陸軍の戦闘部隊の少なくとも半数は完全に空挺部隊でなければならず、完全に空挺部隊でない戦闘部隊はベテランであってはならない。

◆ザ・エイプス (p126)

第82MILICIA騎兵連隊は、道路が寸断され、数名の隊員が地元のジョハール草原の細かいモカ色の繊維に覆われた事件から、不運なあだ名を得た。ホルヘ・ロドリゲス最高司令官にとって残念なことに、これは彼の部下が取った最も記憶に残る行動の一つである。

ロドリゲスは、同盟戦争中に連絡将校を務めていたときに、連合軍の戦術にさらされました。具体的には、南共和国軍の訓練で不可能とされた目標を達成する北第18機甲師団の能力に繰り返し畏敬の念を抱いていた。共和党軍が連隊を一つのタイプの部隊に重点を置いており、各「力のオペラシネル」内でさえ相互運用性が欠如しているのは全く対照的に、複数の連隊からの複数のタイプの部隊の北インターワーキングは、若い将校...や共和党軍の誰にも前例のない柔軟性と攻撃能力を与えた。

このことは、戦後間もなく司令官に昇進したロドリゲスにとって極めて明らかでした。彼は北軍が行っていなかったレベルで、SRAに統合兵器アプローチを採用させようとしたが、彼の劇的な変化はしばしば非難された。TN1922では、激しい議論の中で彼のフラストレーションは彼を打ち負かし、その結果生じた公の中傷のための法廷執行官は、不名誉な解雇またはMILICIAへの参加という二つの選択肢を彼に残した。

ロドリゲス司令官は、TN1923でMILICIAに入隊し、MILICIAに装甲部隊が不足している状況を打開するために新たに設立された装甲部隊の指揮を執りました。言うまでもなく、MILICIA司令部とクォーターマスターたちは、彼の非標準装備の要求が大きな抵抗にあったことに不満を持っていた。最終的に、彼の粘り強さは衰え、彼が要求した種類の機器を、たとえ最新ではなかったとしても、受け取ることができた。これまでのところ、第82連隊は主要な行動をとっていないが、他のMILICIA部隊に対する訓練演習では、第82連隊はよくやっており、他の指揮官は統合された連合軍の価値を見ており、同じように連隊に装備しているが、キャドレスをロドリゲスのレベルに統合してはいない。実際、ロドリゲスはMILICIAと南部の戦術の未来を確かに見出したが、彼がクレジットされるかどうかはまだ分からない。

>配色:

エイプスは、ミッションに適した標準的なMILICIAのカモ・スキームを使用し、しばしば彼らの乗り物にサルや類人猿の画像を描く。

>組織:

エイプスは、次の例外を除いて、標準的なMILICIA軍として造られている。タンク・カドルまたは汎用ギア・カドルのいずれかを追加可能+40TV用にCa imaniに搭載された歩兵エスクアード。このエスクアードは、歩兵小隊リストに記載

されている歩兵エスクアードに許可されているアップグレードを受けることができます。退役軍人用のオプションもあります。ビジゴスが入った戦車用のギアも購入できます。どの歩兵小隊でも、レベル2で攻撃と防御の技術を、レベル1で電子戦をそれぞれ+40TVで最大二台のジャガーを取り付けることができます。でも、レベル2で攻撃と防御の技術を、レベル1で電子戦をそれぞれ+40TVで最大二台のジャガーを取り付けることができます。

◆レ・エトランジェ (p127)

南部共和国情報局ブラック・オペレーション連隊は公式には存在せず、特別裁量基金を通じて資金と給与を受け取っている。そのメンバーたちは歴史を一掃され、彼らの身元が消された。レ・エトランジェ(ストレンジャーズ)はどこにも公式記録がなく、SRIDの上級メンバーであり、護国卿であるジャック・モレイだけが知っている。秘密裏に活動していたSRIDメンバーの中には、モレイが彼らをデルーアン首相でさえ知らない作戦に利用していたのではないかと疑う者もいる。レ・エトランジェは、当時SRIDの上級エージェントだったモレイが、エリート部隊を指揮するためにフランス・マリー・リジョンを雇ったことで生まれた。リジョンはモレイに熱狂的に忠実であり続け、連隊がモレイの個人的な道具であることを知っているが、彼はモレイが本質的にサウスの最大の利益を持っていると信じている。

その連隊には、傭兵やノース連隊など、他の派閥になりすますことに専念する多くの部隊がいる。レ・エトランジェは、ザガジグ付近のノース部隊に対する多くの活動、浸透作戦、サウス「反乱軍」への対処に参加してきた。これらの作戦の一部はモレイの個人的な敵を狙ったものであり、ノース侵攻の証拠が国王によって公表される直前にノースギアーズと共同で行われたものである。保護官の任務は連隊のメンバーには失われませんが、連隊以外にはもはや存在しないので、彼らのはっきりと言えれば永久に消滅する恐れは大きい。最近、第33ノーザンガード装備連隊は、バッドランドでの秘密作戦を頻繁に妨害しているようで、一部では彼らの援護が破られたと考えられている。

>配色:

レ・エトランジェはミッションに適したカモや色を使用し、ミッションが要求しない限り識別マークを使用しません。

>組織:

レ・エトランジェはSRAの標準部隊、Mercenary Badlander (148ページ)、Northern Guard (54ページ)として建設されている。フォースはタイプとタイプの間で結合できません。ギアモデルを取ることができますが、あなたの力の優先順位にかかわらず、軍の戦闘グループの半分までは退役軍人である可能性があります。傭兵または北軍として建造する場合は、その軍の特別な規則を使用することはできません。これは、これら二つのオプションが失われる「資金は潤沢で」ことを意味するが、他の特別なSRAルールはすべて同じままである。

★ピースリバーレジメントノート (p148)

以下はパクストン社の兵器庫で見つけた重要な連隊である。プレイヤーは以下の連隊を友好的なプレーで自由に使用し、提示されたものに基づいて新しい連隊をベースにするか、または友人と遊ぶために独自のものを考え出すべきです。しかし、これらのリストは、彼らが描く連隊の背景や趣向を模倣するように作られており、トーナメントやリーグの主催者は、それがイベントのバランスを崩していると感じたら、その使用を自由に制限すべきである。

◆コンバインド・タスク・フォース・レジメント/CTF (p148)

保護国防衛計画の採択により、PRDFの特殊部隊連隊は解散され、PaxSec、PRDF特殊部隊、特殊航空団の統合を目的とする「連合任務部隊/CTF」に再編された。平均的なバッドランダーはこれらの連隊が存在することを知っているが、その役割と最も関連のある情報は秘密のままであり、「テロ対策部隊」という誤った名称になっている。現在、PRDF内には三つのCTF連隊がある。「ストームライダーズ」、「ナイト・テンペスト」、「ブラック・ドーン」これらのニックネームとロゴは、情報公開法を通じて一般に知られていますが、これらのロゴは主に士気を高める目的で使用されており、いずれも該当するCTF番号と同一のシンプルなロゴです。

CTFは、通常の軍の官僚機構なしに機密性、迅速な展開、指揮を確保するために、統合された司令部の下に編成された航空・ギア・歩兵・治安部隊の連合部隊である。CTF連隊は、必要に応じて暴動鎮圧やブラック作戦、大規模な偵察任務を迅速に展開できるように設計されている。彼らはステルス輸送機、ブラックウインド・ステルス・ホッパージェットや同様の航空支援を利用できる。

>配色:

連隊は標準的なPRDFのカモスキームを使用し、ほとんどの場合、夜間迷彩、波打つ砂漠または砂漠のパターンのプレーカーを使用します。

>組織:

CTF軍のすべての戦闘グループは、自動的に退役軍人ステータスにアップグレードされます。CTF軍のすべての戦闘グループは、その戦闘グループの退役軍人オプションにリストされているものから少なくとも1つの退役軍人アップグ

レードを与えられなければならない、すべてのモデルは、攻撃と防衛のための2と電子戦のための1のベースレベルより上の少なくとも2つのスキルを持っていなければなりません。戦闘グループのスキルレベルの中には、すでにこの要件を満たしているものもあります。CTFアーミーのすべてのモデルは、Airdroppableである必要があります。航空機に搭載できないモデル、リーグレスグループ、または機外砲兵のサポートオプションは利用できません。Stealth Perkを搭載していないモデルでは、モデルごとに+5TV用のStealth (2)を追加する必要があります。いずれかの優先順位レベルで使用できる特殊部隊の最大数は1増加しますが、優先順位レベルで通常戦闘グループが許可されない場合は、「CTF軍の戦闘部隊はすべて自動的に退役軍人階級に格上げされる。」の例外であり、退役軍人ではありません。

◆ザ・パラディン (p149)

第3重装備連隊パラディンは、ピース・リバーからポート・アーサーまでの西部砂漠のコミュニティを守る任務を与えられた6連隊のうちの一つである。パクストン社の存在を確立し、維持するためにパトロールが行われていますが、実際に行動を起こすには、パラディンが危機に迅速に対応できるPRDF航空母艦の航空部隊が必要です。ティミンズ (CNCS) やアゾフ (AST) といった極地、エレクやニネベの戦争中の近隣諸国、特にポート・アーサーの存在は事態を非常に複雑にしている。パラディン隊はしばしば、こうした敵対勢力との緊張した対峙状態に置かれている。

パラディンはガブリエル・フナマン司令官が指揮しています。20サイクルのPRDFのベテラン、フナマンはピースリバー軍で戦った。

同盟戦争中は、多くの友人をCEF侵略者によって失った。彼女は、ポートアーサーの住民を、侵略者や協力者だと考え、許したり忘れたりすることができなかった。彼女は、自らの部隊を使ってポートアーサーの小規模な防衛パトロールを攻撃する準備ができており、それをいとわずに、彼女が誓った敵とみなす人々に復讐を企てる。フナマンの報復の追求は、PRDF命令による行動と行動に関する厳格な命令によってのみ抑制される。

> 配色 :

パラディン隊が最もよく使うのは、黄褐色の本体に薄い茶色のプレートを交互に重ねた標準的なPRDFデザート迷彩(ギアの脚と胴)と、緑褐色で白と黒の斑点が浮き上がったプレートにカモフラージュされたパターン(ギアの頭、肩、下脚)です。ミッションが必要なら、より具体的なパターンを採用するだろう。

> 組織 :

西砂漠に位置していることと、ウナマンの恨みが武装購入に影響を与えていることから、パラディンにはまだ多くの極地産ギアがあります。彼らは戦闘グループに残っているすべてのCrusader IVを極地ビークルにアップグレードした後、Growing Painsルールを使用して交換しなければなりません。1チームにつき1つのカタフラクトのみを取得することができ、Growing Painsルールに従って、軍のSkirmishersの少なくとも半分を極地産ギアに交換する必要があります。フナマンのPAKとCEFに関する知識は豊富であり、パラディン軍がこれらの敵と戦う際には+2CPを獲得します。

◆ザ・スピリット・ウォリアーズ (p149)

第10 PRDF重装備連隊スピリット・ウォリアーズは、パクストン保護区の周辺地域のパトロールと保護を任務としています。兵士の多くは宗教的で、テラノバ人のほとんどの宗教を対象とした宗派に属さない礼拝が定期的に行われています。スピリット・ウォリアーズにとって、土地とすべての生物の自由ほど重要なものはない。これは時にPRDFの規定に反することになるが、彼らは優れたPRと有能な兵士であり、「奇行」は許される。

スピリット・ウォリアーズは、その迅速な待ち伏せ戦術と「神出鬼没なこと」で知られています。彼らの入場要件と組み合わせると、一部の迷信的な民間人は、スピリット・ウォリアーズはこれらを行うことができる惑星への正直と善良な神秘的な接続を持っていると感じていますが、スピリット・ウォリアーズのために、それは良い古風な戦術です。サバイバルと地形への親近感と彼らの訓練の一部であり、彼らは大地とのつながりを感じているが、それは彼らが大切にしている土地の熱心な擁護者になるだけである。これは連隊のメンバーが町でこれをもてあそぶのを止めることはなく、同時に(ほとんど)迷信をあざ笑う。連隊は、いくつかの空輸された物資を除けば、ほぼ完全に自給自足であり、最も必要とされている時にはどこでも家を作っている。常にさまよっていて、常に良い戦いと戦っているスピリット・ウォリアーズは、両方の原住民とマーシャル、戦士と平和主義者であり、誰かが彼らの名前を尋ねるとき、彼らは特別ではありません。」

> 配色 :

スピリット・ウォリアーズは常にビークルでは、色あせた緑がかかった砂漠の黄褐色の単色スキームを使います。彼らはしばしばこれらの乗り物を彼らの信仰のシンボルで飾ります。骨、甲羅、皮、葉、そしてバッドランドで見られる植物や動物からのほとんど何でもです。

> 組織 :

スピリット戦士は通常のPRDF軍として作られています、歩兵、サイズ9より大きいモデル、または外の極地モデルを取ることはできません。

「リーグレス」グループです。彼らは砲兵攻撃を受けることはできないが、PL当たり一個の戦闘グループ(リーグレスを含まない)が、以下の通り侵入する可能性がある。

50TVのサポートオプション。Leagless Groupsを除くすべてのモデルでは、非表示時に+1の隠蔽機能が追加されます。

Terra Novaのすべての人がPolar LeagueやCity-State、Protectorateに住んでいるわけではない。

ある者たちはローバーになり、無法地帯に住み、そこを旅する者たちを捕食する。

中には傭兵として暮らし、家に閉じこもって戦士のように雇われて暮らしている者さえいる。

ほとんどのリーグレスは、バッドランズとして知られている地球の赤道周辺の広大な不寛容な地形に住んでいる。

乾燥した過酷な土地で農業をしたり、小さな町から小さな町まで必需品を売るキャラバンでぶらぶらして暮らしているリーグレスの生活は過酷で容赦のないものである。

西部開拓時代の昔のように、銃の法則は最重要であり、ローマンがいない人はすぐに、自由は失うものが何もないことを表す言葉であることを知る。

★グループノート (p156)

以下はバッドランド諸島の注目すべきグループである。

◆ザ・コレシ/サンドライダー (p156)

テラ・ノヴァのリーグレスの多くのグループの中で、おそらく最も悪名高いのはコレシ、つまりサンドライダーです。敵地のグレート・ホワイト砂漠の奥深くに隠された秘密のゴッドウェルパレーは、彼らに神秘的な雰囲気をもたらします。彼らの歴史は研究者にとって完全な空白であり、維史が何かを知っているとしても、彼らは共有していません。バッドランドの選手のほとんどはラティール・コレシのトレーディングキャラバンにしか会わない。彼らの評判はさまざま。他のコレシ族、トラル・コレシの霊能者とフェラ・コレシの農民は、ほとんどの時間をゴッドウェル・パレーで過ごし、部外者に遭遇することはありません。

平和的に見えるかもしれないが、コレシ族は平和主義とは程遠い。トレーディングキャラバンや故国伝説の豊かさは、宝探しのローバーたちの注目を集めており、グレートホワイトデザートを自由に移動できることは、南北双方にとって非常に興味深いことです。彼らは装甲戦闘車両を持っていませんが、コレシは彼らの故国の腐食性の白砂を肉を焼き、ほとんどの車両の装甲を溶かす致命的な粉末に精製します。

>編成:

コレシはリーグレスの部隊として建設されるが、完全に歩兵師団で作られなければならない。突撃ライフルというよりは、各コレシ隊にはコレシ銃が装備されている(スナイパーライフルとして、しかしスナイパーシステムとしてではなく、重火器として数えられない)。維志はスナイパーライフルと対空ライフルを重火器としてのみ使用することができ、ライディングビースト以外の輸送は認められていない。すべてのコレシモデルはホワイトサンドの影響を受けず、ホワイトサンドから作られた独自の弾薬のため、コレシモデルによる攻撃はすべてアーマークラッシュ特性を獲得します。これは、コレシセクションの費用が30ではなく35であることを意味しており、コレシセクションは傭兵とは見なされません。

◆ザ・デザートウルフズ (p157)

バッドランドで最も長く続いたローバーのバンド、デザートウルフズたちは、激しく独立している。オオカミたちは、ギャング全体を、それに付随する忠誠心と確執を伴う大家族とみなしている。彼らは、最初はゲリラとして、次にPRAの一部として、同盟戦争を戦いました。今、オオカミは、プリンス・ゲブル市の近くの地域の「バンディッド・プリンス」です。彼らは貿易財や食料を求めて裕福な船団を急襲するが、物資の一部しか受け取れない。その見返りとして、彼らは余剰財産の一部を近隣の農場主に再分配し、他のローバーギャングをこの地域から遠ざける手助けをしている。砂漠の狼の部隊を作るためには、いくつかのより高度なモデルを使って、古いか信頼できる軍事ギアに焦点を当てます。オオカミたちは、あまり多くの歩兵を取るべきではありませんし、ギアや解体された車両の仕事を取るべきではありません。

◆ザ・バッドランド・レボリューションナリー・フォース (p157)

BRFは、南MILICIAがバッドランドのランス・ポイント市で労働者の反乱を容赦なく鎮圧したときに生まれた。彼らの指導者エルネスト・ジャクソンは訓練を受けていませんが、ゲリラ戦では並外れた能力を持っています。同氏の指揮の下、BRFは南部の供給船団や企業の居留地を襲撃している。BRF戦力を構築するには、軽量ギアと転換作業車両に焦点を当て、必要に応じて歩兵を補充する。ランスポイントBRFは名前は同じだが、ピースリバーBRFとはほとんど関係がなく、ピースリバーBRFは都市部のテロリスト集団であり、その戦術はウォーゲームではうまくいかない。

◆ガリックズ・ゴールデン (p157)

ゴールデンは、拡大する南北間の戦闘に巻き込まれるローバー・バンドの代表である。ゴールデンの創設者でありリーダーであるヴァリス・ガリックはASTと契約を結び、南部からの供給の「紛失」座標と引き換えに、レッド・サンズ地域の北部の資産を攻撃することを約束した。ガリックにとって残念なことに、彼の「同盟国」は、彼が満足しているよりも頻繁で大胆な作業をゴールデンに要求しており、彼は後援と保護をしてくれる別の組織を探している。ガリックズ・ゴールデンの軍隊を構築するには、バックアップのためにいくつかの軽量ギアとほとんど歩兵を取る。

◆ニュー・ヒューマン・リパブリック (p157)

バッドランドで勢力を伸ばしているのは、反乱を起こしたジャン・クラスの前GREL、ブルースト大佐が率いる新人間共和国である。ブルーストは、GRELはあらゆる点で普通の人間より優れていると信じており、彼と彼の2人の親しい仲間、洗脳され、簡単に揺れ動き、貪欲なバッドランド党員のかんりの支持者を集めてきた。MILICIA特別介入部隊によってサウス共和国の国境近くの基地から追い出されたにもかかわらず、NHRは依然として強く活動しており、不満を募らせるGRELを引き付けている。ブルーストは、グレート・ホワイト・デザートにまで広がる西部砂漠の土地に狙いを定めており、自分の土地だと主張しようとしている。NHRの部隊は、必要に応じて歩兵部隊と変換された部隊によって

支援される、少数の軍事ギアを中心に編成されるべきである。

◆カーンズ・バンディッド

バッドランドの外でリーグレスの最も有名な避難所は深いメコンのジャングルです。ここでは大物は「カーン」という名の山賊で、彼は鉄拳で一味を操り、メコン河や共和党の土地や船団を免責されながら襲撃する。ピースキーパー、MILICIA、SRAはみな彼を黙らせようとしたが、盗賊たちは首尾一貫して彼を黙らせることができた。カーンのギャング団はジャングルでの戦いを専門としており、彼の部下のどのバンドも格闘部隊や歩兵のを中心に作られるべきです。

★ポート・アーサー・コア/PAC (p158)

ポート・アーサーはユニークで、テラノバでも際立っています。同市は、単調で簡素な鉄筋コンクリート造りの建物とほこりっぽい通りの中に、CEFの侵入者の最後の残骸を収容している。彼らは以前の故郷との関係を否定して久しいが、チャールズ・アーサー3世や彼の指揮下にある男たち、女たち、ギリシャ人たちは今でも多くのテラノヴァン人たちから恐れられ、不信感を抱いている。旅順の安全と機会は世界中から人々を惹きつけ、軍事独裁政権に支配されているにもかかわらず、この街は毎年大きくなっています。オーレ鉱山やダイヤモンド鉱山、小さな宇宙港、地球規模の娯楽衛星ネットワークであるエルメス72号の管制センターは、市の繁栄を維持してきたが、存続可能な民間重工業を発展させることに失敗し続けているため、アーサー大佐の顧問は困惑している。手に負えない反逆説的なバッドランドの住民を管理することは、軍事志向のアーサー大佐にとっては困難であったが、彼は、彼の権力に対する現実の脅威に対処し、残りの時間の邪魔にならないようにするとき、確固とした、または抑圧的でさえある、幸福な中庸に達した。

>PAKの歴史

CEFにとって、TN1917年の同盟戦争終了時の突然の敗北は大失敗であった。バハ基地が破壊され、バリントン盆地の西部基地が大きな被害を受けただけでなく、何カ月にもわたってテラ・ノヴァンとの戦闘が続いたことで、艦隊と輸送機関の資産が破壊された。CEFは降伏合意の条件を満たすために、可能な限りの装備を破壊または無力化した後、将校を連れて人兵を選抜し、逃亡した。13万人以上のCEF要員がテラノバに取り残された。

艦隊が去った後、旧西部基地の状況は急速に悪化した。周辺の戦火で荒廃した砂漠から、食料や避難所を求めて避難民が殺到した。アーサーキーはTN1919年まで争いなく君臨していたが、アーサー大佐が部隊とともに基地に戻った。避難命令が到着したとき、アーサー大佐は部下を見捨てることを拒否し、CEFの撤退を求める軍のパトロールを避けながら、前線から西部基地に戻るまでの2サイクルを辛抱強く過ごした。彼らは車両と装備のほとんどを放棄しなければならなかったが、アーサー大佐と彼の兵士たちはそれを成し遂げた。難民の状況を知り、置き去りにされたCEF兵士を発見したアーサー大佐は、指揮を執り、軍隊を使って秩序を確立した。

誰もアーサー大佐の方法が平和的で合理的だと主張しないだろう。その都市の住民たちは、彼に加わるか、去るか、死ぬかという単純な選択を与えられた。1921年までに、彼は市の大部分を支配し、最後の真のライバルであるギリシャの平和主義者ジャン・マイエン-2575は、1924年に彼の支持者と共に市を去ったが、南北が事態に気付くまでに、アーサーは騒々しく公に地球とCEFを拒絶し、ポートアーサーの独立を宣言した。市の主権は、彼の旧部隊の周りに建てられたポート・アーサー・コア(PAK)によって守られる。彼の地位が確固たるものになった直後に、CEFのHermes-72衛星ネットワークを民間のデータトラフィックに開放するという決定を下したことで、Port Arthurは、Terra Novanの主要国すべてと、クールではあるが友好的な関係を保っている。

ポートアーサーが受け入れられなかった最大の要因は、1931年に成立したニューコール (New Coalition:新連合) の結成であり、アーサー国務長官が関与していないにもかかわらず、ニューコールがテラン帝国主義の新たな波の第一段階であるとの懸念が広まったことと、極地ニュースと情報サービスがそれを後押しした。南北間の緊張がさらに興味深い展開を見せたことで、こうした懸念は概して消えたが、政治評論家の中には、ポール・アーサーが最近人道主義同盟の支援を受けてPAKを拡大したことを、大佐の極悪非道な計画の証拠として指摘するものもある。

>PAKの装備

PAKが使用した装備の大部分は、CEFが後に残したか、陸揚げしたか、部隊に供給するために建設した地元の工場で作られたものである。

彼らのより高度な武器は一般的に、バッドランドの過酷な条件にあまりよく耐えられず、通常、より頑丈で信頼性の高い地元のデザインに取って代わられている。

PAKの装備は、ほとんどのTerra Novanの軍隊よりも進んでいる。

ポートアーサーはホバー坦克のフル生産ラインの建設に苦戦していますが、PAKにはまだまだ成長の余地があります。

CEFが残したホバー坦克やその他の車両の多くは、技術が悪人の手に渡るのを防ぐために急ぎよ故障し、PAKのアイザック級GREL技術者は限られた予備部品の在庫から修理し、回収しなければならなかった。

長い間、使用可能な車両の約3分の1しか使用できなかった。これまでの数サイクルでは、人道同盟からの支援によ

り、ポートアーサーはその半分以上に増加しました。

>プロウラー級LHT

大型のプレデター級戦車を支えるのが、小型のプロウラー級戦車です。2つのクラスは視覚的に非常によく似ていますが、ライトタンクは非常に小さく、使用方法も非常に異なります。より重いタンクと同様に、LHT-67とLHT-71の2モデルが使用されている。それらの軽粒子加速器は、より大きな粒子加速器よりも保守が容易であるにもかかわらず、大部分は依然として標準のガトリングレーザーパッケージまたは局所オートカノン変換に置き換えられている。プロウラー級ホバータンクは、大規模なPAK装甲部隊の支援と偵察任務を提供し、小規模な部隊の中核となっている。彼らは典型的なライトタンクの役割を果たし、より速く、プレデター級ホバータンクのスポッターとして、敵の隊形に隣接し、対戦車部隊に対するスクリーニングとして機能する。捕食者と同じように、彼らの弱い甲冑は、彼らが動き続けなければならないことを意味しますが、彼らの小さいサイズは、都市での戦闘での彼らの負担を少し少なくします。

>パシフィサー級ホバーAPC

移動時の正規表現に選択するツール。PacifierクラスのホバーAPCは、ホバータンクの前進に追いつくのに十分な速さでGREL歩兵の完全武装部隊を運ぶことができ、フィールドでの部隊を支援するために小さな反車両のオートカノンを運ぶ。おしゃぶりの正確な使用法は司令官によって異なります。GRELは他の歩兵に比べて車両への追加的な火力を必要としないため、戦闘が始まったら輸送資産を回収することを好む者もいる。また、従来のAPCのようにGRELにつながれたままにしたり、騎兵によるパトロールに分けたりする人もいる。CEFドクトリンはこれを強く反対しているが、PAKはホバータンクを危険にさらす余裕のない小規模な戦闘のための主要な軽装甲として、おしゃぶりの騎兵パトロールを使うようになった。

>プレデター級ホバータンク

PAKの装甲強度の中核は、高速で強力なプレデター級ホバータンクです。プレデター型ホバータンクは、旧型のHT-68と新型のHT-72の2機種がPAKに搭載されています。「HT-72」は、CEFが可能な限りの数を避難させるようにしていたため、まれであるが、PAKにはまだ妥当な数がある。戦争中に恐れられていた重粒子加速器を今なお使用しているのは、最精鋭のプレデター部隊だけで、ほとんどの部隊は標準的なレーザー再フィット・パッケージか、地元で製造された回転式オートカノンを搭載しており、誘導ミサイルも装備している。捕食者クラスのホバータンクは、より大きなPAK装甲層で使用される主要なユニットである。そのスピードの速さで、嫌がらせから射撃支援、メインの戦車まで、さまざまな役割を果たすことができます。従来の戦車に比べて装甲が軽いため、移動を続ける必要があり、都市部などの近距離での戦闘では非常に脆弱になる可能性がある。

>ギア

CEFは、歩行車は骨董品、コンコルダット以前の戦争の遺物であり、民間での使用にのみ適していると考えていた。Terra NovaのGearsはそうではないと確信した。アーサーは彼らをPAKに統合し、驚くほどの成功を収めた。大手のGearメーカーはPort Arthurに製品を販売する予定はないが、多くの小規模企業が模造品やサルベージ修理事業を手がけており、PAKは利益の上がる顧客だと考えている。PAKのGearsは古くて信頼性が高く、GREL歩兵と一緒に配備されることが最も多い。

>GREL

紫色の皮膚をした無毛の遺伝子組み換え実験レジオネラ(正規表現)は、多くのテラノヴァンスにとって、CEFの非人道的で不注意な残虐行為の象徴である。GRELはバットで栽培され、催眠的にプログラムされ訓練された後、さらなる訓練や戦闘配備のために軍隊に配置される。それぞれのGRELは、その職務を遂行するために必要なことと、お互いや人間の将校と交流するための最低限の社会的技能だけを教えられる。CEFにとって、GRELは人間ではなく機器であり、それに応じて扱われる。これはPAKで変化し始めているが、ゆっくりである。GRELにはいくつかの異なるクラスがあり、それぞれ特定のジョブ用に構築されます。大型でずんぐりしたMordredクラスのGRELは、強靭さと強度のために設計され、歩兵の主要モデルです。それらは無言で死をもたらすモルガナ奇襲部隊によって補足される。マックスウェルの砲手とミネルバのパイロットがCEFの戦闘車両を操作し、アイザックの技術者がそれらを整頓します。イザベラ級のGRELはフィールドメディックや看護師としての役割を果たし、カサンドラ級のGRELは電子機器の注文を伝えたり操作したりする。最後に、Janclass GRELは部隊のリーダーや野戦指揮官を務めます。

ポートアーサーのGRELの大半は、今でも軍隊を中心に生活している。それ以外では、反GRELバイアスがポートアーサーでさえ広まっているため、装置よりもほとんどひどい扱いを受けている。市内にある8万のGRELすべてが一度に利用できるわけではないので、順番に利用されている。ほとんどのGRELは軍の規律の欠如をうまくとらえていないが、それでも民間人の生活よりは優れており、タフで規律正しく、よく訓練された人々のための仕事は常にたくさんある。すべてのGRELが新しい生活に満足しているわけではなく、自然に繁殖できないことが特に大きな障害となっている。3つの主要な反乱グループがあります。ヤン・マイエンの平和主義者は、ポート・アーサーや一般の外の世界とはほとんど接触していない。ジャン・セバストポリが現在主導しているパーフェクト・フォーム・ムーブメントは、格闘技を通してGREL催眠の限界を超えようとしている。最後に、ジャン・クラスのGRELである自称「プルースト」大佐が率いる「新ヒューマンリパブリック」は、GREL至上主義の原則に従い、バドランドにGREL国家を樹立しようとしている。

>フィールドガイド

ポートアーサーの最大の特徴は、軍事力であるポートアーサー・コルプス(PAC)である。Korpsは、ポートアーサーと、新連合の形成以来、ローバー襲撃や極地攻撃、その他の外国の脅威から周辺の多くの都市国家を守る任務を負っている。PAKの大部分は、常に少なくとも1人の人間将校またはNCOによって指揮・監督されるGRELの超兵士で構成されており、PAKの人間兵士はすべて元CEFであり、Korpsの教義と組織は依然としてCEFモデルに忠実である。Terra Novanの影響は徐々に浸透してきており、Port Arthur Officer Academyを卒業したTerra Novanの最初の卒業生達によって予感されている。警官たちが激しく抗議したにもかかわらず、ArthurはTank KorpsやInfantry Korpsと一緒にGear Korpsを組み立てた。Gearsは極標準には達していないが、ホバータンクとGREL歩兵の両方にとって優れたバックアップであることが証明されている。

<GRELの不安定性

Port ArthurのGRELは、設計者が考えていたよりもはるかに長期にわたって活動を続けています。PAKのローテーション政策は、立ち往生した正規軍が彼らの快適な軍事構造の外で多くの時間を費やすようにすることで、状況をさらに複雑にする。ほとんどのグリーン・カレッジはこれを十分に処理することができますが、中には文字通り腹立たしいと感じる人もいます。すべてのPAK GRELは、使用されている場合、通常のMorale規則に従います。彼らのフラストレーションの正確な発現は、ロールされたスキルによって表されるGRELのタイプに依存して変化する。不安定性を判定するためには、いずれかの熟練度で巻かれたダイスの1つを他のダイスと識別可能であるべきである。それは、異なる色であってもよく、その「1」面に印を有してもよく、最後に巻かれてもよく、または両プレイヤーが十分に区別できる他の機構を使用してもよい。これが「不安定ダイス」です。GRELが成功するかロール上で終了するが、不安定性は「1」とロールする場合、GRELクルーは不安定性を被る。

----- ペイントガイドの説明 (p172)

◆ノース作例

ヘッドハンターはアーストーンで塗られており、右側にはアートにインスパイアされた赤いハイライトが施されている。ブラウンのおかげで、さまざまな地形に配置することができ、赤は連隊の標識で、ノヴァ・レッドライダーの可能性が高い。

◆サウス作例

このブラックマンバは、南部のジャングルに溶け込むように、シンプルな単色の沼地のようなグリーンを備えています。装甲ジャケットはMILICIA定番のニュートラルグレー、ショルダーはレジメンタルの一環としてホワイトに塗装しています。

◆ピースリバー作例

右側のクルセイダーIVはグレーと赤みがかかった茶色が交互に描かれており、パクストーン保護区に指定されている南部地域の様々な岩層に溶け込んでいるだけでなく、その輪郭を崩しています。暗い色調は、夜間や暗い場所でも効果があります。

◆ポートアーサー・コア作例