## 車両・航空機

### GSBT-112-SX フライングロック

**基本価格**

750，000

**DATA**

大口径ビーム砲を装備したギルガメス軍の空挺戦車。

**基本性能**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 射撃修正 | :－5 | センサー性能 | :±0 | 無限軌道 | |
| 格闘修正 | :－15 | 装甲値 | :8 | 速度 | :4 |
| 反応修正 | :－15 | HP | :45 | 旋回値 | :1 |
| パワー | :15 | | | | |

**武装**

| 名称 | 威力 | 1～5 | 6～10 | 11～15 | 16～20 | 最大射程 | 使用回数 | 間接/連射 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 大口径ビーム砲 | 20 | －25 | －25 | －30 | －30 | 100 | ∞ | ×/× |

備考：
搭乗員は、リーダーとガンナーとドライバーの計3名である。[IV]はリーダーのもの。射撃基本値はガンナーのもの。格闘基本値と回避基本値はドライバーのものを使用する。大口径ビーム砲発射後、3ターンの間は戦闘基本値がすべて－5される。その間、大口径ビーム砲は使用できない。大口径ビーム砲は制限射界にのみ攻撃が可能で、攻撃側と同じ高度レベルにいる射界内のカウンターは、すべてが攻撃判定の対象となる。目標が攻撃側と同じ高度レベルにいない場合は、通常の攻撃と同様に判定を行う。また大口径ビーム砲による攻撃が成功した場合、目標の装甲値は0であるものとして損害判定を行う。

### GSBT-201-EⅢ ボトムノッカー

**基本価格**

200，000

**DATA**

無反動砲を4門装備したギルガメス軍の軽歩兵戦車。

**基本性能**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 射撃修正 | :－5 | センサー性能 | :－5 | 無限軌道 | |
| 格闘修正 | :－12 | 装甲値 | :5 | 速度 | :5 |
| 反応修正 | :－12 | HP | :25 | 旋回値 | :1 |
| パワー | :10 | | | | |

**武装**

| 名称 | 威力 | 1～5 | 6～10 | 11～15 | 16～20 | 最大射程 | 使用回数 | 間接/連射 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 4連装主砲 | 15 | －12 | －12 | －17 | －22 | 80 | 20 | ×/× |

備考：
搭乗員は、リーダーとガンナーとドライバーの計3名である。[IV]はリーダーのもの。射撃基本値はガンナーのもの。格闘基本値と回避基本値はドライバーのものを使用する。すべての武器は制限射界にのみ攻撃可能。

### バラランド軍重戦車 モハベド

**基本価格**

600，000

**DATA**

バラランド軍の使用する重戦車。

**基本性能**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 射撃修正 | :－5 | センサー性能 | :－5 | 無限軌道 | |
| 格闘修正 | :－15 | 装甲値 | :10 | 速度 | :4 |
| 反応修正 | :－15 | HP | :45 | 旋回値 | :1 |
| パワー | :15 | | | | |

**武装**

| 名称 | 威力 | 1～5 | 6～10 | 11～15 | 16～20 | 最大射程 | 使用回数 | 間接/連射 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 3連装主砲 | 14 | －13 | －13 | －18 | －18 | 80 | 20 | ×/× |
| ミサイルランチャー | 10 | × | × | × | × | 90 | 12 | ×/× |

備考：
搭乗員は、リーダーとガンナーとドライバーの3名である。[IV]はリーダーのもの。射撃基本値はガンナーのもの。格闘基本値と回避基本値はドライバーのものを使用する。すべての武器は制限射界にのみ攻撃可能。
ミサイルランチャーは、一度の攻撃で最大12発を発射できる。ミサイルは誘導式である。攻撃対象となったカウンターは目標値20の回避判定を行い、失敗した場合、ダメージを被る。発射されたミサイルが1増えるごとに回避判定の目標値が＋1される。

## オートバイ

基本価格
800
DATA
どこにでもあるオートバイ。

基本性能

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 射撃修正 | :なし | センサー性能 | :－5 | タイヤ | |
| 格闘修正 | :＋3 | 装甲値 | :1 | 速度 | :8 |
| 反応修正 | :＋3 | HP | :10 | 旋回値 | :3 |
| パワー | :2 | | | | |

## 軍用サイドカー

基本価格
1，000
DATA
不整地での使用も考慮された軍用バイク。

基本性能

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 射撃修正 | :なし | センサー性能 | :－5 | タイヤ（荒地対応） | |
| 格闘修正 | :＋3 | 装甲値 | :1 | 速度 | :8 |
| 反応修正 | :＋3 | HP | :10 | 旋回値 | :3 |
| パワー | :2 | | | | |

## コンバット・バギー

基本価格
6，000
DATA
一般的な戦闘用バギー。低圧タイヤを装備することで、移動装置をタイヤ（砂漠対応）に変えることができる。

基本性能

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 射撃修正 | :なし | センサー性能 | :－5 | タイヤ（荒地対応） | |
| 格闘修正 | :±0 | 装甲値 | :2 | 速度 | :7 |
| 反応修正 | :±0 | HP | :20 | 旋回値 | :2 |
| パワー | :4 | | | | |

武装

| 名称 | 威力 | 1～5 | 6～10 | 11～15 | 16～20 | 最大射程 | 使用回数 | 間接/連射 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ミサイルランチャー | 10 | × | × | × | × | 90 | 6 | ×/× |
| 名称 | 威力 | 1 | 2 | 3 | 4 | 最大射程 | 使用回数 | 間接/連射 |
| 重機関銃 | 7 | －15 | ±0 | －7 | －15 | 8 | 20 | ×/○ |

備考：
荷台に据えつけられた重機関銃で攻撃する場合、射撃する人間の射撃基本値を使用し、基本性能による射撃修正は使用しない。ミサイルランチャーは制限射界にのみ攻撃可能。
ミサイルランチャーは、一度の攻撃で最大6発を発射できる。ミサイルは誘導式である。攻撃対象となったカウンターは目標値20の回避判定を行い、失敗した場合、ダメージを被る。発射されたミサイルが1増えるごとに回避判定の目標値が＋1される。

## 大型ジープ

基本価格
10，000
DATA
軍用装甲車を改造した大型のジープ。AT1機を荷台に搭載することができる。

基本性能

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 射撃修正 | :なし | センサー性能 | :－5 | タイヤ（荒地対応） | |
| 格闘修正 | :－7 | 装甲値 | :3 | 速度 | :5 |
| 反応修正 | :－7 | HP | :20 | 旋回値 | :1 |
| パワー | :7 | | | | |

## テクニカル

基本価格
6，000
DATA

武装した小型トラック。ゲリラなどが使用する。

| 基本性能 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 射撃修正 | :なし | センサー性能 | :－5 | タイヤ（荒地対応） | |
| 格闘修正 | :－10 | 装甲値 | :1 | 速度 | :5 |
| 反応修正 | :－10 | HP | :15 | 旋回値 | :1 |
| パワー | :6 | | | | |

武装

| 名称 | 威力 | 1～5 | 6～10 | 11～15 | 16～20 | 最大射程 | 使用回数 | 間接/連射 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 4連装11mmMG | 8 | －2 | ＋1 | －6 | －14 | 40 | 5 | ×/○ |
| 無反動砲 | 12 | －15 | －15 | －20 | －25 | 80 | 1 | ×/× |
| ロケットランチャー | 10 | －15 | －7 | －10 | －12 | 90 | 9 | ○/× |
| 名称 | 威力 | 1 | 2 | 3 | 4 | 最大射程 | 使用回数 | 間接/連射 |
| 重機関銃 | 7 | －15 | ±0 | －7 | －15 | 8 | 20 | ×/○ |
| 迫撃砲 | 11 | × | × | × | × | 60 | 1 | ○/× |

備考：
　上記の武装いずれかひとつを荷台に据えつけている。攻撃する場合、射撃する人間の射撃基本値を使用すること。無反動砲とロケットランチャー、および迫撃砲は制限射界にのみ攻撃可能。迫撃砲は間接砲撃のみ可能。
　ロケットランチャーは、一度の攻撃で最大9発を発射できる。発射されたロケットが1増えるごとに回避判定の目標値が＋1される。

## 偵察用ハーフトラック

基本価格
20，000

DATA
半装軌式の歩兵戦闘車。

| 基本性能 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 射撃修正 | :－5 | センサー性能 | :－5 | 無限軌道 | |
| 格闘修正 | :－10 | 装甲値 | :4 | 速度 | :5 |
| 反応修正 | :－10 | HP | :20 | 旋回値 | :1 |
| パワー | :8 | | | | |

武装

| 名称 | 威力 | 1～5 | 6～10 | 11～15 | 16～20 | 最大射程 | 使用回数 | 間接/連射 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 30mm機関砲 | 9 | －15 | ±0 | －5 | －10 | 50 | 20 | ×/× |
| ミサイルランチャー | 10 | × | × | × | × | 90 | 6 | ×/× |

備考：
　搭乗員は、ガンナーとドライバーの2名である。射撃基本値は30mm機関砲がガンナーのもの。ミサイルランチャーがドライバーのもの。[IV]、格闘基本値、回避基本値はドライバーのものを使用する。ミサイルランチャーは制限射界にのみ攻撃可能。
　ミサイルランチャーは、一度の攻撃で最大6発を発射できる。ミサイルは誘導式である。攻撃対象となったカウンターは目標値20の回避判定を行い、失敗した場合、ダメージを被る。発射されたミサイルが1増えるごとに回避判定の目標値が＋1される。

## メルキア軍軽装甲偵察車

基本価格
15，000

DATA
小型の装甲偵察車。

| 基本性能 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 射撃修正 | :－5 | センサー性能 | :－5 | タイヤ（荒地対応） | |
| 格闘修正 | :－7 | 装甲値 | :3 | 速度 | :5 |
| 反応修正 | :－7 | HP | :20 | 旋回値 | :1 |
| パワー | :6 | | | | |

武装

| 名称 | 威力 | 1～5 | 6～10 | 11～15 | 16～20 | 最大射程 | 使用回数 | 間接/連射 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 50mmキャノン | 10 | －15 | －15 | －20 | －25 | 70 | 20 | ×/× |
| 名称 | 威力 | 1 | 2 | 3 | 4 | 最大射程 | 使用回数 | 間接/連射 |
| 重機関銃 | 7 | －15 | ±0 | －7 | －15 | 8 | 20 | ×/○ |

備考：
　搭乗員は、リーダーとガンナーとドライバーの3名である。[IV]はリーダーのもの、射撃基本値はガンナーのもの、格闘基本値と回避基本値はドライバーのものを使用する。50mmキャノンは人力装填である。そのため、1発発射する毎に“弾倉交換”をしなければならない。50mmキャノンの弾倉交換はリーダーが行う。リーダーが弾倉交換を行っているラウンドでは、ガンナーとドライバーは《戦闘指揮》の異能による修正を受けることができず、次のラウンドはリーダーが不在であるものとして扱われる。
　上部に据えつけられた重機関銃で攻撃する場合、射撃する人間の射撃基本値を使用すること。

## MAV-48-F 歩兵装甲車

基本価格
20，000
DATA
ギルガメス軍の主力歩兵戦闘車。密閉式の装甲キャビンに歩兵を乗せて戦場を機動できる。

基本性能

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 射撃修正 | :なし | センサー性能 | :－5 | タイヤ（荒地対応） | |
| 格闘修正 | :－10 | 装甲値 | :5 | 速度 | :6 |
| 反応修正 | :－10 | HP | :30 | 旋回値 | :1 |
| パワー | :7 | | | | |

武装

| 名称 | 威力 | 1 | 2 | 3 | 4 | 最大射程 | 使用回数 | 間接/連射 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 重機関銃 | 7 | －15 | ±0 | －7 | －15 | 8 | 20 | ×/○ |

備考:
上部に据えつけられた重機関銃で攻撃する場合、射撃する人間の射撃基本値を使用すること。

## GMPC-212-Ⅰ シンドシア装甲車

基本価格
30，000
DATA
AT部隊の支援を目的とする、全装軌式の兵員輸送車。

基本性能

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 射撃修正 | :なし | センサー性能 | :－5 | 無限軌道 | |
| 格闘修正 | :－10 | 装甲値 | :6 | 速度 | :5 |
| 反応修正 | :－10 | HP | :35 | 旋回値 | :1 |
| パワー | :7 | | | | |

武装

| 名称 | 威力 | 1 | 2 | 3 | 4 | 最大射程 | 使用回数 | 間接/連射 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 重機関銃 | 7 | －15 | ±0 | －7 | －15 | 8 | 20 | ×/○ |

備考:
上部に据えつけられた重機関銃で攻撃する場合、射撃する人間の射撃基本値を使用すること。

## バラランド星域軍装甲車 B・MAV-19 スカラベⅡ

基本価格
20，000
DATA
スカラベの後期生産型。対AT戦を考慮して火力が強化されている。

基本性能

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 射撃修正 | :－5 | センサー性能 | :－5 | タイヤ（荒地対応） | |
| 格闘修正 | :－7 | 装甲値 | :3 | 速度 | :5 |
| 反応修正 | :－7 | HP | :20 | 旋回値 | :1 |
| パワー | :7 | | | | |

武装

| 名称 | 威力 | 1～5 | 6～10 | 11～15 | 16～20 | 最大射程 | 使用回数 | 間接/連射 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| スモークディスチャージャー | 0 | × | × | × | × | 10 | 3 | ○/× |
| 2連装37mm機関砲 | 10 | －14 | ＋1 | －4 | －9 | 50 | 20 | ×/× |

備考:
搭乗員は、リーダーとガンナーとドライバーの3名である。[IV]はリーダーのもの、射撃基本値はガンナーのもの、格闘基本値と回避基本値はドライバーのものを使用する。

## バラランド星域軍装甲車 B・MAV-19 スカラベⅢ

基本価格
20，000
DATA
スカラベの最終生産型。90mmキャノンを装備している。

| 基本性能 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 射撃修正 | :－5 | センサー性能 | :－5 | タイヤ（荒地対応） | |
| 格闘修正 | :－7 | 装甲値 | :3 | 速度 | :5 |
| 反応修正 | :－7 | HP | :20 | 旋回値 | :1 |
| パワー | :7 | | | | |

| 武装 | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 名称 | 威力 | 1～5 | 6～10 | 11～15 | 16～20 | 最大射程 | 使用回数 | 間接/連射 |
| スモークディスチャージャー | 0 | × | × | × | × | 10 | 6 | ○/× |
| 90mmキャノン | 12 | －15 | －15 | －20 | －20 | 80 | 20 | ×/× |
| 名称 | 威力 | 1 | 2 | 3 | 4 | 最大射程 | 使用回数 | 間接/連射 |
| 重機関銃 | 7 | －15 | ±0 | －7 | －15 | 10 | 20 | ×/○ |

備考：
搭乗員は、リーダーとガンナーとドライバーの3名である。[IV]はリーダーのもの。射撃基本値はガンナーのもの。格闘基本値と回避基本値はドライバーのものを使用する。90mmキャノンは人力装填である。そのため、1発発射する毎に“弾倉交換”をしなければならない。90mmキャノンの弾倉交換はリーダーが行う。リーダーが弾倉交換を行っているラウンドでは、ガンナーとドライバーは《戦闘指揮》の異能による修正を受けることができず、次のラウンドはリーダーが不在であるものとして扱われる。
上部に据えつけられた重機関銃で攻撃する場合、射撃する人間の射撃基本値を使用し、基本性能による射撃修正は使用しない。

## バラランド星域軍汎用戦闘機　B･FH-19

**基本価格**
1，000，000

**DATA**
バラランド軍の大気圏内戦闘機。主に対地支援に用いられる。

| 基本性能 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 射撃修正 | :±0 | センサー性能 | :＋2 | バーニア（空中用） | |
| 格闘修正 | :±0 | 装甲値 | :2 | 速度 | :18 |
| 反応修正 | :±0 | HP | :25 | 旋回値 | :2 |
| パワー | :7 | | | | |

| 武装 | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 名称 | 威力 | 1～5 | 6～10 | 11～15 | 16～20 | 最大射程 | 使用回数 | 間接/連射 |
| 2連装20mm機関砲 | 8 | －14 | ＋1 | －4 | －9 | 50 | 20 | ×/× |
| 対地ナパーム弾 | 12 | －5 | × | × | × | 5 | 1 | ×/× |

備考
対地ナパーム弾による攻撃はミッションパック（P124）のルールにしたがって判定を行う。2連装20mm機関砲は制限射界にのみ攻撃可能。

## メルキア軍軽爆撃機

**基本価格**
800，000

**DATA**
メルキア軍の大気圏内爆撃機。垂直離着陸が可能。

| 基本性能 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 射撃修正 | :±0 | センサー性能 | :±0 | バーニア（空中用） | |
| 格闘修正 | :－3 | 装甲値 | :5 | 速度 | :16 |
| 反応修正 | :－3 | HP | :30 | 旋回値 | :1 |
| パワー | :15 | | | | |

| 武装 | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 名称 | 威力 | 1～5 | 6～10 | 11～15 | 16～20 | 最大射程 | 使用回数 | 間接/連射 |
| 対地ナパーム弾 | 12 | －5 | × | × | × | 5 | 5 | ×/× |

備考
対地ナパーム弾による攻撃はミッションパック（P124）のルールにしたがって判定を行う。

## メルキア軍連絡機

**基本価格**
300，000

**DATA**
メルキア軍の使用する、単座の小型連絡機。

| 基本性能 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 射撃修正 | :なし | センサー性能 | :±0 | バーニア(空中用) | |
| 格闘修正 | :±0 | 装甲値 | :2 | 速度 | :20 |
| 反応修正 | :±0 | HP | :20 | 旋回値 | :2 |
| パワー | :5 | | | | |

## 双発輸送機

基本価格

600, 000

DATA

軍で使用される中型の輸送機。軍だけでなく民間でも使用されている。

| 基本性能 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 射撃修正 | :なし | センサー性能 | :±0 | バーニア(空中用) | |
| 格闘修正 | :－6 | 装甲値 | :3 | 速度 | :16 |
| 反応修正 | :－6 | HP | :30 | 旋回値 | :1 |
| パワー | :15 | | | | |

## TH-28-T スパームウェイル

基本価格

600, 000

DATA

メルキア軍の大型輸送ヘリ。複数のATを搭載できる。

| 基本性能 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 射撃修正 | :±0 | センサー性能 | :－4 | バーニア(空中用) | |
| 格闘修正 | :－6 | 装甲値 | :4 | 速度 | :13 |
| 反応修正 | :－6 | HP | :30 | 旋回値 | :2 |
| パワー | :12 | | | | |

武装

| 名称 | 威力 | 1～5 | 6～10 | 11～15 | 16～20 | 最大射程 | 使用回数 | 間接/連射 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2連装20mm機関砲 | 8 | －14 | ＋1 | －4 | －9 | 50 | 20 | ×/× |

備考

すべての武器は制限射界にのみ攻撃可能。

## TH-101-AT ラードル

基本価格

300, 000

DATA

AT輸送用のヘリコプター。AT1機を吊り下げて運搬できる。

| 基本性能 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 射撃修正 | :なし | センサー性能 | :±0 | バーニア(空中用) | |
| 格闘修正 | :＋1 | 装甲値 | :4 | 速度 | :12 |
| 反応修正 | :＋1 | HP | :30 | 旋回値 | :3 |
| パワー | :6 | | | | |

## メルキア軍汎用偵察ヘリ

基本価格

200, 000

DATA

メルキア軍が使用する小型の偵察ヘリ。

| 基本性能 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 射撃修正 | :±0 | センサー性能 | :＋2 | バーニア(空中用) | |
| 格闘修正 | :＋3 | 装甲値 | :3 | 速度 | :14 |
| 反応修正 | :＋3 | HP | :20 | 旋回値 | :3 |
| パワー | :3 | | | | |

武装

| 名称 | 威力 | 1 | 2 | 3 | 4 | 最大射程 | 使用回数 | 間接/連射 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 重機関銃 | 7 | －15 | ±0 | －7 | －15 | 10 | 20 | ×/× |

備考
　すべての武器は制限射界にのみ攻撃可能。

## EX-10戦闘ヘリ重武装型

**基本価格**
300，000

**DATA**
EX－10戦闘ヘリの重武装型。拠点防衛や迎撃任務に使用される。

**基本性能**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 射撃修正 | :±0 | センサー性能 | :±0 | バーニア（空中用） | |
| 格闘修正 | :＋3 | 装甲値 | :3 | 速度 | :14 |
| 反応修正 | :＋3 | HP | :20 | 旋回値 | :3 |
| パワー | :4 | | | | |

**武装**

| 名称 | 威力 | 1～5 | 6～10 | 11～15 | 16～20 | 最大射程 | 使用回数 | 間接/連射 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 3連装20mm機関砲 | 8 | －14 | ＋1 | －4 | －9 | 50 | 30 | ×/× |
| ミサイルランチャー | 10 | × | × | × | × | 90 | 6 | ×/× |
| ロケットランチャー | 8 | －10 | ±0 | －9 | －18 | 40 | 14 | ×/× |

備考
　ミサイルランチャーとロケットランチャーは制限射界にのみ攻撃可能。
　ミサイルランチャーは、一度の攻撃で最大6発を発射できる。ミサイルは誘導式である。攻撃対象となったカウンターは目標値20の回避判定を行い、失敗した場合、ダメージを被る。発射されたミサイルが1増えるごとに回避判定の目標値が＋1される。
　ロケットランチャーは、一度の攻撃で最大14発を発射できる。発射されたロケットが1増えるごとに回避判定の目標値が＋1される。

## バララント軍対地攻撃ヘリ

**基本価格**
500，000

**DATA**
バララント軍の主力攻撃ヘリ。対AT攻撃能力が主眼に置かれている。

**基本性能**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 射撃修正 | :±0 | センサー性能 | :±0 | バーニア（空中用） | |
| 格闘修正 | :±0 | 装甲値 | :4 | 速度 | :13 |
| 反応修正 | :±0 | HP | :30 | 旋回値 | :3 |
| パワー | :6 | | | | |

**武装**

| 名称 | 威力 | 1～5 | 6～10 | 11～15 | 16～20 | 最大射程 | 使用回数 | 間接/連射 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 5連装ガトリング砲 | 8 | －13 | ＋2 | －3 | －8 | 50 | 5 | ×/× |
| 内蔵ロケット | 10 | －15 | －7 | －10 | －12 | 90 | 18 | ×/× |
| ロケットランチャー | 8 | －10 | ±0 | －9 | －18 | 40 | 14 | ×/× |

備考
　内蔵ロケットおよびロケットランチャーは制限射界にのみ攻撃可能。
　内蔵ロケットは、一度の攻撃で最大18発を発射できる。発射されたロケットが1増えるごとに回避判定の目標値が＋1される。
　ロケットランチャーは、一度の攻撃で最大14発を発射できる。発射されたロケットが1増えるごとに回避判定の目標値が＋1される。

## バラザック騎馬

**基本価格**
100，000

**DATA**
バラザック騎兵の使用する軍馬。移動方法は歩行だが、正面にしか移動することができない上、旋回する場合、歩行以外の移動方法と同様に［旋回値］を必要とする。

**基本性能**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 射撃修正 | :なし | センサー性能 | :－5 | 歩行 | |
| 格闘修正 | :＋3 | 装甲値 | :1 | 速度 | :6 |
| 反応修正 | :＋3 | HP | :24 | 旋回値 | :3 |
| パワー | :2 | | | | |

**武装**

| 名称 | 威力 | 1～5 | 6～10 | 11～15 | 16～20 | 最大射程 | 使用回数 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 蹴りつけ | 4 | ±0 | | | | 格闘 | ∞ |

## ロボット/自動兵器

## ATL-KH1-FX ウォリアーワン

基本価格

不明

DATA

KH系ATのプロトタイプ。生体コンピュータによって制御される無人機である。

基本性能

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 射撃値 | :18 | 装甲値 | :6 | ローラーダッシュ | |
| 格闘値 | :18 | パワー | :7 | 速度 | :10 |
| 反応値 | :18 | HP | :35 | 旋回値 | :3 |
| IV | :18 | | | | |

武装

| 名称 | 威力 | 1～5 | 6～10 | 11～15 | 16～20 | 最大射程 | 使用回数 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| GAT-FX05L FXライトマシンガン | 9 | －4 | ±0 | －4 | －8 | 50 | 20M |
| 3連装ミサイルポッド | 11 | × | × | × | × | 100 | 3 |
| 3連装ミサイルポッド | 11 | × | × | × | × | 100 | 3 |
| 2連アームグレネード（右） | 11 | －5 | －4 | －8 | －10 | 40 | 2 |
| 体当たり | 7 | －5 | | | | 格闘 | ∞ |
| パンチ | 7 | ±0 | | | | 格闘 | ∞ |
| トリニティビット（左） | 10 | －7 | | | | 格闘 | ∞ |

備考

3連装ミサイルポッドは、一度の攻撃で最大3発を発射できる。ミサイルは誘導式である。攻撃対象となったカウンターは目標値20の回避判定を行い、失敗した場合、ダメージを被る。発射されたミサイルが1増えるごとに回避判定の目標値が＋1される。

## 地形

### 野戦陣地

DATA

歩兵が攻撃から身を守るために使用する簡易型陣地。

基本性能

| | | | |
|---|---|---|---|
| 装甲値 | :6 | HP | :30 |

### トーチカ

DATA

コンクリート製の防御陣地。砲台と同じく方向を持ち、中にいるキャラクターは正面にしか攻撃できない。

基本性能

| | | | |
|---|---|---|---|
| 装甲値 | :8 | HP | :40 |

備考

トーチカは、オープンタイプのヴィークルとして扱わない。

### 重建造物

DATA

一般的な建築物。石造りの建物など、特に頑丈な建築物は、装甲値＝5。

基本性能

| | | | |
|---|---|---|---|
| 装甲値 | :3 | HP | :55 |

### 森

DATA

樹木の密集した地形。

基本性能

| | | | |
|---|---|---|---|
| 装甲値 | :2 | HP | :100 |

### 監視塔

DATA

一般的な監視塔。サーチライトを持っていることが多い。低地に対するセンサー性能に＋2。

基本性能

| | | | |
|---|---|---|---|
| 装甲値 | :3 | HP | :25 |