

**ヴィークルファイル**  
**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。

**パララント軍重戦車 モハベド**

**基本価格**

600,000

**DATA**

パララント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	-20	-7	-9	-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。

## 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				

## コンパクト・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	: -5	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	-20	-7	-9	-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。

## 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。

### 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	-20	-7	-9	-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。

### 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
37mmキャノン	10	-15	-15	-20	-25	70	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。37mm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。37mm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。

### 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。

## パラント星域軍装甲車 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。

## パラント星域軍装甲車 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。

### パララント星域軍汎用戦闘機 B-FH-19

#### 基本価格

1, 000, 000

#### DATA

パララント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	-15	-7	-9	-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。

### バラント軍対地攻撃ヘリ

#### 基本価格

500,000

#### DATA

バ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	×/×
ミサイルランチャー	10	-15	-7	-9	-10	90	18	×/×
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。

### パラザック騎馬

#### 基本価格

100,000

#### DATA

パ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	: 0	速度	: 5
反応修正	: +3	HP	: 30	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	IV	:18	ローラータッシュ	
格闘値	:18	パワー	:7	速度	:10
反応値	:18	装甲値	:7	旋回値	:3

**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	-20	-7	-8	-9	100	3
3連装ミサイルポッド	11	-20	-7	-8	-9	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	∞

**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、中にあ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
-----	----	----	-----