

パーツ解説

全身/基本性能UP

- 無意味な装飾レベル1

機体の一部に目立つ突起物(羽根飾り)などを取り付ける。

- 無意味な装飾レベル2

全身に目立つ突起物(スパイク)などを取り付ける。または機体の一部外見を大きく変化(肥大化した手や変形した頭部)させる。

- 無意味な装飾レベル3

機体の外見を、もとの型がわからないほどに変化させる。

- 電磁装甲システム

装甲表面に高圧電流を流すことで、砲弾の炸薬を自爆させる。使用した場合、射撃武器に対する装甲値に+2。ただし、命中した攻撃の威力+3を目標値としたパワーの行為判定に成功しなければシステムが暴走する。システムが暴走した場合、それ以降は安定性が+10される。

- ラスト・バタリオン直結機構

ラスト・バタリオンが直結コントロールするためのインターフェイスが追加される。直結コントロール時には、射撃基本値/格闘基本値/回避基本値に各+3。

- クローン・ソルジャー直結機構

クローン・ソルジャーが直結コントロールするためのインターフェイスが追加される。直結コントロール時には、射撃基本値/格闘基本値/回避基本値に各+3。

頭部内蔵

- 狙撃用ターレット

遠距離攻撃用の大型スコープ。距離11以上の射撃判定に+2。格闘基本値に-3。ステレオスコープとの併用はできない。

- 広域レーダー

新型のAT用レーダー。遭遇時の《隠密》技能判定に+5

胴体内蔵

- 超重装甲ボディ

バトリング用の超重装甲ボディ。異能《鉄壁》を選択した時、装甲値に受ける修正が+3に変更となる。超重装甲ボディは《特殊武器》である。効果を発揮させるためには、《特殊武器(超重装甲ボディ)》の異能が必要となる。

- 追加アタッチメント

パーツ装着用の器具を追加する。バックパックポイントが+1される。

胴体装着

- 2連SMMランチャー

2連式のサイド・マウンテッド・ミサイルランチャー。一度の攻撃で最大2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。

- 3連SMMランチャー

3連式のサイド・マウンテッド・ミサイルランチャー。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。

- AT-O3用4連サイドミサイルポッド

AT-O3用に開発された旧式のミサイルランチャー。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。現行のATにも装着可能。

- 軟性ブラックジャック

帯状の武器をATの機体外部に取り付け、別の格闘攻撃にあわせて目標へ叩き付ける。通常の格闘攻撃とは別に追加の攻撃を1回行える。軟性ブラックジャックは特殊武器である。ペナルティーなしで使用するためには《特殊武器(軟性ブラックジャック)》の異能が必要となる。

- ロングキャノン

折りたたみ機能を排したAT用長距離砲。

●ライトチェーンガン

バックパックに弾倉とバッテリーを装備した携帯用のチェーンガン。銃自体はマニピュレーターで保持する。

●電磁吸着型パイルガン

目標に吸着させた3連射出機を有線で作動させる武器。電磁吸着型パイルガンによる攻撃が成功した場合、次のラウンドにおける攻撃は、自動的に命中したものとしてダメージを判定する。ただし、攻撃目標と使用する電磁吸着型パイルガンは前回の攻撃と同じものでなくてはならない。目標側は、攻撃側のパワーを基本値とした対抗判定に成功することで、吸着したこの武器を振り払うことができる。武器自体はマニピュレーターで保持する。

●大型カモフラージュクロス

AT1機を隠すことのできる、使い捨ての大型カバーを展開する。この大型カバーは、視覚的な隠蔽効果だけでなく、熱源探知や金属探知も妨げる。移動不可。

●追加武器用マウント

バックパックに手持ち武器装着用の器具を追加する。手持ち武器ひとつを装備できる。

●大型追加武器用マウント

上記のものよりさらに大型のマウント。手持ち武器ふたつを装備できる。

●大型パイルユニット

リニアパイルバンカー用のパイルを5つ装着することができる。

●大型エアバッグ

大型の使い捨てエアバッグを展開する。落下や衝突によるダメージの威力を-2することができる。

●カートリッジユニット

圧縮ガスカートリッジを7つ装着することができる。

バックパック装着

●SMAT-36 ショルダーロケット弾ポッド

9連式のロケット弾ポッド。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。

●SMAT-37 ショルダーロケット弾ポッド

4連式のロケット弾ポッド。可動範囲が広い。一度の攻撃で最大4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。

●SMAT-32 ショルダーミサイルポッド

H級用の縦型6連ミサイルポッド。ミサイルは誘導式である。一度の攻撃で最大6発を発射できる。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。

●SMAT-39 ショルダーミサイルポッド

M級用の横型6連ミサイルポッド。ミサイルは誘導式である。一度の攻撃で最大6発を発射できる。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。

●SMAT-40 ショルダーミサイルポッド

M級用の横型7連ミサイルポッド。一度の攻撃で最大7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。

●AT-05用8連ショルダーミサイルポッド

AT-05に採用されていた旧式の8連ミサイルポッド。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。現行のAT1にも装着できる。

●G・BATM-05 ショルダーミサイルポッド

陸戦用ファッティーに搭載されている縦型3連ミサイルポッド。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。

●G・BATM-06 ショルダーミサイルポッド

陸戦用ファッティーに搭載されている大型ミサイルポッド。縦型6連ミサイルポッドがふたつ横につながっている。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。

●SMAT-42 ショルダーミサイルポッド

M級用の12連ミサイルポッド。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。

●バックパック装着型ミサイルポッド

H級用の大型ミサイルポッド。両肩に装備する。軍の正式採用品ではない。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。

●G・BATM-10 ショルダーロケット弾ポッド

チャビィに搭載されている7連式のロケット弾ポッド。一度の攻撃で最大7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。

●30mmショルダーマシンガン

固定装備されたAT用マシンガン。両肩にそれぞれ1門ずつ装着する。片方の肩だけに装着することはできない。

●ショルダーガトリングガン

肩に固定装備されたAT用マシンガン。

●8連ショルダーミサイル

M級用の8連ミサイルポッド。軍の正式採用品ではない。一度の攻撃で最大8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。

●3連ショルダーミサイル

M級用の大型ミサイルポッド。軍の正式採用品ではない。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。

●9連ショルダーミサイルポッド

H級用の9連ミサイルポッド。軍の正式採用品ではない。一度の攻撃で最大9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。

●シェルロケットランチャー

40発のロケット弾が装填された大型ロケットランチャー。

●チェーンネット射出機

鎖でできた網を発射し目標の動きを封じる。特殊効果についてはワイヤー・ランチャーに準じるが、判定に失敗しても攻撃側は転倒しない。

●アンカーロッド

バックパックに装着するワイヤーランチャー。使用時のルールについては、P124を参照。H級ATの重量は支えきれない。

●ヒーティングポッド

寒冷地でのPR液劣化を防ぐ外装型のヒーター。

●ジャイロバランサー

宇宙空間での姿勢制御装置。ジェットローラータッシュ機構を宇宙用ブースターとして使えるようになる。速度＝3。旋回値＝3。

腕部内蔵/換装

●11mmアームマシンガン内蔵アイアンクロー

ラビドリードッグやストライクドッグの左腕パーツ。

●ガトリングクロー

ブルーティッシュドッグドッグの右腕パーツ。

●アームパンチ(火薬式)

標準的なアームパンチ機構。カートリッジの装弾数は7。

●強化型アームパンチ

通常のものより強力なアームパンチ。

●アームパンチ(電磁式)

電磁誘導を利用した最新型のアームパンチ。カートリッジは不要。

●アイアンクロー

敵を切り裂くための鋼鉄の鉤爪。通常のマニピュレーターのかわりに装着する。

●2連アームミサイル付クラブクロー

エクルビスの左腕パーツ。特殊武器のため、ペナルティーなしで使用するには、《特殊武器(クラブクロー)》の異能が必要となる。アーム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。

●クラブクロー

大型のアイアンクロー。特殊武器のため、ペナルティーなしで使用するには、《特殊武器(クラブクロー)》の異能が必要となる。

●ロングハンド

バトリングATに搭載されている、長さを延長した手。ロングハンドは特殊武器である。ペナルティーなしで使用するには、《特殊武器(ロングハンド)》の異能が必要となる。

●ワイヤーハーケン

バトリング用の反則武器。細長いワイヤーを発射する。特殊効果についてはワイヤー・ランチャーに準じるが、攻撃側のパワーに+5の修正を加える。

●シールドアーム

前腕部全体をシールドに変えたアーム。マニピュレータは使用できなくなる。

●バトリング用凶器アーム

腕そのものをバトリング用凶器に付け替える。それらの武器はすべて特殊武器となる。ペナルティーなしで使用するには、《特殊武器》の異能が必要となる。《特殊武器(掘削機)》、《特殊武器(巨大メイス)》のように、武器ごとにそれぞれ修得しなくてはならない。

●50mmアームマシンガン付クローアーム

スカラップスの腕パーツ。

●内蔵式パイルバンカー

前腕内部に装備されたパイルバンカー。主に隠し凶器として用いられる。特殊武器のため、ペナルティーなしで使用するには、《特殊武器(パイルバンカー)》の異能が必要となる。パイルバンカーは乗員の殺傷を目的とした武器である。このため、ダメージは機体ではなく搭乘しているキャラクターに対して発生する。機体の受けるダメージは、キャラクターに対するダメージ判定で6の目が出たダイスと同数分のサイコロを振った、その合計値となる。

●電撃鞭

ATの腕に内蔵された電撃鞭。先端部が鋭い鉋になっており、ミッションパックから送られた電撃を直接AT内部に送り込む。電撃の効果は電撃ロッドのルールに準じるが、行為判定の目標値は15となる。また、判定に失敗したAT、ウィークルに乗っているすべてのキャラクターは、感電によりのダメージを負う。キャラクターが受けるダメージは、行為判定に足りなかった数字の威力で算出する。電撃鞭は特殊武器である。ペナルティーなしで使用するには、《特殊武器(電撃鞭)》の異能を必要とする。

●ワイヤーアーム

圧縮ガスを用いてワイヤー付きの手首を発射する。特殊効果についてはワイヤーランチャーに準じる。ガス圧式のアームパンチ機構を持つ。カートリッジの装弾数は16で、どちらかを使用するたびに1発ずつ消費する。

腕部装着

●アーム・パイルバンカー(火薬式)

前腕部に装着する小型パイルバンカー。特殊武器ではない。アーム・パイルバンカーは乗員の殺傷を目的とした武器である。このため、ダメージは機体ではなく搭乘しているキャラクターに対して発生する。機体の受けるダメージは、キャラクターに対するダメージ判定で6の目が出たダイスと同数分のサイコロを振った、その合計値となる。

●アーム・パイルバンカー(電磁式)

前腕部に装着する小型パイルバンカー。特殊武器ではない。アーム・パイルバンカーは乗員の殺傷を目的とした武器である。このため、ダメージは機体ではなく搭乘しているキャラクターに対して発生する。機体の受けるダメージは、キャラクターに対するダメージ判定で6の目が出たダイスと同数分のサイコロを振った、その合計値となる。

●ジャイアントスラッシュクロー

腕に装着する桁外れに巨大なアイアンクロー。特殊武器であるため、ペナルティーなしで使用するためには、《特殊武器(ジャイアントスラッシュクロー)》の異能が必要となる。

●外装式アイアンクロー

外装式のアイアンクロー。

●火薬式パイルバンカー強化

(廃止)

●2連スモークディスチャージャー

肩アーマーに装着するスモークディスチャージャー。使用時のルールについてはP124を参照。

●パイルバンカー(電磁式)

腕に装着するパイルバンカー。特殊武器のため、ペナルティーなしで使用するには、《特殊武器(パイルバンカー)》の異能が必要となる。パイルバンカーは乗員の殺傷を目的とした武器である。このため、ダメージは機体ではなく搭乗しているキャラクターに対して発生する。機体の受けるダメージは、キャラクターに対するダメージ判定で6の目が出たダイスと同数分のサイコロを振った、その合計値となる。

●パイルバンカー(火薬2連式)

腕に装着するパイルバンカー。特殊武器のため、ペナルティーなしで使用するには、《特殊武器(パイルバンカー)》の異能が必要となる。パイルバンカーは乗員の殺傷を目的とした武器である。このため、ダメージは機体ではなく搭乗しているキャラクターに対して発生する。機体の受けるダメージは、キャラクターに対するダメージ判定で6の目が出たダイスと同数分のサイコロを振った、その合計値となる。

●パイルバンカー(火薬3連式)

腕に装着するパイルバンカー。特殊武器のため、ペナルティーなしで使用するには、《特殊武器(パイルバンカー)》の異能が必要となる。パイルバンカーは乗員の殺傷を目的とした武器である。このため、ダメージは機体ではなく搭乗しているキャラクターに対して発生する。機体の受けるダメージは、キャラクターに対するダメージ判定で6の目が出たダイスと同数分のサイコロを振った、その合計値となる。

●カスタムパイルバンカー(電磁式)

ソリッドシューターの射出機構を流用した、極端な威力強化型パイルバンカー。特殊武器のため、ペナルティーなしで使用するには、《特殊武器(パイルバンカー)》の異能が必要となる。パイルバンカーは乗員の殺傷を目的とした武器である。このため、ダメージは機体ではなく搭乗しているキャラクターに対して発生する。機体の受けるダメージは、キャラクターに対するダメージ判定で6の目が出たダイスと同数分のサイコロを振った、その合計値となる。

●パイルバンカー付シールド(電磁式)

パイルバンカー付のシールド。シールドとしての装甲値ボーナスは+2。特殊武器のため、ペナルティーなしで使用するには、《特殊武器(パイルバンカー)》の異能が必要となる。パイルバンカーは乗員の殺傷を目的とした武器である。このため、ダメージは機体ではなく搭乗しているキャラクターに対して発生する。機体の受けるダメージは、キャラクターに対するダメージ判定で6の目が出たダイスと同数分のサイコロを振った、その合計値となる。

●パイルバンカー付シールド(火薬2連式)

パイルバンカー付のシールド。シールドとしての装甲値ボーナスは+2。特殊武器のため、ペナルティーなしで使用するには、《特殊武器(パイルバンカー)》の異能が必要となる。パイルバンカーは乗員の殺傷を目的とした武器である。このため、ダメージは機体ではなく搭乗しているキャラクターに対して発生する。機体の受けるダメージは、キャラクターに対するダメージ判定で6の目が出たダイスと同数分のサイコロを振った、その合計値となる。

●パイルバンカー付シールド(火薬3連式)

威力強化型パイルバンカー付のシールド。シールドとしての装甲値ボーナスは+2。特殊武器のため、ペナルティーなしで使用するには、《特殊武器(パイルバンカー)》の異能が必要となる。パイルバンカーは乗員の殺傷を目的とした武器である。このため、ダメージは機体ではなく搭乗しているキャラクターに対して発生する。機体の受けるダメージは、キャラクターに対するダメージ判定で6の目が出たダイスと同数分のサイコロを振った、その合計値となる。

●カスタムパイルバンカー付シールド(電磁式)

極端な威力強化型パイルバンカー付のシールド。シールドとしての装甲値ボーナスは+2。特殊武器のため、ペナルティーなしで使用するには、《特殊武器(パイルバンカー)》の異能が必要となる。パイルバンカーは乗員の殺傷を目的とした武器である。このため、ダメージは機体ではなく搭乗しているキャラクターに対して発生する。機体の受けるダメージは、キャラクターに対するダメージ判定で6の目が出たダイスと同数分のサイコロを振った、その合計値となる。

●取り外し型パイルバンカー(電磁式)

腕に装着するパイルバンカー。取り外して銃剣型パイルバンカーとして使用することができる。特殊武器のため、ペナルティーなしで使用するには、《特殊武器(パイルバンカー)》の異能が必要となる。パイルバンカーは乗員の殺傷を目的とした武器である。このため、ダメージは機体ではなく搭乗しているキャラクターに対して発生する。機体の受けるダメージは、キャラクターに対するダメージ判定で6の目が出たダイスと同数分のサイコロを振った、その合計値となる。

●リニアパイルバンカー

単発式の小型パイルバンカー。特殊武器ではない。命中時、直撃した場合と同様のダメージがパイロットに発生する。

●デュアルパイルバンカー

バラント製ATが使用している2連装式のパイルバンカー。特殊武器のため、ペナルティーなしで使用するには、《特殊武器(パイルバンカー)》の異能が必要となる。パイルバンカーは乗員の殺傷を目的とした武器である。このため、ダメージは機体ではなく搭乗しているキャラクターに対して発生する。機体の受けるダメージは、キャラクターに対するダメージ判定で6の目が出たダイスと同数分のサイコロを振った、その合計値となる。

●デュアルパイルバンカー付きシールド

バラント製ATが使用している2連装式のパイルバンカー付シールド。シールドとしての装甲値ボーナスは+2。特殊武器のため、ペナルティーなしで使用するには、《特殊武器(パイルバンカー)》の異能が必要となる。パイルバンカーは乗員の殺傷を目的とした武器である。このため、ダメージは機体ではなく搭乗しているキャラクターに対して発生する。機体の受けるダメージは、キャラクターに対するダメージ判定で6の目が出たダイスと同数分のサイコロを振った、その合計値となる。

●ダブルパイルバンカー

ガステッド専用アーム・パイルバンカー。特殊武器ではない。アーム・パイルバンカーは乗員の殺傷を目的とした武器である。このため、ダメージは機体ではなく搭乗しているキャラクターに対して発生する。機体の受けるダメージは、キャラクターに対するダメージ判定で6の目が出たダイスと同数分のサイコロを振った、その合計値となる。

●アーマーナックル

前腕部に装着する打撃力強化装置。アームパンチの威力に＋1。

●外装式バトリング用凶器

腕に装着するバトリング用凶器。それらの武器はすべて特殊武器となる。ペナルティーなしで使用するには、《特殊武器》の異能が必要となる。《特殊武器(チェーンソー)》、《特殊武器(鎌)》のように、武器ごとにそれぞれ修得しなくてはならない。

●外装式クラブクロー

外装式のクラブクロー。クラブクローは特殊武器である。ペナルティーなしで使用するには、《特殊武器(クラブクロー)》の異能が必要となる。

●大型アームシールド

前腕部に装着する大型のシールド。装甲値ボーナス＋2。

●フレイムスロウワー

腕に装着する火炎放射器。

●スパイクグローブ

腕に装着する接近戦用の武器。マニピュレータが使用できなくなる。腕部内装/換装パーツとの併用不可。

●ギロチンシールド

武器として使用可能な大型のシールド。装甲値ボーナス＋2。ギロチンシールドは特殊武器である。ペナルティーなしで使用するには《特殊武器(ギロチンシールド)》の異能が必要となる。

脚部内蔵/換装

●ジェットローラーダッシュ

ジェット噴射によって優れた加速性能を発揮する。強化型グライディングホイールを併用すること。作動時はローラーダッシュの速度に＋4。旋回値＝0。バックはできなくなり、安定性が4劣化する。

●強化型雪上スレッジ

雪上用スレッジを強化したもの。形状はキャタピラに近い。速度＝7。旋回値＝3。H級は速度＝6。

●荒地用グライディングホイール

荒地に対応したグライディングホイール。平地では通常型に速度で劣るが、荒地でも性能は衰えない。速度＝5。旋回値＝3。H級は速度＝4。

●荒地用高速キャタピラ

荒地用グライディングホイールを強化したもの。形状はキャタピラに近い。速度＝6。旋回値＝3。H級は速度＝5。

●砂漠用グライディングホイール

砂漠に対応したグライディングホイール。平地では通常型に速度で劣るが、砂漠でも性能は衰えない。速度＝5。旋回値＝3。H級は速度＝4。

●強化型ホヴァリングノズル

強化型宇宙用バーニアとの併用でホヴァリングを行う装置。速度＝6。旋回値＝2。

●跳躍装置

圧縮ガスを用いた跳躍装置。異能《緊急回避》を選択した時、防御修正が＋2される。レッグアンカーとカートリッジを共用するため、単独での装備は行えない。

脚部装着

●トランブルリガー

荒地・砂漠対応移動装置。速度＝4、旋回値＝3。ジェットローラーダッシュとの併用は不可。

●脚部装着型爆雷投下装置

両脚に装着する爆雷投下装置。使用時のルールについてはP124を参照。片足だけに装着することはできない。

●脚部装着型ミサイルポッド

両脚に装着するミサイルポッド。左右それぞれが縦型4連になっている。一度の攻撃で最大4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。片足だけに装着することはできない。

●脚部装着型ロケット弾ポッド

両脚に装着するロケット弾ポッド。左右それぞれが6連になっている。一度の攻撃で最大6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。片足だけに装着することはできない。

●パイルユニット

リニアパイルバンカー用のパイルを1本装着することができる。

●大型パイルユニット

リニアパイルバンカー用のパイルを5つ装着することができる。

●ハンドグレネード装着ユニット

ハンドグレネードを2個装着することができる。

●アイスブローワー

両脚に装着する雪上用の移動装置。豪雪地帯では雪中に潜ることもできる。速度＝7。旋回値＝3。

●サンドブローワー

両脚に装着する砂漠用の移動装置。砂漠地帯では砂中に潜ることもできる。速度＝7。旋回値＝3。

●レッグアンカー

登攀用の大型ターンピック。ワイヤーアームのものと同じカートリッジを使用する。装弾数は16。1回の使用で1発を消費する。格闘武器としても使用できる。

その他

●バトリング用アルティメットシステム

ATが搭乗して操作する、バトリング用の改造が施された大型の重機。攻撃側が搭乗しているATを直接狙う場合、オープンヴィークルに搭乗する人間を狙う場合と同様に扱う。(P122を参照) 自力での装備解除は不可能。

●基本性能	●射撃武器								
射撃修正: ±0	名称	威力	射撃修正				最大射程	使用回数	間接/連射
格闘修正: ±0	大型ガトリングガン	9	－7	＋1	－6	－13	40	5	×/○
反応修正: －20	小型ガトリングガン	8	－7	＋1	－6	－14	35	10	×/○
パワー: 10	●格闘武器								
センサー性能: ±0	名称	威力	格闘修正				最大射程	使用回数	
速度: 7(ローラードッシュ)	大型クローアーム(右)	10	－7				格闘	∞	
旋回値: 1	大型三連パイルバンカー(左)	14	－15				格闘	∞	
装甲値: 7									
HP: 35									

●ミサイル内蔵型ボディアーマー

ミサイルを内蔵した上半身のほとんどをカバーする大型ボディアーマー。装備中は、装甲値が+3される。内蔵したミサイルを除く武器の射撃修正: －5 格闘修正: －10 回避修正: －10 内蔵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。

●タワーシールド

ATの全身を隠すサイズの大型シールド。ATが手に持って使用する。シールドとしての装甲値ボーナスは+3。タワーシールドは特殊武器である。シールドとして使用するためには、《特殊武器(タワーシールド)》の異能が必要となる。

●ノーマルシールド

大型のシールド。ATが手に持って使用する。装甲値ボーナス+2。

●スモールシールド

小型のシールド。ATが手に持って使用する。装甲値ボーナス+1。

手持ち武器

●HMAT-38 ハンドミサイルランチャー

8発の大型ミサイルを装填した手持ち式ミサイルランチャー。要塞攻略などに使用される。一度の攻撃で最大8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。

●SMAT-38 ショルダーミサイルガンポッド

肩にかついで撃つ9連ミサイルポッド。両肩に武装を装着しているATは、使用できない。一度の攻撃で最大9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。

●60mmスラッグガン

旧式のAT用ハンドガン。

●30mmアサルトカービン

軽量の30mmマシンガン。軍の正式採用品ではない。

●30mmアサルトカービン・ショートバレル

銃身を切り詰めた30mmカービン。軍の正式採用品ではない。

●民生用ミッドマシンガン

近距離戦向けに短めに作られた30mmマシンガン。軍の正式採用品ではない。

●民生用ソリッドシューター

SAT-03のデッドコピー。

●民生用40mmマシンガン

大口径のAT用マシンガン。軍の正式採用品ではない。

●バヨネット付アサルトライフル

銃身にバヨネットを装備した30mmマシンガン。バヨネットは、「バトリング用凶器(小)」として扱う。

●スナイパーライフル

遠距離攻撃用のAT用ライフル。

●アンチマテリアルキャノン

対大型目標用の大口径火炮。発射の際には、重砲撃戦用レッグを使用しなければならない。

●30mm改造マシンガン

バトリング用に作られた改造マシンガン。

●ソリッドシューター付ガトリングガン

小型のソリッドシューターを装備したガトリングガン。

●ヘビィガトリングガン

六連装のAT用ガトリングガン。

●GAT-22-C ダイアルマガジン付ヘビィマシンガン

アタッチメントにより弾倉をふたつ組み合わせたGAT-22-C。弾倉交換する場合、予備弾倉がふたつと2ラウンドの時間とを要する。

●GAT-23 ヘビィマシンガン

GAT-22のマイナーチェンジ版。

●ハンドグレネードランチャー

AT用のグレネードランチャー。

●銃身装着型グレネードランチャー

銃身に装着して使用するグレネードランチャー。付属武器が付いていない武器に装着できる。

●銃身装着型パイルバンカー

銃身に装着して使用するパイルバンカー。付属武器が付いていない武器に装着できる。特殊武器のため、ペナルティーなしで使用するには、《特殊武器(銃剣型パイルバンカー)》の異能が必要となる。パイルバンカーは乗員の殺傷を目的とした武器である。このため、ダメージは機体ではなく搭乗しているキャラクターに対して発生する。機体の受けるダメージは、キャラクターに対するダメージ判定で6の目が出たダイスと同数分のサイコロを振った、その合計値となる。

●SMAT-41 ミサイルガンポッド

手持ち式の6連ミサイルポッド。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3連バズーカ

3つの砲身を束ねた大型のキャノン。

●シャドウ・フレア専用マシンガン

シャドウ・フレア専用の次世代マシンガン。

●シャドウ・フレア専用ソリッドシューター

シャドウ・フレア専用の次世代ソリッドシューター。

●ホワイトオナー専用ロングライフル

ホワイトオナー専用のロングライフル。銃剣型パイルバンカーを装着することができる。銃剣型パイルバンカーは元の場所に装着し直すことで、使用回数が回復する。銃剣型パイルバンカーは特殊武器のため、ペナルティーなしで使用するには、《特殊武器(銃剣型パイルバンカー)》の異能が必要となる。パイルバンカーは乗員の殺傷を目的とした武器である。このため、ダメージは機体ではなく搭乗しているキャラクターに対して発生する。機体の受けるダメージは、キャラクターに対するダメージ判定で6の目が出たダイスと同数分のサイコロを振った、その合計値となる。

●SAT-FX07H ソリッドシューター

フィアダンベル専用の次世代ソリッドシューター。

●対人用ショットガン

対人用に開発された大型の散弾銃。対ゲリラ戦などに使用される。

●20mmオートピストル

AT用の携帯用ハンドガン。予備弾倉ひとつの代わりに装着できる。

●ハンドグレネード

AT用の手榴弾。予備弾倉ひとつの代わりに3つ装着できる。

●G・BATM-51 マシンガン

チャビー用に開発されたバララント軍の新型30mmマシンガン。

●G・BATM-52-G マシンガン

G・BATM-51にグレネードランチャーを装着したもの。

●G・MATM-01 ATマシンガン

ムルディア軍で使用されているAT用マシンガン。

●G・MATM-02 ソリッドシューター

ムルディア軍で使用されているSAT-03のデッドコピー。

●X・GAT-02 ヘビィガトリングガン

H級ATの使用を前提に開発された大型のガトリングガン。本体と弾倉とを、それぞれ左右の腕に携行して使用する。

●ガスライフル

圧縮空気をういた擬似的なキャノン。安価だが精度は悪い。ワイヤーアームのものと同じカートリッジを使用する。装弾数は16だが、1回の射撃で2発を消費する。

●バトリング用凶器(小)

片手用のバトリング凶器。特殊武器であるため、ペナルティーなしで使用するには、《特殊武器》の異能が必要となる。

●バトリング用凶器(中)

片手用のバトリング凶器。特殊武器であるため、ペナルティーなしで使用するには、《特殊武器》の異能が必要となる。

●バトリング用凶器(大)

両手用のバトリング凶器。特殊武器であるため、ペナルティーなしで使用するには、《特殊武器》の異能が必要となる。

●バトリング用凶器(特大)

両手用のバトリング凶器。特殊武器であるため、ペナルティーなしで使用するには、《特殊武器》の異能が必要となる。

