

追加ルール

キャラクター・メイキング
異能

全スタイル共通の異能

《ウェポン習熟》(選択)

TP3を消費するごとに、そのラウンド中、習熟した武器1つに対する修正を+2から+4にすることができる。

《シールドブロック》

シールドブロックに必要なTPが4から2に減少する。

《全方位攻撃》(TP消費3)を削除。

《弾幕射撃》(TP消費3)

《弾幕射撃》を行うには、連射可能な射撃武器を使用しなければならない。この攻撃は、使用回数6回、または12回分の弾薬を消費する(それだけの弾薬が残っていなければ行えない)

6回分の弾薬を消費した場合、攻撃側は前方ヘクスにいる射線の通るカウンター(P74参照)に対し、-5の修正値を受けて最大4回まで攻撃判定を行うことができる。また12回分の弾薬を消費した場合、攻撃側は前方ヘクスにいる射線の通るカウンターに対し、-5の修正値を受けて最大6回まで攻撃判定を行うことができる。攻撃目標は敵味方関係なく、距離の近いものから順番に選択しなくてはならない。

目標が攻撃回数未満であった場合には、同じ目標に対して複数回の攻撃判定を行うこともできるが、1つの目標に対してダメージを与えられるのは、命中したうちの1回分のみである。この異能は、使用するたびにTP3を消費する。

バトリング・パイロット専用の異能

《特殊武器》への一時的適応(TP消費4)

バトリング・パイロットは、TP4を消費することで、一時的に《特殊武器》の異能を修得していることにできる。TPは、効果を使用して攻撃判定を行うたびに消費する。

※根拠

ショーとしての比重の強いバトリングにおいて、凶器の使用は比較的ありふれたものだったでしょう。おそらくそういった面でバトリング選手達の適応能力は一般的なATパイロットよりも優れていたはずです。それを再現するため、上記のルールを提案します。

《変則マッチ》(選択)

バトリングは時として、足場が限定されていたり、リングに複雑な迷路が設けられていたりなど、奇抜な戦場が用意されることがある。これらの戦場は“変則マッチ”として扱われ、すべての戦闘修正に-5の修正が課せられる。

《変則マッチ》を修得したキャラクターは、変則マッチを1種類選ぶ。その試合形式に関しては、上記の修正なく戦闘できる。この異能にレベルは存在しないが、2回、3回と修得すれば、2種類、3種類の試合形式に習熟できる。

※根拠

「装甲騎兵ボトムズ クリムゾン・アイズ」において行われた「ヘルラダー(地獄の梯子)バトル」などを再現するためのルールです。

《必殺技》(選択)

バトリングの選手は時として、投げ技や関節技、飛び技など、奇抜な技を駆使することがある。これらの技は“必殺技”として扱われる。

《必殺技》を修得したキャラクターは、必殺技を1種類選ぶ。修得したキャラクターが望むなら、通常の格闘攻撃に代えて、その必殺技を使用することができる。この異能にレベルは存在しないが、2回、3回と修得すれば、2種類、3種類の必殺技に習熟できる。必殺技はバトリング用凶器と同じく、《必殺技(崩し投げ)》、《必殺技(アームホイップ)》のように、技ごとに個別に修得しなくてはならない。必殺技には(小)(中)(大)(特大)の4種類に分けられ、それぞれ以下のような威力と修正を持つ。

	威力	修正	必殺技の例
--	----	----	-------

小	パワー＋1	±0	ナックルアロー
中	パワー＋2	－4	延髄斬り
大	パワー＋3	－9	ジャーマンスープレックス
特大	パワー＋4	－18	祀固め

《二刀流》(TP消費2)

《二刀流》の修得者は、格闘武器のコンビネーションに慣れている。左右の格闘武器を同時に使用することで、それぞれ1回ずつ攻撃判定できるが、すべての攻撃判定に－5の修正値が課せられる。《二刀流》を使用した格闘攻撃は、すべて同一の目標に対して行わなければならない。ひとつの腕部にふたつ以上の格闘武器が装備されている場合、使用できるのはいずれかひとつのみである。この異能は使用するたびにTP2を消費する。

ブルーパー専用の異能

《間接砲撃》(TP消費3)

《間接砲撃》は、カウンターではなく特定の1ヘクスを目標とする攻撃である。目標とするヘクスに射線が通っている必要はなく、仲間の誰かがそのヘクスを視界にとらえていればよい。目標とされたヘクスにいるカウンターは、攻撃距離に関係なく武器の威力を目標値とした回避判定を行い、それに失敗した場合、足りなかった数値を威力にしてダメージ判定を行う。

仲間と協力して《間接砲撃》を行うには、その仲間との連絡手段が必要である(通常、ATには無線が搭載されている)。また、使用できる武器は間接砲撃の欄に○がついている射撃武器だけである。この異能は使用するたびにTP3を消費する。

《間接砲撃》は、16ヘクス以上離れたヘクスのみを目標とでき、《水中》《空中》《宇宙》ヘクスを目標とすることはできない。

《無慈悲》(TP消費3)

《無慈悲》を修得しているキャラクターは、目標の弱点に対する効果的な射撃に習熟している。1回の射撃に対して、攻撃判定に－10の修正を受けるかわりに、使用した武器の威力が＋2される。この異能は使用するたびにTP3を消費する。

《掃射》(TP消費3)

《掃射》は、連射可能な射撃武器を使用しなければならない。1回の射撃に対して、3倍の弾薬を消費するかわりに、攻撃判定に＋5の修正を受けることができる。この異能は使用するたびにTP3を消費する。

装備品リスト

射撃用武器

個人用射撃武器について、射撃修正を求めるために用いる射程距離の欄を変更する。なお、その変更に合わせて最大射程も変更する。

※根拠

ATやヴィークル用の射撃武器に比べて個人用射撃武器の射程が長すぎると思いますので、上記の変更を提案します。

行為判定
対抗判定

〈聞き込み〉や〈交渉〉など、通常なら難易度によって目標値が変化するケースで対抗判定を行う場合、マスターは[15－(難易度による目標値)]を目安にして、キャラクターに修正値を与えること。
〈交渉〉技能を例にとると、相手にとってさほど面倒でもなく、不利益も生じないような依頼(目標値15)なら、依頼する側の判定に修正値0。相手に多少の多少の不利益や危険が生じそうな行動(目標値20)なら、依頼する側の判定に修正値－5。負傷する危険があったり、一定以上の金銭的負担を強いるもの(目標値25)なら、依頼する側の判定に修正値－10程度を目安とする。

基本戦闘ルール
イニシアティヴ値の決定

ATやヴィークルの項目にある回避修正値を、反応修正値と読み替える。

ATやヴィークルに搭乗しているキャラクターは、搭乗している機体の反応修正値がイニシアティブ値に加えられる。

キャラクターが砲台や砲座など反応修正値を持たないヴィークルに搭乗している場合や攻撃時に制目標として扱われるキャラクターは、それら以外のすべてのキャラクターが行動を終了するまで自身の行動を解決することができず、それら同士が行動の順序を決定する際にのみ使用される。

反応修正値を持たないヴィークルに搭乗しているキャラクターや攻撃時に制目標として扱われるキャラクターは、後述するEXターンを獲得することができない。

キャラクターが制目標になるためには、イニシアティブ判定を行う前にその旨を宣言しなくてはならない。

ターンの解決

移動

ATやヴィークルに搭乗していない人間は、マスターが許すなら中心に障害物の絵が重なっているヘクスに入り込んだり通過したりすることができる。

※根拠

多くの場合、キャラクターが建物や森などに進入できるのは普通だと思います。上記のルールを提案します。

攻撃

個人用射撃武器を除く射撃武器は、21ヘクス～最大射程までの距離にいる目標を攻撃する場合、以下の数式を使って修正値を求める。

射撃修正＝[“15～20”の欄の射撃修正]－[20ヘクスを超えた数÷5(端数切り上げ)×(“15～20”の欄の射撃修正－“10～15”の欄の射撃修正)]

“15～20”の欄の射撃修正－“10～15”の欄の射撃修正の数字が0であった場合は、20ヘクスを超えた数÷10(端数切り上げ)×－5を修正値として扱う。

個人用射撃武器は、5ヘクス～最大射程までの距離にいる目標を攻撃する場合、以下の数式を使って修正値を求める。

射撃修正＝[“4”の欄の射撃修正]－[4ヘクスを超えた数×(“4”の欄の射撃修正－“3”の欄の射撃修正)]

例：

ヘヴィマシンの最大射程は50なので、最大で50ヘクス離れた目標を攻撃できる。ヘヴィマシンの射撃修正を見ると、“15～20”の欄には“－10”、“10～15”の欄には“－5”と書かれている。たとえばこのマシンで35ヘクス先の目標を攻撃する場合、－10(“15～20”の射撃修正)－15([20ヘクスを超えた分÷5＝3]×[“15～20”の欄の射撃修正－“10～15”の欄の射撃修正＝－5])で射撃修正は－25になる。

※根拠

最大射程のルールが不自然だと感じますので、上記のルールを提案します。

●クリティカルとファンブル

攻撃判定の際、ダイスの目で20が出たら、攻撃はクリティカルとなる。クリティカルが発生した場合、攻撃側はダイスの目に＋10の修正を加えた上でもう一度攻撃判定を行う。この際に再度クリティカルが発生したなら、修正を累積した上で攻撃判定をやり直す。＋10の修正は、同一の攻撃でクリティカルが発生するたびに累積される。

攻撃判定の際、ダイスの目で1が出たら、攻撃はファンブルとなる。ファンブルが発生した場合、攻撃側はダイスの目に－10の修正を加えた上でもう一度攻撃判定を行う。この際に再度ファンブルが発生したなら、修正を累積した上で攻撃判定をやり直す。－10の修正は、同一の攻撃でファンブルが発生するたびに累積される。

クリティカルの再判定時にファンブルが発生した場合、ファンブルにともなう再判定は発生しない。同様にファンブルの再判定時にクリティカルが発生しても、クリティカルにともなう再判定は発生しない。

●クリティカルとファンブル

防御判定の際、ダイスの目で20が出たら、防御はクリティカルとなる。クリティカルが発生した場合、防御側はダイスの目に＋10の修正を加えた上でもう一度防御判定を行う。この際に再度クリティカルが発生したなら、修正を累積した上で防御判定をやり直す。＋10の修正は、同一の防御でクリティカルが発生するたびに累積される。

防御判定の際、ダイスの目で1が出たら、防御はファンブルとなる。ファンブルが発生した場合、防御側はダイスの目に－10の修正を加えた上でもう一度防御判定を行う。この際に再度ファンブルが発生したなら、修正を累積した上で防御判定をやり直す。－10の修正は、同一の防御でファンブルが発生するたびに累積される。

クリティカルの再判定時にファンブルが発生した場合、ファンブルにともなう再判定は発生しない。同様にファンブルの再判定時にクリティカルが発生しても、クリティカルにともなう再判定は発生しない。

特殊ルール2:ブロック

シールドを装備したATに搭乗しているキャラクターは、TP4(《シールドブロック》の異能を修得しているキャラクターは、TP2)を消費するごとに、任意のシールドひとつの装甲値ボーナスを搭乗している機体の装甲値に加えることができる。もちろん、2倍のTPを消費すればふたつの、3倍のTPを消費すれば3つのシールドを選択し、それらの装甲値ボーナスを合計することもできる。一度に使用できるシールドの数に制限はない。ただし、単独で装甲値ボーナスが+2を超えるシールドを使用する場合には、《特殊武器(タワーシールド)》の異能が必要となる。

シールドを使ったブロックの宣言は、敵の攻撃が命中し、ダメージを適用する直前に行わなければならない。

※根拠

「機甲猟兵メロウリンク」において、ギャルビン・フォックス中尉のATは両腕にアームシールドを装備していました。これは、《シールドブロック》でひとつのシールドしか使用できない「装甲騎兵ボトムズTRPG」のシステムにおいては、まったく無駄な装備です。また、量産型ATに標準装備されているシールドを《シールドブロック》を持たない一般兵が使えないというものも不自然です。したがって、上記のルールを提案します。

特殊ルール4:脱出！

SPを持っているキャラクターは、自分が搭乗しているATやヴィークルがダメージを受けHPが-10以下になった場合でも、SP1を消費することにより、その機体から無事脱出することができる。

特殊ルール5:最後の一撃

SPを持っているキャラクターは、自分が操縦しているATやヴィークルがダメージを受けHPが0以下となった直後のラウンドにおいてのみ、SP1を消費することで任意の目標を攻撃することができる。ただし、そのATやヴィークルのHPが-10以下となっている場合には、このルールを適用することはできない。

戦闘後の処理

AT/ヴィークルのHPの回復(修理)

ヴィークル(騎馬)がダメージを受けた場合、HPの回復についてはキャラクターのHPの回復(治癒)ルールに準じるものとする。ただし、応急手当てに用いられる技能は(医療)ではなく、(知識(動物医療))であるものとする。

シナリオチャート
バトリングの掛け率

ファイトマネー

バトリングの掛け率が選手の強さを基準としている一方、選手に支払われる賞金は人気によって大きく左右される。参加選手の(芸能(バトリング))技能で行為判定を行い、以下の表に当てはめて賞金を決定すること。

達成値	賞金額
5未満	500ギルダン
5以上	1000ギルダン
10以上	1500ギルダン
15以上	2000ギルダン
20以上	2500ギルダン
25以上	3000ギルダン
30以上	3500ギルダン
35以上	4000ギルダン

なお上記の行為判定には、以下の修正を加えることができる。

キャラクターが女性である	+10
キャラクターが《必殺技》の異能を持っている	+2
ATが特殊武器を装備している	+2
ATがアイアンクローを装備している	+2
ATが無意味な装飾を施している	レベルごとに+1
ATがドッグ系・トータス系・ビートル系以外	+5

もちろん賞金の額を左右するのは選手の人気だけではない。選手の強さ、すなわち腕も掛け率と同様に影響する。キャラクターのレベルに応じて、先に決定した賞金額に次のような修正を加えること。

キャラクターのレベル	修正
3以上	×1.2
6以上	×1.5
9以上	×2.0
12以上	×2.5
15以上	×3.0

掛け率のルールと同様、同じ町で過去に3試合以上こなしているパイロットのキャラクターレベルは、胴元や観客から正確に把握されるものとする。キャラクターが完全に無名の流れ者であるなら、実際のレベルの半分(切り上げ)程度として把握される。それ以外の場合についてはマスターが判断すること。

その他の修正は以下の通りである。

キャラクターが無名である	×0.7	※非リアルバトルの場合のみ
H級以外を使用して対戦相手がH級	×1.2	
キャラクターが生身である	×5	※マスターの判断による
試合形式がリアルバトルである	×10～×1000	

なお、決定された賞金の額は、500ギルダン単位に四捨五入される。

例：

青の騎士ケイン・マクダガルは、ダラの街においてバトリングの試合を申し込んだ。
 ケインの〈芸能(バトリング“ベビーフェイス”)〉技能の基準値は9であり、技能判定の達成値は19であった。これにより、本来ならケインの受け取る賞金は2000ギルダンとなるのだが、これにはレベルによる修正が加えられる。
 ケインは訳あって無名の流れ者を装っているため、本来のレベル13の半分(切り上げ)、7レベルのパイロットとして把握されている。レベルによる修正は×1.5。ただし、無名の流れ者を名乗っているため×0.7の修正を受け、2100。
 これを500ギルダン単位に四捨五入した結果、最終的にケインが受け取る賞金は2000ギルダンということになった。

商取引

闇屋などが商品を調達する際、市場価格よりも安く仕入れることができる場合がある。仕入れを試みるキャラクターの〈知識〉技能で行為判定を行い、以下の表の修正を正規の価格に当てはめて仕入れ価格を決定すること。ただし、使用できる〈知識〉技能は仕入れる商品に応じたものでなくてはならない(例：〈知識(密売“AT”)〉〈知識(密売“脱法品”)〉など)。

達成値	価格修正
20未満	×1.0
20以上	×0.9
25以上	×0.8
30以上	×0.7
35以上	×0.6

商取引に必要なものは、知識や技術だけではない。キャラクターの持つ信用や評価も大きな要素として働く。キャラクターのレベルに応じて、〈知識〉技能の判定に次のような修正を加えること。

キャラクターのレベル	修正
3以上	+1
6以上	+2
9以上	+3
12以上	+4
15以上	+5

同じ町で過去に3回以上の取り引きを成立させているキャラクターのレベルは、顧客や仕入れ先から正確に把握されるものとする。キャラクターが完全に無名の流れ者であるなら、実際のレベルの半分(切り上げ)程度として把握される。それ以外の場合についてはマスターが判断すること。

上級戦闘ルール

イニシアティブ値の決定に関する上級ルール

EXターン
イニシアティブ判定で30以上の数字を得たキャラクターは、“EXターン”を獲得する。EXターンは、イニシアティブ値が30を10越える毎(40+、50+、60+……)に重複して獲得する。つまり、40以上のイニシアティブ値を得たキャラクターは、40+のEXターンを獲得すると同時に30+のEXターンも獲得することになる。
EXターンで行動を解決できるのは、該当するEXターンを獲得したキャラクターのみである。
EXターンにおいても、イニシアティブ値の高いキャラクターから順番に行動を解決する。
なお本ルールを使用する場合に限り、マスターの管理するNPCであっても、そのキャラクターがSPを保有しているのであれば、PCと同様にダイスを振ってイニシアティブ値を決定すること。
EXターンで命中させた格闘武器は、同一の戦闘ラウンドで再度使用することができない。

例：
配属された惑星オドンにて複数の味方機から理不尽な攻撃を受けたキリコ・キュービーは、イニシアティブ判定で30+のEXターンを獲得した。
キリコはまず獲得した30+のEXターンにおいて移動→体当たり(相手は転倒)→移動続行→射撃の流れで真正面にいた1機を撃破。続く通常ターンで残った敵の背後に回り込み、弾幕射撃でそれらすべてを撃破した。

移動に関する上級ルール

移動制限
行動中のATやヴィークルと隣接したヘクスは、使用する移動装置を問わず、地形修正欄が「△」の地形としてあつかう。転倒したATやヴィークルに隣接したヘクスは、移動制限の対象とはならない。
《水中》《宇宙》《空中》地形にいる機体は、この制限に従う必要はなく、同時に他のATやヴィークルに対する移動制限の対象にもならない。
《捨て身》《パワーアタック》《突撃》の異能を使用しているキャラクターも、この制限に従う必要はない(移動制限の対象にはなる)。
※根拠

ゲームにおいてキャラクターたちは交互に移動を行っていますが、現実には同時に移動を行っているはずで、止まっているパイロンをスラロームで抜けて行くことはさほどに難しくはないでしょうが、動いているパイロンのそばを同様に抜けて行くことは困難です。したがって上記のルールを付け加えます。

攻撃に関する上級ルール

攻撃方向

一部のヴィークルには、攻撃範囲が制限されている武器がある。以降、その限定された攻撃範囲を“制限射界”と称する。

制限射界は、正面真っ直ぐのヘクスのみを攻撃範囲とする。

※根拠

ヴィークルに搭載された固定火器のためのルールです。

特定の部位を狙って攻撃する

格闘による攻撃の場合、攻撃判定への修正値が以下のように変更される。

- ・頭部を狙う：－１０
- ・左右どちらかの腕を狙う：－１０
- ・左右どちらかの脚を狙う：－１５

格闘による攻撃を用いて、目標の転倒を狙うこともできる。その際、攻撃判定には－５の修正が加えられる。転倒を狙った攻撃が命中した場合、目標は転倒する。また、目標の転倒を狙った攻撃は、特定の部位を狙った攻撃と複合させることができる。複合させた攻撃は、判定への修正が累積する。

例：

バトリング選手であるオクトバス・ホルドーは対戦相手に必殺技であるジャーマン・スープレックスを仕掛けた。ジャーマン・スープレックスは《必殺技（強）》であり通常なら攻撃判定への修正値が－９なのであるが、この技は“頭部を狙う”攻撃であると同時に“転倒を狙う”攻撃でもあるため、それぞれの修正である－１０と－５が累積され、修正値の合計は－２４となる。

体当たり

体当たりは、移動の途中で隣接した目標に行うことができる。体当たりの結果、目標が転倒したならそのまま移動を続けても構わないが、そうでなければその場で移動を中止しなくてはならない。転倒の判定は攻撃側のパワーではなく体当たりの威力＋１０を目標値として行う。

※根拠

ATが、先にショルダータックルを仕掛けて転倒させた相手へと襲い掛かる描写は、劇中でも何度かありました（原作でのフィアナvsシェファード、「野望のルーツ」でのキリコvsRS隊員など）。上記のルールを提案します。

転倒ルールに対する追加補足

転倒したヴィークルは起き上がることができない。《空中》ヘクスにいる目標が転倒した場合、目標は墜落し、落下のルールを適用しダメージを判定する。《宇宙》《水中》ヘクスでは転倒の結果が発生しない。

止まっている目標への攻撃（制止目標）

攻撃対象がATやヴィークルであった場合、止まっている目標への攻撃判定は、修正前のダイスの目が１１以上でクリティカルとなる。

※根拠

現行のルールだと、通常時よりも制止目標のほうが回避しやすくなる場合が出てきますので、上記のルールを提案します。

制圧効果

連射武器や間接砲撃による攻撃を受けたAFV以外の目標は、次のラウンドにおいて、地上の地形を移動する際に消費する[速度]が1ヘクスごとに+1される。ただし、連射可能な個人用射撃武器は、ATやヴィークルに上記の効果を与えることができない。ATやヴィークルに搭乗していないキャラクターは原則として移動できなくなるが、TP4を消費することで1ヘックスのみ移動できる。

目標は《捨て身》《突撃》の異能を使用したターンにおいて、この修正を無視しても構わない。

※根拠

追加消費された速度は、回避機動に使用されたものとみなします。

乗員に対するダメージ

ATやヴィークルがダメージを受けた場合、搭乗しているキャラクターに対してもダメージが発生する可能性がある。機体に対するダメージ判定で6の目が出たダイスと同数分、キャラクターそれぞれについてもD6し、その合計がキャラクターの受けたダメージとなる。

例：

インゲ・リーマン少佐はキリコ・キュービィのスコープドッグにサイドガトリングガンによる攻撃を命中させた。
サイドガトリングガンの攻撃力は9。スコープドッグの装甲値は5。 $9-5=4$ なので、6面体サイコロを4回振る。ダイスの目は、6、4、5、2。
6の目を出したサイコロがひとつあるので、機体の受けた損害とは別に、搭乗者であるキリコは1D6のダメージを受ける。

格闘武器による直撃の発生

格闘武器を使用した攻撃（パンチや体当たり、必殺技を除く）で直撃が発生した場合、搭乗しているキャラクターに追加のダメージが発生する可能性がある。格闘武器を使用した攻撃で攻撃判定の達成値が防御判定の達成値を10以上上回った場合、搭乗しているキャラクターに対しても機体の損害判定に使用したダイスと同数分サイコロを振り、受けたダメージを決定すること。

例：

機甲猟兵のメロウリンク・アリティーは、クメンの莊園主スタブロス卿の乗るスタンディングトータスに対ATライフル用パイルバンカーを直撃させた。
対ATライフル用パイルバンカーの攻撃力は9。スタンディングトータスの装甲値は6。 $9-6=3$ なので損害判定のために振る6面体サイコロは3なのだが、直撃による+1と機甲猟兵の特殊能力による+1で合計5回6面体サイコロを振る。
パイルバンカーの特殊ルールにより搭乗者が受けるダメージは5D6なのだが、格闘武器による直撃が発生しているため、さらに5D6のダメージが追加される。6面体サイコロを10回振った結果、ダメージは30。スタブロス卿のHPは15。ダメージによりHPが-10以下となったので、スタブロス卿は死亡した。

※根拠

劇中においても、装甲を貫通してきた攻撃によって乗員が怪我をする場面がよく見られました。それを再現するために、上記のルールを提案します。

巨大艦船との戦闘

巨大艦船への攻撃は必ず命中することとする。巨大艦船への攻撃では攻撃判定も防御判定も行わず、直撃やクリティカル、ファンブルが発生することもない。

※根拠

ゲームで扱う距離において、数百mもある巨大艦船（もしくはそれに類する地上施設）への攻撃が外れるとは到底思えません。上記のルールを提案します。

高度差がある場合の射線の確認

攻撃側と目標との間に高度差がある場合、射線が通っているかどうかの確認は次のように行う。

1. 攻撃側と目標との直線上にある障害物ヘクスで、（攻撃側との高度差）／（攻撃側と障害物ヘクスまでの距離）の値が最大となるものを指定する。
2. その値に、攻撃側と目標との距離を掛け算する。
3. その結果が両者の高度差以上であれば、射線が通っているものとしてあつかう。

※ルール適用の具体例

ヘクス・レベル0(地上)にいる攻撃側が、4ヘクス離れたヘクス・レベル7の高度にいる目標へ攻撃を行います。

この時、攻撃側と目標との直線上、1ヘクスの距離に2ヘクス・レベルの障害物(例:二階建ての建築物など)がある場合、(攻撃側との高度差)2/(障害物ヘクスまでの距離)1=2に目標までの距離4を掛け算した値8が双方の高度差7よりも大きくなりますので、射線は通りません。

もし障害物ヘクスが2ヘクス先にある3ヘクス・レベル(例:複数階建てのビルディングなど)のものであったなら、(攻撃側との高度差)3/(障害物ヘクスまでの距離)2に目標までの距離4を掛け算した値が双方の高度差7以下となるので、射線は通っているものとしてあつかいます。

《水中》地形と攻撃の制限

《水中》地形にいる目標は、《水中》地形を攻撃できる一部の特殊な武器を除いて、攻撃の対象とすることができない。また、《水中》地形にいる機体は、《水中》地形から攻撃のできる一部の特殊な武器を除いて、他の地形にいる目標を攻撃の対象とすることはできない。

《間接砲撃》に関する追加ルール

《間接砲撃》による攻撃は、目標から離れたヘクスに対しても爆発によるダメージを与える。目標ヘクスに隣接したヘクスにいるすべてのカウンターは目標値10で回避判定を行い、失敗した場合、武器の威力-10の攻撃が命中したものとしてダメージ判定を行う。修正の結果、武器の威力が0以下になってしまったなら、爆発による隣接ヘクスへの攻撃はなかったこととなる。

攻撃側と目標ヘクスとの直線上に(攻撃側からの距離)<(攻撃側との高度差)となる障害物ヘクスが存在する場合、《間接砲撃》を実施することはできない。(目標ヘクスからの距離)<(目標ヘクスとの高度差)となる障害物ヘクスが存在する場合も、《間接砲撃》を実施することはできない。

地形ごとの移動装置の適用

選択された移動装置によって、1ヘクスを移動するために消費する[速度]の値が変化する。地形修正欄に「○」と記載された地形を1ヘクス移動するためには[速度]1を消費する。「△」と記載された地形を1ヘクス移動するためには[速度]2を消費する。「×」と記載された地形に進入することはできない。消費する[速度]の合計は、その機体の持つ[速度]の値を超えてはならない。

また選択された移動装置によって、60度旋回するために消費する[旋回値]の値が変化する。地形修正欄に「○」と記載された地形で60度旋回するためには[旋回値]1を消費する。「△」と記載された地形で60度旋回するためには[旋回値]2を消費する。消費する[旋回値]の合計は、その機体の持つ[旋回値]の値を超えてはならない。

なおバックする場合は、前進する時に必要とする[速度]+1が消費される。

ローラーダッシュ(荒地対応)、ローラーダッシュ(湿地対応)、スワンピークラッグ、ホヴァリングの項目を訂正した上で、以下の移動装置を追加する。

移動装置	市街地/平地	荒地	湿地	砂漠	雪上	水上	水中	宇宙	空中
ローラーダッシュ(荒地対応)	△	○	△	△	×	×	×	×	×
ローラーダッシュ(湿地対応)	△	△	○	△	×	×	×	×	×
スワンピークラッグ	×	×	○	×	×	×	×	×	×
ホヴァリング	○	○	○	○	○	△	×	×	×
ローラーダッシュ(砂漠対応)	△	△	△	○	×	×	×	×	×
トランブルリガー	△	○	△	○	△	×	×	×	×
歩行	○	○	△	△	△	×	×	×	×
タイヤ	○	△	×	×	×	×	×	×	×
タイヤ(荒地対応)	○	○	△	△	×	×	×	×	×
タイヤ(砂漠対応)	○	△	△	○	×	×	×	×	×
無限軌道	○	○	△	△	×	×	×	×	×
アイスブローワー	×	×	×	×	○	×	×	×	×
サンドブローワー	△	△	△	○	×	×	×	×	×
バーニア(空中用)	×	×	×	×	×	×	×	×	○

△…移動装置が歩行の場合、旋回を行うのに別途[速度]1が必要となる。

地形/環境の分類

以下の分類を追加する

●空中

重力のある大気圏内を移動するためには、専用のバーニアが必要となる。

移動装置の分類

●ローラーダッシュ(荒地対応)

荒地用グライディングホイール、荒地用高速キャタピラなどを使用。平地では通常のローラーダッシュの速度に劣るが、荒地にも対応できる。

●ローラーダッシュ(砂漠対応)

砂漠用グライディングホイール、砂漠用高速キャタピラなどを使用。平地では通常のローラーダッシュの速度に劣るが、荒地にも対応できる。

●トランブルリガー

トランブルリガーを併用したローラーダッシュ。多少の段差や階段程度なら踏破できる。

●タイヤ

タイヤを用いた走行装置。

●タイヤ(荒地対応)

タイヤを用いた悪路走破用の走行装置。多少の段差や階段程度なら踏破できる。

●タイヤ(砂漠対応)

タイヤを用いた砂漠用の走行装置。砂漠以外では移動性能が低下する。

●無限軌道

車両用キャタピラを利用した移動。

●アイスブローワー

雪上を移動するための駆動装置。雪上以外では移動性能が低下する。

●サンドブローワー

砂漠を移動するための駆動装置。砂漠以外では移動性能が低下する。

●バーニア(空中用)

大気圏内を飛行するためのバーニア。

大気圏内での移動

大気圏内を移動するヘリコプター以外のヴィークルは、最大で機体データに記された数字×3までの[速度]を使用することができる。

機体データに記された数字×1以下の[速度]をレベル1。×1より大きく×2以下をレベル2。×2より大きく×3以下をレベル3と呼ぶ。

大気圏内を移動するヘリコプター以外のヴィークルは、そのラウンドにおいてどのレベルの[速度]を用いるのかを、自分のターン開始時に選択しなくてはならない。選択できるレベルは、前のラウンドで選択したものと1レベル分しか変えることができない。

実際に使用する[速度]は、レベルに該当する[速度]でさえあれば、どの数字を用いてもかまわないが、前のラウンドで実際に使用した[速度]との差は、機体データに記された[速度]数値の1/2以内でなくてはならない。

ヘリコプターは、上記のように[速度]のレベルを選択する必要はない。ただし、現ラウンドで使用する[速度]と前のラウンドで実際に使用した[速度]との差は、機体データに記された[速度]数値の1/2以内でなくてはならない。

移動の制限

宇宙戦闘機、航空機、ヘリコプターは、バックすることができない。また宇宙戦闘機、航空機、ヘリコプターは、一定の[速度]を消費してからでないと、[旋回値]を消費することができない。[旋回値]1を消費するために使用する必要のある速度の数は、そのラウンドで実際に使用する速度によって以下のように定められる。

機体の使用速度	消費速度
0(ヘリコプターのみ)	0
1以上10以下	1
11以上20以下	3
21以上30以下	5
31以上40以下	7
41以上50以下	9
51以上60以下	11
61以上	13

最低移動力

大気圏内を移動する宇宙戦闘機と航空機は、1回の移動において機体データに記された[速度]の1/3以上を最低でも消費しなければならない。この条件を満たせない場合、その機体は失速墜落したものとしてあつかう。1ヘクス・レベルを10mとして計算し、落下のルールによるダメージを算出すること。

※根拠

ヘリコプター以外の航空機が空中で停止可能なことに違和感を覚えます。上記のルールを提案します。

ヘクス・レベルによる高度の表現

《空中》ヘクスを移動できる機体は垂直方向の移動を行うことができる。これを再現するため、ヘクス・レベルという高度の概念を導入する。

地表から10mまでの高さをヘクス・レベル0。そこから10m高い位置までをヘクス・レベル1。以降、高さが10m増えるごとにヘクス・レベルは+1される。空中地形を移動できる機体は、速度を1つ使用することに1ヘクス・レベル分、高度を変化させることができる。ただし、1回の移動において高度変更可以使用できる[速度]は、ヘリコプターであれば3、それ以外であれば直進に使用した速度×2までとする。

なお、同一ヘクスであっても異なるヘクス・レベルにある場合、それは別のヘクスとしてあつかう。別のカウンターが置かれているヘクスであっても、ヘクス・レベルが異なっている場合には、そのヘクスに入り込んだり、通過したりすることができることとする。

ヘクス・レベルの例

ヘクス・レベル1	森林・倉庫・家屋(2階建て:個人宅や事務所など)
ヘクス・レベル2	中規模建築物(3～6階建て:一般的なマンションやオフィスビルなど)
ヘクス・レベル3	大規模建築物(7～9階建て:大型のマンションやホテルなど)
ヘクス・レベル80～100	階層都市(ウドやアグなど)における天井までの高さ

障害物による移動の制限

《空中》ヘクスにいる機体は、自機のいるヘクスと異なるヘクス・レベルにある他の地形によって移動を妨げられることはない。

高度の違いによる射程距離の変化

1ヘクス・レベルの違いは、1ヘクスの距離として計算する。4ヘクスの距離にある4ヘクス・レベル高い目標は、8ヘクスの距離があるものとして計算する。

宇宙用バーニアを使用した空中移動

宇宙用バーニアおよび強化型宇宙用バーニアを装備した機体は、限定的ながら《空中》ヘクスを移動することができる。宇宙用バーニアおよび強化型宇宙用バーニアを使用して《空中》ヘクスを連続2ターン移動した機体は、続く1ターンの間、宇宙用バーニアおよび強化型宇宙用バーニアを使用することができない。なお、移動のルール、および制限に関してはヘリコプターのものに準拠することとする。

《水中》における深度の表現

《水中》ヘクスを移動できる機体は、《空中》ヘクスを移動できる機体と同様に垂直方向の移動を行うことができる。この場合、機体の深度が10m増えるごとにヘクス・レベルは－1される。なお、ヘクス・レベル0の《水中》ヘクスは原則として《水上》ヘクスであり、《水中》ヘクスとしてあつかわないものとする。なお、移動のルール、および制限に関してはヘリコプターのものに準じることとする。

砲座/固定兵器

地形

地形はルール上、一種の動かないオープンタイプのヴィークルとみなされる。

特殊な武器

●GAT-35 ロックガン & G・BATM-02 ハードブレードガン

GAT-35 ロックガンとG・BATM-02 ハードブレードガン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GAT-35 ロックガンとG・BATM-02 ハードブレードガン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。GAT-35 ロックガンとG・BATM-02 ハードブレードガンを使用する際、攻撃側は1ラウンドの射撃準備を行わなければならない。射撃準備中は移動も攻撃も行えず、攻撃目標となった時は制止目標として扱われる。

●ミッションパック(爆雷投下装置)

爆雷は、投下したATの背面5ヘクス以内のすべての“地表”に散らばっているものとみなす。したがって、地上を移動しているカウンター以外は爆雷の攻撃対象とはならない。また、爆雷は投下したATよりも高い高度の地表には散らばらない。そのようなヘクスがあった場合、投下したATから5ヘクス以内の地表であっても、そこに侵入したカウンターは爆雷の攻撃対象にはならない。

●スモークディスチャージャー

煙幕は、地表の高度レベル＋1までを被うものとする。

●ワイヤーハーケン

ワイヤーハーケンは、細いワイヤーをからみつかせてATを拘束するバトリング用の武器である。使用時のルールについては、ザイルスパイトやワイヤー・ランチャーを武器として使用した場合に準じる。ザイルスパイトとワイヤー・ランチャーについてはP124を参照のこと。

●偽装された武器

偽装された武器が初めて使用された場合、奇襲効果により目標の防御判定は修正前のダイスの目が10以下でファンブルとなる。

●電磁吸着型パイルガン

電磁吸着型パイルガンは、目標に吸着させた3連射出機を有線で作動させるバトリング用の武器である。電磁吸着型パイルガンによる攻撃が成功した場合、次のターンにおける攻撃は、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、使用する武器は同じ電磁吸着型パイルガンでなくてはならず、攻撃の対象も先のターンと同じ目標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。振り払い行為を行うためには、1ターンを必要とする。攻撃側が電磁吸着型パイルガンによる攻撃を行えなかった場合、振り払いは自動的に成功する。

●チェーンネット射出機

チェーンネット射出機は、鎖でできた投網を発射してATを拘束するバトリング用の武器である。使用時のルールについては、ザイルスパイトやワイヤー・ランチャーを武器として使用した場合に準じる。ザイルスパイトとワイヤー・ランチャーについてはP124を参照のこと。

●電撃鞭

電撃鞭は、ミッションパックに内蔵した発電機からの電流を直接AT内部に送り込むバトリング用の武器である。使用時のルールについては、電撃ロッドと同様に扱うが、行為判定の目標値は、10ではなく15となる。電撃ロッドについてはP124を参照のこと。電撃鞭の電流は、搭乗しているキャラクターにもダメージを与える。目標が行為判定に失敗した場合、搭乗しているキャラクター全員は、失敗した差数と同じ威力でダメージを受ける。

例:

バトリング選手であるジュビール・ポップは、対戦相手のスタンディングトータスに電撃鞭による攻撃を命中させた。トータスのパワーは7。行為判定で出たサイの目は2であったため、目標値15に届かなかったトータスは、ただちに機能を停止する。さらに送り込まれた電流は、パイロットにもダメージを与えた。この場合、パイロットが受けるダメージは、 $15 - 7 - 2 = 6$ なので6D6となる。

●炎を使う武器

フレイムスロウワーや火炎瓶、ナパーム弾のように炎によって攻撃を行う武器は、攻撃判定が成功した次のラウンド以降においても、自動的に目標へダメージを与え続ける。ただしこの場合、命中から1ラウンドが経過することにより、その威力は－1されていくものとする。追加のダメージは戦闘ラウンド終了時に判定する。

例：
シャルル・ベント軍曹は、目標に対し火炎瓶による攻撃を成功させた。火炎瓶の威力は5。ただし、火炎瓶は炎によって攻撃を行う武器なので、次のラウンドにおいても4の威力を持つ攻撃が自動的に命中したものとして、目標へのダメージを判定する。さらにその次のラウンドでもまだ3の威力が残るので、そのラウンドにおいても3の威力を持つ攻撃が命中したものとして、目標へのダメージを判定する。

●地雷やトラップ

キャラクターは、戦場に地雷やトラップを仕掛けることができる。
地雷やトラップが仕掛けられたヘックスに侵入したカウンターは、そのヘックスに仕掛けられた地雷やトラップから攻撃の対象となる。侵入したカウンターはただちに回避判定を行い、失敗した場合、仕掛けられた地雷やトラップから攻撃を受ける。複数の地雷やトラップが仕掛けられている際は、達成値の大きな地雷やトラップから順番に判定を行う。達成値が同じ地雷やトラップが複数ある場合は、ランダムに決定する。カウンターは、一度の侵入で複数の地雷やトラップから同時に攻撃を受けることはない。
回避判定の達成値は、仕掛けられた地雷やトラップによる。ブービートラップのような手製の罠は、マスターの判断により達成値を与えること。
仕掛けられた地雷やトラップに気づくためには、仕掛けた側と〈サバイバル〉技能の対抗判定を行い成功する必要がある。判定に失敗した場合、回避判定に－5のペナルティーを受ける。
なお、地雷や爆発物を利用したトラップを作成する場合には〈爆発物〉技能の、ワイヤーや落とし穴などを利用したトラップを作成する場合には〈サバイバル〉技能の判定に成功しなければならない。この際の技能判定は、ヘックスに侵入したカウンターが回避判定を行う直前に実施する。判定に失敗した場合、対象となった地雷やトラップは作動しないまま失われる。

選択ルール
落下

制限された墜落
大気圏内を飛行中のヴィークルが着陸を試みる際も、ATの降着ポーズによるものと同様、パワーと同じ値までの落下ダメージを低減できる。この方法は、自分の意思で着陸を試みた場合のみ有効であり、それ以外のケースでは使用できない。なお着陸を宣言したターンで利用できる速度は、機体データに記された速度の1／3未満、ヘリコプターであれば0でなくてはならない。また、着陸を宣言したターンに旋回を行ってはならない。

低温環境

極地付近などの寒冷地では、雪と暴風によってマッスルシリンダーやPR液が凍結し、ATは通常通りの性能を発揮できなくなる。このため、防寒装備の施されていないATは、上記のような低温環境において機体の安定性が4劣化する。

大規模戦闘

百年戦争が停戦したとはいえ、クメン内戦に代表されるような局地戦はアストラギウス銀河の各地で継続している。組織化された軍隊同士の衝突は、以下のルールによって判定される。

交戦判定

軍隊同士の交戦は、以下の公式を用いた対抗判定を行うことで結果を出す。

$$\langle \text{知識(戦略/戦術)} \rangle \text{技能} + \text{指揮官のキャラクター・レベル} + \text{自軍の戦闘力} + 1D20$$

自軍の基本戦闘力は、次のように算出する。

部隊規模による戦闘力の算出

交戦する部隊の規模により、以下の戦闘力を与える。

部隊規模	戦闘力
------	-----

小隊	0
中隊	5
大隊	10
連隊/旅団	20
師団	30
軍団	50

- ・分隊:兵力8～12人(機械化騎兵分隊であればAT5～6機)。指揮官は、軍曹か曹長。
- ・小隊:2～3個の分隊からなる。兵力30～60人(機械化騎兵小隊であればAT18～24機。機甲小隊であればAFV3～4台)。指揮官は、主に少尉。
- ・中隊:3～4個の小隊からなる。兵力60～250人(機械化騎兵中隊であればAT50～60機。機甲中隊であればAFV12～18台)。指揮官は、主に大尉。
- ・大隊:2～4個の中隊からなる。兵力300～1000人(機械化騎兵大隊であればAT150～300機。機甲大隊であればAFV50～60台)。指揮官は、少佐か中佐。
- ・連隊/旅団:2～4個の大隊からなる。兵力1500～5000人(機械化騎兵連隊/旅団であればAT300～1000機。機甲連隊/旅団であればAFV150～300台)。指揮官は、大佐(連隊)か准将(旅団)。
- ・師団:2～4個の連隊/旅団からなる。兵力15000～20000人(機械化騎兵師団であればAT1500～5000機。機甲師団であればAFV300～1000台)。指揮官は、少将か中将。
- ・軍団:2～4個の師団からなる。兵力30000人以上(機械化騎兵軍団であればAT10000機以上。機甲軍団であればAFV3000台以上)。指揮官は、中將か大将。

ひとつの交戦に同規模の部隊が複数参加する陣営は、部隊規模を上昇させることで戦闘力を算出する(例:ひとつの交戦に同じ陣営として独立中隊3個＝戦闘力5×3が参加する場合、判定の際、それらをまとめて1個大隊の部隊規模＝戦闘力10とみなす)。どの部隊指揮官の能力を判定に用いるかは、交戦1回ごとランダムに決定すること。また、ひとつの交戦に規模の異なる部隊が参加する陣営は、その中で一番大きな規模の部隊をもとに戦闘力を算出する。

宇宙空間を舞台とする艦隊戦の場合、参加する艦艇の戦闘力を合計することで陣営全体の数値を算出する。

艦種	戦闘力
準主力艦	1
主力艦	5

- ・準主力艦:ギルガメス軍のオバー級やバラント軍のミーズ級などの高速巡洋艦や小型戦艦を表す。
- ・主力艦:ギルガメス軍のギーガ級やバラント軍のレスリオン級などの大型戦艦を表す。

練度による戦闘力修正

交戦する部隊の練度によって、戦闘力に以下の修正が加えられる。

練度	修正
民兵	－10
徴募兵	－5
職業軍人	0
エリート部隊	＋5
レッドショルダー	＋10

- ・民兵:限定的な訓練を受けただけの武装集団(例:ビーラー・ゲリラ)
- ・徴募兵:兵役によってかき集められた訓練不足の部隊(例:クメン王国正規軍)
- ・職業軍人:正規の教育と訓練とを受けた規律正しい部隊(例:メルキア連邦正規軍)

- ・エリート部隊: 実戦経験が豊富で士気も高い精鋭部隊(例: クメン王国傭兵部隊)
- ・レッドショルダー: 常軌を逸した訓練で鍛え上げられた特殊部隊(例: レッドショルダー部隊)

ひとつの交戦に異なる練度の部隊が参加する陣営は、その中で一番低い練度の修正を用いる(例: ひとつの交戦に同じ陣営として民兵とエリート部隊とが参加する場合、民兵の修正値-10を使用して戦闘力を算出する)。

宇宙空間を舞台とする艦隊戦の場合、練度による戦闘力修正は行わない。

兵科による戦闘力修正

交戦する部隊の兵科によって、戦闘力に以下の修正が加えられる。

兵科	修正
軽歩兵	0
歩兵	+5
機械化歩兵	+10
機械化騎兵	+15
戦車	+20

- ・軽歩兵: 歩兵を主力とした非機械化部隊。支援用のATや戦闘車両を保有していない。
- ・歩兵: 歩兵を主力とした非機械化部隊。支援用のATや戦闘車両を保有している。
- ・機械化歩兵: 歩兵を主力とした機械化部隊。支援用の航空機やAT、戦闘車両を保有している。
- ・機械化騎兵: ATを主力とした機械化部隊。支援用の航空機や戦闘車両を保有している。
- ・戦車: AFVを主力とした機甲部隊。支援用の航空機やATを保有しているが、平地以外での活動に難点を抱えている。

ひとつの交戦に異なる兵科の部隊が参加する陣営は、その中で一番低い兵科の修正を用いる(例: ひとつの交戦に同じ陣営として歩兵と機械化騎兵とが参加する場合、歩兵の修正値+5を使用して戦闘力を算出する)。

宇宙空間を舞台とする艦隊戦の場合、兵科による戦闘力修正は行わない。

コンバット・ヒーロー

指揮官となったキャラクターは、自分の指揮下にあるキャラクターから“コンバット・ヒーロー”をひとり任命することができる。コンバット・ヒーローには、所属する軍隊の兵科ごと任命可能なコンバット・スタイルに制限がある。

軍隊の装備	任命可能なコンバット・スタイル
軽歩兵	レンジャー
歩兵	レンジャー
機械化歩兵	レンジャー
機械化騎兵	コマンダー
戦車	タロス
すべて	パーフェクト・ソルジャー/キャラクター・レベル11以上の装甲騎兵

コンバット・ヒーローが任命された場合、そのキャラクター・レベルにより、交戦判定に以下の修正が加えられる。

キャラクター・レベル	修正
3以上	+1
6以上	+2
9以上	+3
12以上	+4
15以上	+5

宇宙空間を舞台とする艦隊戦の場合、コンバット・ヒーローは任命できない。

戦闘結果

対抗判定における数字の差によって、敗北した側は以下のような結果を得る。

戦闘結果	数値の差
退却	1～9
敗走	10～19
壊滅	20以上

- ・退却:敗北した側は、戦力を保持したまま戦場を離れる。
- ・敗走:敗北した側は、損害を被って戦場を離れる。
- ・壊滅:敗北した側は、損害によって部隊の維持が不可能になる。

勝利した側は、敗北した側を追撃することができる。追撃は、自軍が敗北するまで何回でも行うことができる。追撃の判定は通常の交戦判定と同様に行うが、一度追撃を行うごとに追撃側の戦闘力は10減少する。戦闘力が0以下の部隊は、交戦に勝利しても追撃を行うことができない。追撃の結果、連続して敗北した部隊は、損害の累積によってさらに不都合な戦闘結果を得る場合がある。退却の損害を3回被った部隊は敗走し、敗走の結果を2回被った部隊は壊滅する。なお、一度敗北した部隊が敵の追撃に対して勝利を得ても、改めて追撃側の立場を得ることはない。

例:
惑星サンサの地表において、ヨラン・ペールゼン大佐が率いるレッドショルダー部隊はバラント連合の機械化師団と交戦することになった。
ペールゼン大佐の〈知識(戦略/戦術)〉技能は基準値22でキャラクター・レベルは13。これに部隊規模(大隊)の10と練度(レッドショルダー)による修正+10、兵科による修正(機械化騎兵)+15を加え、合計70を基本値として扱う。
一方のバラント軍機械化師団だが、こちらの指揮官はキャラクター・レベルが6で〈知識(戦略/戦術)〉技能の基準値12を持つ。これに部隊規模(師団)の30と練度(職業軍人)による修正0、兵科による修正(機械化騎兵)+15を加え、合計63を基本値として扱う。
判定の際、ペールゼン大佐はコンバット・ヒーローとしてインゲ・リーマン少佐(キャラクター・レベル13)を任命。判定で振る20面ダイスの目に+4の修正を得る。
出目は14。判定基本値とコンバット・ヒーローによる修正を加えて、最終値は88。
対するバラント軍指揮官の出目は4。これに判定基本値を加えて、最終値は67。
双方の差が21であるため、敗北したバラント軍機械化師団はレッドショルダー部隊の猛攻を受けて壊滅状態に陥った。

宇宙空間を舞台とする艦隊戦の場合、参加艦艇は1隻ごとに1D6を振り、戦闘結果に基づいて以下のような損害を被る。なお、対抗判定における数字の差が30以上になった場合、勝者側の喪失は発生しないこととする。

戦闘結果	勝者の側	敗者の側
------	------	------

退却	3以下で喪失	3以下で喪失
敗走	2以下で喪失	4以下で喪失
壊滅	1以下で喪失	5以下で喪失

宇宙空間を舞台とする艦隊戦の場合、追撃を行うことはできない。

NPC用コンバット・スタイル

一部の特殊な例外を除き、すべてのキャラクターはATやヴィークルを操縦できる。ただし、基本能力でAT操縦やヴィークル操縦を持たないキャラクターが指定されていない機体を操縦して戦闘する場合、キャラクター・レベルを1／2にしてすべての数値を算出する。最終的な数値で端数が出た場合は、切り捨てとする。

※根拠

「装甲騎兵ボトムズ ケース・アービン」において、明らかにボトムズ乗りではないドナ・レスターがATを操縦していました。また本編においても、ゾフィー・ファダスがファッティーを操り、キリコ・キュービィを攻撃しています。それを再現するために、上記のルールを提案します。

肉体の機械化

一部のキャラクターは、損傷した肉体を機械のパーツに置き換えることで補っている。このようなキャラクターは、望めば体力値を＋2することができる。肉体の機械化により体力値の修正を受けたキャラクターは、HPが減少した場合、AT／ヴィークルの修理ルールが適用される。その際、判定は〈メカニック〉技能のかわりに、〈知識（サイバネティクス）〉を使用する。肉体の機械化により体力値の修正を受けたキャラクターの修理には専用の設備が必要であるため、民間の施設ではHPを回復できない。

肉体の機械化により体力値の修正を受けたキャラクターは、HPが－20以下になるまで死亡しない。また、戦闘中にHPが0以下になっても、TP3を消費することで、その戦闘が終了するまで戦闘不能に陥らない。

高すぎる知性

一部のキャラクターは、標準をはるかに超えた知能指数を持っている。そのあまりにも高すぎる知性は、かえって他者との交流の妨げとなり、結果として正常な人間関係を損なわせる。このようなキャラクターは、知性値が＋2されると同時に魅力値に－2の修正が加わる。

人間離れた巨体

一部のキャラクターは、人並みを外れた大柄な肉体を持っている。その人間離れた巨体がかえって威圧感、他者から敬遠される材料となり、結果として正常な人間関係を損なわせる。このようなキャラクターは、体力値が＋2されると同時に魅力値に－2の修正が加わる。加えてATに搭乗する際には、クエント傭兵と同様のルールが適用される。

類い希な美貌

一部のキャラクターは、神々しいほど美しい外見を持っている。その類い希な美貌は見る者すべてを魅了する反面、兵士や競技者に求められる強靱な肉体とは相反する性質を持ってしまう。このようなキャラクターは、魅力値が＋2されると同時に体力値に－2の修正が加わる。

ヴァルチャー（Vulture）に関するルールを以下のように変更。

ヴァルチャー（Vulture）

ヴァルチャーはヘリや航空機、宇宙戦闘機といった、空間戦闘能力を持つヴィークルの操縦士だ。大気圏内外における三次元戦闘の専門家であり、AT乗りたちからは、頼れる支援者として持ち上げられる一方、“戦場の禿鷹”として罵られてもいた。

基本能力

●ヴィークル操縦

ヴァルチャーは、宇宙戦闘機、航空機、ヘリコプターを操縦し、自在に操って戦闘できる。

●プロフェッショナル

ヴァルチャーは、宇宙戦闘機、航空機、ヘリコプターによる戦闘の訓練を受けている。このため、宇宙戦闘機、航空機、ヘリコプターの戦闘基本値に下記の修正値を得る。

宇宙戦闘機、航空機、ヘリコプターの射撃基本値に+3
宇宙戦闘機、航空機、ヘリコプターの格闘基本値に+1
宇宙戦闘機、航空機、ヘリコプターの回避基本値に+3
複数のキャラクターが搭乗するヴィークルの場合、HPの上昇や旋回値の上昇などで用いるキャラクター・レベルは、パイロットのものを使用する。

異能
ヴァルチャーは、キャラクター作成時に、《宇宙戦闘》《空対空戦闘》《空対地戦闘》のうち、いずれかひとつの異能を習得している。加えて、下記のリストから異能をふたつ修得できる。また、経験を積んでキャラクター・レベルが上昇した場合、2で割り切れるレベル(2、4、6、8……)に到達するたび、新しい異能をひとつ、修得できる。

ヴァルチャー異能リスト

ヴィークル追加HP	一斉発射	緊急回避	追加SP	逃走	反射神経
宇宙戦闘	空対空戦闘	空対地戦闘	一撃離脱	反応移動	航空支援

初期装備
TH-32-AT エイティフライ、EX-10戦闘ヘリ、治安警察戦闘ヘリ、TH-101-AT ラードル、メルキア軍汎用偵察ヘリのうちから好きなものを1機。ATパイロットスーツ。応急キット。1D6×100GD

ヴァルチャー専用の異能
複数のキャラクターが搭乗するヴィークルの場合、該当する異能を使用できるのは、その判定で実際に戦闘基本値を用いるキャラクターのみである。《ヴィークル追加AT》や《逃走》など戦闘基本値を用いない異能の場合には、パイロットの修得したものを使用する。

《ヴィークル・コンバット》(選択)を削除。

《ウェポン習熟》(選択)を削除。

《ヴィークル追加HP》
ヴァルチャーがこの異能で増加させられるのは、宇宙戦闘機、航空機、ヘリコプターのHPのみである。

《宇宙戦闘》
《宇宙戦闘》の修得者は、ヴィークルを用いた宇宙空間での戦闘に熟練している。この異能を修得したキャラクターは、宇宙戦闘機を操縦して《宇宙》地形にいる相手と戦闘する際、すべての戦闘基本値が+2される。

《空対空戦闘》
《空対空戦闘》の修得者は、ヴィークルを用いた大気圏内戦闘に熟練している。この異能を修得したキャラクターは、宇宙戦闘機、航空機、ヘリコプターを操縦して《空中》地形にいる相手と戦闘する際、すべての戦闘基本値が+2される。

《空対地戦闘》
《空対地戦闘》の修得者は、ヴィークルを用いた対地・対水上攻撃に熟練している。この異能を修得したキャラクターは、宇宙戦闘機、航空機、ヘリコプターを操縦して地上・水上にいる相手と戦闘する際、すべての戦闘基本値が+2される。

《一撃離脱》(TP消費5)

《一撃離脱》を修得したキャラクターは、自分のターンにおいて、まず速度数値の1／2までを使用したあとで攻撃を行い、その後、改めて残った速度を使用して移動を継続することができる。

《一撃離脱》を使用するキャラクターは、宇宙戦闘機、航空機、ヘリコプターを操縦していなくてはならない。

この異能は使用するたびにTP5を消費する。

《反応移動》(TP消費5)

自分のターンを終えたキャラクターは《反応移動》を宣言できる。宣言したキャラクターは、次の自分のターンまでの間、“待機状態”となる。“待機状態”のキャラクターは、他のキャラクターが攻撃の宣言を行った直後、即座に《反応移動》を行える。もちろん、攻撃を宣言した特定のキャラクターを無視し、《反応移動》をしなくてもかまわない。

《反応移動》は通常の移動と同様に解決される。また、一度《反応移動》を行ったら、“待機状態”は解除される。攻撃は《反応移動》を行った直後ではなく、次の自分のターンになってから行われる。《反応移動》を行ったキャラクターは、次の自分のターンに移動することができなくなる。

この異能は使用するたびにTP5を消費する。

《航空支援》(TP消費5)

《航空支援》は、カウンターではなく特定の1ヘクスを目標とする攻撃である。目標とするヘクスに射線が通っている必要はなく、仲間の誰かがそのヘクスを視界にとらえていればよい。目標とされたヘクスにいるカウンターは、攻撃距離に関係なく武器の威力を目標値とした回避判定を行い、それに失敗した場合、足りなかった数値を威力にしてダメージ判定を行う。

仲間と協力して《航空支援》を行うには、その仲間との連絡手段が必要である。

《航空支援》による攻撃は、目標から離れたヘクスに対してもダメージを与える。目標ヘクスに隣接したヘクスにいるすべてのカウンターは目標値10で回避判定を行い、失敗した場合、武器の威力－10の攻撃が命中したものとしてダメージ判定を行う。修正の結果、武器の威力が0以下になってしまったなら、隣接ヘクスへの攻撃はなかったこととなる。

《航空支援》は、《水中》《空中》《宇宙》ヘクスを目標とすることはできない。

この異能は使用するたびにTP5を消費する。

ジャッカル(Jackal)

ジャッカルは偵察車両や軽装甲車といった、AFVではない地上用ヴィークルの操縦士だ。通常、AT同士の雌雄が決したあとで、歩兵の掃討にやってくる。戦場で主役を務めることは滅多になく、AT乗りどころか戦車の搭乗員たちからも“戦場の掃除屋”と蔑まれていた。

基本能力

- ヴィークル操縦
 - プロフェッショナル
- ジャッカルは、AFVではないヴィークルを操縦し、自在に操って戦闘できる。AFVではないヴィークルとは、搭乗員にリーダーを含まない地上用ヴィークルのことである。
- ジャッカルは、AFVではないヴィークルによる戦闘の訓練を受けている。このため、ジャッカルは、AFVではないヴィークルの戦闘基本値に下記の修正値を得る。
- AFVではないヴィークルの射撃基本値に＋3
- AFVではないヴィークルの格闘基本値に＋1
- AFVではないヴィークルの回避基本値に＋3
- 複数のキャラクターが搭乗するヴィークルの場合、HPの上昇や旋回値の上昇などで用いるキャラクター・レベルは、ドライバーのものを使用する。

異能

ジャッカルは、キャラクター作成時に、下記のリストから異能を3つ修得できる。また、経験を積んでキャラクター・レベルが上昇した場合、2で割り切れるレベル(2、4、6、8……)に到達するたび、新しい異能をひとつ、修得できる。

ジャッカル異能リスト

ヴィークル追加HP	緊急回避	追加SP	逃走	反射神経	急速旋回
高速移動	フェイント	悪路走破			

初期装備

ガシム、ダング、コンバット・バギー、テクニカルのうちから好きなものを1機。ATパイロットスーツ。応急キット。1D6×100GD

ジャッカル専用の異能

複数のキャラクターが搭乗するヴィークルの場合、該当する異能を使用できるのは、その判定で実際に戦闘基本値を用いるキャラクターのみである。《ヴィークル追加AT》や《逃走》など戦闘基本値を用いない異能の場合には、ドライバーの修得したものを使用する。

《ヴィークル追加HP》

ジャッカルがこの異能で増加させられるのは、AFVではない地上用ヴィークルのHPのみである。

《急速旋回》(TP消費3)

《緊急旋回》の修得者は、速度1を消費することで、最大180度の方向転換を旋回値を用いることなく行うことができる。
この異能は使用するたびにTP3を消費する。

《高速移動》(TP消費3)

《高速移動》を修得したキャラクターは、使用を宣言したターンの速度が1.5倍(端数切捨て)となる。
この異能は使用するたびにTP3を消費する。

《フェイント》(TP消費3)

《フェイント》を修得したキャラクターは、次のラウンドの自分のターンが始まるまで防御判定に+5の修正が加えられる。
この異能は使用するたびにTP3を消費する。

《悪路走破》

《悪路走破》を修得したキャラクターは、地形修正欄が「△」の地形を移動する際、地形修正欄が「○」の地形と同じコストで移動できる。

タロス(Taros)

タロスは戦車や自走砲といった、AFVと呼ばれるヴィークルの操縦士だ。強力な武装と厚い装甲でATや歩兵を支援する。ATの登場以降は主力を外れ、主に後方警備や治安維持などの2線級任務に回されていた。

基本能力

●ヴィークル操縦

タロスは、AFVと呼ばれるヴィークルを操縦し、自在に操って戦闘できる。AFVと呼ばれるヴィークルとは、搭乗員にリーダーを含む地上用ヴィークルのことである。

●プロフェッショナル

タロスは、AFVと呼ばれるヴィークルによる戦闘の訓練を受けている。このため、タロスは、AFVと呼ばれるヴィークルの戦闘基本値に下記の修正値を得る。

AFVと呼ばれるヴィークルの射撃基本値に+6

AFVと呼ばれるヴィークルの格闘基本値に+1

AFVと呼ばれるヴィークルの回避基本値に+1

複数のキャラクターが搭乗するヴィークルの場合、HPの上昇や旋回値の上昇などで用いるキャラクター・レベルは、リーダーのものを使用する。

●機甲戦闘

タロスはAFVを用いた戦闘に熟練している。タロスがリーダーを務めるAFVが目標を攻撃する場合、武器の威力が一段階上昇する。また、タロスがリーダーを務めるAFVが正面にいる相手から攻撃を受けた際、TP2を消費するごとに武器の威力を1減少できる。TPの消費は、リーダーのものから行うこと。

●人車一体

タロスは複数搭乗員による連携プレーに長けている。AFVのリーダーとなったタロスは、ターンの開始時に自分の持っている異能のひとつを他の搭乗員に貸し与えることができる。貸し与えることのできる搭乗員は、1ターンにつきひとりだけである。貸し与えられたキャラクターがその異能を使用する場合、TPは貸し与えられたキャラクターのものを消費する。なお、タロスが異能を貸し与えることのできる搭乗員もまた、コンバット・スタイルがタロスでなくてはならない。

異能

タロスは、キャラクター作成時に、下記のリストから異能を3つ修得できる。また、経験を積んでキャラクター・レベルが上昇した場合、2で割り切れるレベル(2、4、6、8……)に到達するたび、新しい異能をひとつ、修得できる。

タロス異能リスト

ヴィークル追加HP	一斉発射	緊急回避	追加SP	逃走	反射神経
鉄壁	間接砲撃	狙撃	待機攻撃	戦闘指揮	直接砲撃

初期装備

マニーシV型、メルキア軍自走砲、戦車、メルキア軍軽装甲偵察車のうちから好きなものを1機。ATパイロットスーツ。応急キット。1D6×100GD

タロス専用の異能

複数のキャラクターが搭乗するヴィークルの場合、該当する異能を使用できるのは、その判定で実際に戦闘基本値を用いるキャラクターのみである。《ヴィークル追加AT》や《逃走》など戦闘基本値を用いない異能の場合には、リーダーの修得したものを使用する。

《ヴィークル追加HP》

タロスがこの異能で増加させられるのは、AFVと呼ばれるヴィークルのHPのみである。

《戦闘指揮》(TP消費3)

《戦闘指揮》を修得したキャラクターがヴィークルのリーダーとなった場合、他の搭乗員の戦闘基本値が+2される。また、戦闘ラウンド開始時にTP3を消費することで、戦闘基本値の修正を次の戦闘ラウンド開始時まで+4にすることができる。

《直接砲撃》(TP消費3)

《直接砲撃》を修得したキャラクターが連射武器以外を用いて射撃を行った場合、攻撃判定に+5の修正値を得る。
この異能は使用するたびにTP3を消費する。

バラザック騎兵(Barazack Cavalry)

バラザック騎兵は、いまは無き惑星バラザックで発達した軽騎兵の総称である。バラザック騎馬と呼ばれる大型爬虫類に跨がって山岳地を行くバラザック騎兵は、優れた傭兵として、車両の入れない峻険な土地などで重宝されていた。

基本能力

●ヴィークル操縦

バラザック騎兵は、バラザック騎馬に跨がり、自在に操って戦闘できる。

●プロフェッショナル

バラザック騎兵は、バラザック騎馬による戦闘の訓練を受けている。このため、バラザック騎兵は、バラザック騎馬の戦闘基本値に下記の修正値を得る。

バラザック騎馬の射撃基本値に+1

バラザック騎馬の格闘基本値に+1
バラザック騎馬の回避基本値に+6

●騎兵突撃
バラザック騎兵はバラザック騎馬を用いた白兵戦に熟練している。バラザック騎馬に乗ったバラザック騎兵が目標を格闘攻撃する場合、武器の威力が一段階上昇する。

異能
バラザック騎兵は、キャラクター作成時に、下記のリストから異能を3つ修得できる。また、経験を積んでキャラクター・レベルが上昇した場合、偶数レベル(2、4、6、8……)に到達するたび、新しい異能をひとつ、修得できる。

バラザック騎兵異能リスト

ウェポン習熟(歩兵用の武器のみ)	緊急回避	追加SP	逃走	反射神経	パワーアタック
追加HP	反応移動	高速移動	フェイント		

初期装備
バラザック騎馬を1体。応急キット。1D6×100GD

ソルジャー(Soldier)に関するルールを以下のように変更。

ソルジャー(Soldier)
ソルジャーは、ごく一般的な歩兵である。ギルガメス、バララント両軍の主力兵器がATであっても、歩兵なしで戦争は行えない。百年戦争が停戦したあとであっても、警備や治安維持といった任務に歩兵の存在は欠かせなかった。

基本能力
ソルジャーはとくに基本能力を持たない。

異能
ソルジャーは、キャラクター作成時に、下記のリストから異能をひとつ修得できる。また、経験を積んでキャラクター・レベルが上昇した場合、4で割り切れるレベル(4、8、12、16……)に到達するたび、新しい異能をひとつ、修得できる。

ソルジャー異能リスト

ウェポン習熟(歩兵用の射撃武器のみ)	緊急回避	追加SP	逃走	反射神経	追加技能ポイント

初期装備
ソルジャーをPCとしてプレイする場合、1D6×100GDの所持金のみを持ってスタートする。

ギャング(Gang)
ギャングは、典型的なアウトローである。治安の悪化した地域では、武装したギャングが暴力集団を形成し、悪逆の限りを尽くしていた。彼らのほとんどが停戦で組織をあぶれた軍人崩れであった。

基本能力

ギャングはとくに基本能力を持たない。

異能

ギャングは、キャラクター作成時に、下記のリストから異能をひとつ修得できる。また、経験を積んでキャラクター・レベルが上昇した場合、4で割り切れるレベル(4、8、12、16……)に到達するたび、新しい異能をひとつ、修得できる。

ギャング異能リスト

ウェポン習熟(歩兵用の格闘武器のみ)	緊急回避	追加SP	逃走	反射神経	追加技能ポイント
脅迫					

ギャング専用の異能

《脅迫》

《脅迫》の修得者は、相手を脅し威嚇する術に長けている。《脅迫》の修得者は、〈聞き込み〉や〈交渉〉の判定に失敗した場合でも、SPを消費することなく一度だけ判定をやり直し、良い方の結果を選択できる。この異能を使用した場合、その〈聞き込み〉や〈交渉〉の成否は、相手を脅し威嚇した結果としてみなされる。たとえ判定に失敗した場合であっても、そうした行為がなかったことにはならない。

初期装備

ギャングをPCとしてプレイする場合、1D6×100GDの所持金のみを持ってスタートする。

レンジャー(Ranger)

レンジャーは、過酷な戦闘訓練を施されたソルジャーである。特殊部隊の一員として丹念に鍛え上げられた彼らは、通常の兵士たちとは一線を画した精鋭として、暗殺や要人誘拐など、表には出せない秘密任務にも従事してきた。

基本能力

●ヴィークル操縦

レンジャーは、すべてのヴィークルを操縦し、自在に操って戦闘できる。

●プロフェッショナル

レンジャーはATやヴィークルのパイロットに比べ、生身での戦闘術に長けている。このため、ATやヴィークルに搭乗しない場合の戦闘基本値に下記の修正を受ける。

ATやヴィークルに搭乗しない場合の射撃基本値に+3

ATやヴィークルに搭乗しない場合の格闘基本値に+3

ATやヴィークルに搭乗しない場合の回避基本値に+3

●特殊部隊

レンジャーは生身での戦闘に熟練している。レンジャーが歩兵用の武器を使用する場合、武器の威力が一段階上昇する。また、歩兵用の武器から攻撃を受けた際、TP2を消費するごとに武器の威力を1減少できる。

異能

レンジャーは、キャラクター作成時に、下記のリストから異能をふたつ修得できる。また、経験を積んでキャラクター・レベルが上昇した場合、3で割り切れるレベル(3、6、9、12……)に到達するたび、新しい異能をひとつ、修得できる。

レンジャー異能リスト

ウェポン習熟(歩兵用の武器のみ)	緊急回避	追加SP	逃走	反射神経	ステルス
追加HP	追加技能ポイント				

初期装備

レンジャーをPCとしてプレイする場合、1D6×100GDの所持金のみを持ってスタートする。

シビリアン(Civillian)に関するルールを以下のように変更。

シビリアン(Civillian)

シビリアンは戦闘以外の能力で生計を立てている“ごく普通の”キャラクターである。かつて軍歴を持っていたも、軍籍を離れ、別の生き方を選んで久しい人物は、シビリアンとして扱われる。

基本能力

●非戦闘員

シビリアンは非戦闘員であるため、他のコンバット・スタイルのキャラクターほど戦闘能力が高くない。そのため、能力値が以下のように修正される。

射撃値：－2

格闘値：－2

反応値：－2

また戦闘基本値を求める際、キャラクター・レベルを1／2(切り捨て)にして計算する。

●技能ポイント

1レベルのシビリアンは、技能ポイント15を消費して技能を選択できる。1レベルのシビリアンが修得できるのは最大10レベルまでである。シビリアンはキャラクター作成時、戦闘能力に割り振られた能力値ポイントを2減らすごとに消費できる技能ポイントが1増える。またキャラクター・レベルが1レベル上昇するごとに、技能ポイント3を得る。

異能

シビリアンは、キャラクター作成時に、下記のリストから異能をひとつ修得できる。また、経験を積んでキャラクター・レベルが上昇した場合、4で割り切れるレベル(4、8、12、16……)に到達するたび、新しい異能をひとつ、修得できる。

シビリアン異能リスト

追加SP	逃走	追加技能ポイント	上限突破	段取り	早耳

シビリアン専用の異能

《上限突破》(選択)

知性値技能から1種類選ぶ。その技能に関しては、修得できるレベルの上限が15になる。この異能にレベルは存在しないが、2回、3回と修得することによって、2種類、3種類の技能を選択できる。

《段取り》

《段取り》の修得者は、物事を行う順序や手順、準備作業の効率化に優れている。《段取り》の修得者は、〈医療〉〈セキュリティ〉〈爆発物〉〈メカニック〉技能を使った行為判定に＋2の修正を受けることができる。

《早耳》

《早耳》の異能を持つキャラクターは、対人ネットワークを通じた情報収集力に優れている。《早耳》の異能を持つキャラクターは、〈聞き込み〉技能の行為判定に失敗した場合でも、SPを消費することなく一度だけ判定をやり直し、良い方の結果を選択できる。

初期装備

シビリアンをPCとしてプレイする場合、1D6×100GDの所持金のみを持ってスタートする。

マーチャント(Merchant)

マーチャントは経済活動と流通の専門家である。裏ルートを通じてさまざまな物資を手に入れ、高値で売りさばく裏世界の商人たち。人々から“闇屋”と呼ばれる彼らの存在無くして、社会の維持は不可能である。

基本能力

●非戦闘員

マーチャントは非戦闘員であるため、他のコンバット・スタイルのキャラクターほど戦闘能力が高くない。そのため、能力値が以下のように修正される。

射撃値：－2

格闘値：－2

反応値：－2

また戦闘基本値を求める際、キャラクター・レベルを1／2(切り捨て)にして計算する。

●技能ポイント

1レベルのマーチャントは、技能ポイント15を消費して技能を選択できる。1レベルのマーチャントが修得できるのは最大10レベルまでである。マーチャントはキャラクター作成時、戦闘能力に割り振られた能力値ポイントを2減らすごとに消費できる技能ポイントが1増える。またキャラクター・レベルが1レベル上昇するごとに、技能ポイント3を得る。

異能

マーチャントは、キャラクター作成時に、下記のリストから異能をふたつ修得できる。また、経験を積んでキャラクター・レベルが上昇した場合、3で割り切れるレベル(3、6、9、12……)に到達するたび、新しい異能をひとつ、修得できる。

マーチャント異能リスト

追加SP	逃走	追加技能ポイント	上限突破	脅迫	早耳
闇取引	商談	買収	口車	説得	根回し

マーチャント専用の異能

《闇取引》(選択)

《闇取引》の異能を持つキャラクターは、違法物資の流通経路を熟知している。このため、《闇取引》の異能を持つキャラクターがATやヴィークル、装備品などを仕入れる際、正規の価格から1割を引くことができる。この異能にレベルは存在しないが、2回、3回と修得することによって、2種類、3種類の商品を対象にできる。

－対象商品の分類－

●AT

AT、AT用の武器、カスタマイズパーツ、それらに関わる各種装備品など。

- 車両
車両に分類されるヴィークル全般、それらに関わる各種装備品など。
- 船舶
船舶に分類されるヴィークル全般、それらに関わる各種装備品など。
- 航空機
航空機、ヘリコプターに分類されるヴィークル全般、それらに関わる各種装備品など。
- 宇宙戦闘機
宇宙船、宇宙戦闘機に分類されるヴィークル全般、それらに関わる各種装備品など。
- 軍用品
歩兵用射撃/格闘武器、軍用装備、工具類など。
- 日用品
合法的な食料品、嗜好品、装飾品など。
- 脱法品
非合法的な食料品、嗜好品、装飾品など。
- 奴隷
生きた人間、動物など。

《商談》

《商談》の修得者は、ギブ・アンド・テイクを軸にした交渉術に長けている。《商談》の修得者は、〈聞き込み〉や〈交渉〉の判定に失敗した場合でも、SPを消費することなく一度だけ判定をやり直し、良い方の結果を選択できる。この異能を使用した場合、その〈聞き込み〉や〈交渉〉の成否は、相手の行動と引き替えに何らかの対価を提示した結果としてみなされる。たとえ判定に失敗した場合であっても、そうした行為がなかったことにはならない。

《買収》

《買収》の修得者は、金銭の授受を軸にした交渉術に長けている。《買収》の修得者は、〈聞き込み〉や〈交渉〉の判定に失敗した場合でも、SPを消費することなく一度だけ判定をやり直し、良い方の結果を選択できる。この異能を使用した場合、その〈聞き込み〉や〈交渉〉の成否は、相手に対し事前に利益を提供した結果としてみなされる。たとえ判定に失敗した場合であっても、そうした行為がなかったことにはならない。

《口車》

《口車》の修得者は、巧みな話術を武器にして相手を惑わす術に長けている。《口車》の修得者は、〈聞き込み〉や〈交渉〉の判定に失敗した場合でも、SPを消費することなく一度だけ判定をやり直し、良い方の結果を選択できる。この異能を使用した場合、その〈聞き込み〉や〈交渉〉の成否は、巧みな話術を武器にして相手を惑わそうとした結果とみなされる。たとえ判定に失敗した場合であっても、そうした行為がなかったことにはならない。

《説得》

《説得》の修得者は、ロジックを用いて相手を説き伏せる術に長けている。《説得》の修得者は、〈聞き込み〉や〈交渉〉の判定に失敗した場合でも、SPを消費することなく一度だけ判定をやり直し、良い方の結果を選択できる。この異能を使用した場合、その〈聞き込み〉や〈交渉〉の成否は、理屈を用いて相手を説き伏せようとした結果とみなされる。たとえ判定に失敗した場合であっても、そうした行為がなかったことにはならない。

《根回し》

《根回し》の異能を持つキャラクターは、組織における事前交渉に熟練している。《根回し》の異能を持つキャラクターは、個人ではなく特定の組織(例:ブーン・ファミリーや治安警察)上層部を相手に事前交渉を行うことができる。《根回し》を用いた〈交渉〉の技能判定に成功した場合、それ以降、組織の構成員に対する〈聞き込み〉や〈交渉〉の技能判定に+5の修正を受けることができる。ただし、その際の交渉内容は、事前交渉時に決めておいた内容と同じものでなくてはならない。

初期装備

マーチャントをPCとしてプレイする場合、1D6×100GDの所持金のみを持ってスタートする。

エンジニア(Engineer)

エンジニアは専門的な才能や技術を持った実践者のことである。通常、工学や理学にまつわる知識を用いて、有用な物・工程・システムなどを設計・開発・製造する。高度な機械文明が発達したアストラギウス銀河において、エンジニアなしでの社会は成立しない。

基本能力

●非戦闘員

エンジニアは非戦闘員であるため、他のコンバット・スタイルのキャラクターほど戦闘能力が高くない。そのため、能力値が以下のように修正される。

射撃値：－2

格闘値：－2

反応値：－2

また戦闘基本値を求める際、キャラクター・レベルを1／2(切り捨て)にして計算する。

●技能ポイント

1レベルのエンジニアは、技能ポイント15を消費して技能を選択できる。1レベルのエンジニアが修得できるのは最大10レベルまでである。エンジニアはキャラクター作成時、戦闘能力に割り振られた能力値ポイントを2減らすごとに消費できる技能ポイントが1増える。またキャラクター・レベルが1レベル上昇するごとに、技能ポイント3を得る。

異能

エンジニアは、キャラクター作成時に、下記のリストから異能をふたつ修得できる。また、経験を積んでキャラクター・レベルが上昇した場合、3で割り切れるレベル(3、6、9、12……)に到達するたび、新しい異能をひとつ、修得できる。

エンジニア異能リスト

追加SP	逃走	追加技能ポイント	上限突破	段取り	説得
チームワーク	負担軽減	創意工夫	再生修理		

エンジニア専用の異能

《チームワーク》

《チームワーク》の修得者は、助手を使った作業進行に熟練している。《チームワーク》の修得者は、AT/ヴィークルのHPを回復させる際に行う〈メカニック〉技能判定に、助手を使う時の修正に加えて、さらに＋2の修正を受けることができる。

《負担軽減》

《負担軽減》の修得者は、ATやヴィークルを低コストで修理する術に長けている。《負担軽減》の修得者がAT/ヴィークルのHPを回復させる場合、応急修理、通常修理を問わず、所要時間と修理費用が1／2となる。

《創意工夫》

《創意工夫》の修得者は、ATやヴィークルを修理するための豊富な知識と経験を有している。《創意工夫》の修得者がAT/ヴィークルのHPを回復させる場合、応急修理、通常修理を問わず、回復するHPが＋2される。

《再生修理》

《再生修理》の修得者は、通常なら修理不能とされるATやヴィークルを修復し復活させることができる。《再生修理》の修得者は、戦闘終了後、機体のHPボーナスが失われたことで－10以下となったAT/ヴィークルのHPを通常修理で回復させることができる。ただし、異能の使用宣言は機体にHPボーナスを与えていたキャラクターが搭乗していたAT/ヴィークルを降りた直後でなくてはならない。

初期装備

エンジニアをPCとしてプレイする場合、1D6×100GDの所持金のみを持ってスタートする。

ディレクター(Director)

ディレクターは上級軍人や政治家など、組織を束ねる立場を持つ者のことである。人心掌握と組織管理の専門家であり、多くの部下を差配して、所属集団の勝利と勢力拡大とを目指す。いかに優秀な人材を集めようとも、ディレクターの力量が足りない組織に勝利はない。

基本能力

●非戦闘員

ディレクターは非戦闘員であるため、他のコンバット・スタイルのキャラクターほど戦闘能力が高くない。そのため、能力値が以下のように修正される。

射撃値：－2

格闘値：－2

反応値：－2

また戦闘基本値を求める際、キャラクター・レベルを1／2(切り捨て)にして計算する。

●組織化

ディレクターは、他者を組織化して効率よく働かせることができる。1レベルのディレクターは、1名のディレクター、300～1000人のグループ(例:大隊規模の軍隊)、もしくは1隻の大型艦船をひとつの“私兵”として編成することができる。編成された私兵は、組織化を行ったディレクターにとって、PCやNPCなどと同様に異能や技能判定の対象となる。ディレクターが同時に編成されている私兵の数は、キャラクター・レベルが2レベル上昇することに、ひとつずつ増加する。ディレクターは、自ら組織化した私兵相手に技能判定を行う際、+5の修正を受けることができる。なおディレクターが組織化を行うには、対象となるキャラクターや集団があらかじめそのことを了承していなければならない。

●技能ポイント

1レベルのディレクターは、技能ポイント15を消費して技能を選択できる。1レベルのディレクターが修得できるのは最大10レベルまでである。ディレクターはキャラクター作成時、戦闘能力に割り振られた能力値ポイントを2減らすごとに消費できる技能ポイントが1増える。またキャラクター・レベルが1レベル上昇することに、技能ポイント3を得る。

異能

ディレクターは、キャラクター作成時に、下記のリストから異能をふたつ修得できる。また、経験を積んでキャラクター・レベルが上昇した場合、3で割り切れるレベル(3、6、9、12……)に到達するたび、新しい異能をひとつ、修得できる。

ディレクター異能リスト

追加SP	逃走	追加技能ポイント	上限突破	脅迫	商談
買収	根回し	弁舌	統率力	士気高揚	カリスマ

ディレクター専用の異能

《弁舌》

《弁舌》の修得者は、会話の才に優れ、集団や個人に自己主張を認めさせたり人心を扇動する術に長けている。《弁舌》の修得者が魅力値に対応した技能判定を行う場合、+5の修正を受けることができる。

《統率力》

《統率力》の修得者は、部下を指導して目標達成や課題解決へと導く術を心得ている。《統率力》の修得者が自分の部下となったキャラクターに技能判定を要求した際、その判定に＋2の修正を与えることができる。《統率力》による修正を与えられるキャラクターは、同時にひとりのみである。修正を与えられたキャラクターが実際に技能判定を行うまで、別キャラクターの技能判定に修正を与えることはできない。

《士気高揚》

《士気高揚》の修得者は、部下の士気を引き上げ、熱意や意気込みを掻き立てる術を心得ている。《士気高揚》の修得者に指揮されているキャラクターは、技能判定を行う際に＋1の修正を受けることができる。《統率力》によって修正を与えられるキャラクターの人数は、修得者のTP原点を限度とする。

《カリスマ》(レベル)

《カリスマ》の修得者は、人々を引きつけたり信服させる特別な魅力を有している。《カリスマ》の修得者は、魅力値に対応した技能判定を行う際、修得した1レベルごとに＋2の修正を受けることができる。

初期装備

ディレクターをPCとしてプレイする場合、1D6×100GDの所持金のみを持ってスタートする。

パーフェクト・ソルジャー(Perfect Soldier)

異能

異能リストの《ウェポン習熟(AT用の武器のみ)》を《ウェポン習熟(何でも)》に変更。

バラント・パーフェクト・ソルジャー(Bararant Perfect Soldier)

基本能力

以下の項目を追加。

●機械の体

バラント・パーフェクト・ソルジャーの身体は大部分が機械化されている。HPが減少した場合、AT/ヴィークルの修理ルールを適用する。ただし判定は〈メカニック〉技能のかわりに、〈知識(サイバネティクス)〉を使用する。バラント・パーフェクト・ソルジャーの修理には専用の設備が必要であるため、事実上、バラント軍の施設に帰還することなくHPを回復できない。

バラント・パーフェクト・ソルジャーは、HPが－20以下になるまで死亡しない。また、戦闘中にHPが0以下になっても、TP3を消費することで、その戦闘が終了するまで戦闘不能に陥らない。

ネクスタント(Nextant)

基本能力

●補助脳

オーバーライドが行われた場合に用いるキャラクター・レベルを25に変更。

●機械の体

ネクスタントは、HPが－20以下になるまで死亡しない。また、戦闘中にHPが0以下になっても、TP3を消費することで、その戦闘が終了するまで戦闘不能に陥らない。

ラスト・バタリオン(Last Battalion)

ラスト・バタリオンは、“融機人”という亜人類種族によって生体改造を施された、一種の改造人間である。人体の機械化による強化という点でバラント・パーフェクト・ソルジャーに近い存在ではあるが、その技術はより洗練されている。一説によると、バラント陣営に生体改造の技術を提供したのは、「異能結社」と呼ばれる融機人の秘密組織だと言われている。

基本能力

●能力値上昇

身体の改造により、ラスト・バタリオンは能力値は以下のように上昇する。

- 射撃値: +2
- 格闘値: +2
- 反応値: +2

●直結コントロール

ラスト・バタリオンは、専用のインターフェイスを備えたATやヴィークルと機械的に接続し、思考によって機体をコントロールできる。直結コントロールによってATやヴィークルを操縦する場合、戦闘基本値はすべて+3される。

●機械の体

ラスト・バタリオンの身体は大部分が機械化されている。HPが減少した場合、AT/ヴィークルの修理ルールを適用する。ただし判定は〈メカニック〉技能のかわりに、〈知識(サイバネティクス)〉を使用する。ラスト・バタリオンの修理には専用の設備が必要であるため、事実上、異能結社の施設に帰還することなくHPを回復できない。
ラスト・バタリオンは、HPが－20以下になるまで死亡しない。また、戦闘中にHPが0以下になっても、TP3を消費することで、その戦闘が終了するまで戦闘不能に陥らない。

●AT操縦

ラスト・バタリオンは、ATを操縦し、自在に操って戦闘できる。

●プロフェッショナル

ラスト・バタリオンは、ATによる戦闘の訓練を受けている。このため、ATの戦闘基本値に下記の修正値を得る。
ATの射撃基本値に+3
ATの格闘基本値に+3
ATの回避基本値に+3

異能

ラスト・バタリオンは、キャラクター作成時に、下記のリストから異能を3つ修得できる。また、経験を積んでキャラクター・レベルが上昇した場合、偶数レベル(2、4、6、8……)に到達するたび、新しい異能をひとつ、修得できる。

ラスト・バタリオン異能リスト

AT追加HP	一斉発射	ウェポン習熟(何でも)	緊急回避	シールドブロック	弾幕射撃
追加SP	逃走	反射神経			

初期装備

ラスト・バタリオンは通常、異能結社の管理下にあるため、必要な装備はすべて支給される。脱走したラスト・バタリオンをPCとしてプレイする場合、装甲騎兵と同様の装備を所持している。

バラント機甲猟兵(Balarant Armor Hunter)

バラント機甲猟兵は、バラント軍において、主に政治的・思想的理由から懲罰として最前線に送られた兵士たちのことだ。ATを与えられることもなく、戦場の死体から武器をはぎ取って戦うことを強いられた彼らは、友軍からも最低中の最低野郎と蔑まれている。

基本能力

●AT操縦

バラント機甲猟兵は、ATを操縦し、自在に操って戦闘できる。またスクラップから再生した不安定なATの操縦に慣れているため、TP3を消費したターンは、乗っている機体の安定性が4向上する。

●懲罰部隊

バラント機甲猟兵は、みずから修理したATに乗って前線で戦う。このため、ATの戦闘基本値に下記の修正値を得る。

ATの射撃基本値に+2
ATの格闘基本値に+2
ATの回避基本値に+2

異能

パララント機甲猟兵は、キャラクター作成時に、下記のリストから異能を3つ修得できる。また、経験を積んでキャラクター・レベルが上昇した場合、偶数レベル(2、4、6、8……)に到達するたび、新しい異能をひとつ、修得できる。

パララント機甲猟兵異能リスト

AT追加HP	一斉発射	ウェポン習熟(何でも)	緊急回避	シールドブロック	弾幕射撃
追加SP	逃走	反射神経	ステルス	追加HP	スクラップ再生
スクラップ起動					

初期装備

ATパイロットスーツ、応急キット、ATコミュニケーター、1D6×100GD(ギルダン)

パララント機甲猟兵専門の異能

《スクラップ再生》

《スクラップ再生》の異能を修得しているキャラクターは、修理不能なATの残骸を組み合わせて戦闘可能な機体を構築することができる。スクラップ場や戦場などATの残骸が豊富に存在する場所であれば、1時間ごとに1機のATを再生することができる。

再生されたATは、ベースとなった機体の持つ戦闘基本値がすべて－2され、安定性が4劣化したものとして扱う。この際、頭部、右腕、左腕、脚部のそれぞれについて1D6を振り、1の目が出た箇所については、ありあわせの残骸を流用してきたものとして、その箇所に装備されていたカスタムパーツ(アームパンチやグライディングホイールなど)は失われたものとする。なお、再生されたATのHPは－9からスタートする。この時点での応急修理は試みることができない。

《スクラップ起動》(TP消費3)

《スクラップ起動》の異能を修得しているキャラクターは、HPが0以下のATにあとから乗り込んでこれを操縦することができる。

《スクラップ起動》の異能を修得しているキャラクターは、HPが0以下となって機能を停止したATであっても、HPが－10以下になっていなければ、1ターンごとにTP3を消費することでそのATを活動させることができるうえに、《AT追加HP》の異能も適用することができる。

フェイシャル・ソルジャー(Facial Soldier)

フェイシャル・ソルジャーは百年戦争末期、簡易型パーフェクト・ソルジャーとして研究開発がされた存在である。延髄に“ナーヴ・コネクター”と呼ばれる装置を植え付け、その肉体を外部のコントロール装置によって最適化することによってパーフェクト・ソルジャーに近い戦闘力を兵士に与えることを目的とした、一種の改造人間である。

パララント・パーフェクト・ソルジャー同様、フェイシャル・ソルジャーもコンバット・スタイルではない。フェイシャル・ソルジャーの素材となる兵士は、すでに独自のコンバット・スタイルを持っている。改造後もその能力を持ち続けるが、以下の能力と欠点を獲得する。

基本能力

●ナーヴ・コネクター

ナーヴ・コネクターは、外部コントロール装置が作動した際、フェイシャル・ソルジャーの人格を完全にオーヴァーライドする。ナーヴ・コネクターが身体の制御を完全に掌握し、機械的な正確さで戦闘行為が行える。ナーヴ・コネクターによるオーヴァーライドが行われた場合、戦闘基本値と[IV]は、キャラクター・レベルを15として算出される。

●暴走

フェイスナル・ソルジャーは、ナーヴ・コネクターを作動させた際、強烈な精神負荷に耐えきれず暴走することがある。ナーヴ・コネクターを作動させたフェイスナル・ソルジャーはラウンドの開始時に1D20し、その値が15－キャラクター・レベル以下であった場合、自我を失い暴走する。暴走したフェイスナル・ソルジャーは、ナーヴ・コネクターの作動が終了するまでの間、敵味方を問わず一番近い相手に向かって攻撃を仕掛ける。

●外部コントロール装置

フェイスナル・ソルジャーは、自分の意志でナーヴ・コネクターを作動させることはできない。ナーヴ・コネクターを作動させることのできるのは、外部コントロール装置を操作できる者だけである。外部コントロール装置を操作できる者は、特定のフェイスナル・ソルジャーを望んで暴走させることができる。

初期装備

フェイスナル・ソルジャーは通常、秘密結社の管理下にあるため、必要な装備はすべて支給される。脱走したフェイスナル・ソルジャーをPCとしてプレイする場合、もとのコンバット・スタイルと同様の装備を所持している。

異能生存体 (Abnormal Survivor)

異能生存体とは、確率250億分の1で発生する、“死なない個体”のことである。バララント・パーフェクト・ソルジャー同様、異能生存体もコンバット・スタイルではない。異能生存体は、一般のキャラクターと同じく独自のコンバット・スタイルを持つが、同時に以下の能力を獲得する。

なお、異能生存体には、これと似て非なる“近似値”の存在が確認されている。異能生存体の近似値は、基本能力にある《不死のさだめ》の項目が適用されず、HPが－10以下となったATやヴィークルから脱出するには、SPを消費しなければならない。

基本能力

●不死のさだめ

異能生存体は、常識では考えられないほど驚異的な“運”を持っている。異能生存体は、HPが－10以下になると仮死状態に陥るが、決して死亡することはない。もし肉体が消滅するような大惨事に巻き込まれても、異能生存体は一時的に行方不明となるだけで、マスターの判断により別のどこかで生存が確認される。たとえ生存不可能と思われる環境に置かれた場合でも、確率的にありえない“偶然（「砂漠の真ん中で突如雨が降り始める」など）”が発生して異能生存体を生存させる。その状況においてどのような偶然が起きるのかは、すべてマスターの判断による。なお、不死のさだめによって発生した偶然は異能生存体を生存させるためにのみ働く。たとえそれが社会的にどれほど致命的な結果をもたらそうとも、異能生存体以外の生存は一切保証しない。

例：

異能生存体であるキリコ・キュービィは、衛星軌道都市コンプラントの落下にともなう大爆発に巻き込まれた。この大惨事により、半径数十kmの生命体が死滅したが、異能生存体であるキリコは死亡せず、10日後、爆心地から離れたイリーシンの病院でその生存が確認された。

●神与の幸運

異能生存体は、危機的な状況において信じられないほどの幸運を発揮する。ダメージを受けてHPが10以下となった異能生存体は、SP1を消費することで、自分に向けられた攻撃判定をやり直しさせることができる。もちろん、SPを消費し続ける限り、何回振り直させてもかまわない。

異能生存体に対する攻撃判定はクリティカルが発生せず、修正前のダイスの目が10以下でファンブルとなる。

異能生存体は、HPが－10以下となったATやヴィークルからの脱出を、SPを消費することなく実施できる。

●生存の遺伝子

異能生存体の幸運は、絶体絶命の危機において、なお一層強力に発揮される。ダメージを受けてHPが10以下となった異能生存体は、毎戦闘ラウンドの始めに1D6ポイントのSPを回復させることができる。

初期装備

異能生存体は、もとのコンバット・スタイルと同様の装備を所持している。

異能者 (Mutant)

異能者とは、肥大化した機械文明の産み出した、ある種の突然変異体である。17レベル以上に成長した装甲騎兵とクエント傭兵のキャラクターは、異能者として覚醒し、以下の能力を獲得する可能性がある。正確に言えば、異能者はコンバット・スタイルではない。異能者となったキャラクターは、覚醒後も、元のコンバット・スタイルを持ったキャラクターとして扱われる。

基本能力

●覚醒の契機

17レベル以上に成長した装甲騎兵およびクエント傭兵のキャラクターは、PSまたは(バラント・パーフェクト・ソルジャーやネクスタント、ラストバタリオンなど)PSに相当する敵キャラクターに対し、攻撃判定もしくは回避判定でクリティカルを出した直後から、異能者としての能力に覚醒する。この場合、該当する敵キャラクターは、SPを持つキャラクターでなくてはならない。

例:

装甲騎兵であるキリコ・キュービィは、惑星サンサのシグレ・クレーターにおいて、パーフェクト・ソルジャーである宿敵、イブシロンと戦うことになった。戦闘の途中、イブシロンの猛攻を受けたキリコは、回避判定でクリティカルを出した。
この瞬間、キリコは異能者として覚醒し、異能者としての能力を使用することができるようになった。

●反応速度

異能者は、極めて高い反応速度を発揮する。ATを操縦している異能者は、敵からの攻撃が命中した際、TP2を消費するごとに武器の威力を1減少できる。

●生まれながらのPS

異能者は、ありえないほど巧みにATを操る。異能者は、毎戦闘ラウンドの始めに1D6ポイントのTPを回復させることができる。

●強靱な肉体

異能者は、常人離れた生命力を持っている。ダメージを受けた異能者は、24時間ごとに3点のHPを回復する。またSPの消費による高速治癒を行う場合、1日に3点までSPを消費することができる。

●覚醒の制限

バラント・パーフェクト・ソルジャーやネクスタントのように肉体を改造されたキャラクターは、異能者として覚醒しない。

旧劣等種(Berserker)

旧劣等種とは、長い戦乱の時代が産み出した、ある種の先祖返りである。15レベル以上に成長したバトリング・パイロットのキャラクターは、旧劣等種として覚醒し、以下の能力を獲得する可能性がある。異能者と同様、旧劣等種もコンバット・スタイルではない。旧劣等種となったキャラクターは、覚醒後も、元のコンバット・スタイルを持ったキャラクターとして扱われる。

基本能力

●覚醒の契機

15レベル以上に成長したバトリング・パイロットのキャラクターは、PSまたは(バラント・パーフェクト・ソルジャーやネクスタント、ラストバタリオンなど)PSに相当する敵キャラクターに攻撃判定でクリティカルを出された直後から、旧劣等種としての能力に覚醒する。この場合、該当する敵キャラクターは、SPを持つキャラクターでなくてはならない。また、目の前で親友や恋人など、かけがえのないキャラクターが死亡した時やその乗機が撃破されHPが-10以下となった時も、同様に旧劣等種として覚醒する。

例:

バトリング・パイロットであるケイン・マクドガルは、かけがえのない仲間であるロニー・シャトレのATが、敵の攻撃によって撃破されるのを目撃した。
この瞬間、ケインは旧劣等種として覚醒し、旧劣等種としての能力を使用できるようになる。

●狂戦士

旧劣等種は、戦闘時、極めて高い攻撃力を発揮する。旧劣等種は、ATで敵を格闘攻撃する際、SP1を消費することで武器の威力を+2できる。

●破壊の衝動

旧劣等種の乗ったATは、HPが0以下となっても、その戦闘が終了するまでは機能を停止しない。このルールを適用した場合でも、HPが-10以下となったATは即座に破壊されるので注意すること。

●不死身のタフネス

旧劣等種は、HPが-20以下にならないと死亡しない。またHPが0以下になってもTP3を消費すれば、その戦闘が終了するまで戦闘不能には陥らない。

●覚醒の制限

バラント・パーフェクト・ソルジャーやネクスタントのように肉体を改造されたキャラクターは、旧劣等種として覚醒しない。

クローン・ソルジャー (Clone Soldier)

百年戦争末期、ギルガメス軍はパーフェクト・ソルジャー計画の一環としてクローン・ソルジャーの研究開発を行った。クローン・ソルジャーとは人間のクローンを素体として作られた一種のバイオコンピュータであり、兵器と機械的に接続する能力が与えられていた。存在を確認されているクローン・ソルジャーはプロトタイプの1体だけだが、偶発的な戦闘により失われたとされている。

基本能力

クローン・ソルジャーは、10レベルからゲームをスタートする。クローン・ソルジャーは以下のルールに従ってキャラクターを作成するが、1～10レベルまでの成長ルールは適用しない。クローン・ソルジャーは製作時に経験ポイント90を持っており、以降経験を重ねることで11レベル以上のキャラクターに成長できる。

●素体
クローン・ソルジャーは、遺伝子的、生化学的な操作によって肉体的欠陥を取り除かれ、身体的能力を強化された成人として誕生する。そのためキャラクター作成時に、能力値が以下のように修正される。

- 射撃値: +2
- 格闘値: +2
- 反応値: +2

●レクチャー
クローン・ソルジャーは素体として生み出されたあと、直接潜在意識に攻撃衝動や戦闘技術、各種の知識などを記憶させられる。このため、キャラクターが作成された時点で、すでに多数の技能を獲得している。10レベルのクローン・ソルジャーを作成する際、30点の技能ポイントを使って技能を修得すること。
また、通常のキャラクターが1レベルでゲームをスタートする場合と異なり、初期段階で最高10レベルまでの技能を獲得できる。クローン・ソルジャーが11レベル以上に成長した場合、1レベルにつき2点の技能ポイントを得る。

●人格の欠如
クローン・ソルジャーは、感情というものを持たない完全な殺人マシンである。その異常としか言いようのない精神構造は、正常な人間関係を損なわせる。ゲームデータでは、以下のようなペナルティを受ける。

- 魅力値: -4

●直結コントロール
クローン・ソルジャーは、専用のインターフェイスを備えたATやヴィークルと機械的に接続し、思考によって機体をコントロールできる。直結コントロールによってATやヴィークルを操縦する場合、戦闘基本値はすべて+3される。

●AT操縦
クローン・ソルジャーは、ATを操縦し、自在に操って戦闘できる。

●プロフェッショナル
クローン・ソルジャーは、ATによる戦闘の訓練を受けている。このため、ATの戦闘基本値に下記の修正値を得る。
ATの射撃基本値に+3
ATの格闘基本値に+3
ATの回避基本値に+3

異能

クローン・ソルジャーはキャラクター作成時に、《緊急回避》と《反射神経》を修得している。また、経験を積んでキャラクター・レベルが上昇した場合、偶数レベル(12、14、16、18……)に到達するたび、新しい異能をひとつ修得できる。

クローン・ソルジャー異能リスト

AT追加HP	一斉発射	ウェポン習熟(何でも)	シールドブロック	弾幕射撃	追加SP
--------	------	-------------	----------	------	------

逃走					
----	--	--	--	--	--

初期装備

クローン・ソルジャーはギルガメス軍の管理下にあるため、必要な装備は支給される。

ノスフェラトゥ(Nosferatu)

ノスフェラトゥは百年戦争末期、バララント軍によって計画された一種の生物兵器である。特殊なウィルスを用いた肉体強化を行うことによって超人兵器の安価な量産を目指したが、惑星チラムにおける実験体の脱走と、それにともなうウィルスの流出が深刻なバイオハザードを発生させたため、軍上層部は計画の凍結を決定。研究施設のおかれた惑星チラムは汚染地域として秘密裏に封鎖された。

基本能力

●能力値上昇

人造ウィルスを用いた遺伝子組み換えにより、ノスフェラトゥの能力値は以下のように上昇する。

射撃値: +2

格闘値: +2

反応値: +2

●人外の再生力

ノスフェラトゥは、10分ごとに1点のHPを自然治癒させられる。また人間の血液を飲むことで、本人の体力値と同じ数のHPを回復させることができる。この方法でのHP回復は、1日に1回しか行えない。

●呪われた血

ノスフェラトゥの体組織は、人間のものと大きくかけ離れている。そのため、特殊な材質(例:純度の高い貴金属など)で作られた武器や弾丸、もしくは火炎や電撃による攻撃でない限り、歩兵用武器の与えるダメージは、すべて最低値(威力と同じ数)となる。

●狂血病

ノスフェラトゥは、定期的に人間の血液を飲む必要がある。最後に血液を飲んでから1月が経過すると、ノスフェラトゥには強力な飢餓症状が現れる。飢餓症状の現れたノスフェラトゥは正常な判断力を失い、人間の血液を求めて短絡的な行動を開始する場合が多い。

狂血病は感染する可能性がある。ノスフェラトゥに血を吸われた犠牲者は、目標値20の体力値判定に成功しない限り、狂血病に感染する。狂血病に感染した犠牲者は発病することでノスフェラトゥと同じ能力を得るが、同時に自我を喪失し、血液を求めて人間を襲うようになる。

狂血病を治すためには、完成体のノスフェラトゥから作られた特別なワクチンが必要となる。

●夜の王

日没後のノスフェラトゥは、身体機能が著しく上昇する。日没後、ノスフェラトゥの体力値は+3される。HPと素手による攻撃の威力も、それに応じて上昇する。

●弱点

ノスフェラトゥは、強い直射日光の下、もしくは特殊な波長で満たされたエリアの中ではHPの回復を行うことができず、すべての戦闘基本値が-5される。

異能

ノスフェラトゥはキャラクター作成時に、下記のリストから異能をふたつ修得できる。また、経験を積んでキャラクター・レベルが上昇した場合、3で割り切れるレベル(3、6、9、12……)に到達するたび、新しい異能をひとつ修得できる。

ノスフェラトゥ異能リスト

ウェポン習熟(歩兵用の武器のみ)	緊急回避	追加SP	逃走	反射神経	タフネス
追加HP	突撃	不死身			

● 黒衣の者

“黒衣の者”と呼ばれるノスフェラトゥは、唯一確認されているノスフェラトゥの完成体である。
黒衣の者は狂血病に感染した犠牲者を、下僕として支配することができる。下僕として支配された狂血病患者は、黒衣の者のHPが0以下となった時点で、持っているHPにかかわらず自動的に死亡する。
HPを－10以下にするだけでは黒衣の者を殺すことはできない。黒衣の者を殺すためには、HPを－10以下にしたうえで、肉体そのものを酸や炎などで消滅させなくてはならない。黒衣の者は、必要に応じて、人間と著しく異なる姿を形成することもできる。
黒衣の者は、下記にある専用の異能をキャラクター作成時に修得している。

黒衣の者専用の異能

《緊急再生》(TP消費5)

黒衣の者は、戦闘ラウンドの最初にTP5を消費することで、自分のレベルと同じ数だけHPを回復させることができる。

《能力貸与》

黒衣の者は、自分の支配下にある狂血病患者に、《緊急再生》の異能を修得させることができる。

● 吸血鬼

黒衣の者に支配された吸血病患者の一部は、明らかに人間と違う悪魔的姿になることもある。この場合、その吸血病患者は元的能力値に関係なく、飛行能力(空中移動速度:4)と攻撃力(爪威力:2／格闘修正±0)を持つようになる。

初期装備

ノスフェラトゥをPCとしてプレイする場合、1D6×100GDの所持金のみを持ってスタートする。

クルセイダー(Crusader)

クルセイダーは、マーティアルの地方教区が編成した「防疫修道会」に属するエージェントである。異端審問と異端殲滅の専門家であり、惑星チラムが狂血病ウィルスによるバイオハザードに見舞われた際、狂血病患者の抹殺任務に投入された。

基本能力

● 異端殲滅

クルセイダーはATやヴィークルのパイロットに比べ、生身での戦闘術に長けている。このため、ATやヴィークルに搭乗しない場合の戦闘基本値に下記の修正を得る。
ATやヴィークルに搭乗しない場合の射撃基本値に＋2
ATやヴィークルに搭乗しない場合の格闘基本値に＋2
ATやヴィークルに搭乗しない場合の回避基本値に＋2

異能

クルセイダーはキャラクター作成時に、下記のリストから異能をふたつ修得できる。また、経験を積んでキャラクター・レベルが上昇した場合、3で割り切れるレベル(3、6、9、12……)に到達するたび、新しい異能をひとつ修得できる。

クルセイダー異能リスト

ウェポン習熟(歩兵用の武器のみ)	緊急回避	追加SP	逃走	反射神経	追加HP
突撃	追加技能ポイント	異能戦術			

クルセイダー専用の異能

《異能戦術》(選択)

《異能戦術》を修得したキャラクターは、奇抜な武器を用いた独特の戦術に習熟している。
《異能戦術》を修得したキャラクターは、その選択に応じた特殊な武器を使用できるようになる。該当する《異能戦術》を修得したキャラクター以外は、それらの武器をあつかうことができない。どの武器がどの《異能戦術》を必要とするのかは、それぞれの武器によって異なる。
なお《異能戦術》の異能を必要とする武器は、ひとつひとつ使い方が異なるので、武器表の名前ごとに別の異能が必要となる。

初期装備

クルセイダーは通常、防疫修道会に所属しているため、必要な装備はすべて支給される。

タンブラー(Tumbler)

タンブラーは、ATを用いてさまざまな作業を行う職人のことだ。鉱山や高所など危険な環境でATを操る彼らは、ATによる危険回避手段を極限まで知り尽くしている。作業員としてだけでなく、時には自警団として治安維持にも関わる彼らなしに百年戦争からの復興はありえない。

基本能力

●AT操縦

タンブラーはATを操縦できる。

●職人

タンブラーはAT機動の専門家だ。このため、ATの戦闘基本値に下記の修正を得る。

射撃基本値に+1

格闘基本値に+1

回避基本値に+6

●危険回避

タンブラーは、AT搭乗時の危険回避に習熟している。タンブラーの搭乗するATが何らかのダメージを受けた場合、TP2を消費するごとにダメージの威力を1減少させられる。ダメージを与えてくる対象が、敵の攻撃だけでない(例:落下によるダメージなど)ことに注意。

異能

タンブラーはキャラクター作成時に、下記のリストから異能を3つ修得できる。また、経験を積んでキャラクター・レベルが上昇した場合、2で割り切れるレベル(2、4、6、8……)に到達するたび、新しい異能をひとつ修得できる。

タンブラー異能リスト

AT追加HP	緊急回避	追加SP	逃走	反射神経	反応移動
緊急旋回	高速移動	フェイント	悪路走破		

初期装備

ATパイロットスーツ、応急キット、ATコミュニケーター、1D6×100GD(ギルダン)

アストラギウス銀河の動物

アセカ

イニシアチブ値を7から8に変更。

※根拠

誤植の類だと思います。

砂モグラ		
装甲値:1 パワー:2		
ズミイン		
格闘値:5	知性値:1	イニシアチブ値:5
反応値:5	体力値:8	ヒット・ポイント:16

歩行速度:2
パワー:1
角威力:3/格闘修正:±0

頭に角を持つ肩高1.5mほどの動物。両生類のようにヌメヌメした皮膚を持つが、食べると美味しい。高級食材として高値で取引されるため、バララントから密輸品としてギルガメスに持ち込まれることが多い。

アンボレス		
格闘値:15	知性値:0	イニシアチブ値:7
反応値:7	体力値:24	ヒット・ポイント:48

技能:<水泳>15
水中・水上移動速度:4
装甲値:2 パワー:7
噛み付き威力:10/格闘修正:±0

全長10mを越える肉食性の淡水魚。極めて凶暴で、動くものであればそれがなんであっても襲いかかる。ひとつところに長く居座り漁の邪魔をするため、猟師たちからは徹底的に嫌われている。

ムスー		
格闘値:4	知性値:1	イニシアチブ値:8
反応値:8	体力値:6	ヒット・ポイント:12

歩行速度:3
噛み付き威力:2/格闘修正:±0

二足歩行する鳥に似た動物。大規模な群れを作り、季節に応じて渡りを行う。

バラザック騎馬		
格闘値:7	知性値:1	イニシアチブ値:7
反応値:7	体力値:12	ヒット・ポイント:24

技能:<登攀>8
歩行速度:6
装甲値:1 パワー:2
蹴りつけ威力:4/格闘修正:±0

バラザック星域の山岳地に生息する大型の爬虫類。二足歩行し、主に移動手段として用いられる。

ウルグウン		
格闘値:13	知性値:2	イニシアチブ値:8
反応値:8	体力値:5	ヒット・ポイント:10

歩行速度:5
噛み付き威力:3/格闘修正:±0

パルミスの荒野に棲息する肉食獣。群れを作って狩りをする。

砂喰虫		
格闘値:13	知性値:0	イニシアチブ値:6
反応値:6	体力値:18	ヒット・ポイント:36

技能:<隠密>10
歩行速度:2
装甲値:2 パワー:4
噛み付き威力:7/格闘修正:±0

惑星シンドに棲息する大型の肉食甲虫。普段は砂の中に潜み、ATや車両であっても攻撃をしかける。

シロアリ		
格闘値:7	知性値:0	イニシアチブ値:3
反応値:3	体力値:32	ヒット・ポイント:64

技能:<登攀>10
歩行速度:2 飛行速度:2
装甲値:3 パワー:9
噛み付き威力:10/格闘修正:±0

金属類を主食とする巨大生物。地中にトンネルを掘って生息し、採掘場では駆除の対象となっている。

マーティアル上級神官

参議官以上の高官。50代以上の高齢者が大半を占める。野心いまだ衰えずギラギラした眼を保ち続ける者もいれば、人生の目的を果たして毫碌しきっている者もいる。

コンバット・スタイル	キャラクターレベル
シビリアン	6

能力値

射撃値:5	知性値:7	射撃基本値:8	イニシアチブ値:10	サバイバル・ポイント:0
格闘値:4	体力値:6	格闘基本値:7	ヒットポイント:18	タクティカル・ポイント:13
反応値:4	魅力値:7	回避基本値:7		

異能

追加技能ポイント2レベル		

技能

医療:3	セキュリティ:4	知識“権謀術数”:8	知識“マーティアル”:9	聞き込み:8
交渉:8				

マーティアル武官

聖地防衛や聖職者の身辺介護の任に就いている。全銀河のマーティアル会員から厳選された有能な若手士官たちである。

コンバット・スタイル	キャラクターレベル
装甲騎兵	5

能力値

射撃値:6	知性値:6	射撃基本値:11	イニシアチブ値:11	サバイバル・ポイント:0
格闘値:6	体力値:6	格闘基本値:11	ヒットポイント:17	タクティカル・ポイント:11
反応値:6	魅力値:5	回避基本値:11		

異能

ウェポン習熟(AT用射撃武器)	ウェポン習熟(アームパンチ)	ウェポン習熟(ザイルスパイト)
反射神経		

技能

医療:3	隠密:3	セキュリティ:3	知識“マーティアル”:3	メカニック:3
サバイバル:3				

マーティアル文官

一般的な神官。事務職の軍人、軍医、軍事技術者が多い。

コンバット・スタイル	キャラクターレベル
シビリアン	1

能力値

射撃値:4	知性値:6	射撃基本値:4	イニシアチブ値:5	サバイバル・ポイント:0
格闘値:3	体力値:5	格闘基本値:3	ヒットポイント:12	タクティカル・ポイント:7
反応値:4	魅力値:6	回避基本値:4		

異能

追加技能ポイント1レベル		

技能

医療:3	セキュリティ:4	知識“マーティアル”:5	聞き込み:4	交渉:4

典型的クエント人

150才前後の成人男性。

コンバット・スタイル	キャラクターレベル
シビリアン	0

能力値

射撃値:3	知性値:5	射撃基本値:3	イニシアチブ値:4	サバイバル・ポイント:0
格闘値:3	体力値:7	格闘基本値:3	ヒットポイント:14	タクティカル・ポイント:5
反応値:3	魅力値:3	回避基本値:3		

異能

技能

サバイバル:5	その他なにかひとつ:5			

チンピラ

暴走族や犯罪集団の構成員。血の気が多く短絡的で、強い者には媚びへつらい弱い者を食いものにする。典型的なクズである。

コンバット・スタイル	キャラクターレベル
------------	-----------

ギャング	0
------	---

能力値

射撃値:5	知性値:5	射撃基本値:5	イニシアチブ値:5	サバイバル・ポイント:0
格闘値:5	体力値:5	格闘基本値:5	ヒットポイント:10	タクティカル・ポイント:5
反応値:5	魅力値:5	回避基本値:5		

異能

技能

隠密:1	ギャンブル:1	知識“地元の都市”:1	聞き込み:1	交渉:1

闇屋

中堅どころの闇屋。地方都市においては、このレベルの人物が顔役になっている場合もある。

コンバット・スタイル

キャラクターレベル

マーチャント	1
--------	---

能力値

射撃値:4	知性値:6	射撃基本値:4	イニシアチブ値:5	サバイバル・ポイント:0
格闘値:3	体力値:5	格闘基本値:3	ヒットポイント:12	タクティカル・ポイント:7
反応値:4	魅力値:6	回避基本値:4		

異能

追加技能ポイント1レベル	商談	

技能

ギャンブル:4	セキュリティ:3	知識“密売(選択)”:5	聞き込み:4	交渉:4

情報屋

他者への情報提供で生計を立てる裏社会の人間。表向き、個人商店などを営んでいることもある。

コンバット・スタイル

キャラクターレベル

シビリアン	1
-------	---

能力値

射撃値:4	知性値:6	射撃基本値:4	イニシアチブ値:5	サバイバル・ポイント:0
格闘値:3	体力値:5	格闘基本値:3	ヒットポイント:12	タクティカル・ポイント:7
反応値:4	魅力値:6	回避基本値:4		

異能

早耳		

技能

知識“地元の都市”:5	知識“情報収集”:5	聞き込み:5		

医者

正規の教育を受けた一般的な医師。平均的な街医者や軍医は、おおむねこのレベルである。

コンバット・スタイル

キャラクターレベル

シビリアン	1
-------	---

能力値

射撃値:3	知性値:7	射撃基本値:3	イニシアチブ値:5	サバイバル・ポイント:0
格闘値:3	体力値:5	格闘基本値:3	ヒットポイント:12	タクティカル・ポイント:8
反応値:3	魅力値:5	回避基本値:3		

異能

追加技能ポイント1レベル		

技能

医療:10	知識“医学(選択)”:10	交渉:2		

闇医者

正規の教育を受けていない非合法的な医師。荒廃した地方都市では、このレベルの医師が市民の医療を担っている。

コンバット・スタイル

キャラクターレベル

シビリアン	0
-------	---

能力値

射撃値:3	知性値:5	射撃基本値:3	イニシアチブ値:3	サバイバル・ポイント:0
-------	-------	---------	-----------	--------------

格闘値:3	体力値:5	格闘基本値:3	ヒットポイント:10	タクティカル・ポイント:5
反応値:3	魅力値:5	回避基本値:3		

異能

技能

医療:5	知識“医学(選択)” :5			

メカニック

平均的な整備士。主にATや車両を取り扱う。

コンバット・スタイル	キャラクターレベル
エンジニア	0

能力値

射撃値:3	知性値:5	射撃基本値:3	イニシアチブ値:3	サバイバル・ポイント:0
格闘値:3	体力値:5	格闘基本値:3	ヒットポイント:10	タクティカル・ポイント:5
反応値:3	魅力値:5	回避基本値:3		

異能

技能

知識“密売(ATまたは車両)” :1	メカニック:5	聞き込み:2	交渉:2	

VIP

金持ちや政治家などの権力者。50代以上の高齢者が大半を占める。我欲が強く遵法思想の低い者が大半だが、理想に燃える人格者もまれにいる。

コンバット・スタイル	キャラクターレベル
ディレクター	2

能力値

射撃値:3	知性値:6	射撃基本値:4	イニシアチブ値:6	サバイバル・ポイント:0
格闘値:3	体力値:6	格闘基本値:4	ヒットポイント:14	タクティカル・ポイント:8
反応値:3	魅力値:7	回避基本値:4		

異能

根回し	統率力	

技能

ギャンブル:3	セキュリティ:3	知識“権謀術数”:3	知識“マーティアル”:3	聞き込み:5
交渉:5				

将軍

師団長クラスの現役将官。階級では、少将か中將に当たる。

コンバット・スタイル

キャラクターレベル

ディレクター	6
--------	---

能力値

射撃値:5	知性値:7	射撃基本値:8	イニシアチブ値:10	サバイバル・ポイント:0
格闘値:4	体力値:6	格闘基本値:7	ヒットポイント:18	タクティカル・ポイント:13
反応値:4	魅力値:7	回避基本値:7		

異能

追加技能ポイント1レベル	統率力	士気高揚
カリスマ1レベル		

技能

医療:3	セキュリティ:4	知識“戦略/戦術”:5	知識“マーティアル”:5	メカニック:3
サバイバル:3	聞き込み:6	交渉:6		

ATファイル

ATH-Q ベルゼルガ系列

●ATH-Q64-WP ベルゼルガWP

射撃修正値/格闘修正値/反応修正値を、それぞれ+2/+2/-3に変更。

その他のスペック

クエント製金属探知センサーを除去した場合、射撃修正値/格闘修正値/反応修正値は、それぞれ+1/+1/-4となる。

●ATH-Q58-DT ベルゼルガDT

射撃修正値/格闘修正値/反応修正値を、それぞれ+2/+2/-3に変更。

その他のスペック

クエント製金属探知センサーを除去した場合、射撃修正値/格闘修正値/反応修正値は、それぞれ+1/+1/-4となる。

●ATH-Q01 ベルゼルガ
射撃修正値/格闘修正値/反応修正値を、それぞれ+1/+1/+1に変更。
その他のスペック
クエント製金属探知センサーを除去した場合、射撃修正値/格闘修正値/反応修正値は、それぞれ±0/±0/±0となる。

●ATH-Q63-BTS ベルゼルガ・バトリングカスタム
射撃修正値/格闘修正値/反応修正値を、それぞれ+2/+2/-3に変更。
その他のスペック
クエント製金属探知センサーを除去した場合、射撃修正値/格闘修正値/反応修正値は、それぞれ+1/+1/-4となる。

●ATH-Q63-BTS II SX ベルゼルガ・バトリングカスタム II スーパー・エクスキューション
その他のスペック
クエント製金属探知センサーを除去した場合、射撃修正値/格闘修正値/反応修正値は、それぞれ+4/+4/-1となる。

X・AT 秘密結社/マーティアル製AT
●X・ATH-02-DT ラビドリードッグ
反応修正値を+7から+6に変更。

ヴィークル・ファイル			
移動装置の記入が漏れているので記載します。また備考があればそれも記してあります。			
車両・航空機			
名称	移動装置	備考	価格
GMBT-208-II アストラッド	無限軌道	主砲は間接砲撃が可能	600,000
ギルガメス軍軽戦車 マニーシV型	無限軌道	75mmキャノンは制限射界にのみ攻撃可能	200,000
メルキア軍自走砲	タイヤ(荒地対応)		200,000
戦車	無限軌道	2連装主砲・ロケットランチャーは間接砲撃が可能。20mm機関砲は連射武器	150,000
ビーラーゲリミサイルカー	タイヤ	ミサイルランチャーは制限射界にのみ攻撃可能	9,000
治安警察装甲車 ガーシム	タイヤ(荒地対応)	重機関銃は連射武器で制限射界にのみ攻撃可能。2連装20mm機関砲も連射武器	10,000
バラント星域軍装甲車 B・MAV-19 スカラベ	タイヤ(荒地対応)	2連装20mm機関砲は連射武器	15,000
武装トレーラー スネークガンナー	タイヤ	2連装主砲・ロケットランチャーは間接砲撃が可能で装備された側の前方・後方にのみ射撃できる。20mm機関砲は連射武器	25,000
ダング	タイヤ	軽機関銃は個人用射撃武器(最大射程=8)で連射武器。ロケットランチャーともども制限射界にのみ攻撃可能	2,000
バギー	タイヤ(荒地対応)	移動装置をタイヤ(砂漠対応)に変更可能	3,000
トレーラー型サンドランナー	タイヤ(砂漠対応)		20,000
ホバークラフト型サンドランナー	ホヴァリング		4,000
ビッグキャリアー	タイヤ		15,000
装甲リムジン	タイヤ		25,000

トラック	タイヤ		6,000
AT運搬用トラック	タイヤ		6,000
メルキア軍戦闘機	バーニア(空中用)	すべての武器は制限射界にのみ攻撃可能	800,000
TH-32-AT エイティフライ	バーニア(空中用)	すべての武器は制限射界にのみ攻撃可能	200,000
バラント星域軍哨戒機 B・RAC-08-AT ATキャリー	バーニア(空中用)	すべての武器は制限射界にのみ攻撃可能	500,000
EX-10戦闘ヘリ	バーニア(空中用)	ミサイルランチャーは制限射界にのみ攻撃可能	250,000
治安警察戦闘ヘリ	バーニア(空中用)	前部2連装20mm機関砲とミサイルランチャーは制限射界にのみ攻撃可能	400,000
メルキア軍輸送機	バーニア(空中用)		1,200,000
ギルガメス軍AT用宇宙揚陸艇 LCT-05-AT	バーニア(宇宙用)	すべての武器は制限射界にのみ攻撃可能	2,000,000
バラント星域軍AT用宇宙揚陸艇 B・SFTV-AT-105 ザーハット	バーニア(宇宙用)	すべての武器は制限射界にのみ攻撃可能	2,500,000
ギルガメス軍宇宙戦闘機 F-24-DH	バーニア(宇宙用)	すべての武器は制限射界にのみ攻撃可能	700,000
バラント星域軍汎用戦闘機 B・FH-14	バーニア(宇宙用)・バーニア(空中用)		1,000,000
メルキア軍 軍用シャトル	バーニア(宇宙用)・バーニア(空中用)		3,000,000
宇宙小型艇	バーニア(宇宙用)		1,500,000
宇宙小型艇	バーニア(宇宙用)・バーニア(空中用)		2,000,000
宇宙運搬艇	バーニア(宇宙用)		1,000,000
EX-10配備輸送艦	ハイドロジェット&エアバージ(水上)		800,000
ガンボート(EX-10)	ハイドロジェット&エアバージ(水上)	重機関銃は個人用射撃武器(最大射程=10)で連射武器	100,000
小型船舶	ハイドロジェット&エアバージ(水上)		2,000

砲台			
砲台	移動不可	2連装機関砲型は連射武器	20,000
牽引式ミサイル砲	移動不可	ミサイルランチャーは制限射界にのみ攻撃可能	6,000
ロボット／自動兵器			
無人警備ロボ	歩行	2連装機関銃は個人用射撃武器(最大射程=8)で連射武器	5,000
警備レーザー・ガン(対人用)	移動不可	レーザー・ガンは個人用射撃武器(最大射程=2)である	1,500

複数のキャラクターが搭乗する地上用ヴィークルは、リーダーが不在の場合、原則としていずれか1名のキャラクターのみが行動を実施できる。つまり、搭乗員としてガンナーとドライバーのみが搭乗する地上用ヴィークルの場合、1戦闘ラウンドにおいて、ガンナーの戦闘基本値を使用する攻撃か、移動およびドライバーの戦闘基本値を使用する攻撃か、そのどちらかのみを選択できる。ただし、ローダーのように戦闘基本値を使用しないキャラクターは、上記の制限に含まれない。また、外部に装備された重機関銃のように、ヴィークルの基本性能を使用しない武器を用いるキャラクターも、上記の制限に含まれない。

●GMBT-208-II アストラッド

I型(初期生産型)はリニアランチャーが未装備。

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。

●ギルガメス軍軽戦車 マニーシV型

備考:

搭乗員は、リーダーとガンナーとローダーとドライバーの計4名である。[IV]はリーダーのもの。射撃基本値は、37mmキャノンがリーダーのもの。75mmキャノンがガンナーのもの。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発発射するごとに“弾倉交換”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。75mmキャノンも人力装填だが、弾倉交換は専任のローダーが発射の直後に行うため、特にターンは消費しない。

各ターンにおいて、リーダーとガンナーはそれぞれ別個に攻撃判定を実施できるが、リーダーが攻撃判定や弾倉交換を行っているターンでは、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ない。

●メルキア軍自走砲
ミサイルランチャーのデータを修正。

名称	威力	1～5	6～10	11～15	16～20	最大射程	使用回数
ミサイルランチャー	10		特殊			90	8

備考：
搭乗員は、リーダーとガンナーとローダーとドライバーの計4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。主砲は人力装填であるが、弾倉交換は専任のローダーが発射の直後に行うため、特にターンは消費しない。

ミサイルランチャーは、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。

●戦車
備考：
搭乗員は、リーダーとガンナーとドライバー、およびサブガンナー2名の計5名である。[IV]はリーダーのもの。射撃基本値は、主砲とロケットランチャー、砲塔の20mm機関砲がガンナーのもの。車体右の20mm機関砲が右サブガンナーのもの。車体左の20mm機関砲が左サブガンナーのもの。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。

各ターンにおいて、ガンナーと左右のサブガンナーは、それぞれ別個に攻撃判定を実施できる。

ロケットランチャーは、一度の攻撃で最大11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。

●ビーラーゲリラミサイルカー
射撃修正を－5からなしに変更。
ミサイルランチャーのデータを修正。

名称	威力	1～5	6～10	11～15	16～20	最大射程	使用回数
ミサイルランチャー	12		特殊			100	10

備考：
ミサイルランチャーは、一度の攻撃で最大10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。

●治安警察装甲車 ガーシム
重機関銃の代わりに火炎放射器を装備することができる。火炎放射器は個人用射撃武器(最大射程＝1)で正面にのみ射撃できる。

名称	威力	距離修正				最大射程	使用回数
火炎放射器	8	－4	×	×	×	1	6

備考：
ロケットランチャーは、一度の攻撃で最大5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。

●バラント星域軍装甲車 B・MAV-19 スカラベ
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。

●武装トレーラー スネークガンナー

ロケットランチャーの使用回数を11から8に変更。

備考:

搭乗員は、ガンナー7名とドライバーの計8名である。射撃基本値は、20mm機関砲と2連装主砲がそれぞれ配置されたガンナーのもの。[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。2連装主砲は左右に3基ずつあり、各ターンにおいて、ガンナーは、それぞれ別個に攻撃判定を実施できる。2連装主砲は、1基ごとに独立した使用回数を持つ。荷台部分には、大型投光器を前後1基ずつ装備している。

ロケットランチャー装備型は20mm機関砲と2連装主砲を装備しておらず、20mm機関砲の代わりに大型投光器を1基、荷台部分の大型投光器の代わりに8連装ロケットランチャー2基を搭載している。搭乗員は、ガンナー2名とドライバーの計3名である。ロケットランチャーの射撃基本値は、それぞれ配置されたガンナーのものを使用する。各ターンにおいて、ガンナーは、それぞれ別個に攻撃判定を実施できる。ロケットランチャーは、1基ごとに独立した使用回数を持つ。

2連装主砲とロケットランチャーは、制止状態でなければ射撃を行うことができない。
ロケットランチャーは、一度の攻撃で最大8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。

●ダング

備考:

ロケットランチャーは、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。

●バギー

格闘修正値を-18から±0に変更。

●装甲リムジン

ミサイルランチャーのデータを修正。

名称	威力	1～5	6～10	11～15	16～20	最大射程	使用回数
ミサイルランチャー	10	特殊				90	8

備考:

ミサイルランチャーは、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。

●EX-10戦闘ヘリ

ミサイルランチャーのデータを修正。

名称	威力	1～5	6～10	11～15	16～20	最大射程	使用回数
ミサイルランチャー	10	特殊				90	6

備考:

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。

●治安警察戦闘ヘリ

ミサイルランチャーのデータを修正。

名称	威力	1～5	6～10	11～15	16～20	最大射程	使用回数
ミサイルランチャー	10	特殊				90	8

対地ナパーム弾を搭載することができる。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。

名称	威力	1～5	6～10	11～15	16～20	最大射程	使用回数
----	----	-----	------	-------	-------	------	------

対地ナパーム弾	12	−5	×	×	×	5	1
---------	----	----	---	---	---	---	---

備考
ミサイルランチャーは、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。
AT1機を吊り下げて運搬できる。ATを運搬する場合、対地ナパーム弾は搭載できなくなる。