

**Infinity The Game**

**インフィニティ・ザ・ゲーム (N4)  
装備一覧 抄訳**

by Impetuous Order  
2022.06.24 版

<p>360° VISOR (360° バイザー)</p>	<p>AI MOTORCYCLE (AI バイク)</p>
<p>自動                  &gt; この装備の使用者は、180° ではなく全方位の LOF を持つ</p>	<p>自動                  AI バイクは搭乗者が降りてもペリフェラル (シンクロナイズド) として機能するバイクである。                  &gt; この装備の使用者は 2 つのプロファイルを持つ。                  1: 搭乗時は Motorcycle のルールを適用する。                  2: 降車時は兵には徒歩プロファイルを使用し、車両には Peripheral (Synchronized) REM のルールを適用する。                  &gt; 配置時は任意のプロファイルで配置できる。                  &gt; 降車前に受けた状態異常は、降車後に搭乗者とペリフェラルの両方に引き継がれる。                  &gt; ペリフェラルが Isolated, IMM あるいは何かしらのヌル状態の時、搭乗者はそれに乗れない。                  &gt; 搭乗者は REM 用サポートウェアを受けることが出来ない。よって、サポートを受けている REM に搭乗した瞬間、自動的にサポートは解除される。</p>
<p>ALBEDO (アルベド 光反射能)</p>	<p>BAGGAGE (携帯装備)</p>
<p>自動, 義務的, デバフ                  アルベドはマルチスペクトルバイザーをかく乱し、アルベド装備車を敵のバイザーの脅威から守る。                  &gt; プレイヤーは装備者がホワイトノイズゾーンにいるものとみなす。ただし装備者自身はその悪影響を受けない。                  &gt; アルベドは減衰する。配置後はアルベド A トークンを置く。状態フェイズでアルベド B トークンに変わる。次状態フェイズ以降、その効果を失う。</p>	<p>自動, 義務的, ロール不要                  この装備は、部隊が利用できる補給品を反映する。                  &gt; 非ヌル状態の Baggage 装備者の ZoC 内で、Unloaded 状態 (消耗武器を使い果たした) の仲間が 1 オーダーを消費することで、消費武器満タンまで回復する。                  &gt; これによって既に配置されている武器が影響を受ける事はない。                  &gt; 一部のミッションで特典を受ける。</p>
<p>BIOMETRIC VISOR (生体認証バイザー)</p>	<p>CUBE / CUBE 2.0 (キューブ)</p>
<p>自動, 義務的                  なりすましの効果を弱めることが出来る。                  &gt; Impersonation-1 の-6 WIP MOD を 0 にする。                  &gt; 攻撃者に対し LoF を持つとき、Impersonation および Holoecho からの奇襲攻撃の MOD を無視出来る。加えて、攻撃者に LoF を持たなくても、CC 攻撃による奇襲攻撃を無視できる。</p>	<p>自動                  キューブと呼ばれる自動記憶保存装置を装備している。キューブを持つ兵は回復を容易にする。加えて、キューブを持った負傷兵は、将来的に任務に復帰出来る可能性がある。                  &gt; キューブを持った兵に対する Doctor スキル (あるいは類似の装備) が失敗した場合、コマンドトークンを支払うことで WIP ロールをリロール出来る。</p>

DAZER (眩惑装置)					DEACTIVATOR (地雷停止装置)				
配置装備, 消耗品 (3), ZoC この装置を配置すると, そのZoCに困難な地形ゾーンを形成する. これにより移動を妨げる. ▶ この危機のZoCは無限の高さを持つ困難な地形地帯となる. ▶ Trrain(total)をもつ兵は, その悪影響を無視し, 移動する際は良いMODを得る. ▶ 配置された装置は, ゲーム終了または破壊されるまで残る.					ショートスキル, 射撃攻撃 この装置は敵が設置した罠・自動武器を強制停止させることができる. ▶ この装置を持つ兵は地雷, ファストパンダ, クレイジーコアなどの設置型武器・装備に対して通常WIPルールを行ない, これに成功した場合, 除去する事が出来る. ▶ カモフラージュマーカースに対しては行えない. ▶ このルールは距離MODのみが適用され, MimetismなどのスキルMODを受けない.				
名称	ARM	BTS	STR	S					
Dazer	0	0	1	X					
DEPLOYABLE REPEATER (設置型リピーター)					ECM (電子対抗手段)				
通信装備, 配置装備, 消耗品(3), 無差別, ZoC 戦場に設置出来るよう作られた, ハッキング範囲増幅装置である. ▶ 一般スキルのPlace Deployableに則り, リピータートークンを設置できる. これはRepeaterとして機能する. ▶ 敵のリピーターを使用するなどの場合, Firewallの恩恵を得ている兵に対しての通信攻撃はMOD(-3, -6...)が使用者に課される. 更にセーブロールが行なわれる場合, ファイアウォールの恩恵を得ている兵はダメージ-3MODを適用する. ▶ 複数のリピーターが使用出来る場合, いずれか一つを選んで使用する.					自動 ECMはこれを搭載した兵, 車両およびTAGに対する通信攻撃や誘導射撃に対抗する手段で, 複数のタイプが存在する. ▶ ( ) に書かれたタイプの攻撃を受けた際, 使用者に対して ( ) 内に書かれた負のMODを課す.				
名称	ARM	BTS	STR	S					
Deployable Repeater	0	0	1	X					
ESCAPE SYSTEM (脱出装置) 1/2					ESCAPE SYSTEM (脱出装置) 2/2				
自動, 義務的 致命的危機が生じた場合にTAGや車両のパイロットを非難させ生存させるよう設計されたシステム. ▶ TAGが最後のSTRを失ったオーダーの最後に, 下記のプロセスで自動的に起動される. TAGパイロットモデルをTAGモデルとシルエット接触させる. 次にTAGモデルをSmoke円形テンプレートに置き換える. ▶ TAGが残りより多くのSTRを失った場合, 超過したポイントはパイロットから引かれる. ▶ パイロットが意識不明あるいは死亡している場合, およびTAGがImobilizeされている場合でも, この起動プロセスは実行すること. ※パイロットが死亡して射出されても煙幕は発生する					▶ 脱出装置を備えたTAGは, パイロットがヌル状態になるまで, オーダーを生成し続ける. ▶ パイロットがハッキングやE/M弾に脆弱性がある場合でも, TAGに乗っている間は無効である. ▶ 脱出装置の起動はオーダーを必要としないため, パイロット射出はAROを発生させない. ▶ TAGがPossessed状態の時, パイロットは乗降出来ない. 脱出装置で射出された場合, パイロットはPossessed状態を受けない.				

FASTPANDA (ファストパンダ)					FIREWALL (ファイアウォール)																																							
<p>自動, 消耗品(1), 無差別, 設置装備, ZoC 戦場の主要エリアへの短距離遠隔展開用に設計された自走式ハッキング範囲増幅装置。</p> <p>➤ PlaceDeployable 一般スキルを宣言してこの機器を配置する時, シルエット接触ではなく ZoC 内 (完全に収まるよう) に配置出来る。</p> <p>➤ これは Repeater の一種として機能する。</p> <p>➤ 配置されたファストパンダはゲーム終了か, 破壊されるまで残る。</p>					<p>義務的</p> <p>一部の兵またはハッキング装置は, 通信攻撃に対する追加防護装置を備えている。これらの防御はファイアウォールルールに従い, MOD を通して攻撃を妨害, 標的の保護を強化する。</p> <p>※射撃にとっての遮蔽と同様に, 通信攻撃の成功値を下げ, ダメージを-3 下げる。</p> <p>➤ ファイアウォールの恩恵を受けている兵に対する通信攻撃は, ( ) 内に示される負の MOD を WIP に課される (-3, -6...)。</p> <p>➤ 恩恵を受けている兵は, セービングを実行する際は通信攻撃のダメージに-3 の MOD を適用する。</p> <p>➤ 兵が受けられるファイアウォールが複数ある状況では, いずれか一つを選択し適用する。</p>																																							
名称	ARM	BTS	STR	S																																								
FastPanda	0	0	1	1																																								
GIZMO KIT (ギズモキット)																																												
<p>ショートスキル, 非殺傷 STR 属性の兵の意識を回復する特殊装置。</p> <p>➤ 遠隔と接触の 2 種類の使用方法がある。</p> <p>① LoF が通っているとき, 距離や遮蔽の MOD を適用し非殺傷 BS 武器として射撃する。これに成功した場合, 効果が発動する。</p> <p>② シルエット接触して使用を宣言する (ロール不要)。</p> <p>➤ 上記方法でギズモキットの効果を受けた標的は, PH ロールを行なう。成功した場合を受けた場合, STR1 ポイントを得て復帰する。セーブロールは行わない。</p> <p>➤ 回復するまで何回でも使用出来る。</p> <p>➤ もし 1 オーダーで PH ロールが複数回成功したも回復するのは 1 ポイントである。</p> <p>➤ 標的に GizmoKit (PH= x) の記載がある場合, PH ロールに ( ) 内の値を使用する。</p>																																												
HACKING DVICE (ハッキング装置)				1/2	HACKING DVICE (ハッキング装置)				2/2																																			
<p>通信装備</p> <p>ハッキング装置はサイバー攻撃に使用するツールである。用途は多岐にわたり, 装置によってそれぞれ強力なサイバー攻撃をサポート出来る。</p> <p>➤ 使用者のハッキングエリア (ZoC) で機能する。</p> <p>➤ 特別な記載がない限り, LoF を必要としない。</p> <p>➤ モデル状態の兵あるいはペリフェラルのみが標的となる。</p> <p>➤ 標的が Targeted 状態の場合, その恩恵を得られる。</p>					<p>装置名と使用可能なプログラム一覧</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Device</th> <th>Program 1</th> <th>Program 2</th> <th>Program 3</th> <th>Program 4</th> <th>Program 6</th> <th>Program 6</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Hacking Device</td> <td>Carbonite</td> <td>Spotlight</td> <td>Total Control</td> <td>Oblivion</td> <td>--</td> <td>--</td> </tr> <tr> <td>Hacking Device Plus</td> <td>Carbonite</td> <td>Spotlight</td> <td>Total Control</td> <td>Oblivion</td> <td>White Noise</td> <td>Cybermask</td> </tr> <tr> <td>Killer Hacking Device</td> <td>Trinity</td> <td>Cybermask</td> <td>--</td> <td>--</td> <td>--</td> <td>--</td> </tr> <tr> <td>EVO Hacking Device</td> <td>Assisted Fire</td> <td>Enhanced Reaction</td> <td>Fairy Dust</td> <td>Controlled Jump</td> <td>--</td> <td>--</td> </tr> </tbody> </table> <p>プログラム内容はハッキングの項を参照</p> <p>いずれの装置も Upgrade : x の表記がある場合機能が追加される。</p>					Device	Program 1	Program 2	Program 3	Program 4	Program 6	Program 6	Hacking Device	Carbonite	Spotlight	Total Control	Oblivion	--	--	Hacking Device Plus	Carbonite	Spotlight	Total Control	Oblivion	White Noise	Cybermask	Killer Hacking Device	Trinity	Cybermask	--	--	--	--	EVO Hacking Device	Assisted Fire	Enhanced Reaction	Fairy Dust	Controlled Jump	--	--
Device	Program 1	Program 2	Program 3	Program 4	Program 6	Program 6																																						
Hacking Device	Carbonite	Spotlight	Total Control	Oblivion	--	--																																						
Hacking Device Plus	Carbonite	Spotlight	Total Control	Oblivion	White Noise	Cybermask																																						
Killer Hacking Device	Trinity	Cybermask	--	--	--	--																																						
EVO Hacking Device	Assisted Fire	Enhanced Reaction	Fairy Dust	Controlled Jump	--	--																																						

HOLOMASK (ホロマスク) 1/2	HOLOMASK (ホロマスク) 2/2
<p>自動、選択式、デバフ、配置、エンタニアオーダー、非開示情報 ナノテクノロジーによる三次元像投射体、使用者の正体を隠し、アーミー内の仲間の姿となる。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 配置フェイズの間、使用者を HoloMask 状態にすることが出来る。</li> <li>➤ アクティブターン中、敵の LoF 外であれば、1 オーダーを消費してホロマスク状態になれる。</li> </ul> <p>ホロマスク状態：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 装備者のモデルを置かず、いずれかの仲間のモデル（模倣モデルと言う。同じ陣営かセクターおよびシルエット値であることを）を配置し、模倣元のユニットプロファイルからいずれの武器を選択しているか宣言する。</li> <li>➤ ただし、ホロマスク使用者は、使用者の本来のユニットプロファイル、武器や装備を使用し、非開示情報とすること。</li> <li>➤ この兵は模倣元が持つ設置武器（ティンポットや地雷など）を模倣する事は出来ない。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ この状態はこの兵の自動装備や自動スキルに影響しない。</li> <li>➤ ホロマスクのキャンセル条件は下記の通り。             <ol style="list-style-type: none"> <li>① ホロマスク兵が攻撃、Look Out!および何らかのロールが必要なスキルを行なったとき（ファイアチームに非リーダーとして属している時、Look Out!以外のスキルなら宣言されても解除されない）</li> <li>② Cautious Movement 以外のエンタニアオーダーを宣言した時。</li> <li>③ 敵兵とシルエット接触したとき。</li> <li>④ セービングロールを実行したとき。</li> <li>⑤ Discover に成功されたとき。</li> <li>⑥ Impetuous や Retreat!状態になったとき。</li> </ol> </li> <li>➤ 解除されたとき、模倣モデルと同じ向きで本来のモデルに置き換える。置き換えたら全ての開示情報を明かすこと。ホロマスクの解除はオーダーの最後に行われるが、そのオーダーの最初から最後まで解除後のプロファイルが適用される。</li> </ul>
HOLOPROJECTOR (ホロプロジェクター) 1/5	HOLOPROJECTOR (ホロプロジェクター) 2/5
<p>自動、選択式、デバフ、配置、エンタニアオーダー、非開示情報 ナノテクノロジーによる三次元像投射体、使用者の正体を隠し、敵と対面しているアーミーの数を見誤らせる。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 配置フェイズでは、3つのホロエコーを、それぞれが最低1体とコヒーレンシーを保った状態（ZoC内）で配置する。</li> <li>➤ 3つのホロエコーは、どれが本体であるかに関わらず、それぞれが最低1体とコヒーレンシーを保った状態（ZoC内）で配置する。アクティブターンでは移動の始点と終点で ZoC 内にいること。</li> <li>➤ アクティブターン中、敵の LoF 外であれば、1 オーダーを消費して2体のホロエコーをシルエット接触させ、ホロエコー状態に戻れる。</li> </ul>	<p><b>ホロエコー状態</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ ホロエコー状態では、実体とホロエコーマーカー1および2の3つで示される。プレイヤーは1つを装備者とし、残り2体をホログラムのデコイとして秘密裏に書きとめる。</li> <li>➤ ホログラムとその装備者は同時に動き、正確に同じオーダーを宣言する。ただしホログラムは地形に干渉する事が出来ず、また Look Out!宣言を Idle と考える。</li> <li>➤ もし装備者が敵マーカーや兵の LoF 外にいる場合、状態フェイズ中に装備者のホロエコー状態が自動的に起動され、2体のホロエコーをシルエット接触で配置する。</li> <li>➤ ホロエコーは、敵の ARO を判定、LoF のチェックおよび敵の武器や装備の起動（地雷、クレイジーコアアラ等）に対して、本物の兵とみなす。リアクティブ側のそれぞれの兵はホロエコーの<b>いずれか一体のみ</b>を標的に選ぶが、複数の兵が ARO 出来る際は同一の標的である必要はない。</li> </ul>
HOLOPROJECTOR (ホロプロジェクター) 3/5	HOLOPROJECTOR (ホロプロジェクター) 4/5
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ ホロエコーは 180°C の視界を持つ。</li> <li>➤ ホロエコーがホログラムか本体か判断するには、敵は Discover ロールに成功する必要がある。</li> <li>➤ アクティブターン中、ホロエコー状態の兵は Surprise Attack スキルを使用出来る。</li> <li>➤ ホロエコーは本体が持つ状態トークン（しゃがむ、弾切れなど）や装備（ティンポットや共生体等）も複製することが出来る。</li> <li>➤ ホロエコー状態の兵が行動するとき、リアクティブ側のそれぞれの兵は2番目のショートスキルまで ARO の宣言を遅らせることが出来る。この場合 もしホロエコー状態を自ら解除した場合（射撃やシルエット接触等）、宣言を遅らせた兵は ARO することが出来る。 もしホロエコー状態を解除しなかったら、宣言を遅らせた兵は ARO の権利を失う。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>ホロエコー状態は HoloMask 状態と併用することが出来る。</b> これにより装備者をアーミーリストにいる他のモデルに置き換え、ホロマーカーもモデルに置き換えることが出来る。しかしこれらは同じタイプの模倣モデルで示され、同じ武器と装備を持つこと。 もしプレイヤーがホロマーカーの代わりにモデルを使用している場合、そのプレイヤーがアクティブターンにこの兵を動かす際に、プレイヤーはホロエコーマーカー1つを3体のうち1つ（装備者である必要はない）の横におくこと。これにより、対戦相手はホロプロジェクター兵に対して ARO を遅らせることが出来る。ホロエコーとホロマスクを併用した兵は設置武器や装備（ファストパンダや地雷等）を模倣することは出来ない。</li> <li>➤ この状態はこの兵の自動装備や自動スキルに影響しない。</li> <li>➤ ホロエコー状態の兵はファイアチームに編成出来ない。もしファイアチームのメンバーがホロエコー状態を起動したら、自動的にチームから離脱する。</li> </ul>

<p><b>HOLOPROJECTOR (ホロプロジェクター) 5/5</b></p> <p>➤ <b>ホロエコー状態の解除</b></p> <p>➤ 下記条件によりホロエコー状態の本体が解除された場合、全てのホログラムを取り除き、本体が実際にいる場所に配置すること。また、下記条件によりホロエコー状態のホログラムが解除された場合、そのホログラム1つを取り除くこと</p> <p>攻撃、Look Out!および何らかのロールを必要とするスキルを実行する時、Cautious Movement 以外のエンタティアオーダーを宣言した時、モデルに対してシルエット接触した時、セービングロールを行なった時、Discoverされた時、装備者がImpetuousかRetreat!状態になった時、装備者がホロエコーとコヒーレンシー (ZoC 距離) を破った時、</p> <p>➤ ホロエコー状態がキャンセルされた場合、キャンセルがオーダーの最後に起きるとしても、オーダーの最初から開示されたものとして処理すること。</p>	<p><b>MEDI KIT (応急キット)</b></p> <p>装備, ショートスキル</p> <p>➤ 使用者は意識不明の兵(W)の復帰を2通りの方法で試みる事が出来る。</p> <p>➤ 使用者は対象に対して、MEDI KITによる射撃に成功するか、シルエット接触する。射撃が失敗した場合、何も起きない。</p> <p>➤ その後、対象はPHロールを行ない、成功した場合に傷1を回復し復帰する。失敗した場合、対象は死亡する。</p>										
<p><b>MOTORCYCLE (バイク)</b></p> <p>自動装備</p> <p>バイクは高機動力と最大速度を誇る1人乗り軽車両である。バイクはビークル (VH) とみなさない。</p> <p>➤ バイクを装備した兵は2種のプロファイルを持つ。</p> <p>➤ 乗車した兵が移動と降車を宣言した場合、乗車したモデルをバイクトークンに置き換える。兵のモデルをこのトークンとシルエット接触させるか、場合によってはトークンのベースの端から移動距離を測定する。</p> <p>➤ バイクトークンは下記の値を持つ。</p> <table border="1" data-bbox="103 1142 774 1220"> <thead> <tr> <th>名称</th> <th>ARM</th> <th>BTS</th> <th>STR</th> <th>S</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Motorcycle</td> <td>0</td> <td>0</td> <td>1</td> <td>4</td> </tr> </tbody> </table> <p>➤ 乗車中は Prone, Climb および梯子を使えない、上方向へのジャンプが出来ない、部分遮蔽のMODを得ることは出来ない、Cautious Movement は出来ない。</p> <p>➤ 段差や階段は通常の移動ルールを適用するが、梯子は使えない。</p>	名称	ARM	BTS	STR	S	Motorcycle	0	0	1	4	<p><b>MULTISPECTRAL VISOR (複合波長バイザー)</b></p> <p>自動装備</p> <p>カモフラージュや軍用擬装に対抗すべく作られた装備。</p> <p>➤ Lv1: Mimetism や Visibillity Zone の負のMODを3和らげる (-3→0, -6→-3)</p> <p>➤ Lv2: 同MODを0にする。加えて、Zero Visibillity Zone でもLoFが通せる。Smoke弾に対して対決ロールを行なわない。</p> <p>➤ Lv3: Lv2に加えて、Smoke弾に対して対決ロールを行なわない(※通常、Smoke弾の着弾範囲を通る複数のLoFは、1つのSmokeと対決ロールになる)。更に発見スキルに自動成功する。奇襲射撃に対してLOFが通るならそのMODを無効にし、奇襲白兵に対してはLOFがなくともMODを無効にする。</p>
名称	ARM	BTS	STR	S							
Motorcycle	0	0	1	4							
<p><b>NANOSCREEN (粒子防壁)</b></p> <p>自動装備</p> <p>ナノボットの濃霧が移動する部分遮蔽を生み出す。</p> <p>➤ トークンで示す。遮蔽物なしに全方位に部分遮蔽ボーナスを得る。CC攻撃には効果がない。</p>	<p>➤</p>										

REPEATER (リピーター) 1/2	REPEATER (リピーター) 2/2
<p>自動装備, 通信装備, 義務的, ZoC ハッカーの領域範囲を増幅する.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ リピーターの ZoC 内は, 友軍の全てのハッカーのハッキングエリアとなる.</li> <li>➤ この機器は自動的に起動され, 持ち主が Isolated 状態かヌル状態でない限り, 遮断出来ない.</li> <li>➤ ハッカーが使用しているリピーターに対しては ARO 出来ず, ハッカーに対してのみ反応することが出来る.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 敵のリピーターの ZoC 内にいるハッカーは, いずれの敵ハッカーに対してもハッキング可能である. ただしその場合ファイアウォール MOD (WIP-3, ダメージ-3) を課される.</li> <li>➤ 複数のリピーターが使用出来る状況でも, いずれか一つを選んでその恩恵のみを適用すること. ※ファイアウォール: ファイアウォールの使用者は, ( ) 内の数値だけ敵 WIP に MOD を追加させ, 更にセーブロールの際はダメージに-3 の MOD を課す事が出来る.</li> </ul>
<p>SYMBIOMATE (共生体)</p> <p>自動装備, 伝達性 (W) ※調整中 N4 追補参照 共生体は宿主に追加の戦闘優位性を与える.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 敵の攻撃 (武器や通信攻撃など) が成功し, セービングロールを課される時には<b>必ず</b>使用する事.</li> <li>➤ このスキルは使用者の ARM と BTS を 9 にし, Immunity(Total)を追加する. 1 オーダーの中で受けた複数名・複数回の攻撃に対して全てこの値が適用される.</li> <li>➤ これは 1 回切りの消耗品であり, 効果が使用されたオーダーの最後に取り除かれる.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤</li> </ul>
<p>TINBOT (ティンボット 錫の兵隊)</p> <p>自動装備, 通信装備, 事前配置 ティンボットは所有者にボーナスや恩恵を与える.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ ティンボットは所有者が Isolated 状態やヌル状態でない時に効果を与える. これは装備品的一种であるため, 標的とはされない. 所有者が死亡した場合, ティンボットを取り除く.</li> <li>➤ ティンボット ( ) の ( ) 内に記載されるボーナス, 恩恵を所有者に付与する. 所有者がファイアチームに参加している場合, メンバー全員がこの効果を得る.</li> <li>➤ もしファイアチームが同種のティンボットを複数有する場合, 最も高い 1 体の効果のみを付与する.</li> </ul>	<p>X-VISOR (Xバイザー)</p> <p>自動装備, 義務的</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ この装備は使用者の射撃攻撃の距離 MOD を, -3 から 0 へ, -6 から-3 へ和らげる,</li> <li>➤ この効果は Discover や Suppressive Fire などの一般スキルの距離帯にも効果をもたらす.</li> </ul>