## **Infinity The Game**

## インフィニティ・ザ・ゲーム(CodeOne) スキル 抄訳

P. 2: COMMON SKILLS(一般スキル) P. 5: SPECIAL SKILLS(特殊スキル)

P. 10:EQUIPMENT(装備品) P.11:QUANTRONIC COMBAT(ハッキング)

P.13: AMMUNITION AND WEAPONRY (弾種と武器)

P.15: GAME STATES (状態)

by Impetuous Order 2022.10.11 改訂 2 版

## -般スキル

#### ALERT (警告)

#### 自動,選択的,ロール不要

兵は自分の周りで何が起こっているかを認識してお り、仲間と通信しているため、攻撃を見過ごさない。

- ▶ 被攻撃者は、そのオーダー処理が終わる際に、被攻 撃者の ZOC 内にいる仲間に警告を発する事が出来 る. 警告を受けたユニットは、位置は変えずに任意 の方向に回転する事が出来る.
- ▶ この移動は自動的であり、ロール不要であり、この 移動はオーダーの最後に起こるため ARO の引き金 になることはない.

#### BS ATTACK (射撃)

ショートスキル/ARO, 攻撃

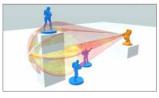
- ▶射線(LOF)が通り、白兵戦状態でないこと
- ▶ 使用者の BS 値と装備の能力値を参照する.
- ▶ 移動 + 射撃が宣言された場合、移動ルートのどの地 点でも射撃出来る.
- ▶ B 値を複数標的に割り振っても良いが、同じ位置で 判定する
- ▶ 白兵戦状態の敵に BS 攻撃する場合、その白兵戦に 加わっている味方1人につき-6 MOD を課す.

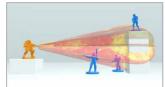
## TEMPLATE WEAPON (テンプレート武器)

ならずテンプレートが示す範囲全体に及ぶ.

- ▶ 種類:円形, テンプレート小および大がある.
- ▶ その一部にでも触れていたら効果を受ける.
- ▶ テンプレート攻撃はロール不要で命中し、標的にセ ービングロールを課す。
- ▶ テンプレート攻撃を受けた兵は、LoF がなくともシ ョートスキルまたは ARO で回避を宣言出来る。た だしLoF外から受けた場合-3、地雷から受けた場 合-3の MOD を課される.
- ▶ 味方を巻き込む時、テンプレート攻撃は行えない。
- ▶ 障害物があるとき、テンプレート効果範囲はその障 害物に切り取られる形となる.

テンプレートを使った範囲攻撃の効果は、主目標のみ ▶ テンプレート攻撃と ARO は対決ロールにならず、 ノーマルロールになる(お互いにすり抜けて当たる こともある.









#### CLIMB (登攀)

#### 自動スキル、移動

- ▶ この兵は水平移動と同様にショート移動で壁を登り、途中で止まる事も出来る(壁に初期配置は出来ない)。
- ▶ 攻撃や ARO も可能である。壁にいる間、360°の LOF を持つ。ただし壁にいる間は遮蔽ボーナスが 得られない。
- ▶ ベースの半分より狭い場所は登れず、止まる地点からベースがはみ出してはならない。

#### CC ATTACK (白兵戦)

- ショートスキル/ARO、攻撃
- ▶ シルエット接触状態であること.
- ▶ 使用者の CC 値と CCW 装備の値を参照する.
- ▶ 移動 + 白兵を宣言した場合,移動中に ARO 射撃を されたとしても,対面ロールで判定する.
- ▶ B 値を複数標的に割り振っても良い.
- ▶ 味方が標的にシルエット接触している場合、接触している味方の数だけ B 値が増える。
- ▶ 介錯:意識不明の相手に白兵を行なう場合,一切ロールすることなく死亡させる.

#### DISCOVER (発見)

#### ショート**移動**スキル/ARO

このスキルはマーカー状態で隠れている正体不明の敵兵, 武器および装備を見破る事が出来る.

- ▶ 射撃と同様に、LOF、遮蔽・距離・擬態の MOD を 適用し、WIP 値で判定する。
- ▶ 発見に失敗した兵は、次のラウンドまで同じ標的にこのスキルを使用する事は出来ない。(他の標的に使用する事は出来る。一度解除され再度カモフラージュ状態になった標的は、別の標的とみなす)
- ▶ 発見に対してカモフラージュ兵がスキルを宣言した場合、自ら正体をさらすので、発見のロールを行なう必要はない。

#### ➤ DELAY (様子見) について

カモフラージュ兵の前半行動に対して ARO を宣言する場合, DELAY を宣言することも出来る.

DELAY に対してカモフラージュ兵が後半行動で正体をさらした場合(射撃等)、ARO 側もショートスキル(射撃や回避等)を実行出来る.

DELAY に対してカモフラージュ兵が正体をさらさない場合(後半行動で移動等)、ARO 側はショートスキル(射撃や回避)を実行出来ない。

## DODGE (回避)

#### ショートスキル/ARO, 移動

攻撃の回避,移動および向きを変えることが出来る.

- ➤ アクティブターン、ARO 可能な場合およびテンプレート攻撃を受けた場合に宣言出来る.
- ▶1回の対面または通常 PH ロールにより、敵の複数 の攻撃を一度に回避する. ハッキングを避けること は出来ない.
- ➤ 回避に成功した場合, 2 インチまで移動出来る. この移動により敵に届く場合は白兵状態になる事が出来る. この移動は ARO や地雷を発動させない.

- ➤ 回避の成功は、白兵状態および IMM-A 状態を解除 出来る。IMM-A 注は-6 PH MOD を適用すること。
- ➤ 攻撃を受ける際の位置関係により、以下の制限、 MOD が適用される。
  - ① ZoC 外かつ LoF 外の場合は回避不可能
  - ② ZoC 内かつ LoF 外の場合は-3 PH MOD
  - ③ LoF 外からのテンプレート攻撃の場合は-3 PH MOD
  - ④ 設置武器からのテンプレート攻撃の場合は-3PH MOD

#### IDLE (待機)

#### ショート移動スキル、ロール不要

- ➤ このスキルを宣言する時、兵は何もしないが行動を 開始したものとする.これによって敵の ARO を発 生させる事はある.
- ▶何らかの宣言処理の際に、その宣言が不可能だと判明した場合は待機したものとする。この場合、消費武器なら消費され、マーカー状態ならマーカーが解除される。

#### JUMP (跳躍)

#### エンタイアスキル、移動

- ▶ 一つのオーダーで移動と跳躍を組み合わせる事が出来ないため、まず跳躍の開始位置まで移動する。
- ➤ MOV 前半値の範囲内で跳躍出来るが、余った値分 は移動する事は出来ない.

#### MOVE (移動)

#### ショート移動スキル, LOF 不要, ロール不要

- ▶ 移動の前に、予め距離を測らないこと、
- ▶ 使用者の MOV 値を参照する.
- ➤ 宣言したら、最大で MOV 前半の値まで移動してよい。そのあと、リアクティブ側が ARO 宣言をする
- ➤ ARO 宣言の確認をしたのち、移動を続けるなら、 MOV 後半の値まで移動してよい
- ▶ 狭い通路は、ベースの半分の幅まですり抜けられる。ただしベースの収まらない場所で立ち止まる事は出来ない。
- ▶ 梯子を使用する場合、移動距離を使用して高さ方向 を測る。梯子の途中で止まっても良い。

▶ ユニットと同じ高さまでの障害物は、高さを無視して乗り越えられる。ただし乗り越えて降りる先がユニットの高さより高い場合は乗り越えられない。ジャンプ参照。

#### PLACE DEPLOYABLE (物の設置)

#### ショートスキル/ARO, 攻撃

設置可能な武器や装備を戦場に配置する.

- ▶ アクティブターンでは、使用者のベースに接触する 位置か、移動して使用する場合は移動ルートの任意 の場所に設置物トークンを設置出来る。
- ▶ 設置物は設置宣言されたオーダーの最後に設置され、その瞬間から起動する. これは破壊されるか爆発した際に取り除かれる.
- ➤ 設置物は標的として攻撃可能であり、攻撃が当たったら ARM=0 としてセーブロールする.
  ARO として使用する場合は、LoF を必要とする.

#### RESET (リセット)

ショートスキル/ARO, LoF 不要

サイバー攻撃に対して、システムを速やかにリブートすることでこれを回避することが出来る.

- ▶ ハッキングなど通信攻撃を受けた場合、攻撃の人数や B値に関わらず、リセット側は1回のWIP対決ロー ルを行ない、成功した場合これを回避出来る。
- ➤ ターゲット状態や IMM-B 状態の兵が、ショートスキルあるいは ARO でリセットに成功した場合、これら状態異常は一斉に解除される。ただし WIP ロールには状態異常による MOD を適用する。
- 例)IMM-B は WIP-6 MOD を受ける。IMM-B 中は他の 通信攻撃に対するリセットも-6 MOD が適用される。

## 特殊スキル

## CAMOUFLAGE(カモフラージュ)

自動スキル,エンタイアスキル,選択式,非開示情報 ▶ 敵兵は,カモマーカーに対して攻撃やシルエット接 *偽装、光学迷彩や神秘的技術で姿を隠す* 触することは出来ず,何らかのスキル等で正体を明

- ▶配置フェイズ中、使用者はカモフラージュ(以下カモとする)状態になる。
- ➤ またはアクティブターン中, 敵の LOF 外であれば エンタイアスキルとしてカモ状態になれる.
- ➤ モデルの代わりにカモマーカーを配置する. 中身は 非開示情報である. シルエットサイズは兵と同じサ イズとし、カモ状態の武器や装備は S2 とする.
- ▶ カモ兵は移動や攻撃を行なえる。特定の行動を行な うとき、カモ状態は解除される(後述)。
- ▶ カモ中も、擬態 MOD、自動スキルや自動装備の恩恵を受ける。また 360° LOF を持つ。
- ▶ 奇襲攻撃スキルを持っているカモ兵は、アクティブターン中に BS 攻撃や(1 オーダー内で)シルエット接触→CC 攻撃した場合に効果が発動する。

- ▶ 敵兵は、カモマーカーに対して攻撃やシルエット接触することは出来ず、何らかのスキル等で正体を明かす必要がある。カモマーカーに対して宣言出来るAROは発見、回避かりセットのみである。
- ➤ ARO ディレイ: カモ兵に対する ARO は、カモ兵の 後半行動まで ARO を遅らせる事が出来る(通常 は、前半行動で ARO 出来る場合、その時点で ARO しなければ権利を失う). この場合、カモ兵が射撃 などを宣言して正体を明かした場合に、ARO を宣 言出来る. カモ兵が正体を明かさなかった場合、 ARO の権利を失う.
- ▶ カモ状態のキャンセルは、ロールを必要とする行動 (攻撃や目標達成等)・エンタイアスキル・シルエット接触や、敵から発見・攻撃成功を受けた場合に キャンセルされる。

#### CLIMBING PLUS (登攀+)

## 自動スキル、移動

- ▶ この兵は水平移動と同様にショート移動で壁を登り、途中で止まる事も出来る(壁に初期配置は出来ない).
- ▶ 攻撃や ARO も可能である。壁にいる間、360°の LOF を持つ。ただし壁にいる間は遮蔽ボーナスが 得られない。
- ベースの半分より狭い場所は登れず、止まる地点からベースがはみ出してはならない。

#### COMBAT JUMP (コンバットジャンプ)

エンタイアスキル 空挺配置 非開示情報 特別なジャンプ装備を持つ兵は, 空から直接戦場に飛び込み, 敵に壊滅的な奇襲をかける.

- ▶ この兵は配置フェイズで配置せず、アーミーリストにいることを秘密にする。
- ▶配置されていない間、この兵はオーダーを生成しない。ただし降下の際は、この兵のオーダー1つを消費して任意のアクティブターンに任意位置に降下を試みる事が出来る。
- ▶着地点を宣言し、PH ロールを行なう。判定に成功 した場合、宣言した場所に兵を配置する。失敗した 場合、自陣側配置ゾーンかつ戦場の端(辺)に配置 する

- ▶降下の際は、遮蔽ボーナスを得られない・伏臥状態になれない・マーカーやモデルに接触出来ない・建物の内側に配置は出来ない・ベースがはみ出す場所に配置出来ない。
- ➤配置後,敵側は降下地点に LOF が通る場合,ARO を宣言出来る.

#### DOCTOR (ドクター)

#### ショートスキル

この兵は意識不明の兵(W)の復帰を試みる事が出来 る.

▶対象にシルエット接触し、ドクターの WIP ロール を試みる. 成功した場合、傷1を回復し復帰する. 失敗した場合、対象は死亡する.

#### ENGINEER (エンジニア)

ショートスキル

この兵は失われた STR の回復を試みる事が出来る.

- ▶ 対象にシルエット接触し、使用者の WIP ロールを 試みる。成功した場合、STR1 を回復し復帰する。 失敗した場合、STR1 を失う。
- ➤ このスキルは STR が失われた分だけ何度でも試みる事が出来る.
- ➤ その他に、意識不明、IMM-A、-B および Targeted 状態を解除する事も出来る。意識不明の解除に失敗した場合は対象が死亡するが、それ以外の状態異常の解除に失敗した場合は、何も起きない。

#### FORWARD DEPLOYMENT(前進配置)

#### 特殊配置スキル

- ▶( )内に記されたインチ分だけ、配置ゾーンより 前方に配置して良い.
- ▶ ただし敵・民間人・マーカー・トークン・目標物などに接触して配置は出来ない。

#### HACKING (ハッキング)

ショートスキル/ARO, 通信攻撃

- ▶標的が使用者の ZOC 内にいること. 射線不要.
- ▶ 使用者の WIP 値とハッキングプログラム毎の値を 参照する.
- ▶ D値があるハッキングスキルがヒットした場合、標的は BTS 値を使用してセービングロールする.
- ▶ B 値を複数標的に割り振っても良い.

#### INFILTRATION(潜入配置)

#### 特殊配置スキル

この兵は潜入技術訓練を受けており、自軍配置ゾーンを超えて配置出来る.

- ▶配置フェイズ中、戦場の自陣側の半分までなら任意の位置に配置できる。
- ▶ ただし敵・民間人・マーカー・トークン・目標物などに接触して配置は出来ない。

#### LIEUTENANT (ルーテナント)

#### 義務的, 非開示情報

プレイヤーによって任命された戦闘司令官

- ▶ 使用者はルーテナントオーダーを持つ。これはルーテナントのみが使用出来るオーダートークンである。
- ▶ アーミーリストに必ず1人のルーテナントがいなければならない。

#### MARTIAL ARTS (武術)

## 自動スキル、白兵スキル、選択式

訓練により身につけた白兵戦に優位となる能力.

➤ 武術レベル表に従い、自身および敵の命中・ダメージ・攻撃回数に MOD を適用する

MARTIAL ARTS				
LEVEL	ATTACK MOD	OPPONENT MOD	DAMAGE MOD	BURST MOD
1	0	-3	+1	0
2	+3	-3	+1	0
3	+3	-3	+2	0
4	+3	-3	+3	0
5	+3	-3	+3	+1

#### MIMETISM (擬態)

#### 自動スキル、デバフ

この兵は背景に溶け込み、目視しづらくなる.

▶ Mimetism ( ) 内に書かれた数値だけ、敵の射撃 および発見にマイナスの MOD を与える.

## NON-HACKABLE (ハッキング不可能)

#### 自動スキル, 義務的

この兵の装備は単純で、ハッキングを受けない。

- ▶ ある通信攻撃が標的とする特定の兵種(HI, REM, TAG等)であっても、その標的とされない
- ▶ この効果は Null 状態であっても効果を発揮する.

## PARAMEDIC (衛生兵)

自動スキル、義務的

この兵は戦場で応急手当を施すことが出来る.

➤ 衛生兵は意識不明の兵を回復できる MediKit を装備している.

#### PARACHUTIST(パラシュート部隊)

エンタイアスキル、空挺配置、選択式、非開示情報 この兵は、戦闘直前にヘリから配置ゾーンとは別の箇 所から侵入および敵の側面攻撃をするため、パラシュ ートまたはファストロープ降下の訓練を受けている.

- ▶ この兵は配置フェイズで配置せず、アーミーリスト ▶ 配置後、敵側は LOF が通る場合、ARO を宣言出来 にいる事は秘密にすること.
- ▶ 待機中、この兵はオーダープールにオーダーを生成 しない. ただし降下の際は、この兵のオーダー1つ を消費して降下出来る.
- ▶ 任意のアクティブターンに敵の配置ゾーン以外の任 意の戦場の端(辺)に降下出来る。ロール不要。

- ▶ 降下の際は、遮蔽ボーナスを得るために建物に接触 はできない・伏臥状態になれない・マーカーやモデ ルに接触出来ない、建物の内側・ベースがはみ出す 場所には配置出来ない.

#### PERIPHERAL [SERVANT] (従者)

#### 自動スキル、義務的

制御 AI によりある程度自律的に行動出来る、遠隔操 作出来る装備または武器.

- ▶ DOCTOR または ENGINEER だけが従者の制御者に なれる. 制御者とその従者は同時に配置すること. ェラルを持つことが出来る.
- 同じである必要はない。両者のうちどちらかがスキ ル実行不可能な場合,不可能な方は IDLE したもの とみなし、可能な方は実行する、2体のペリフェラ ルをもつ場合、2体同時に動かすことは出来ず、片 方は IDLE したものとする.
- ▶ ペリフェラルは、制御者のかわりに DOCTOR ある いは ENGINEER スキルを実行出来る.ペリフェラ ル対象にシルエット接触し、制御者が WIP ロール を行なう. 1オーダーにつき標的は1体までとす る.
- ただし距離に制限はない。制御者は2体までペリフ ➤ 彼らはそれぞれ ARO の権利を得る。ただし特別ル ールの記載がない限り、同じ ARO を行なう事.
- ▶ 彼らは同じオーダーで同じスキルを行なう. 標的が ▶ 制御者が Null 状態になった場合, そのオーダーの 最後に従者は切断状態となる.
  - ▶ペリフェラルにポイントコストがある場合、作戦区 域の支配などを計算する際、ポイントを寄与する事 が出来る.

#### PROTHEION (プロテイオン)

#### 白兵特殊スキル

白兵戦により相手を負傷させた場合、相手を食うこと で自らの W 値を増やす事が出来る.

- ▶ W 値を持つ敵との白兵攻撃で相手に傷を与えた場 合, この兵の W 値は 1 増える.
- ▶ この W 値はこの兵の最大 W 値を 2 まで超えて増や す事が出来る. 超えた分は Power-Up1, 2トーク ンで表示する.

## REGENERATION(再生)

自動スキル、状態フェイズ、選択式 失った W/STR を、自ら回復する能力。

- ▶ 状態フェイズ中に PH ロールを行ない、成功したら 失った W または STR を 1 つ回復する. 失敗したら 回復せず、さらに1失う.
- ▶ このスキルは持ち主がヌル状態であっても使用出来
- ▶ このスキルの持ち主が傷を負ったとき、状態フェイ ズで再生出来ることの備忘のため、リジェネレーシ ョントークンで示す.

#### REMDRIVER(リモート操縦)

#### 配置スキル、選択式

このスキルの持ち主は、同じグループの REM に特定の MOD を与える事が出来る。

- ➤ スキルの持ち主はリモートにスキルの()内の MOD を与えることが出来る.
- ➤ このスキルの持ち主を配置する際、先に配置済みの リモートに REMDRIVER トークンを置く.
- ▶ 持ち主がヌル状態になった場合、トークンを取り除く、2つ以上のトークンを1体のリモートにつける事は出来ない。

#### SHASVASTII (シャスバスティ)

#### 義務的, ヌル状態

意識不明になる際、種族特有の仮死状態になる

- ➤ このスキルの持ち主が意識不明になった場合、シャスバスティエンブリオ(胚)状態となる。
- ▶ シャスバスティエンブリオ状態の兵は、勝利ポイント(制圧度合)を数える際に、通常の意識不明とは違い、生きた兵として総コストに加算される。

## SPECIALIST OPERATIVE (特別工作員)

#### 自動スキル

この兵は、例えシナリオ達成に指定された兵科でなくとも、目標を達成する事が出来る.

➤ この兵は、例えミッションやシナリオで示されたスペシャリスト(ドクター、ハッカー等)でなくとも、スペシャリストとして目標物の起動やセキュリティ解除が行なえる。

#### SURPRISE ATTACK (奇襲攻撃)

自動スキル

不意の攻撃により、敵を回避困難にする.

- ▶ このスキルはアクティブターンにのみ使用出来る.
- ▶ この兵がカモフラージュなどマーカー状態で攻撃を 宣言する時、( )内の負の MOD を相手に強いる 事が出来る。
- ▶ 使用後はマーカー状態が解除されるが、再びマーカー状態になれば、このスキルを使用出来る。

#### SUPER-JUMP (スーパージャンプ)

#### 自動スキル,移動,選択式

特別な装備、増強あるいは進化による超人的跳躍力.

- ▶ エンタイアスキルでなくショートスキルとしてジャンプ出来る.
- ➤ このジャンプは垂直、斜めまたは水平に MOV 値 前半の距離まで跳躍出来る。更にジャンプする場合 は MOV 値後半の距離まで跳躍出来る。
- ▶ またはジャンプ中にショートスキル (例: ジャンプ + BS 攻撃) を行なえる.
- ▶ または MOV 値の前半と後半を足した 1 つのジャン プとすることも出来る.
- ▶ スーパージャンプ実行中は、部分遮蔽 MOD の恩恵 を受けられない。

#### TOTAL REACTION (全弾反撃)

自動スキル,選択式

この兵は、通常よりも高い ARO の反応能力を持っている。

- ▶ 射撃 ARO を行なう際,通常は B 値を 1 とするところ,このスキルの持ち主は全ての B 値を使用出来る.
- ▶ この B 値は複数の標的に割り振る事は出来ない.

# 装備品

360° VISOR (360° バイザー)	HACKING DEVICE(ハッキング装備)
自動	通信装備
この装備は使用者の視界を拡張する	ハッキングデバイスは,サイバー戦に使用されるツー
▶ この装備の使用者は、前方だけでなく全方位の	ル.多目的で多彩なこれらのデバイスは,サポート要
LOF を持つ	素として,またはデバイスによっては強力なサイバー
	攻撃を実行する.
	▶ カーボナイトとスポットライトのハッキングプログ
	ラムが使用出来る
MEDI KIT(応急キット)	MULTISPECTRAL VISOR(複合波長バイザー)
装備 ショートスキル	自動装備
仲間の意識を取り戻す特殊装備.	この装備は,隠蔽とカモフラージュ技術のさまざまな
▶ 使用者は射撃と接触治療の2通りの方法で、意識不	影響に対抗するように設計されている.
明の兵(W)の復帰を試みる事が出来る.	➤ Lv1:擬態の負の MOD を 3 和らげる(-3→0,-6
▶ 使用者は対象に対して、MEDI KIT による射撃に成	→-3)
功するか,シルエット接触する.射撃が失敗した場	▶ Lv2:擬態の負の MOD を 0 にする.
合,何も起きない.	➤ Lv3:擬態の負の MOD を 0 にし,更に発見スキル
▶ その後,治療対象側の PH ロールを行ない,成功し	に自動成功する.また,奇襲射撃に対して LOF が
た場合に傷1を回復し復帰する.失敗した場合,対	通るならその MOD を無効にし,奇襲白兵に対して
象は死亡する.	は LOF がなくとも MOD を無効にする.
NANOSCREEN(微粒子遮蔽)	
自動装備	
ナノボットの濃い霧を発生させ、使用者の周囲に移動	
する遮蔽物を形成する.	
> この装備の使用者は、遮蔽物なしに全方位に部分遮	
蔽ボーナスを得る.トークンで示す事.	
▶ CC 攻撃には効果がない.	

## ハッキング

#### HACKER (ハッカー)

#### 自動スキル,義務的

情報戦およびサイバー攻撃はハッキングデバイスを装 *備した兵に課された任務である.攻撃的または防御的 ▶* ハッキングと ARO のハッキング,ハッキングと な方法で、他のトルーパーをサポートしたり、目標物 や建築物に干渉する.

- ▶ ハッキングは LoF を必要とせず、壁越しにも後ろ 向きにも実行出来る。ZoC と同じ範囲をハッキン グの効果範囲とする.
- ▶ 敵兵へのハッキングは BS 攻撃と同様の手順で行わ れる. BS 値のかわりに WIP 値による成功判定, B 値や Dam 値を使用し、ARM のかわりに BTS でセ ーブ判定を行なう.
- ▶ 標的が TARGETED 状態の時,+3MOD を受ける.

- ▶ ハッカーは HACKABLE(ハッキング可能)であ り、ハッキングを受ける可能性がある。
- ARO の BS 攻撃や CC 攻撃は対面ロールとなる。ハ ッキングを DODGE することは出来ず, ノーマルロ ールとなる.
- ▶ ハッキングを受けた標的は、兵科を問わず全ての兵 が RESET(WIP ロールによる抵抗)を試みる事が 出来る、RESET にハッキングデバイスや LoF は必 要ない.
- ▶ RESET で解除される状態異常は、1回の成功した RESET でまとめて解除される.

#### CARBONITE(炭素冷凍)

通信攻撃、ショートスキル/ARO、非殺傷 標的の電脳に干渉し、凍ったように動けなくする.

- ➤ HACKABLE 属性の兵(HI, TAG, REM および敵 Hacker) に限り、標的とする事が出来る.
- ▶ アクティブターンでは2つの WIP ロール(ARO は 1)を行なう。これらのロールは別々の標的に割り振 っても良い.
- ▶ 成功したロール 1 つにつき、13 ダメージの 2 回(ク リティカルは 3 回)の BTS セーブロールを標的に課 す.
- ▶ 標的がセーブロールに失敗した場合, W や STR は 失わずに IMM-B 状態になる. トークンで示す.

#### IMMOBILIZED-B(行動不能-B)

#### 状態

凍り付いたように動けなくなる.

- ▶ IMM-B 状態の兵は、攻撃や ARO などいかなるスキ ルも使用出来ない。宣言出来るのは-3 WIP MOD を課した RESET のみである.
- ▶ 自動スキルや自動装備の効果は機能している。ま た、オーダープールへオーダーを生成することや、 支配判定の勝利ポイントに寄与する事が出来る.
- ▶ ノーマルロールまたは ARO で、-3 WIP MOD の RESET に成功した場合、この状態を解除出来る.
- ➤ ENGINEER スキルを持つ兵が、シルエット接触し た状態でショートスキルを使用しノーマル WIP ロ ールに成功した場合,この状態を解除出来る.

#### SPOTLIGHT (スポットライト)

通信攻撃、ショートスキル/ARO、非殺傷 標的の位置を詳細に特定し、攻撃を当てやすくする.

- ➤ HACKABLE 属性でなくとも標的となる.
- ightharpoonup アクティブターン,ARO ともに1つの WIP ロールを行なう.
- ightharpoonup ロールが成功した場合,標的はセーブロール出来ず,W や STR は失わずに TARGETED 状態となる。トークンで示す事.

## TARGETED (捕捉された標的)

#### 状態

詳細な位置を特定され、敵から狙われやすくなる.

- ➤ TARGETED 状態の兵に対する BS 攻撃, ハッキン グプログラムおよび通信攻撃は、+3 MOD を受ける
- ▶ 自動スキルや自動装備の効果は機能している.
- ➤ この兵は RESET ロールに-3 WIP MOD を課される. ノーマルロールまたは ARO で、-3 WIP MOD の RESET に成功した場合、この状態を解除出来る.
- ➤ ENGINEER スキルを持つ兵が、シルエット接触した状態でショートスキルを使用しノーマル WIP ロールに成功した場合、この状態を解除出来る.

# 弾種と武器

AMMUNITION (弾薬)	NORMAL (N)
弾種	通常弾
武器やハッキングプログラムごとに、使用出来る弾種	➤ Normal 弾(N)は1回当たるたびに標的に1回(ク
が決まっている.弾種によって標的に与える効果が違	リティカルでは2回)のセーブロールを課す.
<i>う.</i>	標的がセーブロールに失敗した場合,W や STR を 1
▶ 武器チャートに記載された AMMO の項は、その武	つ失う.
器がどの種類の弾薬を使用出来るかを示している.	
▶ 弾種は,標的に与える効果を示している.コードワ	
ンでは以下の弾種が存在する.	
► Normal (N)	
► Double Action (DA)	
► Explosive (EXP)	
► Armour Piercing (AP)	
► Paralysis (PARA)	
DOUBLE ACTION (DA)	EXPLOSIVE (EXP)
強い衝撃を持つ軽口径弾	標的に重度のダメージを与える炸裂弾
➤ DA 弾は1回当たるたびに標的に2回(クリティカ	➤ EXP 弾は1回当たるたびに標的に3回(クリティ
ルでは3回)のセーブロールを課す.	カルでは4回)のセーブロールを課す.
▶ 標的がセーブロールに 1 回失敗する度に,W や	▶ 標的がセーブロールに失敗した場合,W や STR を
STR を 1 つ失う.	1 つ失う.

#### PARALYSIS (PARA)

#### 非殺傷

標的を傷つける事はないが、動けなくさせる弾薬

- ▶ PARA 弾が当たるたびに、標的に1回(クリティカ ルでは2回)のPH-6ロールを課す.
- ▶ 標的が PH-6 ロールに失敗した場合、標的は IMM-A状態になる、マーカーで示す事、
- ▶ この弾薬は PH 値を持たない標的に効果を持たな い、PH 値を持たない標的は弾薬の効果を無視す る.

#### IMMOBILIZED-A(行動不能-A)

#### 状態

スタンガンや粘着弾により動けない状態.

- ▶ IMM-A 状態の兵は、攻撃や ARO などいかなるスキ ルも使用出来ない。宣言出来るのは-6 PH MOD を 課した DODGE のみである.
- ▶ 自動スキルや自動装備の効果は機能している。ま た、オーダープールへオーダーを生成することや、 支配判定の勝利ポイントに寄与する事が出来る.
- ▶ ノーマルロールまたは ARO で、-6 PH MOD の DODGE に成功した場合、この状態を解除出来る.
- ▶ ENGINEER スキルを持つ兵が、シルエット接触し た状態でショートスキルを使用しノーマル WIP ロ ールに成功した場合、この状態を解除出来る.

#### ARMOR-PIERCING (AP)

#### 高強度のアーマーも貫通する徹甲弾

- ➤ AP 弾の攻撃が成功した場合、標的は防御値(ARM または BTS)を半分にしてセーブロールしなけれ ばならない。
- ▶1回当たるたびに標的に1回(クリティカルでは2 回)のセーブロールを課す.
- ▶ 標的がセーブロールに失敗した場合, W や STR を 1つ失う.
- ▶ AP の効果は他の弾種と同時に存在することもあ る. 例: AP+EXP は半分の防御値での3回のセー ブロールを課す.

## PISTOL (ピストル)

武器

様々なタイプのピストルが射撃武器として存在し、2 種類の使用方法がある.

- ▶ バーストモードは、BS 値を使用して射撃を行な
- ▶ CC モードは、CC 値を使用し白兵戦に使用する。

#### MINES(地雷)

テンプレート小

地雷は設置型の武器で、戦場の特定範囲を制御し敵兵 の移動に影響を与えるために使用される。様々な種類 があり、使用方法は同じだが指定される弾種によって 効果が違う

- ▶ 設置スキルを宣言する時、地雷のかわりにカモトー クン(-3)を設置する. Mimetism の効果を持つ.
- ▶ 敵の発見スキルが成功した場合、地雷トークン(-3) ▶ 地雷は味方(意識不明であっても)を巻き込む時は絶 に置き換える. Mimetism の効果を持つ.
- ▶ 発見した状態であれば破壊出来る.
- ▶ 地雷は360°の LoF を持つ。

- カモ状態、設置武器、消耗品(3)、涙滴型ダイレクト ▶ 敵モデルかマーカーが地雷の起爆範囲内でスキルま たは ARO を宣言・実行する際に起爆する。テンプ レート小を置いて範囲を確認し、届いていたらダメ ージと弾種の効果を適用する. 届いていなかった場 合, 起爆も正体を現すこともない.
  - ▶ 地雷はテンプレート武器かつ設置武器のため、回避 する際は-3 PH MOD を適用する. LoF 外の場合は-6 PH MOD となる.
  - 対に起爆しない.
  - ▶ 完全遮蔽に対しては爆発範囲外となる.
  - ▶ 爆発範囲に敵カモマーカーがある時、地雷を設置出 来ない、非カモ敵兵もいる場合には設置出来る.

## 状態

## CAMOUFLAGE(カモフラージュ)

#### マーカー状態

偽装,光学迷彩や神秘的技術で姿を隠す.

- ▶配置フェイズ中、使用者はカモフラージュ(以下カモとする)状態になる.
- ightharpoonup またはアクティブターン中,敵の LOF 外であれば エンタイアスキルとしてカモ状態になれる.
- ➤ モデルの代わりにカモマーカーを配置する. 中身は 非開示情報である. シルエットサイズは兵と同じサ イズとし、カモ状態の武器や装備は S2 とする.
- ▶ カモ兵は移動や攻撃を行なえる。特定の行動を行な うとき、カモ状態は解除される(後述)。
- ▶ カモ中も、擬態 MOD、自動スキルや自動装備の恩恵を受ける。また 360° LOF を持つ。
- ▶ 奇襲攻撃スキルを持っているカモ兵は、アクティブ ターン中に BS 攻撃や(1 オーダー内で)シルエッ ト接触→CC 攻撃した場合に効果が発動する。

- ▶ 敵兵は、カモマーカーに対して攻撃やシルエット接触することは出来ず、何らかのスキル等で正体を明かす必要がある。カモマーカーに対して宣言出来るARO は発見、回避かりセットのみである。
- ➤ ARO ディレイ: カモ兵に対する ARO は、カモ兵の 後半行動まで ARO を遅らせる事が出来る(通常 は、前半行動で ARO 出来る場合、その時点で ARO しなければ権利を失う). この場合、カモ兵が射撃 などを宣言して正体を明かした場合に、ARO を宣 言出来る. カモ兵が正体を明かさなかった場合、 ARO の権利を失う.
- ▶ カモ状態のキャンセルは、ロールを必要とする行動 (攻撃や目標達成等)・エンタイアスキル・シルエット接触や、敵から発見・攻撃成功を受けた場合にキャンセルされる。

#### DEAD (死亡)

## ヌル状態

- ▶ 残り W/STR 値より多くの値を失った場合, または 意識不明やシャスバスティエンブリオ状態から更に W または STR 値を失った場合に死亡となる.
- ▶ この状態の兵は戦場から取り除かれる.
- ▶ 以降のターンではオーダーを生成しなくなる。
- ▶ 支配状況を判定する勝利ポイントに寄与しない.
- ▶特別なシナリオルールなどの記載がない限り、死亡 状態がキャンセルされることはない。

#### DISCONNECTED (通信不能)

#### ヌル状態

- ➤ この兵の制御者が Null 状態になった場合,通信不 能状態になる
- ▶ペリフェラルは、攻撃を受けるか、該当する特殊弾薬、ハッキングプログラムおよびシナリオの効果によりこの状態になる。
- ▶ オーダーおよび ARO を実行出来ない.
- ▶ 支配状況を判定する勝利ポイントに寄与しない
- ▶ 制御者がヌル状態から回復する時、このペリフェラルは通信不能状態から自動的に回復する.
- ➤ 前述以外の原因=ペリフェラルへの攻撃やシナリオルールなどによりこの状態になった場合,エンジニアスキル(ショートスキル,接触してノーマルWIPロールに成功)により解除出来る.

#### ENGAGED(接敵・白兵)

- ット接触した場合,この状態になる.
- ▶ この兵はエンゲージ状態(白兵戦闘中)とみなす。
- ▶ この兵は CC 攻撃, 回避, 待機, リセットおよびエ ンゲージ状態で使用可能なスキルのみ宣言出来る.
- ▶ この兵は CC 攻撃の外側に LoF を持てない.
- ▶ この兵に外部から BS 攻撃を宣言する場合, BS -6 MOD が適用され、射撃が当たらなかった場合はそ のエンゲージ相手である味方に当たる.
- ▶ エンゲージ状態の兵にテンプレート攻撃する場合、 エンゲージに関わる敵味方全ての兵に当たる.

- ▶ 兵が敵兵(ヌル状態や IMM 状態を除く)にシルエ ▶ この状態は全てのエンゲージ相手が、いなくなる、 ヌル状態または IMM 状態になると解除される.
  - ▶回避に成功した場合も解除出来る. 回避による移動 を行なって離れる事が出来るが、周囲を囲まれて動 けない場合、その位置のままエンゲージ状態ではな いとみなす

#### IMMOBILIZED-A(行動不能-A)

- ▶ 特殊弾やハッキングおよびシナリオルールによりこ の状態になる.
- ▶ IMM-A 状態の兵は、攻撃や ARO などいかなるスキ ルも使用出来ない。宣言出来るのは-6 PH MOD を 課した DODGE のみである.
- ▶ 自動スキルや自動装備の効果は機能している。ま た、オーダープールへオーダーを生成することや、 支配判定の勝利ポイントに寄与する事が出来る.
- ▶ ノーマルロールまたは ARO で、-6 PH MOD の DODGE に成功した場合、この状態を解除出来る.
- ▶ ENGINEER スキルを持つ兵が、シルエット接触し た状態でショートスキルを使用しノーマル WIP ロ ールに成功した場合,この状態を解除出来る.

## IMMOBILIZED-B(行動不能-B)

- ▶ 特殊弾やハッキングおよびシナリオルールによりこ の状態になる.
- ▶ IMM-B 状態の兵は、攻撃や ARO などいかなるスキ ルも使用出来ない。宣言出来るのは-3 WIP MOD を課した RESET のみである.
- ▶ 自動スキルや自動装備の効果は機能している。ま た、オーダープールへオーダーを生成することや、 支配判定の勝利ポイントに寄与する事が出来る.
- ▶ ノーマルロールまたは ARO で、-3 WIP MOD の RESET に成功した場合,この状態を解除出来る. ENGINEER スキルを持つ兵が、シルエット接触し た状態でショートスキルを使用しノーマル WIP ロ ールに成功した場合,この状態を解除出来る.

#### NORMAL (通常状態)

- ▶ 特別な理由がない場合、この状態で配置される。
- ▶ ヌル状態から回復した場合、この状態になる。意識 不明の兵が1ポイントでもW/STRを回復した場 合,この状態になる.
- ▶ この兵は戦術フェイズで1オーダーをオーダープー ルに生成する.
- ▶ この兵のコストは支配状況を判定する勝利点に寄与 する
- ▶ 兵は、なんらかのヌル状態(意識不明、死亡等)お よびスキル・武器・装備により特殊効果を受けたと き,この状態でなくなる.

#### PRONE (伏せ状態)

- ▶ 配置フェイズにユニットを伏せ状態で配置する事が > 伏せ状態から始まる移動スキル(移動,回避等)は 出来る. トークンで示すこと.
- ▶ 移動ショートスキルあるいは移動 ARO を行なうと き、伏せ状態に移行すると宣言しても良い.
- ▶ 兵が意識不明になると, (TAG 以外)自動的に伏せ状 態になる. 意識を回復すると自動的に解除される.
- ▶ サイズ X (高さ 3mm のベースサイズ) となる。た だし伏せへの移行は S 値から始まるため、オーダ 一の始まりは通常サイズとして LoF を測ることに 注意.
- ▶ 自動スキルや自動装備の効果に影響しない。

- MOV 値が半分となる.
- ▶ 伏せ状態の間に移動スキルまたは移動 ARO を宣言 する際、オーダーを消費する事なく立ち上がる事が 出来る. そうする事で, 兵は通常の MOV 値と S値 でスキルを実行出来る。

#### SHASVASTII-EMBRYO (シャスバスティ)

- ▶ このスキルの持ち主が意識不明になった場合、シャ スバスティエンブリオ(胚)状態となる.
- ▶ シャスバスティエンブリオ状態の兵は、勝利ポイン ト (制圧度合)を数える際に、通常の意識不明とは 違い、生きた兵として総コストに加算される.

#### TARGETED(捕捉された標的)

- ➤ TARGETED 状態の兵に対する BS 攻撃、ハッキン グプログラムおよび通信攻撃は、+3 MOD を受け
- ▶ 自動スキルや自動装備の効果は機能している。
- ▶ この兵は RESET ロールに-3 WIP MOD を課され る. ノーマルロールまたは ARO で、-3 WIP MOD の RESET に成功した場合、この状態を解除出来
- ➤ ENGINEER スキルを持つ兵が、シルエット接触し た状態でショートスキルを使用しノーマル WIP ロ ールに成功した場合,この状態を解除出来る.

## UNCONSCIOUS(意識不明)

#### ヌル状態

- ▶ 兵の W/STR 値がゼロまで失われたとき、この状態 になる. 意識不明になると伏せ状態になる(TAG以 外)、復活すると自動的に立ち上がる、
- ▶ この兵はオーダーや ARO を宣言できなくなる.
- ▶ 戦術フェイズ中にオーダーを生成しない.
- ▶ 支配状況を判定する勝利ポイントに寄与しない。
- ▶ 意識不明の間、自動スキルおよび自動装備は効果を もたない。
- ▶ W 値ならドクター, STR 値ならエンジニアスキル (およびこれらと同等のスキル)により値を1以上 取り戻したとき、意識不明が解除される.

#### UNLOADED(弾切れ)

- ▶ 使い捨ての弾薬・装備を使い切ったとき、この状態 になる. マーカーで示す.
- ▶ この兵はこの武器や装備を使用出来なくなる.
- ▶ シナリオやミッションの特別ルールで補給出来る場 合もある. その場合は特別ルールの条件に従う事.
- ▶ この状態を解除した場合、その兵の全ての消耗武器 が最大値まで補給される.