

Infinity The Game

**インフィニティ・ザ・ゲーム (N4)
スキル一覧 抄訳**

by Impetuous Order
2022.06.17 版

<p>ALERT (警告)</p> <p>自動</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 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、位置は変えずに被攻撃者の方向に回転する事が出来る。 ▶ この移動が ARO の引き金になることはない。 	<p>BS ATTACK (射撃)</p> <p>ショートスキル/ARO, 攻撃</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 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。 																																				
<p>BERSERK (狂戦士) 1/2</p> <p>エンタIASスキル, 攻撃, 白兵スキル, 移動, 選択式</p> <p>狂戦士化した兵は、自分の身の安全も忘れ、血の欲望に任せるまま、敵を殲滅しようとする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 1 オーダーで、移動力の前半・後半の合計距離まで移動してシルエット接触し、白兵攻撃出来る。 ▶ このスキルを宣言する時、使用者の LOF 内に標的がいること。 	<p>BERSERK (狂戦士) 2/2</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 白兵攻撃と ARO は対決ロールとはならず、お互いにノーマルロールとなる。Berserk (+3) など () 内の数値があれば白兵攻撃 MOD として適用する。 ▶ 宣言した後に、標的までの距離を測る。届かなかった場合このスキルは待機状態となり、移動出来ない。なおゼロ距離からでも宣言出来る。 ▶ 衝動的オーダーでも、このスキルを使用する事が出来る。 																																				
<p>BIOIMUNNITY (生体免疫)</p> <p>自動スキル, 選択式</p> <p>このスキルの持ち主は、生物兵器や毒性兵器に対する免疫を持っている。</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 使用者がセービングロールする際、弾丸の ARM・BTS 性質に関わらず、有利な方を選択して良い。なお、AP および ARM=0 は BTS ロールに、BTS=0 は ARM ロールに対して効果を及ぼさない。 <p>このスキルは通信攻撃には適用されない。</p>	<p>BOOTY (戦利品)</p> <p>配置スキル, 選択式</p> <p>このスキルの持ち主は、戦場で拾った装備を即興で使用出来る不思議な能力を持つ。</p> <p>Booty Chart を使用して、戦利品ロールを実施し、装備・アイテムを追加で得る</p> <table border="1" data-bbox="810 1736 1321 2033"> <thead> <tr> <th>Die Roll</th> <th>Result</th> <th>Die Roll</th> <th>Result</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1-2</td> <td>+1 ARM</td> <td>13</td> <td>Panzerfaust</td> </tr> <tr> <td>3-4</td> <td>Light Flamethrower</td> <td>14</td> <td>Monofilament CC Weapon</td> </tr> <tr> <td>5-6</td> <td>Grenades</td> <td>15</td> <td>MCV 8-4</td> </tr> <tr> <td>7-8</td> <td>DA CC Weapon</td> <td>16</td> <td>TAG: BS Attack (Shock) Other Troop Types: MULTI Rifle</td> </tr> <tr> <td>9</td> <td>Multispectral Visor L1</td> <td>17</td> <td>MULTI Sniper Rifle</td> </tr> <tr> <td>10</td> <td>EXP CC Weapon</td> <td>18</td> <td>TAG: Immunity (Total) Other Troop Types: +4 ARM</td> </tr> <tr> <td>11</td> <td>Adhesive Launcher (+1B)</td> <td>19</td> <td>Mimatism (-6)</td> </tr> <tr> <td>12</td> <td>TAG: Immunity (AP) Other Troop Types: +2 ARM</td> <td>20</td> <td>TAG: BS Attack (+1B) Other Troop Types: HMG</td> </tr> </tbody> </table>	Die Roll	Result	Die Roll	Result	1-2	+1 ARM	13	Panzerfaust	3-4	Light Flamethrower	14	Monofilament CC Weapon	5-6	Grenades	15	MCV 8-4	7-8	DA CC Weapon	16	TAG: BS Attack (Shock) Other Troop Types: MULTI Rifle	9	Multispectral Visor L1	17	MULTI Sniper Rifle	10	EXP CC Weapon	18	TAG: Immunity (Total) Other Troop Types: +4 ARM	11	Adhesive Launcher (+1B)	19	Mimatism (-6)	12	TAG: Immunity (AP) Other Troop Types: +2 ARM	20	TAG: BS Attack (+1B) Other Troop Types: HMG
Die Roll	Result	Die Roll	Result																																		
1-2	+1 ARM	13	Panzerfaust																																		
3-4	Light Flamethrower	14	Monofilament CC Weapon																																		
5-6	Grenades	15	MCV 8-4																																		
7-8	DA CC Weapon	16	TAG: BS Attack (Shock) Other Troop Types: MULTI Rifle																																		
9	Multispectral Visor L1	17	MULTI Sniper Rifle																																		
10	EXP CC Weapon	18	TAG: Immunity (Total) Other Troop Types: +4 ARM																																		
11	Adhesive Launcher (+1B)	19	Mimatism (-6)																																		
12	TAG: Immunity (AP) Other Troop Types: +2 ARM	20	TAG: BS Attack (+1B) Other Troop Types: HMG																																		

CAMOUFLAGE(カモフラージュ) 1/2	CAMOUFLAGE(カモフラージュ) 2/2
<p>自動スキル または エンタイアスキル</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 配置フェイズ中, 使用者はカモフラージュ状態になる. ▶ 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フラージュ状態になれる. ▶ モデルの代わりにカモマーカを配置する. ▶ カモマーカに対して攻撃することは出来ず, 何らかのスキル等で正体を明かす必要がある. カモマーカに対して宣言出来る ARO は発見, 回避カリセットのみである. ▶ カモフラージュ状態は擬態 MOD の恩恵を受ける. また 360° LOF を持つ. 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ シルエットサイズは兵と同じサイズとする. ただしカモフラージュ状態の武器や装備は S2 とする. ▶ カモフラージュ兵が行動する時, 非アクティブ側はカモフラージュ兵の後半の行動まで ARO を遅らせる事が出来る. この場合, カモフラージュ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. カモフラージュ兵が正体を明かさなかった場合, ARO の権利を失う. ▶ カモフラージュ状態のキャンセルは, ロールを必要とする行動 (攻撃等) ・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.
<p>CLIMBING PLUS (登攀+)</p>	
<p>自動スキル, 移動</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 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. <p>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.</p>	
<p>CAUTIOUS MOVEMENT (慎重な移動) 1/2</p>	<p>CAUTIOUS MOVEMENT (慎重な移動) 2/2</p>
<p>エンタイアスキル/移動, LOF なし, ロールなし</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 移動の始まりと終わりが敵の LOF 外だが, 移動のルートだけが敵の LOF を通るような場合に, このスキルを使用する事で敵に見つからずに移動する事が出来る. ▶ 使用者は, 宣言の開始時に, 全ての敵モデルとマーカの LOF および ZOC の外にいること. ▶ このスキルは 1 オーダーを使用するが, 移動力の前半の値のみ移動できる. 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 移動の終了時に, 全ての敵モデルとマーカの LOF および ZOC の外にいれば, ARO される事無く移動出来る. 移動終了地点でいずれかの兵に見つかる場合, 敵は ARO の宣言が可能となる. ▶ 隠匿配置兵はモデルおよびマーカではないので, このスキルに ARO を宣言することが出来ない. ▶ TAG, リモート, 車両およびバイクに乗った兵は, 慎重な移動を宣言出来ない.

<p>CC ATTACK (白兵戦)</p> <p>ショートスキル/ARO, 攻撃</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ シルエットコンタクト状態であること. ➤ 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. ➤ 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となる. 	
<p>COURAGE (勇氣)</p> <p>自動スキル, 選択式</p> <p>この兵は死を恐れず, 任務に殉ずる覚悟がある.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ このスキルを持つ兵はガッツロールに自動成功する. ➤ この兵は撤退! 状態の効果を受けず, ゲーム終了時まで通常通り行動できる. ただしルーテナント喪失の効果は受ける. 	<p>COUNTER INTELLIGENCE (防諜)</p> <p>自動スキル, 選択式 非開示情報</p> <p>この兵はコマンドトークンの戦略使用の一部を防ぐことが出来る.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ コマンドトークン戦略使用「オーダーを2つ減らす」の効果を受ける際「オーダーを1つ減らす」に軽減できる. ➤ あるいは「1 ターン目にコマンドトークンを1つしか使えなくする」の効果を受ける際「コマンドトークンを2つまでしか使えなくする」に軽減できる.
<p>COMBAT JUMP (コンバットジャンプ)</p> <p>エンタiasスキル 空挺配置 非開示情報</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ この兵は配置フェイズで配置せず, 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. ➤ 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. ➤ PH ロールに失敗した場合, 自陣側配置ゾーンかつ戦場の端(辺)に配置する. ➤ その後, 敵側は降下ルートに LOF が通る場合, ARO を宣言出来る. ➤ 降下の際は, 遮蔽ボーナスを得られない・伏臥状態にならない・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. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤

DECOY (おとり) 1/2	DECOY (おとり) 2/2
<p>配置スキル, 選択式, 非開示情報 敵を欺く動かないおとりを配置する.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 配置する際, 最大2つまでのデコイマーカーを使用者の8インチ以内に置くことが出来る. 使用者をマーカーとすることも出来る. これらマーカーのうち, いずれが本体かメモしておく. ▶ 置ける数はスキル名後の () で指定される. ▶ 使用者がカムフラージュなどマーカー状態で配置される場合, Decoy マーカーも CAMO や IMP マーカーで配置する. ▶ デコイマーカーは兵, 武器および装備の遮蔽にはならず, 初期配置位置にとどまり続ける. ▶ デコイをモデルで示す場合, LOF のルールにも従い, 標的とすることもできる. 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ デコイは, ディスカバーされたとき, セービングロールを行なったときおよび使用者が自ら正体を現すときに取り除かれる. デコイの使用者は, 攻撃などのロールを伴う行動をした時, 侵入配置・コンバットジャンプのロールに失敗した時, 慎重な移動以外のエンタイスキルを使用する時, 発見された時, セービングロールをした時, 衝動的か撤退状態になった時, 全てのデコイが取り除かれる. ▶ デコイが全て取り除かれた時点で, スキルの使用者の開示情報を全て明かすこと. ▶ デコイスキルはファイアチーム・コーディネイテッドオーダーと併用出来ない. デコイが地雷などの設置武器を置くことは出来ないが匍匐状態などのマーカーを置くことは出来る. ▶ デコイスキルの使用者が空挺降下などで出現する際は, 配置フェイズと同様デコイの8インチ以内に配置すること.
CHAIN OF COMMAND (指揮の後継者)	DOGGED (根気)
<p>自動スキル, 選択式, 非開示情報 指揮官を失った時, 指揮系統を速やかに引き継ぐことが出来る.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ このスキルを使うためには, この兵はモデルかマーカーであること. ▶ ルーテナント喪失の際, このユニットがルーテナントとなることが出来る. ※ルーテナントオーダーは戦術フェイズで生成した兵に属するため, そのターンのルーテナント用オーダーは使用出来ない. ▶ 元のルーテナントが孤立・ヌル状態から復帰したとしても, この兵はルーテナントであり続ける. 	<p>自動スキル, 選択式 このスキルを持つ兵は自身の命を顧みず, 致命傷ですら彼らの目標遂行を止める事は出来ない.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ アクティブ・リアクティブターンで, 意識不明状態になった際に宣言できる. 意識不明の代わりにドグッドマーカーを置く. ▶ そのターンに限り, 通常状態のように行動出来るが, ターンの終了および1傷を得た場合に死亡する. 回復スキルを受ける事は出来ない.
DISCOVER (発見)	DODGE (回避)
<p>ショート移動スキル/ARO</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 正体不明トークンの正体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, 次のターンまで同じ標的にこのスキルを使用する事は出来ない. ▶ 一度のオーダーで同じ標的に二回使用する事は出来ない. ▶ カムフラージュ兵が発見に対して ARO 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. 	<p>ショートスキル/ARO, 移動</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ このスキルはアクティブターン, 非アクティブターンで ARO 可能な場合, テンプレート武器の効果を受けた場合に宣言出来る. ▶ 使用者の PH 値を使用した対面ロールまたは通常ロールにより, 敵の複数の攻撃を一度に回避する. ▶ 回避はハッキングを避けることは出来ない. この場合リセットを参照する. ▶ 回避に成功した場合, 2インチまで移動出来る. この回避が ARO や地雷等を起動する事はない.

DOCTOR (ドクター)	ENGINEER (エンジニア)
<p>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。</p> <p>▶ 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。</p>	<p>ショートスキル この兵は意識不明の兵(STR)の復帰を試みる事が出来る。</p> <p>▶ 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。</p> <p>▶ このスキルは STR を失った分だけ何度でも試みる事が出来る。</p> <p>▶ その他、通常 WIP ロールにより、IMM-A や IMM-B 状態を解除する事も出来る。これら状態の解除に失敗した場合は、何も起きない。</p>
	EXPLODE (爆発)
	<p>自動スキル、攻撃、義務的 兵自身が爆発する能力。</p> <p>▶ 使用者が意識不明状態になった時、このスキルが発動出来る。※ショックや耐傷値以上の傷を一度に受けた場合は発動しない。</p> <p>▶ オーダー終了時に使用者が意識不明になり、敵のガッツロールの前に、この兵を中心として円形テンプレート攻撃 (d=13, Shock, ARM) を行なう。友軍兵には効果を及ぼさない。</p> <p>▶ この効果を受ける敵兵で、回避を成功させていた兵はこれを回避出来る。</p> <p>▶ これらの処理が行なわれたら、使用者は死亡し取り除かれる。</p>
FORWARD DEPLOYMENT (前進配置)	FORWARD OBSERVER (前進観測者)
<p>特殊配置スキル</p> <p>▶ () 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。</p> <p>▶ ただし敵・民間人・マーカークン・トークン・目標物などに接触して配置は出来ない。</p>	<p>ショートスキル、ARO、射撃、選択式 フォワードオブザーバーは標的の発見、位置を示す特殊能力を持つ。友軍兵はこの標的を容易に撃つことが出来、誘導武器であれば LOF がなくとも弾丸を降らせる事が出来る。</p> <p>▶ WIP 値を使用した射撃を行ない、セービングロールをすることなく標的状态にする。</p> <p>▶ 標的状态の敵に対する射撃は BS+3 の MOD を得る。</p> <p>▶ 誘導射撃の対象となる。GUIDED を参照。</p>

FIRETEAM (ファイアチーム 分隊) 1/3	FIRETEAM (ファイアチーム 分隊) 2/3															
<p>1 オーダーでチームとして複数人を同時行動させることが出来る。</p> <p>本項は改訂が続いており、詳細は追補を参照する必要がある。概要を下記に記す。</p> <p>➤ チームの種類</p> <p>※DUO 以外のチームは同じタイプのチームを複数組む事は出来ない。</p> <p>DUO : 2人チーム TRIAD : 3人チーム HARIS : 2~3人チーム ENOMOTARCHOS : 2~4人 CORE : 2~5人</p>	<p>➤ DUO 以外はセクトリアルアーミーのみ使用出来る。編成可能な組み合わせはアーミーリストのファイアチームチャートを参照すること。</p> <p>➤ チームリーダーを指定し、リーダーは1オーダー毎に変更しても良い</p> <p>➤ アクティブターンでは全員が移動可能、リーダーのみが移動以外の行動が可能。</p> <p>リーダーから8インチより離れた兵は整合性を保てずチームを離脱する(移動の場合ルートが離れても終点で範囲内であればOK)。大多数と違う行動をとったメンバーは離脱となる。</p>															
FIRETEAM (ファイアチーム 分隊) 3/3																
<p>➤ 人数が増えるごとに追加の性能ボーナスを得る。途中減ると性能ボーナスは減っていく。</p> <p>+BS はテクニカルウェポンには効果がない。</p> <table border="1" data-bbox="135 981 742 1272"> <thead> <tr> <th>人数</th> <th>混成 FT</th> <th>同ユニット</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>2</td> <td>一斉移動</td> <td>一斉移動</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>一斉移動, +1B</td> <td>一斉移動, +1B, 発見+3</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>一斉移動, +1B, 第六感</td> <td>一斉移動, +1B, 第六感, 発見+3, +1BS</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>一斉移動, +1B, 第六感, +1BS</td> <td>一斉移動, +1B, 第六感, 発見+3, +3BS</td> </tr> </tbody> </table>	人数	混成 FT	同ユニット	2	一斉移動	一斉移動	3	一斉移動, +1B	一斉移動, +1B, 発見+3	4	一斉移動, +1B, 第六感	一斉移動, +1B, 第六感, 発見+3, +1BS	5	一斉移動, +1B, 第六感, +1BS	一斉移動, +1B, 第六感, 発見+3, +3BS	
人数	混成 FT	同ユニット														
2	一斉移動	一斉移動														
3	一斉移動, +1B	一斉移動, +1B, 発見+3														
4	一斉移動, +1B, 第六感	一斉移動, +1B, 第六感, 発見+3, +1BS														
5	一斉移動, +1B, 第六感, +1BS	一斉移動, +1B, 第六感, 発見+3, +3BS														
G:JUMPER (ゴーストジャンパー)	FRENZY (狂乱)															
<p>自動スキル, 義務的</p> <p>この兵は、いくつもの義体を戦場の数カ所に持ち、義体から義体へと飛び移って行動する。</p> <p>保留</p>	<p>自動スキル, 義務的, 状態フェイズ</p> <p>この兵は殺害衝動を辛うじて抑えているが、一度血を見ると死の旋風となるだろう。</p> <p>➤ このターンに敵に1つでも傷か死亡を与えていた場合、直後の状態フェイズで IMPETUOUS 状態になる。</p> <p>➤ この兵は撤退! 状態の効果を受けず、ゲーム終了時まで通常通り行動できる。ただしルーテナント喪失の効果は受ける。</p>															

<p>GUIDED (誘導射撃)</p> <p>攻撃, ショートスキル</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ ターゲット状態の敵に誘導武器・スキルを使用した場合, 射線が無視出来る. 最大射程距離を超えて撃つ事は出来ない. ➤ BS 値に+6 の補正を受ける. ➤ テンプレート (円形) の爆発範囲が発生する. ➤ B 値は 1 になる. 1 ターンに撃てるのは最大 5 発まで. 	<p>GUARD (護衛)</p> <p>選択式</p> <p>この白兵スキルの持ち主は, 護衛ユニットとともに戦闘に参加する.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 標的が ZOC 内におり, LOF 内でもあるとき, シルエット接触することなく白兵攻撃が出来る. ➤ 使用者および標的はともにスキルを実行出来る. MOD やシルエット接触白兵特殊スキルを適用する事が出来る.
<p>HACKING (ハッキング)</p> <p>ショートスキル/ARO, 通信攻撃</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 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. 	<p>IDLE (待機)</p> <p>ショート移動スキル</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 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し, 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.
<p>INFILTRATION (潜入配置)</p> <p>特殊配置スキル</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 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. ➤ PH-3 ロールにより更に前方に配置することも出来る. 成功した場合, テーブルの半分~敵配置ゾーン手前まで配置出来, 設置武器も同様に配置できる (ロール前に配置する). 失敗した場合, 自陣側テーブルの際に配置し, マーカー配置や隠匿配置の能力を持っていてもモデルでの配置となり, 設置武器も取り除かれる. ➤ 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. 	

<p>JUMP (跳躍)</p> <p>エンタイススキル, 移動</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 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. 	<p>GUARD (護衛)</p> <p>選択式</p> <p>この白兵スキルの持ち主は, 護衛ユニットとともに戦闘に参加する.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 標的が ZOC 内において, LOF 内でもあるとき, シルエット接触することなく白兵攻撃が出来る. ➤ 使用者および標的はともにスキルを実行出来る. MOD やシルエット接触白兵特殊スキルを適用する事が出来る.
<p>HIDDEN DEPLOYMENT (隠匿配置) 1/2</p> <p>特殊配置スキル, 選択式, 非開示情報 配置フェイズ中, 使用者を隠匿状態で配置出来る.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 隠匿配置とは, モデルやマーカーとして兵を配置せず, 秘密裏に指定した箇所に兵を配置したもとのする. モデルやマーカーでないことから, LOF の遮蔽, テンプレート攻撃の対象とはならない. ➤ 位置は可能な限り詳細な情報 (匍匐や遮蔽なども含む) がわかるよう書きとめる (写真も可). ➤ 隠匿状態はオーダーをオーダープールに生成せず, 出現する時に自分自身に使用出来るのみである. ➤ この兵が潜入配置を併せて使用する際は, 配置位置を書きとめる際に潜入ロールを行なう. 失敗した場合はモデルとして自陣の端 (辺) に接触するよう配置する. ➤ コンバットグループを移動する際は, 兵の情報は非開示のまま, 存在することだけ伝える. ➤ 隠匿兵をコーディネイテッドオーダーの一員とする事は出来るが, 出現用のオーダーは失う. 	<p>HIDDEN DEPLOYMENT (隠匿配置) 2/2</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ センサーなど特別なスキルにより発見された場合, スキルや ARO を行なった場合に解除される. ➤ カモフラージュなどマーカー状態スキルを持っているなら, 下記に挙げる行動で隠匿解除する場合には, マーカー状態に移行・持続出来る. ロール不要のショートスキル (警告!を除く), 慎重な移動, TAG やバイクの乗り降り, 敵マーカーに対してのディレイおよび敵がマーカー状態になるのを防ぐ (敵がマーカー状態に移行する宣言をした直後に, 自身がマーカー状態となり, マーカー移行を阻む) こと ➤ 上記以外のスキル, ARO および全体オーダーを使用する時, 隠匿状態は解除され, 任意の方向を向いてモデルとして配置する. ➤ 隠匿状態から奇襲攻撃することは可能である. 例: 1 オーダー内で隠匿状態から移動→白兵
<p>IMPERSONATION (なりすまし) -1 または-2</p> <p>選択式, デバフ, 特殊配置スキル</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ なりすまし-1 (IMP-1) またはなりすまし-2 (IMP-2) 状態になれる. ➤ 配置フェイズの間, この兵は敵配置ゾーン以外のどこにでも配置できる. ➤ 敵配置ゾーン内に配置する事も出来る, この場合, WIP ロールに成功すること. 使用者 (設置武器・装備も) 配置してからロールを行なう. 失敗した場合, 自配置ゾーンの端に, モデルとして配置する. 設置武器・装備は失われる. ➤ 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. 	<p>INSPIRING LEADERSHIP (鼓舞する指導者)</p> <p>自動スキル, 義務的</p> <p>全ての兵を, 自らの強い意志と規律に結び付ける.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 使用者がルーテナントかつ非ヌル状態の時, 効果を適用できる. ➤ アーミーリストのオーダーを生成する兵は全てレギュラートレーニング属性となる. ※イレギュラーがレギュラーになる. インペチュアスおよびルーテナントは影響しない. ➤ ルーテナントを含むコーディネイテッドオーダーを宣言する際, コマンドトークンとレギュラートークンでなく, ルーテナントオーダー1つを消費して宣言出来る. ➤ Courage スキルを持つようになる.

IMPETUOUS (衝動性) 1/2	IMPETUOUS (衝動性) 2/2
<p>自動スキル, 義務的, 衝動性フェイズ 衝動性のある兵は, 常に戦いに挑もうとする.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 衝動性フェイズに, オーダーを消費することなく行動が出来る. ▶ 戦術フェイズに, プレイヤーはこのスキルを持つ全ての友軍兵にインペチュアストーンを置く. 行動するか, 行動せずに衝動性フェイズを終えたらこのトークンを取り除く. ▶ 移動+移動, 移動+攻撃(逆も可), 移動+回避(逆も可), 移動+待機(逆も可), ジャンプ, 登攀および空挺降下配置のみ行える. 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 移動系スキルを宣言する場合, 以下の優先順位に従って最大距離を移動しようとする. <ul style="list-style-type: none"> ① シルエット接触する ② 蛇行しても良いが決して下がないルートで敵配置ゾーンに向かう ③ 空挺兵なら降下する※シルエット接触, 障害物に阻まれる, ジャンプや登攀の準備の場合にのみ, 距離を縮めて良い. ▶ 衝動的兵は部分遮蔽の MOD を受けることが出来ない. また, マーカー状態になれない. ▶ 撤退状態では衝動性フェイズを実行出来ない.
<p>INTUITIVE ATTACK (直感的攻撃) 1/2</p> <p>エンタイアオーダー, 攻撃 このスキルを使用する時, カモフラージュなど隠れた敵兵に対しても, 本能的に攻撃出来る.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 使用者は, 直感的攻撃の特性を備えた BS 武器でのみ, このスキルを使用出来る. ▶ 煙幕などの視界ゼロ地帯を通して, またカモフラージュマーカーに対して攻撃を宣言できる. ▶ 武器の B 値に関わらず, 一発の射撃のみとなる. ▶ 使用者は WIP 値のノーマルロール (MOD を適用しない) を行ない, これに成功した場合に攻撃成功となる. 失敗した場合は発見と同様, 次のアクティブターンまで同じ標的にこのスキルを使用する事は出来ない. 	<p>INTUITIVE ATTACK (直感的攻撃) 2/2</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 攻撃範囲が複数標的に及ぶ場合, そのうち 1 つを標的とする. ▶ WIP ロールがクリティカルであった場合, 標的に対してクリティカル扱いとなる. 攻撃範囲内の他の兵に対しては通常ヒット扱いとする. ▶ 攻撃ターゲットは, 対決ロールで ARO を行なう事が出来る. ▶ 配置可能武器を設置する際, そのトリガー範囲内に敵のカモフラージュマーカーが居る場合, 直感的攻撃スキルを使用する必要がある. ただし同じ範囲内にカモフラージュではない兵が居る場合はこの制限を受けない. WIP ロールに失敗した場合は, 消費武器であれば消費して失敗したものとする.
<p>LOOK OUT! (警告!)</p> <p>ARO, ロール不要 全ての味方兵を, 移動させることなく, 向きを変更できる.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 行動中の兵またはマーカーに対して, このスキルを使用する兵から LOF が通っている必要がある. ▶ このスキルを使用したプレイヤーは, 全ての味方兵の向きを変えられる. 向きを変えた兵は ARO を実施したものとみなされる. ▶ まず, 向きを変える兵を宣言する. ▶ 向きの変更の成否は, ノーマルまたは対決ロールの回避(PH-3)によって行われる. ▶ 対決ロールになるのはアクティブ側の攻撃の標的にされた兵のみである. 回避が成功した場合, 攻撃を避けることが出来, 向きを変えることも出来る. ▶ 全ての回避は LOOK OUT! の ARO と同じタイミングで行なわれる. 	

<p>MARTIAL ARTS (武術)</p> <p>白兵スキル</p> <p>▶ 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</p> <table border="1" data-bbox="140 353 764 728"> <thead> <tr> <th colspan="5">MARTIAL ARTS</th> </tr> <tr> <th>LEVEL</th> <th>ATTACK MOD</th> <th>OPPONENT MOD</th> <th>DAMAGE MOD</th> <th>BURST MOD</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>0</td> <td>-3</td> <td>+1</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>+3</td> <td>-3</td> <td>+1</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>+3</td> <td>-3</td> <td>+2</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>+3</td> <td>-3</td> <td>+3</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>+3</td> <td>-3</td> <td>+3</td> <td>+1</td> </tr> </tbody> </table>	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	<p>MARKSMANSHIP (射撃技術)</p> <p>自動スキル, 選択式</p> <p>▶ このスキルの持ち主は、射撃を行なう際、標的の部分遮蔽を無視出来る。</p>
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																																
<p>MEDI KIT (応急キット)</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(射撃が失敗した場合は何も起きない)か、シルエット接触する。</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>MINLAYER (地雷敷設者)</p> <p>配置スキル, 選択式</p> <p>この兵は敵の接近を防ぐため、地雷を設置して自分の配置点を守ることが出来る。</p> <p>▶ 配置フェイズに、使用者のZOC 内に地雷を配置する事が出来る。ただし配置可能制限を超えて配置する事は出来ない。また、地雷のZOC 内に敵のカモマーカがあるときは配置出来ない。</p> <p>▶ 潜入など特殊配置スキルと組み合わせる場合、地雷を置いてから配置に求められるロールを行ない、失敗した場合は地雷残数は消費される。</p>																																			
<p>METACHEMISTRY (変化科学)</p> <p>配置スキル, 選択式</p> <p>多数の戦闘薬物治療と生物工学的増強をランダムに得る。</p> <p>▶ 配置した直後、ロールして下記チャートのボーナスを得る。このMOD や特殊スキルは追加であり、置き換わるものではない。</p> <table border="1" data-bbox="103 1787 743 2042"> <thead> <tr> <th>出目</th> <th>効果</th> <th>出目</th> <th>効果</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1-3</td> <td>+3 PH</td> <td>15</td> <td>No wound incapacitation</td> </tr> <tr> <td>4-5</td> <td>Super-Jump</td> <td>16</td> <td>+ 1ARM + Bioimmunity</td> </tr> <tr> <td>6-7</td> <td>Regeneration</td> <td>17</td> <td>Dogged + Immunity (Total)</td> </tr> <tr> <td>8-10</td> <td>Climbing Plus</td> <td>18</td> <td>MOV : 6-4+Super-Jump</td> </tr> <tr> <td>11-12</td> <td>MOV : 8-4</td> <td>19</td> <td>MOV : 8-4+Climbing Plus</td> </tr> <tr> <td>13-14</td> <td>+6 BTS</td> <td>20</td> <td>+ 3PH + Regeneration</td> </tr> </tbody> </table>	出目	効果	出目	効果	1-3	+3 PH	15	No wound incapacitation	4-5	Super-Jump	16	+ 1ARM + Bioimmunity	6-7	Regeneration	17	Dogged + Immunity (Total)	8-10	Climbing Plus	18	MOV : 6-4+Super-Jump	11-12	MOV : 8-4	19	MOV : 8-4+Climbing Plus	13-14	+6 BTS	20	+ 3PH + Regeneration	<p>MNEMONICA (ニーモニカ)</p> <p>自動スキル, 選択式</p> <p>保留</p>							
出目	効果	出目	効果																																	
1-3	+3 PH	15	No wound incapacitation																																	
4-5	Super-Jump	16	+ 1ARM + Bioimmunity																																	
6-7	Regeneration	17	Dogged + Immunity (Total)																																	
8-10	Climbing Plus	18	MOV : 6-4+Super-Jump																																	
11-12	MOV : 8-4	19	MOV : 8-4+Climbing Plus																																	
13-14	+6 BTS	20	+ 3PH + Regeneration																																	

<p>MIMETISM (擬態)</p> <p>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.</p> <p>➤ 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.</p>	<p>MORPHO-SCAN (モルフォスキャン)</p> <p>ショートスキル, 通信攻撃, ロール不要, 選択式, ZOC</p> <p>このスキルを使用すると, ZOC 内の敵の能力値をコピーする事が出来る.</p> <p>➤ LOF 不要, ZOC 内にいる敵 (兵種問わず) (マーカーおよび STR 属性は不可) を標的に出来る.</p> <p>➤ 標的は ARO としてリセットを宣言出来る. ただし-9 の MOD を適用すること.</p> <p>➤ このスキルを一度成功させたら, そのゲーム中は再使用出来ない.</p>
<p>MOVE (移動)</p> <p>ショート移動スキル, LOF 不要, ロール不要</p> <p>➤ 移動の前に, 予め距離を測らないこと.</p> <p>➤ 使用者の MOV 値を参照する.</p> <p>➤ 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, 非アクティブ側が ARO 宣言をする</p> <p>➤ 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.</p> <p>➤ 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.</p> <p>➤ 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.</p> <p>➤ ユニットと同じ高さまでの障害物は, 高さを見捨てて乗り越えられる. 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.</p>	<p>➤</p>
<p>NATURAL BORN WARRIOR (生まれつきの戦士)</p> <p>自動スキル, 白兵特殊スキル</p> <p>➤ この兵は敵の白兵特殊スキルを無効化出来る.</p> <p>➤ 敵はこの兵に対してマーシャルアーツ白兵スキルを使用する事が出来ない.</p>	<p>NCO (下士官)</p> <p>自動スキル, 選択式</p> <p>信頼出来る下士官として, ルーテナントにかわりオーダーを実行出来る.</p> <p>➤ このスキルの所有者は, ルーテナントオーダーをレギュラーオーダーとして使用出来る (ルーテナントと違うコンバットグループでも使用出来る).</p> <p>➤ ファイアチームリーダーが NCO であれば, ファイアチームに使用する事も出来る.</p>

<p>NEUROKINETICS (神経科学)</p>	<p>NO WOUND INCAPACITATION (傷限界無効)</p>
<p>自動スキル, 義務的 この兵は, より優れた反応能力に特化した強化インプラントを備えている. ▶ アクティブターン中, この兵の全ての BS 武器を B=1 とみなす. 射撃 ARO の際, BS 武器本来の B 値全てを使用して単一の標的に対して射撃出来る.</p>	<p>自動スキル, 選択式 この兵は, 傷に対して優れた耐性を持つ. ▶ この兵が意識不明になった際, このスキルの発動を宣言出来る. 意識不明トークンの代わりに NWI トークンを置き, 通常状態と同様に行動できる. 他の自動スキルや装備に影響する事はない. ▶ ただし, それ以上の傷を負った場合, 意識不明になることなく死亡する. ▶ この状態でもドクターやリジェネレーションにより復帰する事は出来る. ただし治療ロールに失敗した場合, 即死する. ▶ ショック特性の攻撃で傷を全て失った場合, NWI 状態になることなく死亡する.</p>
<p>PARACHUTIST (パラシュート部隊) 1/2</p>	<p>PARACHUTIST (パラシュート部隊) 2/2</p>
<p>エンタイススキル, 空挺配置, 非開示情報 ▶ この兵は配置フェイズで配置せず, 任意のアクティブターンに任意の戦場の端 (辺) に降下出来る. ロールは不要. ▶ 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つを消費して降下出来る.</p>	<p>▶ 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する出来ない・建物の内側に配置は出来ない ▶ ベースがはみ出す場所・敵の ZOC 内に配置出来ない. ▶ その後, 敵側は降下ルートに LOF が通る場合, ARO を宣言出来る.</p>
<p>NUMBER 2 (ナンバーツー)</p>	<p>PLACE DEPLOYABLE (設置物の配置)</p>
<p>自動スキル, 選択式 この兵は, ファイアチームリーダーの次の指揮権を持ち, 必要に応じて置き換えることが出来る. ▶ ファイアチームリーダーがヌル状態に陥ったとき, チームは解散せず, 自動的にこの兵がリーダーを引き継ぐ. かつてのリーダーが復帰した場合にも, この兵がリーダーのままである.</p>	<p>ショートスキル/ARO, 移動 ▶ 地雷など設置可能な装備に使用する. ARO の際は LOF を必要とする. ▶ 使用者はベース接触距離か, 移動後に使用する場合は移動ルートの任意の場所に設置装備トークンを配置出来る. ▶ 設置物は配置された瞬間から起動する. 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 ARM0 としてセーブロールする.</p>

<p>PILOT (パイロット)</p> <p>自動スキル, 義務的 この兵は, TAG またはビークルに搭乗できる.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 移動系スキルを使用して, パイロットは自分のビークルまたは TAG に乗り降り出来る. ➤ パイロットが死亡した場合, ビークル・TAG は取り除かれる. ➤ 壊れたビークル・TAG は, オーダーを生成しない. シナリオ勝利条件の倒したコストや撤退! 状態のコストに数えられる. ➤ ビークル・TAG とパイロットの状態異常 (TAG 乗っ取り以外) は乗降前後も引き継がれる. 搭乗状態のパイロットに直接ハッキングや E/M 弾の効果を与える事は出来ない. このルールの例外として, 降着状態のパイロットの孤立, 固定化 A, B などのヌル状態を, ビークル・TAG のオーダーおよび ARO でリセットする事が出来る. もしこのリセットが MOD の課されない通常ルールであった場合, 自動的に成功し, 搭乗状態となる. 	<p>➤</p>
<p>PROTHEION (プロテイオン)</p> <p>白兵特殊スキル</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ この兵は, W を持つ敵に白兵攻撃により傷を与えた場合, この兵の W は 1 増える. ➤ この W はこの兵の最大 W を超えて増やす事が出来, 超えた分は Power-Up トークンで表示する. 	<p>REGENERATION (再生)</p> <p>自動スキル, 状態フェイズ, 選択式</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 状態フェイズで 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る.
<p>REMDRIVER (リモート操縦)</p> <p>配置スキル, 選択式</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 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. 	<p>RESET (リセット)</p> <p>ショートスキル/ARO, LoF 不要</p> <p>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.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 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 個の WIP 対決ロールを行ない, 成功した場合回避出来る. ➤ ショートスキルあるいは ARO でリセットの WIP ロールに成功した場合, ターゲット状態や IMM-B 状態が一斉に解除される (前述 ARO と同時に処理される) ※IMM-B は-6 MOD を受ける. IMM-B 中は他の通信攻撃に対する WIP ロールも-6 MOD が適用される. ※ハッカーの ZoC 内であれば複数兵がリセット ARO を宣言出来るが, 標的とされた兵のみ実行出来る.

<p>RELIGIOUS TROOP (宗教部隊)</p> <p>自動スキル, 義務的 彼らの指導者たちの信念と教えは、兵士を揺るぎない信仰を持った忠実な戦士にした。熱狂者の熱意は、希望なきときでさえ、彼らを戦いに立たせる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 全てのガッツロールに自動成功する。 ▶ これは、原則的にセービング後に遮蔽を得ようと移動出来ない事を意味する。ただし望むなら WIP ロールを行ない、これに成功した場合、ガッツロール失敗の効果を適用出来る。 ▶ 撤退！状態の影響を受けない。 ▶ 撤退!のロスオブブルーテナントの効果は受ける 	<p>REMOTE PRESENCE (リモートプレゼンス)</p> <p>自動スキル, 義務的 無人 TAG と REM の特徴。疑似 AI による制御, 遠隔操作により, パイロットの安全性が確保される。</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ このスキルと STR 属性を持つ兵は無意識状態が二段階ある。STR を失って無意識状態になり、もう 1 ポイント失っても死亡状態にならず、2 段階目の意識不明状態になる。 ▶ 1段階目か2段階目かに関わらず、エンジニアの WIP ロールかギズモキットの PH ロールに成功すれば STR1 まで回復する。 ▶ エンジニアロールが失敗した場合、コマンドトークンを消費してリロール出来る。
<p>SAPPER (塹壕工兵)</p> <p>配置スキル, エンタイアオーダー 使用者は自らを要塞化された場所に配置する事が出来る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ この兵は配置フェイズでフォックスホール状態（トークンで示す）になることが出来る。 ▶ アクティブターン中、オーダー1つを消費してフォックスホール状態になることが出来る。 ▶ フォックスホール状態はシルエットサイズ3となる。シルエットサイズ3になれる幅と高さが無い場合失敗し、待機状態となる。 ▶ 全ての方向への部分遮蔽, Mimetism(-3)および Courage のスキル効果を得る。 ▶ この状態は、回避による移動を含め、移動が出来ない。 ▶ しゃがむ、移動を宣言することでキャンセル出来る。アクティブターンでは回避移動の開始時もキャンセル出来る。 	<ul style="list-style-type: none"> ▶
<p>SHASVASTII (シャスバスティ)</p> <p>義務的, ヌル状態 ▶ 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、通常意識不明とは違い、生きた兵として累積される。</p>	<p>6th SENTH (第六感)</p> <p>自動スキル, 選択式 差し迫った脅威を感知する不思議な能力</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ LOF 外の敵から向けられた攻撃に対して 360°反応出来る。 ▶ サプライズアタック, ステルスを無効にする。 ▶ ゼロ視界ゾーンを介した BS 攻撃に対して, BS 攻撃 ARO の-6MOD を無視する。 ▶ 白兵状態の場合, 白兵戦闘外からの攻撃に回避を宣言出来る。 ▶ 回避を宣言した場合, IMM-B を除いて負の MOD を無視する。

<p>SENSOR (センサー)</p> <p>ショートスキル, 攻撃, 選択式, ZoC 高度に発達した感覚と洗練された追跡技術により, 周囲の隠れた脅威を発見することが出来る.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ センサーを宣言することで, 使用者はノーマル WIP+6 ロール (MOD は適用されない) を行ない, これに成功した場合 ZoC 内の全ての敵のカモフラージュ兵, 装備および隠ぺい配置を同時に発見出来る. ▶ 使用者は LOF や標的の宣言を必要としない. ▶ カモフラージュ兵は, この兵の ZoC 内で再度カモフラージュ状態に戻る事は出来ない. ▶ この兵は発見スキルに+6 の MOD を得る. 	<p>SPECIALIST OPERATIVE (特別作業員)</p> <p>自動スキル</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 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 (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.
<p>SEED-ENBRYO (種子-胚芽)</p> <p>配置スキル, 義務的 使用者は生存の可能性を高めるため, 半埋没したカモフラージュカプセルに入って配置される.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ この兵は2つのプロファイル (シードフォームと発芽フォーム) を持つ. ▶ シードプロファイルを使用して配意すること. ▶ シードプロファイルにカモフラージュスキルがある場合, カモフラージュ状態で配置出来る. ▶ 敵が発見に成功した場合, カモマーカ-はシードマーカ-に置き換えられる. ▶ シードプロファイルにコンバットジャンプスキルがある場合, 通常通りコンバットジャンプ後に, シードマーカ-として配置する. ▶ ショートスキルまたはエンタィアスキルで移動を使用することでモデル状態となる. このオーダーは発芽プロファイルが適用される. ▶ 回避 ARO に成功することでモデル状態となる. 発芽プロファイルは回避を行なう前に適用される. 	<ul style="list-style-type: none"> ▶
<p>SURPRISE ATTACK (奇襲攻撃)</p> <p>自動スキル</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 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-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. ※接敵状態ではマーカ-でいられないため CC には適用不可 ▶ 使用後はマーカ-状態が解除されるが, 再びマーカ-状態になれば, このスキルを使用出来る. 	<p>SPECULATIVE ATTACK (チャンスに賭けた攻撃)</p> <p>エンタィアスキル, 攻撃</p> <p>壁越しに敵兵を攻撃出来る. 煙幕などは敵兵がいなくても指定地点に投げられる.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ このスキルの性質を持った射撃武器のみ使用出来る. 兵から着弾点に放物軌道が描けること. ▶ 使用者は, 下記の武器プロファイルにより, BS ロールを行なう. MOD に関わらず B=1, BS-6, 水平距離 MOD を適用, 遮蔽・擬態・視界不良等の MOD は無視. ▶ サークルテンプレートの範囲攻撃は, 標的以外を中心する事も出来るが, 範囲内に標的が入っていること. テンプレートは地面か建物などの水平な面に置くこと (空中爆発はしない).

<p>SUPPRESSIVE FIRE (制圧射撃)</p> <p>エンタイススキル, 攻撃</p> <p>飽和量の弾丸をばらまくことで, 相手をひるませ攻撃を妨げる.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 使用者は, 選択した武器の制圧射撃状態に移行する. ▶ 制圧射撃状態: ARO を行なうとき, 通常の武器プロフィールと ARO の B 値でなく, 制圧射撃用プロフィールを使用する (具体的には ARO であっても B=3 となり, 近距離が得意 MOD となる). ▶ 敵は BS に-3 の MOD が課される. ▶ この状態のキャンセル条件は下記の通り. オーダーを宣言する, 制圧射撃以外の ARO を行なう, 他の武器を使う, ガッツロールに失敗する, および白兵・孤立・退却・ヌル・固定化・ルーテナント喪失・ファイアチームに参加する ▶ G:Jumper スキルを持つ兵は, プロキシが制圧射撃状態の時, 他のプロキシが行動しても, 制圧射撃は解除されない. 	
<p>STEALTH (ステルス) 1/2</p> <p>自動スキル, 白兵, 選択式</p> <p><i>この兵は, 密かに忍び寄り, 気付かせず, 容赦ない近接攻撃で無防備な敵を突然攻撃する.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ アクティブターンに, 使用者は敵の ZoC 内で Cautious Movement を宣言出来る. ▶ 使用者が, 標的の ZoC・LoF 外で移動ショートスキルか Cautious Movement を使用した場合, 標的は ARO を実行できない. ただし 2 番目のショートスキルが移動でない場合, 正常に ARO で反応出来る. 	<p>▶ STEALTH (ステルス) 2/2</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ ステルス移動がシルエット接触し, 移動以外のショートスキルを宣言した場合, 敵は白兵攻撃, 回避, リセットまたは接触状態で使用可能なスキルを宣言出来る. ▶ この CC スキルはシルエット接触していなくても宣言出来る. ▶ 設置武器および 6th sense には効果がない.
<p>STRATEGOS (将軍)</p> <p>自動スキル, 選択式</p> <p><i>プロの戦術家, 優れた分析力を持ち, 戦争の技術とその心理的影響に関する豊富な知識を持つ.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 使用者はルーテナントであること. ▶ L1:配置フェイズで通常 1 人を相手の配置の後に配置するところ, 2 人を後に配置できる. ▶ アクティブターンで, ルーテナントオーダーをレギュラーオーダーとしてプール出来る. ▶ L2:上記に加え, アクティブターンの戦術フェイズ中, コマンドトークンを使用せずにトルーパーを別の戦闘グループに移動できる. 	<p>STRATEGIC DEPLOYMENT (戦略的配置)</p> <p>配置スキル, 選択式</p> <p><i>このスキルの持ち主とファイアチームメンバーは前方配置スキルを得る.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 配置フェイズで, まずこの兵を, 次に残りのファイアチームメンバーを forward deployment (+4")として配置出来る. ▶ シナリオルールが前方配置(+4")を付与する場合, このスキルは(+8")となる.

<p>TACTICAL AWARENESS (戦術的意識)</p>	
<p>自動スキル, 選択式 <i>戦術環境に関する高度な知識, 優れた運用能力により, 追加のイレギュラーオーダーを得る。</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ この兵はトレーニング特性に加えてイレギュラーオーダーを付与される。オーダーカウントの際, このモデルまたはマーカーの横にイレギュラーオーダーを置く。 ▶ これは, 特に明記されていない限り, イレギュラーオーダーをレギュラーオーダーに変換するスキルやコマンドトークンを適用出来ない。 ▶ この兵がファイアチームのリーダーである場合, そのアクティベートに使用出来る。 	
<p>TRIANGULATED FIRE (三点観測射撃)</p>	<p>TOTAL REACTION (全弾反撃)</p>
<p>攻撃, エンタイアオーダー, 選択式 <i>これらの検出システムは三角測量により効果的な標的補足を実現する。</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ LoFを必要とする。他の全てのMOD(距離, 遮蔽および擬態など)を無視してBS-3ロールにより, 射撃を宣言出来る。 ▶ B値へのMODは通常通り適用する。最大距離を超えては撃てない。 	<p>自動スキル, 選択式</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 射撃AROを行なう際, 本来AROのB値は1であるところ, 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。
<p>TERRAIN (特殊地形)</p>	<p>TRI-CORE (トライコア)</p>
<p>自動スキル, 選択式 <i>特定の地形での進軍・戦闘の追加訓練を受けている。</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ ()内のトレインエリアにおいて機能する。 ▶ 使用者は, トレインエリア内で移動系スキルを宣言した時, 移動能力の前半に+1"を得る。 ▶ 使用者はトレインエリアから受ける制限を適用せずに通り返けられる。 ▶ ()内に複数のトレイン種類が書かれている場合, いずれかを選ぶ。(Total)は全てのトレインに効果がある。 	<p>自動スキル, 選択式 このスキルにより3人ファイアチームは4人目, 5人目のボーナスを得る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ このスキルを持った兵がファイアチームリーダーの時, ファイアチームトライアドは4~5人目のボーナスを得る。 ▶ リーダーがヌル状態になる, チームが3人未満になるとき, この効果は失われる。

<p>TRANSMUTATION (変質/変形)</p>	
<p>自動スキル, 選択式 この兵のプロファイルは, 別の能力とスキルを持ったプロファイルに変化する.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ () 内の条件でプロファイルを変更する. ➤ 変更後はモデルかトークンで示す. ➤ (Auto) 任意のプロファイルで配置出来る. 任意の移動開始時に変更を宣言出来る (変形後のプロファイルを使用して移動すること). Auto ではプロファイル間で W/STR が共有される. ➤ (W/STR) : 最初のプロファイルの W/STR を失ったら 2 番目のプロファイルに必ず変更する. 一度の攻撃で最初のプロファイルの W/STR より多く失った場合, 2 番目のプロファイルから差し引く. 2 番目のプロファイルの最後の W/STR を失った場合, 意識不明となる. 	<p>➤</p>
<p>VETERAN (ベテラン)</p>	<p>VULNERABILITY (脆弱性)</p>
<p>自動スキル, 選択式 この兵は, 長年にわたり戦いを生き延びるうちに, いくつかのトリックを身に着けた.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ この兵は Loss of luitenant の影響を受けない. ➤ この兵は撤退! の影響を受けない. ➤ この兵は孤立状態 (弾丸, ハッキング, シナリオール等により引き起こされる) にならない. 	<p>自動スキル, 義務的 打たれ強さに関わらず, ある種の攻撃や弾種に脆弱性を持つ兵がいる.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ () 内に記された種類の攻撃, 弾種に対して, この兵は Immunity スキルを使用出来ない. <p>例: Immunity (Total) と Vulnerability (Viral) を併せ持つとき, Viral 以外の弾種は N とみなすが, Viral 攻撃のみその効果が適用される.</p>