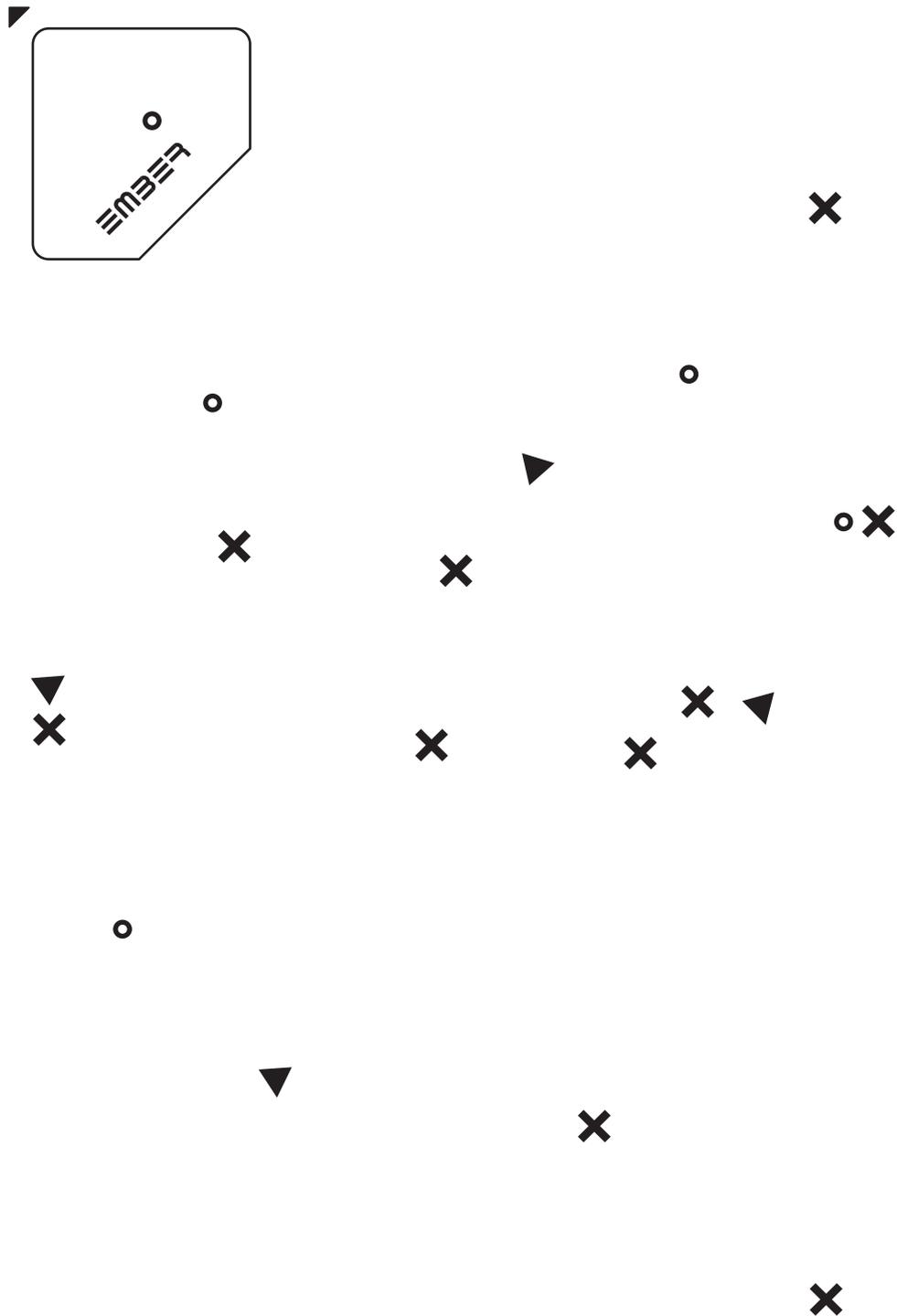


エンバー：
オブシディアンプロトコル
ルールブック



01 第一章 イン트로ダクション	
01 1.1. ゲーム概要	
02 1.2. パーツの組み立て	
/	
05 第二章 基本概念	
05 2.1. ミニチュアとボード	
06 2.2. ユニット	
06 -2.2.1 ユニットの体型	
07 -2.2.2 機甲ユニット	
11 -2.2.3 ドローン	
12 -2.2.4 投射物と設置物	
13 2.3. ダイス	
13 -2.3.1 ダイスの種類	
14 -2.3.2 ダイスの振り方とルール	
14 2.4. アクションとタイミング	
16 -2.4.1 アクションアイコン	
17 -2.4.2 アクション属性	
17 -2.4.3 アクションテキスト	
18 2.5. トークン	
18 -2.5.1 円形トークン	
18 -2.5.2 三角形トークン	
19 -2.5.3 正方形トークンと六角形トークン	
19 -2.5.4 態勢トークン	
19 -2.5.5 その他のトークン	
21 2.6. テレイン	
/	
23 第三章 ゲームの流れ	
23 3.1. セットアップ	
23 -3.1.1 準備	
24 -3.1.2 サイドの選択と先手の決定	
25 -3.1.3 ミッションの確認	
25 -3.1.4 ユニットの配置	
25 -3.1.5 ゲームの進行順序	
27 3.2. コマンドフェーズ	
27 -3.2.1 コマンドの生成	
27 -3.2.2 コマンドの使用	
28 -3.2.3 フェーズ終了	
28 3.3. 計画フェーズ	
29 3.4. 行動フェーズ	
29 -3.4.1 アクションの機会の獲得	
30 -3.4.2 態勢の切り替え	
30 -3.4.3 マニューバーとアクションの実行	
31 -3.4.4 行動終了	
31 -3.4.5 ティックシステムの詳細	
33 3.5. 自動フェーズ	
33 -3.5.1 アクションの機会の獲得	
33 -3.5.2 対象の選択	
34 3.6. ディレイフェーズ	
34 -3.6.1 アクションの機会の獲得	
34 -3.6.2 投射物／設置物の行動	
34 3.7. 終了フェーズ	
34 -3.7.1 ユニットの除去	
35 -3.7.2 トークンの処理	
35 -3.7.3 ミッションと勝利条件の確認	
35 -3.7.4 ターン終了	
/	
37 第四章 戦闘ルール	
37 4.1. 態勢	
38 -4.1.1 ダウンの再起動	
39 4.2. 位置と視線	
39 -4.2.1 距離	
40 -4.2.2 隣接	
40 -4.2.3 接触	
40 -4.2.4 視線	
41 -4.2.5 前方／射界	
41 -4.2.6 背後	
42 4.3. 移動	
42 -4.3.1 基本移動	
43 -4.3.2 飛行移動	
44 -4.3.3 テレポート	
45 -4.3.4 強制移動	
45 -4.3.5 近接ロック	

47	-4.3.6 クラッシュ	74	4.13. 弾薬
47	4.4. 攻撃・ダメージ・破壊	74	4.14. チャージ
47	-4.4.1 攻撃・ダメージ処理の流れ	74	4.15. コマンド
52	-4.4.2 ダメージ処理フロー図	75	-4.15.1 コマンドの生成
54	-4.4.3 貫通	75	-4.15.2 ドローンのコマンドフェーズについて
55	-4.4.4 パーツの破壊と破壊後の処理	75	-4.15.3 コマンド連携
55	-4.4.5 余剰ダメージ	76	-4.15.4 コマンドの消費
55	4.5. 射撃	76	4.16. 煙幕
56	-4.5.1 「射撃」アクションの実行	77	4.17. 手持ちとフリーハンド
57	-4.5.2 テレイン保護		/
57	-4.5.3 ユニット保護	81	第五章 ミッションとキャンペーン
58	4.6. 近接	81	5.1. チーム編成
58	-4.6.1 「近接」アクションの実行	83	5.2. 遭遇戦
59	-4.6.2 通常近接と長距離近接	84	-5.2.1 配置の手順
59	-4.6.3 パリィ	84	-5.2.2 戦場カード
60	4.7. 投射	85	-5.2.3 ミッションカード
61	-4.7.1 直射と曲射	85	-5.2.4 勝利点
61	-4.7.2 発射、設置、散布	86	5.3. ミッションアイテム
62	-4.7.3 「投射」アクションの実行	86	-5.3.1 ブラックボックスコンテナ
63	-4.7.4 投射物と設置物	86	-5.3.2 コントロールエリア
63	-4.7.5 誘爆	87	-5.3.3 端末
64	-4.7.6 「爆発」ダメージ/実行	87	5.4. 環境カード・戦術カード
65	4.8. 余剰ダメージ処理	87	-5.4.1 環境カード
65	-4.8.1 「余剰ダメージ」の実行	88	-5.4.2 戦術カード
66	-4.8.2 ダメージオーバーフロー処理フロー図		/
67	4.9. 迎撃	91	第六章 アペンディクス
68	4.10. リンク値と集中振り直し	91	6.1. 通用アクション
69	4.11. 電子戦	92	6.2. キーワード一覧
69	-4.11.1 電子攻撃と電子サポート	92	-6.2.1 特殊ルールキーワード一覧
69	-4.11.2 電子戦対抗ルール	96	-6.2.2 条件キーワード一覧
70	-4.11.3 電子戦対抗ルール処理フロー図	96	6.3. トークン一覧
71	4.12. ステルススキャン	96	-6.3.1 三角形トークン
71	-4.12.1 低姿勢	97	-6.3.2 正方形トークン
71	-4.12.2 光学迷彩	97	-6.3.3 六角形トークン
73	-4.12.3 サイレンス		
73	-4.12.4 スキャン		

CHAPTER 1



1

1. イントロダクション

1.1 ゲーム概要

『月塵(エンバー)・オブシidianプロトコル』は、高い自由度を誇る SF 対戦型のボードゲームである。専用のボードやミニチュアゲーム用のゲームボードを使用し、モデルミニチュアを駆使して部隊を編成し、戦闘を繰り広げる。「月塵」は架空の SF 世界です。月を植民地化した人類は「復興発展同盟 (RDL)」「ユニオンネットワーク (UN)」「ガーディアンオブフリーダム (GoF)」三つの勢力に分け、互いに対立している。彼らは相違な理念を持ち、戦い方も大きく異なる。プレイヤーは指揮官となり、M.A.P (Modular Armor Platform) やドローンなどで構成された小隊を率いて、「遺跡 (Relic)」と呼ばれる古代文明の遺構に潜入し、さまざまな戦術任務を遂行する。部隊は強力かつ効率的で、十分に訓練されているが、立ちはだかる敵も油断ならない存在である。

本ゲームでは、戦場での緊張感あふれる連続行動をシミュレートする。一回のゲームは現実の交戦時間に換算すると、わずか 120s 程度、場合によってはそれより短い時間を表現する。各キャラクターは短時間のタイムスライス内で最適なタイミングを選び、果敢に行動する先制戦闘を再現するため、「タイミング - アクション」システムを採用する。

初めてプレイする際は、友人と一緒に(お互いが『オブシidianプロトコル』未経験の場合)、本ルールガイドのチャプター 1、チャプター 2、そしてチャプター 5.1 を先に読む。この手順で、初回プレイに必要なパーツを準備し、ゲームの基本的な内容を理解する。その後、チャプター 3 とチャプター 4 をざっと確認し、ゲームの進行手順を把握して初めてのゲームを始める。ゲーム中はチャプター 3 を参照しながら各フェーズを進め、詳細な行動についてはチャプター 4 を対応する操作方法を確認する。

初回プレイ時には多少戸惑うかもしれないが、1~2 ターン進めればすぐにコツをつかみ、ゲームの流れをスムーズに理解できるだろう。初回プレイ後、もしまだ不明点があれば、もう一度プレイしてみてください。その後、チャプター 3 とチャプター 4 を丁寧に読み直し、ゲームのルールをさらに深く理解することをお勧めする。

指揮官として、戦闘スタイルに合わせて、小隊メンバーや装備を自由に組み合わせることができる。詳しくはチャプター 5.1 を参照して部隊を編成する。その後、チャプター 5 の他の内容を確認し、友人と本格的な対戦を楽しんでください。

また、パーツやユニットカードの記載内容がわかりづらい場合、カード裏面の QR コードをスキャンすることで、該当カードの詳細ルール説明を確認できる。

さあ、最初の準備として、パーツの組み立てを始めよう!

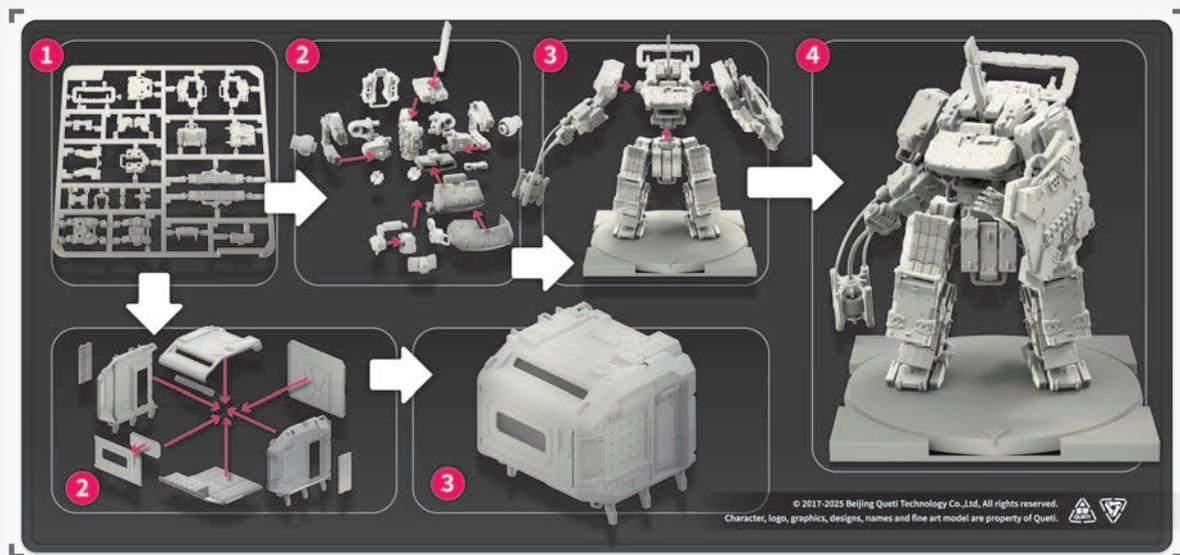




1.2 アセンブリ

ゲームを始める前に、以下のモデル、トークン、ゲームマップそしてダイヤルを事前に準備する必要がある：

モデル

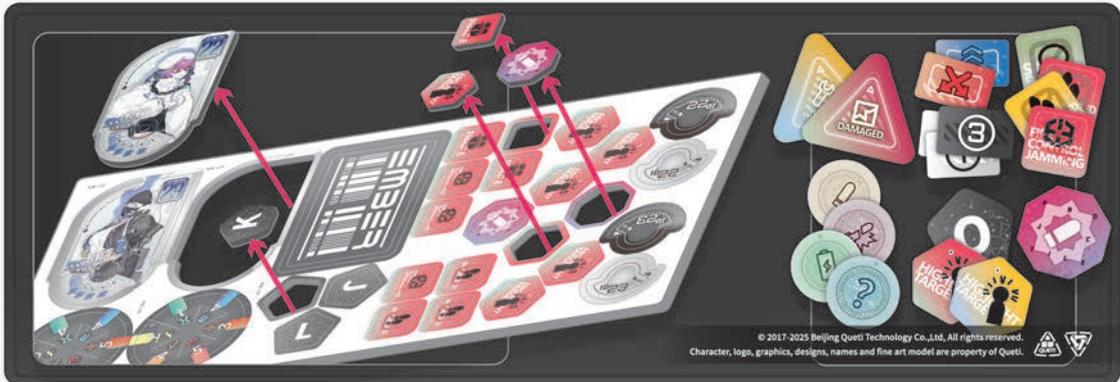


* これらのプラモデルには、ゲーム内で使用するユニットや建物が含まれている。購入した製品セットには、組み立て説明書と塗装ガイドが付属していますので、それを参考にしてモデルを組み立てる。

ゲームを早く始めたい場合は、チャプター 5.1 で説明されている必要最小限のパーツを優先的に組み立てることをお勧めする。参考までに、機甲 1 台を組み立てるのに 1～2 時間がかかり、全体で 3～4 時間程度を目安とする。

【組み立て済みモデルの写真】

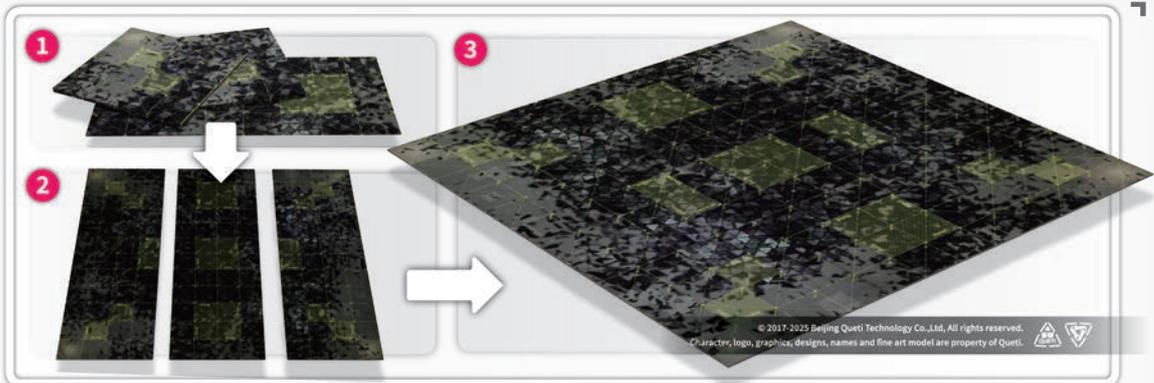
トークン



* トークン類もライナーから丁寧に取り外す。

【トークンの例】

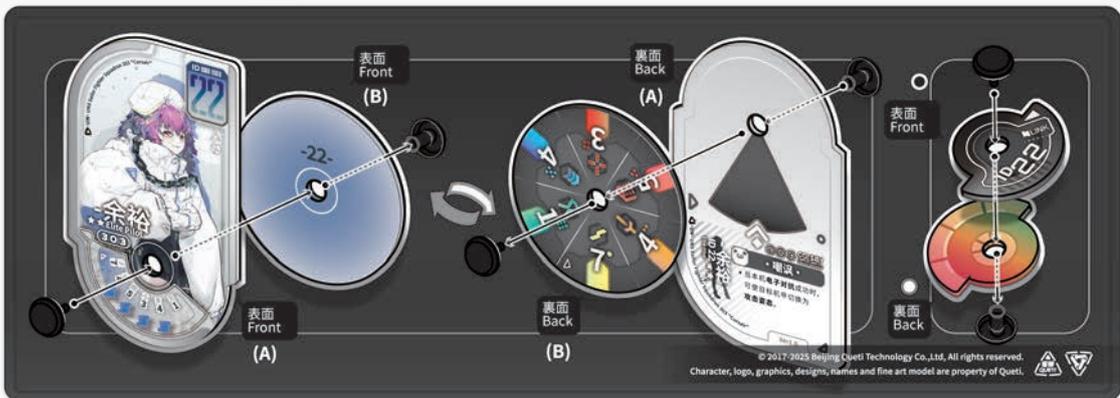
ゲームマップ



* 上図のように、ゲーム用のボードを広げ、机の上に平らに置く。これがゲーム進行の舞台となる戦場である。

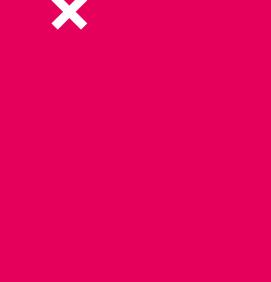
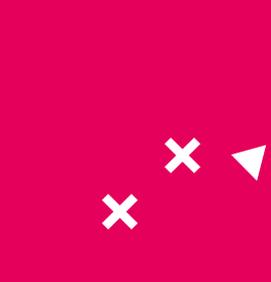
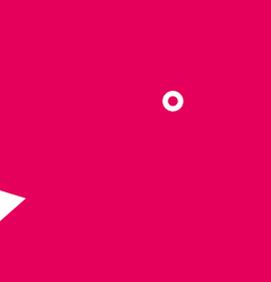
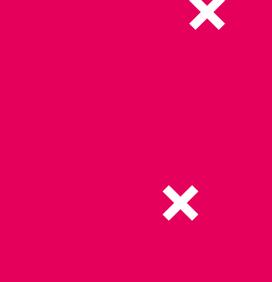
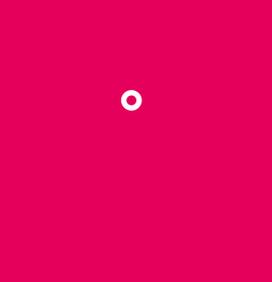
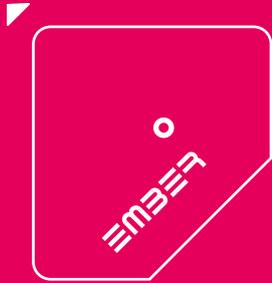
【マップボードの例】

ダイヤル



* ダイヤル部品をライナーから取り外し、上図のように同じマークの部品を組み合わせる。この際、ダイヤル部品の「向き」に注意する。

CHAPTER 2



■ 2

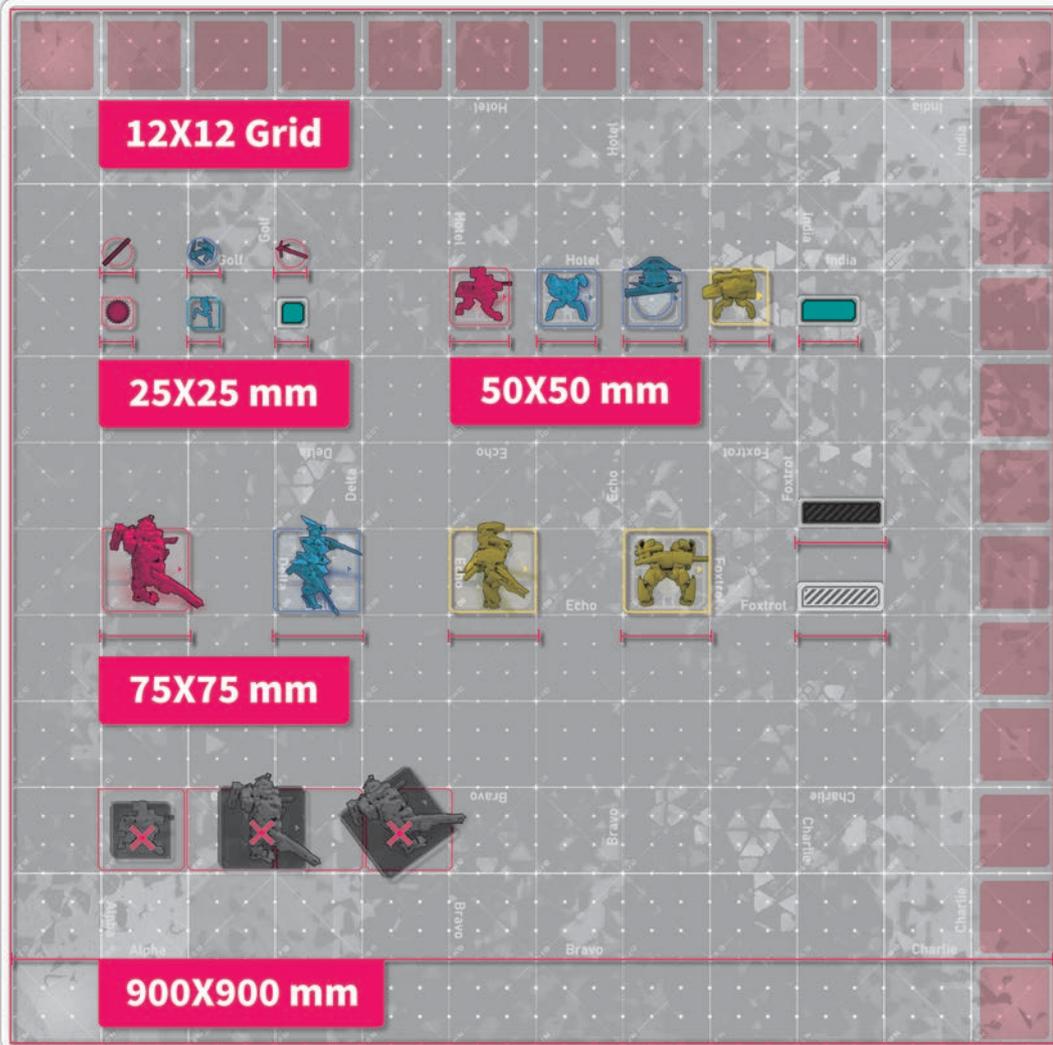
・ 2.基本概念 ・

*本章では、ゲームを理解する上で基本概念について紹介します。ミニチュアゲームを初めてプレイする場合、本章を丁寧に読んでから次の内容に進めることをお勧めする。

2.1 ミニチュアとボード

ゲーム内で、プレイヤーの小隊を表すモデルが「ミニチュア」と呼ばれる。これらはゲームの基本的な構成要素である。ゲーム中、ミニチュアは「ボード」上に配置される。標準的なボードサイズは900×900mmで、表面は75mm(約3インチ)の辺を持つ正方形「グリッド」12×12個に区切られている。各グリッドの内部には複数の小さな座標点があり、これらの座標点によって、1グリッドはさらに25mm(1インチ)の辺を持つ正方形「小グリッド」9個に分割されている。

ルール上、特に説明されない限り、文中すべての「グリッド」は75mm正方形の大グリッドである。「小グリッド」と明確に記載されている場合のみ、それは25mm正方形の小グリッドである。



通常、ミニチュアをボード上に配置する際は、1つのグリッド内に収め、小グリッドの枠に沿って置く必要がある。ミニチュアを複数のグリッドにまたいで配置することはできない。

2.2 ユニット

ゲーム内では、プレイヤーが操作可能なすべてのモデル、たとえば機甲、ドローン、さまざまな投射物や設置物を総称して「ユニット」と呼ぶ。あなたが所有するユニットは「味方ユニット」、対戦相手が所有するユニットは「敵軍ユニット」と呼ぶ。

注記：1単位の味方ユニットは、あなた自身が所有するユニットを指す。2vs2などのゲームモードでは、味方ユニットにはチームメイトが所有するユニットも含まれる。

2.2.1 ユニットの体型

戦場には、地上で移動するユニットや空中で飛行するユニットが存在し、それぞれ異なる大きさを持っている。この特徴を「ユニットの体型」と呼び、モデルのベース（底盤）によって示される。

体型の分類：ユニットはモデルのベースサイズに基づき、以下のように分類される。

- ・大型：1つのグリッド全体を占有する。
- ・中型：2〜8つの小グリッドを占有する。
- ・小型：1つの小グリッドを占有する。

これらの体型にかかわらず、ユニットは他のグリッドをまたいで配置することはできない。

ベースの種類：

- ・地上ユニット：不透明なベースを使用する。
- ・飛行ユニット：透明な四角形のベースを使用する。
- ・高空ユニット：透明な円形のベースを使用する。

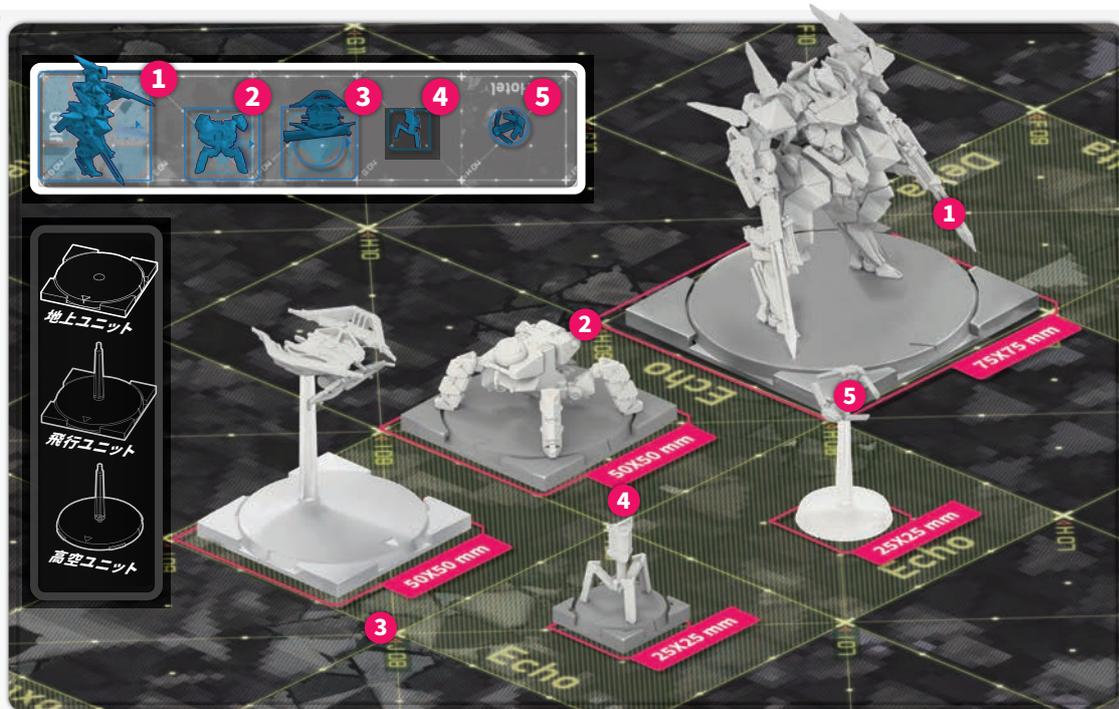
配置ルール：

- ・地上ユニットおよび飛行ユニット：

地面上に配置する必要がある。他のテレインやユニットの上に配置することはできず、ベースが他のユニットやテレインと重なることもできない。ただし、既に他のユニットやテレインが存在するグリッドでも、そのグリッドにユニットを収容できるスペースがあれば配置可能である。

- ・高空ユニット

「グリッドを占有しない」とみなされるため、どのグリッドにも配置することができる。既にユニットやテレインで埋まっているグリッドでも問題ない。高空ユニットのモデルを物理的に配置できない場合は、ボードの端に紙を置き、配置したいグリッドの座標を書いて、その紙の上にユニットを配置する。



- 1- 機甲 - 大型地上ユニット
 3- ドローン - 中型飛行ユニット
 5- 投射物 - 小型高空ユニット
 2- ドローン - 中型地上ユニット
 4- ドローン - 小型地上ユニット

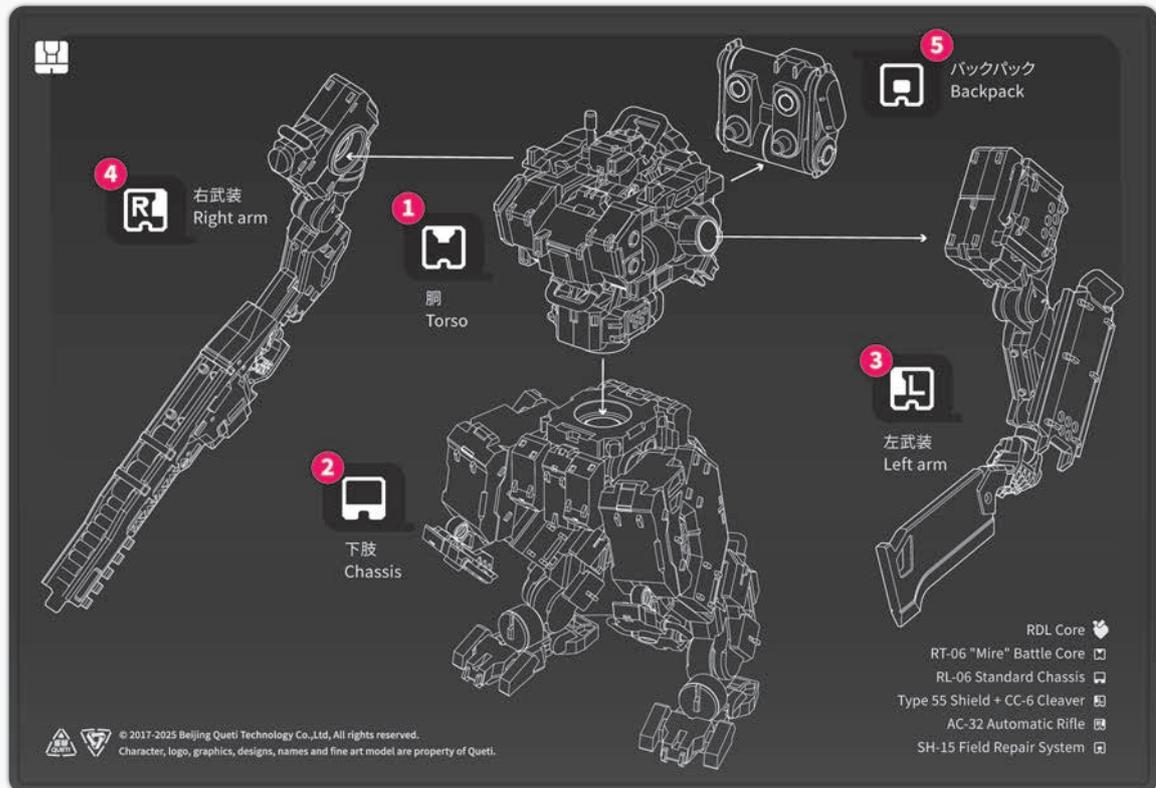
2.2.2 機甲ユニット



機甲は、身長約4メートルのモジュール化戦術人型義体であり、小隊の主力として活躍する M.A.P(モジュラライズドアームプラットフォーム)である。ほとんどの機甲は大型地上ユニットに分類される。

機甲は小隊における重要なユニットであり、1台の機甲ユニットは複数の機甲パーツと1名のパイロットで構成される。

- パーツ



各機甲は以下の5つの汎用モジュールで構成される：

- 1- 胴 (T)
- 2- 下肢 (C)
- 3- 左武装 (L)
- 4- 右武装 (R)
- 5- バックパック (B)



これらを各1つずつ含み、それぞれのモジュールを「パーツ」(または「部位」)と呼ぶ。



機甲を配備する際には、最低限、下肢、胴、片方の腕（左武装または右武装）が必要である。パーツは磁石で接続され、1台の機甲として組み立てられる。

各パーツには対応するパーツカードがあり、そのパーツの特性や使用可能なアクションを示す。これらのカードは機体のカードホルダーに配置する。一部のパーツには「廃棄カード」が含まれ、手持ちの武器を廃棄した際の効果を表す。このカードは準備段階で通常のパーツカードの下に配置する。



1- カードの背景色

* 通常のパーツカードは表が派閥の色、裏が白色である。廃棄カードは表が灰色、裏が黒色である。

2- パーツ名

3- アクション

* 詳細はチャプター 2.4 を参照してください。

4- 装甲値

5- 構造値

6- 回避値

7-ECM 値

8- パリイ値

9- タッグ

10- パーツアイコン

11-QR コード

* オンライン版ページ（ルール、設定、ポイント改定など）へのリンク

12- ポイントエリア

* 最新ポイントを鉛筆で記載するか、透明スリーブを使用してマーカーで記入することを推奨する。

13- ルールの補足

* このカードに関連する特殊ルールの簡易説明。

14- バージョン

- パイロット



* もしあなたの小隊は RDL または UN 陣営(派閥)であれば、あなたのパイロット達はおもに電子化された意識の戦士である。機甲が破壊されたとき、彼らの意識はバックアップターミナルに転送されるため、彼らは経験豊富でほぼイモータルである。もしあなたの小隊は GoF 陣営であれば、麾下のパイロット達は大部分の肉体を捨てたが、脳を直接に機甲に接続して戦い、帰還できぬ危険に晒されている。それで尊敬される。

パイロットカード：パイロットカードは対応する機甲のカードホルダーの隣に配置し、機甲とパイロットの対応関係を示す。カードの裏面には「先手値」が記載されている。対戦相手がパイロットの特性を確認する必要がある場合、戦術意図を隠すためにタイミングダイアルの代わりにパイロットカードを提示することが可能である。



リンク値ダイアル：リンク値ダイアルは機甲の隣に配置し、パイロットの ID と現在のリンク値を記録する。



タイミングダイアル：タイミングダイアルはパイロットごとに1つ対応し、パイロットの行動タイミングを選択するために使用する。

プレイヤーはタイミングダイアルを操作していないとき、それに対応している機甲のカードホルダー又はパイロットカードの隣に置くと、対応関係が明白になる。



2.2.3 ドローン

* 機甲以外にも、戦場では多くのドローンが重要な役割を果たす。ドローンの体型は多岐にわたり、小型地上ユニットから大型空中ユニットまでさまざまである。これらの自律行動武器は、機甲の戦術支援や小隊の火力補強に貢献する。



機甲と同様に、各ドローンには対応するドローンカードがある。同じ種類のドローンが複数存在する場合、それぞれのドローンに番号を付け、対応関係を明示することが推奨される。ドローンカードには1台のドローンに関するすべての情報が記載されており、これを「コントロールパネル」として理解できる。

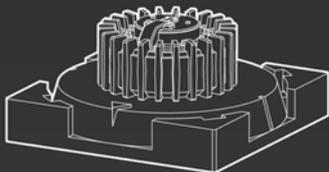
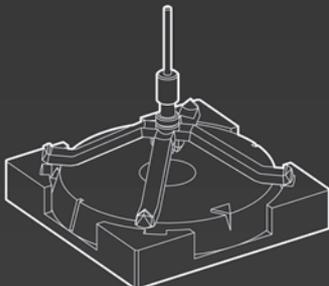
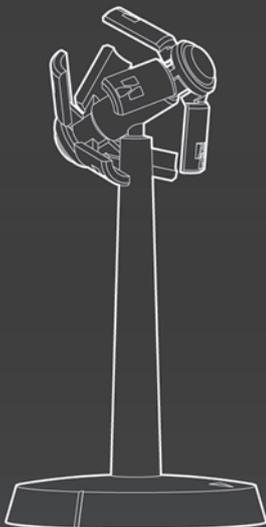
DTG-30M “獵狗”MG型
1 ハイエナMG型
2 52
3
4 [フルオート]
5
6
7 DEF
8
9
10
11

ADK60R “獵狗”偵察型
1
2
3
4
5 [早期警戒偵察]
6
7 MOB
8
9
10
11

ADK60EC 电戦型“渡鸦”
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11

1- ドローン名
2- 装甲値と構造値
* 一部のドローンのみ構造値を持ちます
3- ECM 値
4- 回避値
5- アクション
* 詳細はチャプター 2.4 を参照
6- 移動力と移動タイプ
7- 態勢
8- ドローンアイコン
9- 識別番号トークン
10- コマンドトークン
11- ドローンモデル

2.2.4 投射物と設置物

**GM-35** 反装甲地雷
Anti-Armor Mine
対装甲地雷**MES** 信標
Beacon
ビーコン**M9** 閃光弾
Stun Grenade
スタングレネード© 2017-2025 Beijing Queti Technology Co.,Ltd. All rights reserved.
Character, logo, graphics, designs, names and fine art model are property of Queti.

飛行中のミサイルや砲弾などのユニットは「投射物」と呼び、地雷やビーコンなど地面に固定されたユニットは「設置物」と呼ぶ。これらのユニットも、多くの場合、専用のモデルとカードを持つ。

投射物および設置物のカードは、すべてのモデルに対して個別に対応する必要はない。これらのカードは通常トークンを配置する必要がなく、参照しやすい場所に置いておけば十分である。

1- 投射物／設置物名

2- 装甲値と構造値
*一部のユニットのみ構造値を持つ

3- ECM 値

4- 回避値

5- タイプに関するキーワード

6- アクション
*詳細はチャプター 2.4 を参照

7- 態勢

8- 投射物／設置物アイコン

9- 投射物／設置物モデル

10- 着弾地点トークン

2.3 ダイス

*ゲーム中、プレイヤーはダイスを振ることで、戦闘におけるさまざまなランダムイベントやその結果をシミュレートする。如何に策を講じようが、運がいつも無視できないほど影響してくれる。過度に運に頼ってはいけませんが、運を軽視したほうが致命的なミスになりやすい。

2.3.1 ダイスの種類

プレイヤーは5種類のダイスを使用する。4種類は八面体で、それぞれ色によって区別される。



■**黄ダイス**：通常、攻撃や電子戦に使用する。主に軽撃ダメージを生成し、素早く密集した攻撃を表す。



■**赤ダイス**：通常、攻撃に使用する。主に重撃ダメージを生成し、重く低頻度な攻撃を表す。



■**白ダイス**：通常、防御に使用する。主に防御効果を生成し、攻撃を防ぐことを表す。



■**青ダイス**：通常、機動回避に使用する。主に回避効果を生成し、攻撃を回避することを表す。



◇✳️□空心の出目：通常は無効とみなされるが、特定のユニットの態勢や条件下では有効化され、対応する実心の出目と同じ効果を持つ。

【✳️稲妻】の出目：通常の攻撃や防御では無効とみなされるが、機甲の電子戦やエネルギー関連の能力に使用される。

【◇目】の出目：通常の攻撃や防御では無効とみなされるが、パイロットの照準や反応能力に使用される。

ダイスの説明では、対応する色の四角(■□■□)で表記されることがある。たとえば、■は黄ダイスを指す。

黒ダイス(パーツダイス)：この6面体のダイスは「パーツダイス」と呼び、パーツの判定に使用する。各面が機甲のパーツに対応し、6番目の面は任意のパーツを表す。



2.3.2 ダイスの振り方とルール

具体的なダイスの振り方や結果の判定については、チャプター4の各節で詳しく説明する。本節では、基本的な振り方やルールを説明する。

①一度のダイスの振りについて：ダイスを一回振ると、一つのダイスは各プレイヤーごと一度だけ振り直せる。

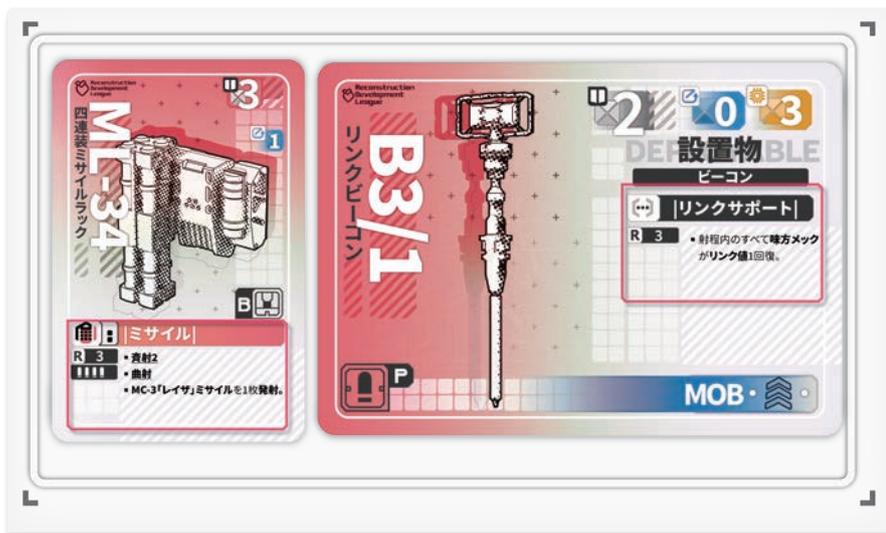
②振り直しの条件：ダイスがテーブルの外に落ちた場合、または完全にテーブル面に接していない(立った状態など)の場合、そのダイスは振り直しが必要となる。この場合はルール上の「振り直し」には含まれない。

③ダイスの転がし方：ダイスはテーブル上でしっかりと転がす必要がある。特に6面体のダイスでは、判定に関する争いを最小限に抑えるため、「ダイスタワー」の使用を推奨する。



2.4 アクションとタイミング

アクションシステムは『月塵(エンバー)』シリーズの核心部分であり、ほとんどのユニット間のインタラクションはアクションの実行を通じて行われる。これには、機甲の移動や射撃、ミサイルの飛行や爆発など、戦闘や戦術的な行動が含まれる。ユニットまたはパーツのカードには、そのユニットが実行可能なアクションが記載されている。アクションは以下の4つの要素で構成される。



 | **バリケード**

▪ このメックを**防御態勢**に切り替える。

1  | **榴散弾砲撃** 2

R -- ▪ [命中]押出1。 4

3 

 | **ジャンプ**

R 2 ▪ 空中移動

 | **装甲対策**

▪ この機甲の**任意の判定ロール**は、**指定1**□。

 | **単発**

R 6 ▪ [静止]射程+2グリッド。
▪ 装甲貫通1

 | **スモークグレネード**

R 2 ▪ 直射
▪ GS-2スモークグレネードを1枚発射する。

 | **ダメージコントロール**

! ▪ 修復トークン1つを破壊された本機のパーツの上に乗せる、または**破損トークン**1つを本機のパーツから取り除く。

1-アクションアイコン 2-アクション名 3-アクション属性 4-アクションに関する説明

 | **発煙**

! ▪ 直ちに誘爆する。
▪ 誘爆時、誘爆地点から連続した煙幕を3つ配置する。

 | **トリガー**

! ▪ 地雷が設置されたグリッドにグランドユニットが入った場合、クラッシュはしないが、地雷は必ず誘爆する。
▪ 誘爆時、グリッドにいるすべてのグランドユニットに爆発ダメージを与える。

 | **誘導攻撃**

R 6 ▪ 射程内の**敵ユニット**を目標に、該当目標の所在グリッドに飛行し、誘爆。
▪ 誘爆時、目標に**爆発ダメージ**を与える。

1  | **FCSジャミング** 2

R 4 3

! ▪ **電子攻撃**
▪ 射程内**最も近い敵ユニット**1つを対象とし、**電子戦対抗ロール**を行う。成功した場合、対象は**FCSジャミング**トークンを得る。 4

1-アクションアイコン 2-アクション名 3-アクション属性 4-アクションに関する説明 5-トリガータイプ

2.4.1 アクションアイコン

アクションアイコンは、そのアクションが「いつ」「どのように」使用されるかを示す基本情報である。ユニットの種類ごとにアイコンの構成や意味は異なる。

－ 機甲のアクション

機甲のアクションアイコンは、アクションタイプとアクションの長さで構成される。



1- アクションタイプ: 機甲のアクションタイプは以下の7種類に分類される。



最初の6種類は「タイミング」に対応しており、通常、アクションは対応するタイミング内で使用される。アクションの色を参照すると、対応するタイミングを迅速に識別できる。

7番目の「パッシブ」は、能動的に使用する必要がなく、常に効果が発動する。

2- アクションの長さ: アクションの長さは、そのアクションが消費するタイミングを示す。以下の3種類に分類される。



* 簡単に言うと、機甲は一度のアクションにて、二回の短アクション、または一回の中アクション、または一回の長アクションを実行できる。詳細はチャプター 3.4 を参照。

－ ドローンのアクション

ドローンのアクションアイコンは、アクションタイプとコントロールモードで構成される。

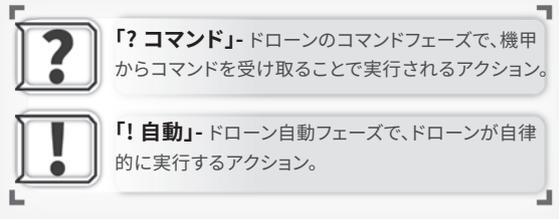


1- アクションタイプ: ドローンのアクションタイプも、機甲と同様に以下の種類に分類される。ただしドローンのアクションはアクションタイミングと関係ないゆえ、モノクロで表示します。



ただし、ドローンのアクションはタイミングに依存せず、黒白のアイコンで表記される。

2- コントロールモード: ドローンのアクションには、次の2種類のコントロールモードが存在する。



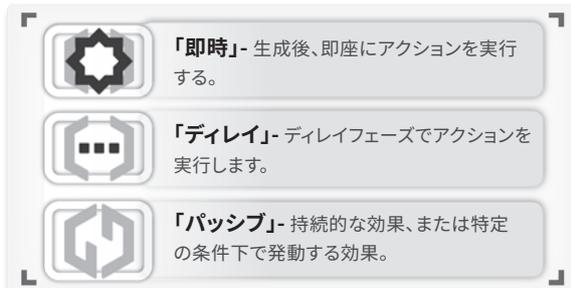
「? コマンド」- ドローンのコマンドフェーズで、機甲からコマンドを受け取ることで実行されるアクション。

「! 自動」- ドローン自動フェーズで、ドローンが自律的に実行するアクション。

－ 投射物 / 設置物のアクション

投射物や設置物のアクションは、通常「トリガータイプ」のみを含む。

トリガータイプ: トリガータイプは、投射物や設置物がいつトリガーされるかを示す。



「即時」- 生成後、即座にアクションを実行する。

「ディレイ」- ディレイフェーズでアクションを実行します。

「パッシブ」- 持続的な効果、または特定の条件下で発動する効果。

2.4.2 アクション属性



- 1- 範囲アイコン
- 2- ダイス表アイコン
- 3- 弾薬アイコン
- 4- チャージアイコン

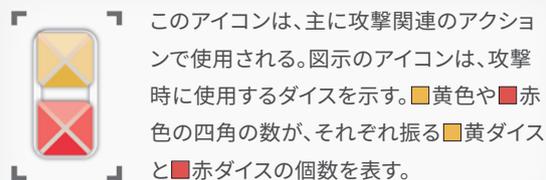
ー 範囲アイコン



このアイコンは、アクションの効果範囲を示す。

- ・「--」：隣接するグリッドに対して有効であることを示す(詳細はチャプター 4.2.2 を参照)。
- ・数字：アクションが届く距離(グリッド数)を示す。
- ・「移動」アクションの場合：範囲は移動力を示し、移動可能なグリッド数を表す。

ー ダイス表アイコン



このアイコンは、主に攻撃関連のアクションで使用される。図示のアイコンは、攻撃時に使用するダイスを示す。■黄色や■赤色の四角の数が、それぞれ振る■黄ダイスと■赤ダイスの個数を表す。

ー 弾薬アイコン



アクションに弾薬アイコンが付いている場合、そのアクションは使用回数が制限される。

ゲーム開始時、アイコンの数に対応する「弾薬」トークンを準備し、表面を上にしてユニットまたはパーツカード上に配置する。アクションを実行するたびに1つの「弾薬」トークンを消費する(裏返す)。すべての「弾薬」トークンが裏返された場合、そのアクションは実行不可となる。

ー チャージアイコン



アクションにチャージアイコンが付いている場合、そのアクションはチャージ可能である。

ゲーム開始時、1つの「チャージ」トークンを準備し、裏面を上にしてカード上に配置する。この状態は、アクションがまだチャージされていないことを示す。ゲーム中に「チャージ」アクションを実行するとチャージが完了し、「チャージ」トークンを表面にする。「チャージ」アクションは、アクションテキスト内で効果を発動する際に「チャージ」トークンを消費(裏返し)することで効果を有効化する。

2.4.3 アクションテキスト

アクションテキストは、アクションの追加効果や実行方法を説明するものである。テキスト内で太字になっている部分は「キーワード」と呼ばれ、重要な概念や特定のユニットやトークンを指す。

ー 特殊ルールキーワード



下線付きのキーワードは「特殊ルールキーワード」と呼ばれ、基本ルールに追加される特殊ルールを示す。

詳細はチャプター 6.2 を参照するか、カード裏面の QR コードをスキャンして確認できる。特殊ルールが基本ルールと矛盾する場合、特殊ルールが優先される。

ー 条件キーワード



角括弧で囲まれたキーワードは「条件キーワード」と呼ばれ、アクション実行時に特定の条件が満たされた場合のみ、後続のテキストが有効になることを示す。詳細はチャプター 6.2.2 を参照するか、カード裏面の QR コードをスキャンして確認できる。

2.5 トークン

* ゲームでは、さまざまな種類のトークンを使用する。それぞれ特定の役割を持ち、ゲームの進行を管理する重要な要素となる。

一部のトークンはユニットが「取得する」ことがあり、その場合、そのユニットはトークンの「保持者」となる。トークンは、関連ルールで指定された場所に配置する。一方で、他のトークンはユニットに付属せず、ルールに従ってゲームボード上の特定の位置に直接配置する。

トークンの詳細については、**CHAPTER 4.9、4.13、4.14、および 4.15** を参照してください。

2.5.1 円形トークン



円形トークンは、ゲーム内の消耗品を記録するために使用し、ユニットカードやパーツカード上に配置する。これらのトークンは表裏があり、カラーの表面は「使用可能」を、黒色の裏面は「消費済み」を示す。このトークンは、「コントロールパネルにおける使用可能な回数を示すメーター」として理解できる。

- ・ 主な円形トークンには、弾薬、迎撃、チャージ、コマンドなどの種類がある。
- ・ ゲーム準備時に、ユニットのアクション属性に基づき、必要な数の弾薬、チャージ、迎撃などのトークンを対応するカードに配置する。

2.5.2 三角形トークン



三角形トークンは、破損や修復など、ユニットの異常状態を示す。これらのトークンを取得した場合、対応するユニットのカード上に配置する。トークンの表裏は同じデザインであり、「コントロールパネルにおける点灯している警告灯」として理解できる。

- ・ ゲーム開始時、プレイヤー双方が取りやすい場所に十分

な数の三角形トークンを準備する。

- ・ 特定の状況でこれらのトークンを取得または除去する方法は、後のCHAPTERで詳しく説明する。



2.5.3 正方形トークンと六角形トークン



正方形トークンと六角形トークンは、ユニットの「特殊状態」を示す。特殊状態が発生した場合、対応するトークンをユニットのモデルの隣に配置する。これらは「指揮官のHUDに表示されるメモ」として理解できる。

正方形トークン:

- ・通常、保持者以外のユニットには影響を及ぼさない。保持者を直接操作する際、または保持者とインタラクションする際のみ確認する必要がある。
- ・正方形トークンは積み重ねて保持することが可能である。

六角形トークン:

- ・他のユニットに影響を与える特殊状態を示す。そのため、他のユニットを操作または相互作用する際に、六角形トークンを持つユニットの状態を確認する必要がある。
- ・六角形トークンは通常1つしか保持できない。新しい六角形トークンを取得した際に、古いトークンを除去する。



ゲーム開始時、自軍の構成に応じて必要な正方形および六角形トークンを準備し、双方が取りやすい場所に配置する。これらのトークンの取得と除去の具体的な条件については、後のチャプターで詳しく説明する。

2.5.4 態勢トークン



長方形の態勢トークンは、赤（攻撃）、白（防御）、青（機動）、黒（ダウン）の4種類があり、機甲の「態勢」を示す。通常、機甲のモデルのベースに配置する。

- ・機甲を配備する際、赤、白、青のいずれか1つの態勢を選択する。
- ・態勢に関連する詳細なルールについては、詳細はチャプター 4.1 を参照する。

2.5.5 その他のトークン

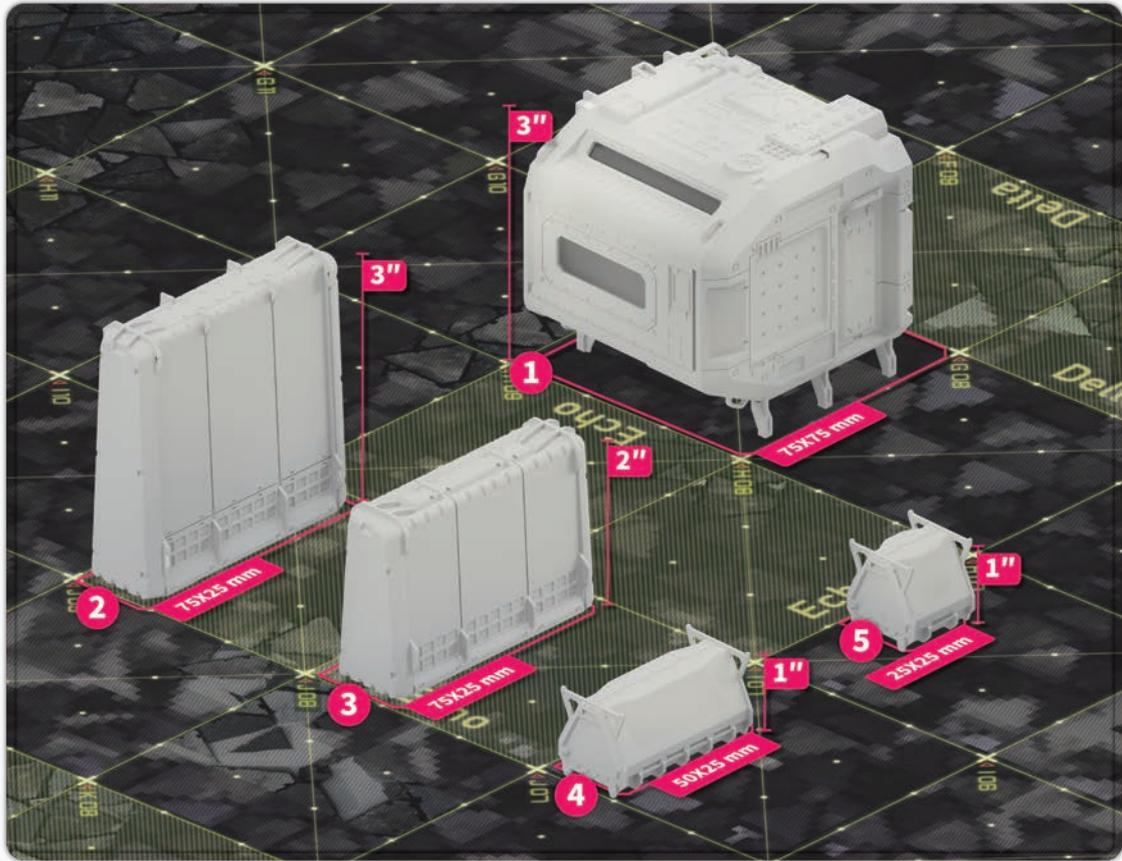
ゲームでは、以下のようなさまざまなトークンも使用する（ここで記載されているトークン以外のトークンもある）。

1- 先手トークン: この大きな長方形のトークンは、現在のターンの先手プレイヤーを示すために使用する。先手トークンをボードの横に置き、両プレイヤーが確認できるようにする。ゲーム開始時、トークンの表側が先手プレイヤーの色で表される。ターン終了時、トークンを反転させ、次のターンの先手プレイヤーを示す。



2.6 テレイン

ゲームでは、さまざまな建築物がマップボード上に配置することで、多様で複雑な戦場環境を構築する。建築物もミニチュアと同様にグリッド内に配置し、小グリッドに揃えて置く必要がある。また、大グリッドをまたぐ配置はできない。



テレインの高さは一部のルールに影響を与える。異なる高さのテレインは、ゲーム内で異なる効果を発揮するため、注意が必要である。

-  **1- 建築物**：1大グリッドを占有し、高さ3インチ
-  **2- 防壁**：1×3小グリッドを占有、高さ3インチ
-  **3- 防壁**：1×3小グリッドを占有、高さ2インチ

壊れやすいテレイン：

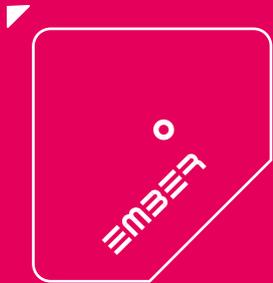
-  **4- コンテナ**：1×2小グリッドを占有し、高さ1インチ
-  **5- コンテナ**：1小グリッドを占有し、高さ1インチ

壊れやすいテレイン

建築物以外にも、破壊可能なテレインがあり、これらは「壊れやすいテレイン」と呼ばれる。特殊ルールに従い、以下の条件で破壊可能である。

- 壊れやすいテレインは大型ユニットにクラッシュされると、グリッド内のすべての壊れやすいテレインが直接破壊される。詳細はチャプター 4.3.6 を参照する。
- 各壊れやすいテレインモデルは射撃 / 近接 / 爆発ダメージの攻撃対象として選択可能であり、かつ地上ユニットとして扱われる。攻撃されたときダイスを振らず直接破壊される。

CHAPTER 3



■ 3

3. ゲームの進め方

* 本章では、ゲームの基本的な進行手順を説明する。具体的な操作ルールについては、チャプター4を参照すること。

3.1 セットアップ

セットアップでは、プレイヤーがゲームの戦場を配置し、ミッションを決定し、先手を決めた後、部隊を配置エリアに展開する。

3.1.1 準備

ゲームを開始する前に、以下の準備を行う。

- ①ボード：ゲーム用のボードを用意する。
- ②部隊：ユニットのモデル、カード、必要なトークンを準備する。
- ③マップ：選択したマップに従ってテレインモデルを配置する。
- ④ミッション：行うミッションを決定する。

初めてのプレイの場合、『クイックスタートガイド』に従ってセットアップを完了する。その後、チャプター 3.1 の残りを省略し、チャプター 3.2 から読み続けてゲームを開始する。

標準戦闘の場合、チャプター 5.1 に従って部隊を編成し、5.2 に従ってマップとミッションを決定する。

ストーリーを楽しみたい場合、ゲームパックに付属するシナリオブックを参考に戦闘を行うことも可能である。



© 2017-2025 Beijing Queti Technology Co., Ltd. All rights reserved.
Character, logo, graphics, designs, names and fine art model are property of Queti.

－ ユニットの準備

ユニットの種類ごとに以下の手順を進める。

－ 機甲

パーツカードを準備し、各パーツの位置に従ってカードホルダーに配置する。

- ・**手持ち**のタグを持つパーツカードには、対応する廃棄カードを下に配置する。
- ・パイロットカードをカードホルダーの左側に配置し、その上にパイロットダイヤルを置く(詳細はチャプター 2.2.2 を参照)。
- ・磁石でパーツを組み立て、パイロット番号に対応する「リンク値ダイヤル」と「態勢トークン」を準備する。



－ ドローン

各ドローンに対応するドローンカードを準備する。

- ・ドローンモデルを組み立てる。同じ種類のドローンが複数ある場合、識別番号トークンを1つずつカードやドローンモデルのベースに配置し、対応関係を明確にする。



－ 投射物と設置物

投射物や設置物の種類に応じ、対応するカードを準備する。また、それぞれの投射物や設置物に十分な数のモデルを用意する。



3.1.2 サイドの選択と先手の決定

マップを配置した後、両プレイヤーは  黄ダイスを2つ投げる。【 軽撃】の数が多いプレイヤーが先手となる。先手プレイヤーは、自身が黒サイドまたは白サイドを担当するかを選択する(サイドの選択とは、マップのどちら側からゲームを進めるかを意味する)。同じ数の場合、誰か先手になるまで振り直します。サイドを選択したあと、先手マークを先手プレイヤーが選択したサイドの色に裏返します。



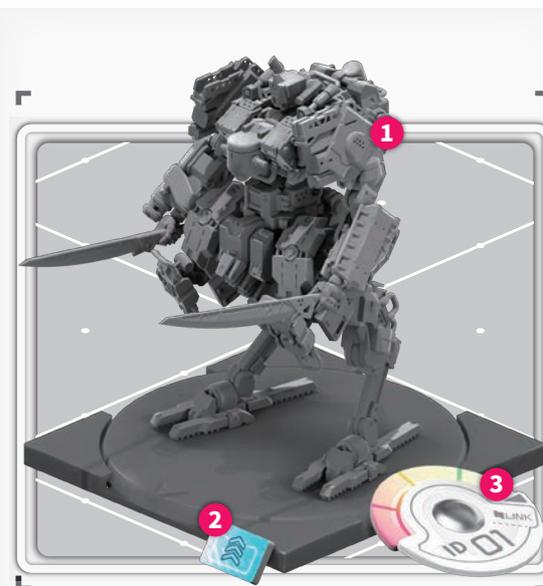
3.1.3 ミッションの確認



1- ミッション関連トークン 2- 勝利点トークン

ミッションを選択する必要がある場合、またはミッションに基づいて対象を選択・配置する必要がある場合、先手プレイヤーから交互に進行する。

3.1.4 ユニットの配置



1- 機甲モデル 2- 態勢トークン 3- リンク値ダイヤル

両プレイヤーは以下のルールに従ってユニットを配置する。

配置の手順

- ①先手プレイヤーが最初に1ユニットを配置する。
- ②後手プレイヤーが1ユニットを配置する。
- ③上記を交互に繰り返す。
- ④いずれかのプレイヤーが全ユニットを配置し終えた場合、もう一方のプレイヤーは残りの全ユニットを一度に配置する。
- ⑤通常、各ユニットは配置エリア内に配置する必要がある。

機甲の配置

「リンク値ダイヤル」を機甲モデルの隣またはベースに置き、モデルとパイロットの対応関係を明確にする。機甲の初期態勢を決定し、対応する態勢トークンを機甲モデルのベースに配置する。

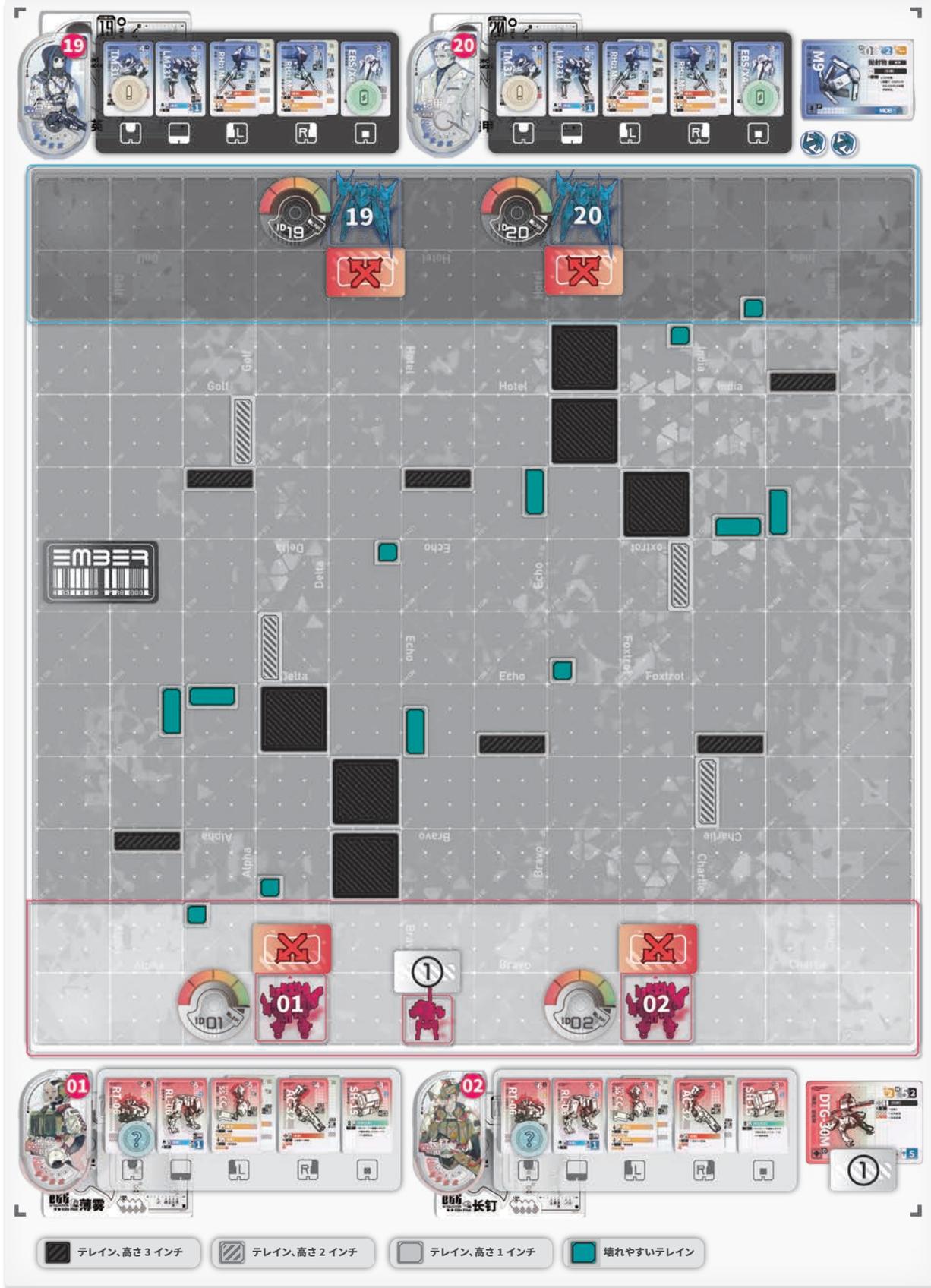
* 注記

- ・ゲーム進行中に、セットアップで態勢トークンを配置し忘れたユニットが発見された場合(固定された態勢ではない限り)、そのユニットは赤(攻撃)の態勢として配置されていたものとみなす。
- ・セットアップ中、配置するユニットの構成を説明することを推奨される(ただし、「秘密構成」と明記されている場合を除く)。相手プレイヤーは、ユニットの機能やカード(ユニット、パーツ、パイロット)を確認し、質問することができる(「秘密構成」の部分を除く)。
- ・区別が必要な複数のユニットがある場合、それぞれのユニットに対応する識別番号トークンを一緒に配置する。

3.1.5 ターンの進め方

ゲーム開始後、ターンごと以下の6つのフェーズで進行する。

1	コマンドフェーズ - 機甲ごと1台味方ドローンへ1つのコマンドを発行できる。そしてドローンは移動、または1つコマンドアクションを実行できる。	?
2	計画フェーズ - タイミングダイヤルを回し、秘密裏に機甲ごとアクションタイミングを決める。	🕒
3	行動フェーズ - タイミングダイヤルを裏返し、タイミングや先手値の順番で機甲ごとアクション機会を得られる。	👤
4	自動フェーズ - ドローンごと自動アクションを実行する。	!
5	ディレイフェーズ - 投射物 / 設置物ごとディレイアクションを実行する。	...
6	終了フェーズ - 機体を維持できない機甲を取り除く。すべての赤い正方形トークンと六角形トークンを取り除く。その後、すべての黄色い正方形トークンと六角形トークンを裏返す。	END



3.2 コマンドフェーズ

コマンドフェーズでは、パイロットがドローンにコマンドを下達する過程をシミュレートする。ドローンは高度な知能を持っているが、行動には基本的なコマンドが必要である。このフェーズでは、各機甲が1つのコマンドを発行でき、各ドローンも1つのコマンドしか受け取ることができない。たとえば、3台の機甲と6台のドローンを持つ小隊の場合、3台のドローンにそれぞれ1つずつコマンドを発行できる。

3.2.1 コマンドの生成

両プレイヤーは自軍ユニットを確認し、特殊ルールがない限り、各機甲は1つのコマンドを生成する。

生成したコマンドのトークンを準備し、それぞれの機甲の胴パーツカード上に配置する。



3.2.2 コマンドの使用

先手プレイヤーから1つのコマンドを発行して行動を完了した後、後手プレイヤーがコマンドを発行する。

コマンドの発行手順：1- コマンドを発行する機甲を選択する。2- コマンドを受け取る自軍ドローンを1台選択する。3- 機甲のコマンドトークンを1つ取り、選択したドローンのカードに配置する。

ドローンは以下の2つの行動のいずれかを即座に実行する：

①移動の実行

ドローンは対応する移動力(①)に従って移動する。移動手順の詳細はチャプター 4.3 を参照する。



* この地上ユニットアイコンが表示されている場合、移動は基本移動である。



* この飛行ユニットアイコンが表示されている場合、移動は飛行移動である。



* この高空ユニットアイコンが表示されている場合、移動は飛行移動である。

②アクションの実行

アクションアイコン「? コマンド」(②)が付いたアクションのみ実行可能。アクション実行の詳細は、アクションのタイプに応じてチャプター 4.15 を参照する。

先手プレイヤーのドローンはコマンドを実行したあと、もう一方のプレイヤーのドローンは一つのコマンドを実行できる。そして交互にコマンドを実行できる。

1 台のドローンがコマンドトークンを受け取った場合、そのドローンはこのフェーズ中に再びコマンドを受け取ることはできない。



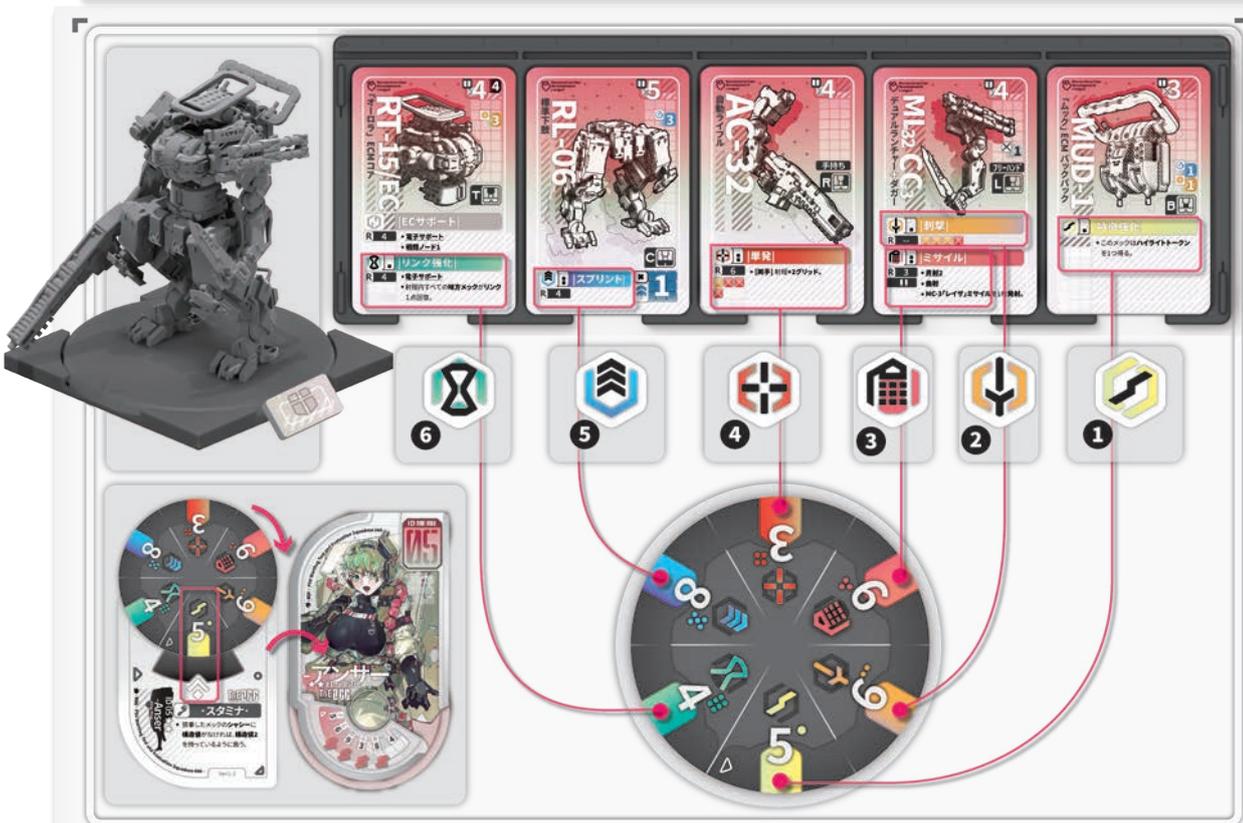
3.2.3 フェーズ終了



一方のプレイヤーがコマンドを発行できない場合またはコマンドを発行したくない場合、もう一方のプレイヤーは引き続きまだコマンドトークンを受け取っていない味方ドローンに残りのコマンドを発行できる。

両プレイヤーがコマンドを発行できなくなる、または発行を望まなくなった時点でフェーズ終了を宣言する。フェーズ終了後、すべてのドローンからコマンドトークンを除去し、次のフェーズに進む。

3.3 計画フェーズ



計画フェーズでは、プレイヤーはタイミングダイヤルを使用し、自軍の各機甲に対してそのターンの行動タイミングを秘密裏に選択する。上図のように、多くのパーツは機甲に1~2種類のアクションを提供し、通常それらに対応するタイミングで実行される必要がある。すべてのプレイヤーがすべての機体に対して行動タイミングを選択し終えたら、このフェーズを終了し、次のフェーズに進む。

注記：

- ・初めて本章を読む場合、「対応するタイミングを選択することで、対応するアクションを実行できる」という基本ルールを覚えることでゲームを進めるのに十分である。
- ・各プレイヤーは、機体の行動タイミングを選択する際、相手プレイヤーに内容を知らせる必要はない。
- ・選択後、タイミングダイヤルのパイロットの顔が描かれた面を表にし、カードホルダーの横に置く。

3.4 行動フェーズ

行動フェーズは、ゲーム内で双方のユニットが主要な戦闘行動を実行する重要なフェーズである。このフェーズはゲームの中で最も複雑かつインタラクティブな部分であるが、慣れるとシンプルになる。

* 注記：初めてこのフェーズを体験する際には、多くの新しい概念に戸惑うかもしれないが、ルールに従って進めれば自然と理解できるようになるので安心してほしい。

3.4.1 アクションの機会の獲得

行動フェーズの開始時に、両プレイヤーはすべてのタイミングダイアルを裏返し、選択したタイミングを公開する。配置している機甲は、選択したタイミングに基づいて順番にアクションの機会を獲得する。



タイミングの順序

タイミングは「先制(①)」から順に処理し、「戦術(⑥)」まで進める。

複数の機体が同じタイミングを選んだ場合、以下の手順で優先順位を決定する。

- ① タイミングダイアルの先手値(タイミングアイコンの下の白い数字)を比較し、小さい先手値のパイロットから順番にアクション機会を得る。
- ② 先手値が同じ場合、先手プレイヤーが優先する。
- ③ 特殊なゲームモード(たとえば、2vs2、1vs1vs1)では、事前に解決方法を取り決める。



- A が「近接」のタイミングを選ぶ。先手値は 5
 B も「近接」のタイミングを選ぶ。先手値は 2。
 C は「投射」のタイミングを選ぶ。先手値は 2。

この場合、B が最初にアクションの機会を獲得し、「近接」タイプのアクションを実行する(詳細はチャプター 3.4.4 を参照する)。次に A が行動し、同じく「近接」タイプのアクションを実行する。最後に C が行動し、「投射」タイプのアクションを実行する。

アクションの機会を獲得した機体は行動を開始する。次のステップ(チャプター 3.4.2 の態勢の切り替え)へ進む。

3.4.2 態勢の切り替え

アクションを実行する前に、機甲は態勢を切り替えられる。



切り替え可能な態勢

その機体がダウン(黒)でない場合、攻撃(赤)、防御(白)、機動(青)のいずれかに切り替えることができる。その後アクションを実行する。

ダウン(黒)場合

その機体がダウン(黒)の場合、唯一可能な行動は「再起動」である(態勢の効果および再起動の詳細は、チャプターの4.1を参照する)。

態勢選択の影響

選択した態勢は、次にその機体がアクションの機会を獲得するまで持続する(通常、1ターン全体にわたる)。そのため、態勢を選択する際には、このターン中に受ける可能性がある攻撃を予測し、最適な姿勢を選択する。

3.4.3 マニューバーとアクションの実行

行動フェーズにおいて、機体は態勢を選択した後、次はマニューバーとアクションを実行する。これらの行動には「ティック」を消費する。

初めてプレイする場合は、以下の3つの組み合わせから1つを選んで試すとよい。詳細はチャプター 3.4.5 を参照。



マニューバー



- 態勢を決めたあとに機甲はマニューバーを実行するかどうかを決定する。
- マニューバーを実行する場合、現在機は下肢パーツが持つ「マニューバー」値を移動力として使用し、移動する。
- 態勢は機動(青)の場合、移動力が倍(×2)になる。
- 詳細はチャプター 4.3 を参照する。

注記：下肢パーツが破壊されている場合でも、マニューバーを実行することは可能。ただし、方向を変更するのみ移動はできない。

アクションの実行

アクションの長さに応じて、通常、機甲は1回のアクションの機会中に1~2つのアクションを実行する。

- リードアクション：アクションの機会中、最初に実行するアクションは「リードアクション」と呼び、このアクションのタイプは現在のタイミングタイプと一致する必要がある。
 - 後続アクション：リードアクションの後、残ったティックを使用して任意タイプのアクションを実行する。
- アクションの具体的な実行方法は、アクションタイプによって対応するルールを参照してください

3.4.4 行動終了

現在機がすべてのティックを使い切ると、そのアクションの機会は終了する。条件を満たしている場合、現在機はミッションアイテムを自動的に拾得する。すべての機甲が行動を完了すると、行動フェーズが終了し、次のフェーズに進む。

3.4.5 ティックシステムの詳細

機甲がアクションの機会を獲得すると、以下のティックを獲得する：

- ・マニューバーティック：1点
- ・アクションティック：2点

これらのティックを消費し、マニューバーやアクションを実行する。ティックが不足している場合、対応する行動を実行することはできない。



注記：

- ・通常、同じアクションを1回のアクションの機会中に複数回実行することはできない。
- ・存在しないアクションを実行することはできない。例えば、パーツが破壊されたあと、機甲はそのパーツのアクションを実行できない。
- ・もしアクションを実行するための条件が満たされていない場合（例えば範囲内に対象がない、弾薬が足りない、トークンまたはスキルによってアクションを実行できない場合）、そのアクションを実行できない。ゆえに、例えば機甲が射撃アクションを持たなくなる場合、射撃短アクションをリードアクションとして実行できないし、対象がない場合もその射撃短アクションをリードアクションとして実行できない。
- ・そのタイミングでリードアクションを実行できない場合、後続アクションも実行できない。
- ・各パーツが提供するアクションに加え、すべての機甲は「通用アクション」を実行できる。通用アクションにもタイミングタイプやアクション長さが存在する。詳細はチャプター 6.1を参照する。
- ・通用アクションを含むすべてのアクションは、機甲のパーツを介し実行する必要がある。そのため、対応するパーツが存在しない、または破壊されている場合、そのアクションを実行できない。複数のパーツで発動可能な通用アクションの場合、使用するパーツを事前に指定する必要がある。



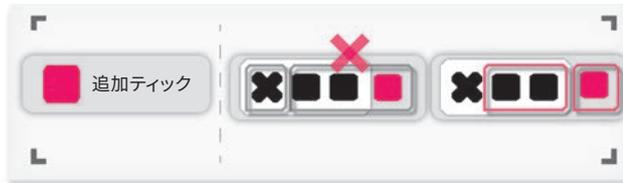
注記：ティックは順序どおりに消費する必要がある。すなわち、アクションティックを使用した後にマニューバーティックを消費することはできない。また、途中でティックをスキップした場合、そのティックは消費されたとみなされる。

- 追加ティック

特定のパーツや能力によって、機甲は追加ティックを得ることがある。追加ティックを使用する際のルールは以下の通り。

- ・追加ティックは基本ティックをすべて消費した後にのみ使用可能。基本ティックと組み合わせて使用することはできない（たとえば、1つの短アクションを実行した後、残った基本ティックと追加ティックを組み合わせると中アクションを実行することはできない）。

- ・ 特定のアクションのタイプに限定される場合、そのアクションにのみ使用可能(たとえば、射撃の追加ティックは「射撃」タイプのアクションにのみ使用可能)。
- ・ 追加ティックを消費してアクションを実行する場合、このアクション機会中、既に実行されたアクションも実行できる。



A

「移動」 タイミング

1 マニューバー

2 「移動」 中アクション

B

滾滾长江东逝水

「先制」 タイミング

1 マニューバー

2 「先制」 短アクション

3 「射撃」 短アクション or 「近接」 短アクション or 「投射」 短アクション

C

「射撃」 タイミング

1 「射撃」 長アクション

2 「射撃」 短アクション

A が「移動」のタイミングを選ぶ：①マニューバーを実行する、マニューバーティックを 1 点消費する。②「移動」の中アクションを実行する、アクションティックを 2 点消費する。

B が「先制」のタイミングを選ぶ：①マニューバーを実行する、マニューバーティックを 1 点消費する。②「先制」の短アクションを実行する、アクションティックを 1 点消費する。③任意のタイミングの短アクションを実行する(「射撃」、「近接」、「投射」)、アクションティックを 1 点消費する。

C が「射撃」のタイミングを選ぶ(パッシブアクション | 火力制圧 | 実行する、射撃の追加ティック獲得すると)：①「射撃」の長アクションを実行する、消マニューバーティック 1 点とアクションティック 2 点を消費する。②「射撃」の短アクションを実行する、射撃の追加ティックを 1 点消費する。

3.5 自動フェーズ

自動フェーズでは、ドローンがプログラムされた行動を自動で実行する様子をシミュレートする。

このフェーズでは、パイロットからのコマンドは不要であり、戦場にいるすべての行動可能なドローンが、プログラムに従って自動的にアクションを実行する。また、ドローンの数が機甲の数を超えていても、自動アクションのルールは変わらない。

プレイヤーはドローンの自動アクションに伴うダイスの振り、ドローンのミニチュアの移動、トークンの設置などの操作を行うが、これらの行動は対応するアクションのルールに従って実行する。たとえば、攻撃対象や攻撃手段を自由に選ぶことはできず、すべてドローンの行動規則に基づいて行われる。

3.5.1 アクションの機会の獲得

先手プレイヤーから順に、任意の1台のドローンにアクションの機会を与え、自動アクションを実行する。後手プレイヤーも同様に、任意の1台のドローンにアクションの機会を与え、自動アクションを実行する。このプロセスを交代で繰り返し、すべてのドローンが自動アクションを実行し終えたか、実行不能になるまで進行する。

3.5.2 対象の選択

特殊ルールがない限り、ドローンの自動アクションは最も近い敵ユニットを対象にする。

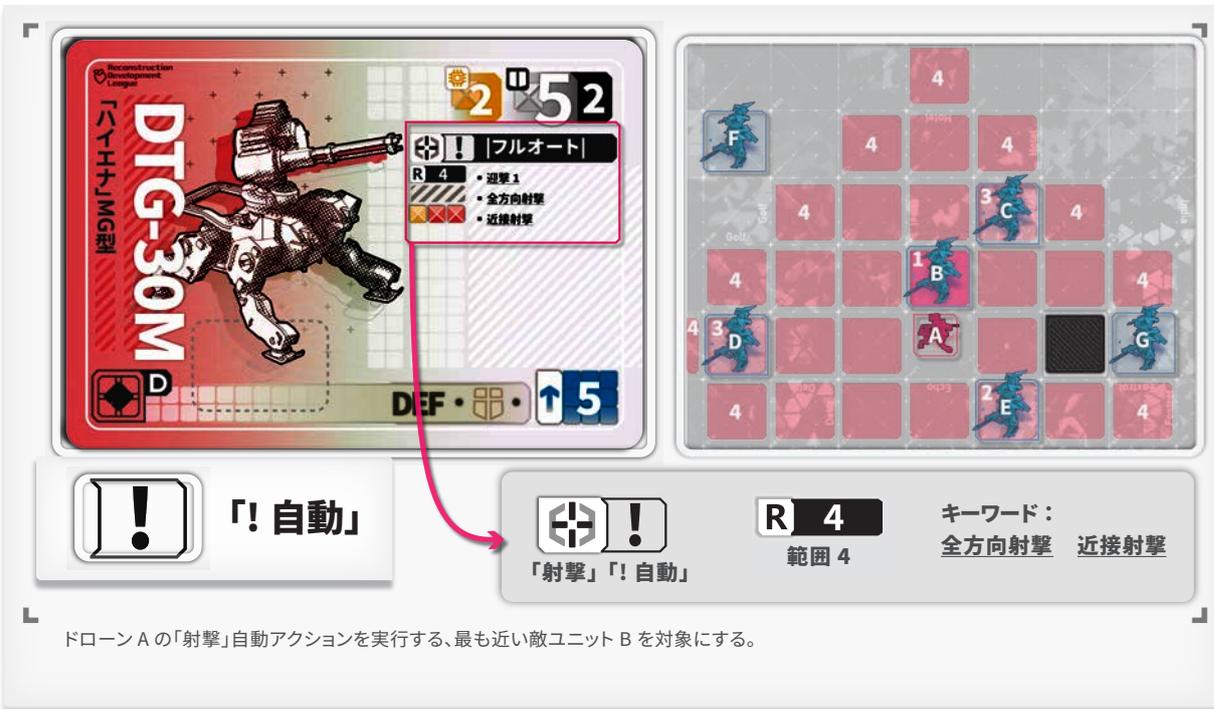
具体的な手順

- ①プレイヤーは、現在のアクションで対象にできる敵ユニッ

トをすべて確認する。

- ・アクションの範囲内にあること。
- ・「射撃」や「近接」タイプのアクションの場合、視線が通っていること。
- ②確認したユニットの中から、最も近いユニットを対象として選択する。
- ・距離の基準は「グリッド」の数とする。
- ・複数のユニットが同じ距離にある場合、そのユニットを管理しているプレイヤーが対象を選択する。

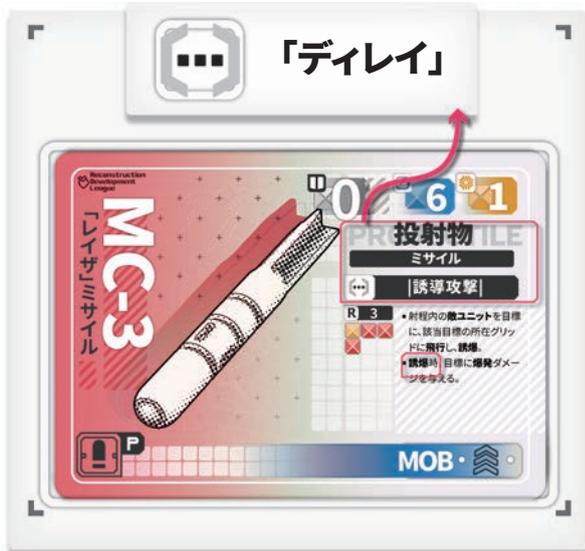
注記：アクションのルールで対象の種類(例：「敵機甲」「敵ドローン」)が指定されている場合、その種類以外のユニットは対象から除外する。指定がない場合、すべてのユニットは同等の優先順位を持つ。また、特定のユニットの種類を優先するとルールに記載されている場合、まずその種類のユニットから対象を選ぶ。該当するユニットがない場合、すべてのユニットから選択を行う。



ドローン A の「射撃」自動アクションを実行する、最も近い敵ユニット B を対象にする。

3.6 ディレイフェーズ

*『月塵(エンバー)』では、1 ターンが現実世界の極めて短い瞬間を表す。しかし、緊迫した戦場においても、機械の作動時間を完全に無視することはできない。このような「スローモーション」の状況を再現するため、ディレイフェーズが設けられている。このフェーズでは、主に投射物や設置物の操作が行われる。



3.6.1 アクションの機会の獲得

先手プレイヤーから順に、任意の1つの投射物や設置物にアクションの機会を与え、その「ディレイ」アクションをトリガーする。後手プレイヤーも同様にアクションの機会を与え、「ディレイ」アクションをトリガーする。この交代を繰り返し、すべての投射物や設置物の「ディレイ」アクションがトリガーされるまで進行する。

3.6.2 投射物／設置物の行動

投射物や設置物の「ディレイ」アクションがトリガーされたら、各アクションはアクションテキストの内容に従い、対応する効果が適用される。

よくあるアクションテキストの内容：誘爆

- 誘爆がトリガーされると、通常、その投射物や設置物は破壊される。
- 投射物の誘爆に関する詳細は、[チャプター 4.7](#) を参照する。

3.7 終了フェーズ

終了フェーズは、各ターンの最後に実行されるフェーズであり、以下の手順に従って操作を行う。

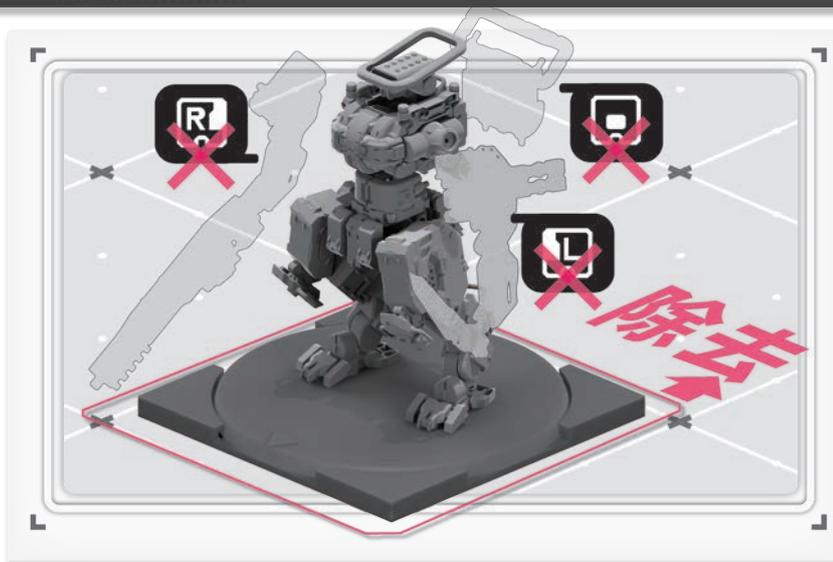
3.7.1 ユニットの除去

ターン終了時に以下の条件を満たすユニットを除去する。

- 残存パーツが 2 個以下で機体を維持できない機甲。
- 「ターン終了時に除去／破壊」と記載されたユニット。

注記：すべてのユニットの除去は通常、同時に実行可能。ただし、以下の場合には、「先手プレイヤーが自軍ユニットを1つ除去、次に後手プレイヤーが自軍ユニットを1つ除去」という順序で交互に進めます。

- ユニットの除去の際に特別な効果が即座に発動する場合。
- 除去の順序がゲームの進行に影響を与える場合。



3.7.2 トークンの処理

- ・赤色のトークン(正方形、六角形)をすべて取り除く。
- ・黄色のトークン(正方形、六角形)をすべて裏返す
- ・すべてのコマンドトークンを除去する。



3.7.3 ミッションと勝利条件の確認

- ・ミッションの進捗を確認し、勝利点を配布する。
- ・ミッションの内容に基づき、ターン終了時の勝利条件(ターン数制限を含む)を確認する。



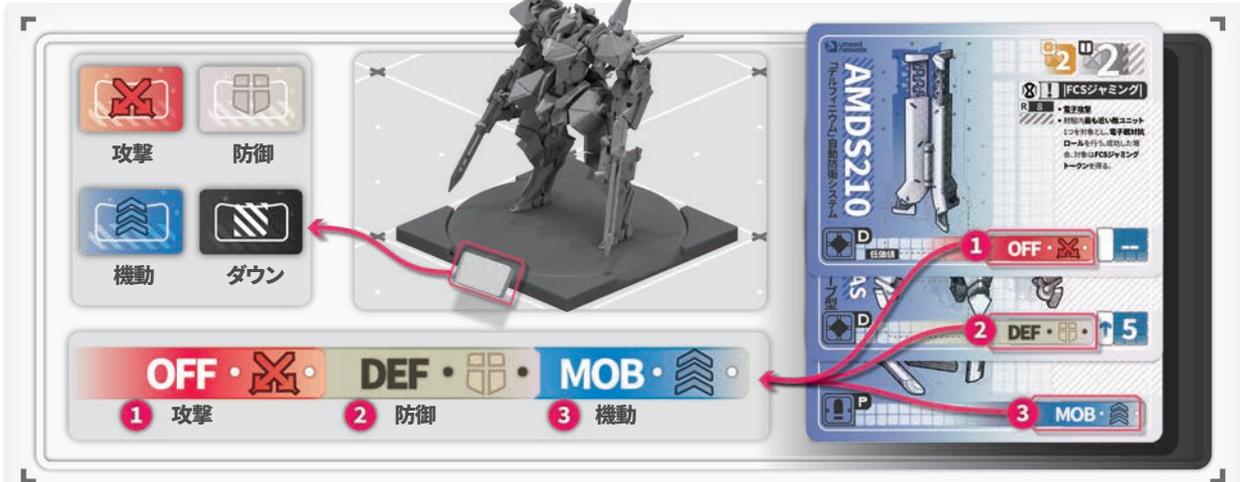
3.7.4 ターン終了

- ・プレイヤーが勝利条件を満たさず、ゲームが強制終了しない場合、先手トークンを反転し、次のターンに進む。
- ・このゲームは通常5ターン目まで行する。第5ターンが終了した時点でゲームも終了し、双方が獲得した勝利点の数に基づいて勝敗を判定する。

■ 4

・ 4. 戦闘ルール ・

4.1 態勢



すべてのユニットには「態勢」という属性があり、攻撃、機動、防御における傾向を表す。異なる態勢は、ユニットにそれぞれ異なる影響を与える。

機甲のパイロットは、戦場の状況に応じて柔軟に態勢を選択できる。そのため、プレイヤーは態勢トークンを機甲のベースに配置し、現在の態勢を明示する必要がある。

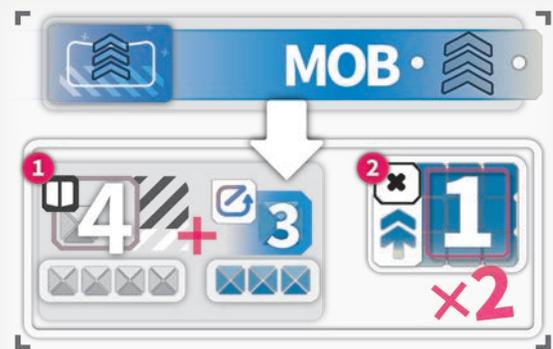
— 防御態勢 (DEF)



□白ダイスの出目を強化し、主に■黄ダイスからのダメージを防ぐ。

・□白ダイスの空心面が有効になる。【□□空心防御 ×2】 → 【■■防御 ×2】

— 機動態勢 (MOB)

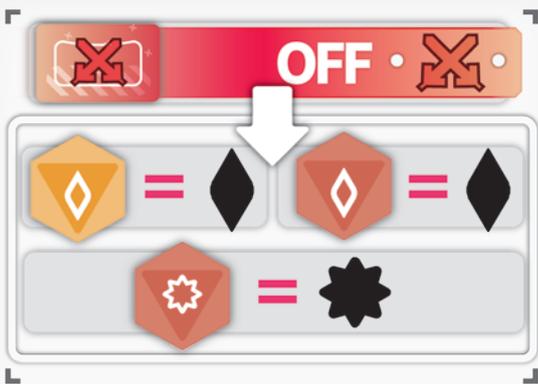


機体に回避能力を付与し、主に■赤ダイスからのダメージを軽減しつつ、マニューバーを強化する。

①機体が攻撃を受けた際に■青ダイスを追加で振ることができる。

②マニューバーの移動力が2倍になる。

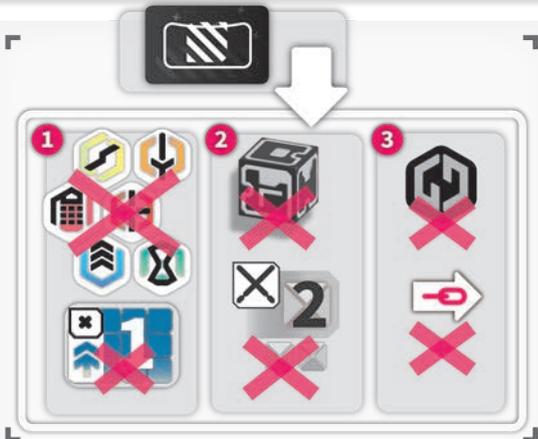
攻撃態勢(OFF)



■黄ダイスと■赤ダイスの出目を強化し、攻撃の威力を高める。この場合、■黄ダイスと■赤ダイスの空心面が有効になる。

- ・【◇空心軽撃】→【◆軽撃】
- ・【☆空心重撃】→【★重撃】

ダウン態勢



機体が完全に制御を失った状態を示す。この場合、以下の制限がある。

- ① マニューバー不可、アクションも実行できない。
- ② 攻撃を受けた際、パーツ指定は常に相手側が決定する(「パリィ」などパーツ指定に関する能力は使用不可)。
- ③ すべてのパッシブ効果(アクションや近接ロックを含む)が無効化される。

注記：一部のアクションは、機甲の態勢を変更する効果を持つ。たとえば、**制圧**のキーワードを持つアクションは、対象機甲を強制的に「防御」態勢に変更させる。

しかし、機甲ユニットがダウン態勢にある場合、特記がない限り、アクション効果によって態勢が変更されることはない。例えば、**制圧**のキーワードを持つアクションは、もらえるティックは1点のみ、そして今のタイミングと同じタイプの短アクションのみ実行できる。

4.1.1 ダウンの再起動

ダウンになった機甲がアクションの機会を獲得した場合、唯一可能なアクションは「再起動」である。

- ① 態勢を「攻撃」「防御」「機動」のいずれかに変更する。
- ② リンク値を1点回復する。
- ③ アクションティックを1点獲得する。

再起動した機甲は、このアクションの機会中、1つのアクションのタイプを実行できる。ただし、もらえるティックは1点のみ、そして今のタイミングと同じタイプの短アクションのみ実行できる。

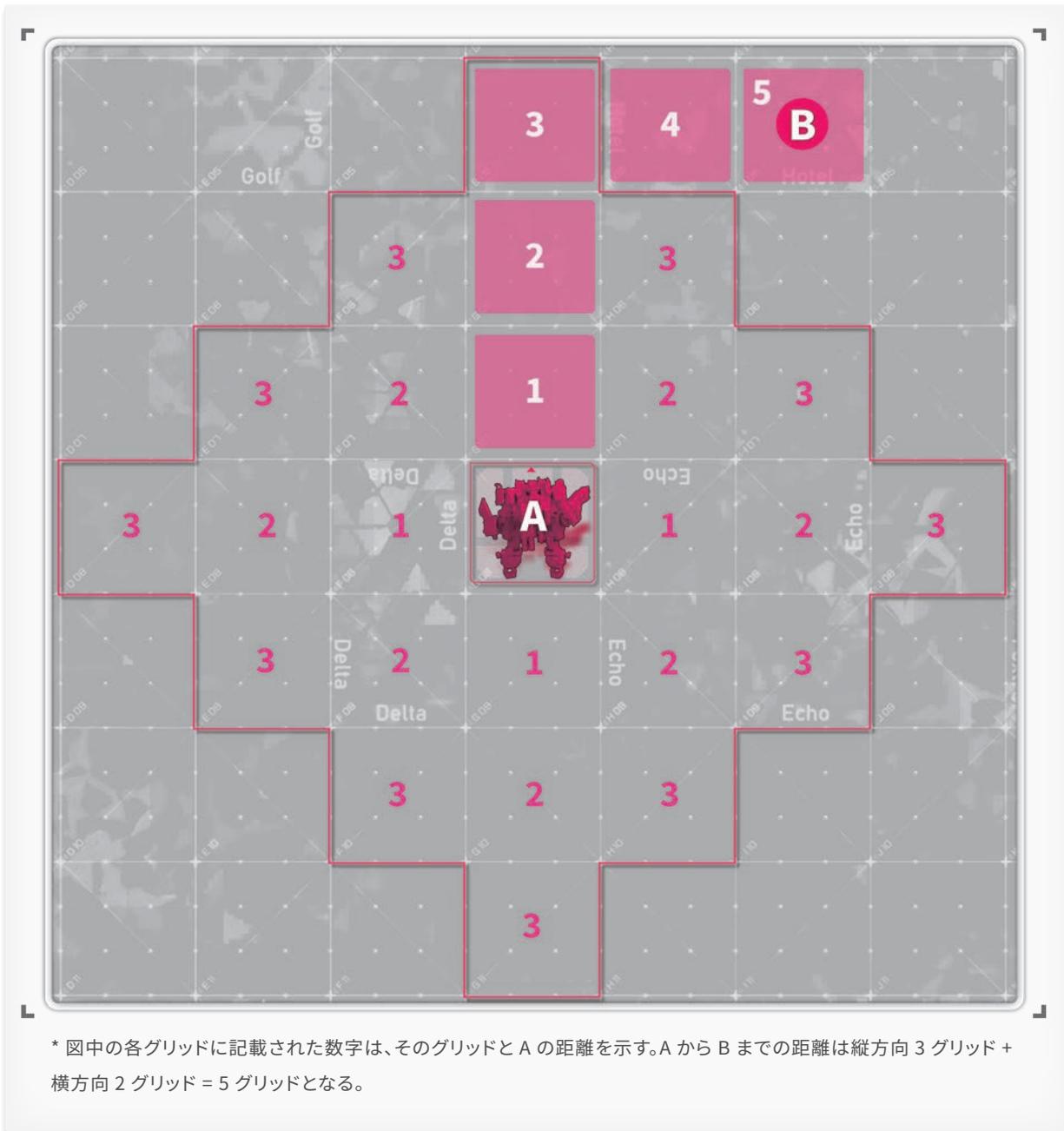


4.2 位置と視線

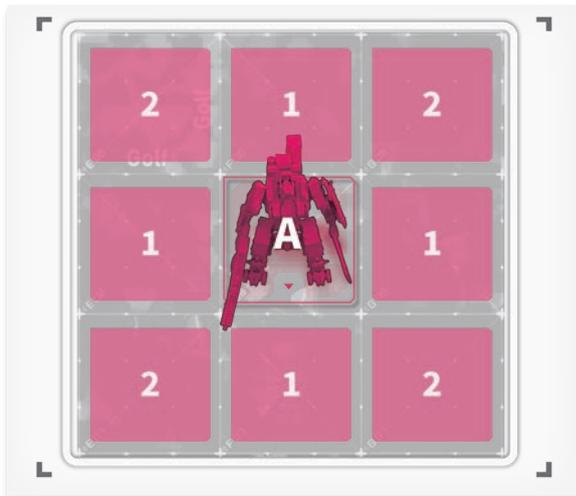
4.2.1 距離

ゲーム内の距離はグリッド単位で計算され、マンハッタン距離を採用する。

ユニットがいるグリッドから対象地点までの横方向および縦方向のグリッド数を合計した値が、そのユニットと対象の距離となる。



4.2.2 隣接



ユニットがいるグリッドの周囲 8 グリッドは、そのユニットの隣接グリッドと呼ばれる。あるユニットが別のユニットの隣接グリッドにいる場合、その 2 つのユニットは隣接しているとみなされる。

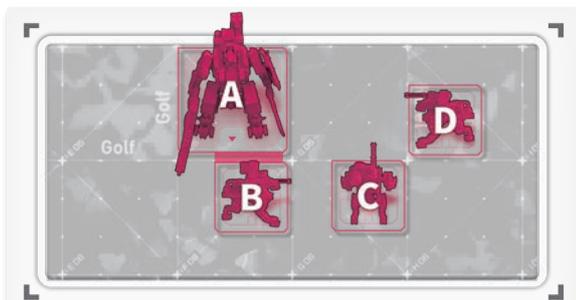
注記：中型または小型のユニットの場合、2 つのユニットが同じグリッドに存在することがある。この場合も、それらの 2 つのユニットは隣接しているとみなされる。



アクションの範囲が「--」と記載されている場合、そのアクションの対象は隣接グリッドにいるユニットのみとなる。

4.2.3 接触

接触は物体が占める小グリッド単位で判定される。2 つの物体が少なくとも 1 小グリッドの辺で接している場合、それらは接触しているとみなされる。



- ・ 図中、A と B は接触している。
- ・ B と C は隣接しているが、接触はしていない。
- ・ C と D は角で接しているだけであり、接触とはみなされない。

4.2.4 視線

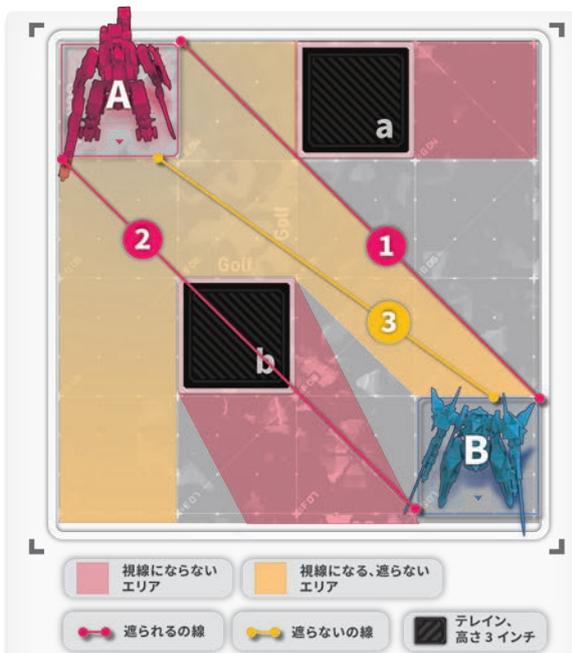
視線の定義

・ 視線が存在する条件：ボード上で、ユニット A とユニット B の間に任意の線（ベースを基準とする）が引け、その線が 3 インチ高のトレインを通過しない場合、その線は視線とみなされる。

・ 視線が遮られる条件：ユニット A とユニット B の間の線が物体 X を通過した場合、物体 X が A と B の視線を遮るとみなされる。

注記：

- ・ 線がトレインの辺に重なる場合、またはトレインの角を通過する場合、その線はトレインを通過したものとみなし、視線とはみなされない。
- ・ 遮る物体の判定において、線が辺または頂点をかすめるだけの場合、その物体は視線を遮るものとはみなされない。（例 1 参照）
- ・ 特殊ルールがない限り、高空ユニットと他のユニットの間には常に視線が存在し、どの物体によっても遮られることはない。



例 1：A から B への視線

線①：トレイン a の頂点を通過するため視線にならない。ただし A と B を繋ぐ線のなかにトレイン a を通過する線は①のみであるので、トレイン a は視線を遮らないとみなされる。

線②：トレイン b を通過 → 視線にならない。

線③：トレインを通過しない → 視線になる。

→ 結果：A から B への視線は存在するが、視線はトレイン b によって遮られている。

例2：abcは3インチ高のテレイン、dは2インチ高のテレインの場合

AからB：視線は存在し、テレインaによって遮られる。

AからC：視線は存在しない。

AからD：視線は存在し、テレインdによって遮られる。

AからE：視線は存在し、遮る物体はない。

AからF：視線は存在し、ユニットEによって遮られる。

AからG：視線は存在し、テレインcによって遮られる。

AからI：視線は存在し、高空ユニットIと他のユニットの間には常に視線が存在する。

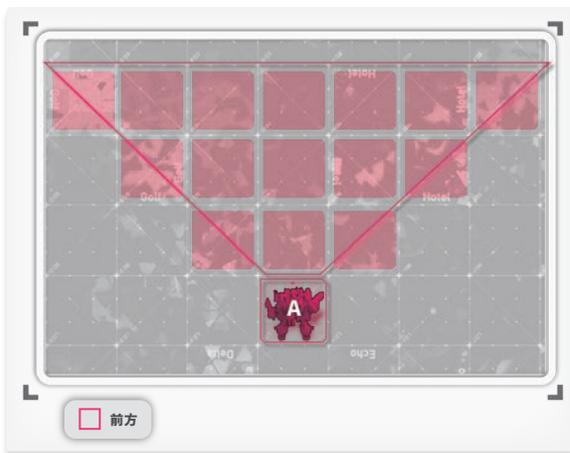
● 遮られるの線 ● 遮らないの線 ■ 視線にならないエリア ■ 視線になる、遮らないエリア ■ テレイン、高さ3インチ ■ テレイン、高さ2インチ

4.2.5 前方 / 射界

前方範囲(または「射界」)の定義

ユニットの正面左右45°の範囲を指す。通常、前方範囲はグリッド単位で計算され、斜めのグリッドも含まれる。ユニットが同じ大グリッドにいる場合、前方範囲は小グリッド単位で計算され、斜めの小グリッドも含まれる。

特殊ルールがない限り、「近接」および「射撃」タイプのアクションは、前方範囲内にいるユニットのみを対象に選択可能。

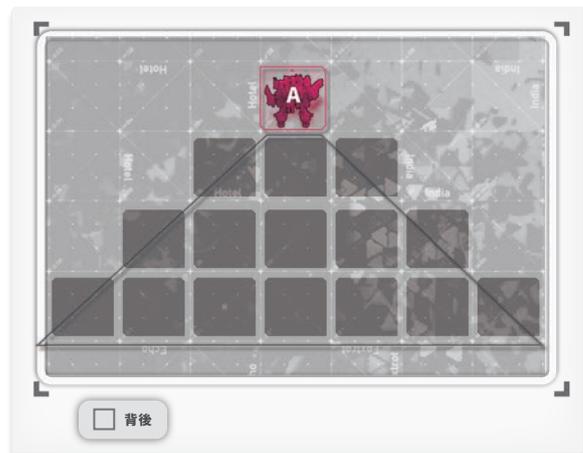


4.2.6 背後

背後範囲の定義

ユニットの背面左右45°の範囲を指す。通常、背後範囲はグリッド単位で計算され、斜めのグリッドも含まれる。ユニットが同じ大グリッドにいる場合、背後範囲は小グリッド単位で計算され、斜めの小グリッドも含まれる。

攻撃側ユニットが対象の背後範囲内で近接または射撃アクションを実行する場合、バックアタック効果が発動する：攻撃側は命中部位を指定できる(詳細はチャプター 4.4.1-2 を参照)。



4.3 移動

戦場でユニットの位置や方向を変更するすべての操作は「移動」と総称する。

4.3.1 基本移動

基本移動は、ゲームで最も一般的な移動形式であり、機甲マニューバーや「移動」タイプのアクション、地上型ドローンの移動などを含む。特殊ルールがない限り、すべての移動は基本移動のルールに従う。

基本移動のルール

- ユニットは移動する際、移動経路を指定する必要がある。
- 1 歩ごとに前後左右のいずれか 1 グリッドに移動する(斜め移動不可)。
- テレインや他のユニットを通過して移動できない。

- ミニチュアは連続して平行移動できる経路でなければならない。
- 移動中、ミニチュアの位置と方向はグリッド内で自由に変えられる。
- 移動終了時、ミニチュアはその体型を収めるグリッドに停止する必要がある。

注記：特殊ルールで「直線移動」が要求される場合、ユニットは横方向または縦方向のいずれか一方のみ連続して移動する必要がある。

テレイン、高さ 3 インチ
n 移動力消費
 基本移動
 無効な基本移動

大型ユニット A
 ・ 移動経路 1：通行可能。
 ・ 移動経路 2：途中のグリッドに障害物があり、A を収められないため通行不可。

中型ユニット B
 ・ 移動経路 3、4：通行可能。
 ・ 移動経路 5：終点のグリッドに収まることはできても平行移動できないため通行不可。

小型ユニット C
 ・ 移動経路 6：通行可能。

4.3.2 飛行移動

飛行移動は、基本移動以外の移動方法として頻繁に使用される移動形式である。飛行ユニットは推進装置を用いて無大気環境でも飛行が可能であり、多くの機甲は推進システムを使用した短距離のジャンプや長距離飛行が可能である。これらの移動はすべて飛行移動に分類される。



移動力

移動力とは、ユニットが移動中に進める最大グリッド数を表す。

- ・ユニットがその場に留まり方向のみを調整する場合、移動力を消費しないけど、移動を一回行ったと見なす。([静止]の効果はトリガーされない)。
- ・中型または小型ユニットがグリッド内で位置を調整する場合、移動力を消費しないけど、移動を一回行ったと見なす。([静止]の効果はトリガーされない)。

一部の操作で追加の移動力を消費する場合がある。移動力が不足している場合、その移動は実行できない。

移動は、現在のグリッドを離れることから始まり、移動経路上の各グリッドを順に入って離れ、最終的に終点のグリッドに入る。移動経路中で「入る時」または「離れる時」に効果を発動するグリッドやユニット(例：地雷など)がある場合、それらの効果は該当タイミングで発動する。



飛行移動の対象

- ・飛行ユニット：デフォルトの移動方法。
- ・高空ユニット(透明ベースを持つ)：デフォルトの移動方法。
- ・地上ユニット：ジャンプ。

飛行移動のルール

- ① 飛行移動では、移動経路の指定は必要ない。起点と終点を指定するだけでよい。
- ② 飛行移動中、トレインやユニットを通過できる。ただし、終点のグリッドがユニットを収容可能であることが条件である。
- ③ 終点のグリッド内で、ユニットの配置位置と方向を自由に決定できる。
- ④ 飛行移動は近接ロックの影響を受けず、ロックを解除するための追加移動力を消費する必要はない。
- ⑤ 飛行移動はクラッシュを発生させない。

注記：

- ・飛行ユニット(四角ベース)の場合、終点のグリッドが他のユニットやトレインで占有されていない必要がある。高空ユニット(円形ベース)の場合、他のユニットやトレインの上にも配置可能。
- ・地上ユニットは移動中には飛行ユニットとして扱われるが、移動終了時には再び地上ユニットと見なされる。



4.3.3 テレポート

テレポートは、特殊な移動タイプの 1 つである。レーダーなどのセンサーでスキャンされるユニットの信号が一時的に消失し、別の場所に現れる過程として再現される。この過程には実際のテレポート技術に限らず、ステルスユニットの消失と出現なども含まれる。

テレポートのルール

- ① 移動経路を指定する必要はなく、範囲内の対象グリッドを指定するだけである。
- ② テレポートは、現在のグリッドを離れた後、直接対象グリッドに移動する。
- ③ 対象グリッドは、移動するユニットを収容可能である必要がある。
- ④ テレポートの範囲は、追加の移動力の消費の影響を受けない。
- ⑤ テレポートはクラッシュを発生させない。



4.3.4 強制移動

強制移動とは、ユニットが自発的な移動ではなく、攻撃によるノックバック、引き寄せ、クラッシュなどの効果によって位置が変わる移動である。

強制移動のルール

- ・強制移動の経路および最終位置は、強制移動を発生させたプレイヤーが指定する。たとえば、攻撃で敵ユニットをノックバックした場合、攻撃側が移動を指定する。強制移動後のユニットの方向も、強制移動を発生させたプレイヤーが決定する。
- ・特殊ルールがない限り、強制移動のタイプはそのユニット



の移動タイプに従う。すなわち、地上ユニットは地上移動、飛行ユニットは飛行移動である。

- ・強制移動は、移動可能な経路および最終位置を指定する必要がある。
- ・強制移動は、追加の移動力消費の影響を受けない。
- ・移動不可のユニット(設置物など)は、強制移動の対象にならない。
- ・移動能力を持つユニットが一時的に移動不能状態(たとえば、「禁足」トークン、機甲の下肢破壊)にある場合でも、強制移動は可能である。
- ・強制移動中、他のユニットをクラッシュすることはできない。



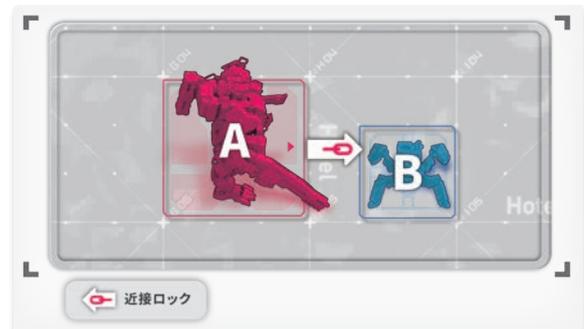
4.3.5 近接ロック

近接ロックとは、近接攻撃が可能なユニットが近距離で敵ユニットの移動や射撃を妨害する能力を指す。

ユニット A が敵ユニット B に対して近接ロックを成立させる条件は以下の通り。

- ・ユニット A が「近接」タイプのアクションを持つこと(機甲は|パンチとキック|という通用アクションを持つため、「ダウン」態勢でない限り、すべて近接ロック能力を持つ)。
- ・ユニット B がユニット A に隣接していること。
- ・ユニット A がユニット B に視線を持っていること。
- ・ユニット B が飛行ユニットではない、または飛行移動中でないこと。
- ・ユニット A が光学迷彩状態でないこと。

上記の条件を満たした場合、ユニット A はユニット B に対して近接ロックを行う。あるいは、ユニット B がユニット A に近接ロックされているとみなされる。



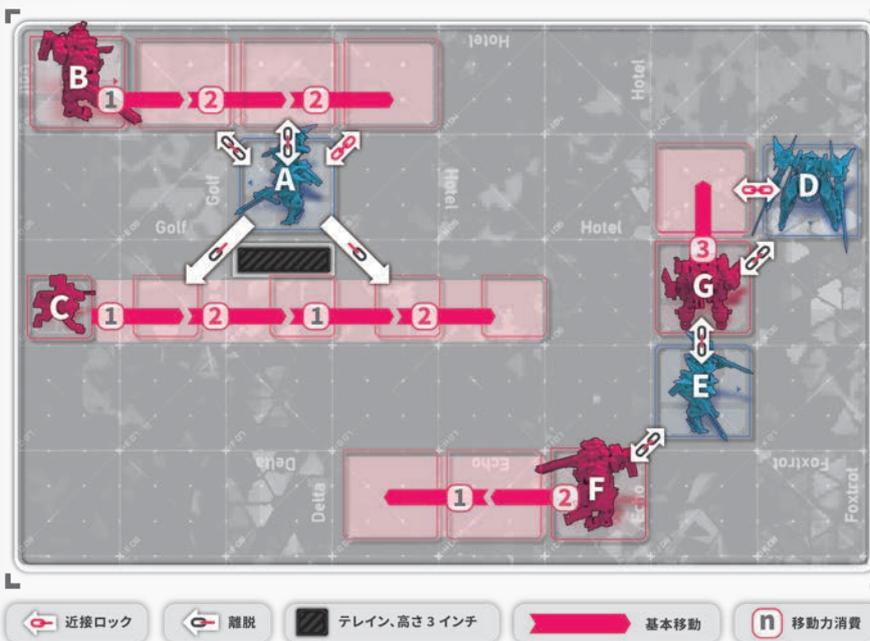


- ・機甲ユニット A は：
 - ①機甲ユニット E、H と相互に近接ロックを行っている。
 - ②ユニット I、C に対して近接ロックを行っている。
 - ③高空ユニット D に対しては近接ロックを行えない。
- ・ユニット H は：
 - ①ユニット B に対して近接ロックを行っている。
 - ②ユニット F および G に視線がないため、F および G に対しては近接ロックを行えない。
- ・ユニット C および D は「近接」タイプのアクションを持たないドローン / 投射物であるため、ユニット A に対しては近接ロックを行えない。
- ・ユニット I が光学迷彩状態である、ユニット A に対しては近接ロックを行えない。

近接ロックの効果



- ・「射撃」タイプのアクションの制限：ユニット B がユニット A に近接ロックされている場合、ユニット B は「射撃」タイプのアクションを実行できない。
- ・移動時の追加移動力消費：ユニット B が移動する際、経路上で近接ロックを行っているユニット A から離れる場合、1 点の追加移動力を消費する必要がある。これを「離脱」と呼ぶ。複数のユニットから同時に近接ロックを受けている場合、追加移動力の消費は累積する。



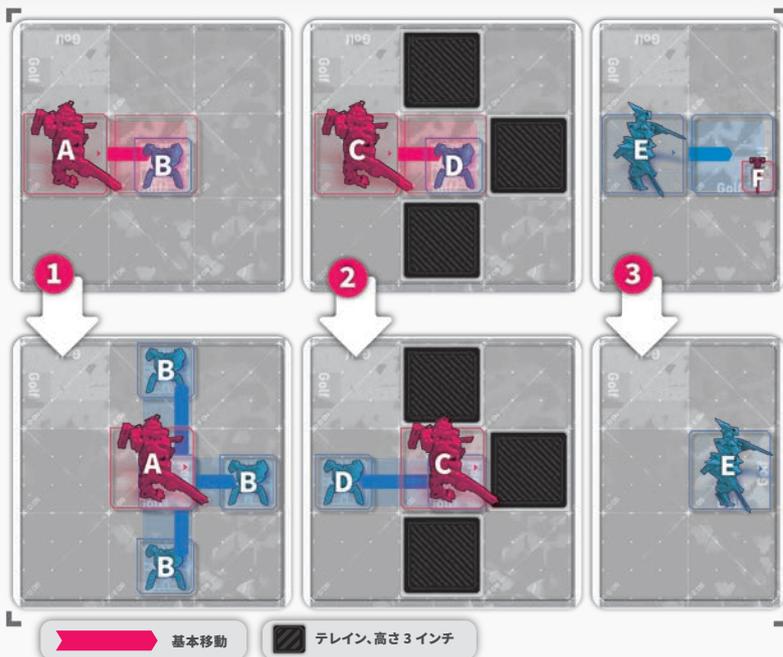
- ・ユニット B が 3 グリッド移動し、離脱が 2 回必要な場合、必要な移動力 = 基本移動力 3 + 追加移動力 2 = 合計 5。
- ・ドローン C が 4 グリッド移動し、ユニット A の隣接グリッドを 3 回通過する場合、1 グリッドではユニット A がドローン C に視線を持たないため、離脱は 2 回必要。必要な移動力 = 基本移動力 4 + 追加移動力 2 = 合計 6。
- ・ユニット F が 2 グリッド移動し、離脱が 1 回必要な場合、必要な移動力 = 基本移動力 2 + 追加移動力 1 = 合計 3。
- ・ユニット G が 1 グリッド移動し、2 つのユニットから近接ロックを受けている場合、必要な移動力 = 基本移動力 1 + 追加移動力 2 = 合計 3。

4.3.6 クラッシュ

クラッシュとは、大型ユニットが移動中に、自身より体型が小さいユニットを押しつける行為を指す。

クラッシュのルール

- ・クラッシュは大型ユニット(3×3小グリッドのベースを持つ)のみが実行可能である。
- ・対象となるユニットは、自身より体型が小さいユニットに限られる。
- ・大型ユニットが他のユニットのいるグリッドに進入する際にクラッシュが発動する。クラッシュ後、大型ユニットはそのグリッドに進入し、移動を停止する。
- ・クラッシュを行ったプレイヤーが、クラッシュされたユニットを隣接する1グリッドに移動させる。クラッシュされたユニットが移動可能なグリッドを持たない場合、そのユニットはクラッシュ前の大型ユニットの位置に移動する。
- ・クラッシュは強制移動として扱われる。強制移動が不可能なユニット(ビーコンなど)は、特殊ルールがない限り即座に破壊される。
- ・クラッシュ時に脆弱なトレインが存在する場合、それらは即座に破壊される。



①AがBをクラッシュした場合：

Aを操作するプレイヤーが、Bを図のように三つの隣接グリッドの中から任意の1グリッドに強制移動させる。

AはBの元のグリッドに進入し、移動を停止する。

②CがDをクラッシュした場合：

Dが移動可能なグリッドを持たない場合、CとDの位置が入れ替わる。

CはDがいたグリッドに進入し、移動を停止する。

③EがF(強制移動不可能なビーコン)をクラッシュした場合：

Fは即座に破壊される。

EはFがいたグリッドに進入し、移動を停止する。

4.4 攻撃・ダメージ・破壊

4.4.1 攻撃・ダメージ処理の流れ



このゲームにおいて、ダイスロールによってダメージを与えるアクションは攻撃である。

攻撃アクションは主に射撃、近接、投射物 / 設置物の爆発3種である。

攻撃アクションを実行するユニットを「攻撃側」、対象ユニットを「防御側」と呼称する。

注意：プレイヤーは味方ユニットにダメージを与えた場合(通常は投射物か設置物の範囲ダメージにより)、このプレイヤーが攻撃側と防御側両方の操作を行う。

以下の共通手順で処理される。

1- 対象の指定

攻撃側は、アクションのタイプによる具体的な要件(たとえば、範囲、視線、射界など)に基づき、攻撃対象を指定する。

・手動操作のユニット(例：機甲、ドローンの「コマンド」アクション)の場合、プレイヤーは自由に対象を選択可能。

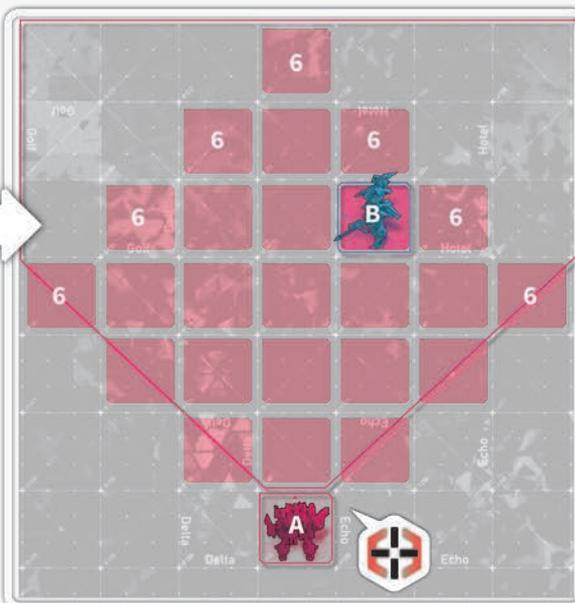
・自動実行の攻撃(例：ドローンの自動フェーズ)の場合、対象の選択手順に従う必要がある。



「射撃」
対象の指定

- ①対象が攻撃範囲内にあること。
- ②対象が攻撃側の視線にいること。
- ③対象が攻撃側の前方範囲にいること。

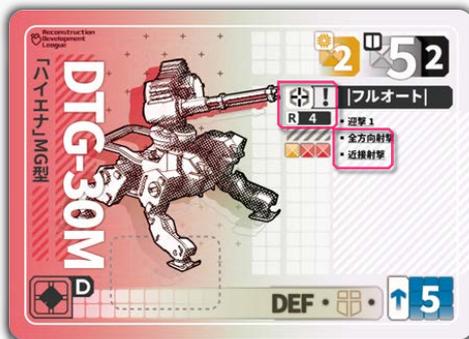
R 6
範囲 6



「近接」
対象の指定

- ①対象が攻撃範囲内にあること。
- ②対象が攻撃側の視線にいること。
- ③対象が攻撃側の前方範囲にいること。
- ④非高空ユニット。

R --
隣接

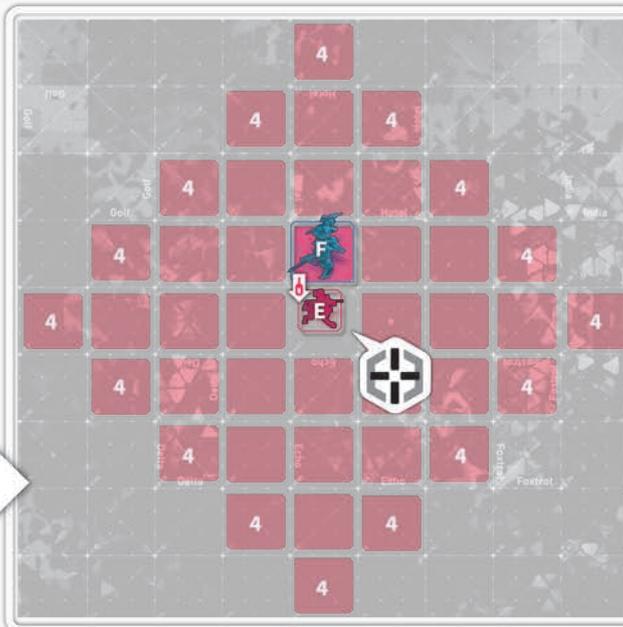


「射撃」 「! 自動」

キーワード: **全方向射撃**
近接射撃

対象の選択手順に従う必要がある(3.5.2 参照)。

R 4
範囲 4



前方 移動力消費

有効な対象を指定できない場合、アクションを実行できない。

2- パーツの判定

攻撃対象が機甲の場合、命中するパーツは以下の手順で判定する。

- ・「ダウン」態勢またはバックアタック（詳細はチャプター 4.2.6 を参照）である場合、攻撃側がパーツを指定する。
- ・パーツ指定に関する能力を発動する側はパーツを指定できる。
 - **狙撃**などの能力を使用する場合、攻撃側がパーツを指定できる。
 - **シールド防衛**やパリィなどの能力を使用する場合、防御側がパーツを指定できる。



- ・双方がパーツ指定を行わない場合、攻撃側がパーツダイスを振り、その結果で命中されたパーツを決める。
 - 結果が「任意パーツ」の場合、攻撃側がパーツを指定する。
 - 結果が存在しないパーツ、または破壊済みのパーツの場合、胴パーツが代わりに命中される。
- ・双方がパーツ指定に関する能力を持つ場合、攻撃側がパーツダイスを振り、その結果で命中パーツを決定する。

注意：この場合双方の能力の数を比べない。双方ともに命中パーツを指定できる能力を持つ場合、それらの能力が全部打ち消され無効とする。



3- 攻撃型ダイスの振り

攻撃型ダイスは、**赤**ダイスと**黄**ダイス二種類である。一回の攻撃において攻撃側が振る攻撃型ダイスの数は、ダイスリストの**赤**や**黄**の数で示される。

- ・ダイスリストに基づき、指定された数の**赤**ダイスや**黄**のダイスを集める。
- ・攻撃側または防御側がダイス数を増減させる能力を持つ場合、このタイミングで発動する。



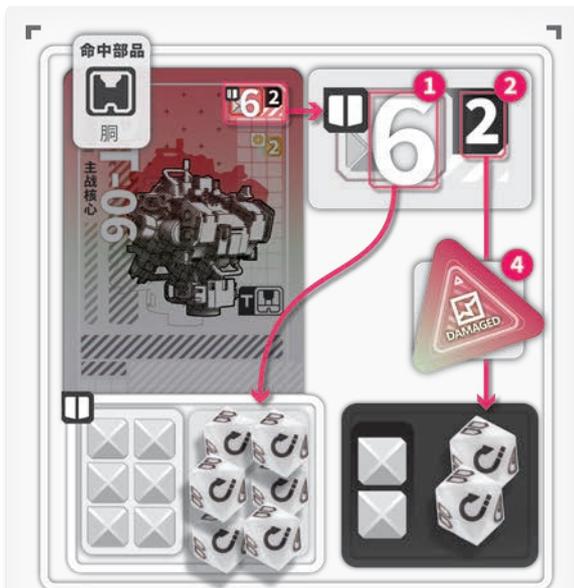
- ・X 個攻撃型ダイスの出目を指定できる能力を発動した場合、X 個まで攻撃型ダイスを指定された面を上にし、残りのダイスを振る。



4- 防御型ダイスの振り

防御型ダイスは、**白**ダイスと**青**ダイス二種類である。

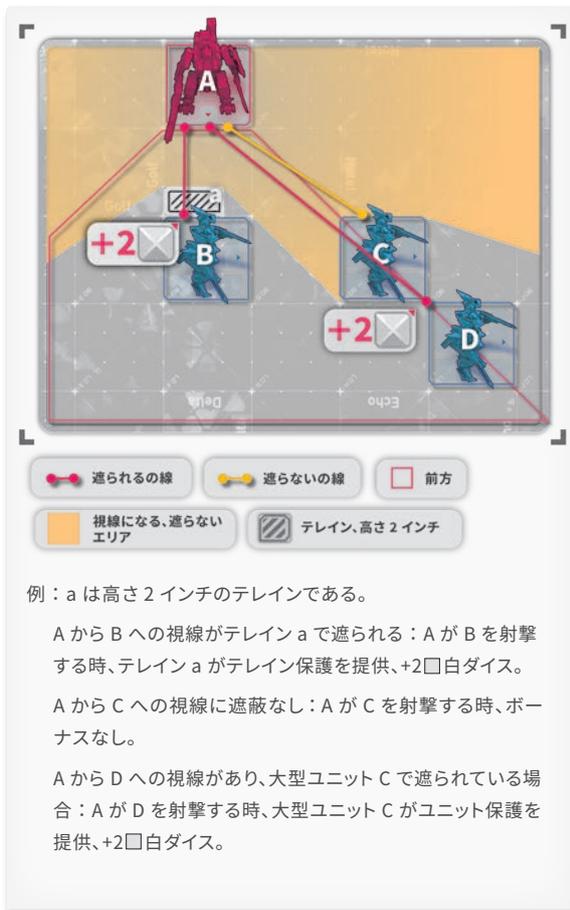
- ・防御側やパーツの装甲値に基づいて**白**ダイスを集める。
- ・破壊トークンが付いている場合、装甲値ではなく構造値の数の**白**ダイスを集める。
- ・ユニットが「機動」態勢の場合、ユニットの回避値の数の**青**ダイスを集めます。機甲ユニットの場合、**青**ダイスの数は破壊されていないパーツの回避値の合計である。



1- 装甲値 2- 構造値 3- 回避値 4- 破損トークン

・「射撃」タイプのアクションにおいて、テレインや他ユニットの保護が適用される場合、振る□白ダイスがを増やす(詳細4.5を参照する)。

・攻撃側または防御側が□白や■青ダイスを増減させる能



力を持つ場合(例：**装甲貫通 1**)、このタイミングで発動する。
 ・X 個防御型ダイスの出目を指定できる能力を発動した場合、X 個防御型ダイスを指定された面を表にし、残りのダイスをロールする。

注意：□白ダイスの数を 0 まで減らせない。減らす前に白ダイスが 1 個以上なら、防御側は少なくとも白ダイス 1 個をロールできます。



5- 集中振り直し

「集中振り直し」とは、機甲ユニットとパイロットのリンク値を消費してダイスを振り直すことである。ただし、リンク値を持たないユニット(ドローンや弾薬など)は、「集中振り直し」を行うことができない。

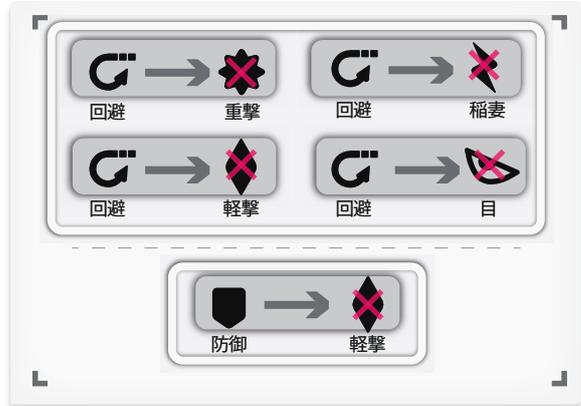
- ① 攻撃側が集中振り直しを行うかどうかを宣言する。
- ② 防御側が集中振り直しを行うかどうかを宣言する。
- ③ 集中振り直しを行うことを宣言した攻撃側が、対応するパイロットのリンク値を1点消費し、任意の数の攻撃型ダイスを振り直す。
- ④ 集中振り直しを行うことを宣言した防御側が、対応するパイロットのリンク値を1点消費し、任意の数の防御型ダイスを振り直す。

注記：リンク値が1点のみ残っている場合、集中振り直しに使用できない。



6- ダメージの計算

攻撃側または防御側がダイスの出目を直接設定する能力を持つ場合(たとえば、「【~~目~~稲妻】を【~~雷~~重撃】に変換」)、まずその能力を発動する。ただし、1つのダイスにつき、1回のみ直接設定できる可能。



防御側の処理：出目の相殺。

- ・【~~目~~回避】：任意の出目1つを相殺できる。
- ・【~~盾~~防御】：攻撃側の【~~雷~~軽撃】の出目1つを相殺できる。

注記：

- ・【~~雷~~軽撃 ×2】は2つの出目としてカウントされる。【~~目~~回避】および【~~盾~~防御】では1つずつしか相殺できない。
- ・通常、ダイスの空面(空面)は無効とみなされる。ただし、特定の態勢では空面が有効になる場合がある。
- ・【~~雷~~軽撃】および【~~雷~~重撃】の各出目は、1点のダメージを与えるという意味である。
- ・特定の能力が「【~~目~~目】や【~~雷~~稲妻】が1点のダメージを与える」と明記されている場合、それらもダメージとして計算する。

未相殺のダメージが残った場合、「貫通」が発生する。貫通後の処理については次節で説明する。

命中ダメージの処理：

- ・未相殺のダメージが【~~目~~回避】で防がれていない場合、それを「命中」と呼ぶ。
- ・特定の能力が「命中時に発動する効果」と明記されている場合、このタイミングで発動する。
 - 貫通が発生した場合：命中効果は必ず発動する。
 - 【~~盾~~防御】で相殺された場合：貫通が発生しなくても命中効果が発動する。
- ・【~~目~~目】や【~~雷~~稲妻】が特定の効果を持つ場合、それらの効果は未相殺の【~~目~~目】や【~~雷~~稲妻】の出目がある場合に発動する。

注記：

攻撃側がダイスの増加、減少、指定、変換の効果を処理する。次に防御側が同様の処理を行う。

4.4.2 ダメージ処理フロー図



- ① 攻撃側が | シールドバッシュ | アクション(「近接」タイプのアクション、このアクションは**衝撃**キーワードを持つ：攻撃ロール出目の【**稲妻**】1つにつき、攻撃対象のリンク値を1減らす。)を実行する。
- ② 判定の結果、命中パーツは「下肢」となる。
- ③ 攻撃側：5個の■黄ダイスを振る。攻撃側は「攻撃」態勢であるため、空心面も有効とみなされる。
- ④ 防御側：「防御」態勢であり、下肢の装甲値が5のため、5個の□白ダイスを振る。
 - ・ 防御側は図の通りに出目を相殺する。結果として、すべてのダメージが相殺され、貫通は発生しない。
 - ・ このアクションは**衝撃**のキーワードを持つため、未相殺の【**稲妻**】の出目がある場合、対象のリンク値を1点減少させる効果を持つ。1つの【**稲妻**】の出目が未相殺であったため、**衝撃**効果が発動。



- ① 攻撃側が | 単発 | アクション(「射撃」タイプのアクション)を実行する。
- ② 判定の結果、命中パーツは「右武装」となる。
- ③ 攻撃側：1個の■黄ダイスと3個の■赤ダイスを振る。
- ④ 防御側：「機動」態勢であり、右武装の装甲値は4、全体の回避値は3+2=5。これにより4個の□白ダイスと5個の■青ダイスを振る。
- ⑤ 防御側は図の通りに出目を相殺する。結果として、1つの【★重撃】の出目が未相殺となり、貫通が発生。

4.4.3 貫通

ダメージの計算の後、未相殺のダメージが存在する場合、そのユニットまたはパーツに対して貫通が発生する。

The diagram illustrates the penetration rule in three scenarios:

- Scenario 1:** An orange unit with 5 HP is hit by a red unit with 5 damage. The damage is applied to the HP bar, and the unit is destroyed.
- Scenario 2:** A red unit with 6 damage and 2 armor is hit by a red unit with 6 damage and 2 armor. The damage is applied to the HP bar, and the unit is damaged (DAMAGED token).
- Scenario 3:** A red unit with 6 damage and 2 armor is hit by a red unit with 6 damage and 2 armor. The damage is applied to the HP bar, and the unit is destroyed.

- ① 構造値を持たないユニットまたはパーツの場合、貫通により、対象のユニットまたはパーツは即座に破壊される。
- ② 構造値を持つユニットまたはパーツの場合、貫通時にユニットまたはパーツが破損状態でない限り、即座に破壊されるのではなく、「破損」トークンを1つ得る。
- ③ 「破損」トークンを得たユニットまたはパーツは、次回攻撃を受けた時に装甲値ではなく構造値を基に□白ダイスの数を計算する。再度貫通を受けた際には、このユニットまたはパーツは即座に破壊される。

4.4.4 パーツの破壊と破壊後の処理

機甲のパーツが破壊された場合、それを「パーツ破壊」と呼ぶ。



- ・胸が破壊された場合、機甲ユニット全体が破壊され、即座にマップから取り除かれる。
- ・他のパーツが破壊された場合、
 - 対応するパーツカードを裏返し、裏面を上にする。
 - 破壊されたパーツは「存在しない」と見なされ、そのパーツを使用してアクションを実行できず、パーツが提供する属性値も無効化される。

- リンク値を1点減少させる。リンク値が0になった場合、機甲は即座に「ダウン」態勢に変更される。
- ・残存パーツが2個以下の機甲は「完全性を維持できない」と見なされる。この状態の機甲はそのターン中に通常通り行動できるが、終了フェーズにおいてマップから取り除かれる。
- ・ドローン、投射物、設置物が破壊された場合、それらは即座にマップから取り除かれる。

4.4.5 余剰ダメージ

ダメージ計算後、ユニットまたはパーツに貫通が発生した場合、相殺されなかった【**★重撃**または**◆軽撃**】は「余剰ダメージ」と呼ぶ。

攻撃関連のアクションが余剰ダメージに関する効果(たとえば、**切断**、**散弾ショット**、**クリーヴ**など)を持っている場合、余剰ダメージの計算に進む。具体的な計算の手順についてはチャプター 4.8 を参照する。

4.5 射撃



射撃は、ゲーム内で最も一般的な攻撃方法の1つであり、銃器などの武器を使用して遠距離の対象を攻撃する行動である。

射撃は隣接する対象にも実行可能だが、近接ロックされている場合は通常、射撃を行うことができない。

射撃は視線に依存する行動であり、対象まで視線が通っていることが必要。また、対象が攻撃側のユニットの前方範囲にいることも必要である。

視線がテレインや他のユニットによって遮られている場合、対象への命中が困難になる。この状況において、防御側の白ダイス(防御型ダイス)の数を増加される。この増加効果は「テレイン保護」および「ユニット保護」と呼ばれる。

4.5.1 「射撃」アクションの実行

1 対象の宣言

- ①対象が攻撃範囲内にあること。
- ②攻撃側が対象に視線を持っていること。
- ③対象が攻撃側の前方範囲にいること。

2 命中パーツの判定

対象が機甲の場合：
(機甲以外、例えばドローンや投射物などが命中された場合、このステップをスキップする)

- ①防御側が「ダウン」態勢にある、または「バックアタック」が発動している場合、攻撃側が命中パーツを指定する。
- ②攻撃側のみ指定できる場合、攻撃側が命中パーツを指定する：
- **狙撃**などのパーツ指定能力を持つ場合、この際に発動する。
- ③防御側のみ指定できる場合、防御側が命中パーツを指定する：
- **|シールド防衛|**などのパーツ指定能力を持つ場合、この際に発動する。
- ④双方が指定しない場合、または双方が指定した場合、攻撃側がパーツダイスを振り、その結果に従って命中パーツを決定する：
- 結果が「任意パーツ」の場合、攻撃側がパーツを指定する。
- もし結果が存在しないパーツや破壊されたパーツの場合、胴パーツが代わりに命中される。

3 攻撃型ダイスの振り

- ①攻撃型ダイスを集める：
- 攻撃側はアクションのダイスリストに従い、攻撃ダイスを集める。
- 攻撃側または防御側が**赤**や**黄**ダイスの増減能力を持つ場合、この際に発動する。
- ②ダイスの出目を直接設定できる能力がある場合、対象のダイスを指定出目に設定する。
- ③残りの攻撃型ダイスを振る。

4 防御型ダイスの振り

- ①防御型ダイスを集める：
- 防御側は防御パーツの装甲値(破損時は構造値)の数の**白**ダイスを集める。
- ユニットが「機動」態勢の場合、全パーツ合計回避値の数の**青**ダイスを追加する。
- テレイン保護がある場合、**白**ダイスを2個追加する。
- 他ユニットによる保護がある場合、**白**ダイスを2個追加する。
- 攻撃側または防御側が**青**や**白**ダイスの増減能力を持つ場合、この際に発動する。
- ②ダイスの出目を直接設定できる能力がある場合、対象のダイスを指定出目に設定する。
- ③残りの防御型ダイスを振る。

4 集中振り直し

- ①攻撃側が集中振り直しを行うかどうかを宣言する。
- ②防御側が集中振り直しを行うかどうかを宣言する。
- ③集中振り直しを行うことを宣言した攻撃側が、対応するパイロットのリンク値を1点消費し、任意の数の攻撃ダイスを振り直す。
- ④集中振り直しを行うことを宣言した防御側が、対応するパイロットのリンク値を1点消費し、任意の数の防御ダイスを振り直す。

6 計算

- ①ダイスの出目を変換できる能力がある場合、ダイスの出目を変換する。
- ②防御側が出目を相殺する。**【回避】**は任意の出目を1つ相殺し、**【防御】**は**【軽撃】**を1つ相殺できる。
- ③未相殺のダメージがある場合、貫通が発生する。
- ④アクションに命中効果がある場合、**【回避】**で相殺されていないダメージが命中効果を発動する(**【防御】**で相殺されたダメージも命中効果を発動する)。
- ⑤**【稲妻】****【目】**に特定の効果がある場合、未相殺の**【稲妻】**または**【目】**の効果が発動する。

4.6 近接

4.6.1 「近接」アクションの実行

1 対象の宣言

- ①対象が攻撃範囲内にあること。
- ②攻撃側が対象に視線を持っていること。
- ③対象が攻撃側の前方範囲にいること。
- ④高空ユニットは「近接」タイプのアクションの対象として選定できない。

2 命中パーツの判定

対象が機甲の場合：
(機甲以外、例えばドローンや投射物などが命中された場合、このステップをスキップする)

- ①防御側が「ダウン」態勢にある、または「バックアタック」が発動している場合、攻撃側が命中パーツを指定する。
- ②攻撃側のみ指定できる場合、攻撃側が命中パーツを指定する：
- |蹴り| などのパーツ指定能力を持つ場合、この際に発動する。
- ③防御側のみ指定できる場合、防御側が命中パーツを指定する：
- |シールド防衛| などのパーツ指定能力を持つ場合、この際に発動する。
- ④双方が指定しない場合、または双方が指定した場合、攻撃側がパーツダイスを振り、その結果に従って命中パーツを決定する：
- 結果が「任意パーツ」の場合、攻撃側がパーツを指定する。
- もし結果が存在しないパーツや破壊されたパーツの場合、胴パーツが代わりに命中される。

3 攻撃型ダイスの振り

- ①攻撃型ダイスを集める：
- 攻撃側はアクションのダイスリストに従い、攻撃ダイスを集める。
- 攻撃側または防御側が ■赤や ■黄ダイスの増減能力を持つ場合、この際に発動する。
- ②ダイスの出目を直接設定できる能力がある場合、対象のダイスを指定出目に設定する。
- ③残りの攻撃型ダイスを振る。

4 防御型ダイスの振り

- ①防御型ダイスを集める：
- 防御側は防御パーツの装甲値(破損時は構造値)の数の □白ダイスを集める。
- ユニットが「機動」態勢の場合、全パーツ合計回避値の数の ■青ダイスを追加する。
- パティを発動した場合、パーツのパリィ値の数の □白ダイスを追加する。
- 攻撃側または防御側が ■青や □白ダイスの増減能力を持つ場合、この際に発動する。
- ②ダイスの出目を直接設定できる能力がある場合、対象のダイスを指定出目に設定する。
- ③残りの防御型ダイスを振る。

4 集中振り直し

- ①攻撃側が集中振り直しを行うかどうかを宣言する。
- ②防御側が集中振り直しを行うかどうかを宣言する。
- ③集中振り直しを行うことを宣言した攻撃側が、対応するパイロットのリンク値を1点消費し、任意の数の攻撃ダイスを振り直す。
- ④集中振り直しを行うことを宣言した防御側が、対応するパイロットのリンク値を1点消費し、任意の数の防御ダイスを振り直す。

6 計算

- ①ダイスの出目を変換できる能力がある場合、ダイスの出目を変換する。
- ②防御側が出目を相殺する。C回避は任意の出目を1つ相殺し、■防御は◆軽撃を1つ相殺できる。
- ③未相殺のダメージがある場合、貫通が発生する。
- ④アクションに命中効果がある場合、C回避で相殺されていないダメージが命中効果を発動する(■防御)で相殺されたダメージも命中効果を発動する)。
- ⑤✖稲妻✓目✖に特定の効果がある場合、未相殺の✖稲妻または✓目の効果を発動する。



近接は、ゲーム内でもう1つの代表的な攻撃方法であり、刀や剣などの近接武器を使用して近距離の対象を攻撃する行動である。

近接も視線に依存する行動であり、対象に対して視線が通っていることが必要。また、対象が攻撃側のユニットの前方範囲に位置していることが必要。さらに、高空ユニットは近接攻撃の対象外となる。

4.6.2 通常近接と長距離近接

「近接」タイプのアクションの範囲は通常【-】で表され、これは「隣接グリッド」を意味する。

一方で、一部の「近接」タイプのアクションは、範囲が数値で表される場合がある。この場合、その範囲内の敵を攻撃することが可能であり、このような攻撃を長距離近接と呼ぶ。

長距離近接は遠距離の対象を攻撃できるが、通常の近接と同じルールに従う。

- ・対象に視線が必要である。
- ・高空ユニットを攻撃することはできない。
- ・トレイン保護とユニット保護の効果は適用されない。

注記：長距離近接であっても、近接ロックの範囲は拡張されない。近接ロックの範囲は隣接グリッドに限定される。



4.6.3 パリイ

近接攻撃を受けた際、機甲は特定のパーツを使用して攻撃をパリイすることが可能である。

それらのパーツは通常よりフレキシブルな運動能力を持ち、より堅固な装甲や刀身を携えている。それを利用して相手の攻撃をパリイできる。このゲームにおいてそれらのパーツに「パリイ値」が記載されている。



パーツカードにパリイ値が記載されている場合、そのパーツをパリイに使用できる。近接攻撃を受けた際、防御側はパリイを行うパーツを指定する。

- ・指定されたパーツが命中パーツとなる。
- ・防御型ダイスが、そのパーツのパリイ値に等しい数だけ追加される。
- ・攻撃を受けたユニットが「ダウン」態勢にある場合、または「バックアタック」をけた場合、パリイは行えない。
- ・パリイして、攻撃側から貫通されなかったら、パリイ成功になる。

注記：

パリイ成功時、命中扱いせず、命中効果は発動しない。

攻撃側と防御側の両方が命中パーツを指定可能な場合、防御側はパリイを行うパーツを指定する必要がある。ただし、パーツダイスの結果が指定されたパリイパーツと一致した場合のみパリイを発動でき、そのパーツのパリイ値による追加の□白ダイスを得ることができる。

ドローン等のユニットタイプもパリイ値が記載される場合がある。これらは近接攻撃時に部位判定ステップがなく、パリイ値が自動適用され、指定数の□白ダイスを追加する(バックアタック等のパリイ不可条件が明確な場合を除く)。

4.7 投射



「投射」タイプのアクションの実行により、範囲内に、ミサイル、地雷、ビーコンなどの投射物や設置物ユニットが生成される。これらのユニットは、それぞれのトリガータイプに従って後続のアクションを実行する。たとえば、ミサイルはディレイフェーズに対象へ飛行して誘爆し、ビーコンは設置後、周囲の戦場に一定の効果を持続的にもたらすことができる。

投射物の生成先として選ばれたグリッドは「着弾地点」と呼ぶ。投射物のモデルや「着弾地点」トークンをグリッドに置くことで、着弾地点を示すことができる。着弾地点はあくまでグリッドに対して指定されるため、「投射」タイプのアクションは着弾地点にいるユニットを対象として指定することができない。

1- 設置物モデル着弾地点 2- 投射物モデル着弾地点 3- 着弾地点トークン 4- ドローンモデル着弾地点

特殊な指示がない限り、「投射」タイプのアクションは着弾地点の方向を向く必要はない。これは、これらのアクションが実行側の任意の方向に影響を及ぼすことができることを意味しており、戦術面において高い柔軟性をもたらす。また、一部の「投射」タイプのアクションによって生成されるのはドローンである場合もあり、それらのドローンは同様にドローンの行動ルールに従う。

4.7.1 直射と曲射

「投射」タイプのアクションは着弾地点に対する視線が必要か否かにより「直射」と「曲射」の2種類に分類される。

直射：

- ・着弾地点に対する視線が通っている必要がある。
- ・対象位置が地形によって占有されている場合、その地形に視線が通っていないとみなされ、テレインの真上へ射撃することはできない。

曲射：

- ・着弾地点に対する視線が通っている必要がない。
- 投射物が高空ユニットである場合、地形や他のユニットがいるグリッドにも曲射が可能。

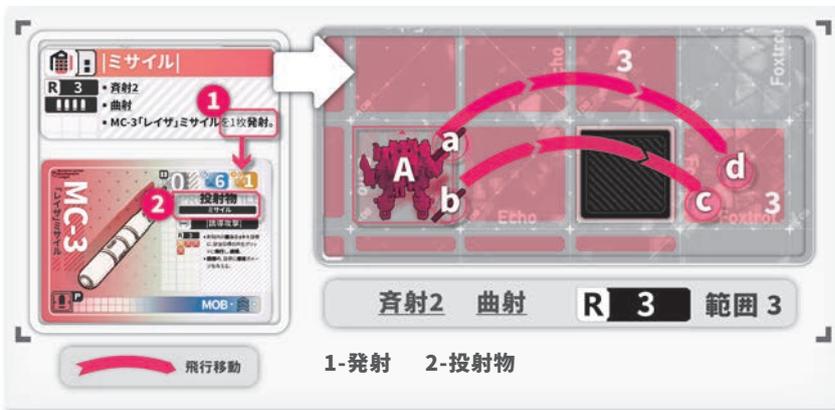


4.7.2 発射、設置、散布

投射物や設置物の種類に応じ、様々な「投射」タイプのアクションが存在する。

発射：

最も一般的な「投射」タイプのアクションは「発射」であり、これはミサイルや榴弾といった投射物を空中から指定位置に発射するアクションを指す。投射物が高空ユニット、飛行ユニット、または地上ユニットであるか否かに関係なく、発射は常に「投射」タイプのアクションを実行するユニットの位置から着弾地点までの飛行移動として扱われる。かつ、常に迎撃をトリガーする（詳細はチャプター 4.9 を参照）。



設置：「投射」タイプのアクションテキストに「設置」と記載されている場合、このアクションは特定の設置物を指定範囲内の地面に配置する行為を指す。設置は迎撃をトリガーしない。



散布：「散布」は、地雷などの設置物に対して使用されるアクションであり、ユニットが移動しながら設置物を経路上に配置する行動を指す。

・散布可能な範囲は、ユニットの移動経路に含まれるすべてのグリッド(起点や対象グリッドを含む)を指す。設置物は、経路上の任意の小グリッドに配置可能。ただし、それらの小グリッドは設置物を収容可能である必要がある。

・「散布」アクションは、アクションテキストに基づき移動力を消費する可能性がある。移動力が不足している場合、散布は実行できない。追加の移動力を支払うことで、1回の移動中に複数回の散布を行うことが可能。

・散布は迎撃をトリガーしない。



4.7.3 「投射」アクションの実行

① 着弾地点の確認

アクションの射程、視線(ダイレクト射撃/曲射)、およびアクションの特殊効果(例:投擲)に基づき、投射物の着弾地点を決定する。

② 投射物の配置

投射物/設置物のモデルを着弾地点に配置する。モデルが存在しない投射物については、「着弾地点」トークンを使用する。

- モデルを配置する場合、そのベースが着弾地点を含む同一グリッド内にあり、着弾地点を覆う必要がある。
- モデルまたは「着弾地点」トークンを配置するグリッドには、そのユニット(のサイズ)を収容できる必要がある。もし着弾地点内に収容可能なグリッドが存在しない場合、このアクションは実行できない。
- 弾薬やチャージの制限がある場合、この時点で該当する弾薬やチャージのトークンを消費する。

③ 斉射

斉射 X のキーワードを持つアクションでは、上記のプロセスを繰り返し、最大で X 個の投射物を配置できる。

④ アクション終了

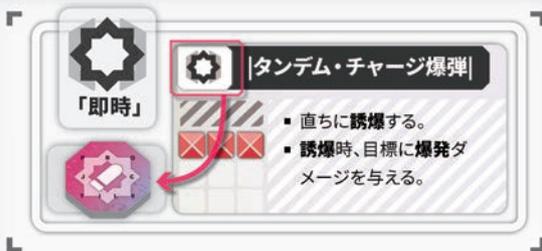
配置が完了した場合、「投射」タイプのアクションは終了する。

- 敵軍ユニットが迎撃能力を持つ場合、この時点で迎撃判定を行う。
- 迎撃処理が終了した後、投射物に記載された効果を発動する。

4.7.4 投射物と設置物

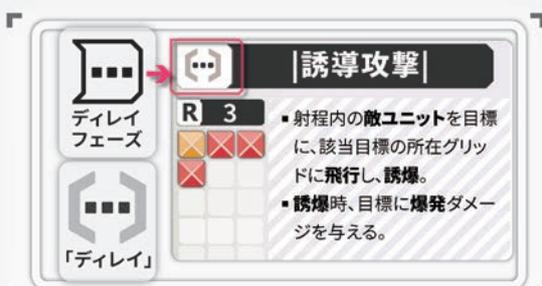
「投射」タイプのアクションが終了した後、投射物および設置物は独立したユニットとして扱われ、それぞれの特性やアクションの効果に基づいて戦闘に参加する。通常、これらのユニットのアクションには以下の3つのタイプがある。

即時



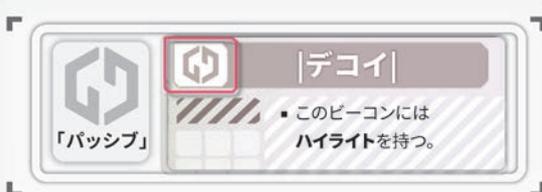
「即時」：生成後、即座にアクションを実行する。即座に発動する投射物には通常モデルが存在せず、代わりに「着弾地点」トークンを一時的に配置し、計算完了後に取り除く。

ディレイ



「ディレイ」：この投射物もしくは設置物はディレイフェーズでアクションを実行します。

パッシブ



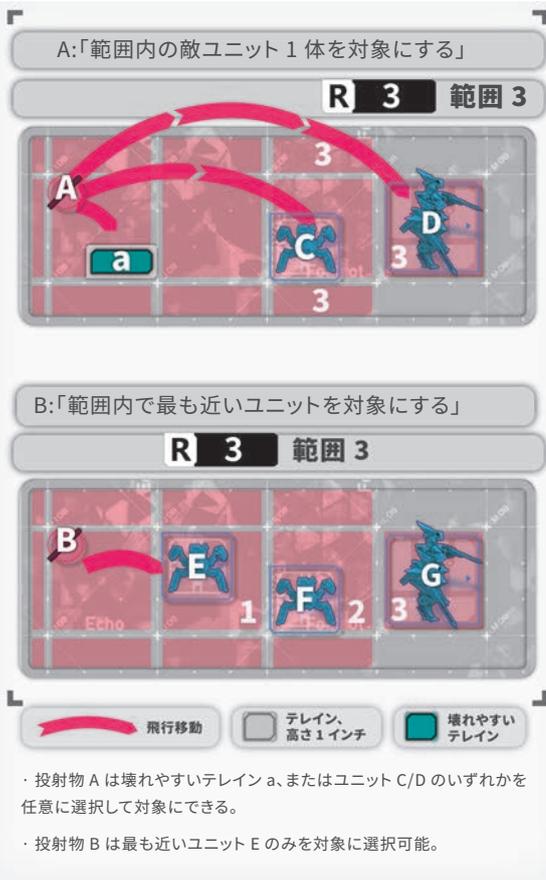
「パッシブ」：持続的な効果、または特定の条件下で発動する効果。

4.7.5 誘爆

多くの投射物は、誘爆をトリガーすることでアクションを発動する。誘爆は通常、ユニットに対してダメージやその他の効果を与える。

一部の投射物は生成後に直接誘爆するが、ミサイルなどの投射物やドローンは、対象を特定した後で誘爆する。

- ・アクションテキストに「範囲内の敵ユニット1体を対象にする」と記載されている場合、範囲内の任意の対象を選択可能。
- ・アクションテキストに「範囲内で最も近いユニットを対象にする」と記載されている場合、ルールに従って対象を選ぶ。
- ・アクションテキストに特定のユニットの種類を優先するよう記載されている場合、範囲内にその種類のユニットがいる場合は、それを優先。範囲内に該当するユニットがない場合は、他のユニットを対象にする。
- ・アクションの機会を得た投射物が対象を取る必要があるものの、範囲内に条件を満たすユニットがない場合、その投射物は即座に破壊される。
- ・投射物は脆弱地形を対象にすることが可能。



投射物や設置物が誘爆した場合、それらは自身を破壊する。

注記：一部の設置物は、ディレイフェーズで誘爆しない「ディレイ」アクションを持つ場合がある。これらの設置物はマップ上に残り、毎ターンのディレイフェーズでアクションを実行する。

4.7.6 「爆発」ダメージ / 実行

爆発ダメージは、投射物がユニットに与えるダメージを指す。爆発ダメージの対象は、アクションテキストに従って指定され、通常は視線や方向の制約を受けない、バックアタックは発生しません。

- ・テキストに「対象にダメージを与える」と記載されている場合、特定の単一ユニットがダメージを受ける。
- ・「範囲内のすべてのユニットにダメージを与える」と記載されている場合、指定された範囲内にいるすべてのユニットがダメージを受ける。

範囲ダメージは、味方ユニットにもダメージを与える可能性がある。範囲内にいる味方も対象となる場合、該当するターンのプレイヤーが攻撃側および防御側のサイコロの振りや関連アクションを実行する。

1 対象の宣言

アクションテキストに従い、対象となるユニットを指定する。

対象が機甲の場合：

2 命中パーツの判定

(機甲以外、例えばドローンや投射物などが命中された場合、このステップをスキップする)

- ① 防御側が「ダウン」態勢にある場合、攻撃側が命中パーツを指定する。
- ② 防御側が指定できる場合、防御側が命中パーツを指定する。
 - |シールド防衛| などのパーツ指定能力を持つ場合、この際に発動する。
- ③ 双方が指定しない場合、攻撃側がパーツダイスを振り、その結果に従って命中パーツを決定する。
 - 結果が「任意パーツ」の場合、攻撃側がパーツを指定する。
 - 結果が存在しないパーツや破壊済みのパーツの場合、自胴パーツが代わりに命中される。

3 攻撃型ダイスの振り

- ① 攻撃型ダイスを集める：
 - 攻撃側はアクションのダイスリストに従い、攻撃ダイスを集める。
 - 攻撃側または防御側が ■赤や ■黄ダイスの増減能力を持つ場合、この際に発動する。
- ② ダイスの出目を直接設定できる能力がある場合、対象のダイスを指定出目に設定する。
- ③ 残りの攻撃型ダイスを振る。

4 防御型ダイスの振り

- ① 防御型ダイスを集める：
 - 防御側は防御パーツの装甲値(破損時は構造値)に基づいて ■白ダイスを集める。
 - ユニットが「機動」態勢の場合、全パーツ合計回避値に基づいて ■青ダイスを追加する。
- ② ダイスの出目を直接設定できる能力がある場合、対象のダイスを指定出目に設定する。
- ③ 残りの防御型ダイスを振る。

4 集中振り直し

- ① 防御側が集中振り直しを行うかどうかを宣言する。
- ② 集中振り直しを行う場合、対応するパイロットのリンク値を1点消費し、任意の数の防御型ダイスを振り直す。

6 計算

- ① ダイスの出目を変換できる能力がある場合、ダイスの出目を変換する。
- ② 防御側が出目を相殺する。【C回避】は任意の出目を1つ相殺し、【D防御】は【◆軽撃】を1つ相殺できる。
- ③ 未相殺のダメージがある場合、貫通が発生する。
- ④ アクションに命中効果がある場合、【C回避で相殺されていないダメージが命中効果を発動する(【D防御】で相殺されたダメージも命中効果を発動する)。
- ⑤ 【♣稲妻】【♣目】に特定の効果がある場合、未相殺の【♣稲妻】または【♣目】の効果が発動する。

4.8 余剰ダメージ処理

攻撃関連のアクションが余剰ダメージに関する効果（たとえば、**切断**、**散弾ショット**、**クリーヴ**など）を持つ場合、対象に貫通ダメージを与えた後、余剰ダメージの計算を行う。

注記：複数の余剰ダメージに関する効果が存在する場合、攻撃側はその中から1つを選択して実行する。

余剰ダメージの計算手順は、通常の攻撃処理とほぼ同様であるが、攻撃型ダイスを振り直すことはない。貫通時に未相殺だったダメージ（余剰ダメージ）がそのまま攻撃型ダイスの結果として適用される。

余剰ダメージの計算では、テレイン保護、ユニット保護、パリティによる□白ダイスの追加は適用されない。

余剰ダメージはダメージとしてのみ扱われ、アクションによる特殊効果は継承されない。また、新たな余剰ダメージを発生させることはない。

注記：攻撃中に出目変換を行っていた場合、攻撃型ダイスの結果はその変換後の状態を維持される。

4.8.1 「余剰ダメージ」の実行

1 対象の宣言

余剰ダメージの効果に関する記述に従い、必要がある場合、対象となるユニットを指定する。

2 命中パーツの判定

対象が機甲の場合：
(機甲以外、例えばドローンや投射物などが命中された場合、このステップをスキップする)

①余剰ダメージの効果に関する記述に従い、命中パーツを指定する必要がない場合、このステップをスキップする。

②防御側が「ダウン」態勢にある場合、攻撃側が命中パーツを指定する。防御側が「ダウン」態勢でない場合、攻撃側がパーツダイスを振り、その結果に従って命中パーツを決定する。

- もし結果が「任意パーツ」の場合、攻撃側がパーツを指定する。

- 結果が存在しないパーツや破壊済みのパーツの場合、胴パーツが代わりに命中される。

3 攻撃型ダイスの振り

ダイスを振らずに、相殺されなかった【★重撃】または【◆軽撃】が余剰ダメージになる。

4 防御型ダイスの振り

①防御型ダイスを集める：

- 防御側は防御パーツの装甲値(破損時は構造値)の数の□白ダイスを集める。

- ユニットが「機動」態勢の場合、全パーツ合計回避値の数の■青ダイスを追加する。

- 攻撃側または防御側が■青や□白ダイスの増減能力を持つ場合、この際に発動する。

②ダイスの出目を直接設定できる能力がある場合、対象のダイスを指定出目に設定する。

③残りの防御型ダイスを振る。

4 集中振り直し

①防御側が集中振り直しを行うかどうかを宣言する。

②集中振り直しを行う場合、対応するパイロットのリンク値を1点消費し、任意の数の防御ダイスを振り直す。

6 計算

①ダイスの出目を変換できる能力がある場合、ダイスの出目を変換する。

②防御側が出目を相殺する。【○回避】は任意の出目を1つ相殺し、【■防御】は【◆軽撃】を1つ相殺できる。

③未相殺の【◆軽撃】または【★重撃】がある場合、貫通が発生する。

④アクションによる特定の効果はトリガーされない。

4.8.2 ダメージオーバーフロー処理フロー図



4.9 迎撃



迎撃は、投射物などの高空ユニットに対抗する手段である。迎撃能力を持つ武器は、敵のミサイルやその他の投射物が迎撃範囲内に入った際に自動的に射撃し、撃墜を試みます。

アクションカードに**迎撃 X**のキーワードが記載されている場合、そのアクションは迎撃に使用できる。Xは迎撃が使用可能な回数である。配置フェーズで、X枚の「迎撃」トークンを表面を上にして対応するカードに配置する。

敵の高空ユニットが飛行移動を行う際、移動の起点または終点が迎撃範囲内に入ると、迎撃はトリガーされて発動する。この際、「迎撃」トークンを1枚消費し（トークンを裏返す）、迎撃を実行する。

迎撃は通常「射撃」タイプのアクションに記載されるが、**全自動迎撃**のようなパッシブアクションの場合もある。パッシブアクションはトリガーされてしか実行できないので、主動で**全自動迎撃**などを使って射撃できない。

- ・迎撃対象が高空にいるため、視線は常に通っているとみなされる。
- ・近接ロック、テレイン保護、ユニット保護の影響を受けない。
- ・迎撃は全方向対応であり、対象が前方範囲にいる必要はない。

1回の迎撃で対象が破壊されなかった場合、さらに「迎撃」トークンを消費して迎撃を続行する。すべての「迎撃」トークンが消費されたか、対象が破壊されるまでこのプロセスを繰り返す。

1つの対象が複数のユニットの迎撃を同時に誘発した場合、それらのユニットは順番に迎撃を実行する。



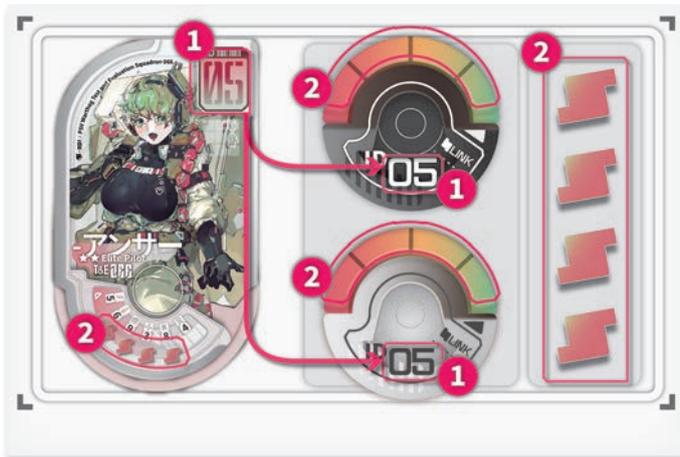
-ユニットC、D、Eはそれぞれ迎撃能力を持っている。ユニットAが行動フェーズで「投射」タイプのアクションを実行し、位置bにミサイルを発射する。

-ミサイルの移動ルート上で、位置aはユニットCの迎撃範囲内、位置bはユニットDの迎撃範囲内である。この場合、ユニットCとDが順番にミサイルを迎撃する（近接ロックの影響を受けない）。

-ミサイルが破壊されないままディレイフェーズで移動した場合、位置cに到達し、ユニットBを対象に爆発準備を行う。

-このとき、位置bは引き続きユニットDの迎撃範囲内であるが、位置cはユニットEの迎撃範囲内に入る。この場合、ユニットDとEが順番に迎撃を試みる。しかし、ユニットDは前回の迎撃で「迎撃」トークンをすべて消費しているため、迎撃に参加できるのはEのみとなる。

4.10 リンク値と集中振り直し



*パイロットが意識を機体に接続して操縦する際、多数の複雑な要因により義体との接続性に影響を及ぼす可能性がある。この概念を表現するため、『リンク値』を用いてパイロットの機体操縦能力を数値化する。

リンク値は、パイロットがユニットを操作する際に重要なリソースである。リンク値の管理にはリンク値ダイヤルを使用し、パイロットごとに異なるリンク値の上限に対応するよう設定する。ゲーム中、各々のリンク値ダイヤルを使用してパイロットごとのリンク値を記録および管理する。パイロットごとのリンク値の上限が違う場合もある。パイロットとリンク値ダイヤルの対応関係を間違わないよう、パイロット ID (図示①) と同じのリンク値ダイヤルを使用してください。

ダイヤルに表示されるカラーゲージの目盛りの数が現在のリンク値を示す。ゲーム開始時、リンク値は常に満タンの状態からスタートする。ゲーム中、リンク値ダイヤルを回してパイロットのリアルタイムのリンク値を増減する。

* 戦場において、パイロットは集中力を高めることでより複雑な操作を達成可能です。ゲーム内でパイロットは、リンク値を消費して『集中振り直し』を実行できます

味方任意の機甲ユニットがダイスを振る際に、リンク値を 1 点消費することで、任意のダイスを振り直すことが可能である。集中振り直しは通常、攻撃や防御、電子戦を行う際にダイスを振ることに適用されます。詳細はチャプター 4.4.1-5 を参照。

- ・ 攻撃時のパーツダイスも集中振り直せる。
- ・ 主動で消耗する以外、他にもいろんな状況でリンク値が減らされる。例えばパーツ破壊、攻撃アクションキーワード**衝撃**、電子戦アクション|**スクリーニング**|などである。
- ・ この場合、該当機甲は「ダウン」態勢に移行する。「ダウン」態勢と機甲の再起動についての詳細はチャプター 4.1 を参照すること。



4.11 電子戦

4.11.1 電子攻撃と電子サポート

電子戦は通常「電子攻撃」と「電子サポート」の2種類に分類される。それらはキーワードとしてアクションテキストに記載される。

電子攻撃

- ・敵ユニットの電子システムを攻撃し、妨害やデバフ効果を与える行動である。
- ・通常、攻撃側と防御側が電子戦対抗ルールを行い、攻撃側が成功すれば、対象に効果を与えられる。

電子サポート

- ・電子サポートは通常、味方ユニットを支援する効果を与える。

注記：

- ・電子サポートの効果は、通常、そのアクションを行うユニット自身にも適用される。
- ・電子戦のすべての効果は、テレインや視線の影響を受けない。

4.11.2 電子戦対抗ルール



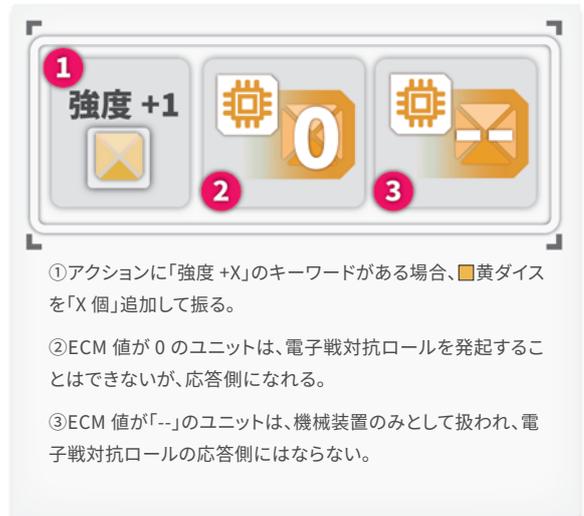
電子戦対抗を発生させるアクションを実行する際、アクションを実行する側を「発起側」、その対象となる側を「応答側」と呼ぶ。

発起側と応答側は、それぞれ自軍ユニットの ECM 値の数の黄ダイスを振り、結果を比較して対抗を判定する。機甲ユニットの ECM 値は、ユニットの全てのパーツの ECM 値の合計したものである。電子戦対抗ルールの結果は以下のルールで判定する。

- ・【 稲妻】の出目が多い方が成功。
- ・【 稲妻】の出目が同数の場合、【 軽撃】の出目が多い方が成功。
- ・【 稲妻】も【 軽撃】も同数の場合、発起側が成功。



注記：「攻撃」態勢の場合、電子戦対抗ルールで振った黄ダイスの空心出目も実心出目として扱う。つまり、「攻撃」態勢を選択することで、電子戦対抗能力を強化できる。



- ①アクションに「強度 +X」のキーワードがある場合、黄ダイスを「X 個」追加して振る。
- ②ECM 値が 0 のユニットは、電子戦対抗ルールを発起することはできないが、応答側になれる。
- ③ECM 値が「-」のユニットは、機械装置のみとして扱われ、電子戦対抗ルールの応答側にはならない。

4.11.3 電子戦対抗ルール処理フロー図



- ① 発動側が |FCS ジャミング| を発動、応答側に対し電子攻撃を仕掛ける
- ② 発動側：総 ECM 値は 4+1=5、したがって黄ダイスを 5 個振る。攻撃態勢のため、空心面も有効とみなされる。
- ③ 応答側：総 ECM 値は 3、したがって黄ダイスを 3 個振る。
- ④ 双方の【稲妻】が同数だが、発動側の出目に【軽撃】がより 1 つ多いので、電子戦対抗に成功する。
- ⑤ |FCS ジャミング| 効果適用、応答側に FCS ジャミングトークンを 1 つ与える。

4.12 ステルススキャン

戦闘中、一部ユニットは様々な方法で自らの跡を隠す。ーム内のステルス効果は、低姿勢と光学迷彩の2種類がある。

4.12.1 低姿勢



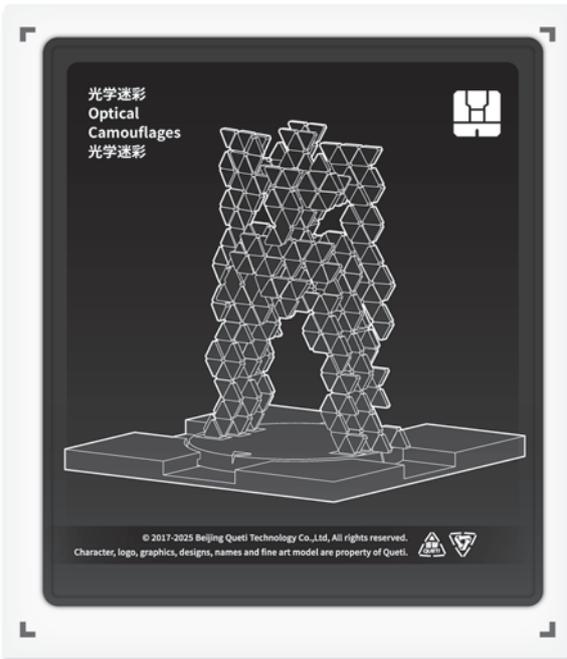
一部のユニットはジャミングまたは電波吸収塗装などの各種方法で、敵のレーダーやセンサーデバイスから捕捉されている自分のシグナル強度をなるべく低くする。それによって、敵ユニットが自機を射撃した際より命中しづらくなる。この状態は「低姿勢」と呼ぶ。「低姿勢」を持つユニットは「低姿勢ユニット」と呼ぶ。

低姿勢ユニットに対する射撃時、■青ダイヤや□白ダイヤの出目が【目】だった場合、それを【G回避】と見なす。

注記：低姿勢トークンは、低姿勢を得る一つの手段にすぎない。トークンを持たないユニットでも、他の方法で低姿勢を得ることができるため（例えば「低姿勢」キーワード）、混同しないように注意する。

4.12.2 光学迷彩

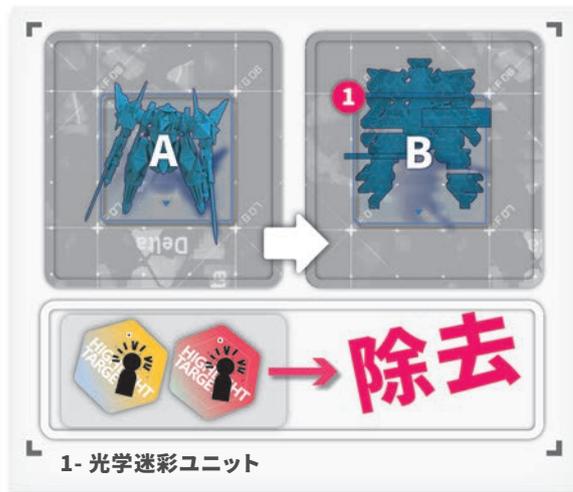
光学迷彩を持つユニットは、光学迷彩を発動するアクションを実行することで光学迷彩状態に入る。また、配置フェーズで直接光学迷彩状態のまま配置することも可能である。



発動

光学迷彩を発動する場合、以下の操作を行う。

- ・ユニットのモデルを光学迷彩モデルに置き換える。
- ・ユニットが持っているすべての六角形トークンを除去する。



1- 光学迷彩ユニット

効果

① 光学迷彩状態のユニットを攻撃（近接、射撃、爆発を含む）するには、まず「ステルススキャン」を実行する必要がある。スキャンが成功した場合、光学迷彩状態のユニットが顕現する。

- 顕現後、ユニットが攻撃可能な位置にいる場合、攻撃を続けることができる。
- 顕現後、ユニットが攻撃不可能な位置にいる場合、攻撃は失敗する。

② スキャンが失敗した場合、攻撃も直接失敗する。

注記：

- ・ 攻撃が失敗した場合、その攻撃に関連する処理（貫通や対象への効果）は発生しない。ただし、攻撃側に発生する効果（弾薬やエネルギーの消費、投射物の爆発など）は通常通り処理される。
- ・ ECM 値が0または「--」のユニットは、光学迷彩状態のユニットを対象として攻撃できない。
- ・ 範囲ダメージ（範囲内すべてのユニットにダメージを与える）であればスキャンせずとも光学迷彩状態のユニットにダメージを与える。



顕現

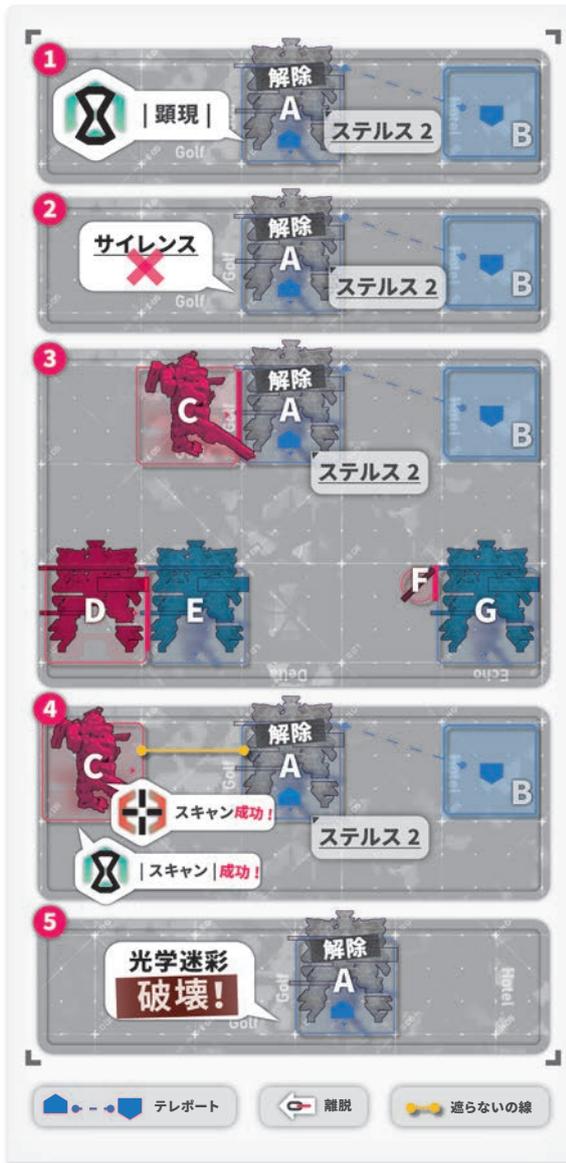
光学迷彩が解除されることを「顕現」と呼ぶ。顕現時、光学迷彩モデルを元のユニットモデルに戻す。

以下の状況では、光学迷彩状態が解除され、顕現移動が1回トリガーされる：

- ① 通用アクション | 顕現 | を実行した場合(6.1.4 を参照する)。
- ② 光学迷彩状態のユニットが **サイレンス** のキーワードを持たないアクションを実行した場合。
- ③ 自身または他のユニットの移動終了後、敵地上ユニットのベースが光学迷彩状態のユニットのベースに接触した場合。
- ④ 敵ユニットが「スキャン」アクションを実行し、電子戦対抗ルールに成功した場合。

以下の状況では、光学迷彩状態が解除されるが、顕現移動が発生しない：

- ⑤ 光学迷彩能力を提供するパーツが破壊された場合。



顕現移動

光学迷彩状態を発動するアクションには **ステルス X** のキーワードが必ず記載される。この「ステルス値(X)」は、ユニットの隠蔽能力を表す。光学迷彩モデルは敵のレーダーや観測デバイスに捕捉されてるノイズだらけなシグナルであるため、そのユニット実際にいる位置とは限らない。

ユニットは別の位置に現れる可能性がある。これを顕現移動と呼ぶ。顕現移動は、ステルス値を移動範囲として、光学迷彩モデルがいた位置からテレポート移動すること。そのためテレインも越えられる。



例：ユニット A が射程 4 の武器を使用して、光学迷彩状態のユニット B を射撃する。ユニット B のステルス値は 2 である。

- ・ユニット A がユニット B のスキャンに成功した場合、ユニット B は顕現移動を実行。
- ・ユニット B が位置 C に顕現した場合、射撃は通常通り実行。
- ・ユニット B が位置 D に顕現した場合、位置 D がユニット A の射程外であるため、攻撃は失敗。
- ・ユニット B が位置 E に顕現した場合、ユニット A が位置 E に対して視線を持たないため、攻撃は失敗。

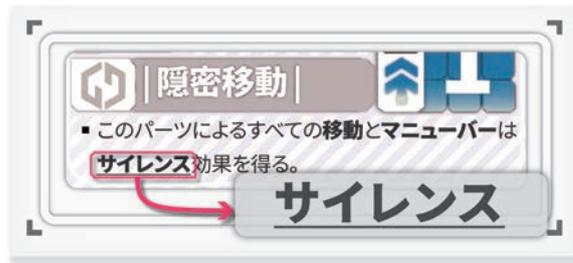
4.12.3 サイレンス

ユニットが光学迷彩状態にある場合、または低姿勢トークンを所持している場合、そのユニットはサイレンスを維持する必要がある。サイレンスとみなされない行動を実行すると、光学迷彩状態が解除されるか、低姿勢トークンが除去される。

- ・マニューバーは特別な記載がない限り、サイレンスとして扱われない。マニューバーを行うと(たとえ移動せず方向

だけ変えても)、光学迷彩状態が解除されるか、低姿勢トークンが除去される。

- ・アクティブアクションは通常、サイレンスではない。**サイレンス**のキーワードを持つアクションのみサイレンスとして扱われる。それ以外のアクションを実行すると、光学迷彩状態が解除されるか、低姿勢トークンが除去される。
- ・パッシブアクションの発動や迎撃のトリガーはサイレンスとして扱われ、光学迷彩状態が解除されたり、低姿勢トークンが除去されることはない。



4.12.4 スキャン

特別に記載されない限り、すべてのパッシブアクション(迎撃のトリガーも含む)は

スキャンの実行方法：

- ① 光学迷彩状態のユニット、または低姿勢トークンを持つユニットを対象として指定する。
- ② 指定した対象に対して電子戦対抗ルールを実行する：
 - スキャンが成功した時、光学迷彩状態のユニットが顕現する。
 - スキャンが成功した時、低姿勢トークンが除去される。

注記：

- ・スキャンは、低姿勢トークンを所持しているユニットに対してのみ有効。他の方法で低姿勢を得ているユニットはスキャンの対象外。
- ・機甲ユニットは、通用アクション(| スキャン |)を用いて、常にスキャンを実行できる。
- ・光学迷彩状態のユニットを攻撃する場合、スキャンは自動的に発動する。



4.13 弾薬



アクションに弾薬アイコンが付いている場合、そのアクションの使用回数に制限がある。ゲーム開始時、アイコンに対応する数の「弾薬」トークンを準備し、カードの上に表面を上にして配置する。

弾薬の消費

- ・アクションを実行するたびに、「弾薬」トークンを1枚消費し、裏返す。
- ・「弾薬」トークンがすべて消費された場合、そのアクションは実行不可となる。
- ・通常、1回のアクションで消費する「弾薬」トークンは1枚である。
- ・「投射」タイプのアクションに「斉射 X」のキーワードがある場合、X個の投射物を一斉射撃できる。この場合、対応する数の「弾薬」トークンを同時に消費する。

弾薬の補充

- ・一部のパーツは、弾薬を補充するためのアクションを実行できる。
- ・補充の際は、特定タイプの弾薬を使用するユニットまたはパーツを指定する。
- ・補充の際、裏返されそのタイプの「弾薬」トークンを表面に戻し、使用可能状態にする。
- ・弾薬は、消費済みのユニットまたはパーツにのみ補充可能。

4.14 チャージ



戦闘中、ウェポンシステムのエネルギーを有効に使うべしである。武装の特殊機能にあらかじめエネルギーチャージすることで、いざとなると絶大なパワーを発揮できる。その手段はチャージと呼ぶ。アクションにチャージアイコンが付いている場合、そのアクションはチャージ可能である。

ゲーム開始時、1枚の「チャージ」トークンを準備し、裏面を上にしてカードに配置する。これにより、そのアクションがまだチャージされていない状態であることを示す。

チャージの実行

- ・機甲ユニットの通用アクション | **チャージ** | を実行することで、アクションをチャージできる。詳細はチャプター 6.6.1 を参照。
- ・「チャージ」トークンを表面に戻し、チャージ済みの状態を示す。
- ・チャージを行う際には、対象パーツを指定する必要がある。1回のチャージで、1つのアクションのみにチャージ可能。
- ・「チャージ」トークンが表面のとき(チャージ済みの状態)、同じアクションに再度チャージすることはできない。

チャージ済みの状態で、そのアクションテキストに「チャージして効果を発動」と記載されている場合、「チャージ」トークンを裏返すことで効果を発動できる。

4.15 コマンド



RDL や UN の陣営では、「各機甲はドローンのコマンドフェーズで1回ドローンにコマンドを発行できる」および「各ドローンは1つのコマンドしか受け取れない」というルールを覚えておけば十分である。一方、多数のドローンを操作する GoF 陣営または他陣営の特殊なパーツでは、コマンドの発行がより複雑である。これから詳細を説明する。

4.15.1 コマンドの生成

ドローンのコマンドフェーズでは、まずコマンドの生成を行う。通常、各機甲の胴パーツによって1つのコマンドを生成する。GoF陣営の機甲はより多くのコマンドを生成できる。機甲パーツカードに**コマンド生成 X**のキーワードが記載されている場合、その機甲は1つではなくX個のコマンドを生成する。生成されたコマンドトークンは、対応する機甲の胴のパーツカードに表面を上にして配置する。これにより、そのコマンドは使用可能であることを示す。

注記：「ダウン」態勢の機甲はコマンドを生成できない。



4.15.2 ドローンのコマンドフェーズについて

コマンドトークンの最も一般的な用途は、コマンドフェーズにおいてドローンにコマンドを発行することである。

発行されたコマンドにより、ドローンは以下のいずれかを実行できる：

- 移動を1回行う。
- 1つのコマンドアクションを実行する。

コマンドを発行する際は、機甲の胴のパーツカードからコマンドトークンを取り、裏面を上にしてドローンのカードまたはベースに配置する。

通常、各ドローンはコマンドフェーズ中に1つのコマンドトークンしか保持できない。つまり、コマンドフェーズで受け取れるコマンドは1つのみである。

- ・コマンドフェーズでは、コマンドを受け取れるユニットがなくなるまで、すべてのコマンドトークンを使用できる。
- ・他の用途でコマンドトークンを使用する方法がある場合、一部を後のフェーズで使用するために保留可能である。
- ・コマンドフェーズ終了時、ドローンに配置されたすべてのコマンドトークンを除去する。

注記：GoF陣営のプレイヤーは、このステップを忘れないよう特に注意すること。

4.15.3 コマンド連携

一部の機甲パーツには、アクションに**コマンド連携 X**のキーワードが記載されている。このキーワードは、このアクションを実行した後に、X個のコマンドをドローンに発行できることを意味する。また、その他のアクションでも、ドローンにコマンドを発行する旨がアクションテキストに直接記載されている場合がある。

これらのアクションを実行することで、通常のコマンドフェーズ以外のフェーズ(通常は行動フェーズ)でコマンドを発行することが可能である。発行されたコマンドの効果はコマンドフェーズと同じで、以下のいずれかを実行できる：

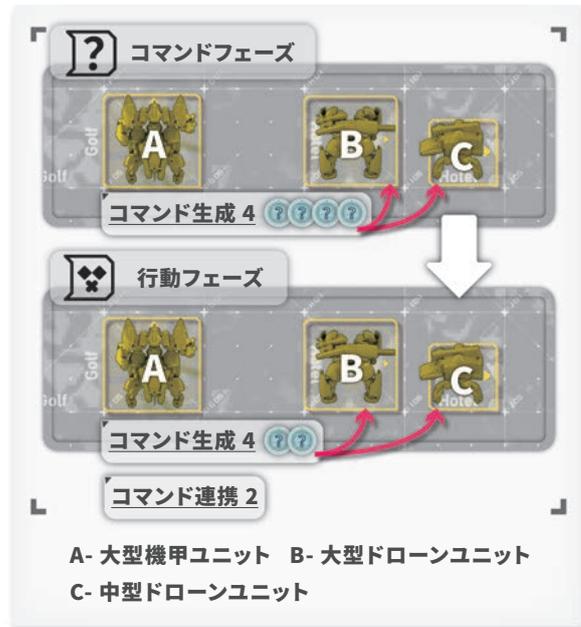
- 移動を1回行う。
- 1つのコマンドアクションを実行する。

コマンドを発行する際、機甲の胴のパーツカードからコマンドトークンを取り、裏面を上にしてドローンのカードまたはベースに配置する。

通常、各ドローンは1つのコマンドトークンしか保持できない。しかし、コマンドフェーズの終了時、ドローンのコマンドトークンは除去されるため、その後のフェーズで新しいコマンドトークンを1つ受け取り、追加の行動を行うことが可能である。

たとえば、**コマンド生成 4**のキーワードを持つ機甲が存在する場合：

- ・コマンドフェーズでは、2台のドローンにコマンドを発行した。
- ・その後、行動フェーズ中に**コマンド連携 2**のキーワードを持つアクションを実行し、追加で2つのコマンドを発行した。
- ・これにより、各ドローンがもう1回行動できるようになる。ただし、1台のドローンに2回行動させることはできない。



A- 大型機甲ユニット B- 大型ドローンユニット
C- 中型ドローンユニット

4.15.4 コマンドの消費

コマンドトークンはコマンドの発行だけでなく、他の効果を発動するにも消費される場合がある。

- 効果を発動する際に、コマンドトークンが表面を上にして配置されている必要がある。

- アクションを実行した時点で、該当のコマンドトークンを裏返し、消費済みを示す。
- 裏返されたコマンドトークンは、コマンドの発行や再利用ができない。
使用済みおよび未使用のコマンドトークンは、終了フェーズで全て除去される。

4.16 煙幕

遺跡内の戦士たちは煙幕弾を起爆させ、煙幕発生装置を起動させることで、視線を遮る煙幕を生成できる。このゲームにおいて、煙幕は特殊な物体である。煙幕カードを使って煙幕の範囲を示す。



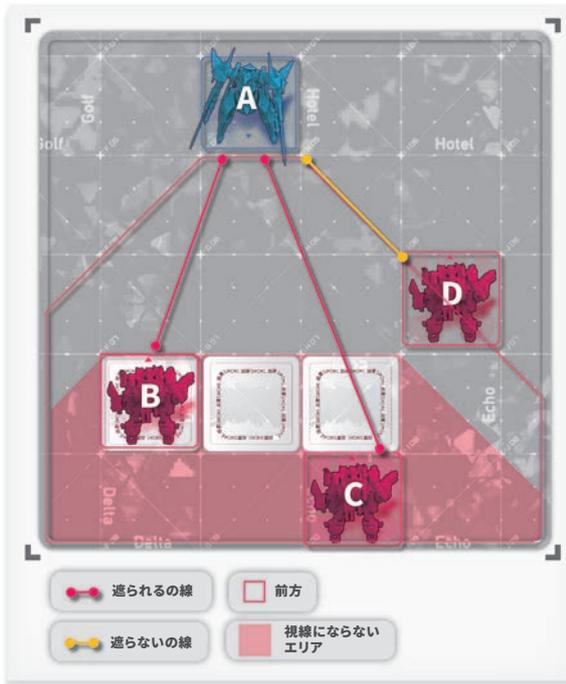
煙幕の配置

- 煙幕は、ユニットやテレインと同様に、グリッド内に配置する必要がある。ただし、グリッドをまたいで配置することはできない。
- 煙幕は、ユニットやテレインが占有しているグリッドにも配置可能である。
- 複数の煙幕を同時に配置する場合、連続して配置しなければならない。この場合、煙幕カードを配置する際、少なくとも1枚他の煙幕カードに接触する必要がある。
- 煙幕カードの表面と裏面には、黒色と白色が描かれており、どちらのプレイヤーが配置したかを示す。配置時には、自分の陣営の色を表にして置く。
- 同じプレイヤーが配置した煙幕カードは互いに重ねることができない。異なるプレイヤーが配置した煙幕カードは重ねることが可能。

煙幕の効果

煙幕は射撃を妨げる。ユニットが射撃アクションを実行する際、もし視線が煙幕に遮られたら、視線が無いとする。ただし煙幕はテレイン保護を提供しない。

- 煙幕はどちらのプレイヤーが配置したかに関わらず、双方に同じ効果をもたらす。
- ユニットが煙幕内にいる場合も、視線がないと見なされる。
- 高空ユニットであっても、煙幕を通過して射撃を行うことはできない。
- 「射撃」以外のアクション(たとえば、近接、投射アクションなど)は煙幕の影響を受けない。



煙幕の除去

- 同じプレイヤーが配置した、互いに接続している煙幕カードを1つの煙幕の塊と定義する。
- 終了フェーズでは、各プレイヤーは自分の煙幕の塊ごとに1枚の煙幕カードを除去する。プレイヤーは交互に除去を行い、それぞれの煙幕の塊から1枚ずつ除去するまで繰り返す。

① 煙幕カードを配置し、2つの煙幕の塊が接続された場合、それらは1つの煙幕の塊として扱われる。この場合、除去する煙幕カードは1枚のみ。

② 煙幕カードを除去した結果、1つの煙幕の塊が分断されて2つ以上の煙幕の塊に分かれた場合、そのターンでは追加の除去は行わない。ただし、次のターンの除去時には、それぞれの煙幕の塊について1枚ずつ煙幕カードを除去する必要がある。

4.17 手持ちとフリーハンド

機甲の腕部（左武装と右武装）のパーツカードには、「**手持ち**」と「**フリーハンド**」2つのタグがしょっちゅう記載されている。

手持ち

フリーハンド

手持ち

「**手持ち**」のタグは、そのパーツが手に持つ武器を含むことを示す。この武器を捨てることができる。

捨てた後の状態を示す廃棄カードが、「**手持ち**」のタグを持つすべてのパーツカードに対応して存在する。

配置フェーズでは、「**手持ち**」のタグを持つパーツカードに対応する廃棄カードを準備し、通常のパーツカードの下に配置する。

- 通用アクションの「**廃棄**」を実行することで、武器を捨て、廃棄状態に切り替えられる。
 - 通用アクションの「**廃棄**」を実行する場合、通常のパーツカードを除去し、廃棄カードを表にする。
 - 元のパーツカードに存在していたトークンについて、三角形トークンはそのまま保持される。「弾薬」「チャージ」「迎撃」などの円形トークンは、廃棄カードに対応するアクションが存在する場合はそのまま保持し、それ以外の場合は除去する。
 - 一部のパーツは「**廃棄**」アクションの実行により能力が変化する。通用アクションの「**廃棄**」を戦術的に活用することで、さらに多様な戦術を開発できる。
- また、「**武器解除**」などのアクションによっても、廃棄状態に切り替わることがある。この場合も、上記の手順に従って処理を行う。



空手

「**フリーハンド**」のタグは、機甲の腕部に武器を持っていない、または武器を収納できる状態を示す。この状態では、他のパーツのアクションを補助できる。

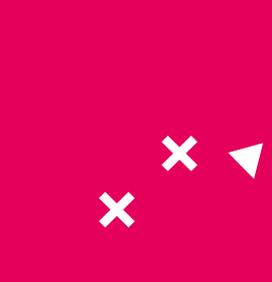
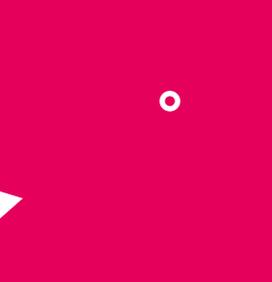
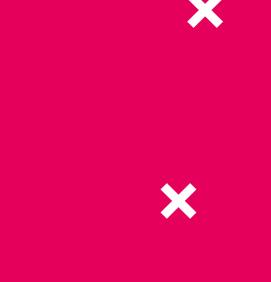
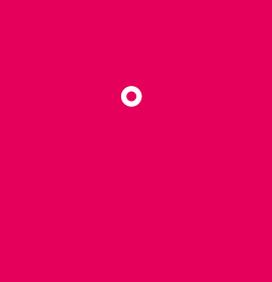
特定のアクションを実行するには、「**フリーハンド**」のタグを持つパーツを補助として指定する必要がある。この補助行為を「指定フリーハンド」と呼ぶ。

フリーハンドが必要なアクションの例

- ① **[両手]**のタグを持つアクションでは、指定フリーハンドを使用することで、アクションに強化効果を付与できる。
 - ② **投擲**に関するタグを持つアクションは、必ず指定フリーハンドを使用しなければ実行できない。
 - ③ 一部の腕パーツは、指定フリーハンドとして使用される際、アクションに強化効果を提供する場合がある。
- 「**手持ち**」のタグを持つパーツの廃棄状態は、通常、「**フリーハンド**」のタグを含むため、武器を捨てることで「フリーハンド」状態に切り替えることが可能である。



CHAPTER 5



■ 5

・ 5. ミッションとキャンペーン ・

5.1 チームの編成



戦闘を開始する前に、使用するユニットを選定し、自軍のリストを編成する必要がある。

『月塵・オブセディアンプロトコル』の基本ゲームでは、**RDL**、**UN**、**GoF**の3つの主要陣営が存在する。プレイヤーは仕える陣営を選び、その陣営が生産した機甲やドローンなどのユニットを使って部隊を構成する。

- ・ 基本ゲームでは、部隊は通常、同一陣営のユニットでのみ構成される。一部の中立ユニットメーカーが提供するユニットは、複数の陣営で使用可能である。これらの編成要件は、ユニットのルールに明記されている。
- ・ 1台の機甲は、同一陣営のパーツで構成する必要がある。
- ・ 各機甲には1人のパイロットを指定する必要がある。また、部隊内で同じIDのパイロットを複数搭乗させることはできない。



ポイント

各戦闘では、対戦する双方のアーミーロスターシートに設定されるポイント上限が同じである。

- ・アーミーロスターシートにユニットを追加する際、機甲(各パーツおよびパイロットを含む)やドローンは、それぞれ規定のポイントを消費する。
- ・カード裏面のQRコードをスキャンすることで、最新のポイント情報をオンラインで確認できる。ポイント情報は、カード裏面のポイント欄に鉛筆で記入する。
- ・戦闘の規模によってポイント制限が異なる。アーミーロスターシートの合計ポイントは、この制限を超えることはできない。



① 小規模 戦闘	800	ポイント
② 標準 戦闘	900	ポイント
③ 大規模 戦闘	≥1200	ポイント

低価値ユニット

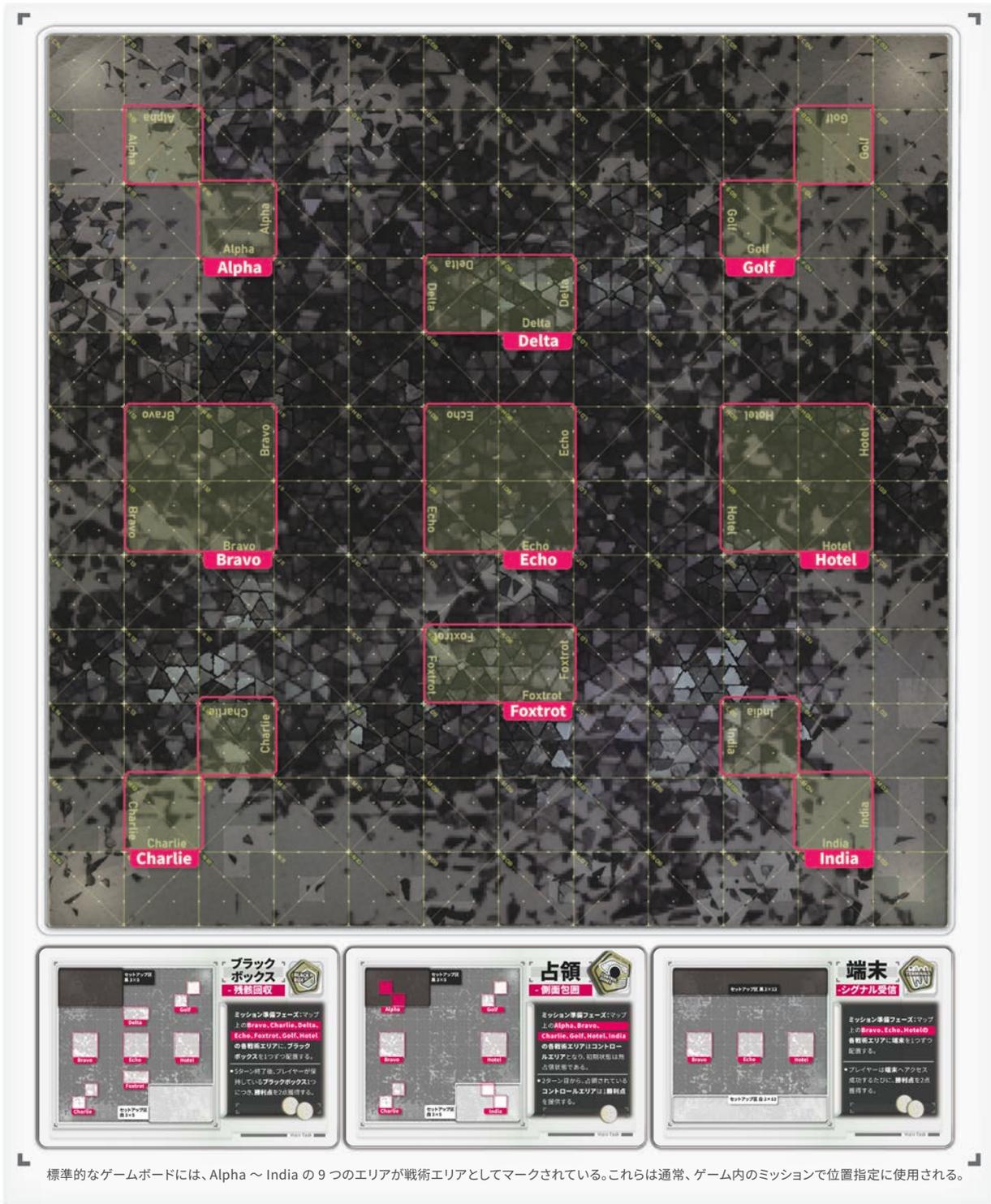
投射物と設置物はすべて低価値ユニットである。また、一部のドローンも「低価値」のタグを持っている。低価値ユニットは以下の特徴を持つ。

- ・これらのユニットは通常、他のユニットによって携行または生成される。そのため、ポイントを消費せず、アーミーロスターシートに追加されず、単独で配備することはできない。
- ・ユニットを撃破して勝利点を得るミッションにおいて、低価値ユニットを撃破しても勝利点は得られない。
- ・ミッションアイテムとインタラクションすることはできない。



5.2 遭遇戦

標準的な遭遇戦は、900×900mm のボードを使用する。このボードは、ゲームパッケージに含まれる硬質ボードである。マップの配置時には、以下の戦術エリアの配置に従って準備を行う。



標準的なゲームボードには、Alpha～Indiaの9つのエリアが戦術エリアとしてマークされている。これらは通常、ゲーム内のミッションで位置指定に使用される。

5.2.1 配置の手順

遭遇戦をセットアップする際は、以下の手順で戦場およびミッションを設定する。

1 戦場の準備

- ① 戦場カードを一枚引く。
- ② 主要ミッションカードを3枚引く。プレイヤー双方が1枚ずつ排除し、残った1枚を本戦の主要ミッションとして採用する。
- ③ 戦場カードに記載された図示に従い、マップを準備する。

2 サイドと先手の選択

マップを配置した後、両プレイヤーは■黄ダイスを2つ振る。【◆軽撃】の数が多いプレイヤーが先手となる。先手プレイヤーは、自身が黒サイドまたは白サイドを担当するかを選択する。

3 ミッションの準備

- ① 先手プレイヤーから順番に1枚ずつ副次ミッションカードを選択する。選んだカードは対戦相手にも公開する。
- ② ミッションの指示に基づき、もし配置すべきミッションアイテムまたは指定すべきユニットがある場合、先手プレイヤーから交互に行う。

注記：1200ポイント以上の大規模戦闘を行う場合、1200×1200mmのゲームマップを使用し、大規模戦闘専用戦場カードおよびミッションカードを採用することをお勧め致します。

5.2.2 戦場カード



- 1- 環境カードの枚数 2- テレイン： ■ 建築物 ■ 防壁 ■ 防壁
 ■ 防壁 ■ 防壁
- 3- 壊れやすいテレイン： ■ コンテナ ■ コンテナ

- ・ テレインの配置は、戦場カードの指示に従う。
- ・ 戦場カードに記載されたテレインサイズに従い、マップ上にテレインを配置する。
- ・ 通常、1グリッドには1つのテレインを配置する。通常のテレインと脆弱テレインは、それぞれ戦場カードの指示に従い区別して配置する。

5.2.3 ミッションカード

－ 主要ミッションカード

主要ミッションカードは、遭遇戦のメインミッションを決定し、プレイヤーの配置エリアを指定する。



- | | | |
|--------------------------------|----------------------|--------|
| 1- 戦術エリア：ミッションで使用される戦術エリア。 | 3- ミッションの内容を説明するテキスト | 4- 勝利点 |
| 2- 配置エリア：黒サイドと白サイドの配置エリアを明示する。 | 5- ミッショントークン | |

－ 副次ミッションカード

副次ミッションカードに記載されているのは各プレイヤー各自のミッションであるため、メインミッションと違い双方の副次ミッションは異なる場合もある。



- 1- ミッショントークン
- 2- ミッションの内容を説明するテキスト
- 3- 勝利点

5.2.4 勝利点



ゲーム中、勝利点トークンを使用し、各プレイヤーが獲得した勝利点を記録する。

- ・ゲーム終了時に、各プレイヤーが獲得した勝利点を集計する。勝利点が多いプレイヤーが勝利する。
- ・勝利点が高点の場合、戦場に残っている機甲のパーツやドロウンのポイントが多いプレイヤーが勝利する。

5.3 ミッションアイテム

特定の任務では、さまざまなミッションアイテムとインタラクションして勝利点を得る。

ミッションアイテムはミッションカードに対応するミッションポイントトークンまたはダイヤルである。

以下は、代表的なミッションアイテムの例である。

5.3.1 ブラックボックスコンテナ



ブラックボックスコンテナは、遺跡から発見された古代文明の遺物であり、各陣営が争奪を繰り返す重要なアイテムである。ブラックボックスコンテナは、マップ上に配置される際、ミッションポイントトークンでその位置を示す。サイズは、1×1の小グリッドとして扱われ、ユニットと重なっても問題なく、視線や移動を妨げることはない。

また、ユニットが、ブラックボックスコンテナが所在するグリッドを通過するか、行動終了時にそのグリッドにいる場合、ブラックボックスコンテナを収集できる。

- ・「**フリーハンド**」のキーワードを持つユニットのみ収集可能。
- ・収集後、ミッションポイントトークンに対応するパーツカードまたはユニットカードに配置し、誰が保持しているかを示す。この時点で、当該ユニットやパーツが持つ「**フリーハンド**」のキーワードは無効となる。

ブラックボックスコンテナを保持しているユニットの任意のパーツが貫通された場合、ブラックボックスコンテナはマップ上に落下する。落下位置は攻撃側が指定する。ただし指定された位置は必ずブラックボックスコンテナを保持していたユニットのベースと接触する。

5.3.2 コントロールエリア



コントロールエリアは占領可能なエリアである。通常、1つの戦術エリアがコントロールエリアに指定される。その範囲は該当する戦術エリア内グリッドである。コントロールエリアには、コントロールエリアのミッションポイントダイヤルが配置される。

未占領状態では、ダイヤルをコントロールされていないことを表す色（灰色）に合わせる。占領された場合、該当プレイヤーの色（黒／白）にダイヤルを回す。相手に占領された場合、ダイヤルを相手の色に回す。

ターン終了時に以下の条件を満たす場合、そのプレイヤーがコントロールエリアを占領する。

- ・少なくとも1台の（「ダウン」姿勢ではない）機甲やドローンがコントロールエリア内に存在すること。

- ・コントロールエリア内に敵ユニットが存在しないこと。

コントロールエリアが占領されたターンから勝利点を獲得する。

5.3.3 端末



端末は空間を占有しないアイテムであり、プレイヤーがアクセスすることで勝利点を獲得できる。通常、端末のミッションポイントトークンは戦術エリア表面を上にして配置され、そのアクセスの有効範囲は該当戦術エリア内のすべてのグリッドである。

端末へのアクセスには、以下の2つの方法がある：

①直接アクセス：

終了フェイズに以下の条件を満たす場合、端末に直接アクセスしたと見なす。

- ・プレイヤーの(「ダウン」姿勢ではない) 機甲やドローンが該当戦術エリア内に存在すること。
- ・該当戦術エリア内に敵ユニットが存在しないこと。

②リモートアクセス：

すべての機甲は以下の通用アクションを実行することでリモートアクセスが可能。

リモートハイキング

R 4

- 機甲の胴を用いてアクションを実行する。
- 端末に対して電子戦對抗ロールを実行し、成功すればアクセスは成功する。

端末のECM値は3、ひとつの端末はターンごと一回のみ成功にアクセスされる。アクセス成功すると端末ミッションポイントトークンを裏面を上にする。終了フェイズですべての端末ミッションポイントトークンの表面を上にする。

5.4 環境カードと戦術カード

5.4.1 環境カード

環境カードは、マップ上の1つのグリッドに配置され、そのグリッドに特殊な環境効果を付与する。

環境カードを導入する場合、配置フェーズにおいて、先手プレイヤーから交互にカードを任意のグリッドに表面を上にして配置する。ただし、環境カードの総数は、戦場カードに指定された上限を超えてはならない。また、戦術エリアには配置できない。



5.4.2 戦術カード

戦術カードは、プレイヤーが指揮官として実行可能な追加の行動を提供する。

戦術カードはゲーム開始前にアーミーロスターシートに追加される。各カードは、それに応じたポイントを消費する。

ゲーム中、カードの説明に従い、発動できる条件が満たされた場合で戦術カードを公開し、その効果を発動する。

1ターンに各プレイヤーが使用できる戦術カードは1枚のみである。



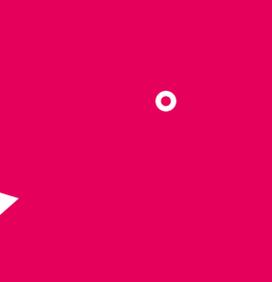
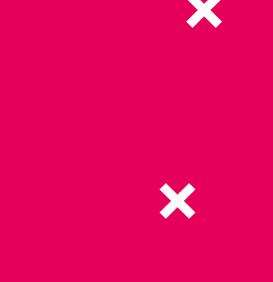
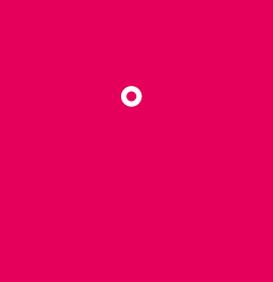
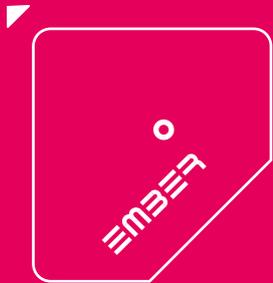
- 1- 戦術名
- 2- QRコード
- 3- 特殊スキル
- 4- ポイント

月半 OBSIDIAN

OBSIDIAN PROTOCOL



CHAPTER 6



■ 6

・ 6.アペンディクス ・

6.1 通用アクション

|チャージ| 1

- **サイレンス**
- **チャージ**アクションを持つパーツにより実行し、対応するアクションに1枚の**チャージトークン**を付与する。

|廃棄| 2

- **サイレンス**
- **手持ち**アクションを持つパーツにより実行し、パーツカードを**廃棄状態**に切り替える。

|パンチとキック| 3

- R**  
- **下肢、左武装、右武装**のいずれかにより実行。
- ・このアクションの存在により、機甲はほぼ常に近接ロックの能力を持つ。
- ・機甲そのものを武器として活用する戦法には注意が必要。

|顕現| 4

- ユニットの**光学迷彩**状態を解除。

|腹這い| 5

- R** 1
- **下肢、左武装、右武装**のいずれかにより実行。
 - このアクションによって近接ロックから離脱できない。

|システム安定化| 6

- **サイレンス**
- 胴により実行。現在機に付与された正方形または六角形トークンを1枚除去し、リンク値を1点回復する。

|スキャン| 7

- R** 6
- 胴により実行。
 - **光学迷彩**状態のユニットまたは**低姿勢トークン**を持つユニットをターゲットに指定する。
 - 対象と**電子戦対抗ルール**を行い、成功した場合以下の効果が発動：
 - 対象ユニットの**光学迷彩**状態を解除。
 - 対象ユニットの**低姿勢トークン**を除去。

6.2 キーワード一覧

6.2.1 特殊ルールキーワード一覧

ー あ

イオンウェポン:

脆弱トークンが付与されている対象に命中した場合、攻撃ダイス出目の【**✖稲妻**】を【**★重撃**】に変えられる。

異形 X:

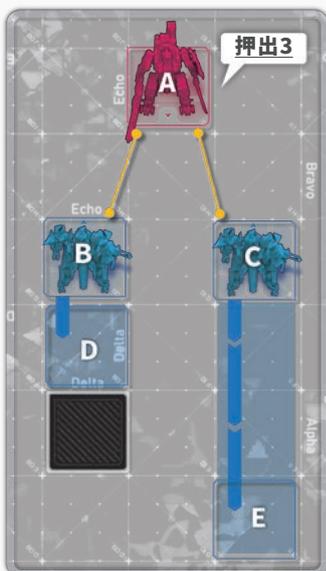
このアクションを実行する際、X 点のリンク値を消費する必要がある。

オーラ:

このアクションは「オーラ」アクションであり、「オーラ」に関する強化または制限効果を受ける。特別な記載がない限り、このアクションは範囲内のすべてのユニットに影響を与える。味方ユニットを対象とする場合、本ユニットも含まれる。

押出 X:

このアクションが終了後、対象を攻撃方向に沿って X グリッド分強制的に移動させる。



押出 3

例: ユニットAの攻撃には「命中時、ノックバック**押出3**」の効果がある。

・AがBを攻撃し、命中した場合、Bは強制移動でDの位置に移動する。

・AがCを攻撃し、命中した場合、テレインに阻まれ、CはEの位置で停止する。

■ テレイン、高さ3インチ

● 遮らないの線

注記:

押し出された時、直線にそって移動する。移動方向は攻撃側の向きである。もし移動経路がユニットまたはテレインに阻まれた場合、直ちにその前に留まる。飛行ユニットもこの効果により押し出された場合もユニットまたはテレインに阻まれる。

ー か

装甲貫通 X:

この攻撃を受けた際、防御側はX □白ダイスを除去する。

近接射撃:

近接ロックされた状態になってもこのアクションを実行できる。

クリーヴ:

余剰ダメージは別のランダムなパーツ、又はアクション範囲内の別ユニットに与える。

KC アーマー:

このユニットが攻撃されたとき、チャージトークン1つを消費できる。その場合、防御ロール出目の【**✖稲妻**】を【**■防御**】に変えられる。

コマンド生成 X:

このユニットはコマンドフェイズ中に X 個のコマンドトークンを生成します。

コマンド連携 X:

このアクションの終了後、即座に X 個までの味方ドローンに1枚ずつコメントトークンを発行する。

空中移動:

このアクションの移動は飛行移動として扱われる。

曲射：

このアクションは、着弾地点もしくは対象まで射線を通さなくても実行できる。

ー さ**サイレンス：**

このアクションを行うとき、低姿勢トークンまたは光学迷彩は解除されない。

散弾ショット：

攻撃対象は機甲の場合、余剰ダメージは別のランダムなパーツに与える。

指定 X：

全部のダイス数を増減する能力を発動したあと、X 個までのダイスの出目を指定できる

注記：

・指定されたダイスを振らず、どのプレイヤーもそれを振り直せない。

ステルス X：

光学迷彩が解除されたとき、このメックはグリッド X の範囲内に顕現する。

制圧：

攻撃対象になった機甲は直ちに防御態勢になる。但しダウン態勢の機甲はこの効果を受けない。

切断：

余剰ダメージは攻撃対象パーツの構造値に与える。

盲射 X：

X 個弾薬トークンを消費し、その数の投射物を発射または散布する。

狙撃：

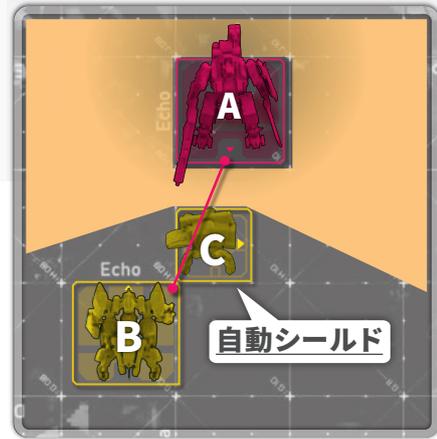
攻撃対象のパーツを指定して攻撃できる。

阻止不能：

このアクションは「禁足」状態であっても実行できる。

自動シールド：

接触している味方ユニットが射撃攻撃を受けた際、視線がこのユニットを通過した場合、攻撃対象をこのユニットに変更させる。



- ・ユニットCが**自動シールド**のキーワードを持つ。
- ・ユニットAがユニットBを射撃しようとしたが、視線がユニットCを通過するため、攻撃対象はBからCへと変更される。

巡航：

範囲内に対象がない場合、本ユニットは破壊されず、範囲内の任意のグリッドに飛行移動できる。

衝撃：

攻撃ダイス出目の【**稲妻**】1 つにつき、攻撃対象のリンク値を 1 減らす。

・効果は重複する。

全方向射撃：

このアクションの射撃方向は制限されない。

ー た**直射：**

このアクションは、着弾地点もしくは対象まで射線を通さないと実行できない。

搭載：

このパーツはドローンに搭載されている。ただし、ドローンはこのパーツの能力や属性を得ることはない。

低姿勢：

このユニットが射撃されたとき、防御ダイス出目の【**✓目**】を【**C回避**】に変えられる。

電子攻撃：

このアクションは「電子攻撃(EA)」として扱い、電子攻撃に関する強化または制限効果を受ける。特別な記載がない限り、敵ユニットを対象とし、電子戦対抗ロールを行う。成功した場合、電子攻撃の効果を発動する。

電子戦ノード X:

範囲内の味方は、電子攻撃対抗ロールする際に、代わりにこの機甲の ECM 値 +X で判定してもよい。

電子サポート：

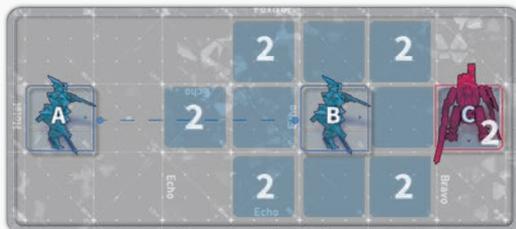
このアクションは「電子サポート(ES)」として扱い、電子サポートに関する強化または制限効果を受ける。特別な記載がない限り、味方ユニットを対象とし、電子戦対抗ロールを行わずに自動で効果を発動する。

投擲：

このアクションを実行する際、必ず1つのフリーハンドを指定する必要がある。

中継：

範囲内の味方ユニットが電子攻撃または電子サポートを行う場合、このユニットを発信地として使える。



- ユニットAは範囲2の電子攻撃を持ち、ユニットBは中継効果を持つ。
- この場合、AはBの中継効果を通じて、Bの2グリッド範囲内にあるユニットCに対して電子攻撃を発動できる。

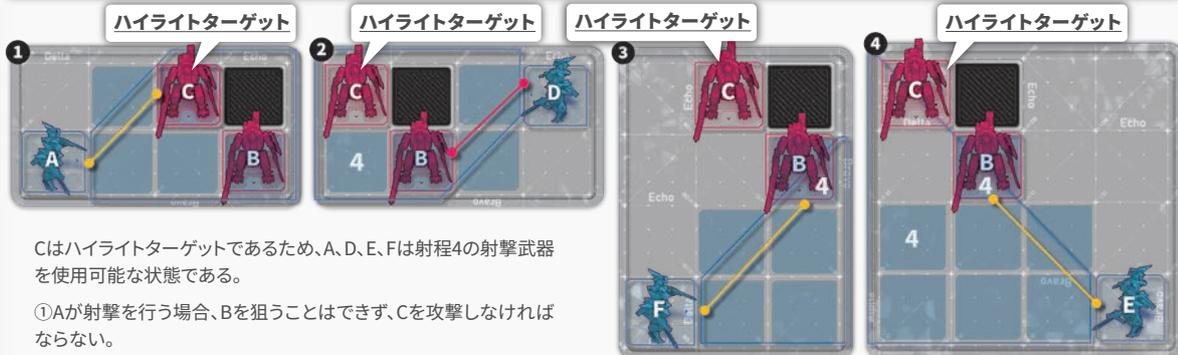
は

バリケード：

敵ユニットがほかの味方ユニットを攻撃するとき、このユニットは高さ3インチのテレインと見なす。

ハイライトターゲット：

敵ユニットが射撃アクションを行う際、選択可能な対象に「ハイライトターゲット」ユニットが含まれる場合、必ずこのユニットを対象としなければならない。他のターゲットを選択できない。



Cはハイライトターゲットであるため、A、D、E、Fは射程4の射撃武器を使用可能な状態である。

- ①Aが射撃を行う場合、Bを狙うことはできず、Cを攻撃しなければならない。
- ②Dが射撃を行う場合、Cに対して視線が通っていないため、Bを攻撃できる。
- ③Eが射撃を行う場合、Cが射程外にあるため、Bを攻撃できる。
- ④Fが射撃を行う場合、Cが前方にいないため、Bを攻撃できる。

パルスウェポン:

【✂稲妻】を【★重撃】と見なす。

フレキシブルタイミング:

このアクションは、隣接するタイミングでもリードアクションとして使用できる。例として、フレキシブル移動アクションは、発射 / 移動 / 戦術タイミングでもリードアクションとして使用できる。

プッシュ X:

対象を任意の直線方向に X グリッド強制移動させる。対象が機甲である場合、リンク値 -1 される。

・「押出 X」と併せて参照のこと。

粉碎:

攻撃ダイス出目各【✂稲妻】は、対象のリンク値を 1 減らし、1 ダメージを追加する。

武器解除:

命中したパーツを廃棄状態に変更する。

引寄せ:

攻撃対象を隣接グリッドまで移動させ、任意な方向へ向かせる。

・引寄せは飛行移動として扱われる。

ま**マルチターゲット X:**

このアクションは最大 X 体の対象を同時に選択できる。マルチターゲットを選択した場合、攻撃時の処理は以下のように行う。

このアクションに対応するすべてのダイス数を計算し、攻撃ダイス数を増加する効果がある場合、この時点で発動する。

すべてのダイス数を、それぞれの対象に自由に割り当て、個別の攻撃処理を実施する。割り当てられたダイス数により、攻撃ダイスを振る。

機甲がこのアクションを実行する場合、それぞれの攻撃に集中振り直しを適用できる。

各回攻撃において、記載されている特殊効果を個別に発動する。

注記:

- ・同じユニットを複数回対象に選択することはできない。
- ・1つの対象に対して攻撃ダイス0個を割り当てることはできない。

や**迎撃 X:**

このパーツは X 枚の「迎撃」トークンを持つ。

注記:

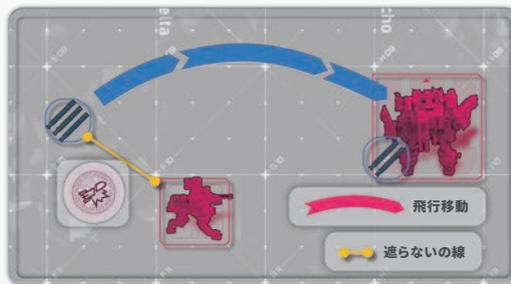
- ・敵の高空ユニットが移動する際、その起点または終点がこのアクションの範囲内にある場合、このアクションで迎撃を行う。
- ・迎撃のルールについてはチャプター4.9を参照する。

ら**レーザーウェポン:**

命中した場合、攻撃対象に脆弱トークンを与える。

連装ミサイル X:

X発のミサイルは一斉に移動し、同一対象を攻撃する。但し迎撃と爆発ダメージは別々で処理する。



RKG70連装ミサイルのモデルは3つで構成される。

移動中、1回の迎撃で1モデルが破壊され、対象を命中した時に2モデルが残っている場合、2回の爆発ダメージが発生する。

6.2.2 条件キーワード一覧

－ 【静止】

このアクションを実行するアクション機会において、まだ移動または向き変更を行っていない場合、本キーワードの効果をj得る。

－ 【チャージ】

このアクションを実行する際、パーツに表向きの「チャージ」トークンがある場合、そのトークンを消費（裏向きにする）して、本キーワードの効果をj得る。

－ 【直線移動】

このアクションを実行する際、移動経路が完全に横方向または縦方向の直線である場合、本キーワードの効果をj得る。

－ 【X 態勢】

このアクションを実行する際、ユニットが X 態勢である場合、本キーワードの効果をj得る。

* このキーワードは通常、「攻撃態勢」「防御態勢」「機動態勢」として記述される。

－ 【命中】

この攻撃において、【C回避】で相殺されなかったダメージがある場合、本キーワードの効果をj発動する。

－ 【両手】

このアクションを実行する際、もう一つの「フリーハンド」のキーワードを持つパーツを協力させることで、本キーワードの効果をj得る。

6.3 トークン一覧

6.3.1 三角形トークン

－ 破損トークン



- ・構造値を持つパーツ／ユニットが貫通された際、このトークンを得る。
- ・「破損」トークンを持つパーツ／ユニットは、攻撃を受けた際に装甲値の代わりに構造値の数の白ダイスを振る。
- ・「破損」トークンを持つ状態で再度貫通された場合、そのパーツ／ユニットは破壊される。

－ 修復トークン



- ・「修復」トークンは、破壊されたパーツに対する緊急修復を示す。
- ・「修復」トークンを持つパーツを、破壊されていないように使用できる。ただし、このパーツが攻撃を受けた場合、防御ダイスを振らずに即座に破壊され、攻撃は引き続き胴パーツへ命中する。



6.3.2 正方形トークン

－ FCS ジャミング



- ・「FCS ジャミング」トークンを持つユニットは「射撃」タイプのアクションや迎撃を実行できない。
- ・ECM 値を持つ投射物は、このトークンを得た瞬間に即座に破壊される。

－ 脆弱



ユニットが攻撃を受けた時、□白ダイスを1個減少する。この効果は累積する。ただし□白ダイスの数は0まで減らせない。

－ 禁足



「禁足」トークンを持つユニットは、「移動」タイプのアクションやマニューバー（向きの変更を含む）を実行できない。また、攻撃を受けた時、■青ダイスを振ることができない。

6.3.3 六角形トークン

－ ハイライトターゲット



- ・このトークンを持つユニットは「ハイライトターゲット」として扱われる。
- ・ユニットが射撃を行う際、選択可能な対象に「ハイライトターゲット」としての敵ユニットが含まれる場合、必ずこのユニットを対象としなければならない。複数の「ハイライトターゲット」対象が存在する場合、攻撃側はそれらの中から自由に対象を選択できます。

－ 低姿勢



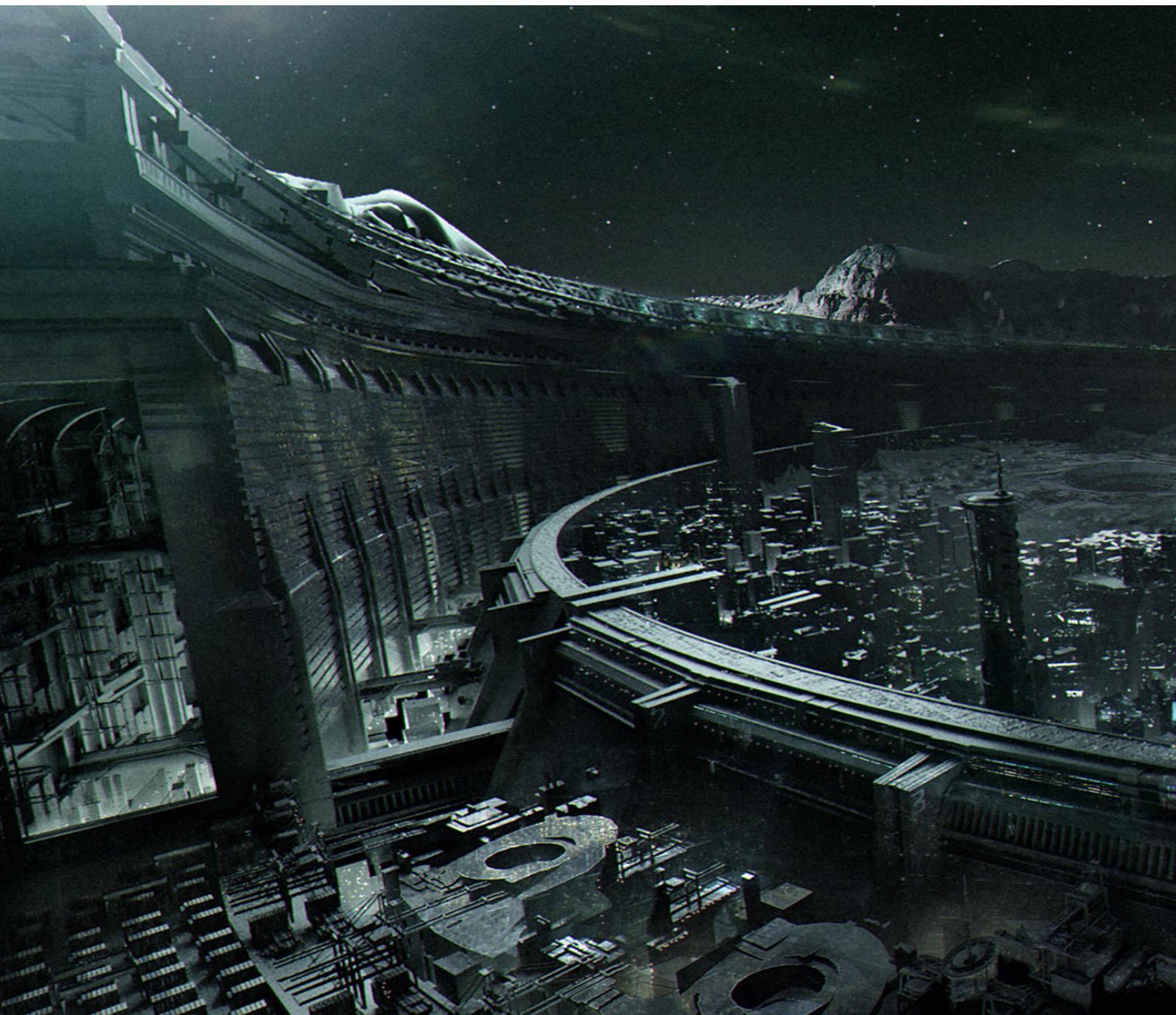
- ・このトークンを持つユニットは「低姿勢」として扱われる。
- ・低姿勢ユニットに対する射撃時、防御型ダイスの出目が【狙目】だった場合、それを【回避】として扱う。

－ ターゲットトレーサー



- ・ドローンが自動アクションを実行する際、このトークンを持つ対象を優先して選択できる（最も近い対象でなくてもよい）。
- ・ドローンがこのトークンを持つユニットを対象に攻撃または電子攻撃を行う場合、「攻撃」態勢として扱う。

EMBER OBSIDIAN PROTOCOL





© 2017-2023 Beijing Queti Technology Co.,Ltd, All rights reserved.
Character, logo, graphics, designs, names and fine art model are property of Queti.



