



第一章 イントロダクション

1.1. ゲーム概要

1.2. パーツの組み立て

/

第二章 基本概念

2.1. ミニチュアとボード

2.2. ユニット

-2.2.1 ユニットの体型

-2.2.2 機甲ユニット

-2.2.3 ドローン

-2.2.4 投射物と設置物

2.3. ダイス

-2.3.1 ダイスの種類

-2.3.2 ダイスの振り方とルール

2.4. アクションとタイミング

-2.4.1 アクションアイコン

-2.4.2 アクション属性

-2.4.3 アクションテキスト

2.5. トーケン

-2.5.1 円形トーケン

-2.5.2 三角形トーケン

-2.5.3 正方形トーケンと六角形トーケン

-2.5.4 態勢トーケン

-2.5.5 その他のトーケン

2.6. テレイン

/

第三章 ゲームの流れ

3.1. セットアップ

-3.1.1 準備

-3.1.2 サイドの選択と先手の決定

-3.1.3 ミッションの確認

-3.1.4 ユニットの配置

-3.1.5 ゲームの進行順序

3.2. コマンドフェーズ

-3.2.1 コマンドの生成

-3.2.2 コマンドの使用

-3.2.3 フェーズ終了

3.3. 計画フェーズ

3.4. 行動フェーズ

-3.4.1 アクションの機会の獲得

-3.4.2 態勢の切り替え

-3.4.3 マニューバーとアクションの実行

-3.4.4 行動終了

-3.4.5 ティックシステムの詳細

3.5. 自動フェーズ

-3.5.1 アクションの機会の獲得

-3.5.2 対象の選択

3.6. ディレイフェーズ

-3.6.1 アクションの機会の獲得

-3.6.2 投射物／設置物の行動

3.7. 終了フェーズ

-3.7.1 ユニットの除去

-3.7.2 トーケンの処理

-3.7.3 ミッションと勝利条件の確認

-3.7.4 ターン終了

/

第四章 戦闘ルール

4.1. 態勢

-4.1.1 ダウンの再起動

4.2. 位置と視線

-4.2.1 距離

-4.2.2 隣接

-4.2.3 接触

-4.2.4 視線

-4.2.5 前方／射界

-4.2.6 背後

4.3. 移動

-4.3.1 基本移動

-4.3.2 飛行移動

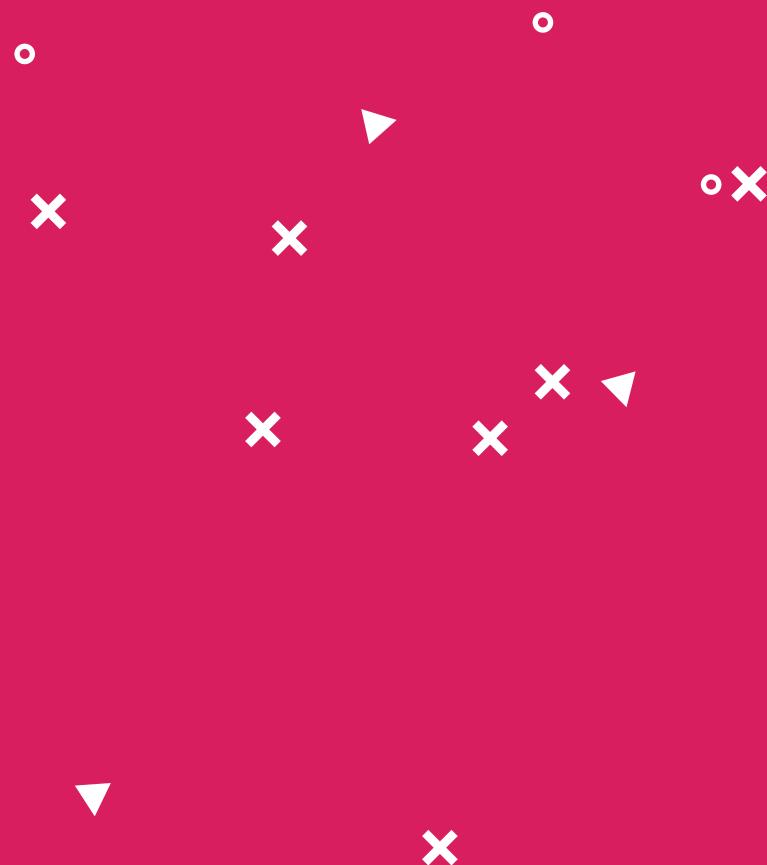
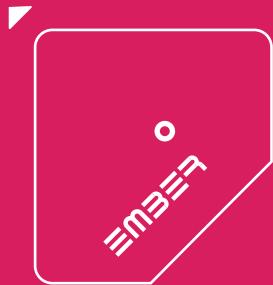
-4.3.3 テレポート

-4.3.4 強制移動

-4.3.5 近接ロック

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

CHAPTER 1



・ 1. イントロダクション ・

1.1 ゲーム概要

『月塵（エンバー）・オブシディアンプロトコル』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。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25～80秒程度、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『オブシディアンプロトコル』未経験の場合）、本ルールガイドの第一章、第二章、そして第五章の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、第三章と第四章をざっと確認し、ゲームの進行手順を把握して初めてのゲームを始める。ゲーム中は第三章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第四章を音で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る。その後、第三章と第四章を丁寧に読み直し、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。詳しくは第五章の5.1を参照して部隊を編成する。その後、第五章の他の内容を確認し、友人と本格的な対戦を楽しむ。

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、該当カードの詳細な説明を確認できる。

さあ、最初の準備として、パーツの組み立てを始めよう！



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





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



5 **Torso**
4 x RT-06 "Mire" Battle Core
1 x RT-07 "Dune" Tactical Core
5 **Chassis**
3 x RL-06 Standard Chassis
2 x RL-08 Armored Chassis

9 **Left Arm**
4 x Type 55 Shield + CC-6 Cleaver
2 x ML-32 Dual Launcher + CC-3 Dagger
1 x R-20 Shoulder-Mounted Railgun
2 x Type 77 Bulwark

9 **Right Arm**
4 x AC-32 Automatic Rifle
2 x AC-150 HMG
1 x R-20 Shoulder-Mounted Railgun
2 x CC-4 Cleaver

6 **Backpack**
4 x SH-15 Field Repair System
1 x AMS-190 Active Defense System
1 x ECS-2 External Cooler
2 x CC-4 Cleaver

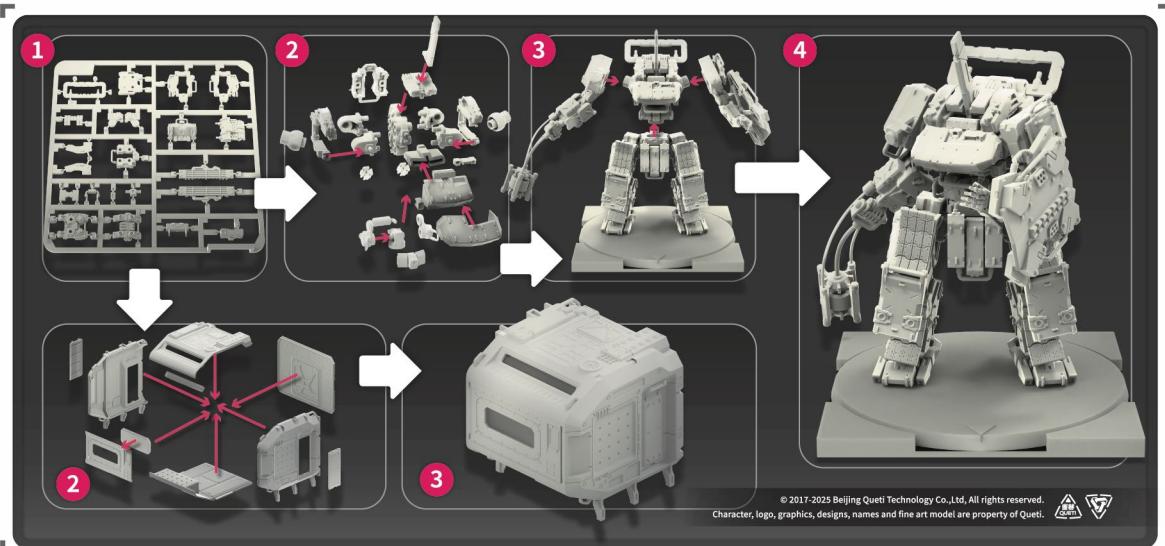
8 **Drone**
2 x DTG-30 "Hyena" Chassis
2 x L320 MG
2 x ML-34 Quad Missile Rack
2 x EW Radar



1.2 パーツの組み立て

ゲームを始める前に、以下のパーツを事前に準備する必要がある：

模型



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

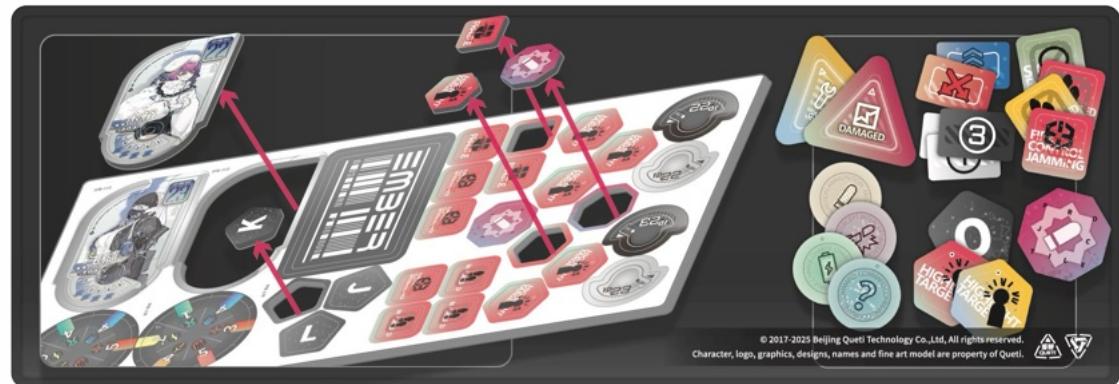
*これらのプラモデルには、ゲーム内で使用するユニットや建物が含まれている。購入した製品セットには、組み立て説明書と塗装ガイドが付属していますので、それを参考にしてモデルを組み立てる。

ゲームを早く始めたい場合は、第五章の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時間かかり、全体で3~4時間程度が目安となる。

【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】

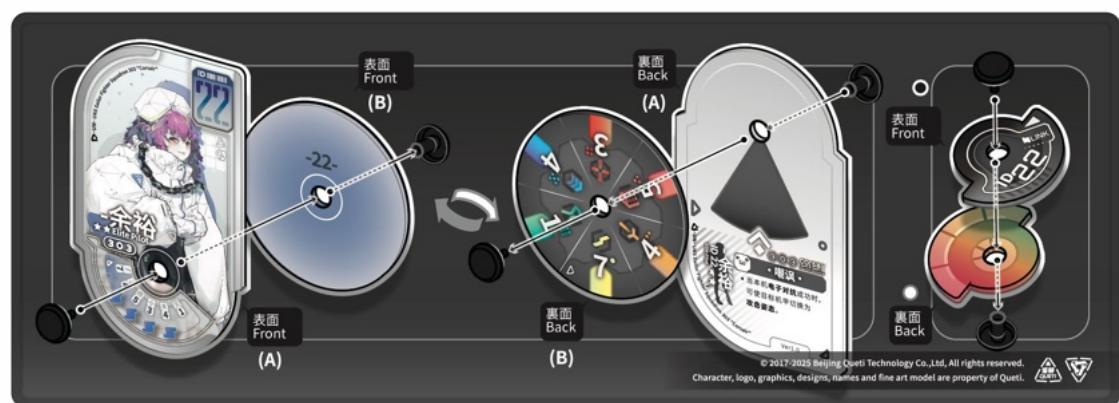
ゲームマップ



*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。

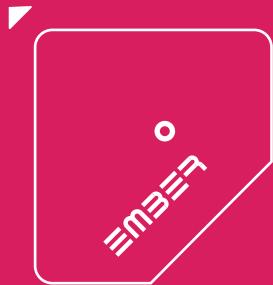
【マップボードの例】

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. 基本概念・

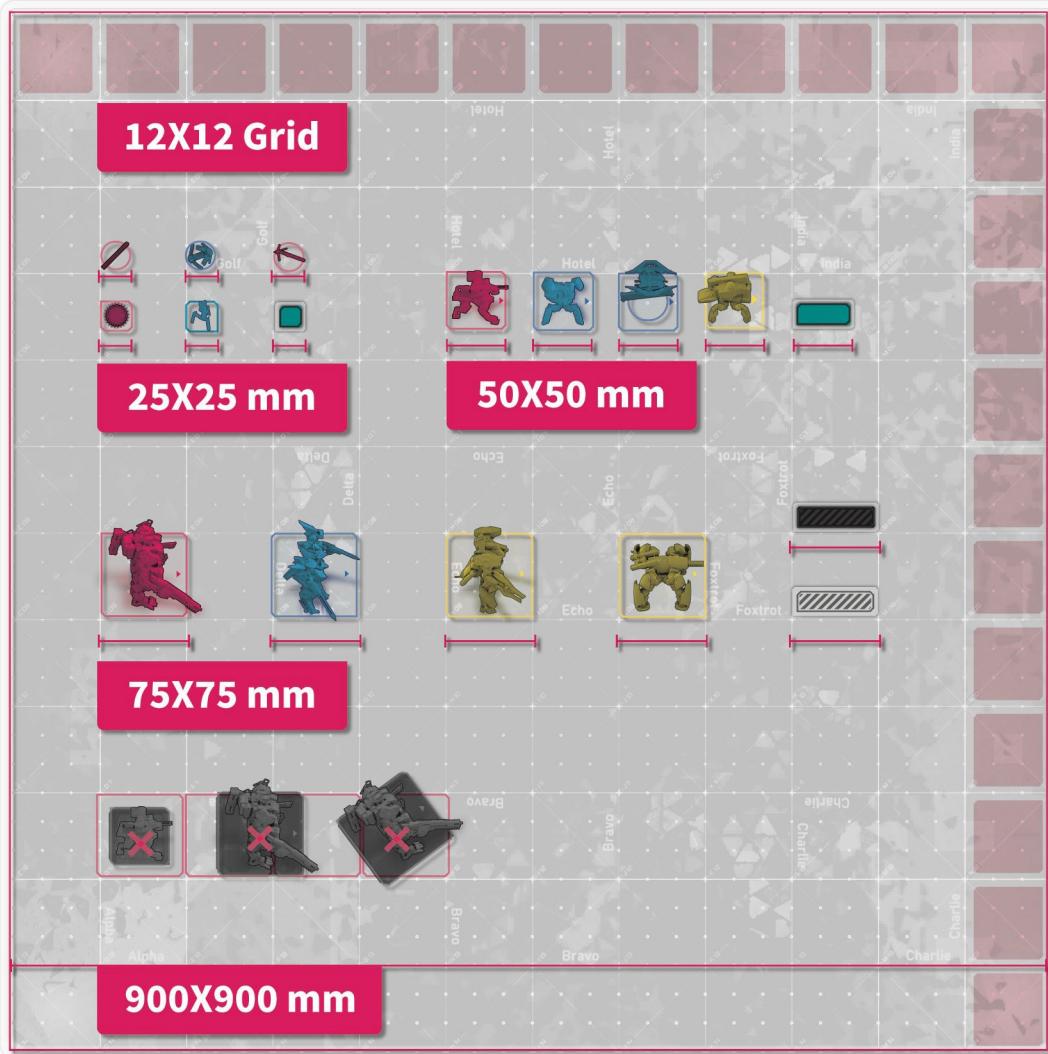
*本章では、ゲームを理解する上で基本概念について紹介します。ミニチュアゲームを初めてプレイする者は、本章を丁寧に読んでから次の内容に進めることをお勧めする。

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（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、特に指定がない限り、「グリッド」は75mm四方の大グリッドを指す。「小グリッド」は、ルール内で特に指定された場合にのみ、25mm四方の小グリッドを指す。



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、地上を移動するユニットや空中を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。

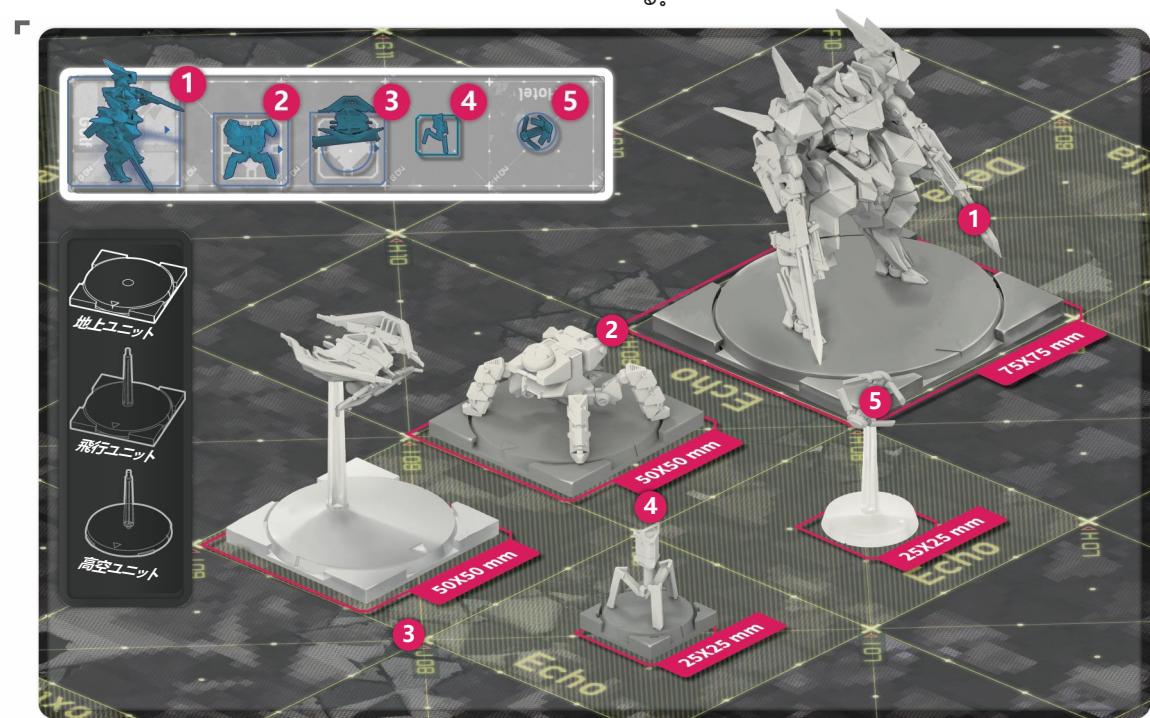
配置ルール:

・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

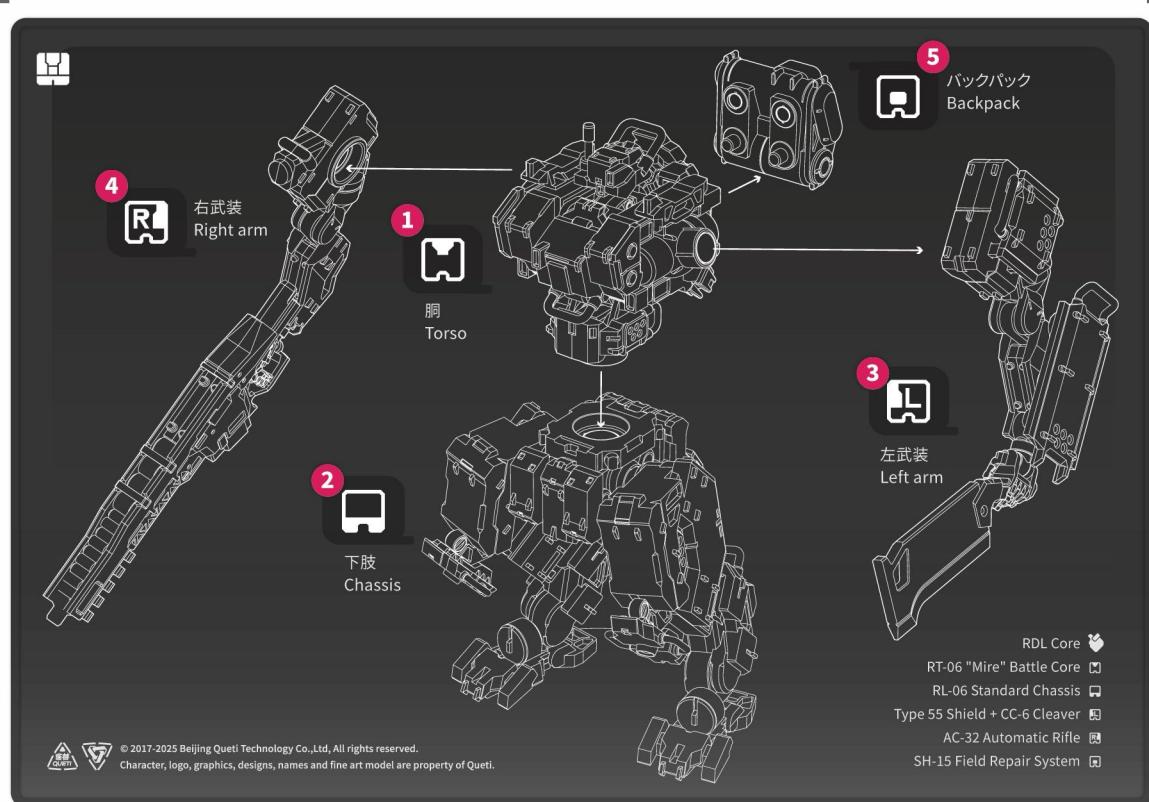
2.2.2 機甲ユニット



機甲は、身長約4メートルのモジュール式戦術人形であり、小隊の主力として活躍するM.A.P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。操作は、パイロットが意識を接続する形が主流だが、一部のパイロットは脳を直接機体に接続する方法(通称「脳缶」)を採用している。

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。



1-態勢トーケン 2- 機甲モデル 3- タイミングダイヤル 4-リンク値ダイヤル 5-パイロットカード 6-部品カード

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

*詳細は第二章の2.4参照

4-装甲値

5-構造値

6-回避値

7-ECM値

8-パリィ値

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、最新

ポイントなど)へのリンク

ク

12-ポイントエリア

*最新ポイントは鉛筆で

記載するか、透明スリーブ

を使用してマーカーで

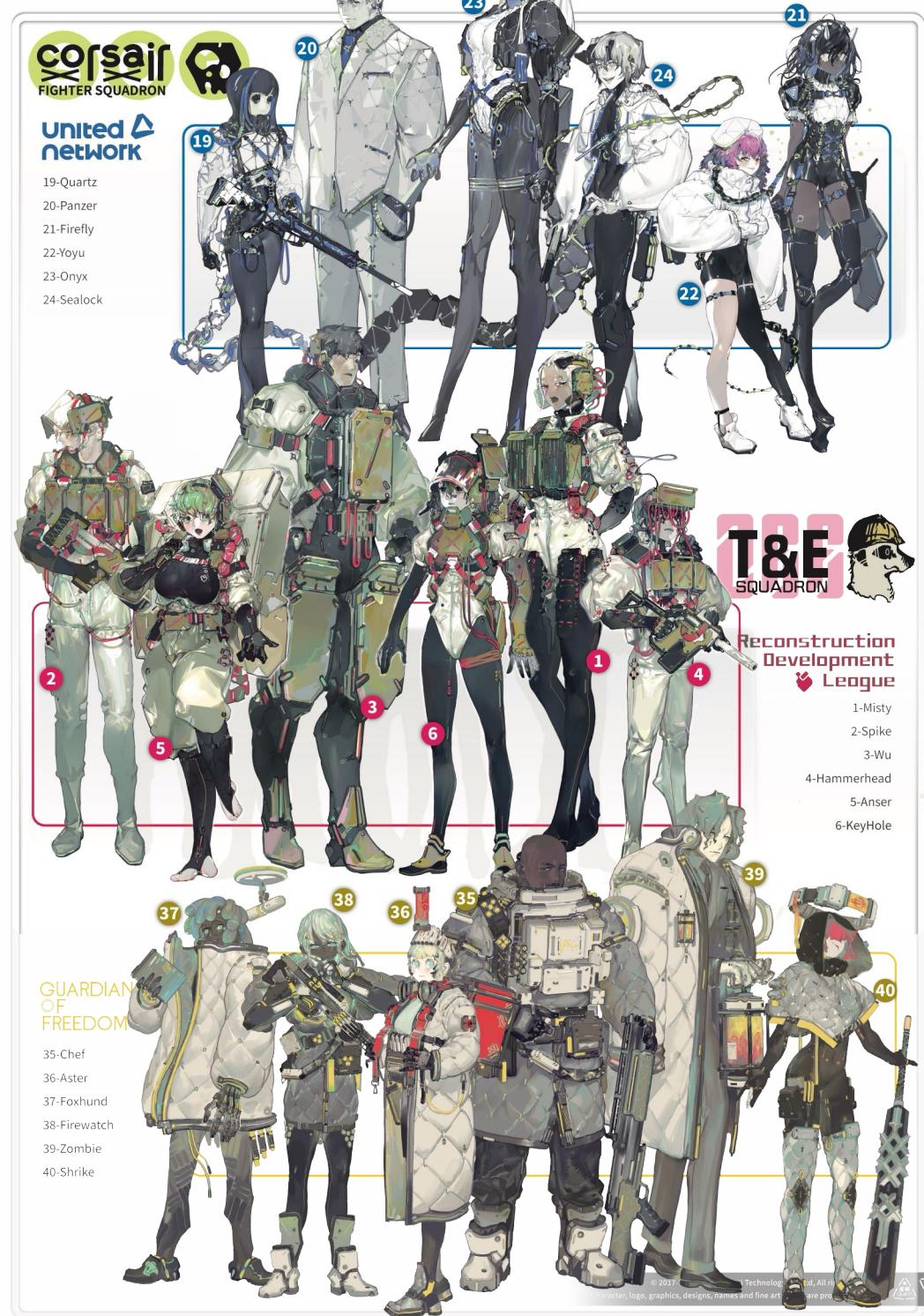
記入することを推奨する。

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 —



*小隊の陣営に応じ、パイロットの特性が異なる。

- ・RDL / UN陣営: 完全に電子化された意識を持ち、豊富な経験と不死性が特徴である。
- ・GOF陣営: 身体の多くを失い、脳を直接機甲に接続して戦闘を行う。

各パイロットには以下の付属品がある:パイロットカード,リンク値ダイヤル,タイミングダイヤル。

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ヤ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。



1-パイロット名

2-パイロットID

3-各タイミングの先手値

4-リンク値の上限

タイミングダイヤル: タイミングダイヤ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。



1.パイロット名

2.パイロットID

3.リンク値

4.特殊スキル

5.タイミングアイコン

*6種類:「先制」「近接」「投射」「射撃」「移動」「戦術」

6.先手値

*複数のパイロットが同じタイミングを選択した場合、小さい先手値を持つパイロットが優先して行動する。

7.矢印

*現在選択しているタイミングを指す。

リンク値ダイヤル: リンク値ダイヤ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。



1-ダイヤルの背景色

*黒のプレイヤーは黒面を、白のプレイヤーは白面を上にする。

2-ID

*パイロットのIDに対応。

3-色帯

*目盛りの数が現在のリンク値を表す。

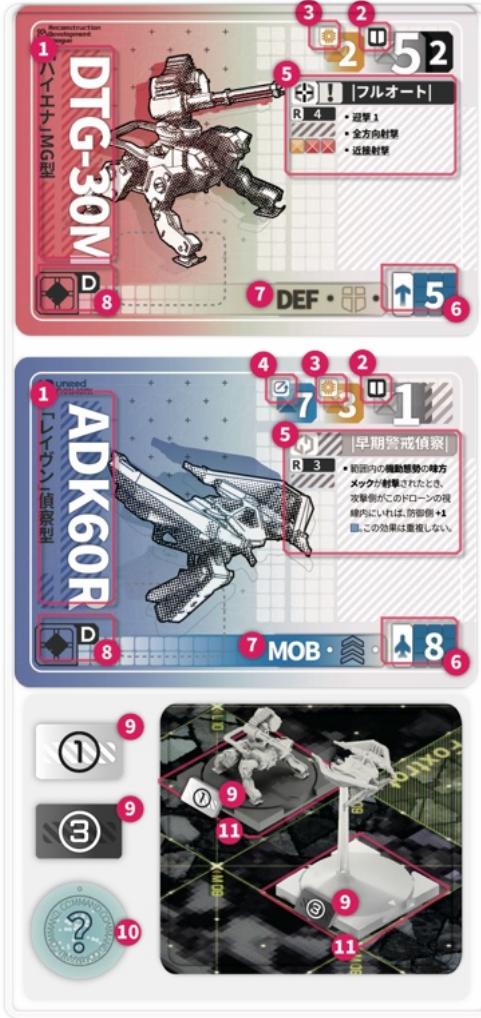


2.2.3 ドローン

*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。これらの自動化された武器は、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。



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

5-アクション

*详见章节2.4

6-移動力

7-態勢

8-ドローンアイコン

9-識別番号トークン

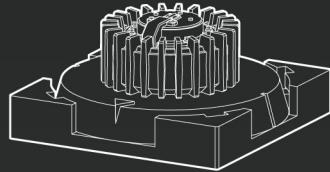
10-コマンドトークン

11-ドローンモデル

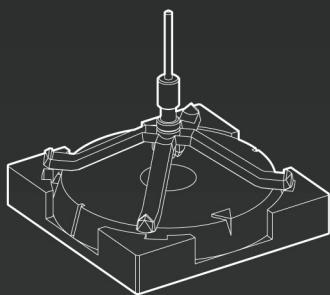


2.2.4 投射物と設置物

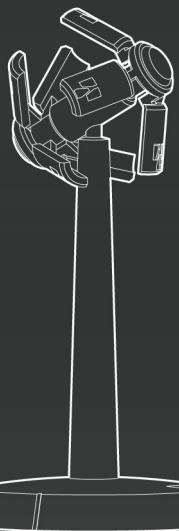
GM-35 反装甲地雷 Anti-Armor Mine 対装甲機雷



MES 信標 Beacon ビーコン



M9 闪光弾 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、手元で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

*詳細は第二章の2.4を参照する

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。

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。

【×稻妻】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。

【△】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、第四章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: 一度のダイスの振りでは、各プレイヤーごとに1回ずつ振り直す権利を持つ。

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。

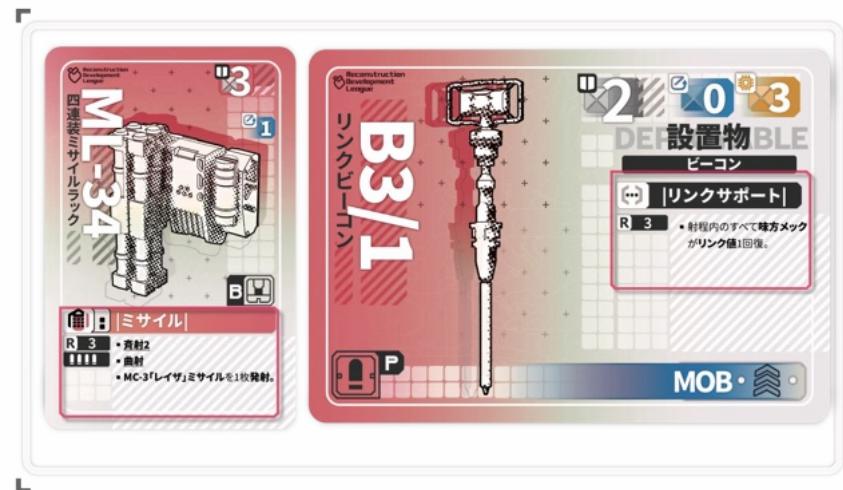
③ダイスの転がし方: ダイスはテーブル上でしっかりと転がす必要がある。特に6面体のダイスでは、判定に関する争いを最小限に抑えるため、「ダイスタワー」の使用を推奨する。



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相互作用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 -- **4** **3** **!** **4**

- [命中]押出1。

 |**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 **!** **装甲貫通1**

- [静止]射程+2グリッド。

 |**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載せる、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

5  |**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。

 |**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。

 |**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。

1  |**FCSジャミング**|

R 4 **3** **!** **4**

- 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。

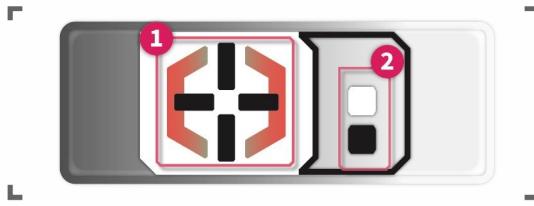
1-アクションアイコン 2-アクション名 3-アクション属性 4-アクションに関する説明 5-トリガータイプ

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。

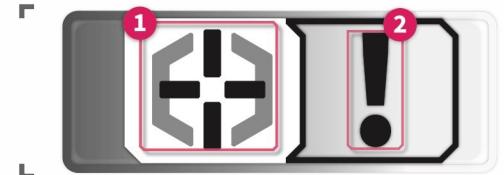
2-アクションの長さ: アクションの長さは、そのアクションが消費するタイミングを示す。以下の3種類に分類される。



*機甲のアクションは複雑で多様である。詳細については、第三章の3.4を参照すること。

– 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。

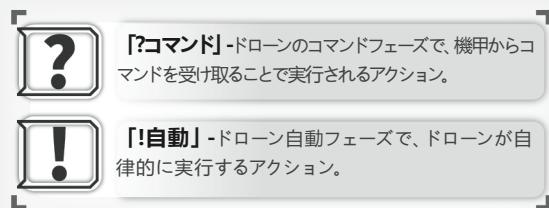


1-アクションタイプ: ドローンのアクションタイプも、機甲と同様に以下の種類に分類される。



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

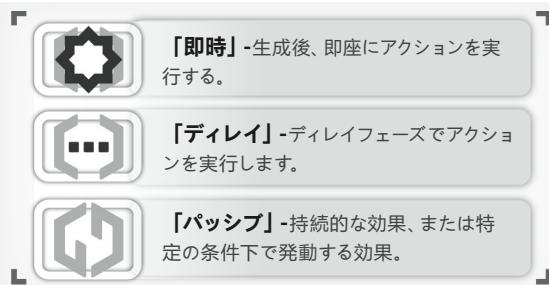
2-コントロールモード: ドローンのアクションには、次の2種類のコントロールモードが存在する。



– 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。



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

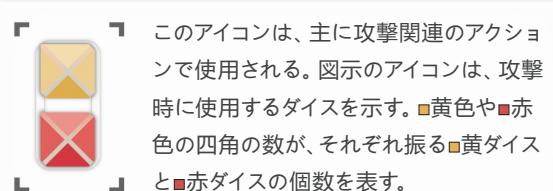
- 範囲アイコン



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。
- 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。

- 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。

- 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や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。

- 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。

- 特殊ルールキーワード

曲射 斧射X 衝撃

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。

詳細は第六章の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。

- 条件キーワード

[静止] [両手] ...

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。詳細は第六章の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。

2.5 トーケン

*ゲームでは、さまざまな種類のトーケン（硬質カード）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。一部のトーケンはユニットが「取得する」ことがあり、その場合、そのユニットはトーケンの「保持者」となる。トーケンは、関連ルールで指定された場所に配置する。一方で、他のトーケ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。

2.5.1 円形トーケン



円形トーケンは、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。これらのトーケンは表裏があり、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。このトーケンは、「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。

- ・主な円形トーケンには、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、迎撃などのトーケンを対応するカードに配置する。

2.5.2 三角形トーケン



三角形トーケンは、破損や修復など、ユニットの異常状態を示す。これらのトーケンを取得した場合、対応するユニットのカード上に配置する。トーケ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ケンを準備する。

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



2.5.3 正方形トーケンと六角形トーケン



正方形トーケンと六角形トーケンは、ユニットの「特殊状態」を示す。特殊状態が発生した場合、対応するトーケ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。

正方形トーケン:

- 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、または保持者と相互作用する際にのみ確認する必要がある。
- 正方形トーケンは積み重ねて保持することが可能である。

六角形トーケン:

- 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、六角形トーケンを持つユニットの状態を確認する必要がある。
- 六角形トーケンは通常1つしか保持できない。新しい六角形トーケンを取得した際に、古いトーケンを除去する。



色による持続時間の区別:

- 1-緑色**, 特定の条件で除去されるまで効果が持続する。
- 2-黄色**, ターンの終了フェーズで裏返される。裏面の色は通常赤色である。
- 3-赤色**, 効果の持続が終了する直前を表し、ターンの終了フェーズで除去する。

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ケンを準備し、双方が取りやすい場所に配置する。これらのトーケンの取得と除去の具体的な条件については、後の章で詳しく説明する。

2.5.4 態勢トーケン



長方形の態勢トーケンは、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、第四章の4.1を参照する。

2.5.5 その他のトーケン

ゲームでは、以下のようなさまざまなトーケンも使用する(これらに限定されるわけではない)。

1-先手トーケン: この大きな長方形のトーケンは、現在のターンの先手プレイヤーを示すために使用する。先手トーケ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、トーケ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、トーケンを反転させ、次のターンの先手プレイヤーを示す。



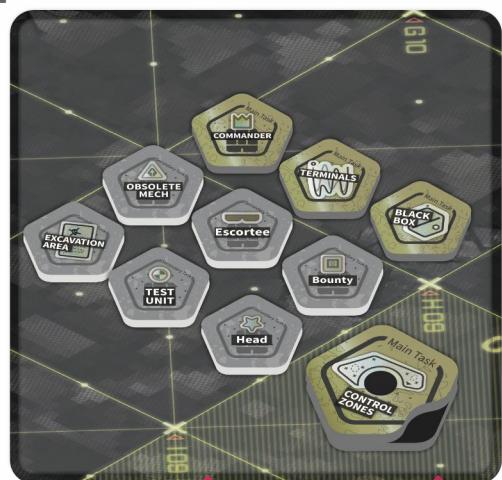
2-着弾地点トーケン: この八角形のトーケンは、一時的な「投射物」モデルとして扱い、投射物の着弾地点を宣言および記録するために使用する。多くの場合、このトーケンは配置後すぐに関連する投射物の効果が処理されるため、長時間ボード上に留まることはない。詳細は第四章の4.7を参照する。



3-識別番号トーケン: この黒白両面で数字が書かれたトーケンは、場に存在する複数の同一ユニットを区別するために使用する。たとえば、両プレイヤーがそれぞれ2台の「機銃型ハイエナドローン」を持っている場合、異なる識別番号トーケンを各モデルに配置して区別する。ただし、すべてのユニットに識別番号を付ける必要はなく、大量の同一ドローンが場にある場合にのみ使用する。



4-ミッション関連トーケン: これらのトーケンは、さまざまなミッションで使用され、ミッションアイテムや対象のユニットを示す。詳細は5.3を参照する。

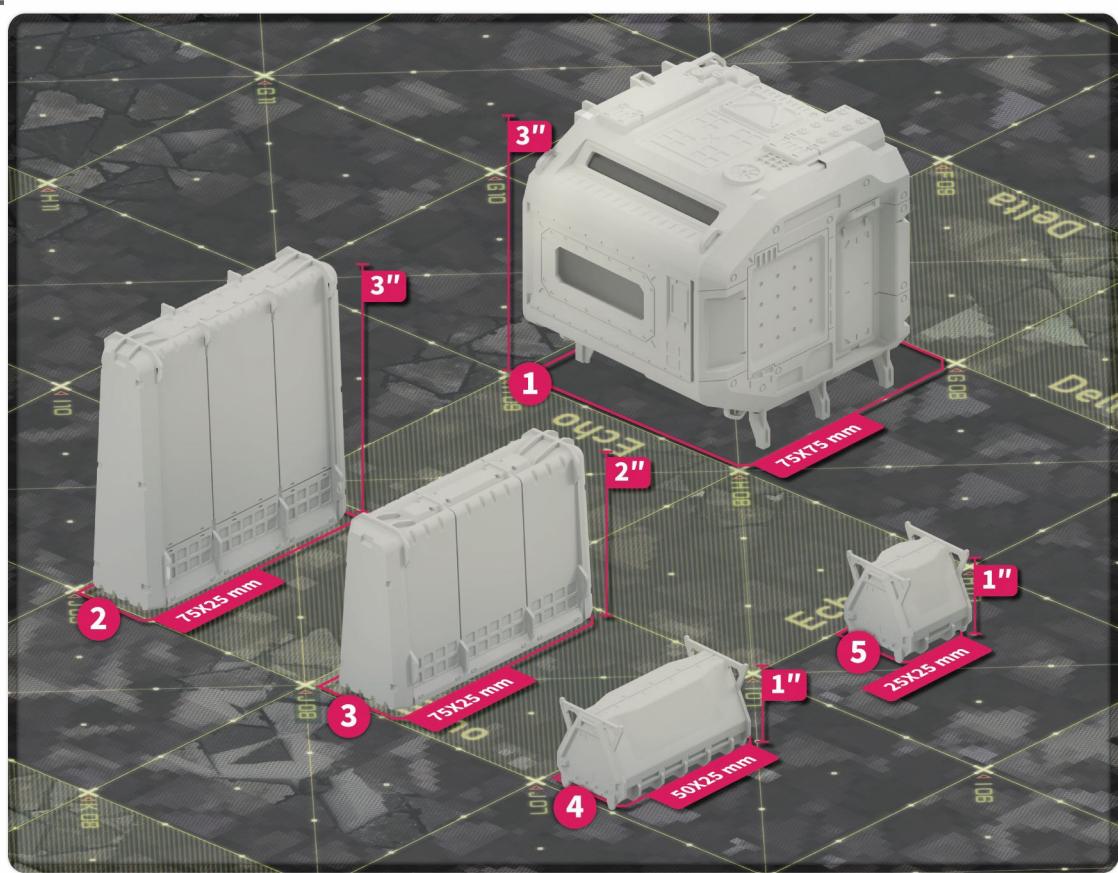


5-勝利点トーケン: これらの円形トーケンは、ミッションで獲得した勝利点を記録するために使用する。勝利点を獲得した際は、対応する数のトーケンを取り、記録する。



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場合があるため、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: 1x3小グリッドを占有、高さ3インチ



3-防壁: 1x3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:** 1x2小グリッドを占有し、高さ1インチ

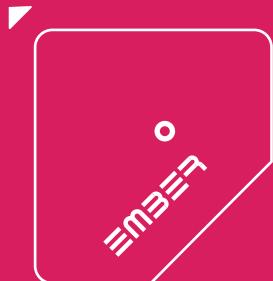
 **5-コンテナ:** 1小グリッドを占有し、高さ1インチ

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破壊される。詳細は第四章の4.3.6を参照する。
- ・壊れやすいテレインは、攻撃対象にできます。攻撃時にはダイスを振らず、直接破壊される。

CHAPTER 3



■ 3

3.ゲームの流れ

*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、第四章を参照すること。

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設定し、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

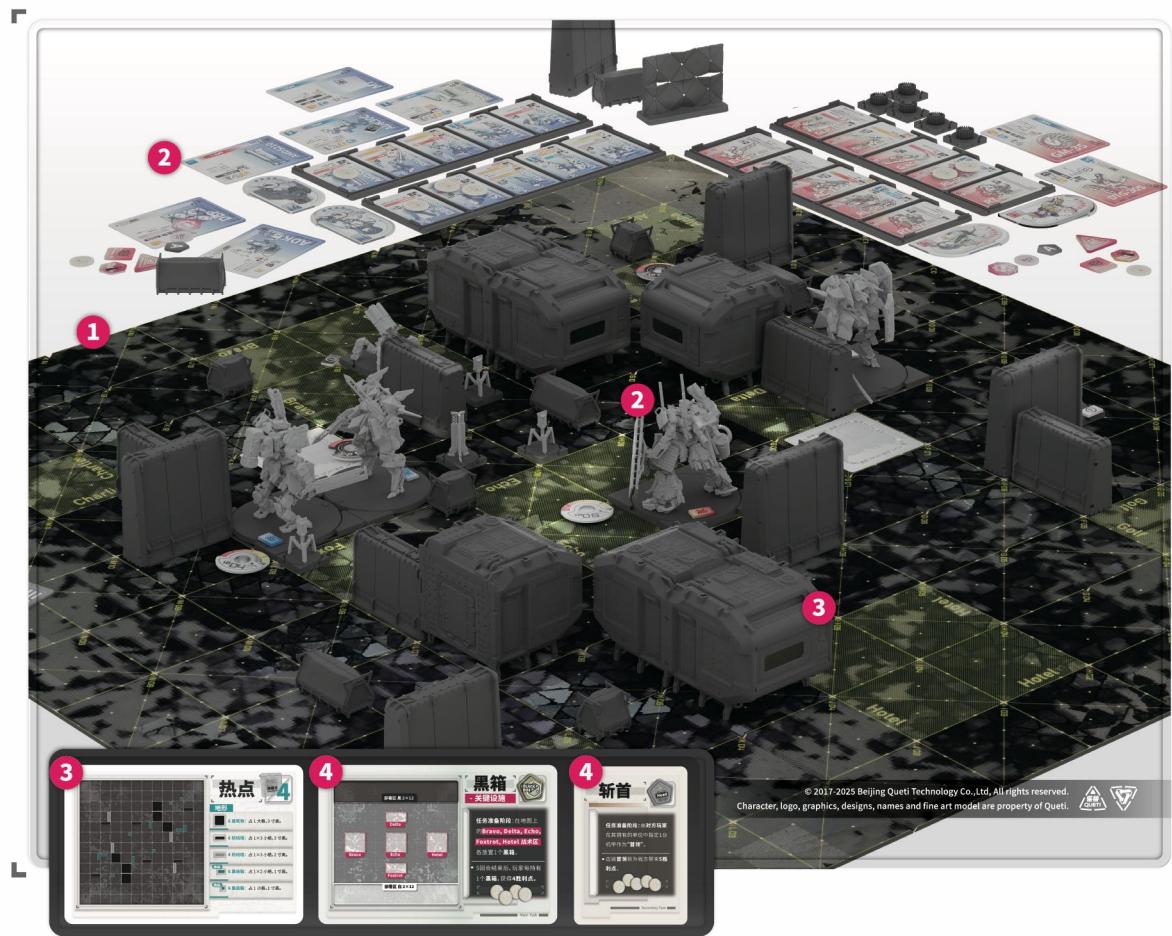
ゲームを開始する前に、以下の準備を行う。

- 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、3.1の残りを省略し、3.2から読み続けてゲームを開始する。

標準対戦の場合、第五章の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。



– 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

パーティカードを準備し、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**のタグを持つパーティカードには、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。

・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「態勢トーカン」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。



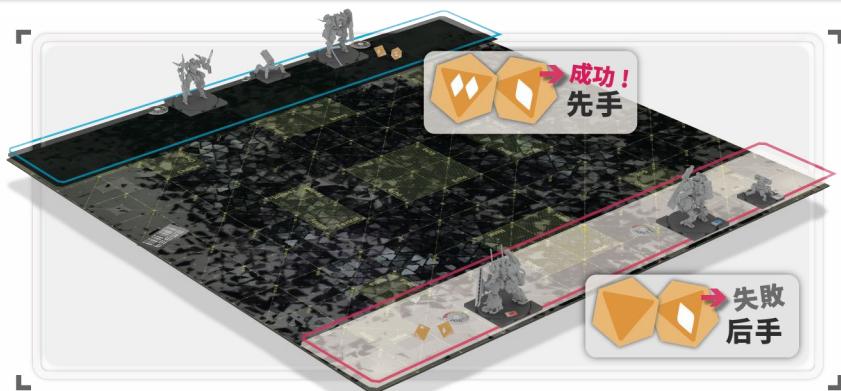
-投射物と設置物

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）。



*上側が黒サイド、下側が白サイドである。

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。

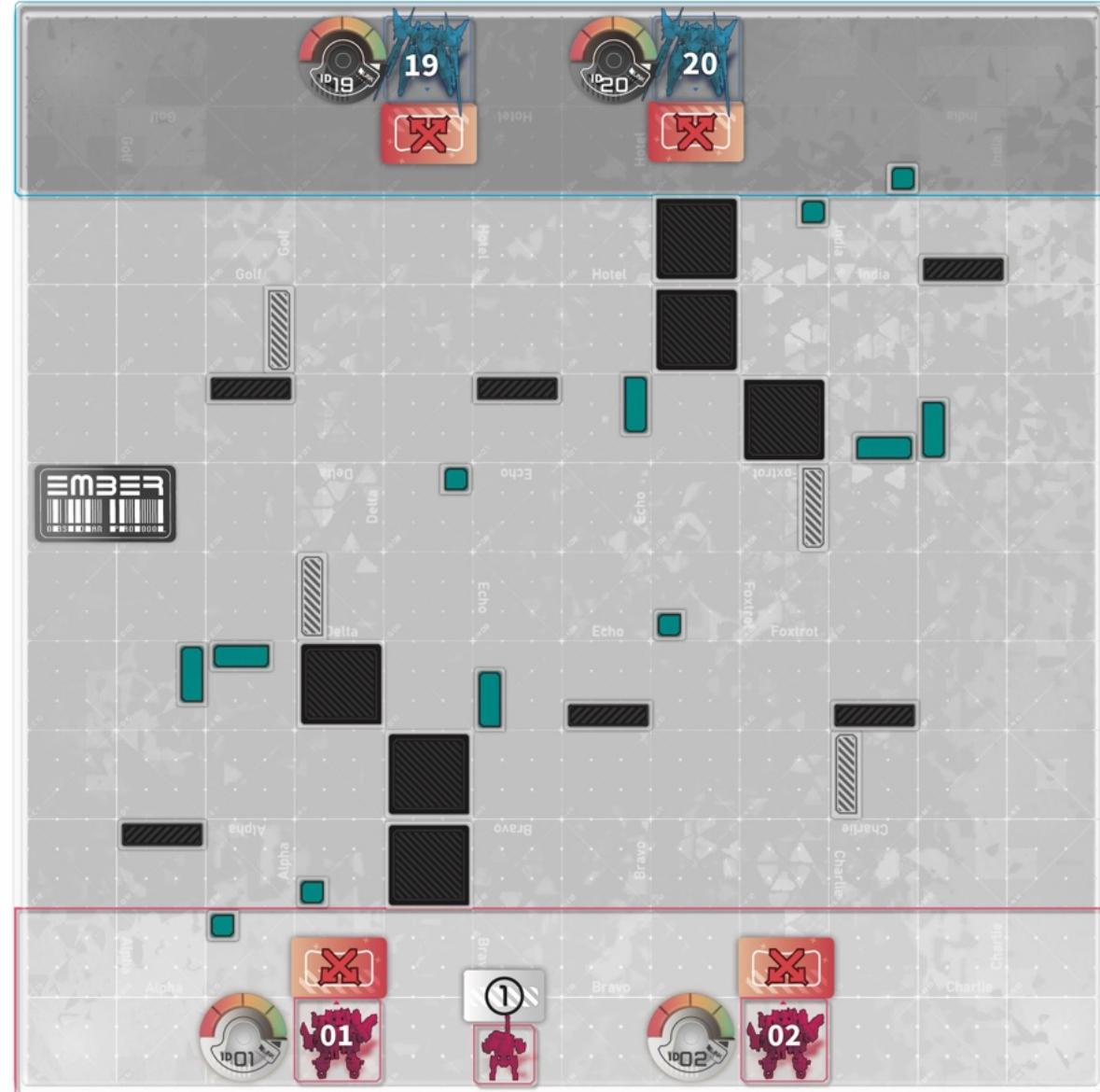
*注記

- ・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、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と一緒に配置する。

3.1.5 ゲームの進行順序

ゲームは以下の6つのフェーズで進行する。





テレイン、高さ 3 インチ

テレイン、高さ 2 インチ

テレイン、高さ 1 インチ

壊れやすいテレイン

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する。

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カンを準備し、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開始し、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。これを交代で繰り返す。

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カンを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、第四章の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、移動は基本移動を示す。



*この飛行ユニットアイコンが表示されている場合、移動は飛行移動を示す。



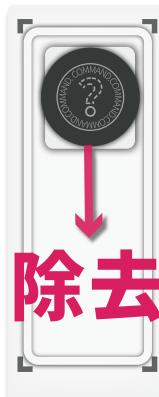
*この高空ユニットアイコンが表示されている場合、移動は飛行移動を示す。

②アクションの実行

アクションアイコン (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第四章4.15を参照する。
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。



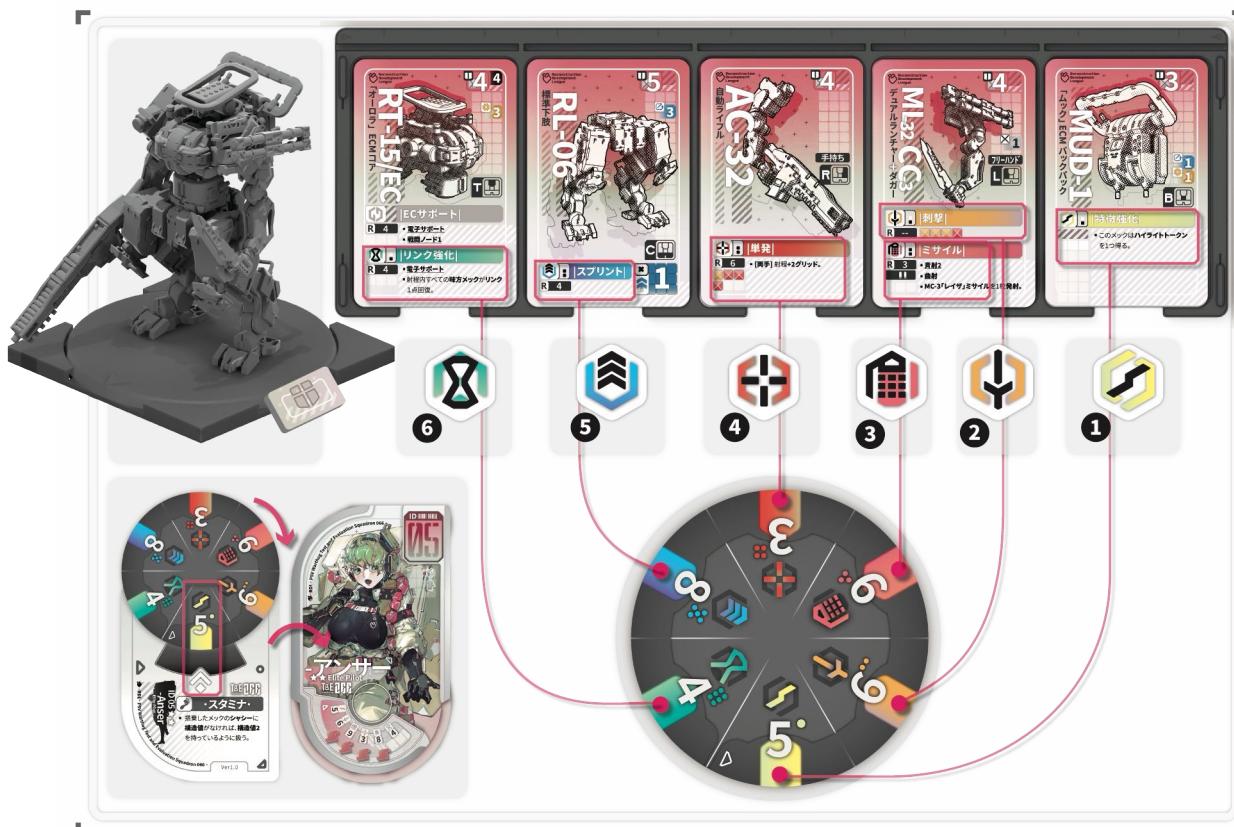
3.2.3 フェーズ終了



一方のプレイヤーが発行すべきコマンドが尽きた場合、もう一方のプレイヤーがまだコマンドトークンを受け取っていない自軍ドローンに、残りのコマンドを発行する。

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、それらは通常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上にし、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ヤルを反転し、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。



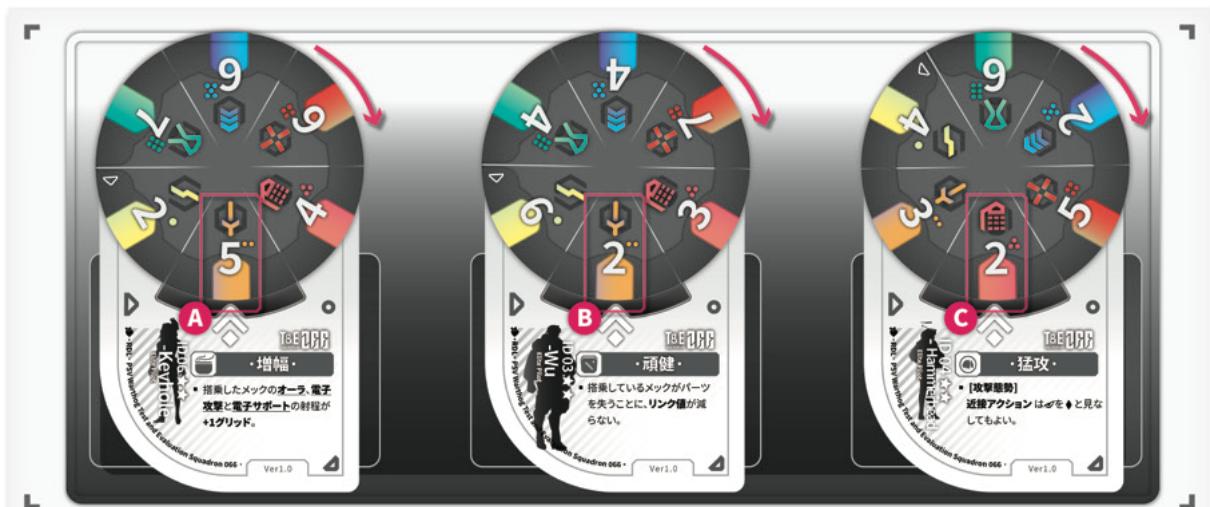
タイミングの順序

タイミングは「先制 (①)」から順に処理し、「戦術 (⑥)」まで進める。

同じタイミングを選んだ場合の優先順位

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タイミングダイヤルの先手値 (タイミングアイコンの下の白い数字) を比較し、小さい数値の機体を優先する。
- 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 (以下、「現在機」) は、行動を開始する。次のステップ (3.4.2の態勢の切り替え) に進む。

3.4.2 態勢の切り替え

アクションを実行する前に、プレイヤーは現在機の態勢を切り替えるかどうかを選択する。



切り替え可能な態勢

現在機がダウン（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。

ダウン（黒）場合

現在機がダウン（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、第四章の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。

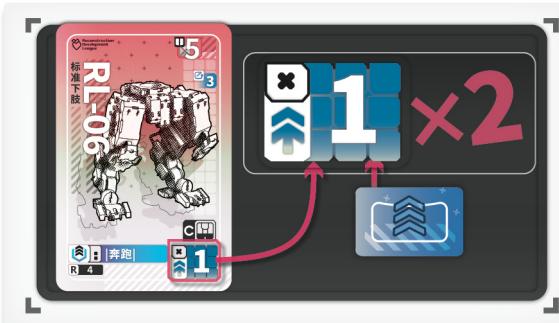
3.4.3 マニューバーとアクションの実行

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。



マニューバー



・宣言した後に、現在機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「マニューバー力」の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。

・詳細は第四節の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で、実際の移動はできない。

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している必要がある。

・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。



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。また、アクションが成功しない場合（たとえば、範囲内に対象がない、弾薬が不足している、アクションが無効化されているなど）、そのアクションを実行することもできない。たとえば、機体が「射撃」タイプのアクションを持たない場合、「射撃」タイプの短アクションを実行することはできない。もしくは対象がない場合、「射撃」タイプの短アクションも実行することはできない。さらに、これらのいずれかのケースでリードアクションが実行できない場合、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。詳細は第六章の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て発動する必要がある。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、そのアクションは実行できない。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。

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。



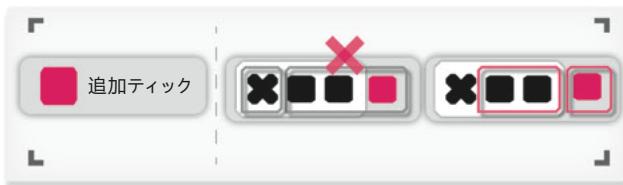
注記: ティックは順序どおりに消費する必要がある。すなわち、アクションティックを使用した後にマニューバーティックを消費することはできない。また、途中でティックをスキップした場合、そのティックは消費されたとみなされる。

-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。

- ・条件: 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て中アクションを実行することはできない）。

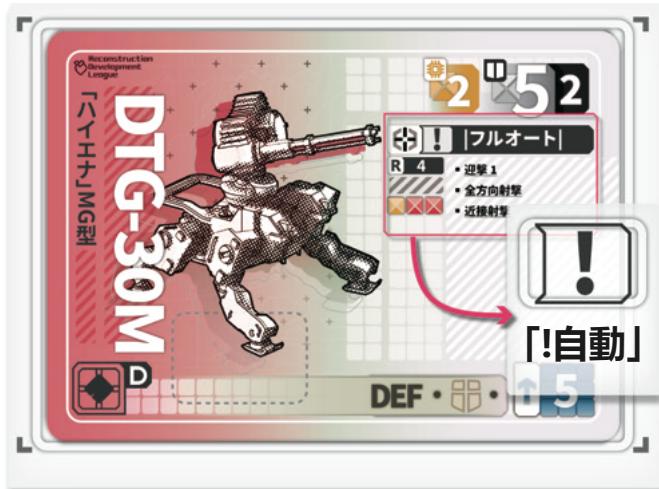
- ・制限: 特定のアクションのタイプに限定される場合、そのアクションにのみ使用可能 (たとえば、射撃の追加ティックは「射撃」タイプのアクションにのみ使用可能)。
- ・繰り返し: 追加ティックを消費してアクションを実行する場合、同じアクションを繰り返すことが可能。



滚滚长江东逝水



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するか、実行不能になるまで進行する。

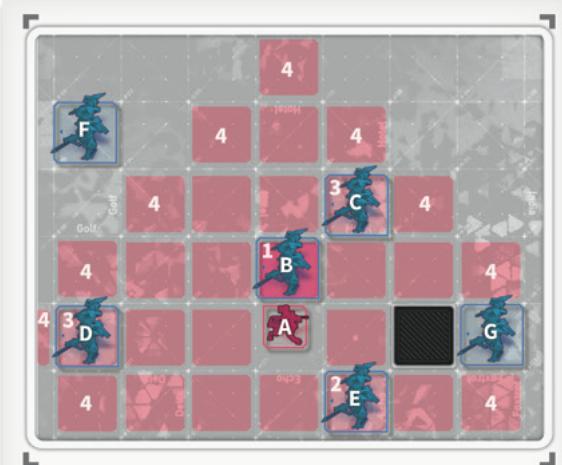
3.5.2 対象の選択

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旨が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。

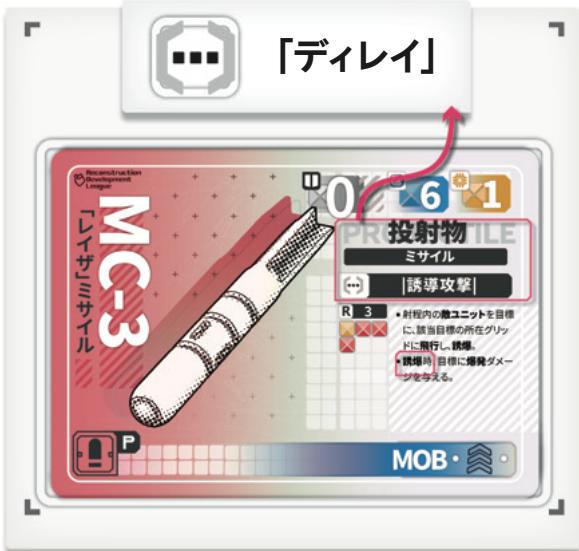


 **R 4** **全方向射撃**
近接射撃
「射撃」「!自動」

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)』シリーズでは、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る。各アクションはアクションテキストの内容に従い、対応する効果を適用する。

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、第四章の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。

- ・ユニットを除去する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 トーカンの処理

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



3.7.3 ミッションと勝利条件の確認

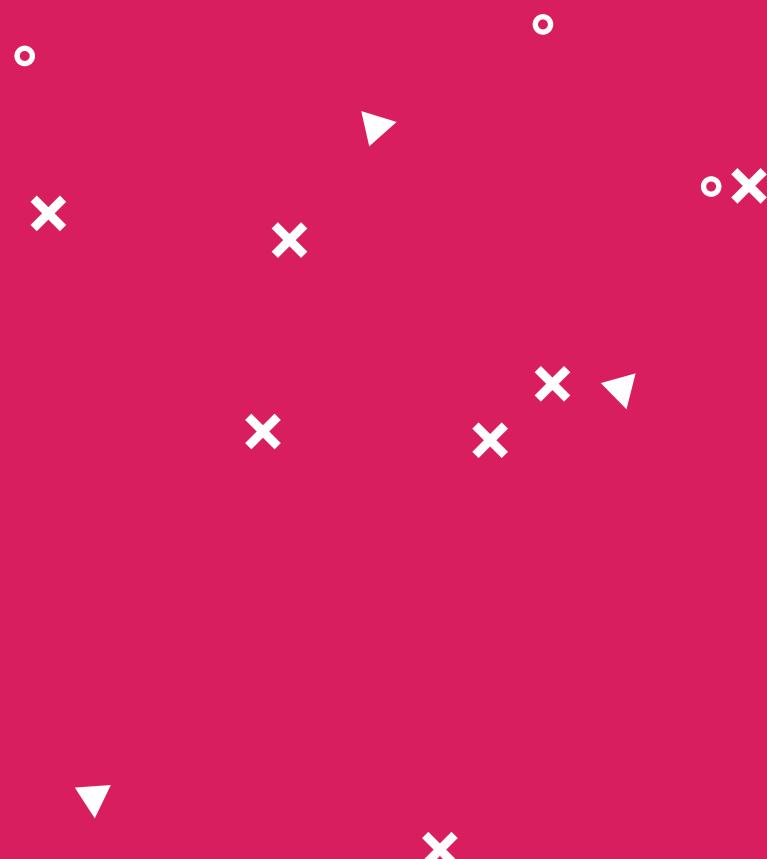
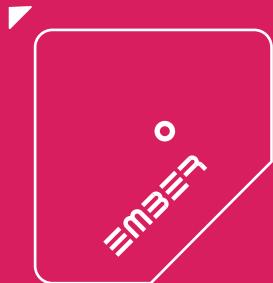
- ・ミッションの進捗を確認し、勝利点を配布する。
- ・ミッションの内容に基づき、ターン終了時の勝利条件 (ターン数制限を含む) を確認する。



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、先手トーカンを反転し、次のターンに進む。
- ・このゲームは通常5ターンで進行する。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。

CHAPTER 4



■ 4

4. 戦闘ルール

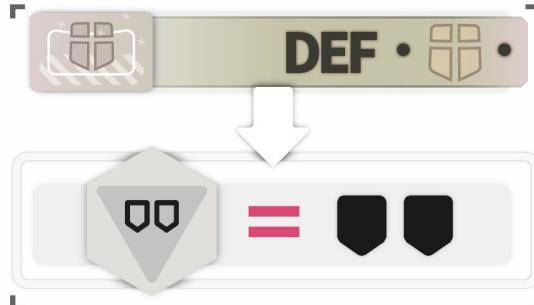
4.1 態勢



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。この場合、白ダイスの空心面が有効になる。

・【口口空心防御×2】 → 【■■防御×2】

– 機動態勢 (MOB)

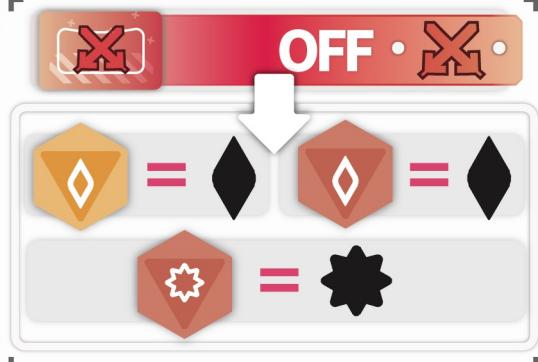


機体に回避能力を付与し、主に赤ダイスからのダメージを軽減しつつ、マニューバーを強化する。

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)

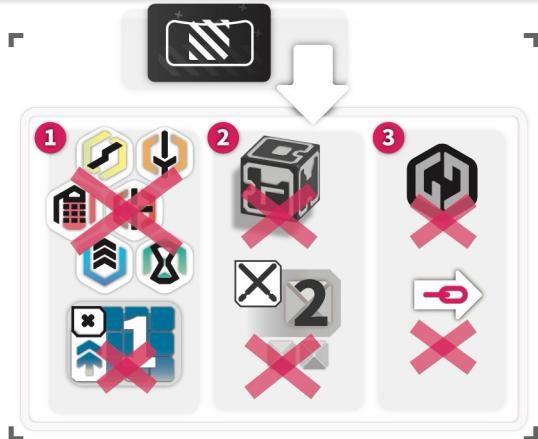


■黄ダイスと■赤ダイスの出目を強化し、攻撃の威力を高める。この場合、■黄ダイスと■赤ダイスの空心面が有効になる。

・【◊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、パート指定は常に相手側が決定する（「パリィ」などパート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。この場合、最初に態勢を変更し、その後で攻撃型ダイスを振る。

4.1.1 ダウンの再起動

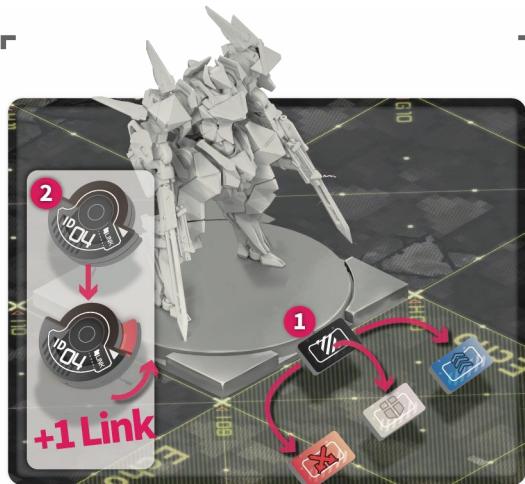
ダウンになった機甲がアクションの機会を獲得した場合、唯一可能なアクションは「再起動」である。

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、獲得したティック1点のみであるため、短アクションに限定される。

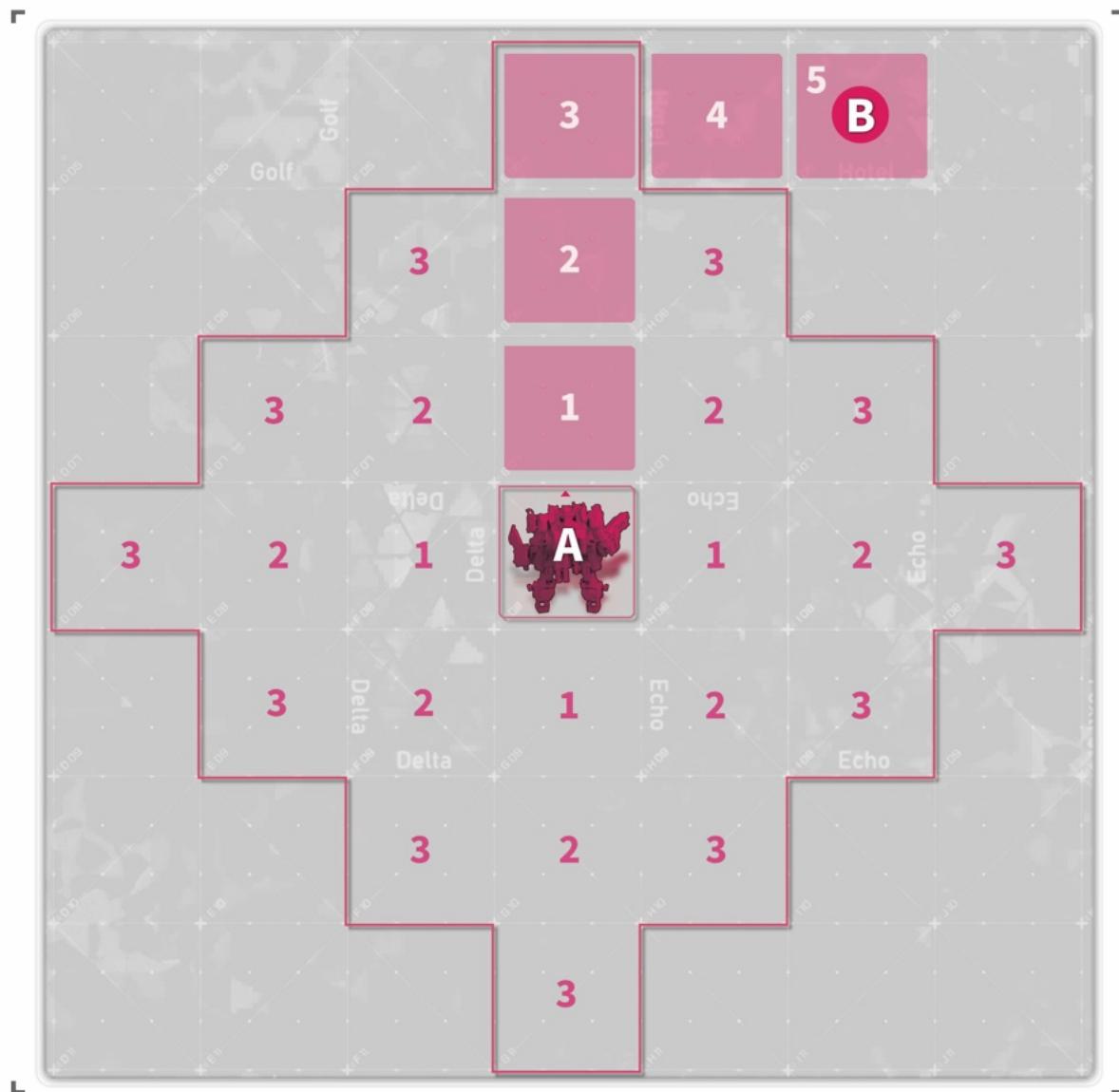


4.2 位置と視線

4.2.1 距離

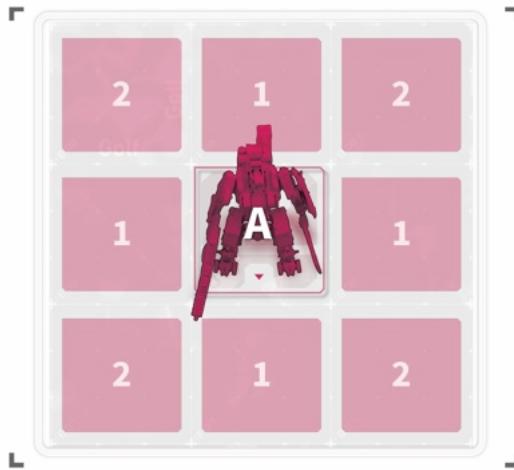
ゲーム内の距離はグリッド単位で計算され、マンハッタン距離を採用する。

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。



*図中の各グリッドに記載された数字は、そのグリッドとAの距離を示す。AからBまでの距離は縦方向3グリッド + 横方向2グリッド = 5グリッドとなる。

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。

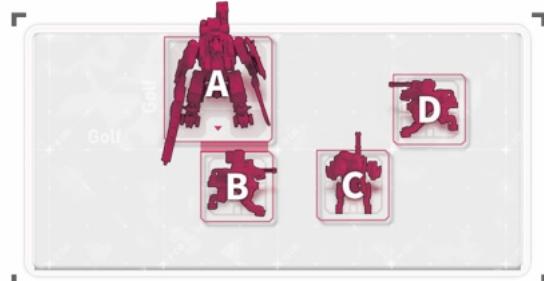
注記: 中型または小型のユニットの場合、2つのユニットが同じグリッドに存在することがある。この場合も、それらの2つのユニットは隣接しているとみなされる。



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インチ高のテレインを通過しない場合、その線は視線とみなされる。

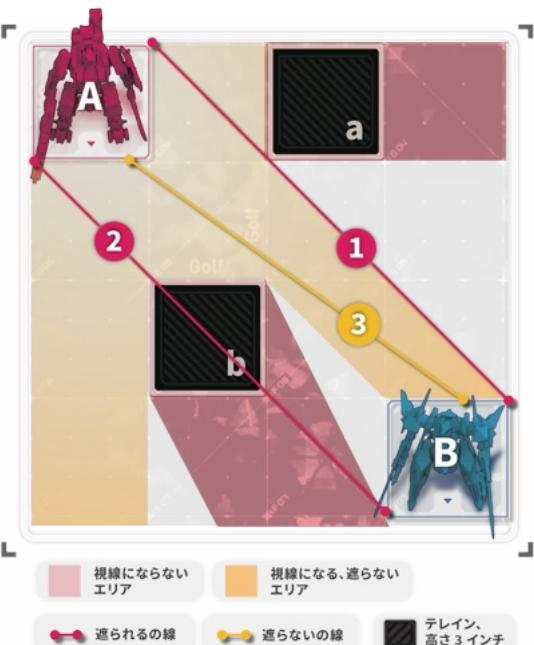
・視線が遮られる条件: ユニットAとユニットBの間の線が物体Xを通過した場合、物体XがAとBの視線を遮るとみなされる。

注記:

・線がテレインの辺に重なる場合、またはテレインの角を通過する場合、その線はテ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。



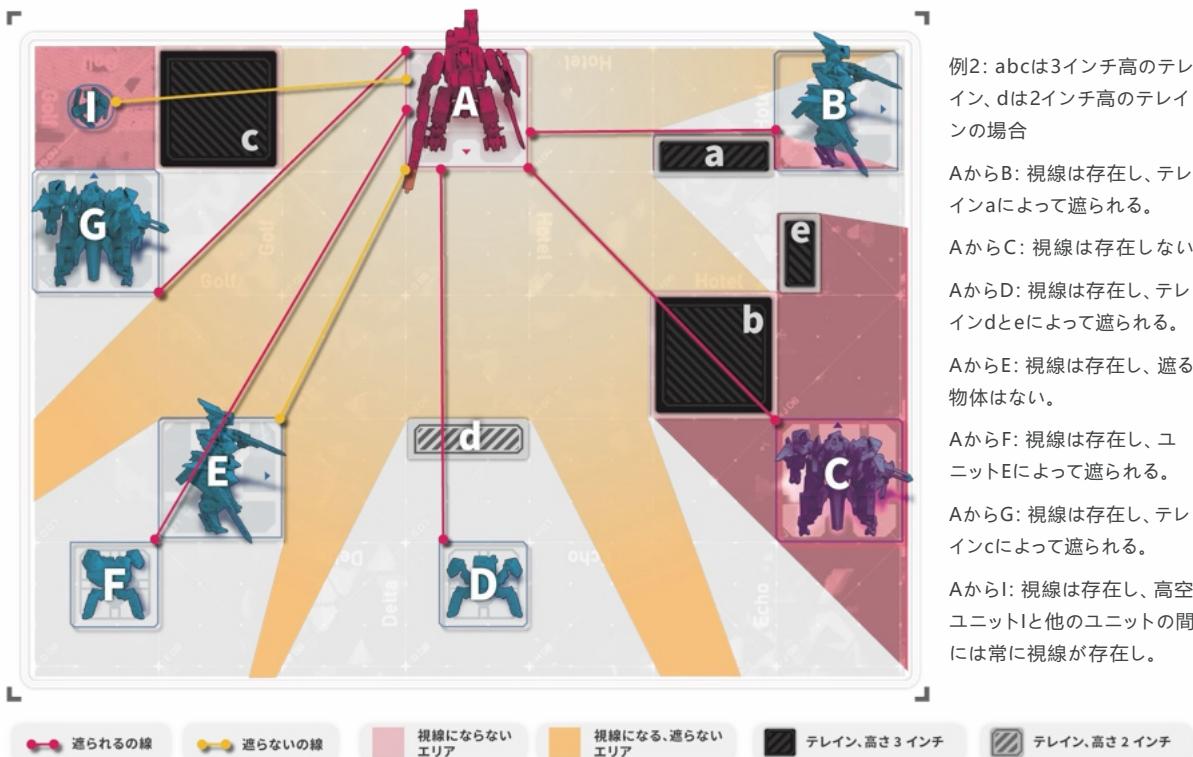
例1: AからBへの視線

線①: テレインaの頂点を通過 → 視線にならない。ただし、AとBを結ぶ線が1本しかなく、その線がテレインaの頂点を通過する場合、テレインaは視線を遮らないとみなされる。

線②: テレインbを通過 → 視線にならない。

線③: テ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、視線はテレインbによって遮られている。

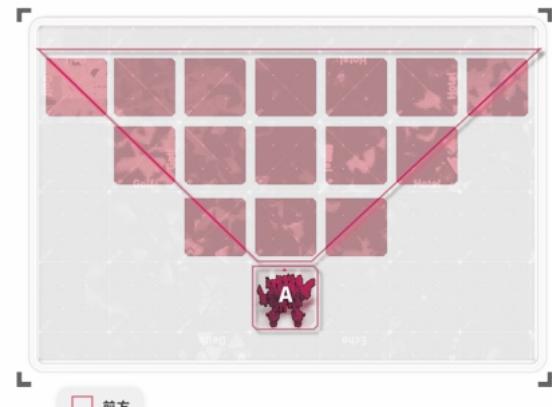


4.2.5 前方/射界

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。

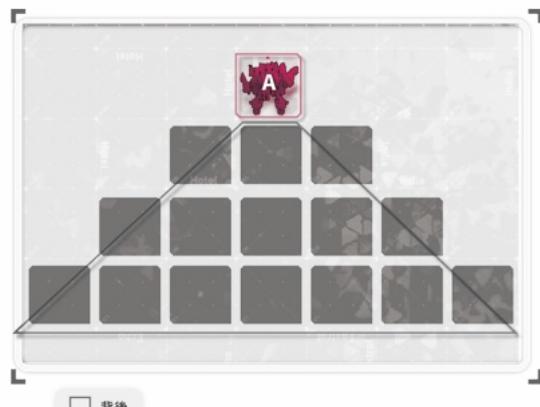


4.2.6 背後

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。

攻撃側のユニットが対象の背後範囲内にいる場合、バックアタックが発動する（4.4.1-2を参照のこと）。



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、機甲の調整移動や「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

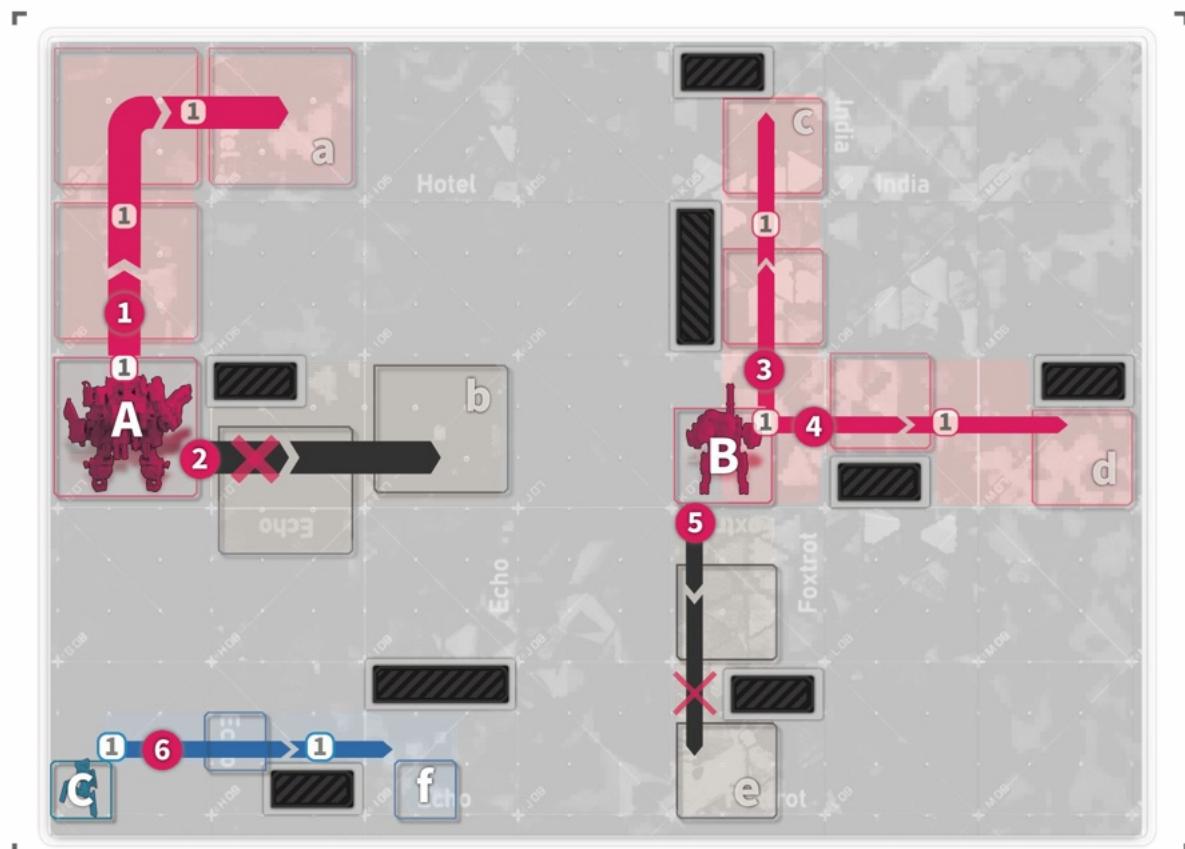
- ユニットは移動する際、移動経路を指定する必要がある。
- 1歩ごとに前後左右のいずれか1グリッドに移動する（斜め移動不可）。
- テレインや他のユニットを移動経路上で通行不可。

・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ぬ。

・移動中、ミニチュアの位置と方向はグリッド内で自由に調整可能。

・移動終了時、ミニチュアはその体型が収ま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通行のみ連続して移動する必要がある。



大型ユニットA

- 移動経路1: 通行可能。
- 移動経路2: 中途のグリッドに障害物があり、Aが収まらないため通行不可。

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。



1-マニューバー 2-「移動」アクション

3-地上ドローンの移動 4-移動力

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。
- ・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」として扱われるが、移動力を消費しない。

一部の操作は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り、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。



1-「飛行移動」アクション

2-飛行ドローンの移動 3-高空ドローンの移動

4-移動力

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

- ・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よい。
- ・飛行移動中、テ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。
- ・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。
- ・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。

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テ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、他のユニットやテ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。



地雷は地上ユニットが通過または進入する際にのみ発動する。ユニットAが|ジャンプ|を行った場合、移動中は飛行ユニットとして扱われるため、経路中の地雷は発動しない。しかし、移動終了時に地上ユニットに戻る際、終点に存在する地雷は発動する。



飛行ユニットA:終点aを指定可能。

飛行ユニットB:終点bのグリッドに障害物があり、終点を指定不可。

飛行ユニットC:終点cを指定可能。「離脱」による追加の移動力を消費しない。

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、別の場所に現れる現象として再現される。この現象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

- ・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完了する。
- ・テレポートは、現在のグリッドを離れた後、直接対象グリッドグリッドに移動する。
- ・対象グリッドグリッドは、移動するユニットを収容可能である必要がある。
- ・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。



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化する移動を指す。

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させた場合、攻撃側が移動方法を指定する。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。

- ・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。



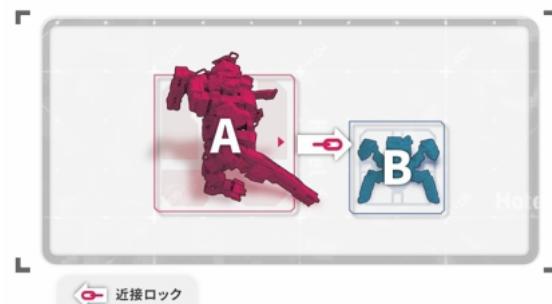
4.3.5 近接ロック

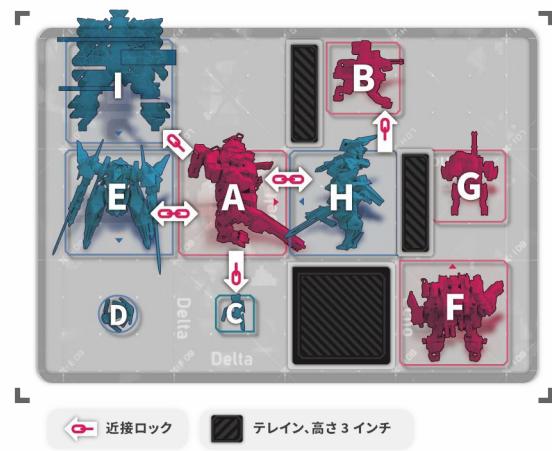
近接ロックとは、近接攻撃が可能なユニットが近距離で敵ユニットの移動や射撃を妨害する能力を指す。

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。

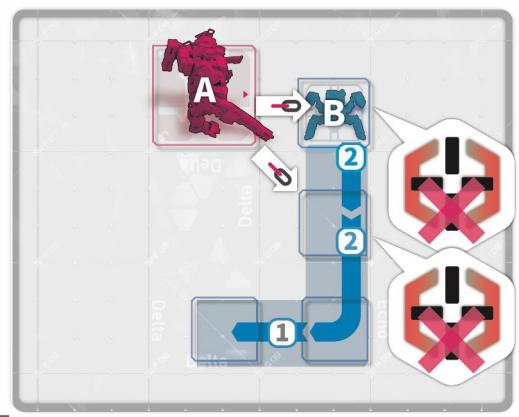




・機甲ユニットAは:

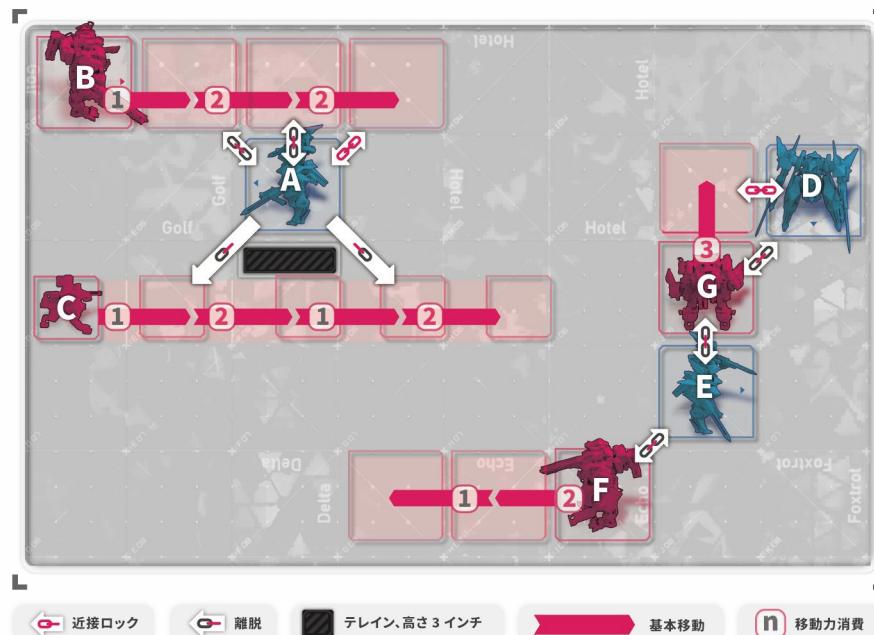
- ①機甲ユニットE, Hと相互に近接ロックを行っている。
 - ②ユニットI, Cに対して近接ロックを行っている。
 - ③高空ユニットDに対しては近接ロックを行えない。
- ・ユニットHは:
- ①ユニットBに対して近接ロックを行っている。
 - ②ユニットFおよびGに視線がないため、FおよびGに対しては近接ロックを行えない。
- ・ユニットCおよびDは「近接」タイプのアクションを持たないドローン/投射物であるため、ユニットAに対しては近接ロックを行えない。
- ・ユニットIが光学迷彩状態である、ユニットAに対しては近接ロックを行えない。

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。

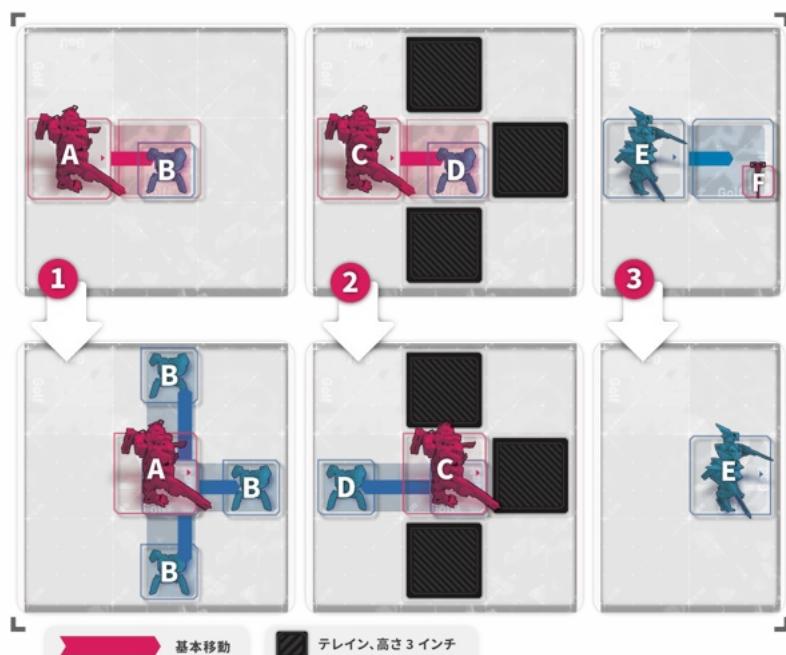
・ユニットGが1グリッド移動し、2つのユニットから近接ロックを受けている場合、必要な移動力 = 基本移動力1 + 追加移動力2 = 合計3。

4.3.6 クラッシュ

クラッシュとは、体型が大きい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のける行為を指す。

クラッシュのルール

- ・クラッシュは体型が大きいユニット(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。
- ・体型が大きい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、体型が大きい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テ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を隣接グリッドの中から任意の1グリッドに移動させる。

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



このゲームの攻撃には、近接、射撃、および投射物の爆発などの形態を取る。これらの攻撃は。

動作を実行するユニットを「攻撃側」、ターゲットユニットを「防御側」と呼称する。

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。

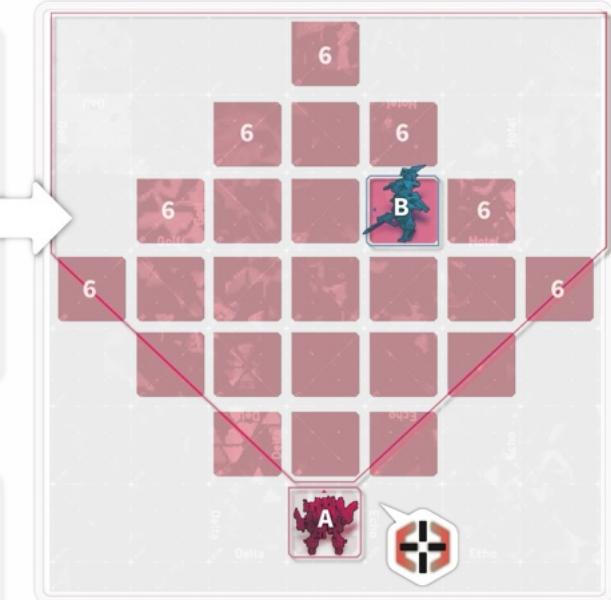
・自動実行の攻撃(例: ドローンの自動フェーズ)の場合、対象の選択手順に従う必要がある。



「射撃」
ターゲットの指定

- ターゲットが攻撃範囲内にあること。
- 攻撃側がターゲットに視線を持っていること。
- ターゲットが攻撃側の前方範囲にいること。

R 6
範囲6



「近接」
ターゲットの指定

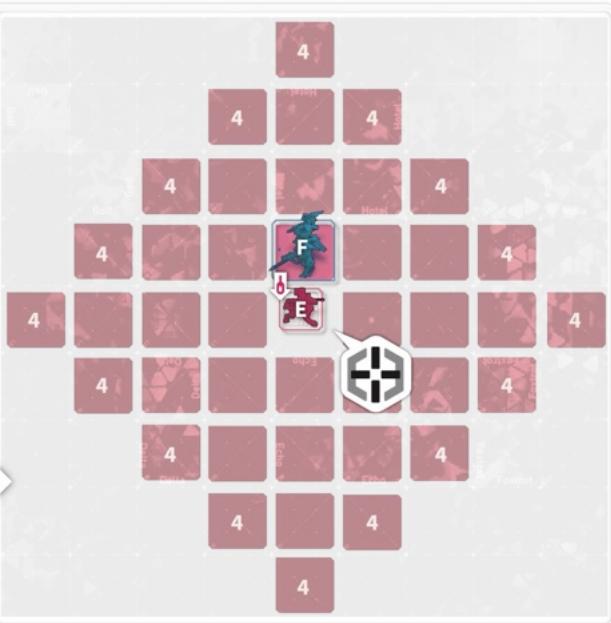
- ターゲットが攻撃範囲内にあること。
- 攻撃側がターゲットに視線を持っていること。
- ターゲットが攻撃側の前方範囲にいること。
- 非高空ユニット。

R --
隣接



「射撃」「!自動」
R 4
範囲4

オムニ二方向射撃
近接射撃



対象の選択手順に従う必要がある (3.5.2参照)。



移動力消費

有効な対象が指定されない場合、アクションを実行できない。

2-パーツの判定

攻撃ターゲットが機甲の場合、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が発動している場合、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から、パーツを指定する。
- 狙撃などの能力を使用する場合、攻撃側がパーツ指定権を持つ。
- シールド防衛やパリィなどの能力を使用する場合、防御側がパーツ指定権を持つ。



・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、または破壊済みのパーツの場合、胴が自動的に命中パーツとなる。
- ・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。



3-攻撃型ダイスの振り

攻撃型ダイスは、■赤ダイスと■黄ダイスで構成される。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■や■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。



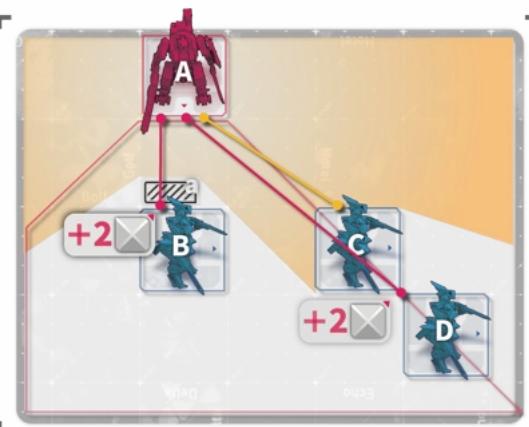
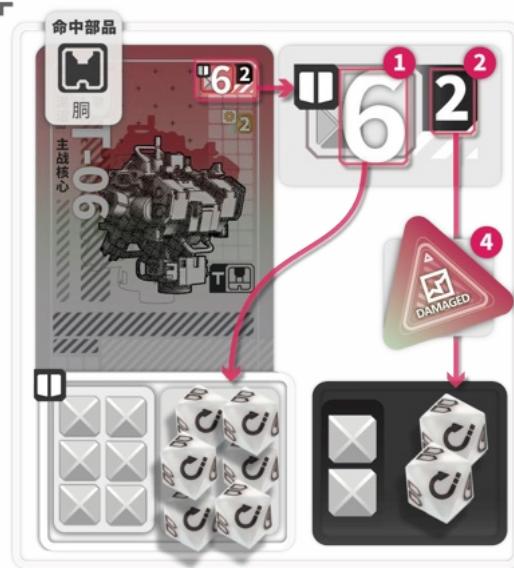
・ダイスの出目を直接設定する能力を持つ場合、対象のダイスを指定出目に設定し、残りのダイスを振る。



4-防御型ダイスの振り

防御型ダイスは、□白ダイスと■青ダイスで構成される。

- ・防御側やパーツの装甲値に基づいて□白ダイスを集める。
- ・破損トークンが付いている場合、装甲値ではなく構造値を基準に□白ダイスを集める。
- ・ユニットが「機動」態勢の場合、ユニットの回避値に基づいて■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に基づく。



1-装甲値 2-構造値 3-回避値 4-破壊トーケン

・「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□白ダイスが増加する（詳細は第四章の4.5を参照する）。

例: aは高さ2インチのテレインである。

AからBへの視線がテレインaで遮られる: AがBを射撃する時、テレインaがテレイン保護を提供、+2□白ダイス。

AからCへの視線に遮蔽なし: AがCを射撃する時、ボーナスなし。

AからDへの視線があり、大型ユニットCで遮られている場合: AがDを射撃する時、大型ユニットCがユニット保護を提供、+2□白ダイス。

・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、このタイミングで発動する。

・ダイスの出目を直接設定する能力を持つ場合、対象のダイスを指定出目に設定し、残りのダイスを振る。

注記: 最低1個の□白ダイスを振る必要がある（0個にはできない）。



5-集中振り直し

「集中振り直し」とは、機甲ユニットに対してリンク値を消費してダイスを振り直す行為を指す。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変換する能力を持つ場合（たとえば、「【×稻妻】を【重撃】に変換」）、最初に変換を行う。ただし、1つのダイスにつき、1回のみ変換可能。



防御側の処理：出目の相殺。

- ・【C回避】：任意の出目を1つ相殺可能。
- ・【D防御】：攻撃側の【D軽撃】の出目を1つ相殺可能。

注記：

- ・【D軽撃×2】は2つの出目としてカウントされる。【C回避】および【D防御】では1つずつしか相殺できない。
- ・通常、ダイスの空心面（◎）は無効とみなされる。ただし、特定の態勢では空心面が有効になる場合がある。
- ・【D軽撃】および【重撃】の各出目は、1点のダメージを表す。
- ・特定の能力が「【D目】や【×稻妻】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【C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。

-【D防御】で相殺された場合：貫通が発生しなくとも命中効果が発動する。

・【D目】や【×稻妻】が特定の効果を持つ場合、それらの効果は未相殺の【D目】や【×稻妻】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【×稻妻】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【×稻妻】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【×稻妻】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（【★重撃または◆軽撃】）が存在する場合、そのユニットまたはパートに対して貫通が発生する。



①構造値を持たないユニットまたはパートの場合、貫通により、対象のユニットまたはパート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トの場合、貫通時にユニットまたはパート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トは、次回攻撃を受けた時に装甲値ではなく構造値を基にローブ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ト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。



・胴が破壊された場合、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、そのパートを使用してアクションを実行できず、パート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は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 ダメージオーバーフロー

ダメージ計算後、ユニットまたはパートに貫通が発生した場合、未相殺のすべてのダメージ（【★重撃または◆軽撃】）は「ダメージオーバーフロー」と呼ぶ。

攻撃関連のアクションがダメージオーバーフローに関する効果（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、ダメージオーバーフローの計算に進む。具体的な計算の手順については、第四章の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を指す。

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も必要。

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。この状況は、防御側の白ダイス（防御型ダイス）の数を増加させることでゲームに反映される。この増加効果は「テレイン保護」と「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。

対象が機甲の場合:

② 命中パート の判定

(ドローンや投射物など、他のユニットは、このステップをスキップする)

- ① 防御側が「ダウソ」態勢にある、または「バックアタック」が発動している場合、攻撃側が命中パートを指定する。

- ② 攻撃側のみ指定できる場合、攻撃側が命中パートを指定する:

- **狙撃**などのパート指定能力を持つ場合、このタイミングで発動する。

- ③ 防御側のみ指定できる場合、防御側が命中パートを指定する:

- **シールド防衛**などのパート指定能力を持つ場合、このタイミングで発動する。

- ④ 双方が指定しない場合、または双方が指定した場合、攻撃側がパートダイスを振り、その結果に従って命中パートを決定する:

- 結果が「任意パート」の場合、攻撃側がパートを指定する。

- 如結果が存在しないパートや破壊済みのパートの場合、自動的に胴が命中パートとなる。

- 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、攻撃型サイコロを集める。

- 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、このタイミングで発動する。

- 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。

- ① 防御型ダイスを集める:

- 防御側は防御パートの装甲値(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、回避値に基づいて **青** サイコロを追加する。

- 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、このタイミングで発動する。

- 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。

- 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。

- ① 換能力がある場合、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【◆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 【稻妻】【目】に特定の効果がある場合、未相殺の【稻妻】または【目】が効果を発動する。

④ 集中 振り直し

⑥ 計算

4.5.2 テレイン保護

視線がテレインによって遮られている場合、そのテレインが防御側のユニットに「テレイン保護」を提供するとみなす。

- ・高さが2インチ以上のテレインのみがテレイン保護を提供する。
- ・攻撃側ユニットがそのテレインに接触している場合、そのテレインはテレイン保護を提供しない。

テレイン保護の効果: 防御側は+白ダイスを2個追加する。ただし、複数のテレインによる保護効果は累積しない。



例: テレインaは高さ2インチ、テレインbは高さ1インチ、テレインcは高さ3インチ。

-AからBへの視線があり、テレインaで遮られている、AがBを射撃する時、テレインaはテレイン保護を提供、+2白ダイス。

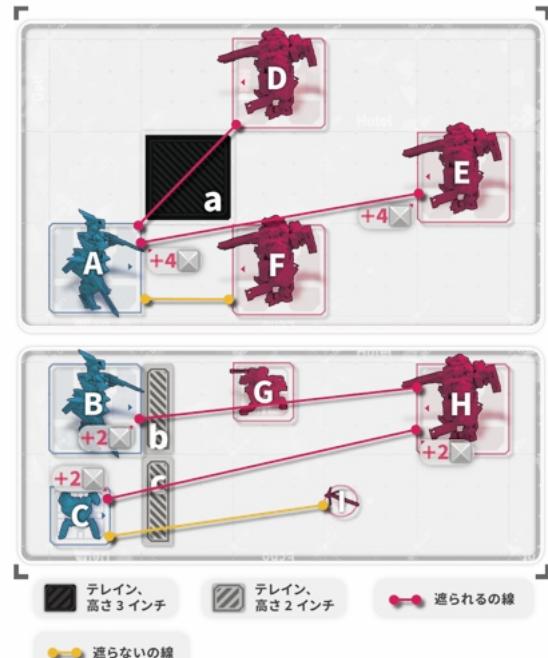
-AからCへの視線があり、テレインbで遮られている、ただしテレインbは高さ1インチのため、AがCを射撃する時、テレイン保護なし、ボーナスなし。

-AからDへの視線があり、テレインcで遮られている、AがDを射撃する時、テレインcはテレイン保護を提供、+2白ダイス。ただしDはテレインcと接触しているため、DがAを射撃する時、テレイン保護なし、ボーナスなし。

ただし、複数のユニットによる保護効果は累積しない。

注記:ユニットは視線を不完全にしか遮断しないため、ユニットに遮られたターゲットであっても射撃が可能である

テレイン保護とユニット保護の効果は併用可能であり、最大で+白ダイスを4個追加できる。ただし、攻撃側または防御側のいずれかが高空ユニットの場合、テレイン保護およびユニット保護は適用されない。



例: テレインaは高さ2インチ、テレインb/cは高さ1インチ。

-AとDの間に視線が通らないため、互いを射撃できない。

-AとEが互いを射撃、テレインaがテレイン保護を提供し、ユニットFがユニット保護を提供する。防御側+4白ダイス。

-AとFの間の視線が通っているが、テレイン保護とユニット保護の効果は適用されない。

-HがBを射撃する場合、テレインbがテレイン保護を提供するが、ユニットGは中型ユニットであるため、ユニット保護は適用されない。防御側+2白ダイス。

-BがHを射撃する場合、Bがテレインbに接触しているため、テレインbはHにテレイン保護を提供しない。

-CとHが互いを射撃、Cはテレインcに接触していないため、テレインcがHにテレイン保護を提供する。防御側+2白ダイス。

-CがIを射撃する場合、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し、ユニット保護の効果は適用されない。

4.5.3 ユニット保護

視線がユニットによって遮られている場合、そのユニットが防御側のユニットに「ユニット保護」を提供するとみなします。

- ・大きな体型のユニットのみがユニット保護を提供する。
- ・攻撃側および防御側のユニットいずれもユニット保護を提供する。

ユニット保護の効果: 防御側は+白ダイスを2個追加する。

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。

対象が機甲の場合:

② 命中パートの判定

(ドローンや投射物など、他のユニットは、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、攻撃側が命中パートを指定する。
- ② 攻撃側のみ指定できる場合、攻撃側が命中パートを指定する:
 - | 蹴り |などのパート指定能力を持つ場合、このタイミングで発動する。
- ③ 防御側のみ指定できる場合、防御側が命中パートを指定する:
 - |シールド防衛|などのパート指定能力を持つ場合、このタイミングで発動する。
- ④ 双方が指定しない場合、または双方が指定した場合、攻撃側がパートダイスを振り、その結果に従って命中パートを決定する:
 - 結果が「任意パート」の場合、攻撃側がパートを指定する。
 - 如結果が存在しないパートや破壊済みのパートの場合、自動的に胴が命中パートとなる。

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、攻撃型サイコロを集める。
 - 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、このタイミングで発動する。
- 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:
 - 防御側は防御パートの装甲値(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、回避値に基づいて □青サイコロを追加する。
 - パティを発動した場合、パートのパリィ値に基づいて □白サイコロを追加する。
 - 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、このタイミングで発動する。
- 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。

⑥ 計算

- ① 換能力がある場合、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【◆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 【稻妻】【の目】に特定の効果がある場合、未相殺の【稻妻】または【の目】が効果を発動する。



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を指す。

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。

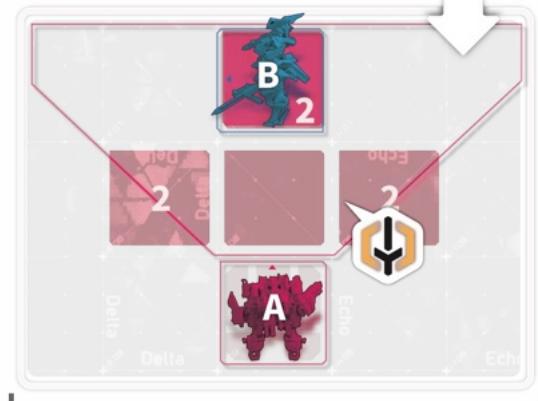
- ・対象に視線が必要である。
- ・高空ユニットを攻撃することはできない。
- ・テレイン保護とユニット保護の効果は適用されない。

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。



「近接」ターゲットの指定

- ①ターゲットが攻撃範囲内にあること。
- ②攻撃側がターゲットに視線を持っていること。
- ③ターゲットが攻撃側の前方範囲にいること。
- ④高空ユニット。



4.6.3 パリイ

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



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」を受けた場合、パリイは行えない。

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、そのパーツのパリイ値による追加のローテーション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を保有可能。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、指定数のローテーションを追加する（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たため、「投射」タイプのアクションは着弾地点におけ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の有無により「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。
- ・目標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、対象射撃することはできない。



曲射:

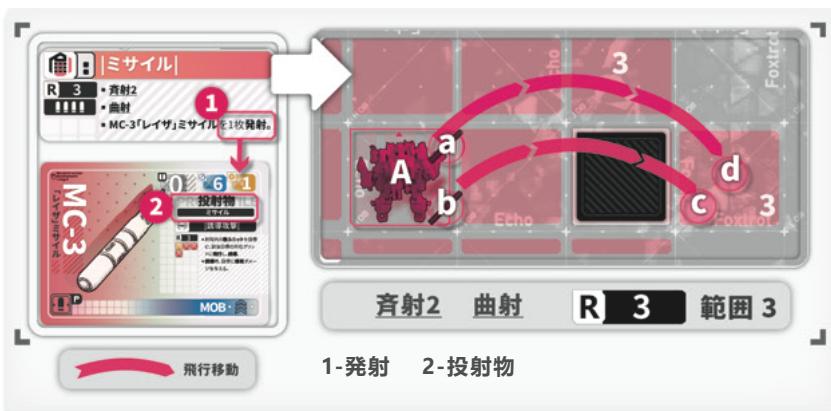
- ・着弾地点に対する視線が通っている必要がない。
- ・投射物が高空ユニットである場合、地形や他のユニットがいるグリッドにも曲射が可能。



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対象位置までの高空飛行移動として扱われる。この移動は、迎撃をトリガーする場合がある（詳しくは本章の4.9節を参照）。



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場合がある。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のグリッド内にあり、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 精射

「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、投射物の特性に応じた効果を発動する。

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



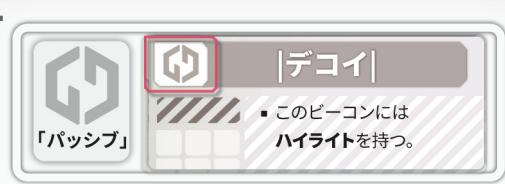
「即時」: 生成後、即座にアクションを実行する。即座に発動する投射物には通常モデルが存在せず、代わりに「着弾地点」トークンを一時的に配置し、計算完了後に取り除く。

－ ディレイ



「ディレイ」: 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。

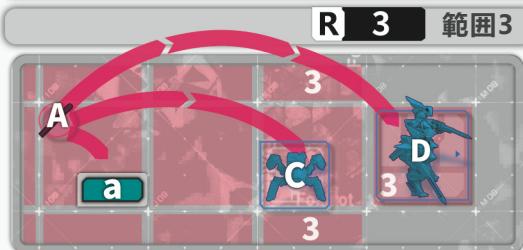
・アクションテキストに「範囲内の敵ユニット1体を対象にする」と記載されている場合、範囲内の任意の対象を選択可能。

・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、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探す必要があるものの、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。

A: 「範囲内の敵ユニット1体を対象にする」



B: 「範囲内で最も近いユニットを対象にする」



・投射物Aは壊れやすいテレインa、またはユニットC/Dのいずれかを任意に選択して対象にできる。

・投射物Bは最も近いユニットEのみを対象に選択可能。

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。

- ・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、特定の單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 命中パートの判定

(ドローンや投射物など、他のユニットは、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、攻撃側が命中部品を指定する。
- ②防御側が指定できる場合、防御側が命中部品を指定する。
 - |シールド防衛|などの部品指定能力を持つ場合、このタイミングで発動する。
- ③双方が指定しない場合、攻撃側が部品サイコロを振り、その結果に従って命中部品を決定する。
 - 結果が「任意部品」の場合、攻撃側が部品を指定する。
 - 結果が存在しない部品や破壊済みの部品の場合、自動的に胴が命中部品となる。

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、攻撃型サイコロを集め。
 - 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、このタイミングで発動する。
- 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。

①防御型ダイスを集める:

- 防御側は防御パートの装甲値(破損時は構造値)に基づいて□白ダイスを集め。
 - ユニットが「機動」態勢の場合、回避値に基づいて■青サイコロを追加する。
- 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 防御型ダイスの振り

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、任意の数の防御型サイコロを振り直す。

①換能力がある場合、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【◆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【稻妻】【矢】に特定の効果がある場合、未相殺の【稻妻】または【矢】が効果を発動する。

⑥ 計算

4.8 ダメージオーバーフロー

攻撃関連のアクションがダメージオーバーフローに関する効果(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、ダメージオーバーフローの計算を行う。

注記: 複数のダメージオーバーフロー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。

ダメージオーバーフローの計算手順は、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(ダメージオーバーフロー)がそのまま攻撃型ダイスの結果として適用される。

ダメージオーバーフローの計算では、テレイン保護、ユニット保護、パリィによる■白ダイスの追加は適用されない。

ダメージオーバーフロー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、新たなダメージオーバーフロー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 「ダメージオーバーフロー」の実行

① 対象の宣言

ダメージオーバーフロー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。

対象が機甲の場合:

② 命中パートの判定

(ドローンや投射物など、他のユニットは、このステップをスキップする)

①ダメージオーバーフローの効果に関する記述に従い、命中パート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、攻撃側が命中パートを指定する。防御側が「ダウン」態勢でない場合、攻撃側がパートダイスを振り、その結果に従って命中パートを決定する。

-如結果が「任意パート」の場合、攻撃側がパートを指定する。

-結果が存在しないパートや破壊済みのパートの場合、自動的に胴が命中パートとなる。

③ 攻撃型ダイスの振り

ダイスを振らずに、ダメージオーバーフローを踏襲する。

①防御型ダイスを集める:

-防御側は防御パートの装甲値(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、回避値に基づいて■青サイコロを追加する。

-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、このタイミングで発動する。

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で設定する。

③残りの防御型ダイスを振る。

④ 防御型ダイスの振り

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、任意の数の防御型サイコロを振り直す。

①換能力がある場合、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【◆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継承されない。

⑥ 計算

4.8.2 ダメージオーバーフロー処理フロー図



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 攻撃側がパーティクルダイスを振り、その結果として命中パーツが「右武装」と判定される。

③ 攻撃側: 2個の■黄ダイスと2■個の赤ダイスを振る。

④ 防御側: 「機動」態勢であり、右武装の装甲値が4であるため、4個の□白ダイスを振る。

- 結果として、1【◆軽撃】と1【★重撃】の出目が未相殺となり、右武装の貫通が発生する。

⑤ 未相殺の1【◆軽撃】と1【★重撃】がダメージオーバーフローとして処理される。

⑥ 散弾ショット効果により、ダメージオーバーフローはランダムに別パーツへ適用される。結果、バックパックがダメージオーバーフローを受ける。

- 攻撃側: 攻撃型ダイスを振り直さない。

⑦ 防御側: バックパックの装甲値が3であるため、3個の□白ダイスを振る。

⑧ 結果として、1【★重撃】の出目が未相殺となり、バックパックの貫通も発生する。

- ダメージオーバーフローはバックパックで終了し、このターンの攻撃が終了する。

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を示す。配置フェーズで、X枚の「迎撃」トークンを表向きに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、迎撃が発動する。このタイミングで、「迎撃」トークンを1枚消費（トークンを裏返す）し、アクションを実行する。

迎撃は通常、「射撃」タイプのアクションとして扱われるが、「自動迎撃」のようにパッシブアクションとしてトリガーのみで発動する場合もある。

- ・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るか、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、これらのユニットは順番に迎撃を実行する。



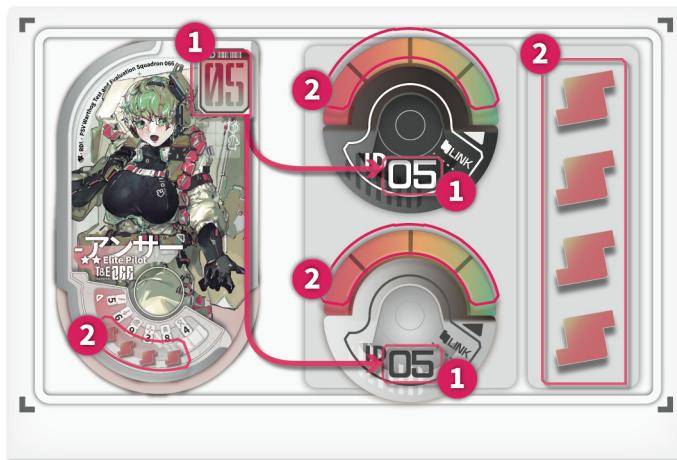
-ユニットC、D、Eはそれぞれ迎撃能力を持っている。ユニットAが行動フェーズで「投射」タイプのアクションを実行し、位置bにミサイルを発射する。

-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、多数の複雑な要因が機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。リンク値ダイヤルには対応するパイロットIDが表示されているため、該当するダイヤルを使用すること。

ダイヤルに表示されるカラー帯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。ゲーム中にリンク値が増減した場合は、ダイヤルを回転させてその変化を反映する。

*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。ゲーム内ではこれに対応し、リンク値を消費して『集中振り直し』を実行できます

リンク値は集中振り直しの実行に使用する。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。第四章の4.4.1-5を参照すること。

・攻撃時にはパーティーダイスを集中振り直し可能。

・パイロットは機甲とリンクしていることで操作を行えるため、リンク値が残り1点の場合、そのリンク値を消費する操作(集中振り直しを含む)は実行できない。

・敵によるリンク値の減少(たとえば、パーティ破壊、衝撃効果、|スクリーチング|など)によって、リンク値が0になる場合がある。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は、第四章の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、大きく「電子攻撃」と「電子サポート」の2種類に分類される。

- ・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ロールを行い、その結果に基づいて対象に対応する効果が発動する。

電子サポート

- ・味方ユニットを支援し、パッシブまたはアクティブのアクションとして機能する。
- ・範囲内にいる味方ユニットに対して効果を適用する。

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 電子戦対抗ロール



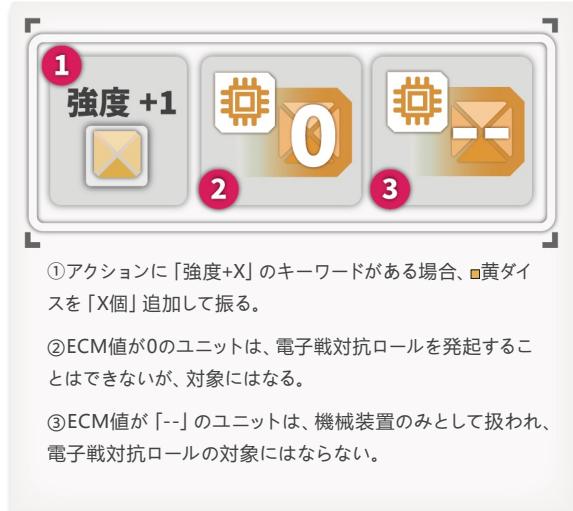
電子戦対抗を必要とするアクションを実行する際、アクションを実行する側を「発起側」、その対象となる側を「応答側」と呼ぶ。

発起側と応答側は、それぞれ自軍ユニットのECM値に基づいて黄ダイスを振り、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。電子戦対抗ロールの結果は以下のルールで判定する。

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



注記:「攻撃」態勢の場合、電子戦対抗ロ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。

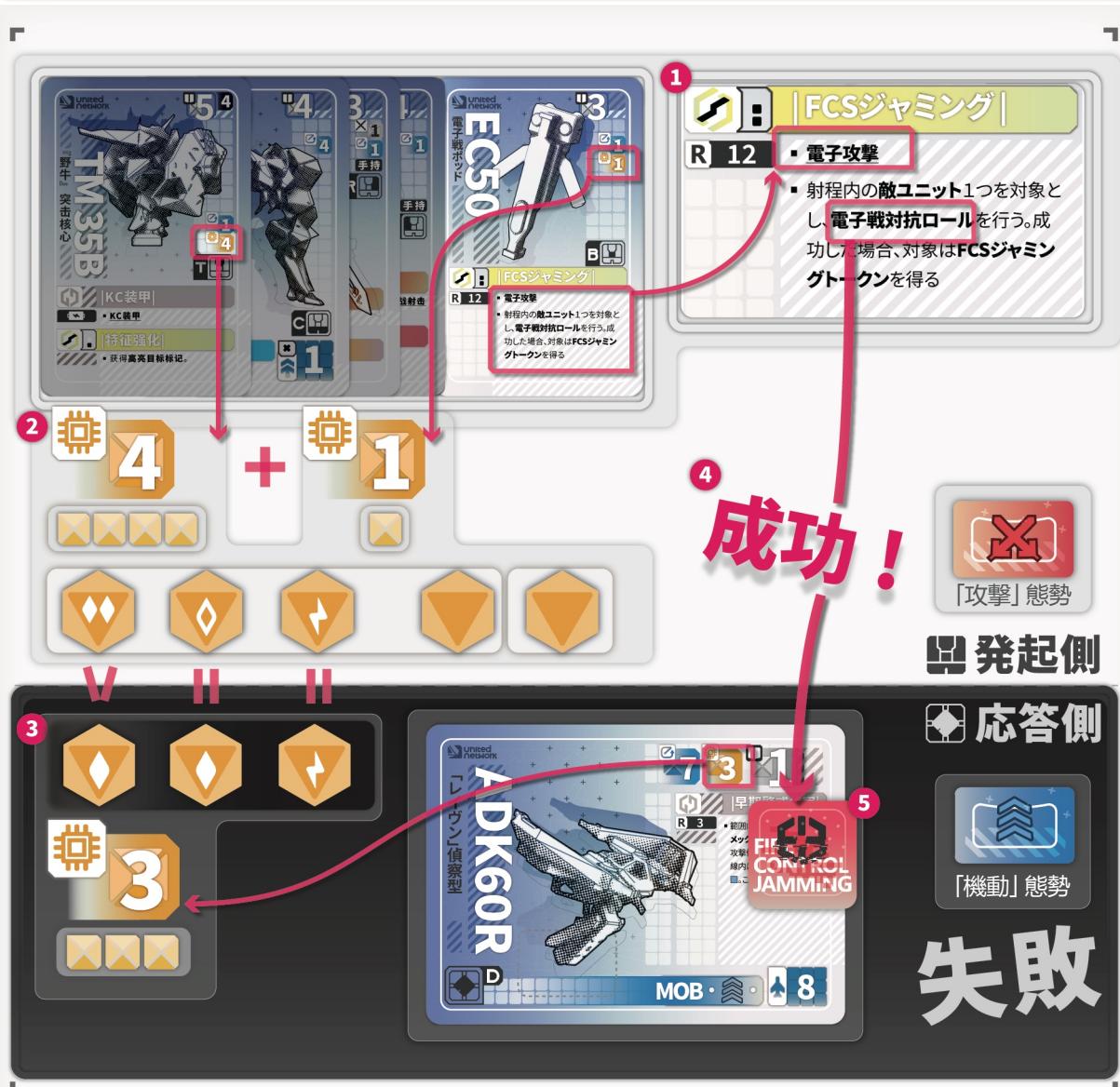


①アクションに「強度+X」のキーワードがある場合、黄ダイスを「X個」追加して振る。

②ECM値が0のユニットは、電子戦対抗ロールを発起することはできないが、対象にはなる。

③ECM値が「--」のユニットは、機械装置のみとして扱われ、電子戦対抗ロールの対象にはならない。

4.11.3電子戦対抗ロール処理フロー図



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実施。

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。

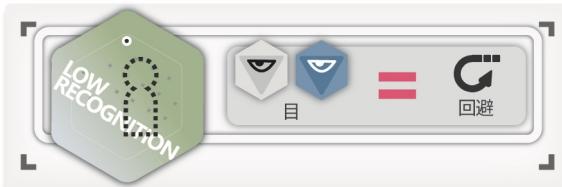
④ 双方の【×稻妻】が同数だが、発動側が【◆軽撃】を1つ多く保持し、成功判定。

⑤ |FCSジャミング|効果適用、応答側はFCSジャミングトークンを1獲得。

4.12 ステルススキャン

ゲ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



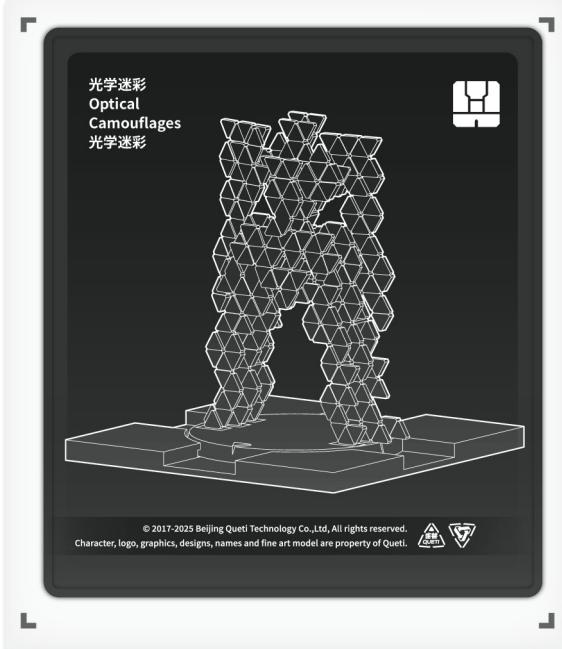
低姿勢ユニットに対する射撃時、■青ダイスや□白ダイスの出目が【目】だった場合、それを【回避】として扱う。

在低特征单位被射击时，■蓝/□白骰中的【眼睛】可被兑换为【闪避】。

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ので、混同しないように注意する。

4.12.2 光学迷彩

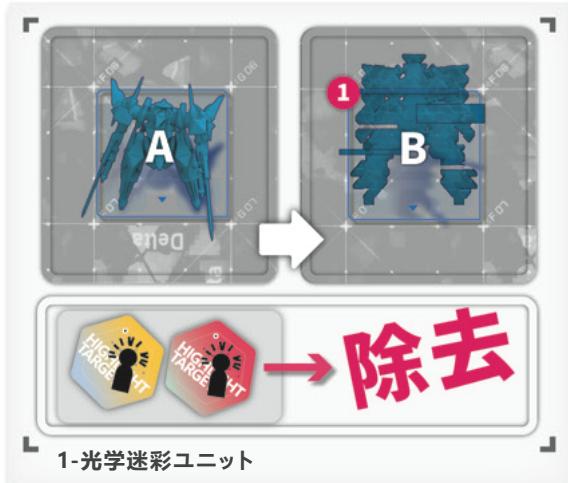
光学迷彩を持つユニットは、光学迷彩を発動するアクションを実行することで光学迷彩状態に入る。また、配置フェーズで直接光学迷彩状態のまま配置することも可能である。



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。
- ユニットが持つ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、攻撃を続行できる。

-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(撃破や対象への効果)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に攻撃できない。

-範囲攻撃(範囲内のすべてのユニットにダメージを与える攻撃)ではスキャンは不要で、光学迷彩状態のユニットにも直接影響を与える。ただし、投射物の爆発による接触では光学迷彩状態は解除されない。



顕現

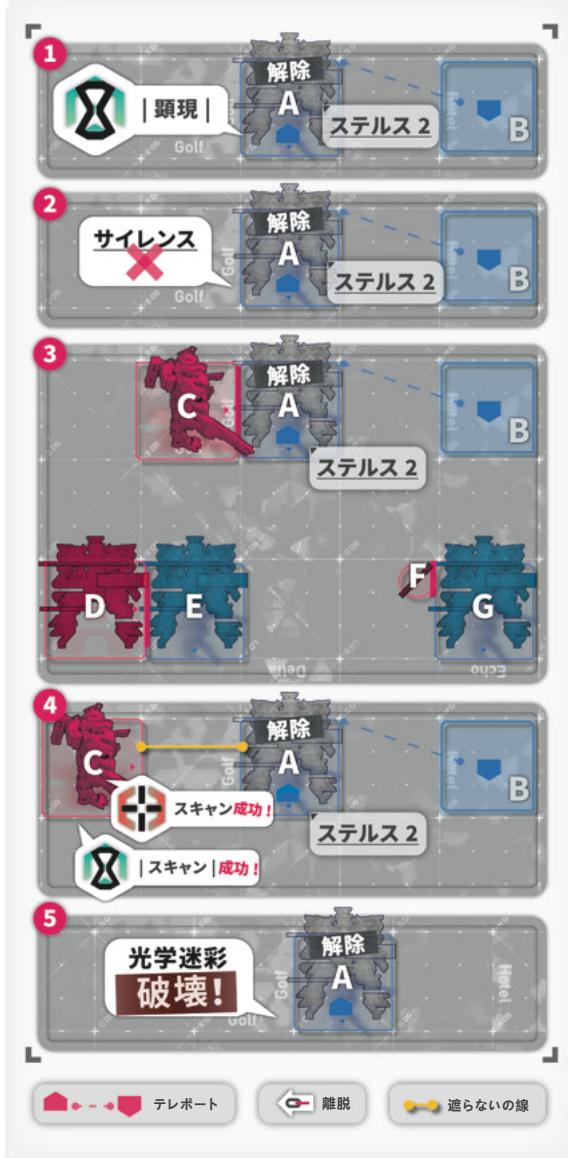
光学迷彩が解除されることを「顕現」と呼ぶ。顕現時、光学迷彩モデルを元のユニットモデルに戻す。

以下の状況では、光学迷彩状態が解除され、顕現移動が発生する:

- 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、電子戦対抗ロ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トが破壊された場合。



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のキーワードが記載されている場合がある。この「ステルス値(X)」は、ユニットの隠蔽能力を表す。ステルス値を持つユニットは、その光学迷彩モデルが敵のレーダー上に表示される位置を示しており、それがユニットの実際の位置とは限らない。

そのため、光学迷彩解除時、ユニットが別の位置に移動して姿を現す可能性がある。この移動を顕現移動と呼ぶ。顕現移動は、ステルス値を移動範囲として使用する。この移動はテレポートとして扱われ、テレインを越えることが可能。



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。

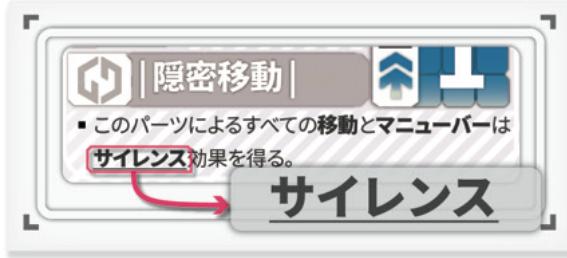
4.12.3 サイレンス

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。

- 調整移動は特別な記載がない限り、サイレンスとして扱われない。調整移動を行うと（たとえ移動せず方向の調

整のみであっても）、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

スキャンは、光学迷彩や低姿勢に対処するための手段の一つである。

スキャンの実行方法:

- 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。
- 指定したターゲットに対して電子戦対抗ロールを実行する:
 - 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、そのアクションは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」トーカンを準備し、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」トーカンを1枚消費し、裏返す。
- ・「弾薬」トーカ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」トーカンは1枚である。
- ・「投射」タイプのアクションに「齊射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」トーカ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、裏返された「弾薬」トーカンを表面に戻し、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。
- ・補充後の総弾薬数は、その上限を超えることはできない。

4.14チャージ



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」トーカンを準備し、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。
- ・「チャージ」トーカンを表面に返し、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つのパーツのみにチャージ可能。
- ・「チャージ」トーカンが表面のとき(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」トーカ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陣営では、コマンドの発行がより複雑である。以下に詳細を説明する。

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、各機甲は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。機甲の胴の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。
- ・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。

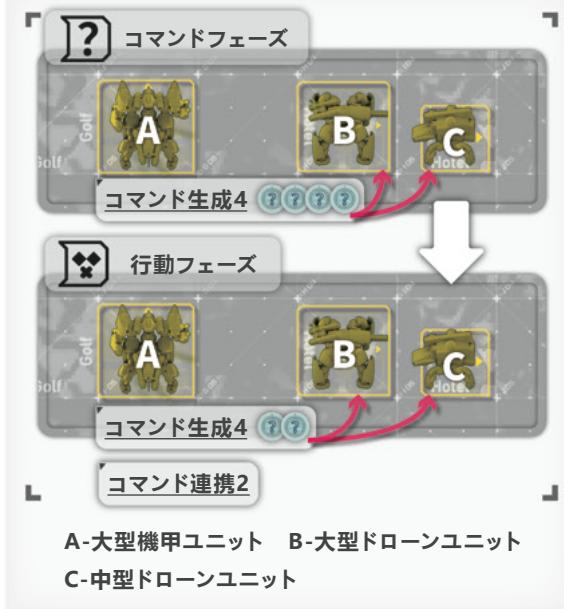
通常、各ドローンは1つのコマンドトークンしか保持できない。しかし、コマンドフェーズの終了時、ドローンのコマンドトークンは除去されるため、その後のフェーズで新しいコマンドトークンを1つ受け取り、追加の行動を行うことが可能である。

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4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。



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

煙幕は、煙幕弾などの投射物が爆発した際に生成される特殊な物体であり、ゲーム内では煙幕カードとして表現される。



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。

・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とがある。この場合、少なくとも1枚の煙幕カードが他の煙幕カードに接触している必要がある。

・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、自分の陣営の色を上に向けて置く。

・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

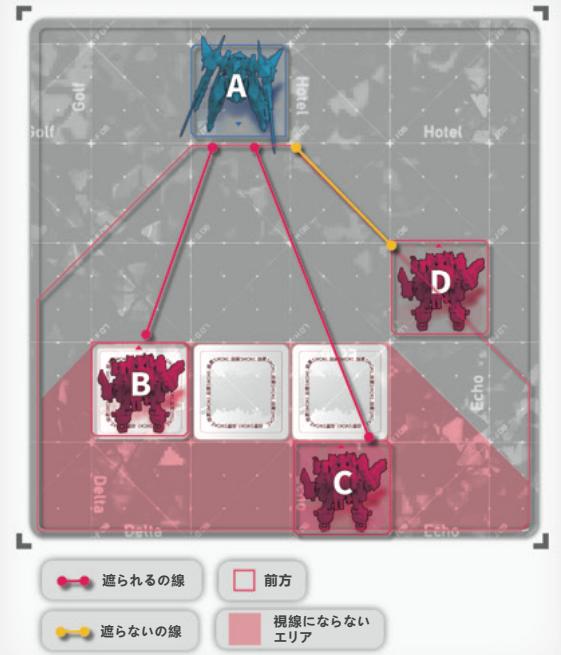
煙幕は、ユニットが射撃を通過して実行することを妨げる。射撃の際、対象へのすべての線が煙幕を通過している場合、それは視線がないと見なされる。

・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。

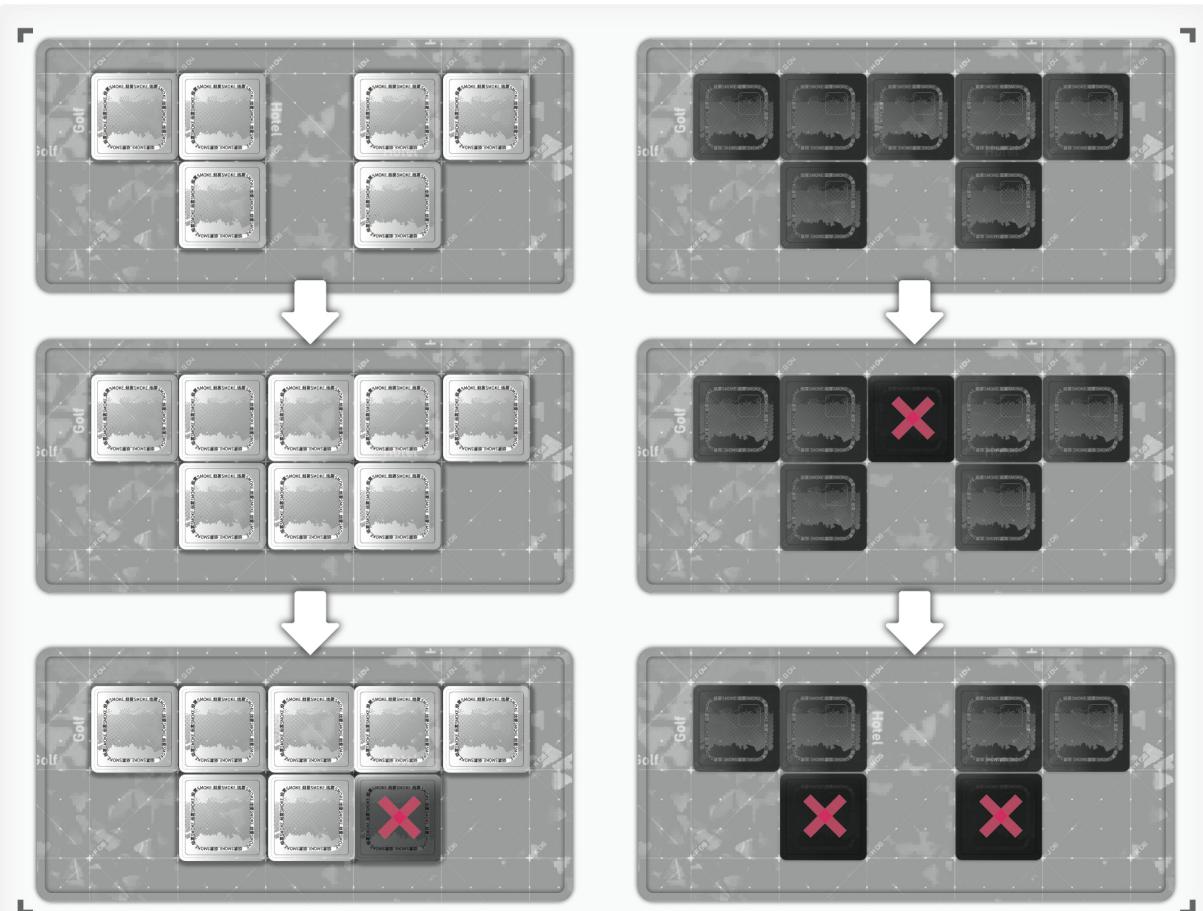
・「射撃」以外のアクション (たとえば、近接攻撃、「ダイレクト射撃」アクションなど) は煙幕の影響を受けない。



煙幕の除去

同じプレイヤーが配置し、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 手持ちとフリー手帳

機甲の腕部（左武装と右武装）のパーツカードには、頻繁に「**手持ち**」と「**フリー手帳**」の2つのタグが登場する。



手持ち

「手持ち」のタグは、そのパートが手に持つ武器を含むことを示す。この武器は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トカードに対応して存在する。

配置フェーズでは、「手持ち」のタグを持つパートカードに対応する廃棄カードを準備し、通常のパート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、通常のパートカードを除去し、廃棄カードを表にする。

・元のパート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する。「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。

・一部のパートは「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、他のパート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」のタグを持つパート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投射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。

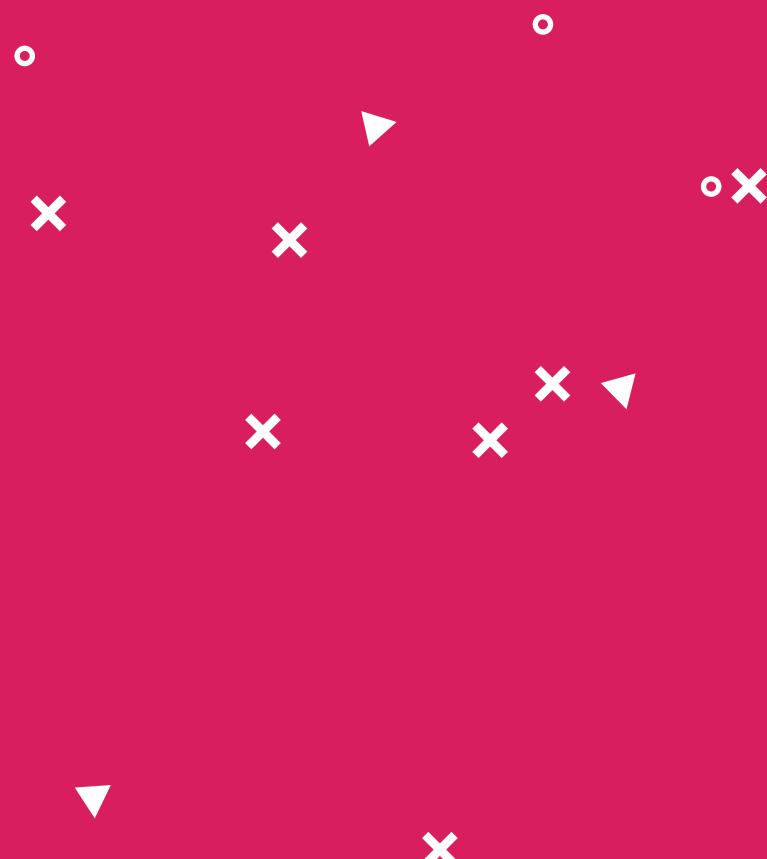
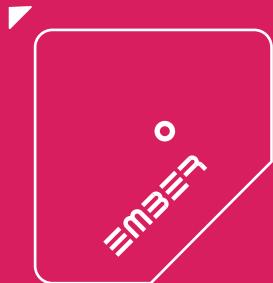
③補助的な腕パートは、指定フリーハンドとして使用される際、アクションに強化効果を提供する場合がある。

「手持ち」のタグを持つパートの廃棄状態は、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・黒曜協定』の基本ゲームでは、RDL、UN、GoFの3つの主要陣営が存在する。プレイヤーは使える陣営を選び、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、同一陣営のパーティ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、対戦する双方のリストに設定されるポイント上限が同じである。

・リス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。リストの合計ポイントにて、以下の規則を守らなければなりません。



－ 低価値ユニット

低価値ユニットには、投射物や設置物が含まれる。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、リストに含める必要もなく、単独で配備することはできない。

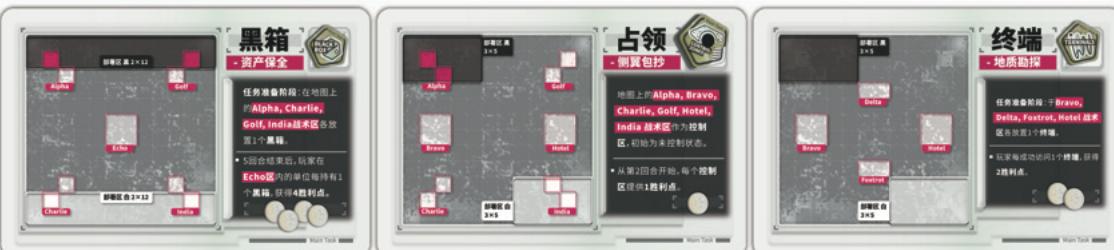
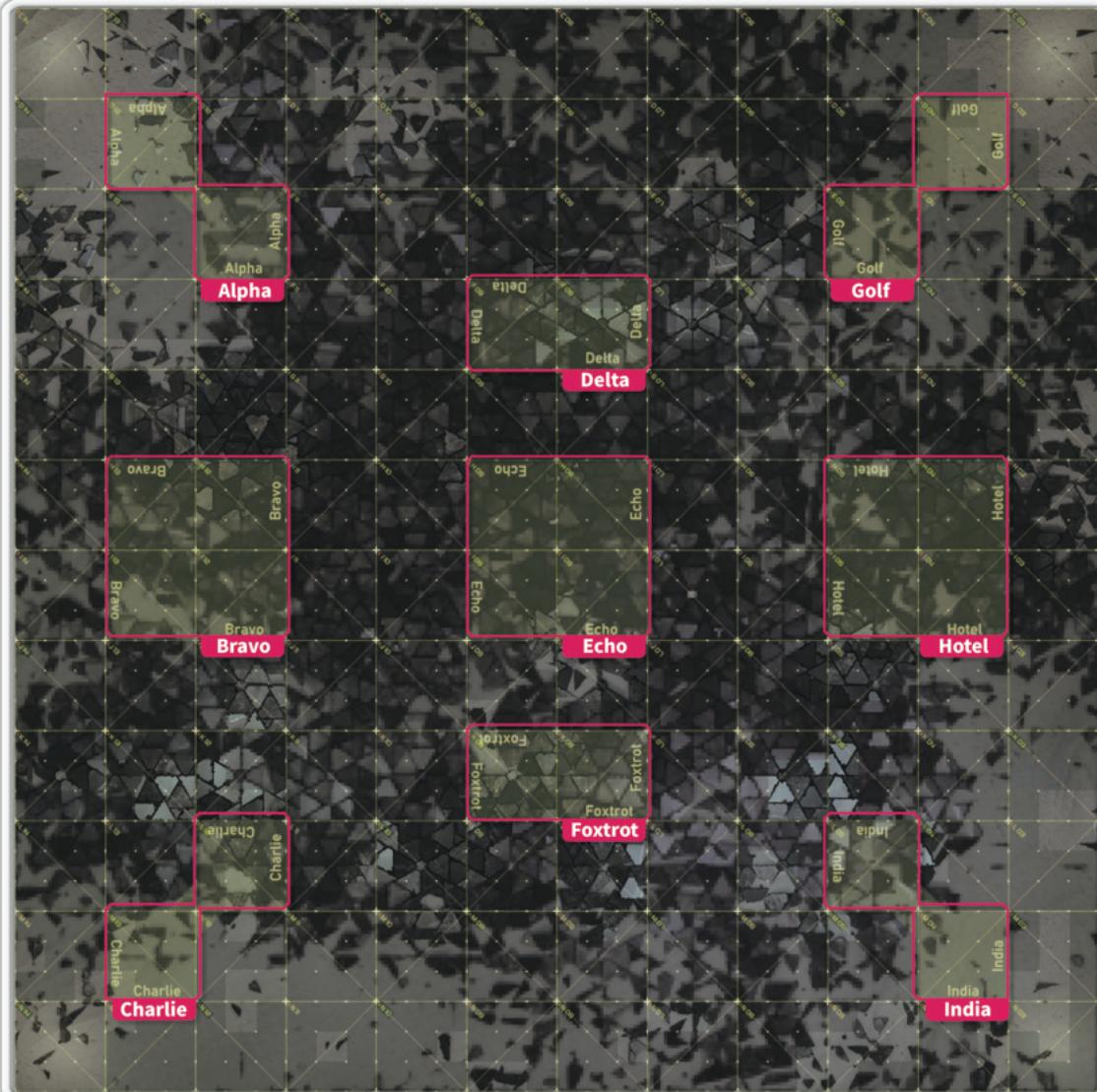
・ユニットを撃破して勝利点を得るミッションにおいて、低価値ユニットを撃破しても勝利点は得られない。

・ミッションアイテムと相互作用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を指す。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

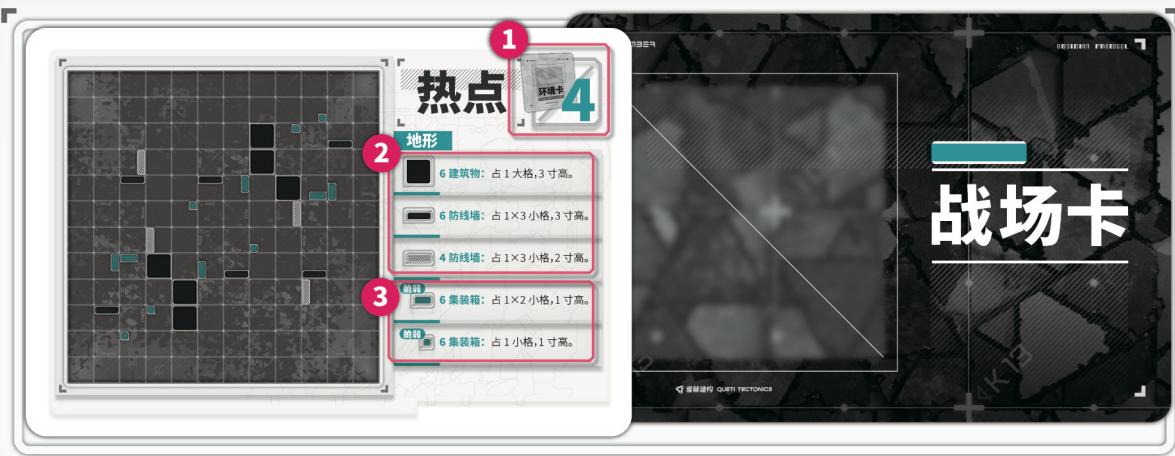
- マップを配置した後、両プレイヤーは黄ダイスを2つ投げる。【◆軽撃】の数が多いプレイヤーが先手となる。先手プレイヤーは、自身が黒サイドまたは白サイドを担当するかを選択する。

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、必要なアイテムやユニットを配置する。これも先手プレイヤーから順番に行う。

注記: 大規模戦闘を行う場合は、1200×1200mmのボードを使用し、対応するポイントの高い戦場カードおよびミッションカードを採用する。

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

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。

・同じサイズで高さが異なるテレインは、戦場カードで特に指定がない限り、プレイヤーが交互に選択して配置する。視線を遮るテレインが全体の約半数を占めることが推奨される。

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を指定する。

2-配置エリア: 各プレイヤーの配置エリアを明示する。

3-ミッションの内容を説明するテキスト

4-勝利点
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は、各プレイヤーに個別のミッションを提供する。



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。

・勝利点が同点の場合、戦場に生存している機甲のパーティやドロー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の交換を通じて、勝利点を獲得することが求められる。

ゲーム内では、各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を使い、ミッションアイテムを表す。

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



表面

裏面



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広げる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の小マスとして扱われ、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マスを通過するか、行動終了時にそのマスにいる場合、ブラックボックスコンテナを収集できます。ただし、

- ・**「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を対応する部品カードまたはユニットカードに配置し、誰か保持しているかを示す。この時点で、当該ユニットや部品が持つ**「フリーハンド」**のキーワードは無効となる。

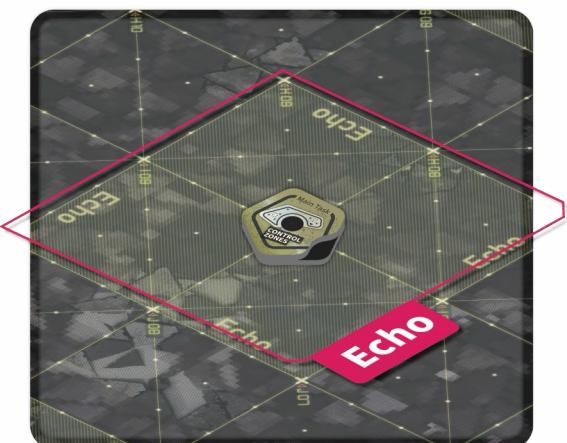
ブラックボックスコンテナを保持しているユニットが部品の撃破を受けた場合、ブラックボックスコンテナはマップ上に落下する。落下位置は攻撃側が指定し、ブラックボックスコンテナを保持しているユニットのベースに接触しているマスの上から選択する。

5.3.2コントロールエリア



表面

裏面



1-無占領エリア 2-白エリア 3-黒エリア

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のマスである。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を設置する。

無占領状態では、ダイヤルは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再調整する。

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に配置され、そのアクセスの有効範囲は該当エリア内のすべてのマスである。

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：

ターン終了時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）機甲やドローンが端末範囲内に存在すること。

- ・範囲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

- ・機甲の胴を通じてアクションを実行する。

- ・端末に対して電子戦対抗ロールを実行し、成功すればアクセス成功。

端末の電子値は3である場合、ターンごとにつき1回のみアクセス可能である。成功すると端末のミッションポイントトークンの裏面を上にし、終了フェイズにそれらの表面をすべて上にする。

5.4 環境カードと戦術カード

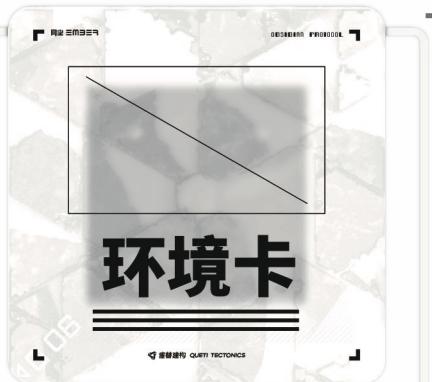
5.4.1 環境カード

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。



表面



裏面

1-環境名 2-特殊スキル

5.4.2 戰術カード

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。

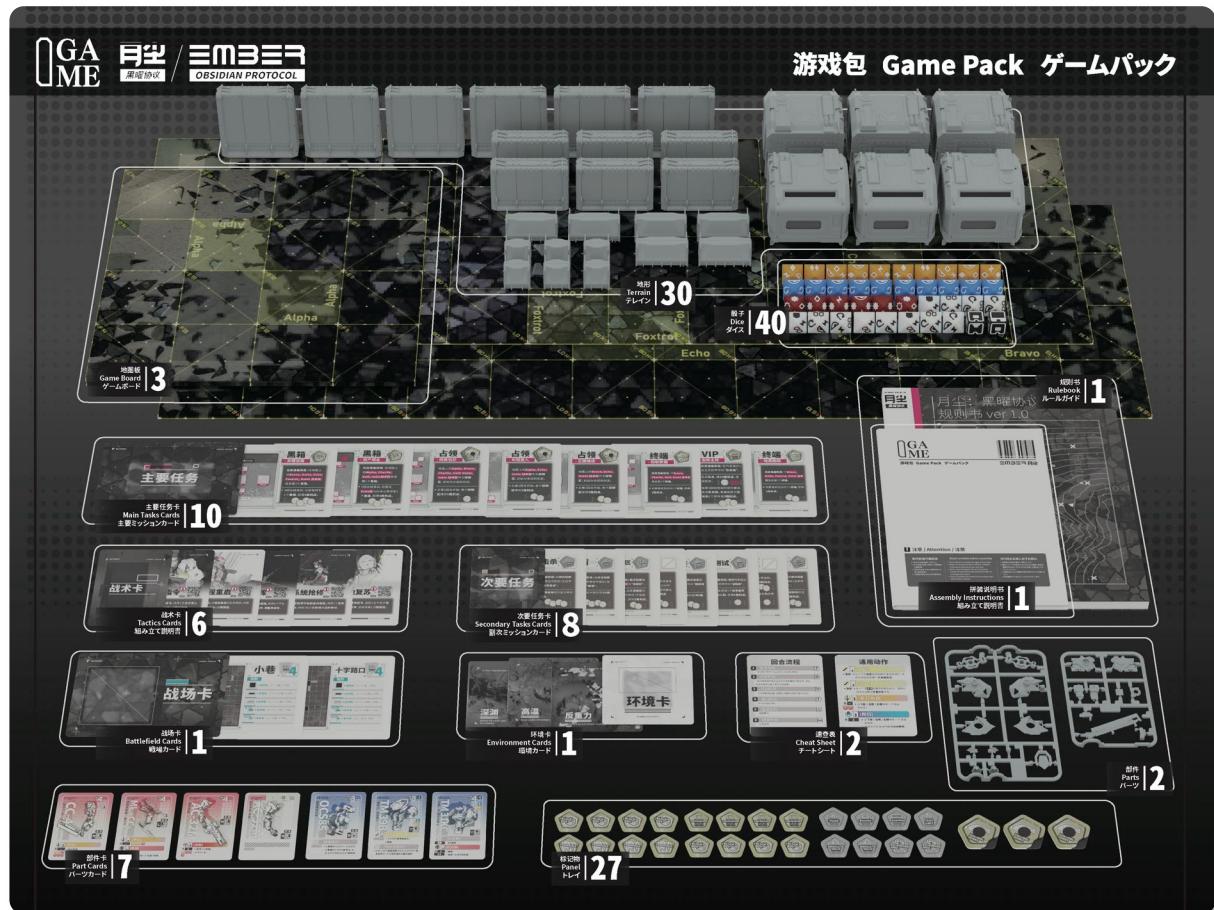
戦術カードはゲーム開始前にリストに追加します。各カードは、それに応じたポイントを消費する。

ゲーム中、カードの説明に従い、指定されたタイミングで戦術カードを公開し、その効果を発動する。

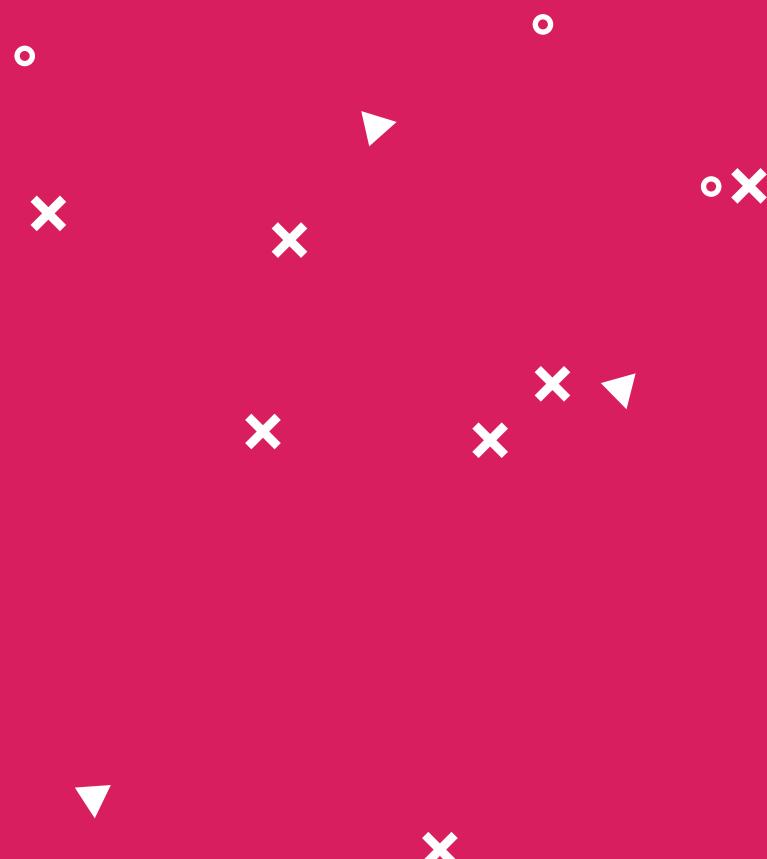
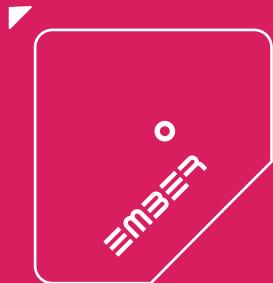
1ターンに各プレイヤーが使用できる戦術カードは1枚のみ。



- 1-戦闘名
- 2-QRコード
- 3-特殊スキル
- 4-ポイント



CHAPTER 6



■ 6

・6.付録・

6.1 通用アクション



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。



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。



③



- ・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。



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。
- ・このアクションでは近接ロックを解除できない。



|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。
- ・対象と電子戦対抗ロールを行い、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

- 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、攻撃ロール出目の【**稻妻**】を【**重撃**】に変えられる。

異形X:

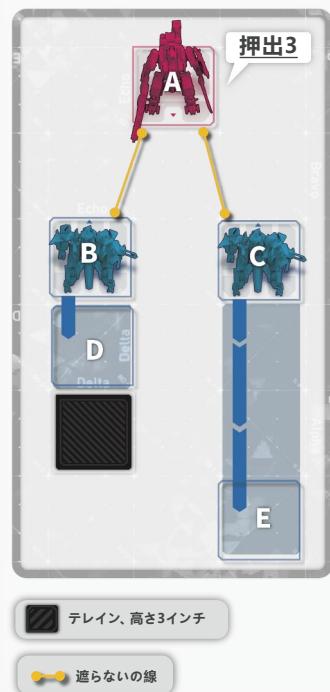
このアクションを実行する際、X点のリンク値を消費する必要がある。

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。

注記:

- ・ノックバック押出時は直線移動する。通常、方向は攻撃側の正面方向に準じる。
- ・移動経路がユニットまたは建造物によって妨害される場合、途中で停止する。
- ・飛行ユニットも、この効果で強制移動される際にはユニットや建造物によって妨害される。

- か

装甲貫通X:

対象は判定ロール前にX□白ダイスを除去する。

近接射撃:

近接ロック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トに対して解決する。

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つを使用できる。その場合、防御ロール出目の【**稻妻**】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。

一 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、余剰ダメージは攻撃対象パーティ以外ランダムなパーティ1つに作用する。

指定X:

使用するダイスの数を宣言してから、ダイスX個の結果を指定しる。

注記:

・指定されたダイスはロールせず、どちらのサイドでもリロールできません。

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ティの構造値に作用する。

齊射X:

Xまでアモトーケンを使い、その数の投射物を発射または散布する。

電子戦ノードX:

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

狙撃:

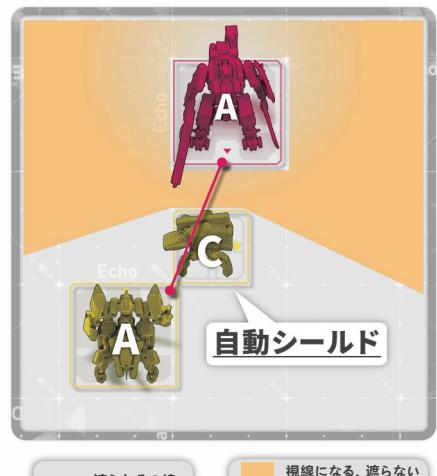
攻撃対象のパーティを指定して攻撃できる。

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:

隣接する味方ユニットが射撃攻撃を受ける際、その視線が現在機を通過する場合、攻撃対象は現在機に変更される。



・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:

攻撃ロール出目の【**稻妻**】1つにつき、攻撃対象のリンク値を1減らす。

全方向射撃:

このアクションの射撃方向は制限されない。

一 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:

このパート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ト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、防御ロール出目の【**△**回避】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。

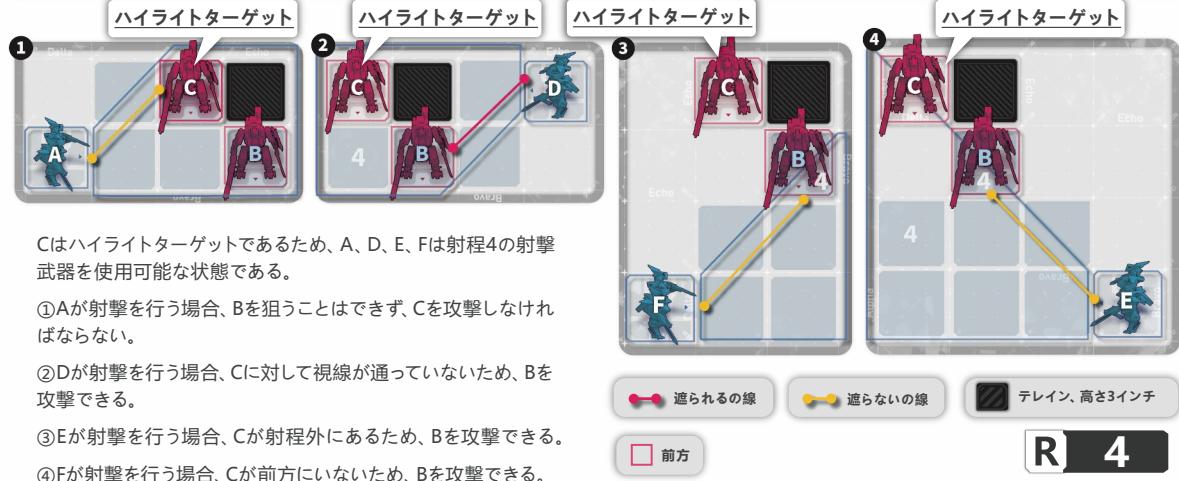
一 は

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:

敵ユニットが攻撃を行う際、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。



電子サポート:

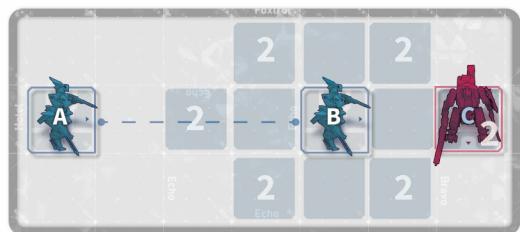
このアクションは「電子サポート (ES)」として扱い、電子サポートに関する強化または制限効果を受ける。特別な記載がない限り、味方ユニットを対象とし、電子戦対抗ロールを行わずに自動で効果を発動する。

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は中継リレー効果を持つ。

・この場合、AはBの中継リレー効果を通じて、Bの2マスグリッド範囲内にいるユニットCに対して電子攻撃を発動できる。

R 4

バルスウェポン:

【**矢稻妻**】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。

ブッシュ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:

攻撃判定ロールの各【**矢稻妻**】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:

命中したパーツを破壊棄状態に変更する。

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。

ー 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を行う。

このアクションに対応するすべてのダイス数を計算し、攻撃型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、攻撃型サイコロを振る。

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

各攻撃処理において、付随する特殊効果は個別に発動する。

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型ダイス0個を割り当てることはできない。

ー や

迎撃X:

本パーティは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第四章の4.9を参照する。

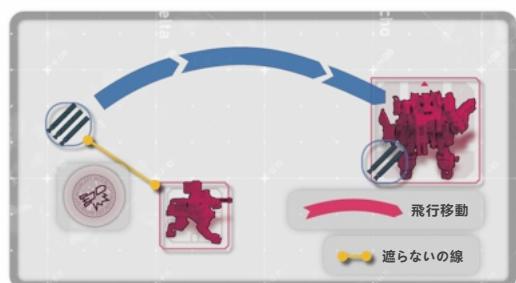
ー ら

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、対象到達時に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直前の行動機会において、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得る。

- 【チャージ】

このアクションを実行する際、パーティに表向きの「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得る。

- 【X態勢】

このアクションを実行する際、ユニットがX姿勢（特定の姿勢）である場合、本キーワードの効果を得る。

* このキーワードは通常、「攻撃姿勢」「防御姿勢」「機動姿勢」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【フリーハント】のキーワードを持つパーティを協力させることで、本キーワードの効果を得る。

6.3 トークン一覧

6.3.1 三角形トークン

- 破損トークン



- ・構造値を持つパーティ/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ティ/ユニットは、攻撃を受けた際に装甲値の代わりに構造値を使用して白ダイスを振る。
- ・「破損」トークンを持つ状態で再度貫通された場合、そのパーティ/ユニットは破壊される。



- 修復トークン



- ・「修復」トークンは、破壊されたパーティに対する緊急修復を示す。
- ・「修復」トークンを持つパーティは、通常のパーティとして使用可能。ただし、このパーティが攻撃を受けた場合、防御型ダイスを振らずに即座に破壊され、攻撃は引き続きコアへ命中する。



6.3.2 正方形トーケン

– FCSジャミング



- ・「FCSジャミング」トーケ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。
- ・電子値を持つ投射物は、このトーケ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。

– 禁足



「禁足」トーケンを持つユニットは、「移動」タイプのアクションや調整移動（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。

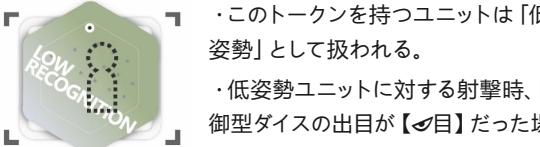
6.3.3 六角形トーケン

– ハイライトターゲット



- ・このトーケ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。
- ・敵ユニットが攻撃を行う際、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。他の対象を選択できない。

– 低姿勢



- ・このトーケ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【C】目だった場合、それを【C】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、このトーケ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ケ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。



交流・質問はDiscordへ
<https://discord.gg/xaeku7ca>



日本公式X(Twitter)
@ObsidianProtoc2



『オブプロ』公式サイト
www.obsidianprotocol.com