

ルール リファレンス

ゲームターンの流れ

・タクティカル ロールオフ

ターンの始まりにプレイヤーがロールオフを行い、勝者となったプレイヤーがそのターンのタクティカルエッジを獲得する。

・パブリス

1) フェイローラー: タクティカルエッジを獲得したプレイヤーが決めそのターンの先攻プレイヤーがフイトダイスを手に取り、何かがアクティベート出来るかチェックする。
→ 出目の数字は1もしくは2、ちなみに **F+12** の出目が出たらアクティベートできない。

2) アクティベーション (行動) させるキャラクターの選択

続いてプレイヤーはアクティベーションマーカーを手に取り、行動させたいキャラクターの横にReadyの面を上にして配置する。2体以上アクティベートさせる場合も同様にも動かしたいキャラクターの横にキャラクターの横にその数の分だけマーカーを置く。

3) アクティベート・行動する 行動させたいキャラクターをプレイヤーの好きな順に実行させる。プレイヤーは選択したキャラクターのアクティベートが終了したらそのキャラクターのアクティベーションマーカーをReadyの状態からDoneにさせる。

4) 後次のプレイヤーが 1〜3 の インバリスを行う。

5) 戦場にいる全てのキャラクターのアクティベーションが終了するまでプレイヤーは 1〜4 を行うこと。

・エンドターン

それぞれのキャラクターからDone マーカー1つ取り除き、アクティベーションマーカーを次のターンの使用の際に取り出しやすい場所にまとめてターンが終了する。

攻撃の流れ

キャラクターが敵に対して攻撃を仕掛ける際の流れは以下の通り。

- ・ターゲットを選択する
- ・アタックロール
- ・カバースーピングを行う
- ・ダメージロール
- ・レゾリューションテストを行う

アタックロール

攻撃するキャラクターが使用する武器の射撃回数 (ROF) の数だけスキルに描かれたダイスを取り出す。攻撃の武器は武器は1つしか選べず、ターゲットまでの距離がCC (接近距離) 以内であった場合には、射撃武器による攻撃は出来ない。注意。アタックロール (命中判定) を成功させるために必要な出目は、ターゲットまでの距離によって異なる。

- ・接近距離: 3+ (3以上で命中)
- ・至近距離: 4+
- ・近距離: 5+
- ・遠距離: 6+

カバースーピング

ターゲットとなったキャラクターは近距離内でなおかつ射線がカバーを得ていない状態でなければカバースーピングを試みることができる。アタックロールで成功した数の分だけ**D**でダイスロールを行い、4以上の出目を出すことができればセービングに成功し攻撃を食い止めたことになる。3以下を出した場合にセービングが失敗したこととなり、攻撃側がダメージロールを行う。

ダメージロール

相手とセービングできなかった数の攻撃に対してダメージを与えるかどうかの判定を行う。セービングできなかった数だけ武器のパワーダイスを取り、ダイスロールが敵キャラクターのアーモの値以上の出目を出すごとができればダメージとなる。通常ダメージを与えることができれば、そのキャラクターは致命傷を受けたとみなされ戦闘不能になり戦場から取り除かれる。

ダメージロールがアーモの値より低い出目であった場合、致命傷は与えることができなかったが、戦意を喪失させることができればかもしれない。攻撃を受けてダメージにならなかったキャラクターは「レゾリューションテスト」を続けて行う。

レゾリューションテスト

攻撃を受けたキャラクターはダメージにならなかったダメージロール1つにつき1回ずつにレゾリューションテストを行う。例としてキャラクターが2回敵のキャラクターからアタックロールを受け、2発ともダメージにはならなかった。この場合くく2回レゾリューションテストを行い、この後も戦い続けるかチェックする必要がある。レゾリューションテストはキャラクターのステータスのレゾリューションの項目のダイスを使用し、下のレゾリューションテスト結果に従う。

レゾリューションテスト	結果表
ダイスの出目	結果
6+	効果なし
2-5	リーリング
1	撤退!

ヘヴィウェポンとレゾリューションテスト

ヘヴィウェポンによって攻撃が命中し、致命傷を負わなかった場合レゾリューションテストで使用するダイスの種類はデグレード (1つランクの低い種類のダイス) する。

例: パワーが**D10** 以上の武器で攻撃を受け致命傷にならなかった場合、本来であれば**D2**でレゾリューションテストに挑戦する必要があるという形になる。

撤退! レゾリューションに失敗!

レゾリューションテストでダイスの出目が1だった場合、戦意喪失したとみなされ戦場から取り除かれる。

リーリング! レゾリューションに失敗!

レゾリューションテストでダイスの出目が2〜5だった場合、身体の一部が奪われるリーリングの状態になる。これは必ず「ダン」マーカーが側面に置かれている状態であればアクティベーションマーカーの山からマーカーを取り出し、追加でもう1つ「ダン」マーカーをキャラクターの横に置く。リーディングの状態になったキャラクターがまだそのターンのアクティベーションを行っていない場合、アクティベーションマーカーの山からマーカーを取り出し、すぐさま2つ「ダン」マーカーをキャラクターの横に置くこと。

リーリング状態にある敵キャラクターは自分に対して脅威感存在ではないので、リーリング状態にあるキャラクターに接近距離まで近づいて移動を終了しても、接近距離まで攻撃されることがない(脅威感はない。(もちろん敵以外にリーリング状態ではないキャラクターが近づいてこないことが条件。)) 敵のキャラクターがリーリング状態である時には接近距離まで近づいた際に、プレイヤーが望むのであれば射撃武器で攻撃が可能だ。

「ダン」マーカーが2つ置かれているので、リーリング状態のキャラクターは次のターンは最初からアクティベーションが終了した状態でスタートする。しかしコマンドの能力によって追加で「ダン」マーカーを取り除くスキルも存在する。

最後にリーリング状態のキャラクターは総体致命の状態であることに間違いはない。仮に接近距離まで攻撃を受けてしまっても死なず生存は可能になる。詳しくは「地獄で会おうぜ、ベイビー!」のルールを参照。

「地獄で会おうぜ、ベイビー!」

自分のキャラクターのうち1人がリーリング状態にある敵キャラクターの接近距離の範囲内にいて、さらに他の敵キャラクターが接近距離以内にいなかった場合、そのリーディング状態の敵に対しては総体致命で攻撃を行うことができる。つまりリーリング状態の敵に対しては接近距離ではなく射撃武器での攻撃を行うことができる。その場合は敵キャラクターまでの距離が値ではなく、アタックロールを常に2+で行うことができ、敵キャラクターはカバースーピングを行うことができない。

さらにダメージロールは武器の本来のパワーのダイスではなく**D20**を試みることができる。まさに「地獄で会おうぜ、ベイビー!」だ。

コマンドー

コマンド (数) のスペシャルルールを持つキャラクターはコマンドーと呼ばれ、コマンド値 (数) を持つ兵である。コマンドーたちは以上の能力を備えており、彼らから見えてコマンドレンジ内にいる味方キャラクターに対してスキルを発動させることができる。ただし、他のコマンドーに対してはスキルを発動させることができないので注意してほしい。コマンドレンジには通常「至近距離テンプレート (歩行テンプレート)」と同じ距離だ。

Come With Me If You Want To Live/生きたいならばついてこい!

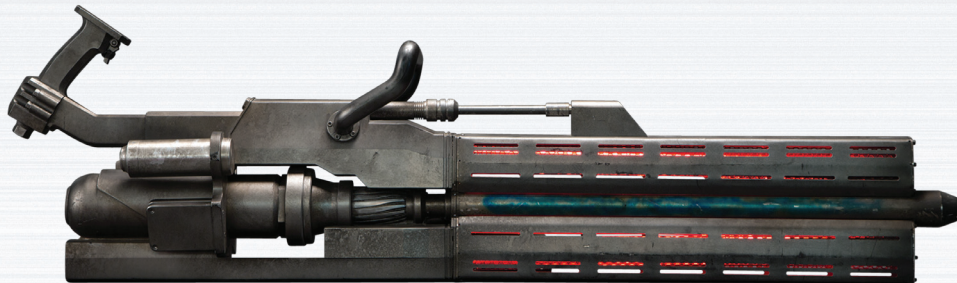
コマンドーのキャラクターがアクティベーションを行う際に「レディ」マーカーを置くタイミングにこの能力を発動させることができる。コマンドーの戦術の観点でアクティベーションマーカーを取り出し、「レディ」「ダン」双方のマーカーがまだ置かれていない味方キャラクターにアクティベーションをさせることができる。ただし、この能力を発動するコマンドーから見えているキャラクターで、かつコマンドレンジ内のキャラクターでないことの能力の意思を受けとることができない。なお、味方コマンドーにはこの能力の意思を与えることはできない。

No Fate But What We Make For Ourselves/運命なんてものはない。未来は自分で作るものだ。

アクティベートされるキャラクターの数を決めるフェイトロールを行った際に **F+12** の出目が出た場合、「レディ」もしくは「ダン」のマーカーがまだ置かれていないコマンドー1人だけを選びアクティベートさせることが可能だ。その際にコマンドー本人と見えてコマンドレンジ内にいるレディ・ダン双方のマーカーがまだ置かれていない味方キャラクター込みでコマンドーの数値分のキャラクターをアクティベートさせることが可能だ。例: コマンド (3) であれば、コマンドー本人と味方キャラクター2人までアクティベート可能だ。なお、味方コマンドーにはこの能力の意思を与えることはできない。

「On your Feet, Soldier!」さあ立ち上れ!

エンドターンの際にそれぞれ自分の味方キャラクターから「ダン」マーカーを1つずつ回収した後で、コマンドーは追加で「ダン」マーカーを回収することができる。ただし、これはコマンドレンジ内にいるキャラクターでなおかつコマンドーから見えていないコマンドー1人だけを選び回収する。回収する「ダン」マーカーの合計はコマンドーの (カッコ) 内の数値までだ。なお、自分以外のコマンドーに対してこの能力の意思を及ぼすことが可能だ。



クイックプレイ リファレンス

レジスタンス：人類抵抗軍

レジスタンス ソルジャー

スキル	アーモ	レゾリューション	スペシャル
■	4+	◆	-

武装: コンバットナイフ & 以下いずれか1つ
 ジャケットガン、アサルトライフル、ブラスマライフル、グレネードランチャー、ロケットランチャー (AT)

武器	射程	射撃回数	パワー	スペシャル
コンバットナイフ	CC	1	■	-
ショットガン	Short	1	■	スティングバウ
アサルトライフル	Long	2/1	■	セミオート
ブラスマライフル	Long	2/1	◆	セミオート
グレネードランチャー	Long	1	▲	エリア (小)
ロケットランチャー (AT)	Long	1	●	重火器

スペシャルルール

重火器

このルールを持つ武器はキャラクターがアクティベーションの際に移動して1回と射撃を行えない。

セミオート

射撃を行う際にターゲットまでの距離が長距離であった場合には射撃回数は1回となり、近距離射程以内であれば射撃回数は2回となる。

スティングバウ

至近距離であればこの武器は ◆ のパワーで攻撃を行うことができる。

エリア (小)

このルールを持つ武器でターゲットとなるキャラクターに命中したら、ターゲットの近隣にいるキャラクターにも命中したかを確認する。(このターゲットを第2ターゲットと呼ぶ。) ヒットしたら最初のターゲットのベースに接近距離テンプレートを貼れるように置き、その周囲をぐるっと1周させる。その際にテンプレートがベースに貼れたり、重なったりした敵キャラクターは第2ターゲットとなり、そのキャラクターに対しても攻撃が命中したことになる。それら全てのキャラクター全てに対してダメージロールを行うことができるが、ダメージロールの際はアクティベート側プレイヤーが自由に選択可能。ターゲットとなったキャラクターはカバースーピングを試みることが可能。射撃を行ったキャラクターならびに味方キャラクターは第2ターゲットにすることができないので、そのような状況になる場合には射撃はできない。

マシン：機械軍

エンドスケルトン

スキル	アーモ	レゾリューション	スペシャル
◆	8+	●	マインドレス、アイルビーバック

武装: ターミネータークロウ & ブラスマガン

武器	射程	射撃回数	パワー	スペシャル
ターミネータークロウ	CC	1	▲	-
ブラスマガン	Long	2	◆	-

スペシャルルール

マインドレス

マシンはカバースーピングを行うことができない。

アイル ビー バック

このスペシャルルールを持つキャラクターが倒された場合、(ただし、「地獄で会おうぜ、ベイビー!」もしくはレゾリューションテストの結果が「撤退」であった場合を除く) **D6** を振って、出目が5・6であった場合、戦死したことにならずクロウラーとしてこの後も戦い続ける。クロウラーとなった場合であっても、通常のルール通りレゾリューションテストを行うこととなる。

クロウラーのステータスは以下の通りだ。加えて、クロウラーのサイズは0となり、ラン・倍速移動が出来ない。さらに、全てのバリエーションは通行不可能となる。なお、「マインドレス」のルールは引き続き適用となる。

クロウラー

スキル	アーモ	レゾリューション	スペシャル
■	8+	●	低速

武装: ターミネータークロウ

スペシャルルール

低速

このルールを持つキャラクターは通常移動で「クロールテンプレート」を使用し、倍速移動で「歩行テンプレート」を使用する。(しかしターミネータークロウラーは倍速移動が出来ないので注意!)

キャラクターステータス

人類抵抗軍[USA]

キャラクター	スキル	アーマー	レゾリューション	スペシャル
レジスタンス ソルジャー	CC	4+	CC	-
レジスタンス NCO	CC	4+	CC	コマンド (1)
レジスタンス キャプテン	CC	4+	CC	コマンド (1)
ジョン・コナーの補佐官	CC	4+	CC	コマンド (2)、 損傷 限界値 (2)
カイル・リース (1)	CC	4+	CC	コマンド (3)、 損傷 限界値 (2)
ジョン・コナー (1)	CC	4+	CC	コマンド (5)、 損傷 限界値 (2)、 類い稀な策士
サラ・コナー (1)	CC	3+	CC	コマンド (3)、 損傷 限界値 (2)
ガーディアン (1)	CC	8+	CC	アイルビーバック、 マシン、 ガーディアン
コップ・刑事	CC	3+	CC	-
SWAT	CC	4+	CC	-

人類抵抗軍[USA] - ビークル

キャラクター	スキル	アーマー	レゾリューション	スペシャル
エイブラムス主力戦車	CC	10+	CC	ビークル、損傷 限界値 (3)
ブラッドレー装甲車	CC	8+	CC	ビークル、輸送車 (7)、 損傷 限界値 (2)
車	CC	5+	CC	ビークル、サイズ2、輸送車 (3)
ハンヴィー	CC	7+	CC	ビークル、輸送車 (4)、 損傷 限界値 (2)
ピックアップトラック	CC	5+	CC	ビークル、サイズ2、輸送車 (6)
トラック	CC	6+	CC	ビークル、輸送車 (12)、 損傷 限界値 (2)
アパッチ 攻撃ヘリ	CC	6+	CC	ビークル、VTOL、急速、 損傷 限界値 (2)
ブラックホーク 輸送ヘリ	CC	6+	CC	ビークル、VTOL、急速、 輸送車 (10) 損傷 限界値 (2)

機械軍【マシン】

キャラクター	スキル	アーマー	レゾリューション	スペシャル
エンドスケルトン	CC	8+	CC	アイルビーバック
クローラー	CC	8+	CC	低速
T-1000	CC	8+	CC	損傷 限界値 (3)、 潜伏者、 コマンド (2) 流体多結晶合金、スプリント
サイボーグインフィルトレーター	CC	8+	CC	アイルビーバック、 潜伏者
プロトタイプ インフィルトレーター	CC	8+	CC	アイルビーバック、 味方?
スパイダータンク	CC	9+	CC	サイズ (3) 損傷 限界値 (2)

機械軍【マシン】 - ビークル

キャラクター	スキル	アーマー	レゾリューション	スペシャル
ハンターキラーガンシップ	CC	8+	CC	ビークル、VTOL、急速、輸送車 (6※)、 損傷 限界値 (2)
ハンターキラートラック	CC	9+	CC	ビークル、損傷 限界値 (3)

武器庫

人類抵抗軍 武器リスト

武器	射程	射撃回数	パワー	スペシャル
拳・すで	CC	1	CC	-
コンバットナイフ	CC	1	CC	-
スティッキーボム	CC	1	CC	エリア (小) 自己犠牲
ボウ/クロスボウ	Long	1	CC	-
ピストル	Short	1	CC	-
サブマシンガン	Short	2	CC	-
ショットガン	Short	1	CC	ストップングパワー
ライフル	Long	1	CC	-
スナイパーライフル	Long	1	CC	スナイパー
ヘヴィスナイパーライフル	Long	1	CC	スナイパー
アサルトライフル	Long	2/1	CC	セミオート
プラズマライフル	Long	2/1	CC	セミオート
ライトマシンガン	Long	3	CC	-
ヘヴィマシンガン	Long	3	CC	重火器
グレネードランチャー	Long	1	CC	エリア (小)
RPG	Long	1	CC	弾数制限 (1)
迫撃砲	Long	1	CC	重火器、間接射撃 エリア (小)
チェーンガン (機関砲)		3	CC	重火器
ロケットランチャー [AT]		1	CC	重火器
ロケットランチャー [HE]		1	CC	重火器、 エリア (中)
対戦車砲 [AT]	Long	1	CC	重火器、 HE 弾薬選択式
対戦車砲 [HE]	Long	1	CC	重火器、 エリア (小)
ミニガン	Long	5	CC	重火器
ガトリングガン	Long	4	CC	重火器

機械軍 (マシン) 武器リスト

武器	射程	射撃回数	パワー	スペシャル
ターミネータークロウ	CC	1	CC	-
突き刺し/鋭利部位	CC	1	CC	-
踏みつけ	CC	1	CC	-
液体金属ジャベリン	Short	1	CC	-
プラズマガン	Long	2	CC	-
火炎放射器	Short	1	CC	火炎
ヘヴィプラズマガン	Long	3	CC	重火器

"Here we stand
on the precipice of
that final battle."

John Connor

