

Infinity The Game

インフィニティ・ザ・ゲーム (N4)
弾種および状態 抄訳

by Impetuous Order
2022.07.06 版

弾種

<p>NORMAL (N) AMMUNITION</p> <p>弾種 この弾薬は従来の弾薬であり、特殊効果はない。</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ この弾丸に対してのセービングロールに失敗した場合、1ポイントのWあるいはSTRを失う。 ➤ クリティカルの場合、セービングロールが1回追加され、セービングロール失敗ごとに1ポイントを失う。 	<p>ARMOR PIERCING (AP) AMMUNITION</p> <p>弾種 強固な装甲板も貫くよう設計されている。</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ この弾丸に対してセービングロールする場合、被弾者はARMあるいはBTSを元の値の半分（波数切り上げ）として計算する。 ➤ この弾丸に対してのセービングロールに失敗した場合、1ポイントのWあるいはSTRを失う。 ➤ クリティカルの場合、ARM/BTS半分を適用したセービングロールが1回追加され、セービングロール失敗ごとに1ポイントを失う。
<p>DOUBLE ACTION (DA) AMMUNITION</p> <p>弾種 衝撃の強い、軽口径弾丸が使用されている。</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ この弾丸1回の命中ごとに、2回のセービングロールが発生する。 ➤ セービングロール1回失敗ごとに1ポイントのWあるいはSTRを失う。 ➤ 1回目のセービングロールで負傷あるいは意識不明になっていても、2回目のセービングロールは必須である。 ➤ クリティカルの場合、セービングロールが1回追加され、セービングロール失敗ごとに1ポイントを失う。 	<p>ECLIPSE AMMUNITION</p> <p>非殺傷、マルチスペクトルバイザー無効、標的不要 エクリプス弾はマルチスペクトルバイザーの効果を防ぐよう設計された煙幕の一種である。</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ エクリプス弾はSmoke Ammunitionと全く同様の効果がある。加えて、Multispectral Visor (LoFの有無・バイザーLvも問わず)にも影響を与えるZero Visibility Zoneを作り出す。 ➤ 1回のエクリプス弾の武器による攻撃は、このマルチスペクトルバイザー無効ゼロ視界ゾーンを通してLoFが通る全ての攻撃に対して対決ロールを行なえる（例：エクリプスグレネード1発対複数AROの対決ロールになる）。 ➤ この効果は敵味方関係なく影響する。
<p>ELECTROMAGNETIC (E/M) AMMUNITION 1/2</p> <p>非殺傷 高エネルギーの電磁パルスが発生し、標的が電子制御不可能な状態にする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ この弾丸1回の命中ごとに、BTS値を半分にして2回のBTSセービングロールを行なう。 ➤ E/M弾へのセービングロールを失敗すると、標的はIsolated（孤立）状態になり、オーダープールからオーダーを受けることが出来なくなる。 ➤ アクティブターンの開始時に、兵がまだ孤立状態であった場合、その兵はイレギュラーとみなされ、オーダープールにオーダーを生成しない。 	<p>ELECTROMAGNETIC (E/M) AMMUNITION 2/2</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ セービングに失敗した標的がHI, TAG, REMまたはVHである場合、Immobilized-B（電子的固定化）状態にもなる。 ➤ ガッツロールが行なえる状況であるなら、通常通りガッツロールを行なう。ただしHI, TAG, REMおよびVHの場合、Immobilized-Bのためガッツロールは行えない。Courage等のスキル持ちもこのルールを無視する。 ➤ クリティカルの場合、BTS半分のセービングロールが1回追加される ➤ この効果は敵味方関係なく影響する。

EXPLOSIVE (EXP) AMMUNITION	PARALYSIS (PARA) AMMUNITION
<p>弾種 命中の瞬間に爆発することで標的に大ダメージを与えるよう設計された兵器の一種。</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 1命中につき、3セービングロールが発生する。 ▶ セービングロール1回失敗ごとに1ポイントのWあるいはSTRを失う。 ▶ 途中のセービングロールで負傷あるいは意識不明になっていても、3回のロールは必須である。 ▶ クリティカルの場合、セービングロールが1回追加され4回になる。セービングロール1失敗ごとに1ポイントを失う。 	<p>非殺傷 いかなる傷もつけず、しかしいかなる敵も無力化させられるよう特別設計された弾丸。</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ (PARA) 攻撃が成功した場合、標的は1命中ごとに1回のPH-6ロールを行なわなければならない。 ▶ PH-6ロールに失敗した場合、標的はImmobilized-A (固定化) 状態になる。 ▶ クリティカルの場合、PH-6ロールが1回追加される ▶ 標的がPH値を持たない場合、この弾丸の効果はなく、いかなるロールも発生しない。
SHOCK AMMUNITION	
<p>弾種 単に敵戦闘員を無力化するのではなく、殺害するよう設計された弾丸。</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 1命中につき、1回のセービングロールをしなくてはならない。 ▶ セービングロール1回失敗ごとに1ポイントのWあるいはSTRを失う。 ▶ クリティカルの場合、セービングロールが1回追加され2回になる。 ▶ ショック攻撃は意識不明 (Shasvastii-Embryo, Dogged, No Wound Incapacitation を含む) をキャンセルし、死亡状態にさせる。 	<ul style="list-style-type: none"> ▶
SMOKE AMMUNITION 1/2	SMOKE AMMUNITION 2/2
<p>非殺傷、標的不要 煙幕は敵のLoFをさえぎり、友軍の進軍および機動を可能とさせるための非殺傷性弾である。</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ これはサークルテンプレートサイズ・高さ無限のZero Visibility Zoneを発生させる。 ▶ 煙幕は、状態フェイズが始まるまで残る。 ▶ 非攻撃弾丸であるため兵を標的とする必要はなく、戦場のどこにでも投げられる。 ▶ これにより発生するゼロ視界ゾーン内を通して、敵の (LoFとロールが必要な種類) LoFが通る場合、その全ての敵の攻撃とこの弾丸との対決ロールが行なえる (例: ARO複数 対 煙幕1回)。 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ クリティカルは対決ロールの勝敗以外に、何の追加効果ももたらさない。 ▶ 複数の対決ロールと対峙する場合、全てに勝たなければ効果ステップでテンプレートを取り除く。 ▶ 煙幕テンプレートの効果範囲で敵が回避AROを宣言した場合、煙幕の使用者に対する対決ロールではなく通常ロールとなる。 ▶ ダメージも状態ももたらさないため、友軍に対してガッツロールを引き起こす事はない。 ▶ マルチスペクトルバイザーはゼロ視界ゾーンを見通し、対決ロールでなく通常ロールとなる。 ▶ 範囲攻撃は背景の影響を受けるため、水平にも垂直にも範囲を切り取りさえぎられる。

<p>STUN AMMUNITION</p> <p>非殺傷 この種の装備は、標的を殺すことなく無力化する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ この攻撃の成功 1 回につき、標的は 2 回のセービングロールを行わなければならない。 ▶ セービングロールに失敗した場合、標的は Stunned 状態になる。 ▶ 加えてセービングロールに失敗した場合は、Courage などのスキルがない限り、ガッツロールに自動的失敗する。 ▶ クリティカルは標的に 1 回のセービングロールを追加する。 	<p>T2 AMMUNITION</p> <p>弾種 高威力の弾丸が標的に深刻なダメージを与える。</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ この攻撃の成功 1 回につき、標的は 1 回のセービングロールを行わなければならない。 ▶ セービングロールに失敗した場合、標的は 2 ポイントの Wound/STR 値を失う。 ▶ クリティカルは標的に 1 回のセービングロールを追加する。ただしこの追加ロールに失敗した場合は W/STR を 1 ポイントのみ失う。このため、通常のセービングと追加のセービングのロールは分けて行なうこと。
<p>COMBINED AMMUNITION</p> <p>複合弾 ある武器は複数の効果を併せ持つことがある。</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 複数の効果を持つ複合弾は (AP+DA) のように (+) で示される。 ▶ 複合弾は一つの弾丸として使用され、複数の異なる効果を持つ。 ▶ このため、複合弾のクリティカルは、1 回のセービングロールを追加し、それぞれの効果を適用する。 	<p>COMBINED SAVING ROLL</p> <p>複合セービングロール ある武器は複数の防御値に対してセービングロールを行なわせる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 複数のセービング値をもつ武器は (ARM+BTS) のように (+) で示される。 ▶ 標的はセービングロールを行なうとき、それぞれのロールに成功しなければならない。 ▶ クリティカルは、1 回の ARM に対するセービングロールを追加する。 ▶ Immunity(Total)に対して：例えば Plasma 武器は ARM と BTS のセービングが必要な武器だが、弾は Normal 弾のため、Immunity は発揮しない。
<p>D-CHARGES</p> <p>武器 デモリションチャージは、建築物、目標物および地形を破壊するよう設計された爆発物。近接戦闘にも使用出来る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Deployable Weapon モード：Place Deployable スキルとして設置できる。ARO では使用出来ない。オーダーの処理時にロール不要で爆発する。 ▶ CC Weapon モード：白兵武器として使用する。 ▶ 上記何れのモードを使用しても () 内の消費数は共通で減る。 ▶ 爆発は使用者に影響しない。 	<ul style="list-style-type: none"> ▶

MINES (地雷の基本ルール) 1/2	MINES (地雷の基本ルール) 2/2
<p>設置武器, 潜伏, 消耗品 (3), テンプレート (小) 地雷は戦場の小範囲を制御し, 敵兵の動きを封じるために設置される武器. 複数の種類があり, 同じ仕組みで作動するが, それぞれ固有の効果がある.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Place Deployable スキルを宣言するとき, 地雷トークンの代わりにカムフラージュマーカー(CAMO(-3))を配置する. カモマーカーおよび地雷トークンはいずれも Mimetism(-3)の効果をもつ. ➤ 敵に Discover された場合, CAMO(-3)マーカーを MINE(-3)トークンに取り換える. ➤ 地雷は 360° LoF を持つ. 起爆範囲は地雷ベースの縁に涙滴テンプレートを接触させた範囲である. 地雷が起爆されると, 涙滴型テンプレート小が置かれ, ダメージと弾薬の特殊効果が適用される. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 地雷の範囲内で敵兵またはマーカーがスキルや ARO を宣言した場合, 地雷は起爆されなければならない. テンプレートは地雷起爆のきっかけとなった兵かマーカーに対して効果があるよう置くこと. もしテンプレートを置いてみて, 当たっていなかったら, 爆発も正体を現しもしない. テンプレートが味方を巻き込む場合は決して起爆しない. ➤ 一度起爆したら, 地雷は取り除かれる. ➤ 地雷はテンプレート武器かつ配置武器であるため, 回避を行なう場合 PH-3MOD が適用される. ➤ 起爆範囲は完全遮蔽の範囲は除外される. 敵カモマーカーが起爆範囲内にあるとき, 地雷を設置できない. この制限は非カモ状態の敵兵が起爆範囲内にいる場合や Intuitive Attack が宣言された場合は適用されない. ➤ 回避やガッツロールによる移動は起爆を誘発しない.
<p>MINES : Cybermines (地雷の例外ルール)</p>	<p>MINES : Chest Mines(地雷の例外ルール)</p>
<ul style="list-style-type: none"> ➤ サイバーマインは標的がハッカーあるいはハッカブル特性 (HI, TAG, REM 等) が起爆範囲内でオーダーか ARO を行なったときのみ, 起爆される. ➤ 通信攻撃であるため, サイバーマインは Dodge ではなく Reset のみで回避できる. ただしテンプレート武器かつ設置武器のため, -3 WIP MOD を適用すること. ➤ サイバーマインが命中した兵は, ダメージ 15 の 2 回のセービングロールを課される. もしこれに失敗した場合, Immobilized-B 状態になる. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ この武器は 2 つのモードがある. ➤ BS 攻撃: ダイレクトテンプレート武器として使用され, 地雷ルールは適用されない. ➤ CC 攻撃: 白兵武器として使用され, 地雷ルールは適用されない. もし使用者が対決ロールに勝った場合, チェストマインはシルエット接触している全ての敵兵に効果をもたらす. この武器は使用者に味方が接触している場合, 使用出来ない. ➤ Disposable(2)はどちらの使用方法でも共有される. ➤ 爆発は使用者には影響しない.
<p>MINES : DROP BEAR</p>	<p>MINES : MINE DISPENSER</p>
<p>ドロップベアは投てき地雷の俗称. 使用者はこれを障害物の上であっても投げられ, あるいは一般的地雷のように手の届く範囲に置いて良い.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 設置武器と投てき武器の 2 モードがある. ➤ 設置モード: 通常的地雷と同様に機能する. つまり [MIINE(-3)] のかわりにカモマーカーとして, Place Deployable や Intuitive Attack により設置出来る. ➤ 投てきモード: このモードでは標的を必要とせず, 単純に希望する場所に設置し, 適切なロールを行なう. ロールに成功した場合, [MINE(-3)] トークンとしてオーダーの最後に設置される. このオーダー中には絶対に起爆しない. ➤ 起爆範囲に敵カモマーカーが居る場合, 投げる事は出来ない. この制限は起爆範囲に非カモ敵兵が居る場合は適用されない. ➤ 消耗品(3)は 2 つのモード間で共有される. 	<p>消耗射撃として遮蔽を超えて放物線状にショックマインを打ち出せる.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ DROP BEAR と同様のルールで投げられるが, PH のかわりに BS の値を使用する.

<p>MINES : WILD PARROT</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ この武器の配置と範囲ルールは、Minelayer を参照する。つまり、プレイヤーが配置の通常スキルを宣言したら、ワイルドパロットをシルエット接触のかわりに ZoC 内に完全に収まるよう設置することが出来る。 ➤ 設置されたワイルドパロットは E/M 地雷のように機能し、Place Deployable か Intuitive Attack として設置する。カモマーカ-のかわりに WILS PARROT トークンまたはモデルで設置する。 	<p>PERIMETER WEAPONS</p> <p>自動化された範囲防御システム。ペリメーター武器とはクレイジーコアラ、マッドトラップ、ワイルドパロット等の <i>Perimeter</i> 特性を備えた武器がある。</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ これらの武器の配置と範囲ルールは、Place Deployable Skill および Deployable and Perimeter ルールを参照する。つまり、プレイヤーが配置の通常スキルを宣言したら、これらの武器をシルエット接触のかわりに ZoC 内に完全に収まるよう設置することが出来る。
<p>BOOST</p> <p>このデバイスは使用者の周辺を保護し、護衛範囲内の侵入を検出あるいは阻止するよう設計されている。</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ ブースト特性のある武器が配置されたら、その ZoC 内で敵モデルがオーダーあるいは ARO を実行し次第起動される。起動されたら、この武器は敵兵にシルエット接触するまで必ず移動し、爆発する。回避方法は Dodge 通常ルールに成功することのみである。爆発したらこれらの武器は取り除かれる。 ➤ この武器はもし進行ルートが塞がれていたり（無限の高さの壁、閉じたドアや封じられた部屋等）この武器のシルエットが通過するには狭すぎる隙間である場合、起動されない。 ➤ この武器は CAMO マーカ-、IMP マーカ-およびそのような特性を示すものには起動されない。 ➤ この武器は他の設置武器や設置装備を起動しない。 	<p>PISTOLS</p> <p>様々なタイプのピストルがあり、使用方法が 2 モードのある BS 武器である。</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Burst モードは BS 値を使用して射撃として使用する。 ➤ CC モードは CC 値を使用して白兵戦で使用する。 ➤ (+1B)などの効果は CC モードでも適用される。ただしアクティブターンのみである。
<p>PITCHER</p> <p>設置型リピーターを射出する補助射撃武器であり、ハッカーの範囲を増幅する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ BS ロールに成功したら、Deployable Repeater トークンを着弾点に置く。 	<p>REPEATER (リピーター)</p> <p>自動装備、通信装備、義務的、ZoC ハッカーの領域範囲を増幅する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ リピーターの ZoC 内は、友軍の全てのハッカーのハッキングエリアとなる。 ➤ 敵のリピーターの ZoC 内にいるハッカーは、いずれの敵ハッカーに対してもハッキング可能である。ただしその場合ファイアウォール MOD (-3) を課される。 ➤ ハッカーが使用しているリピーターに対しては ARO 出来ず、ハッカーに対してのみ反応することが出来る。 ➤ この機器は自動的に起動され、持ち主が Isolated 状態かヌル状態でない限り、遮断出来ない。

SEPSITOR	SYMBIOBOMB (共生体爆弾)
<p>BS 攻撃</p> <p>呪術により、兵のキューブや類似システムに分離状態をもたらすダイレクトテンプレート射撃武器。この技術は、その能力に応じて様々なバージョンがある。</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ キューブ (あるいは類似システム) を持った相手のみ標的と出来る。 ▶ セプシター攻撃が命中したら、標的は使用者の WIP 値と同じダメージに対してセービングロールを課される。 ▶ クリティカルは 1 回のセービングロールを追加する。 ▶ もしターゲットがセービングに失敗したら、Sepsitorized 状態になる。 	<p>ショートスキル, ARO, 割り当て可能 (W), 通信攻撃, 選択式 ※調整中 N4 追補参照</p> <p>共生体爆弾は宿主に追加の攻撃と補助を与える。</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ ショートスキルか ARO を実行すると、宿主は 1 つのフェロウエア戦術: Endgame, Eraser あるいは Mirrorball を使用出来る。 ▶ シンビオボムにより Endgame および Eraser のフェロウエア戦術を使用したら、標的のいかなる対決ロールにも -3 の MOD を課す。 ▶ シンビオボムは使用されたオーダーの一番最後に取り除かれる。

状態

<p>CAMOUFLAGED (カモフラージュ)</p> <p>マーカー</p> <p>➤ Camouflage スキルの項を参照</p>	<p>DEAD (死亡)</p> <p>ヌル状態</p> <p><i>W/STR 値がゼロになった時, 兵は意識不明になる. しかしゼロを下回った時, 兵は死亡状態になる.</i></p> <p>➤ Null の項を参照</p> <p>➤ 更にモデルは取り除かれ, 原則として復帰はしない. 特別なシナリオなどで復帰する場合はシナリオルールに記された方法に従う.</p>
<p>DISCONNECTED STATE (切断状態)</p> <p>ヌル状態</p> <p>➤ Null の項を参照</p> <p>➤ 操縦者がヌル状態になったペリフェラルがこの状態になる. この場合, 操縦者が復帰すると解除される.</p> <p>➤ ペリフェラルが攻撃を受けてこの状態になることもある. この場合, エンジニアスキル (ショートスキル, シルエット接触し, 通常 WIP ロールに成功する) により解除出来る.</p>	<p>ENGAGED STATE (接敵状態)</p> <p>➤ Immobilized かヌル (Sepsitorized および Possessed を除く) 状態でもない兵が敵兵にシルエット接触した状態で, 白兵戦とみなされる.</p> <p>➤ この状態では白兵攻撃, 回避, 待機, リセットおよび白兵戦用スキルのみ使用することができ, 白兵戦外へ LOF を向けることは出来ない.</p> <p>➤ エンゲージ状態の敵兵に射撃を試みる場合, BS に-6 の MOD が適用され, 外れた場合は自動的に味方に命中する.</p> <p>➤ エンゲージ状態の集団に向けたプレート武器の効果は, 例えプレートがそのうちの一人のみに触れる場合でも, エンゲージ状態の兵の全員に効果を与える.</p> <p>➤ 兵は回避ロールに成功した時にエンゲージ状態を解除できる. 回避による 2 インチの移動が可能だが, 離れられない位置関係の場合, 動くことなくエンゲージ解除はされたとみなされる. また, Immobilized かヌル (Sepsitorized および Possessed を除く) 状態になった場合も解除される.</p>
<p>FOXHOLE (フォックスホール)</p> <p>マーカー</p> <p>➤ Sapper スキルの項を参照</p>	<p>HIDDEN DEPLOYMENT (隠匿配置)</p> <p>➤ HIDDEN DEPLOYMENT スキルの項を参照</p>

HOLO ECHO (ホロエコー)	HOLOMASK
<ul style="list-style-type: none"> ▶ HOLOPROJECTOE 装備の項を参照 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ HOLOMASK 装備の項を参照
IMMOBILIZED-A (固定化-A, 接着固定)	IMMOBILIZED-B (固定化-B, 電子固定)
<ul style="list-style-type: none"> ▶ Immobilized-A の効果を持つ攻撃によりこの状態になる。この状態の兵は PH に-6 の MOD を適用した回避スキル以外宣言出来ない。これに成功した時、固定化から解除される。 ▶ この状態の間も、宣言制限を受けない自動スキルおよび装備は機能し、オーダーも生成可能である。 ▶ また、他の兵によるエンジニアスキル (ショートスキル, シルエット接触し、通常 WIP ロールに成功する) により解除できる。 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Immobilized-B の効果を持つ攻撃によりこの状態になる。この状態の兵は WIP に-3 の MOD を適用したりセットスキル以外宣言出来ない。これに成功した時、固定化から解除される。 ▶ この状態の間も、宣言制限を受けない自動スキルおよび装備は機能し、オーダーも生成可能である。 ▶ また、他の兵によるエンジニアスキル (ショートスキル, シルエット接触し、通常 WIP ロールに成功する) により解除できる。
IMPERSONATION (なりすまし)	ISOLATED (孤立状態)
<p>マーカー</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ IMPESONATION スキルの項を参照 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 兵はオーダープールからオーダーを受けられなくなる。この状態の兵は仲間から敵と認識され、敵からは仲間と認識される。 ▶ この状態の兵はどちらのプレイヤーの戦術フェイズ中にもオーダーを生成しない。 ▶ この状態の兵は、この状態の原因となったコンバットグループのオーダープールからオーダーを受ける。コンバットグループの人数制限に影響はない。 ▶ この状態は自動スキルや自動装備に影響せず、通常通り機能し続ける。 ▶ この状態の兵はどちらのプレイヤーの Victory Point にも寄与しない。

NOMAL	PRONE																		
<ul style="list-style-type: none"> ▶ 通常の状態。兵はこの状態で配置される。 ▶ ヌル状態から1ポイントのWかSTRを取り戻せば、この状態に戻る。 ▶ この兵は戦術フェイズにおいてトレーニング特性に即したオーダー1つを生成する。 ▶ この兵はVictory Points (シナリオの制圧・制御の度合いを測る、コストの合計) に寄与する。 ▶ ヌル状態 (意識不明, 死亡等) や、何らかの状態異常を受けると、ノーマル状態ではなくなる。 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 配置フェイズにおいて、1人以上の兵を Prone (伏せ) 状態で配置出来る。トークンで示す。 ▶ 兵が移動ラベルのスキルあるいはAROにより Prone を宣言したとき、Guts Roll に失敗したが遮蔽物に届かないとき、および意識不明 (バイク・TAG を除く) のとき、この状態となる。※立っていた状態から Prone に移行しても、しゃがみ始めた瞬間に対してLOFは描ける。 ▶ この状態の間、MOV, 回避および移動ボーナスは本来の半分に、シルエットサイズはX (ベース幅・高さ3mm) となる。 ▶ 移動の開始時に解除を宣言すれば、ショートスキルを消費せずに通常のMOVとS値で移動出来る。 																		
<p>POSSESSED (憑りつかれた) 1/2</p>	<p>POSSESSED (憑りつかれた) 2/2</p>																		
<p>ヌル状態</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 兵が特定の弾種、ハッキングプログラムおよびシナリオ特殊ルールなどによりこの状態にされる。 ▶ 兵はオーダープールからオーダーを受けられなくなる。この状態の兵は仲間から敵と認識され、敵からは仲間と認識される。 ▶ この状態の兵はどちらのプレイヤーの戦術フェイズ中にもオーダーを生成しない。 ▶ この状態の兵は、この状態の原因となったコンバットグループのオーダープールからオーダーを受ける。コンバットグループの人数制限に影響はしない。 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ この状態は自動スキルや自動装備に影響せず、通常通り機能し続ける。 ▶ この状態の兵はどちらのプレイヤーのVictory Pointにも寄与しない。 ▶ 所有者の戦術フェイズにおいて、コマンドトークン1つを消費する(Executive Use)事で解除できる。 ▶ 所有者はハッキング: Total Controlにより Possessし返すことができ、成功した場合に解除出来る。 <p>Possessed 状態の兵のプロファイル</p> <table border="1" data-bbox="831 1272 1476 1357"> <thead> <tr> <th>MOV</th> <th>CC</th> <th>BS</th> <th>PH</th> <th>WIP</th> <th>ARM</th> <th>BTS</th> <th>STR</th> <th>S</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>4-4</td> <td>13</td> <td>12</td> <td>※</td> <td>11</td> <td>※</td> <td>※</td> <td>※</td> <td>※</td> </tr> </tbody> </table> <p>※はその兵の元の値を使用する</p>	MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	STR	S	4-4	13	12	※	11	※	※	※	※
MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	STR	S											
4-4	13	12	※	11	※	※	※	※											
<p>RETREAT! (撤退!) 1/2</p>	<p>RETREAT! (撤退!) 2/2</p>																		
<ul style="list-style-type: none"> ▶ プレイヤーターンの開始時に、Victory Pointの合計がアーミーリストの25%以下であるとき、そのアーミーはこの状態となる。 ▶ この状態は自動的に Loss of Lieutenant とみなす。 ▶ 撤退状態ではプレイヤーは新しいルーテナントを指名できない。もし撤退状態が解除された際にルーテナントが残っていたら、Loss of Lieutenant 状態は解除される。 ▶ Retreat!状態はプレイヤーのアクティブターンに開始される。 ▶ この状態の兵はショート移動スキル、Cautious Movement, Dodge および Reset のみ行える。 ▶ この状態の間、Impetuous Phase は適用されず、また、マーカー状態は解除される。 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ この状態は自動スキルや自動装備に影響せず、通常通り機能し続ける。 ▶ Courage, Religious Troop, Veteran など特定のスキルはこの状態の効果は無視できる。 ▶ 撤退の状況では、全ての兵は配置ゾーンの最も広い辺から脱出すれば生き延びたものとみなされ、所有者のVictory Pointにカウントされる。 ▶ 撤退状態の全ての兵を失うか避難したとき、ゲームは終了となる。 ▶ コマンドトークンを1つ消費して、兵1人のRetreat状態を解除できる。 ▶ アクティブターンの開始時に毎回生存者を数えなおし、例えば意識不明の兵が回復するなどして25%より多くなれば、Retreat状態は解除される。 																		

<p>SEPSITORIZED</p> <p>ヌル状態</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 兵はオーダープールからオーダーを受けられなくなる。この状態の兵は仲間から敵と認識され、敵からは仲間と認識される。 ➤ この状態の兵はどちらのプレイヤーの戦術フェイズ中にもオーダーを生成しない。 ➤ この状態の兵は、この状態の原因となったコンバットグループのオーダープールからオーダーを受ける。コンバットグループの人数制限に影響はしない。 ➤ この状態は自動スキルや自動装備に影響せず、通常通り機能し続ける。 ➤ この状態の兵はどちらのプレイヤーの Victory Point にも寄与しない。 	<p>SHASVASTII (シャスバスティ)</p> <p>義務的, ヌル状態</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ このスキルの持ち主が意識不明になった場合、シャスバスティエンブリオ (胚) 状態となる。 ➤ シャスバスティエンブリオ状態の兵は、勝利ポイント (制圧度合) を数える際に、通常意識不明とは違い、生きた兵として累積される。 ➤ Retreat! 状態判定時にも、Victory Point としてカウントされる。 ➤ ゲーム終了時, この状態の兵は意識不明とし、Victory Point には寄与しない。
<p>STUNNED (気絶)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 特定の弾種、ハッキングプログラムおよびシナリオ特別ルールによりこの状態となる。 ➤ この兵は攻撃が宣言出来ない。 ➤ 更に、この兵はセービングロール以外の全てのロールに-3のMODが課される。 ➤ 自動スキルや装備は機能し続けるが、宣言の制限は受けること。 ➤ この状態を解除するには、Wound 属性なら Doctor を、STR 属性なら Engineer を必要とする。 ➤ ショートスキルのドクター/エンジニアスキル (シルエット接触して WIP ロール) に成功した時、この状態を解除できる。 ➤ この状態は、それを受けたプレイヤーの状態フェイズの開始時に、自動的に解除される。 	<p>SUPPRESSIVE FIRE</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ スキル: Suppressive Fire を参照
<p>TARGETED</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 特定の弾種、ハッキングプログラムおよびシナリオ特別ルールによりこの状態となる。 ➤ この状態の兵に対して射撃、ハッキングおよび通信攻撃を宣言するとき、その攻撃に+3のMODを受ける。 ➤ 自動スキルや装備はこの状態でも機能し続ける。 ➤ この状態の兵は Reset に-3のWIP MODを受け、通常および対決ロールで Reset に成功した時、解除される。 ➤ この状態の兵に、Engineer スキルを持つ兵がシルエット接触してショートスキルを消費し通常 WIP ロールに成功した場合、この状態を解除できる。 ➤ ※State MOD は累積する。例えば IMM-B と Targeted が重なっている場合、Reset は-6のMODを受ける。 	<p>UNCONSCIOUS (意識不明)</p> <p>ヌル状態</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 兵が W/STR 値がちょうどゼロになったとき、この状態になる。 ➤ この兵はオーダーや ARO を宣言出来ない。 ➤ 自動的に Prone 状態となる (バイク、TAG を除く)。 ➤ この兵は戦術フェイズにおいてオーダーを生成しない。 ➤ この状態は自動スキルや自動装備に影響せず、通常通り機能し続ける。 ➤ この状態の兵は Victory Point にも寄与しない。 ➤ 解除するには Wound 属性なら Doctor, STR 属性なら Engineer が必要である。ショートスキル: Doctor/Engineer により、シルエット接触して通常 WIP ロールに成功した場合、1W/STR を取り戻し Unconscious 状態が解除される。 ➤ この状態が解除されるとき、自動的に Prone 状態ではなくなる。

UNLOADED (弾切れ)	
<ul style="list-style-type: none">➤ 消耗品を使用しつくしたとき, この状態になる.➤ この兵はその種類の武器をもう使用出来ない.➤ 特定のシナリオでは特定のルール (武器庫に触れ WIP ロールに成功する等) により補給出来る.➤ 非ヌル状態の Baggage 所有者の ZoC 内で, エンタ イアオーダーを消費して補給することが出来る.➤ 補給されるときは, 全ての消耗品が最大まで補給 される.	➤