

CORVUS BELLI iNFiNiTY

THE SCI-FI MINIATURE GAME



N5

INDEX

INTRODUCTION	5	COMBAT MODULE	36
INFINITY: OBJECTIVE AND GAME SUMMARY	5	TYPES OF WEAPONS	36
BASIC RULES	6	BURST (B)	36
BASIC RULES	6	MODIFIERS (MOD)	36
GAME MODES	6	ATTACK ROLL	36
GAME ELEMENTS: TERMINOLOGY AND ALIGNMENT	7	NORMAL ROLL	36
OPEN AND PRIVATE INFORMATION	7	FACE TO FACE ROLL	37
LABELS AND TRAITS IN INFINITY	7	POSSIBILITY OF SURVIVAL (PS)	37
BASIC CONCEPTS IN INFINITY	7	SAVING ROLL (SR)	37
ARMIES	7	WOUNDS	37
UNIT PROFILE	8	UNCONSCIOUSNESS AND DEATH	38
TROOPER CHARACTERISTICS	8	GUTS ROLL	38
SKILLS AND EQUIPMENT	9	BALLISTIC SKILLS (BS)	39
WEAPONRY	9	BS ATTACK	39
GAME STATES	9	RANGE	42
ARMY LIST	9	TEMPLATE WEAPONS AND EQUIPMENT	42
TYPES OF ORDERS	11	TEMPLATE WEAPONS, AND ALLIED AND NEUTRAL TROOPERS	44
ORDER POOL	12	SPECULATIVE ATTACK	47
TROOPER ACTIVATION AND STRUCTURE OF AN ORDER	13	INTUITIVE ATTACK	48
ARO: AUTOMATIC REACTION ORDER	13	TEMPLATE WEAPONS, SCENERY ELEMENTS AND TOTAL COVER	49
ALL AT ONCE	14	CLOSE COMBAT (CC)	51
ORDER EXPENDITURE SEQUENCE	14	CC ATTACK	51
INITIATIVE ROLL	15	QUANTRONIC COMBAT (HACKING)	54
DEPLOYMENT RULES	16	HACKER	54
GAME ROUND	16	KEY TO THE HACKING PROGRAMS QUICK REFERENCE CHART	57
PLAYER TURN	16	HACKING PROGRAMS	59
START OF THE TURN: TACTICAL PHASE	16	AMMUNITION AND WEAPONRY	63
IMPETUOUS PHASE	17	AMMUNITION	63
ORDERS PHASE	17	NORMAL (N) AMMUNITION	63
STATES PHASE	17	ARMOR PIERCING (AP) AMMUNITION	63
END OF THE TURN	17	DOUBLE ACTION (DA) AMMUNITION	64
LOSS OF LIEUTENANT	18	ECLIPSE AMMUNITION	64
SILHOUETTE TEMPLATES, LINE OF FIRE AND ZONE OF CONTROL	18	ELECTROMAGNETIC (E/M) AMMUNITION	64
SILHOUETTE	18	EXPLOSIVE (EXP) AMMUNITION	65
LINE OF FIRE (LOF)	18	PARALYSIS (PARA) AMMUNITION	65
ZONE OF CONTROL (ZOC)	20	SHOCK AMMUNITION	65
COHERENCY	21	SMOKE AMMUNITION	66
DISTANCES AND MEASUREMENTS	21	STUN AMMUNITION	67
REPLACING GAME ELEMENTS	22	T2 AMMUNITION	67
ROLLS	23	COMBINED AMMUNITION	67
MOVEMENT MODULE	27	COMBINED SAVING ROLL	67
MOVING AND MEASURING	27	WEAPONRY	67
HORIZONTAL MEASUREMENT	27	D-CHARGES	69
HORIZONTAL MEASUREMENT (COMPLEX PATHS)	27	DISCO BALLER	70
VERTICAL MEASUREMENT(LADDERS AND VERTICAL SURFACES)	28	DROP BEARS	70
MOVE	29	MINE DISPENSER	71
GENERAL MOVEMENT RULES	30	MINES	71
MOVEMENT AND OBSTACLES	30	PERIMETER WEAPONS	72
CAUTIOUS MOVEMENT	32	PITCHER	73
JUMP	32	SEPSITOR	73
CLIMB	34	SYMBIOBOMB	74
		ARMED TURRET	74
		WILDPARROT	74

SKILLS AND EQUIPMENT MODULE.....75

MODIFIERS EXPLAINED (MODS)	75
LEVELS, LABELS, AND TRAITS	75
COMMON AND SPECIAL SKILLS IN INFINITY	76
COMMON SKILLS IN INFINITY.....	76
ALERT!	76
BS ATTACK	77
CAUTIOUS MOVEMENT.....	77
CC ATTACK	77
CLIMB.....	77
DISCOVER.....	77
DODGE	79
IDLE.....	80
INTUITIVE ATTACK	80
JUMP	80
MOVE.....	80
LOOK OUT!.....	81
PLACE DEPLOYABLE	82
RELOAD	83
REQUEST SPEEDBALL	84
RESET	85
SPECULATIVE ATTACK	85
SUPPRESSIVE FIRE	85
SPECIAL SKILLS IN INFINITY.....	86
AERIAL.....	86
BERSERK.....	86
BOOTY	86
CAMOUFLAGE.....	87
CHAIN OF COMMAND.....	87
CLIMBING PLUS.....	87
COMBAT INSTINCT	88
COMBAT JUMP	88
COURAGE.....	89
COUNTERINTELLIGENCE	89
DECOY	89
DOCTOR	89
DOGGED	90
ENGINEER	90
EXPLODE	91
EXRAH	91
FORWARD DEPLOYMENT.....	91
FORWARD OBSERVER.....	92
FRENZY.....	92
FT MASTER	92
G: JUMPER	93
GUARD	94
HACKER.....	94
HIDDEN DEPLOYMENT	94
IMMUNITY.....	95
IMPERSONATION.....	95
IMPETUOUS	96
INFILTRATION	97
INSPIRING LEADERSHIP.....	97
LIEUTENANT	98
LIMITED COVER	98
MARKSMANSHIP.....	98
MARTIAL ARTS.....	98
METACHEMISTRY	100

MIMETISM	100
MINELAYER	100
MNEMONICA	101
MORPHO-SCAN	101
NATURAL BORN WARRIOR.....	101
NCO	102
NEUROKINETICS	102
NO COVER.....	102
NO WOUND INCAPACITATION	102
NON-HACKABLE.....	103
NUMBER 2.....	103
PARACHUTIST	103
PARAMEDIC.....	103
PERIPHERAL.....	104
PROTHEION.....	106
REGENERATION	107
RELIGIOUS TROOP	107
REMDRIVER	107
REMOTE PRESENCE	108
SAPPER	108
SENSOR.....	108
SHASVASTII	109
SIXTH SENSE.....	109
SPECIALIST OPERATIVE.....	109
STRATEGIC DEPLOYMENT	110
STEALTH.....	110
STRATEGOS	110
SUPER-JUMP.....	111
SURPRISE ATTACK.....	113
TACTICAL AWARENESS.....	113
TAGCOM	113
TERRAIN.....	113
TOTAL REACTION	113
TRANSMUTATION	114
TRIANGULATED FIRE.....	115
VULNERABILITY	115
WARHORSE.....	115
EQUIPMENT IN INFINITY.....	116
360° VISOR	116
AI MOTORCYCLE.....	116
ALBEDO	116
BAGGAGE.....	117
BANGBOMB.....	117
BIOMETRIC VISOR	117
CUBE	117
DAZER.....	118
DEACTIVATOR	118
DEPLOYABLE COVER.....	118
DEPLOYABLE REPEATER.....	119
ECM	119
FASTPANDA	119
FIREWALL	119
GIZMOKIT	120
HACKING DEVICE	120
HOLOMASK	121
HOLOPROJECTOR	121
MEDIKIT	121
MOTORCYCLE.....	122

MULTISPECTRAL VISOR.....	122	SCENARIOS.....	146
NANOSCREEN	122	ANNIHILATION	14
REPEATER.....	122	DOMINATION	148
SYMBIOMATE	123	SUPPLIES	150
TINBOT.....	124	FIREFIGHT	152
X-VISOR.....	124		
COMMAND MODULE	125	GAME STATES AND GLOSSARY MODULE	154
COMMAND TOKENS.....	125	STATES.....	154
COORDINATED ORDERS	126	CAMOUFLAGED STATE	154
FIRETEAMS MODULE.....	129	DEAD STATE.....	156
FIRETEAMS: BASIC RULES.....	129	DECOY STATE.....	156
FIRETEAM CREATION	129	DISCONNECTED STATE	157
REJOINING THE FIRETEAM IN THE STATES PHASE.....	129	ENGAGED STATE	157
FIRETEAM TYPES.....	129	FOXHOLE STATE	158
GENERAL RULES FOR FIRETEAMS:.....	130	HIDDEN DEPLOYMENT STATE	158
FIRETEAMS CHART.....	130	HOLOECHO STATE	159
FIRETEAM INTEGRITY	131	HOLOMASK STATE	161
FIRETEAMS IN THE ACTIVE TURN.....	131	IMMOBILIZED-A STATE.....	161
FIRETEAMS IN THE REACTIVE TURN	132	IMMOBILIZED-B STATE	162
FIRETEAM BONUSES.....	132	IMPERSONATION STATE.....	163
FIRETEAMS AND CC COMBAT	133	ISOLATED STATE	165
FIRETEAMS AND SUPPRESSIVE FIRE	133	NORMAL STATE.....	165
FIRETEAMS AND COMMS ATTACK	133	PRONE STATE	166
FIRETEAM EXAMPLES.....	134	POSSESSED STATE	166
		RETREAT! STATE	167
TERRAIN AND SCENERY STRUCTURES	140	SEPSITORIZED STATE	167
SPECIAL TERRAIN	140	STUNNED STATE	167
CHARACTERISTICS OF THE TERRAIN.....	140	SUPPRESSIVE FIRE STATE	168
SCENERY STRUCTURES.....	142	TARGETED STATE	168
		UNCONSCIOUS STATE	169
TRIUMPH AND DEFEAT MODULE	143	UNLOADED STATE.....	169
STANDARD GAME.....	143	GLOSSARY	170
RETREAT!	143	TERMINOLOGY	170
CHARACTERISTICS OF AN ARMY IN THE RETREAT! SITUATION	143	ALIGNMENT	170
MISSION OR SCENARIO.....	144	INFINITY LABELS AND TRAITS	171
FREE GAME.....	144		
SETTING UP THE GAMING TABLE	14	QUICK REFERENCE CHARTS	173
		WEAPON CHART	173
		QUICK REFERENCE CHARTS	18

Infinity N5

Infinity Is A Trademark Of Corvus Belli S.L.

Polígono Industrial Castiñeiras Nave 19, 36939 Bueu, Po. Spain.

All Rights Reserved: Copyright 2024 Corvus Belli S.L.

Any Unauthorized Reproduction, Copying, Transmission Or Stocking Of This Book Or Any Part Thereof Is An Infringement Of The Relevant Copyright And Will Subject The Infringer To Civil And Criminal Penalties.

www.infinityuniverse.com | www.corvusbelli.com

以下をお読みになる前に:

Infinityと初めて関わる場合は、まずinfinityuniverse.comにあるクイックスタートルールをよく理解することをお勧めします。
初めてのゲームをプレイするために必要な情報はすべてここにあります。その後、本書に掲載されている完全なルールをご確認ください。

導入

ミニチュア戦闘ゲーム「インフィニティ」

INFINITYは、ハイテクSFの世界で特殊作戦や小競り合いをシミュレートするミニチュアゲームです。

INFINITYは、迅速で致命的、そして非常に危険な直接行動を再現します。プレイヤーは、潜入作戦や秘密作戦に従事する少数精鋭の部隊を指揮します。

INFINITYは、ダイナミックでエンターテインメント性に優れた革新的なゲームシステムです。すべてのプレイヤーがゲームシーケンス全体に参加できます。高いリアリティと柔軟性を備え、ゲーム中に多様な戦術的・戦略的行動をプレイヤーに提供します。

無限： 目的とゲーム概要

インフィニティは、2つの敵対する軍隊が一連の戦術目標の達成を目指して戦う対戦ゲームです。ゲームは3ラウンド、またはプレイヤーのユニットがすべて殲滅するまで続きます。ミッション

詳細と勝者を決定するさまざまなエンドゲームモードは
以下でさらに詳しく説明します。

テーブルがセットされたら、プレイヤーはミニチュアとマーカーをゲームテーブル上に配置して
ゲームを開始します。ゲームは一連のゲームラウンドで構成され、各ラウンドでは各プレイヤーが

各プレイヤーは自身のアクティブターンを持ちます。アクティブターン中、各プレイヤーはトルーパーに命令を与え、活性化させてプレイします。テーブル上でトルーパーを移動させ、敵のトルーパーを攻撃し、シナリオの目標を達成します。同時に、対戦相手もアクティブターンを持つプレイヤーの行動に反応することでプレイします。

自動反応命令（ARO）。

ゲーム中、ラウンドはゲーム終了条件が満たされるまで継続され、ゲームは終了します。ゲームが終了すると、プレイヤーは目標ポイントと勝利ポイントを確認し、誰が勝利するかを決定します。

勝者は。



基本ルール

基本ルール

これらの基本ルールは、ゲームメカニクスの柱の一つであり、すべてのプレイヤーがプレイするために知っておくべきルールです。この章では、In inityを優れた現代ゲームとして確立するゲームエンジンを構築します。

戦術戦闘シミュレーター。

基本ルールは、インフィニティ・トルーパーの特性とゲーム環境内での行動様式を決定します。また、戦闘部隊の編成方法、プレイ開始に必要なルール、そしてゲーム構造も決定します。本章の核となるセクションは、プレイヤーが常に使用するゲームモデルの中核となる「オーダーシステム」の説明です。このシステムにより、プレイヤーはゲームを中断することなく、ゲーム全体を通してゲームに参加することができます。

必要なもの

In inityをプレイするには、次のものがが必要です。

- » 少なくとも 48 インチのメジャーテープ。
- » 20 面ダイス (d20) をいくつか。
- » 両プレイヤーの兵士を表す Corvus Belli のミニチュア。
- » 風景。少なくとも4つの大きな要素と10個の小さなアイテム。すぐにお分かりいただけるように、風景と地形はIn inityにとって非常に重要な要素です。
- » 48 x 48インチのゲームテーブル。ゲームは表面が小さいため、In inityの大規模なゲームをプレイするのに最適なゲーム テーブル サイズです。
- » マーカー、トークン、テンプレート。これらはすべて、In inity公式ウェブサイト (In inityuniverse) のダウンロードセクションから無料で入手できます。

ゲームモード

In inity のゲーム中は、ゲームに慣れているかどうかに応じて、次のゲーム モードをお勧めします。

ゲームの種類	テーブル サイズ	展開 ゾーン	軍 ポイント	SWC	ゲーム 間隔
初心者向けゲーム	24×32 インチ	8×24インチ	150	3	40分
レイドゲーム	32×48 インチ	8×32インチ	200	4	50分
中級 ゲーム	32×48 インチ	8×32インチ	250	5	60分
標準ゲーム	48×48 インチ	12×48 インチ	300	6	90分
マグナムゲームズ そしてゲーム 増援	48×48 インチ	12×48 インチ	350	7	100分
大規模 ゲーム	48×48 インチ	12×48 インチ	400	8	120分

ゲーム要素:

用語と整合

このルール セットでは、プレイヤーが利用できるゲームの主要な要素を参照するために、正確な用語が全体的に使用されています。

In inity の用語とアライメント用語はすべて、170 ページの用語集に記載されています。

シビラは説明する

ルールに記載されている主な用語である Troopers と Peripherals の定義を説明します。

兵士。任意のプレイヤーの軍隊リストに属する属性を持つゲーム要素で、オーダーに貢献したり、使用したり、攻撃を宣言したり、受けたりすることができます。



周辺ユニット。トルーパーの特別なカテゴリ。単独ではオーダーを消費したり貢献したりすることができないため、アーミーリストにスペースを占有しません。依存先のトルーパーであるコントローラーがオーダーを消費すると、そのコントローラーの行動を複製して起動します。



以下の情報は無限にプライベートです:

- » 兵士のコストと SWC。
- » 戦闘ジャンプまたはパラシュート特殊スキルを持つ兵士の存在。
- » 隠密配備部隊の存在。
- » ホロマスクで変装した兵士の存在。
- » 指揮系統または対諜報機関を備えた部隊のアイデンティティ。
- » マーカーの内容。
- » あなたの中尉のアイデンティティ。

ゲーム終了時に軍隊リストの個人情報が公開される情報。

無限のラベルと特性

ラベルと特性の機能は、詳細をすばやく示し、共通の機能をグループ化することです。

ラベル

ラベルは、スキル、特殊スキル、または装備品の特徴を示す一連の要素を、一目で確認できるように示しています。すべてのインフィニティラベルは、[170ページの用語集に掲載されています。](#)

特性

ほとんどの武器と装備には、特性と呼ばれる特別な機能があります。

特性は通常、共通スキルや特殊スキル、あるいはこれらのアイテムを特別なものにする特定の効果に関連しています。中には説明が不要なものもあります。すべての In inity Traits については、170 ページの用語集をご覧ください。

INFINITYの基本概念

軍隊

In inity には、人類圏のさまざまな軍隊と統合軍のエイリアン軍を表すいくつかの派閥があります。

開いて
個人情報

インフィニティゲームにおける軍隊リストに関する情報は、公開またはプライベート。

プレイヤーの軍隊リスト上の情報のうち、明示的に非公開とされていないものは、公開されており、誰でも知ることができるものとみなします。配置フェイズ中にモデル、マーカー、トークンを配置する際、またゲーム中に対戦相手から尋ねられた場合も、軍隊リストに関する公開情報を共有しなければなりません。

個人情報とは、対戦相手に尋ねられないよう、あなた自身が秘密にしておくことができる情報です。特定のゲームイベントによって開示を迫られるまで、あなたの個人情報は秘密のままです。

必要に応じて対戦相手に見せるために、ゲーム開始前にすべての個人情報を書き留めておく必要があります。



ユニットプロフィール

In inity における「兵士」は Troopers と呼ばれ、各軍隊に属するユニットにグループ化されます。

ユニットのメンバーは全員同じ訓練を受けており、同じ能力、スキル、そして同じ基本装備を持っています。各ユニットには、プレイに必要なすべてのデータを含むユニットプロフィールがあります。

異なる単位の例



ユニットプロフィールのフォーマットは以下のとおりです。
用語、属性、およびすべてのプロフィールの情報。

ISC: Delta Unit

2

Veteran Troops

1

MI



DELTA UNIT

MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	VITA	S	AVA
10-10	15	12	12	13	3	0	1	2	4

Special Skills: Combat Jump + Parachutist + Super Jump (Jet Propulsion) + Terrain (Total)

4

5

Name	Weaponry Equipment Peripheral	Melee Weapons	SWC	C
DELTA	Boarding Shotgun, Panzerfaust	Pistol, CC Weapon	0	19
DELTA	Spitfire	Pistol, CC Weapon	1	27
DELTA (Hacker, Killer Hacking Device)	Combi Rifle, Light Riotstopper, D-Charges	Pistol, CC Weapon	0	24
DELTA (Doctor)	Boarding Shotgun MediKit	Pistol, CC Weapon	0	22
DELTA (Doctor)	Boarding Shotgun MediKit YUDBOT	Pistol, CC Weapon	0	27
DELTA (Forward Observer)	Combi Rifle, Light Riotstopper, Flash Pulse, D-Charges	Pistol, CC Weapon	0	22
DELTA (Hacker, Hacking Device)	Combi Rifle, Light Riotstopper	Pistol, CC Weapon	0.5	26

ISC: Yudbot-B

REM



YUDBOT-B

MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	STR	S	AVA
15-10	11	8	10	13	0	3	1	1	-

Special Skills: Combat Jump + Courage + Mimicry (+3) + Parachutist + Peripheral (Servant) + Super Jump (Jet Propulsion) + Terrain (Total)

6

Name	Weaponry Equipment Peripheral	Melee Weapons	SWC	C
YUDBOT		PARA CC Weapon (-3)	0	5

ユニットの共通の特徴。

1. ユニットの共通の特徴。
2. 国際標準コード。
3. 属性。
4. ユニットの共通の装備と特殊スキル。
5. 特殊スキル、装備、武器の名前と様々な組み合わせ
各兵士のコスト。
6. 周辺機器。

この兵士プロフィールの例では、デルタ部隊にはさまざまなオプションがあることがわかります。

それぞれ異なる武器や装備を所持しており、

また、トルーパーの特殊カテゴリーであるペリフェラルであるコードボットBも含まれており、デルタをコントローラーとして。

これらすべてが各ユニットをユニークにし、他のユニットとは一線を画すものになっています。

各トルーパー固有のコンテンツと機能は異なる形式で表示されます
方法:

- » 全てのキャラクターに共通する属性、装備、特殊スキル
ユニットオプションが表示されます。
- » プロフィールのオプションの1つに特殊スキルがある場合、
警官の名前の横に表示されます。
- » オプションに装備がある場合は、名前または特殊スキルの横に丸括弧で表示されます。例：
(マルチスペクトルバイザー L2)、ハッカー(ハッキングデバイス)。
- » 武器と装備の列では、装備は縦棒 (「|」) で BS 武器と区切られます。
- » 周辺機器は、武器と装備の列で二重の縦棒 (「||」) によって武器と装備から区切られます。
- » CC武器、またはBSまたはCCとして使用できる特別な武器
武器は近接武器の列にあります。

兵士の特性

プレイする上で重要な用語は次のとおりです。

- » 訓練 : 兵士が訓練に提供した命令の種類
注文プール。
- » 部隊タイプ:
 - » LI - 軽歩兵
 - » MI - 中型歩兵
 - » HI - 重歩兵
 - » REM - リモート
 - » TAG - 戦術装甲ギア。
 - » WB - ウォーバンド
 - » SK - スカミッシャー
 - » VH - 車両
 - » 周辺

» 兵士の分類: 兵士の分類は部隊の
軍隊における機能とその最も顕著な作戦上の特徴。任務やシナリオにおける軍隊の構成を決定することができ。

- » 駐屯部隊
- » ライン・トルーパーズ
- » 特別訓練を受けた兵士
- » ベテラン兵士
- » エリートトルーパー
- » 本部警察官
- » 機械化兵
- » サポートトルーパー
- » 傭兵
- » キャラクター

» ISC (国際標準コード) : 混乱を避けるため、O-12は
諜報報告と分析のために、さまざまな言語間で一貫性のある国際的な命名法を作成しました。

- » ハッキング可能 : この特性は、情報戦やハッキングシステムによる
攻撃に耐え、あるいは支援を受けるほど高度な技術を持つ兵士を特定します。
ハッキング可能な特性を持つ兵士は、特定のハッキングプログラムを使用する
味方と敵の両方から攻撃を受ける可能性があります。HI、REM、TAG、
VHの兵士は、特に明記されていない限りハッキング可能です。また、兵士の
種類に関わらず、ハッカーもハッキング可能です。

もっと詳しく知りたいですか？Infinity Universe をさらに深く探求するための追加情報は、書籍、記事、付録で見つけることができます。

さらに、私はwww.infinityuniverse.aiでAIインターフェースとして皆様のお手伝いをいたします。Infinity Universeの伝承や背景について、知りたいことがあれば何でもご質問ください。



シビラのアドバイス

属性

属性とは、基本的な情報を表す数値の列です。

トルーパーとゲーム要素の能力。ゲーム用語では、これらはロールを行い、トルーパーとゲーム要素が行うアクションの成功または失敗を計算するために使用されます。簡潔にするため、属性の定義では常に「トルーパー」という用語を使用します。

ムーブメント（MOV）

この兵士が命令によって移動できるインチ数。MOV属性は通常2つの値を持ち、最初の値は兵士が初めて移動した時の値である。
命令に従って、もう1つは2回目に移動します。

兵士のユニットプロフィールにMOV属性の数字がなく、「-」になっている場合、兵士は静止して移動できないため、いかなる状況でも移動できません。

近接戦闘（CC）

これは、兵士の白兵戦における優れた能力を表しています。

弾道スキル（BS）

これは遠距離戦闘における兵士の優れた能力を表します。

体格（PH）

これは、強さ、器用さ、投げる、避けるなどのすべての身体能力を表します...

意志力（WIP）

これは、発見、医者、ハッキングなどのすべての精神的スキルを表します...

アーマー（アーム）

これはトルーパーの全体的な装甲力を表す数値です。値が高いほど装甲が重くなり、敵の攻撃によるダメージを軽減する効果が高まります。

バイオテクノロジーシールド（BTS）

これは、兵士のNBC（核、生物、化学）、ナノテクノロジー、電磁、およびハッキング対策の防御力を表す数値です。

バイタリティ（VITA）

これは、兵士の肉体的な耐久力と、意識を失ったり死亡したりする前にどれだけの苦痛に耐えられるかを表します。

構造（STR）

活力属性のこの代替は、機械兵士（TAG、REM など）または風景構造が機能を停止する前にダメージを吸収する能力を表します。

可用性（AVA）

これは、単一の軍隊リストに許可されるこのユニットの兵士の数を示します。

シルエット（S）

これはゲーム用途におけるトルーパーの3次元的な体積を表します。この値は特定の種類のシルエットテンプレートを参照します。

サポートウェポンコスト（SWC）

支援武器ポイントのコストは、そのユニットの兵士に支援武器を追加するために支払う。この値は軍隊を編成する際に極めて重要となる。

リスト。

コスト（C）

これは、トルーパーの特殊スキル、武器、装備をすべて合わせたアーミーポイントの値です。この値はアーミーリストを作成する際に非常に重要です。

重要

一部のユニットプロフィールでは、いずれかの属性に数値が設定されておらず、「-」記号が表示されている場合があります。この場合、その属性を必要とするスキルを宣言したり使用したりすることはできません。

スキルと装備

このルールブックの対応するセクションでは、インフィニティの共通スキル、特殊スキル、装備品について解説

詳細に説明します。

武器

戦闘モジュール セクションには、Infinity で武器チャートを使用するために必要なすべての情報が記載されており、武器 セクションには、さらに説明が必要な武器が記載されています。

ゲームの状態

「状態」とは、兵士またはゲーム要素が陥る可能性のある、有益であるかどうかにかかわらず変更された各状態を表すゲーム用語です。

各状態には特定のゲーム効果があり、発動と解除の方法もそれぞれ異なります。インフィニティ内の状態は累積し、影響を受けた兵士の隣に状態トークンを置くことで確認できます。

軍隊リスト

軍隊リストは、プレイヤーがゲーム中に使用する戦闘部隊を構成する兵士のリストです。

インフィニティをプレイするには、まずアーミーリストを作成するためのアーミーポイント数を決定する必要があります。この数はプレイヤー間の合意によって決定される場合もあれば、プレイしている特定のミッションやシナリオによって決定される場合もあれば、イベントでプレイしている場合は主催者によって決定される場合もあります。

軍隊リストには最大 15 人の兵士を含めることができます。

標準的なインフィニティゲームは300ポイントと6SWCで構成されており、プレイヤーは平均期間に最大15人の兵士を含めることができます。

ゲーム。

セクター軍リスト

セクター軍は、派閥の特定のセクション、または所属する派閥の特定の地域、リージョン、または惑星から構成される小規模な領土軍です。In inityでは、各派閥は1つ以上のセクター軍を持つことができます。

セクター軍は、所属する陣営の汎用軍とは異なる、独自の軍リストと兵員配置能力を持っています。セクター軍は特定のユニットへのアクセス権限が強化されることが多いですが、その代償として、所属する汎用軍の他のユニット（同じ陣営の他のセクター軍に属するもの）へのアクセス権限が制限されます。

セクター軍リストを使用するプレイヤーは、セクター軍にリストされている兵士のみを配置することができます、セクター軍に具体的にリストされていない一般軍リストの兵士を配置することはできません。

同時に、汎用軍隊リストを使用する場合、プレイヤーは汎用軍隊リストに含まれていないセクター軍隊の兵士を配置したり、セクター軍隊にリストされている可用性を使用して兵士を配置したりすることはできません。

軍隊ポイントと価値

軍隊リストを構成する兵士のコストの合計は、ゲームで合意された軍隊ポイントの数と常に等しいかそれ以下でなければなりません。

軍隊リストを作成するには、プレイヤーは自分の派閥（バンオセアニア、Yu Jing、連合軍など）で利用可能な兵士の中から兵士を選択し、そのコストを合計する必要があります。

戦闘グループ

戦闘グループは、最大メンバー数が 10 人以下の兵士の閉鎖グループです。

軍隊リストを構成する兵士の総数が10 を超える場合、プレイヤーは兵士を別々の戦闘グループに編成する必要があります。

軍隊リストを作成するとき、プレイヤーは各兵士を戦闘グループに割り当てる必要があります。各グループの兵士の総数が 10 人以下であれば、必要に応じて追加の戦闘グループを作成できます。

通常、戦闘グループはゲーム中に再編成することはできません。このため、プレイヤーは兵士またはその命令をある戦闘グループから別の戦闘グループに転送することはできません。

重要

戦闘グループ内でスペースを占有するのは、オーダーを消費または貢献するトルーパーのみです。周辺機器はオーダーを消費または貢献しないため、戦闘グループ内のトルーパーの最大人数である10名にはカウントされません。

重要

マーカーの内容は非公開情報ですが、どの戦闘グループに所属するかは公開情報です。

マーカーが展開可能な武器または装備品である場合、それはそれを展開した兵士の戦闘グループに属します。

可用性（AVA）

すべての兵士は、ユニットプロフィールにアベイラビリティ（AVA）値を持っています。アベイラビリティ属性は、プレイヤーの軍隊リストに含めることができるユニットの兵士の最大数を決定します。

合計の可用性により、プレイヤーは、ゲームで合意された軍隊ポイント、または軍隊リストで許可されている兵士の数を超えることなく、そのユニットから必要な数の兵士を配置できます。

サポートウェポンコスト（SWC）

サポートウェポンとは、基本装備や標準装備に含まれない武器または特殊装備のことです。これらのサポートウェポンには、サポートウェポンコスト（SWC）と呼ばれる特定のコストがかかります。

各ユニット プロファイルでは、兵士が使用できる武器と装備を考慮して、その兵士の各オプションのSWC が指定されます。

ゲーム的には、50 陸軍ポイントごとに、支援武器を持つ兵士に使用できる SWC ポイントが 1 ポイント提供されます。

たとえば、標準の 300 ポイントのゲームでは、プレイヤーはサポート ウェポンを備えた兵士に使用できる 6 SWC ポイントを持ちます。

追加SWC:

SWC値に+記号がある兵士は、プレイヤーにその数だけ追加のSWCポイントは、利用可能なサポート武器ポイントの合計に追加されます。軍隊リスト。さらに、これらの兵士を配置するのにSWCはかかりません。SWC ポイント値は 0 とみなされます。

中尉

軍隊リストには、中尉の特殊スキルを持つ兵士が 1 人必要です。

ただし、プレイヤーは軍隊リストに中尉特殊スキルを持つ兵士を 1 人以上配置することはできません。

インフィニティ・アーミー

In inity Armyは、In inityのArmyリストを作成するための無料の公式ツールです。このツールは提供：

- 簡単に直感的なインターフェース。このソフトウェアは、プレイヤーが作成した各アーミーリストの合法性を、通常のゲーム用とインフィニティイベント参加用の両方で評価します。

- In inity Armyには、In inityで利用可能なすべての更新されたユニットプロフィールが含まれています。

In inity Armyとモバイルデバイス用のIn inity Armyアプリは、最も速く、軍隊リストを作成する最も簡単な方法は、公式のインフィニティのウェブサイト: inityuniverse.com

注文と注文プール

In inityでは、軍隊の機動性と行動能力は「命令」で測られます。「命令」とはゲーム上の概念であり、兵士を活性化して戦闘に参加させるために消費される一種の通貨です。利用可能な命令の数が多いほど、軍隊の行動力は高まります。

注文の種類

通常注文



通常の命令は、通常の軍事訓練を受けた兵士によって提出され、指示に従い、敵の攻撃下で規律を維持し、チームで働き、他の兵士と連携することが期待されます。

彼らの同志たち。

通常の兵士は命令を命令プールに追加します。命令プールでは、同じ戦闘グループ内のどの兵士もその命令を使用してアクションを実行できます。

不規則な順序



非正規軍団は、規律のない、無秩序な戦い方を学んだ兵士たちによって編成される軍団であり、何よりもまず心配することが予想される。自分自身について。

不正規兵が貢献した命令は追加されない

戦闘グループのオーダープールに追加されるのではなく、プレイヤー自身が使用するために保持されます。ただし、プレイヤーはトルーパーとイレギュラーオーダーがどの戦闘グループに属しているかを明確に指定する必要があります。これらのイレギュラートルーパーは、戦闘グループのオーダープールから通常オーダーを使用することができます。

特別中尉命令



中尉特別命令は命令プールに追加されず、中尉自身の使用のために別途保管されます。中尉特別命令のステータスと支出は公開情報です。

戦術命令



戦術命令は、以下の条件を満たす兵士のみが利用できます。

特別な訓練を受けており、より高い運用の汎用性を備えています。

戦術命令は、

これらはオーダープールに保管されるのではなく、トルーパーが独自に生成して保持しますが、上級ルールやファイアチームに使用することもできます ([129 ページを参照](#))。

覚えて

プレイヤーは、カテゴリに関係なく、利用可能なすべての注文を使用する義務はありません。

重要

各命令のステータスと消費量は公開情報です。プレイヤーは、中尉のトークンを含む各命令のトークンを、全プレイヤーが見える場所に配置する必要があります。さらに、中尉を含む兵士を活性化するためにトークンを使用する場合は、対戦相手にその旨を知らせなければなりません。

注文プール

命令プールとは、アクティブターンに軍隊リストが使用できる通常命令の数です。軍隊リスト内の通常兵の数が多くほど、注文プール。

- 各戦闘グループには独自のオーダープールがあり、ある戦闘グループから別の戦闘グループに転属される。
- 命令プールに入るのは通常命令のみです。非正規命令、中尉特別命令、戦術命令はどの命令プールにも含まれません。
- プレイヤーは各ゲームの開始時に注文プールを再計算します。戦術フェーズ中のアクティブターン。(詳細は16ページのゲームシーケンスのセクションを参照してください)。
- 戦場に展開する各正規兵は、モデルまたはマーカーであり、Null 状態にない場合は、その戦闘グループの命令プールに命令を追加します。
- 特殊スキルによってモデルまたはマーカーとして戦場に存在しない通常トルーパーは、モデルまたはマーカーとして戦場でアクティブターンを開始するまで、オーダーをオーダープールに追加しません。これらのトルーパーが発行するオーダーのステータスと存在は非公開情報です。これらのトルーパーが発行する通常オーダーは秘密に保持され、対戦相手の目に触れないようにすることができます。
- アクティブ ターン中に同じ兵士をアクティブにするために使用できる通常命令の数に制限はありません。唯一の制限は、戦闘グループの命令プールのサイズです。
- 注文プールの通常注文は任意の順序で使用できます。兵士をアクティブ化する場合、その兵士に使用する予定のオーダーをすべて連続して費やす必要はなく、兵士を交互に使用することができます。
- プレイヤーは、すべての通常注文を消費する必要はありません。注文プール。

注文プールの例

リストの構成:

- 10 人の兵士が 10 個のオーダーのプールを提供します。
- 12 モデル (周辺機器 2 台を含む)。
- 周辺機器はプレイヤーの注文プールに注文を提供しないため、プレイヤーのリストの 10 メンバー制限では無視されます。

プレイヤーはこれらの注文を消費する方法がいくつかあります。

10回の定期注文は必要に応じて消費できます。

10人の兵士をそれぞれ1回ずつ、兵士1人を最大10回までアクティブ化するか、異なる兵士を交互に。兵士1人に通常命令4つ、通常命令4つ

たとえば、別の兵士に 1 つの通常命令を、別の兵士に 2 つの通常命令を付与します。

周辺機器は、その周辺機器を起動するのと同じ命令によって起動されることに注意してください。

コントローラーは実際に命令を実行する兵士です。つまり、単一の命令は両方を同時にアクティブにします。

注文プールの例

プレイヤーは12人の兵士からなる軍隊リストを持っており、全員が正規兵である。

2つの戦闘グループに分かれて配置された。1つは8人の兵士で構成され、もう1つは4人の兵士を含む。したがって、プレイヤーは2つの異なるオーダープールを持つ。

8人の正規軍団と4人の正規軍団からなる第1戦闘群。

8つの通常命令を持つこのユニットは、グループ内の各兵士に1つの命令を費やすことができ、一度に全て発動する。あるいは、プレイヤーは全ての命令を兵士1人を8回起動させる。あるいは兵士1人に4つの命令を費やし、3回起動させることもできる。

別のものに注文が 1 件、別のものに注文が 1 件...

同様に、第2戦闘グループには4人の正規兵が所属しており、

オーダーでは、プレイヤーはオーダーをどのように使うか自由に選択できます。

できないことは、第2戦闘グループの兵士を命令を消費して活性化することだ第1戦闘群より。



覚えて：

無限軍隊リストでは、プレイヤーは各兵士を戦闘グループに割り当てる必要があります。各戦闘グループの兵士の総数が 10 人以下で、各グループが独自の命令プールを持つ限り、必要に応じて追加の戦闘グループを作成できます。

トルーパーの活性化と注文の構造

プレイヤーはオーダーを使ってトルーパーを起動し、スキル（移動、ジャンプ、CC攻撃など）という形でアクションを実行させます。スキルは、その複雑さとゲーム内時間に応じて以下のように分類されます。

基本的なショートスキル：これらのスキルは移動、発見、待機です。

2回宣言したり、別の基本ショートスキルと組み合わせたりすることができます

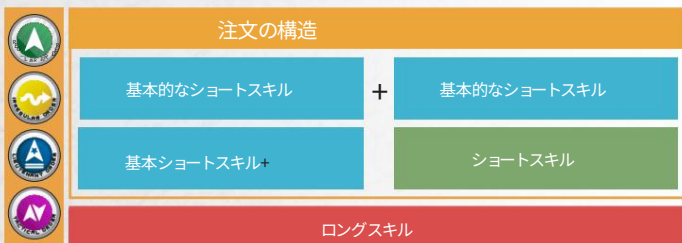
同じ命令で複数のスキルを組み合わせることができます。例えば、移動と発見の命令を同時に使用できます。また、ショートスキルと組み合わせることもできます。

ショートスキル：インフィニティで利用可能なスキルのほとんどはショートスキルです。これらは、基本ショートスキルとのみ組み合わせることができます。

2 回宣言したり、他のショート スキルと組み合わせたりすることはできません。

ロングスキル：これらのスキルは 1 つのオーダー全体を使用し、いかなる方法でも組み合わせることはできません。

スキル概要表は[187 ページ](#)から確認できます。



したがって、オーダーを消費すると、アクティブ化されたトルーパーは最大 2 つのスキルを宣言でき、次の組み合わせのいずれかを選択して、常に表示されている順序で宣言できます。

- 基本的なショートスキル 1 つ + 基本的なショートスキル 1 つ。
- 基本的なショートスキル 1 つ + ショートスキル 1 つ。
- ロングスキル 1 つ（トルーパーを起動し、注文）。

重要

2つのスキルを順番に宣言した場合でも、1つのオーダー内のスキルは同時に実行されます。例えば、「移動」と「BSアタック」（トルーパーが武器を発射するために使用するショートスキル）を宣言した場合、BSアタックは宣言した移動ルートのどの時点でも実行でき、必ずしもルートの最初または最後で実行する必要はありません。

ARO: 自動反応順序

インフィニティゲームでは、自動反応命令（ARO）メカニズムのおかげで、アクションと意思決定が止まることはありません。対戦相手のアクティブターン中でも、プレイヤーのトルーパー、モデル、マーカは、対戦相手がトルーパーをアクティブ化するたびに、コストを消費して反応することができます。

注文。

リアクティブ プレイヤーの兵士は、次のいずれかの条件を満たす場合はいつでもARO を宣言できます。

- 敵の兵士が射線 (LoF) 内で活動します。
- 敵の兵士が制御ゾーン (ZoC) またはハッキング エリア内でアクティブになります。
- 兵士が LoF や ZoC なして敵の行動に反応できることを指定する特殊スキル、武器、または装備を持っています。
- テンプレート武器の影響を受けるか、通信の対象となる攻撃。

リアクティブプレイヤーは、アクティブプレイヤーがロングスキル、または最初に使用する基本ショートスキルを宣言した直後に、対象となるすべてのトルーパー、モデル、またはマーカに対してAROを宣言する必要があります（「オーダーの消費シーケンス」、14ページ参照）。宣言に失敗したトルーパーは、そのオーダーに対するAROを失います。アクティブトルーパーがオーダーの2番目のショートスキルを宣言することで、最初的基本ショートスキルに対してAROを持っていなかった敵トルーパーにAROを与えた場合、それらの敵トルーパーは

ARO。

アクティブ プレイヤーがオーダーを消費してトルーパーをアクティブ化するたびに、そのオーダー中にアクティブ プレイヤーが宣言するスキルの数に関係なく、対象となる敵トルーパーごとに 1 つの ARO が与えられます。

ARO のターゲットは、常にオーダーによってアクティブ化された兵士の 1 人でなければなりません。

アクティブ プレイヤーの命令によってのみ ARO が与えられ、リアクティブ プレイヤーのみが ARO を宣言できるため、兵士は ARO に反応できません。

敵の兵士に対して命令が使用された場合に反応できる兵士の数に制限はありません。

重要

ARO を使用する場合、Reactive Player は ARO で使用可能であると明記されているスキルのみを宣言できます。(187 ページの概要表を確認してください)。

特殊スキル、装備、またはシナリオルールで別途規定がない限り、AROは常にバースト B1を持ちます。このような状況で、リアクティブ・トルーパーのAROにおけるバースト値が1より大きい場合、バーストを複数のターゲットに分割することはできません。

すべて一度に

インフィニティでは、スキルに関係なく、オーダーとAROは同時に実行されます。宣言した。

たとえば、アクティブ化されたトルーパーが移動 + BS 攻撃を宣言し、開始位置から射撃することを選択し (有利な範囲を利用するため)、ターゲットが BS 攻撃で反応し、移動の終了時に射撃することを選択した場合 (これも範囲の目的のため)、両方のアクションはゲームのすべての目的において同時であると見なされます。

重要

すべてのAROは同時に行われます。つまり、カムフラージュマーカーが移動を宣言した場合、対戦相手はLoFを持つトルーパーで発見を宣言できますが、トルーパーの1体で発見を宣言し、残りのトルーパーでBS攻撃を宣言して発見ロールが成功するのを待つことはできません (154ページの「カムフラージュ状態」参照)。

重要

命令の種類、状態、および消費量 (正規、非正規、戦術、中尉命令、所属する戦闘グループ、消費済みかどうか) は公開情報です。プレイヤーは、各命令のトークンをゲームテーブルの見える場所に置かなければなりません。また、中尉命令であっても、兵士を活性化するために命令を消費するたびに、対戦相手にその旨を知らせなければなりません。

注文 支出順序

アクティブ プレイヤーが (任意のタイプの) オーダーを消費して兵士をアクティブ化することを決定するたびに、次の手順に従います。

1. アクティベーション: アクティブ プレイヤーは、どのトルーパーをアクティベートするかを宣言します。

1.1 命令の消費: アクティブ プレイヤーは、兵士をアクティブ化するために使用した命令をテーブルから取り除くか、または消費済みとしてマークします。

1.2 最初のスキルの宣言: 手番プレイヤーは、最初に使用する基本ショートスキル、またはロングスキルを宣言します。移動を宣言した場合、プレイヤーはトルーパーが移動できる範囲を測定し、移動経路を選択し、トルーパーを移動の最終地点に配置します。

動き。

2. 反応的なプレイヤーのARO

2.1 AROチェック。リアクティブプレイヤーは、自分のトルーパーでAROを宣言できるかどうかを確認します。プレイヤーはアクティブトルーパーのゾーンオブコントロール (ZoC) 内にトルーパーまたはゲームエレメントが存在するかどうか、アクティブトルーパーから確認することができます。

2.2 ARO宣言。リアクティブプレイヤーは、宣言が許可されているトルーパーのAROを宣言します。トルーパーはAROの宣言を強制されませんが、AROを宣言できるにもかかわらず宣言しなかった場合、この命令に対してAROを宣言する権利を失います。

3. 2つ目のスキルの宣言: アクティブプレイヤーは、該当する場合、命令の2つ目のショートスキルを宣言します。移動が宣言されている場合、プレイヤーはトルーパーが移動できる範囲を測定し、移動経路を選択し、トルーパーを移動の最終地点に配置します。

4. 反応的なプレイヤーのARO

4.1 AROチェック。リアクティブプレイヤーは、前回のAROチェックステップでAROを宣言できなかったトルーパーでAROを宣言できるかどうかを確認します。プレイヤーは、アクティブトルーパーの支配地域 (ZoC) 内にトルーパーまたはゲームエレメントが配置されているかどうか、アクティブトルーパーから確認することができます。

4.2 ARO宣言。リアクティブプレイヤーは、宣言が許可されているトルーパーのAROを宣言します。トルーパーはAROの宣言を強制されませんが、AROを宣言できるにもかかわらず宣言しなかった場合、この命令に対してAROを宣言する権利を失います。

5. 解決: 使用を宣言したスキルと装備がそれぞれの要件を満たしていることを確認し、必要な射程距離測定を行い、適用されるMODを決定した後、両プレイヤーがロールを行います。いずれかのスキルまたは装備が要件を満たしていない場合、トルーパーは代わりに待機状態となります。

5.1 効果: プレイヤーは、セービングロールや回避移動を含む、成功したスキルと装備のすべての効果を適用します。

5.2 結論: 必要に応じてガッツロールを行い、その効果とアラートの効果を適用します。命令は終了します。

重要

基本ショートスキル、ショートスキル、またはロングスキルの実行に関連するすべての詳細と選択肢は、宣言時に指定する必要があります。

たとえば、移動を宣言する場合は、ルート全体を指定する必要があります。

攻撃を宣言する場合は、使用する武器、装備、特殊スキル、弾薬、その他のオプション、ターゲット、ショットを発射する特定のポイント、バーストをターゲット間でどのように分割するかなどを指定する必要があります。

重要

Alert!、基本的なショート スキル、またはロング スキルのジャンプやクライムを宣言する場合、スキルを宣言するときにそれらの要件を確認する必要があります。
注文または ARO の一部として宣言されるその他すべてのスキルについては、注文支出シーケンスのステップ 5: 解決中にその要件を確認する必要があります。

スキル、武器、または装備品の使用を宣言し、条件を満たしていない場合は、その行動はキャンセルされ、トルーパーは待機状態になります。また、宣言した使い捨てアイテムの使用回数は消費され、失われます。

無限。フェアプレー：

ゲームを効率化するために、対戦相手はアクティブ プレイヤーの測定や LoF の確認などを支援する場合があります。
これにより、ゲームはよりエキサイティングでダイナミックなものになります。
フェアプレーは両プレイヤーにとってメリットがあり、良好なゲーム雰囲気を保つために不可欠です。ミスがあった場合は、理想的には両プレイヤーが合意し、問題を解決する必要があります。

「In inityでは、常にあなたのターン」というキャッチフレーズは、対戦相手のターン中にAROを使って反応するだけでなく、対戦相手と継続的にインタラクトし、継続的な対話を生み出すことでゲームをより魅力的で楽しいものにするためのツールでもあることを示しています。これにより、ゲームスキルの継続的な学習と向上が容易になり、国境や海を越えた友情で結ばれたプレイヤーの緊密なコミュニティの形成にも貢献しています。

イニシアチブと展開

イニシアチブロール

ゲーム開始前に、プレイヤーはそれぞれの副官のWIP属性を使って対面ロールを行います。両プレイヤーはD20を振り、結果を比較します。そして、より高い結果（つまり、

中尉のWIP属性を超える者がイニシアチブの勝者となる。

ロールします。イニシアチブロールの勝者は、配置を維持するかイニシアチブを維持するかを選択できます。勝者が拒否した選択肢は、他のプレイヤーの手に渡ります。

同点、または両プレイヤーとも失敗した場合、イニシアチブロールを再度行います。イニシアチブロールにおいて、中尉のWIP属性は「情報公開」です。

主導権を保つ

イニシアチブを維持したプレイヤーは、各ゲームラウンドにおいて、どちらのプレイヤーが先攻プレイヤーターンを持ち、どちらのプレイヤーが後攻プレイヤーターンを持つかを選択します。この順番はゲーム中維持されます。

展開を維持する

配置を維持したプレイヤーは、誰が最初に配置するか、どの配置ゾーンに配置するかを選択できます。

展開フェーズ

このフェイズは、イニシアチブロールの後、イニシアチブと配置が決定された後に行われます。配置フェイズでは、ゲーム開始前にプレイヤーは兵士を戦場に配置します。

展開フェーズは次のステップに分かれています。

1. プレイヤー1の配置:
イニシアチブロールでは、配置を維持したプレイヤーの決定に基づき、先攻プレイヤーは1体を除くすべてのトルーパーを、配置ゾーン内に完全に配置します。プレイヤーが複数のトルーパーを残せるルール（ストラテゴス、コマンドトークン、シナリオ条件など）を使用する場合、残すトルーパーの数を宣言する必要があります。
2. プレイヤー2の配置 :プレイヤー1の配置が完了したら、プレイヤー2は1体を除くすべてのトルーパーを自分の配置ゾーン内に完全に配置します。複数のトルーパーを残せるルール（ストラテゴス、コマンドトークン、シナリオ条件など）を使用する場合は、残すトルーパーの数を宣言する必要があります。
3. プレイヤー1の最後の兵士次に、プレイヤー1は兵士を配置します。
ステップ 1 では保留されました。
4. プレイヤー2の最後の兵士最後に、プレイヤー2は兵士を配置します。
ステップ 2 では保留されます。

注記：

前方展開などの一部の特殊スキルは、プレイヤーが特定の配置ゾーン外にいる兵士。

戦闘ジャンプのような他の特殊スキルは、プレイヤーが特定の兵士を配置しないようにする。

配置フェーズ中は戦場にまったく存在しません。

最後に、一部の特殊スキルは両方の展開ルールを変更する可能性があります。

プレイヤー。

展開ルール

テーブル上に兵士を配置するには、次のルールに従います。

- » 各兵士の基地は展開ゾーン内に完全に収まっている必要があります。
- » 兵士は敵や中立勢力と接触した状態では配置できません
モデル、マーカー、トークン、または特殊スキルに関係なく、ミッション目標に接触することはできません。

- » トルーバーが展開する際、その所有者は伏せ状態で展開することを選択できます。伏せ状態で展開するには、ルーバーの横に伏せ状態トークンを置くだけです。
- » 事前に合意しない限り、兵士は基地全体を収容するのに十分なスペースがない場所に展開することはできません。
- » プレイヤーは配置ゾーンの大きさを測定できる。
前方展開特殊スキルを持つ兵士が展開できる場所、ゲーム テーブルの中央ライン、およびゲーム シナリオで指定される除外ゾーン。

ゲームシーケンス

ゲームラウンド

インフィニティゲームはゲームラウンド（ラウンド）に分かれており、両プレイヤーが積極的に行動する機会があります。つまり、各ラウンドは各プレイヤーに1つずつ、2つのプレイヤーターン（ターン）に分かれています。

ラウンドの開始時に、イニシアチブ フェーズで決定されたターン順序に従って、新しいプレイヤー ターンが始まります。



プレイヤーターン

各ターンにはアクティブプレイヤーとリアクティブプレイヤーが存在します。アクティブプレイヤーは自分のルーバーを活性化してアクションを実行でき、リアクティブプレイヤーはアクティブプレイヤーのルーバーの活性化に反応できます（ARO：自動反応命令、13ページ参照）。

各プレイヤーターンは次のステップに分かれています：

1. ターン開始: 戦術フェイズ
 - 1.1 コマンドトークンの執行的使用
 - 1.2 撤退！チェック
 - 1.3 中尉の喪失チェック
 - 1.4 注文数
2. 衝動的な段階
3. 注文フェーズ
4. 状態フェーズ
5. ターン終了

ターン開始: 戦術フェイズ

戦術フェーズは、アクティブ プレイヤーが兵士のアクティブ化を開始する前に一連のクイック チェックを実行するステップです。

コマンドトークンのエグゼクティブ使用

アクティブプレイヤーはコマンドトークンをエグゼクティブ使用することができます。

撤退 !チェック

アクティブ プレイヤーは、自分の勝利ポイントを数えて、撤退! 状況に入るかどうかを確認します (ゲーム終了条件、 [143 ページを参照](#))。 —

中尉のチェックの喪失

アクティブ プレイヤーは、自分が副官喪失状態にあるかどうかを確認します ([18 ページを参照](#))。 —

注文数

アクティブ プレイヤーは、自分の兵士の数、タイプ、状態を数えることで、このターンに使用できる命令の数を数えます。



通常命令テーブル上に

モデルまたはマーカーとして配置され、Null 状態 (意識不明、死亡など) でない通常兵士ごとに、アクティブ プレイヤーは対応する命令プールに通常命令を 1 つ追加します。



不規則な注文

モデルまたはマーカーとしてテーブル上に配置されている、Null 状態ではない各非正規兵士に対して、アクティブ プレイヤーは非正規部隊トークンをテーブル上に置き、どの戦闘グループに属しているかを明確にします。



中尉特別命令

アクティブ プレイヤーが、モデルまたはマーカーとしてテーブル上に非 Null 状態でない中尉を配置している場合、アクティブ プレイヤーは特別中尉命令を目に見える場所に配置します。



戦術命令

モデルまたはマーカーとしてテーブル上に配置されている、Null 状態でない戦術認識を持つ各兵士ごとに、アクティブ プレイヤーは戦術命令をテーブル上の兵士の隣に配置します。

覚えて

各戦闘グループには、独自の独立した命令プール、非正規命令、および戦術命令があります。

覚えて

モデルまたはマーカーとしてテーブル上にまだ配置されていないトルーパー (例えば、特殊スキル「戦闘ジャンプ」によって配置されていないトルーパー) は、オーダープールにオーダーを追加しません。配置されていないトルーパーのオーダーは機密情報であるため、そのプレイヤーはオーダーを秘密にして、対戦相手に見られないようにすることができます。

衝動的な段階

このフェイズ中、手番プレイヤーは各トルーパーの「衝動的な」特殊スキルを1回だけ発動できます。その際、命令を消費する必要はありません。96ページの「衝動的な」特殊スキルを確認してください。 —

注文フェーズ

これはプレイヤーターンのメインフェイズであり、アクティブプレイヤーはオーダープール、イレギュラーオーダー、タクティカルオーダー、そして中尉のスペシャルオーダーを使用して、トルーパーを活性化できます。アクティブプレイヤーはすべてのオーダーを消費する必要はありません。ただし、未使用のオーダーは以降のターンに持ち越すことはできず、失われます。

州の段階

アクティブプレイヤーが命令を使い果たした場合、または残りの命令を使用しないと決定した場合、両プレイヤーは、命令を必要とする状態またはスキルのチェックを実行します。これらのルールではAROは生成されません。

テーブル上に残っている注文トークンはすべて削除されます。

ターン終了

すべてのチェックが完了すると、アクティブプレイヤーターンは終了します。

中尉の死

訓練を受け、ミッションコントロールセンターと常に連絡を取り合っているにもかかわらず、敵の攻撃やシステム障害によってチームリーダーを失うと、兵士の規律は大きく乱され、全員が戦術的に連携が取れない混乱状態に陥ることがあります。このような状況は通常一時的なもので、指揮系統の次の段階、あるいはミッションコントロールセンターが指揮を執ると、再び秩序が回復します。

新しいリーダーを選出します。

アクティベーション

アクティブターンの戦術フェーズ中に、アクティブプレイヤーがゲームテーブル上に（モデルまたはマーカーとして）配置しなかったために中尉を欠いている場合、または以前の中尉が現在ヌル（意識不明、死亡、敗血症など）または孤立状態にある場合、中尉喪失状況が自動的に宣言されます。

効果

軍隊が中尉喪失状態にある場合、その軍隊のすべての兵士は軍隊リストは不規則です。

キャンセル

プレイヤーのターン終了時に、新しい副官を任命しなければなりません。コストは発生せず、これにより中尉の喪失状態が解消されます。新しい中尉は中尉の特殊スキルを獲得しますが、追加能力はありません。この新しい中尉の身分は依然として二等兵とみなされます。情報。

重要

ユニット プロファイルに不規則特性または REM 部隊タイプを持つ兵士は、中尉として任命できません。

シルエットテンプレート、射線と射界コントロール

シルエット

ゲーム的には、すべてのトルーパーはテーブル上で一定の体積を占めます。このボリュームは円筒形で、幅はベースサイズによって決まり、高さはトルーパーの種類によって決まります。

シルエット テンプレートは、プレイヤーがゲーム内での兵士の体積や高さ、幅を決定するのに役立つように設計されたゲーム補助ツールです。

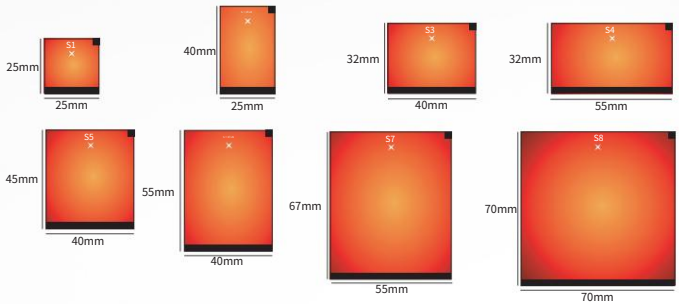
ゲーム中にトルーパーの体積に疑問が生じた場合、プレイヤーはシルエットテンプレートを使用して、ゲームテーブル上でトルーパーが占める円筒形のスペースを正確に決定できます。モデルのベースから突き出ている部分は、ゲーム上は無視されます。

ユニットの種類に応じて、兵士のプロフィールにはシルエット（S）と呼ばれる属性があり、どのシルエットテンプレートを使用するかを示します。使用。

シルエットテンプレート

シルエットベース	身長	テンプレート
X	3 MM（ベース高さ）	SX
0	25ミリメートル	S0
1	25ミリメートル	S1
2	25ミリメートル	S2
3	40ミリメートル	S3
4	55ミリメートル	S4
5	40ミリメートル	S5
6	40ミリメートル	S6
7	55ミリメートル	S7
8	70ミリメートル	S8

注*: 伏せ状態の場合、ベースの幅は兵士のシルエット属性。



ライン・オブ・ファイア（LOF）

射線（LoF）は、プレイヤーがトルーパーがターゲットを視認できるかどうかを判断する基準です。射線（LoF）とは、モデル、トークン、マーカー、または有効なターゲットの体積上の任意の点と、別の有効なターゲットの体積上の任意の点を結ぶ仮想的な直線です。

モデル、マーカー、トークンの量は、シルエット属性の値。

インフィニティでは、トルーパーの射線角度（LoF）は180度で、ミニチュアのベースに示されているように、ベースの前半分。

トルーパーがターゲットにLoFを描画できるようにするには、以下の条件を満たす必要があります。条件：

- » 特殊スキルまたは装備の一部がこの制限を無視しない限り、ターゲットは兵士の前方 180 度の円弧内に全部または一部含まれている必要があります。
- » トルーパーはターゲットの体積の一部を視認できなければなりません。最小サイズは3x3mm。
- » LoFは兵士のシルエットのどの地点からでも描くことができます風景やモデル（味方または敵）のシルエットに遮られることなく、ターゲットのシルエットのポイントに到達します。

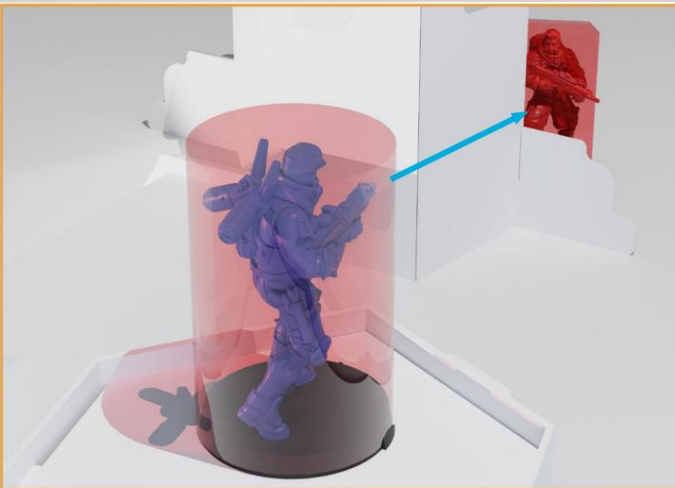
ゲーム中の移動とインタラクションを容易にするために、LoF を描画するとき次の例外を考慮する必要があります。

- » トルーパーがターゲットにLoFを描ける限り、ターゲットはその兵士がターゲットの前方 180 度の弧内にいる限り、その兵士にも LoF を引きます。
- » 移動ラベル付きのスキルを宣言した兵士は、ルート全体にわたって 360 度の LoF を描くことができます。
- » 兵士はルート沿いで LoF を妨害しません。
- » マーカーは LoF を妨げません。
- » 特に指定がない限り、マーカーの LoF は 360° になります。
- » 交戦状態にあるトルーパーは、交戦状態ではないトルーパーやゲーム要素にLoFを引き寄せることはできません。また、交戦状態にあるトルーパーは、視界条件やその他のLoFに影響を与えるルールの影響を受けません。

LoF: ゲームエイド

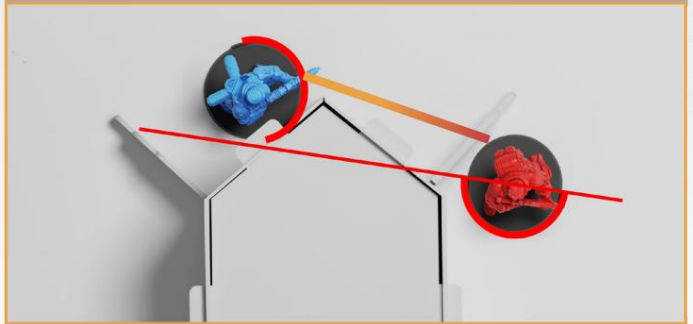
ミニチュアのポーズや不規則な風景は、LoFの判定を難しくすることがあります。場合によっては、合意に達するのはプレイヤー次第です。ターゲットを見極めようとしてミニチュアの視点から見ると便利です。LoFの確認を容易にするためにシルエットテンプレート、定規、レーザーポインターなどを活用して、何かがLoFを妨害します。

弾道と射線 (LoF)

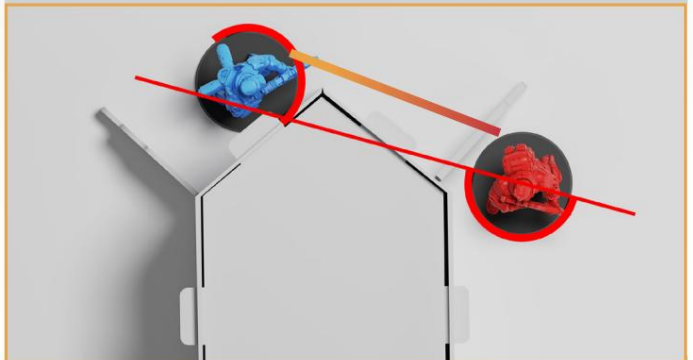


ミニチュアのボリュームと、シルエット テンプレートを使用して LoF を確認します。

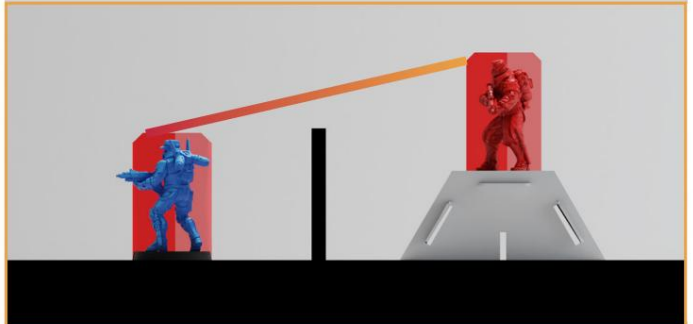
LoFの例



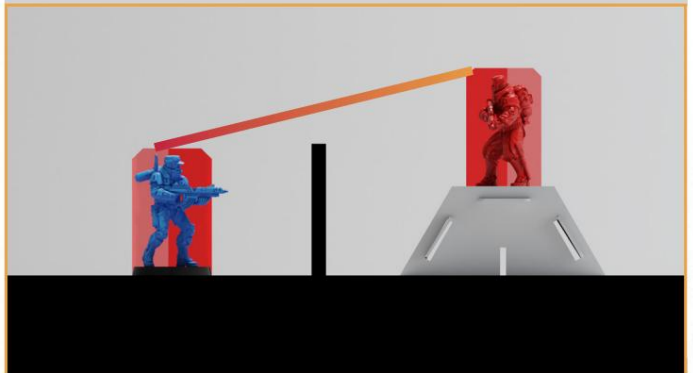
赤いトルーパーには LoF がありませんが、青いトルーパーには LoF があります。



両方の兵士はLoFを持っている



青いトルーパーには LoF がありませんが、赤いトルーパーには LoF があります。



両方の兵士はLoFを持っています。

ゾーン・オブ・コントロール（ZOC）

兵士は周囲の状況を把握しています。制御範囲（ZoC）は、兵士のシルエットの外縁から半径8インチ、上端から上方に8インチ伸びる仮想的円筒として定義されます。

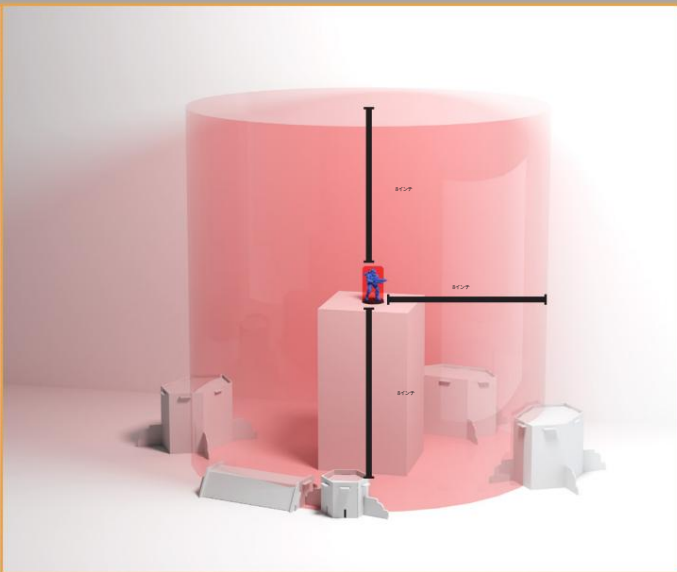
シルエットの端から 8 インチ下に位置します。

制御圏とAROS

兵士のコントロールゾーン内に進入したり行動したりしながらも、兵士のコントロールゾーン外に留まっている敵に反応することができます。

プレイヤーは支配地域（ZoC）を確認できます。測定は常にアクティブ・トルーパーから行い、移動経路上のどの地点からでも最大8インチ（約20cm）以内の範囲で測定する必要があります。アクティブ・トルーパーの支配地域（ZoC）内にリアクティブ・トルーパーまたはゲーム要素が存在する場合、ARO（命令の行使手順、14ページ参照）を宣言できます。

制御区域



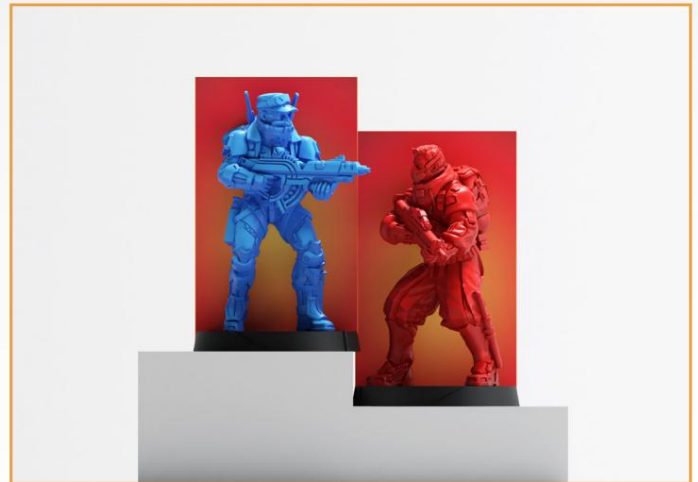
ゾーン間の相互作用、 ベースとシルエット

このルールセットでは、Troopers とその他のゲーム要素間の相互作用を定義する用語が頻繁に使用されます。

ベースコンタクト/シルエットコンタクト

トルーパーはシルエット同士が接触した状態で配置されます。この用語は、トルーパーのシルエットが、土台の有無に関わらず、例えば石などのゲーム要素に接触している場合にも適用されます。地形。

トルーパーは常に自分自身とシルエット接触しています。



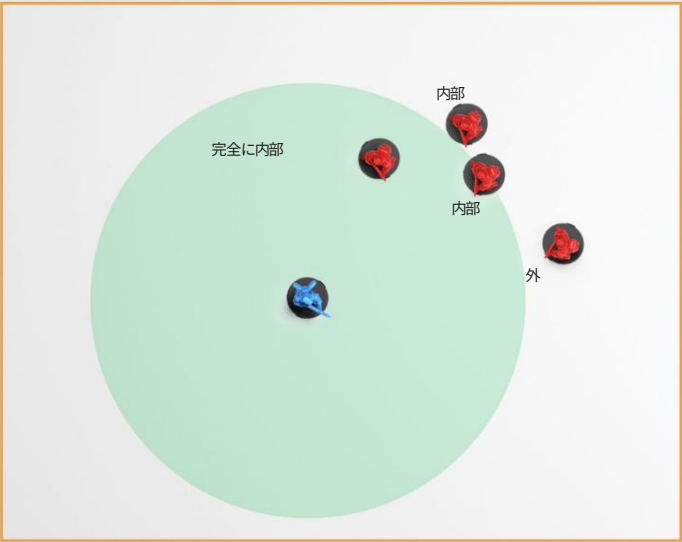
内部

兵士が定義されたゲームエリア（例えば、コントロールゾーン、ゼロ視界ゾーン、または困難な地形ゾーン）内にいるとみなすには、シルエットはゾーンに接触しているか、少なくとも部分的にゾーン内にある必要があります。

完全に内部

ルールで「完全に内側」と指定されている場合、トルーパーのシルエット全体が定義されたエリア内になければなりません。

ゾーンとの相互作用



一貫性

コヒーレンシーとは、ルール、特殊スキル、装備、ゲーム状態などを適用しながら、同じ命令で一緒に同時に行動する複数のリンクされた兵士の管理を可能にするゲームメカニズムであり、兵士が近くにいることを要求するものです。

一貫性は、リファレンス・トルーパーと呼ばれる特定のトルーパーの支配領域によって決定されます。リファレンス・トルーパーは、一貫性を必要とするルール、特殊スキル、装備などによって定義され、状況に応じて変化します（例えば、ファイアチームのチームリーダー、周辺機器やHVTのコントローラーなど）。

一貫性を保つには、リンクされた残りの兵士が参照兵士のコントロールゾーン内にいる必要があります。

一貫性チェック

» 展開フェーズ中。

プレイヤーは一貫性をチェックし、参照兵士の制御ゾーンを測定して、リンクされた残りの兵士がそのゾーン内にいることを確認できます。

一貫性をチェックした後、プレイヤーは兵士の配置を調整して、全員が「制御」ゾーン内に収まるようにすることができます。
ただし、この調整は、予備として残されている最後のフィギュアに関しては許可されませんし、その兵士の配置中も許可されません（ルール、特殊スキル、装備などで複数を予備として残すことが許可されている場合は、兵士も配置されます）。

» 注文または ARO の開始時または終了時。

プレイヤーは、オーダー開始時、オーダーの最初のショットスキル、ロングスキル、またはAROを宣言した後、移動量を測定する前に、一貫性をチェックしなければなりません。また、プレイヤーは、オーダー終了時、つまり結論ステップの終了時、ガッツロールの失敗やその他のルールにより移動を行った後にも、一貫性をチェックしなければなりません。

一貫性を破る

一貫性チェックに失敗した場合、兵士が参照兵士の ZoC 外にいと、一貫性は破壊され、その結果は、プレイヤーが適用しているルール、特殊スキル、装備品などで規定されているとおりに適用されます。

一貫性を破るゲームの例

アクティブターンで、ファイアチームの最初のショットスキルを宣言した後、または
ロングスキルでは、チームリーダーとの一貫性を欠いたメンバーはチームを離れることになります。
ファイアチームが有効にならない場合、ファイアチームボーナスが再計算されます。

ゲームを速くするために、一貫性が保たれていることが明白な状況（兵士が参照兵士の近くにいて、明らかに参照兵士の制御ゾーン内にある場合）では、敵が要求しない限り、一貫性チェックを実行する必要はありません。

シビラのアドバイス



距離と測定

ゲームテーブル上の距離は、巻尺を使用してインチ単位で測定されます。
尺度または定規。

2 人の兵士間の距離を測定する場合、プレイヤーはシルエットの最も近い部分の間を測定する必要があります。

2 つのオブジェクトまたは風景アイテム間の距離を決定するには、プレイヤーはそれらの間の直線を測定する必要があります。

Infinityでは、距離を測る際にはベースを使用することをお勧めします。これにより、距離の基準点を容易に特定でき、ゲームをスピードアップできます。2体のトルーパー間の正確な距離を知るためにシルエットテンプレートを使用する必要があるのは、ごく稀な場合に限られます。

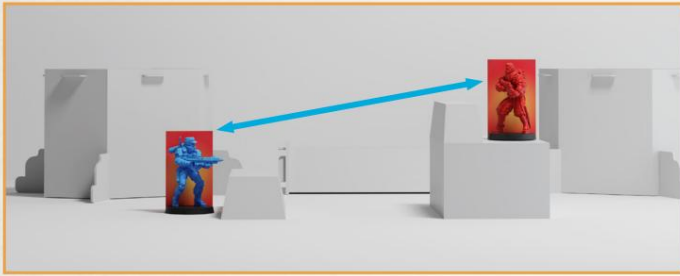
シビラのアドバイス



覚えて

Infinityの一般的なルールとして、オーダーを構成するスキルは測定を行う前に宣言する必要があります（14 ページの「オーダーの消費シーケンス」を参照）。

2つのミニチュア間の距離



ゲーム要素の置き換え

ゲーム中、特殊スキル、装備品、ゲーム状況、シナリオ状況などにより、トルーパーや装備品などのゲームエレメントを別のモデルやマーカーに置き換える必要がある場合があります。簡潔にするため、これらの定義では常に「トルーパー」という用語を使用します。

一致する直径

交換用トルーパーのベースサイズが同じ場合、交換用トルーパーのベースは元のトルーパーのベースの位置と一致する必要があります。

異なる直径

ただし、一部の特殊スキル、装備、ゲーム条件、シナリオ条件では、交代する兵士が

シルエット属性値とベースサイズが異なります。

この場合、プレイヤーには2つのオプションから選択できます。

- » プレイヤーは、交換するトルーパーの基地の中心を、元のトルーパーの基地の中心に一致させることができます。
- » プレイヤーは、交換用トルーパーの基地の端を元のトルーパーのベースの端と一致させます。図に示すように、境界の円周の弧は一致している必要があります。

これにより、例えば、交代したトルーパーは元のトルーパーが持っていなかったカバリーに接触できるようになります。同様に、交代したトルーパーは交戦状態に入ることができます。ただし、このルールは交戦状態を解除するために使用することはできません。

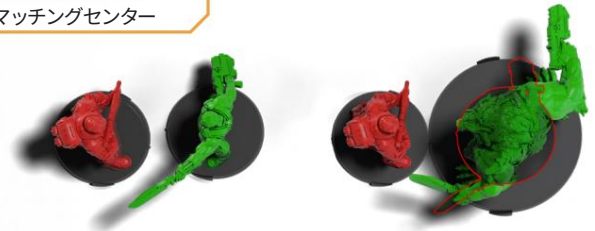
規則により交換が必須かつ避けられない場合、

特殊スキル、または必須ラベルを持つ装備の場合は、次の点を考慮する必要があります。

- » 利用可能なスペースが、シルエットテンプレートに該当する場合、交代したトルーパーは「Immobilized-A」状態になります。この状態は、トルーパーが存在するマス状況変化によってのみ解除され、状態自体で定義されている通常の方法では解除されません。装備品は「Immobilized-A」状態になる代わりに、ゲームテーブルから取り除かれます。

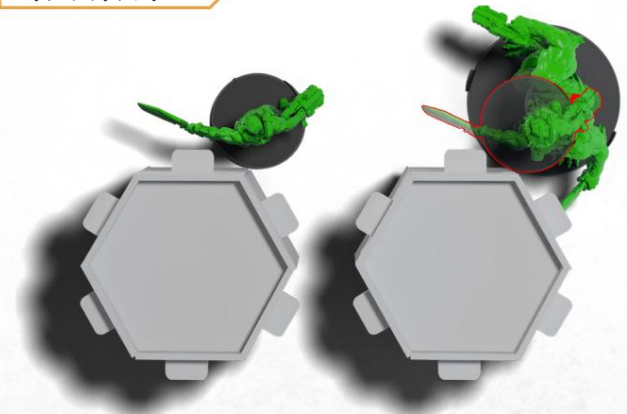
拠点:

マッチングセンター



拠点:

エッジのマッチング



ロール

In inityでは、特定のアクションの成功を判断するために20面ダイス（通称d20）を使用します。例えば、プレイヤーはダイスを振ることで、トルーパーが遠距離戦闘でターゲットを攻撃できたかどうか、敵シテムへのハッキングに成功したかどうか、隠れた敵を発見できたかどうかなどを判定します。

インフィニティのゲームメカニクスは、2種類のd20ロールを中心に展開されます。通常ロールと対面ロール。

成功したロール

兵士とゲームエレメントは、様々なゲームアクションを実行する能力を定義する一連の能力を持っています。ロールは成功値（SV）に対して行われます。成功値とは、各能力値に、関連する修正値（プラスとマイナスの両方）を適用した数値です。

スキル。

スキルが成功したかどうかを知るには、d20を振り、その結果は成功値と比較した場合、成功値以下の結果は、成功値はスキルが成功したことを意味します。

修飾子（MOD）

ほとんどの場合、ロールが行われる前に、行動の状況に応じて関連する能力値に修正値（MOD）が適用されます。MODは、能力値の数値を増減させることで、そのスキルの難易度を表します。正のMODは、実行されるスキルが通常よりも簡単な場合に適用され、負のMODは、実行されるスキルが通常よりも難しくなります。

重要

ルールで属性の値が言及されている場合は、すべての MOD を適用した後に得られる成功値を意味するものと見なしてください。

最大修飾子:

ロールに適用される修正値の合計は、+12または-12を超えることはできません。
+12以上または-12未満になる修飾語は無視され、
必要に応じて、最大 MOD は +12 または -12 になります。

最もよく使用される MOD は次のとおりです。

- » 範囲（42 ページを参照）: BS、PH、WIP 属性を変更できます。
- » カバー(41 ページを参照): BS、PH、WIP、および節約ロールを変更できます。
- » スキル、武器、装備（75 ページを参照）: さまざまな属性を変更できます。

» 状態は異なる属性を変化させることもあります。兵士が同じ属性に影響を与える複数の状態にある場合、それらの効果は累積します。

ユニット プロファイルには、さまざまな修飾子 (MOD) が表示される場合があります。

» CC 攻撃 (+3)、戦闘ジャンプ (PH=10)、CC 武器 (PS=6)、コンビ ライフル (+1B) など、特殊スキル、武器、装備の横にある括弧内の MOD または値は、そのスキル、武器、装備を使用する場合にのみ適用されます。

» ポジティブ MOD はユーザーにのみ適用されます。

» マイナス MOD は敵にのみ適用されます。

▲自動スキルや装備のマイナスMOD（例：
ミメティズム (-6)、またはサブライズショット (-3)—ルールで指定されたとおり常に MOD を適用します。

▲他のスキル、武器、装備のマイナスMOD（回避 (-3)、CC攻撃 (-3)など)は、対面ロール中にのみ適用されます。

» スキル、武器、装備の横にある括弧内の「ReRoll」は、そのスキル、武器、装備を使用している場合にのみ、ユーザーがロールからダイスを 1 つ再ロールすることを許可します。

» スキル、武器、または装備の横に丸括弧で囲まれた「+1 SD」または「+1 スペシャルダイス」は、プレイヤーが追加でダイスを1個振り、そのダイスから1個を選択して捨てることを意味します。この追加ダイスは、スペシャルスキル、武器、または装備のバースト値を増加させず、追加の使い捨て使用回数も消費しません。バーストを複数の対象に分配する場合、追加ダイスはいずれかの対象に割り当て、その対象に対するロールからダイスを1個捨てる必要があります。

対面ロールで使用する場合、両プレイヤーがダイスを振り終えた後にダイスを1つ選択し、捨てます。両プレイヤーがダイスを選択して捨てる必要がある場合、アクティブプレイヤーが先に選択します。このMODはアクティブターンとリアクティブターンの両方に適用されます。

このMODはロングスキルには適用できません。また、ダイレクトテンプレート武器など、ロールを必要としないスキル、武器、装備にも適用できません。

覚えておくべきこと - 四捨五入

In inityでは、数値（サイコロの出目、属性、MODなど）を割り算して整数に丸める場合、必ず切り上げられます。例えば、5の半分（ $5 / 2 = 2.5$ ）は3になります。

最大修飾子の例



コンバイフル				
名前	数	セービングロール属性	弾薬 PS B	特性
コンバイフル	1	アーム	北	7 3 制圧射撃
範囲				
18インチ	32インチ	44インチ	56インチ	
+3	-3	-6		

トルーパーAはコンバイフルで移動+BS攻撃を宣言します。BS攻撃は

以下のMOD:

- 兵士 B の「模倣」が -6 になります。
- カバーに -3。
- 範囲は -6 です。

修飾子の合計は -15 です。

最大 MOD が -12 なので、成功値 (SV) は 13 - 12 = 1 になります。

成功値が1未満

負のMOD値によって、アクションの成功値が1を下回る場合があります。この場合、プレイヤーはサイコロを振らず、自動的に失敗となります。

20以上の属性と成功値

他の場合には、属性が20を超えるか、または合計正値が属性にMODを追加すると成功値が20を超える場合があります。

成功値が20を超えると、クリティカル成功の確率が上昇します。20を超える数値は、20の目に加えてクリティカル成功となる可能性のあるサイコロの出目を示します。例えば、成功値が23の場合、20の目だけでなく、1、2、3の目でもクリティカル成功となります。

属性と成功値が 20 を超える例:

トルーパーの近接戦闘 (CC)属性値は24です。したがって、成功度に応じて値が24の場合、通常ロールのどの結果も成功となります。さらに、20、1、2、サイコロの目が 3 または 4 の場合はクリティカル成功です。

ノーマルロール

通常ロールは、Infinity で最も一般的で基本的なダイスロールです。このロールは、トルーパーが敵と対峙しておらず、代わりに競合しまたは受動的に競合するスキル (カモフラージュされた敵を発見しようとする、ドクターの特殊スキルで味方を回復するなど)の使用に成功したかどうかを確認する際に使用されます。

通常ロールを行い、トルーパーがスキルを実行した際に成功したかどうかを確認するには、d20を1つ振り、その結果を、そのアクションを実行するトルーパーの該当能力値の成功値と比較するだけです。ダイスの結果が成功値以下であれば、スキルは成功し、トルーパーは目標を達成します。

通常ロールの例:

フェネック・フュージリアーのBS属性は12で、通常のBSロールを行う必要がある。
MODが-3でBS成功値が9なので、d20を振って8が出ます。
フェネックの成功値は9なので、ロールは成功です。その後、このフュージリアーはもう一度通常のBSロールをしますが、今回は12になります。成功値は9なので、フェネックはそのロールに失敗しました。

批評

クリティカルとは、例外的な成功をもたらしたアクションの改善された結果を表します。ダイスの目が成功値 (すべてのMODを適用した属性値)と一致した場合、そのアクションはクリティカル成功となります。アクションの目標は可能な限り最良の方法で達成されました。完璧な成功です !おめでとうございます !

対面ロールでは、対戦相手の出目に関わらず、クリティカルが常に勝利となります。両プレイヤーが1つ以上のクリティカルを出した場合、対面ロールは引き分けとなり、両方のトルーパーは失敗したとみなされます。

フェイス・トゥ・フェイス・ロール

2人以上の兵士が同時に行動して互いの前進を阻止しようとする場合、どちらの側がより速く、より効果的に行動するかを決定するために、対面ロールが使用されます。

これを行うには、両プレイヤーが対面に参加する兵士のロールを行い、通常のロールと同様に、それぞれの結果を対応する成功値と比較します。失敗は単純に破棄されますが、通常のロールとは異なり、各陣営の成功値は対戦相手の成功値と比較されます。

比較すると、成功は結果の低い敵の成功を打ち消します。さらに、それらの成功が、より高い敵の成功によって打ち消される場合でも同じです。

重要

対面ロールでアクションを解決するには、両方の兵士のアクションが互いに直接影響を及ぼしている必要があります。どちらかのアクションがもう一方のアクションの結果に影響を与えない場合は、代わりに通常ロールを使用してください。

同点を破る

対面ロールは同点になる場合があります。同点の場合（クリティカルの有無に関わらず）、両方のロールは互いに打ち消され、効果は適用されず、命令は消費されます。

考えられる結果の概要は次のとおりです。

- どちらも失敗。誰も目標を達成できなかった。
- 1人が不合格、もう1人が合格。成功したトルーパーがフェイスを獲得し、フェイスロールして目的を達成します。
- 両者とも成功。より高い成功率を出した兵士が敵の攻撃をキャンセルする。成功し、Face to Face Roll に勝利し、目標を達成します。
- 両者ともパスしたが、一方がクリティカルを出した。クリティカルを出したトルーパーが勝利する。対面ロール、たとえばクリティカルロールが敵のクリティカルロールと同等かそれ以下であっても成功。
- 両者ともクリティカルをロールします。クリティカルが互いに打ち消し合い、効果は適用されないため、どちらの兵士も対面ロールに勝利しません。クリティカル以外の成功は破棄されます。
- 一方がクリティカルを1つ出し、もう一方が2つ（またはそれ以上）のクリティカルを出した場合、前の場合と同様に、すべてのクリティカルはキャンセルされ、効果は適用されません。

対面ロール :回避してリセット

対面ロールにおいて、共通スキル「回避」と「リセット」の成功は、攻撃者の行動実行能力には影響せず、回避/リセットした兵士の能力にのみ影響します。例えば、複数の対象への攻撃を回避した場合、回避した兵士への攻撃のみがキャンセルされ、残りの対象への攻撃はキャンセルされません。

ターゲット。

対面1対1ロールの例

名前	数 ロールの保存	セービングロール 属性	弾薬 PS B	特性
コンビライフル	1	アーム	北	7.3 制圧射撃
範囲				
15インチ	30インチ	45インチ	60インチ	
+3	-3	-6		

アクティブターンで、フェネック フェュリエ (兵士 A) は、コンビ ライフルで千空 (兵士 B) に対して BS 攻撃を宣言します。

範囲15インチ

彼はBS攻撃に以下のMODを適用します:

- 射程距離 +3。
- カバーに -3。

彼の成功値 (SV)は12 + 3 - 3 = 12になります。

反応ターンでは、千空はAROとしてコンビでBS攻撃を宣言する。

フェュリエ隊に対するライフル。

彼女はBS攻撃に以下のMODを適用します:

- 射程距離 +3。
- カバーに -3。

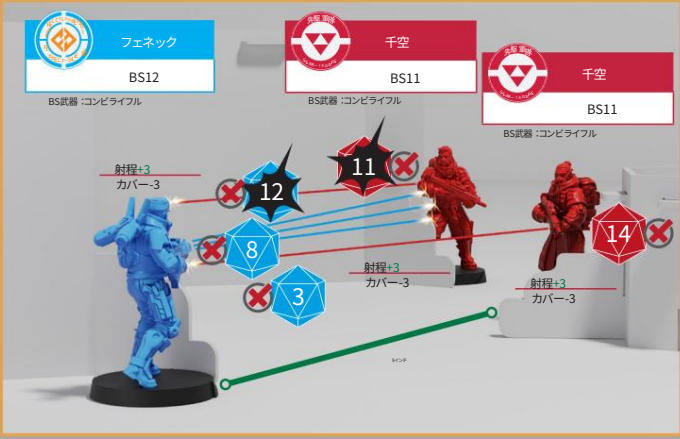
彼女の成功値 (SV)は11 + 3 - 3 = 11になります。

全てのロールは成功しましたが、千空の7が対面ロールに勝利しました。

7未満の他のすべての成功した結果をキャンセルします。

フェネック フェュリエは攻撃を受け、セービング ロールを実行する必要があります。

対面ロールと通常ロールの例



コンプライフル				
名前	数 ロールの保存	セービングロール 属性	弾薬 PS B	特性
コンプライフル	1	アーム	北	7 3 制圧射撃
範囲				
15インチ	32インチ	48インチ	64インチ	
+3	-3	-6		

フェネックは全力のバーストでBS攻撃を宣言し、千空Aは宣言する。

再びBSアタックのARO。千空BはBSアタックのAROを宣言し、フェネック。

宣言された攻撃は互いに影響し合うため、フェネックと千空Aは対面ロール。フェネックの射撃は当たらないため、千空Bは通常ロールを行う。

彼に影響を与えない。

- 範囲15インチ
- 範囲9インチ

フェネックはBS攻撃に以下のMODを適用します。

- 射程距離 +3。
- カバーに -3。

彼の成功値 (SV)は $12 + 3 - 3 = 12$ になります。

両方の千空はBS攻撃に以下のMODを適用します。

- 射程距離 +3。
- カバーに -3。

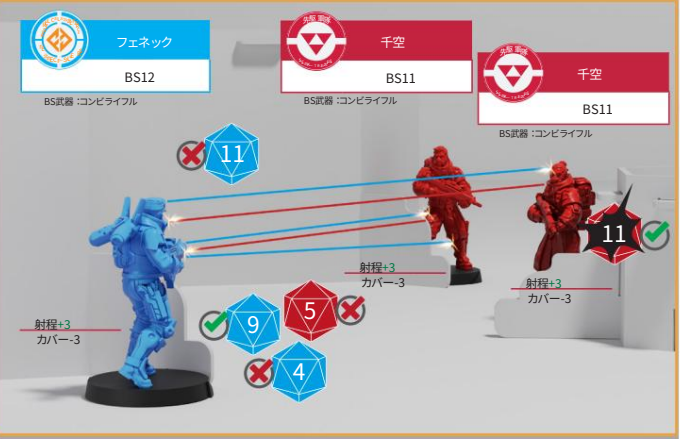
成功値 (SV)は $11 + 3 - 3 = 11$ になります。

対面ロールでは両者がクリティカルとなり、その結果成功はキャンセルされる。

互いに攻撃し合い、いずれも目標を達成しません。

一方、千空Bはロールで14を獲得し、成功値 (SV)が11であったため、彼はフェネックに対する射撃を失敗しました。

2回の対面ロールの例



コンプライフル				
名前	数 ロールの保存	セービングロール 属性	弾薬 PS B	特性
コンプライフル	1	アーム	N 7 3 制圧射撃	
範囲				
15インチ	32インチ	48インチ	64インチ	
+3	-3	-6		

フェネックがコンプライフルのバースト (B)を3に分割し、千空Aに対して2発撃つと、千空Bに対して1回、対面ロールを2回行う必要があります。

フェネックは以下のMODをBS攻撃に適用します：

- 射程距離 +3。
- カバーに -3。

彼の成功値 (SV)は $12 + 3 - 3 = 12$ になります

両方の千空はBS攻撃に以下のMODを適用します。

- 射程距離 +3。
- カバーに -3。

成功値 (SV)は $11 + 3 - 3 = 11$ になります。

最初の対面ロール、フェネックVS千空Aでは、5がフュージリアの4を打ち消す。

そして9は対面ロールの最高成功値なので、対面ロールで勝利する。したがって、千空はAは攻撃に成功し、セーブ ロールを実行する必要があります。

2回目の対面ロール、フェネックVS千空Bは両者とも11を獲得し、

両者とも成功。しかし、千空Bにとってはクリティカルとなり、結果として勝利となる。

フェイス・トゥフェイス・ロール。今度はフェネックがヒットし、

クリティカルヒット！

移動モジュール

インフィニティでは、移動によって兵士はゲームボード上を移動することができます。このセクションでは、そのような移動を実行するために必要なすべてのルールについて詳しく説明します。移動は通常の命令消費シーケンス内で行われます。

ユニットプロフィール（8ページ）の移動属性（MOV）は、この兵士が命令に従って移動できるインチ数を示します。移動属性には通常、兵士が命令に従って最初に移動したときと2回目に移動するときの2つの値があります。

移動と測定

移動ラベルを使用してスキルを宣言した直後、兵士が移動を終了する場所を決定する前に、移動距離を測定できます。常に基地の外縁と下側の同じ点から測定します。

イベントの順序は次のとおりです。

1. プレイヤーは移動ラベルを使用してスキルを宣言します。
2. 兵士が到達できる場所を測定する
そのスキル。
3. 警官が最終的に到着する場所と正確なルートを宣言する
そこに到着するまでに時間がかかります。
4. 兵士を最終目的地へ移動させる

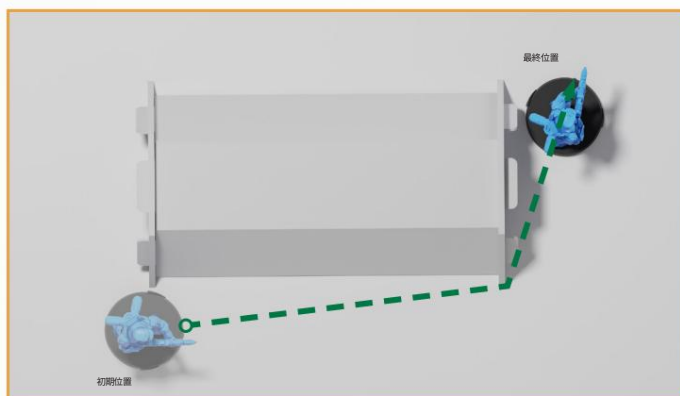
重要

移動を実行するときは、常にベースの外縁と下側の同じポイントから測定を行う必要があります。

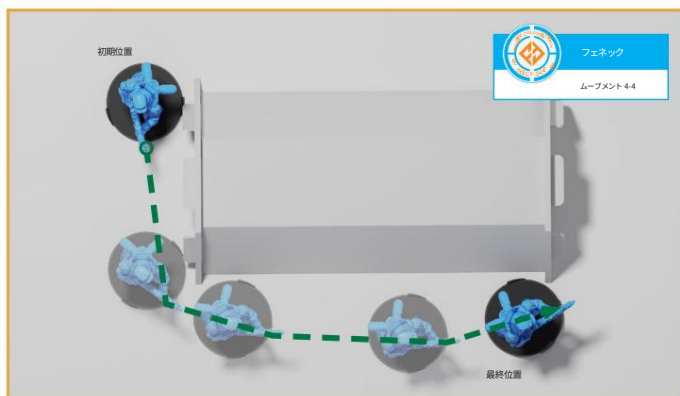
水平測定 （複雑なパス）

プレイヤーはトルーパーがどこまで到達できるかを測り、ルートを決定します。ルートの終点を決定したら、そこにモデルまたはマーカーを配置します。必要に応じて、終点の正確な位置をマークし、ルート上の他の地点でモデルまたはマーカーを使用してLoFとAROを確認できます。すべての決定後、モデルまたはマーカーはルートの終点に配置する必要があります。

ルート。

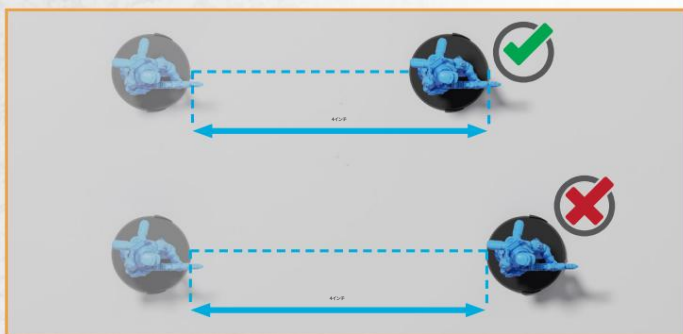


モデル/マーカーのルートと最終位置



モデル/マーカーは、LoF と ARO を確認するためにルートに沿って配置されます。

水平測定



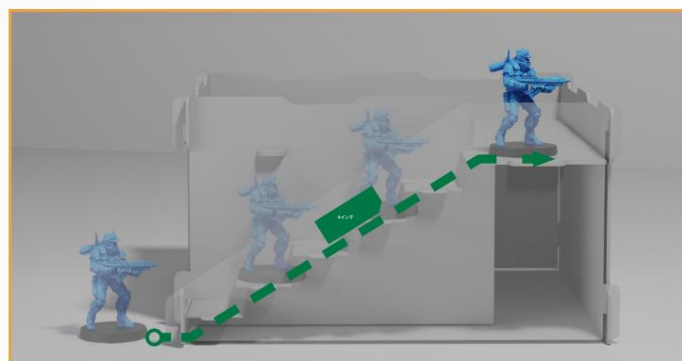
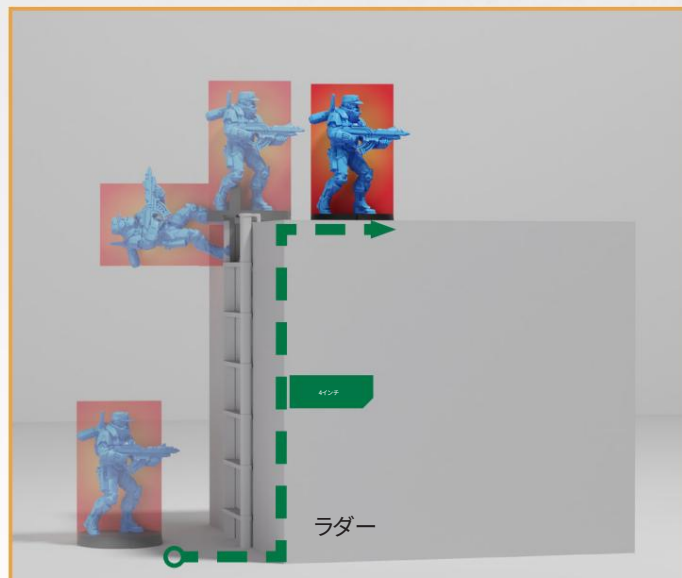
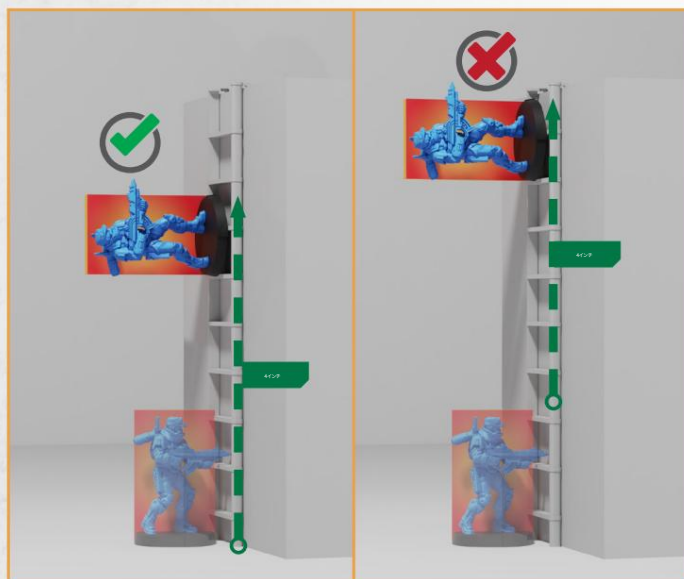
シビラは説明する

プレイヤーの中には、最初からトルーパーのルートを決めるのではなく、ゲームボード上の1つの地点から次の地点までを複数回計測し、その都度トルーパーをルート上の各地点に配置するという方法を好む人もいます。例えば、トルーパーを角まで移動させて新たな計測を行い、その角を迂回して次の角まで移動し、そこにモデルを配置するといった具合です。これはInfinityにおける移動距離の計測方法としては標準的な方法ではありませんが、プレイヤーが移動を一時停止する地点のすぐ後ろにトルーパーを配置し、余分な移動距離を得ない限り、許容範囲です。



垂直測定

(はしごと垂直面)



階段や梯子を象徴する風景画は、兵士が垂直面や斜めの面を水平面として扱う。したがって、トルーパーはジャンプや移動を宣言せずに、移動ラベルを持つスキルやAROを使用できる。登る、ジャンプや登るの制限なし。移動距離は図に示すように、Trooper が移動している表面上で測定されます。

動く

兵士が戦場を移動できるようにする基本的な共通スキル。

動く

基本的なショートスキル

動き、LoFなし、ロールなし。

要件

プレイヤーは、このスキルを宣言するときに、このスキルの要件を確認する必要があります。

障害物を飛び越える場合を除き、兵士のベースの少なくとも半分は移動している表面と接触している必要があります（一般的な移動ルール）。

移動できる表面の幅は、ベースの幅の少なくとも半分でなければなりません。

トルーパーは、基地と同じかそれよりも大きな表面上で移動を完了できる必要があります。

効果

ユーザーは MOV 属性によって決まる距離まで戦場を移動できるようになります。

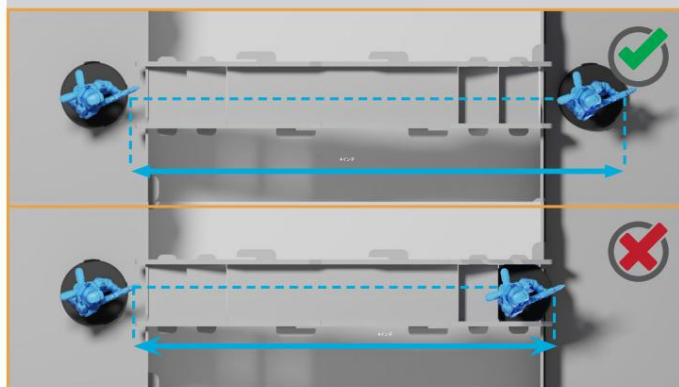
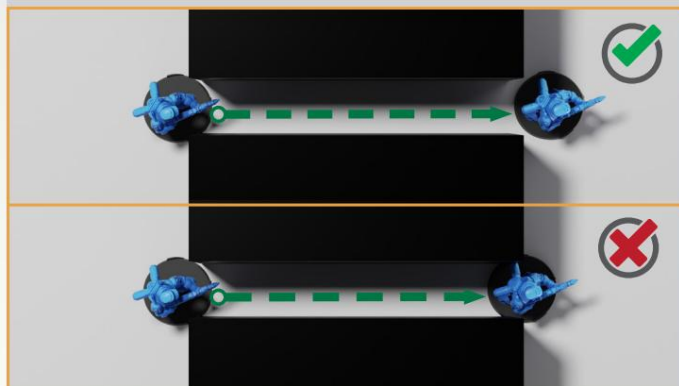
Moveを宣言することで、ユーザーはMOVの最初の値まで移動することができます。
インチ単位の属性。

ユーザーがオーダーの2番目の基本ショートスキルとしてMoveを再度宣言した場合、MOVの2番目の値まで移動することができます。
インチ単位の属性。

移動は、一般的な移動ルールと移動および測定ルールに従う必要があります。

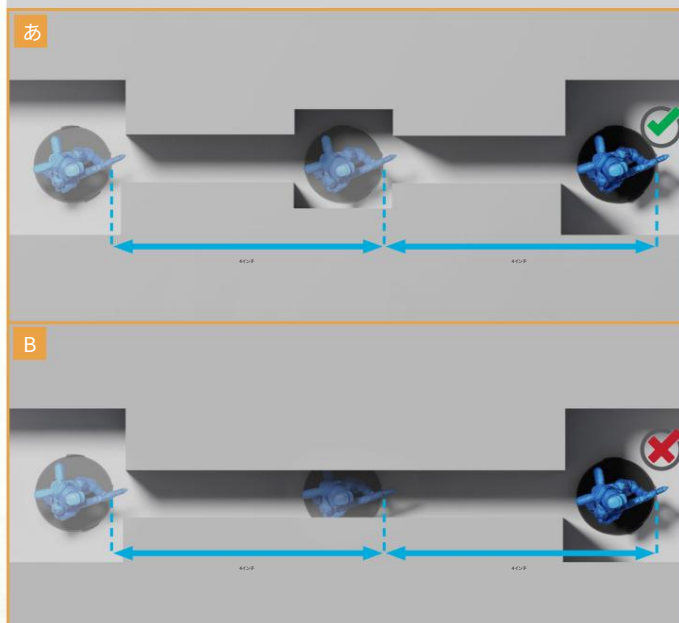
例1

キャットウォークや狭い通路を移動します。



例2

ベースより小さいサーフェス上で順序（移動 + 移動）を実行します。



どちらの場合も移動距離は8インチですが、ケースBでは最初の移動の終了時に有効なサーフェスがないため、移動を実行します。

一般的な移動ルール

» 戦場で兵士を移動させる場合、プレイヤーはルート全体（たとえば、障害物を回避するための迂回路を含む）を測定する必要があります。測定には常に基地の同じ部分を使用する必要があります。

» MOV値はユニットが移動できる最大距離を示します。
ただし、最低限の制限はありません。兵士は移動を宣言した時点で移動力を使い果たす必要はありません。

» トルーパーは、高さは兵士のシルエット テンプレートの高さと同じかそれ以下であり、登るまたはジャンプを宣言する必要はありません（跳馬の例を参照）。

» この垂直方向の動きは測定時に考慮されません
トルーパーがどれだけ遠くまで移動するかは関係ありませんが、LoF の目的では、トルーパーは障害物を飛び越えて移動したものとしてカウントされます。

» 同様に、移動中に兵士は屋根またはその他の表面のシルエットの最大半分を使用して、同じレベルまたは異なるレベルにあるターゲットへの LoF を設定します（例を参照し、Sibylla が説明しています）。

» 兵士は味方または中立のモデル、マーカー、そしてトークンですが、別のモデル、マーカー、またはトークンが占めているスペースで移動を終了することはできません。

» 兵士は移動中に 360 度の射角を持ちます。

» モデルの 1 つを移動した後は、任意の方向を向いたままにすることができます。

» 兵士の移動は、兵士が指定された移動ルートが途中で途切れた場合でも、敵とシルエット接触します。

» シルエットに接触せずに敵の兵士と障害物の間を通過するには、その間のスペースが兵士のベースよりも広くなければなりません。

» 移動ラベル付きのショートスキルまたはAROを実行するとき（ジャンプを除く）、またはガッツロールに失敗した後に移動する場合、兵士は移動の開始時または移動の終了時に伏せ状態に入るか、伏せ状態から抜け出すことができます。
コストはかかりません。ただし、伏せ状態で移動する場合、移動距離が減少します。

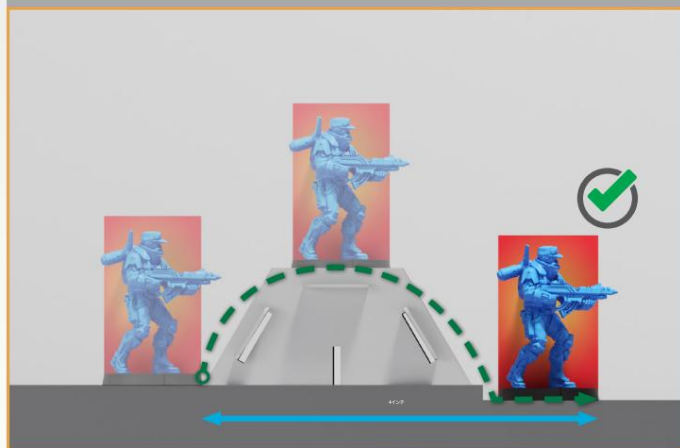
» 実行された動作の種類（移動、ジャンプ、（例えば「登る」など）移動によってトルーパーが落下することはありません。トルーパーが「移動」「ジャンプ」「登る」などで新しい場所に到達できない場合、移動は実行されず、代わりに「待機」状態になります。

» 一度宣言すると、途中で敵の攻撃が成功して無効状態または移動不能状態になったとしても、兵士は必ず移動の終わりに到達します。

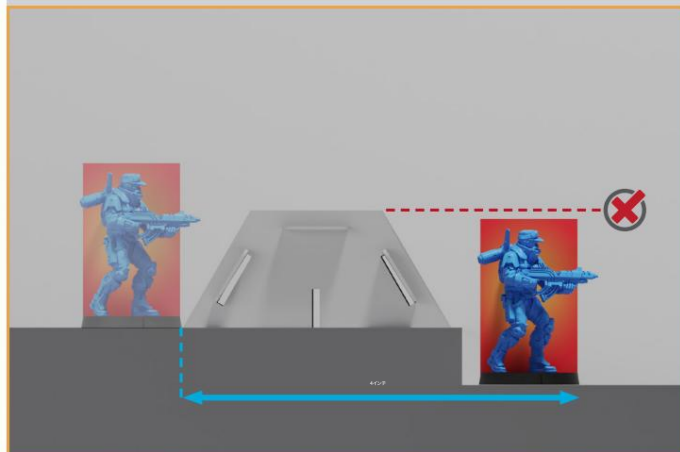
166ページの In inity States モジュールで Prone State を確認できます。

動きと障害

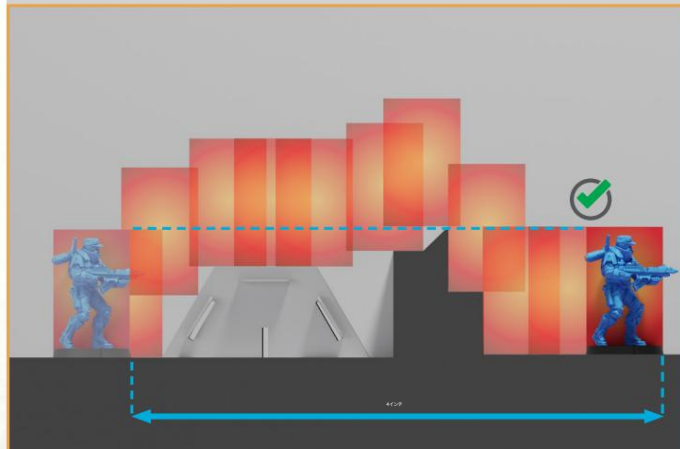
障害物を飛び越える例
シルエットの高さより低い。



兵士はジャンプや登攀を宣言せずに障害物を乗り越えることができる。
障害物の高さが兵士のシルエットの高さと同じかそれ以下である
両面にテンプレートがあります。

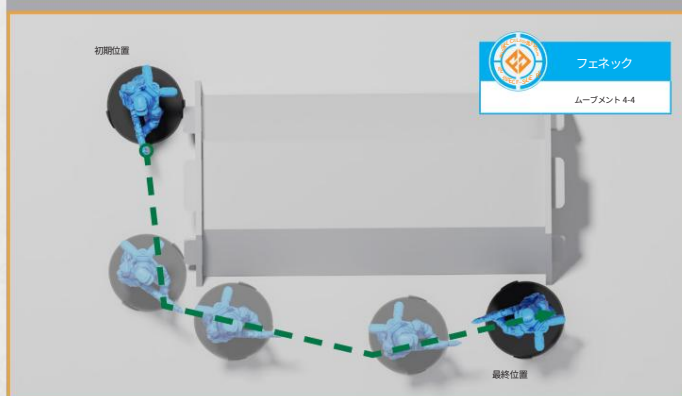


逆に、2番目の写真では、兵士は障害物を通過することができない。
障害物が高さよりも高いため、ジャンプまたは登ることを宣言せずに
片側には兵士のシルエット テンプレートがあります。



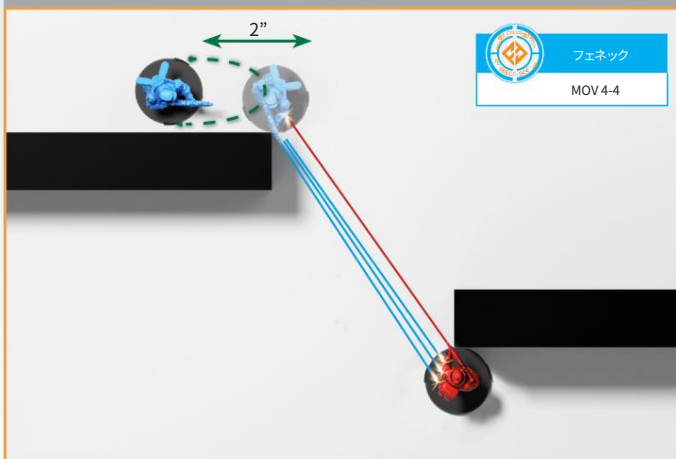
距離はトルーパーが移動している表面で計測されます。プレイヤーは図に示すように、兵士のルート全体にわたって兵士の位置を念頭に置いてください。

移動シーケンスと最終フェイスング

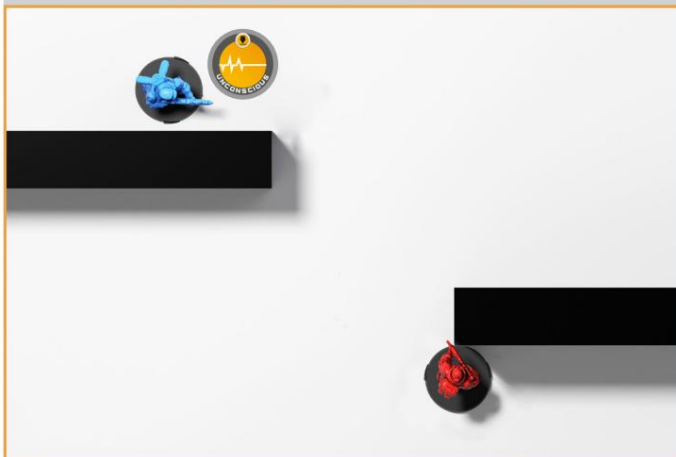


移動後、トルーパーはプレイヤーが選択した方向を向くことができます。
したがって、最初の画像の動きの終わりに、プレイヤーはモデルを回転させる。
最終的な位置から動かすことなく、任意の方向を向くことができます。

動きの例



アクティブターンでは、フェネックは完全カバーで壁に寄りかかっている。彼は建物の反対側にある千空にLoFがある。フェネックは宣言する。
最初のショートスキル：移動。
したがって、プレイヤーは軌道の距離を測定し、方向を決定します
そして、フェネックのベースを移動して、角から覗くようにして
部分カバー状態のままターゲットへのLoFを獲得します。
フェネックの模型は千空を見ると元の位置に戻り、
トータルカバー。移動宣言により、彼はコーナーまで移動し、戻ることになります。
千空もフェネックに対してLoFを獲得したため、ARO :BSアタックを宣言します。
次に、フェネックはそのオーダーの2番目のショート スキル、別のBS 攻撃を宣言します。
続く対面ロールでは、千空は部分カバー MOD を適用する必要があります。



しかし、彼は対面ロールに勝利し、フェネックはセービングロールに失敗します。そして、
フェネックは、トータルカバーの後ろで無意識の状態で秩序を終え、そこで
動きを終えた。

シビラは説明する

移動中、トルーパーのベースは移動先の地面に接している必要のある面積の半分だけです。そのため、トルーパーは移動中にベースの一部を地面の端から移動させることで、例えば同じ階または異なる階にあるターゲットへの視界を確保することができます。ゲーム中の移動やインタラクションを容易にするため、視界の描画時にはパラペットや手すりなどの地形要素を考慮する必要があります（例を参照）。



移動して角を覗く



覚えて

移動を宣言すると、途中で敵の攻撃が成功して無効状態または移動不能状態になったとしても、
兵士は必ず移動の終わりに到達します。

慎重な動き

特定の状況下では、兵士はこの共通スキルを宣言して、敵の ARO を引き付けることなく戦場を移動することができます。

慎重な動き

ロングスキル

動き、LoFなし、ロールなし。

効果

兵士がMOV属性の最初の値まで移動できるようにします。

このプロセスでは敵の ARO は生成されません。

制限。この慎重な動きがAROを生成しないためには、

すべての敵モデルとマーカーの LoF と ZoC の外側にあるゲーム テーブル上の 2 つのポイントで開始および終了します。

慎重な動きがLoFまたはZoC内で開始または終了した場合

敵の兵士（モデル形式）またはマーカーの場合、兵士は

いつものARO。

制限事項。ハッキング可能な兵士の慎重な動きのために

ARO を生成しないモデルフォームの場合、敵のハッカーのハッキング エリアの外側にあるゲーム テーブル上の 2 つのポイントで開始および終了する必要があります。

ハッキング可能な兵士がモデル形態にあり、慎重な移動が敵ハッカーのハッキングエリア内で開始または終了した場合、兵士は通常どおり ARO を生成します。

ハッキング不可能なトルーパーがモデル形態で、その慎重な

移動が敵ハッカーのハッキング エリア内で開始または終了した場合、これによって兵士が

ARO を生成することはありません。

慎重な動きは一般的な動きのルールにも従う必要があります

移動と測定のルールとして。

重要

この共通スキルは、TAG、リモート、車両、オートバイに乗った兵士、空中特殊スキルを持つ兵士、ターゲット状態の兵士は宣言できません。

覚えて

隠密配置中の兵士はモデルでもマーカーでもないため、LoF または ZoC にいることによる慎重な移動に反応することはできません。

慎重な動きの例

モデル形態のパンオセアニア兵がノマド兵に接近しようとしている。

兵士は高層ビルの後ろ、LoFとZoCの外側で完全カバー状態にある。

ノマド・トルーパーと敵のカモフラージュマーカーを装備したパンオセアニア・トルーパーは最初のMOV値の一部はコンテナの後ろに移動され、

ノマド トルーパーとカモフラージュ マーカーの LoF と ZoC の外側。

迷彩マーカーを含むノマドトルーパーはAROを宣言できません。

PanOceanian Trooper の移動は、LoF と ZoC の外で始まり、終わります。

ジャンプ

この共通スキルは、ユーザーが障害物をクリアしたり、小さなものを飛び越えたりすることを可能にします。距離。

ジャンプ

ロングスキル

動き、LoFなし、ロールなし。

要件

プレイヤーは、このスキルを宣言するときに、このスキルの要件を確認する必要があります。

兵士は水平方向の着地点に到達できなければなりません。

兵士の基地と同じかそれより大きくなければなりません。

効果

ユーザーは水平、垂直、斜め、またはトレース方向に移動できます

放物線。ユーザーはMOV属性の最初の値に2インチを加えた値までジャンプできます。

ジャンプはロールを必要としない一般的なスキルです。

ジャンプするときは、水平、垂直、対角、または

ベースの外縁と下側から測定した、出発地点と着陸地点間の放物線距離。

ジャンプはトルーパーが地面に触れた時点で終了し、

着陸地点。

兵士はオーダーイン中は部分カバーMODの恩恵を受けることができません。

彼らはそれをジャンプと宣言した。

ジャンプ動作も一般的な動作ルールに従わなければなりません

移動と測定のルールとして。

一部のトルーパーはユニットプロフィールにジャンプスキルを記載しており、その距離は丸括弧で囲まれています。ジャンプする際、トルーパーは2インチではなく、この距離をジャンプ距離に加算できます。

ジャンプを宣言すると自動的にうつ伏せ状態が解除されます。

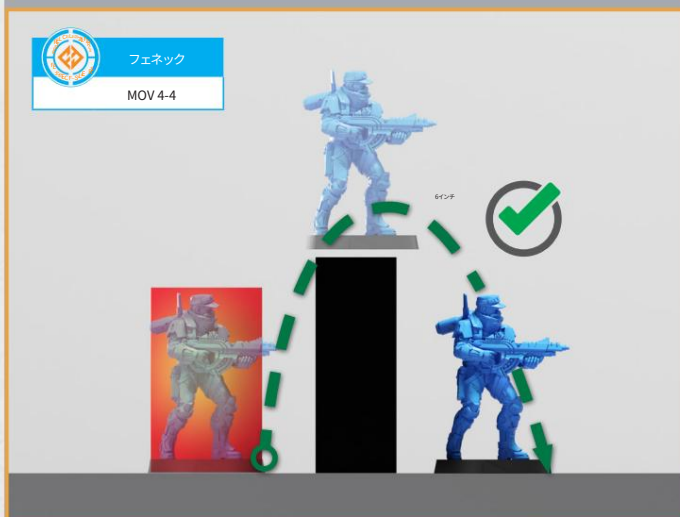
シビラは次のように説明しています。

放物線の測定: 放物線のルートを測定する最も簡単な方法は、柔軟な測定テープを使用して、都合に合わせて曲げることです。

ゲームが始まる前に、疑わしいケースの可能性を考慮して、ゲーム テーブルのどの表面でジャンプ スキルを使用する必要があるかを両方のプレイヤーが合意しておくことをお勧めします。

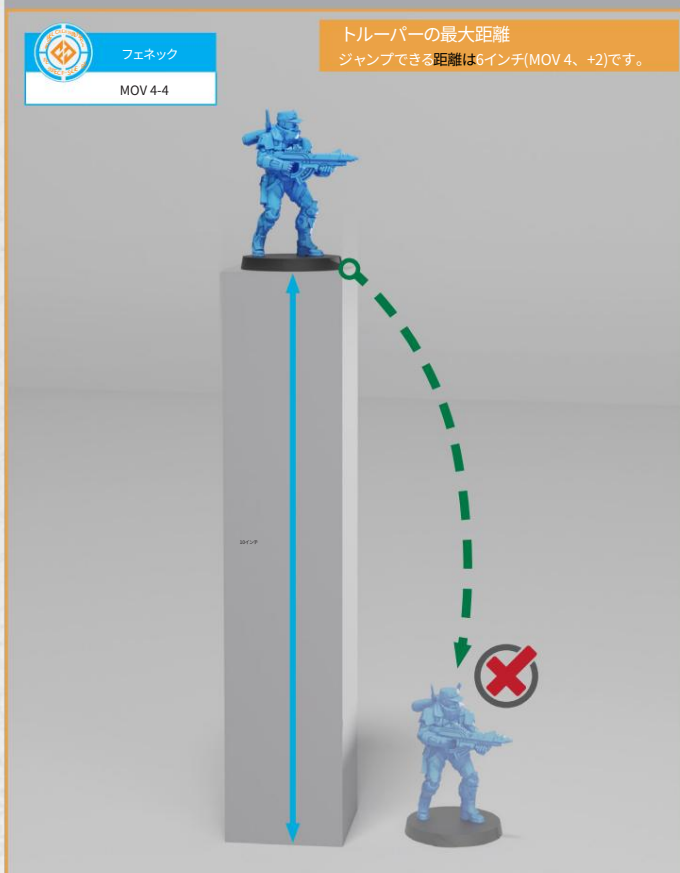


例1



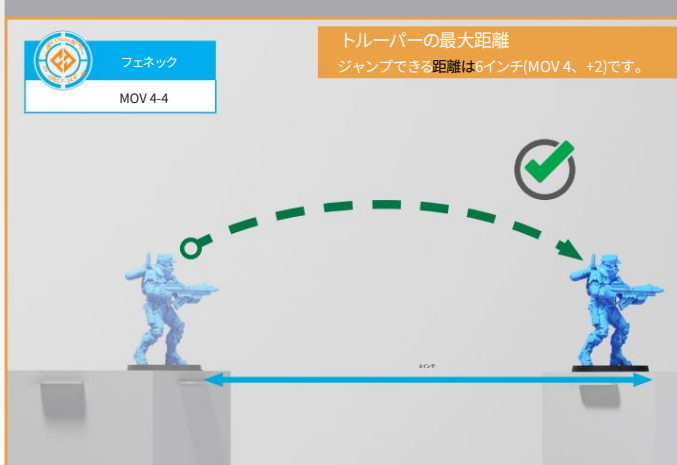
アクティブターンでは、トルーパーは1.75インチの高さの障害物を乗り越えなければなりません。これはシルエット テンプレートよりも高いジャンプ力が必要な場合は、トルーパーはジャンプを宣言してクリアする必要があります。

例2



アクティブターンでは、兵士は建物の屋上から降りることを決め、できるだけ速く飛び降りる。彼は「ジャンプ」と宣言し、建物の高さは10インチです。しかし、トルーパーは6インチまでしかジャンプできません。距離が6インチ以上あるため、このジャンプはできず、安全な代替着陸地点を見つけるために、代わりにアイドル状態を実行します。

例3



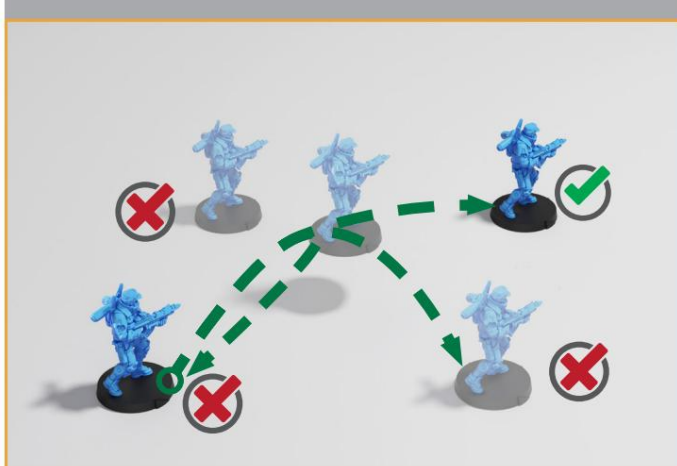
アクティブターンで、兵士は屋根から飛び降りることを宣言します。

プレイヤーは距離を測り、ジャンプ範囲内にあるか確認する。

6インチの距離があり、着地点は少なくとも彼の基地と同じ大きさなので、その場所を移動の最終地点として選択することができます。

距離が遠すぎる場合、またはモデルのベースを着陸地点に配置できない場合は、兵士はその地点にジャンプできません。兵士は新しい着地点を選ぶ必要があります。安全に到達して着地するか、代わりにアイドル状態になってその場に留まります。

例4



ジャンプする際、トルーパーは方向を変えずに軌道を辿らなければなりません。そのため、空中で軌道を変えることはできず、出発点に戻るには彼らはまっすぐに上下にジャンプしました。

登る

この共通スキルは、ユーザーが垂直に登ったり移動したりすることを可能にします。
表面。

登る

ロングスキル

動き、LoFなし、ロールなし。

要件

プレイヤーは、このスキルを宣言するときに、このスキルの要件を確認する必要があります。

トルーパーのベースは垂直面と接触している必要があります。

トルーパーのベースの少なくとも半分は地面と接触している必要があります
彼らは動いている。

トルーパーは、地面が地面と接触しない範囲で移動を完了できなければなりません。

底辺と等しいかそれより大きい。

効果

トルーパーが垂直面を登れるようになります。ユーザーは

MOV 属性の最初の値に 2 インチを加えた値までです。

登山はロールを必要としない一般的なスキルです。

クライミングでは、プレイヤーはスタート地点から目的地までの距離を測らなければなりません。

ベースの外縁から測り、
下側。

視覚的に分かりやすくするために、登攀スキルを使用する兵士は
少なくともベースの下側の半分が垂直に接している
表面。

登攀スキルは垂直面のみでの移動が可能です。登攀スキルは
ユーザーが水平面上で移動することはできません。

修正された MOV 値が、登る必要のある距離を超えています。

したがって、兵士は登攀動作を終えと
底面全体が水平面に接触するモーメント

(例 1を参照)。

クライミング動作は、一般的な動作ルールにも従う必要があります
移動と測定のルールとして。

一部の兵士はユニットプロフィールに登攀スキルを持ち、その距離は丸括弧で表示されます。登

攀中、兵士は

2 インチの代わりに、この距離を Climb に追加します。

重要

配置フェーズでもゲーム中でも、兵士は垂直面上に配置することはできません。

兵士が垂直面につかまっている限り、登攀以外のスキルを宣言することはできません。

垂直面に登っている、または掴まっている状態で意識を失った兵士は、通常通り、対応する状態
トークンをその兵士の横に置きます。意識を失った兵士は、登っている間も伏せ状態のままです（伏せ状
態に移行できないユニットタイプを除く）。

垂直面に登ったり掴まったりしている兵士は、部分カバー MOD の恩恵を受けることができません。

覚えて

リアクティブターン中に垂直面に掴まっている兵士は、AROを宣言できません。これは、垂直面にいる
間は使用できるスキルが「登攀」のみであり、「登攀」はリアクティブターンでは使用できないロング
スキルであるためです。

覚えて

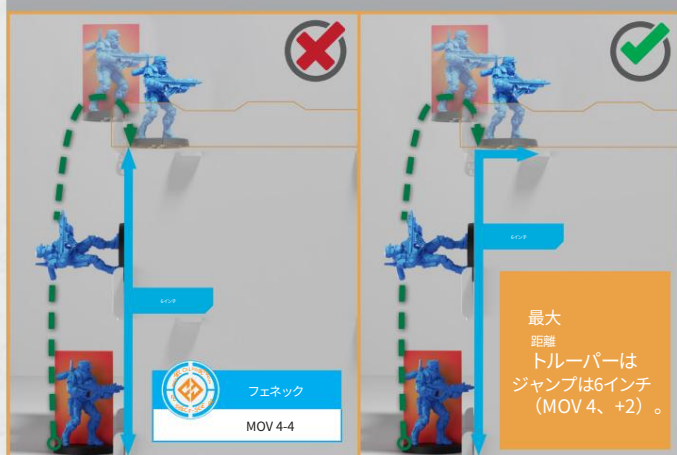
ゲーム テーブル上の高さが、トルーパーのシルエット テンプレートの高さ (トルーパーのシル
エット属性によって決定) より高い場合は、それを通過するにはジャンプまたはクライムの共
通スキルを宣言する必要があります。

シビラは説明する

ゲームを開始する前に、壁がわずかに傾斜している建物など、疑わしい可
能性のあるケースを考慮して、ゲーム テーブルのどの表面でクライム スキルを
使用する必要があるかを両方のプレイヤーが合意しておくことをお勧めします。

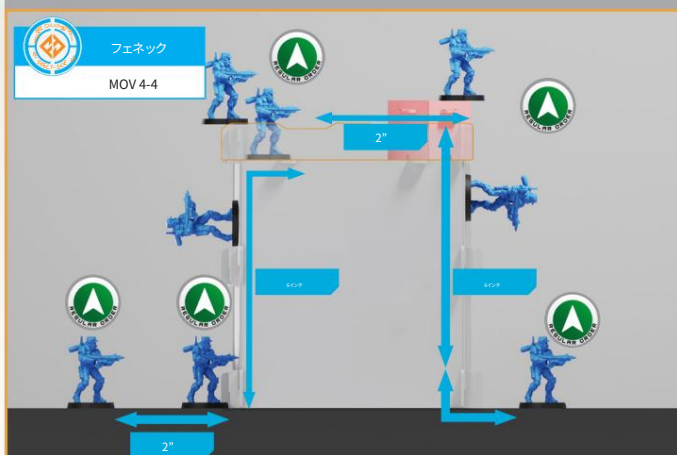


登山例1



障害物にシルエット接触している兵士は、クライム スキルを宣言します。
測定すると、プレイヤーは兵士が登る必要のある距離が
このスキルの最大距離（最初のMOV値4、+2）より短い
インチ = 6インチ）。したがって、障害物を登って上部に移動するだけで十分です。
登攀スキルで得られる6インチは、
登る必要がある場合は、兵士は登り終え次第移動を終えなければなりません。
ベース全体が障害物の上面と接触します。

登山例2



トルーパーは命令を1回消費し、移動スキルを宣言して障害物にベースコンタクトするまで移動します。
2回目の命令で登攀スキルを宣言し、このスキルによって得られる6インチ（最初の移動力4+2イン
チ）が障害物の上面に移動するのに十分な距離であることを確認します。

障害物を回避し、その後水平面上で移動を終了します。

次に、プレイヤーは3番目の命令を消費して障害物の端まで移動します。

敵が見えず、移動にAROもないため、オーダーの2つ目のスキルは待機状態になります。反対側に
降りるには、再度「登攀」スキルを宣言し、障害物の高さを測ります。すると、障害物のこちら側の高さ
が「登攀」で得られる6インチよりも高いことが分かります。そのため、プレイヤーは別のオーダーを消費し
て

登りを終えて底に到達します。

トルーパーは登攀動作を終了した瞬間に終了することを覚えておいてください
底面全体が水平面に接している。

プレイヤーが、ある時点で登山中の兵士にこれ以上の命令を費やさないと決めた場合、兵士は、さらに命令
が費やされるか、デッド状態になるまで、その位置に留まります。

戦闘モジュール

インフィニティでは、戦闘によって兵士は攻撃を行うことができます。攻撃には3種類あります。弾道スキル（BS）、近接戦闘（CC）、量子戦闘（ハッキング）です。このセクションでは、攻撃を解決するために必要なすべてのルールについて詳しく説明します。

BS、CC、またはハッキング戦闘は、通常の命令による支出シーケンス内で行われ、無限のさまざまなルールに基づいています。

武器の種類

インフィニティの各武器には独自のゲームプロファイルがあり、中には特別なルールを持つものもあり、弾薬と武器の章（63ページ参照）で説明されています。このルールブックには、ゲーム中に参照できる武器チャート（173ページ参照）も含まれています。

In inity の武器は次のように分類されます。

- » BS武器:射程と射程MODを持つ武器、またはテンプレートを使用してゲーム テーブルの領域に影響を与えます。
- » 近接武器:近接武器と、CC で使用され、CC 特性を持ちます。
- » 混合武器:射程と射程MODに加え、CC特性を持つ武器。つまり、近接武器としての使用モードとBS武器としての使用モードを持つ武器です。
- » 展開武器 :ゲームテーブルに配置することで独立した要素となる武器。展開武器特性を持ちます。
- » BS武器（PH） :これらの武器はBS武器ですが、BSではなくPH属性で使用されます。これらの武器を使用する場合、BS攻撃またはBS属性に適用されるルールやMODは、代わりにPH属性に適用されます。これらの武器はBS武器（PH）を持っています。
- 特性。
- » BS武器（WIP） :これらの武器はBS武器ですが、BSではなくWIP属性と組み合わせて使用します。これらの武器を使用する場合、BS攻撃またはBS属性に適用されるルールやMODは、WIP属性に適用されます。これらの武器はBS武器（WIP）特性を持ちます。BS攻撃（ショック）スキルはこれらの武器と組み合わせることはできません。

バースト（B）

In inity では、兵士がアクティブ ターン中に攻撃を実行する場合、武器、スキル、または装備によって指定された数のサイコロを振る必要があります。

アクティブターン中、トルーパーはバースト（B）値を最大限まで使用しなければなりません。すべてのMOD（Modifiers）を含みます。ただし、ファイアチームバーストボーナスなど、オプションラベルのスキルや装備によるMODは、アクティブターンまたはリアクティブターン中に適用する必要はありません。

攻撃を宣言する際、プレイヤーは以下のことを指定する必要があります。

- » 使用する武器、装備、または特殊スキル。
- » 武器、装備、または特殊スキルのバースト（B）を1人以上のターゲットに分配する方法。この場合、すべての攻撃は同じポイントから宣言する必要があります。
- » さらに、武器、装備、または特殊スキルに異なるタイプの弾薬やオプションがある場合、プレイヤーはどれを使用するかを宣言する必要があります。

命令の解決中に、対象に割り当てられたバースト（B）のダイスの一部が必要な条件を満たしていないことが確認された場合、それらのダイスは失われます。条件を満たす残りのBのダイスは通常通り解決されます。

リアクティブターン中のバースト（ARO）

AROでは、B値は常に1に減少しますが、一部のルールや特殊スキルによってこの値が変化する場合もあります。対象が移動とショートスキル、または基本ショートスキルを宣言した場合、リアクティブプレイヤーはアクティブトルーパーの移動中のどの時点でもAROを宣言できます。

修飾子（MOD）

アクティブターンとリアクティブターンの両方において、バースト（B）に影響を与える修正（MOD）が適用される場合があります。これらは攻撃を宣言する際に適用されます。また、攻撃ロールにもMODが適用され、これは命令の解決ステップで適用されます。これらのMODについては、それぞれの戦闘タイプ（BS、CC、ハッキング）のセクションで説明されています。

攻撃ロール

すべてのMODが確立されると、プレイヤーは対応する属性を用いてBS攻撃、CC攻撃、またはハッキングロールを実行します。一般的なルールとして、BS、CC、PH、またはWIPのいずれかとなりますが、これらに限定されるわけではありません。攻撃ロールの実行順序は問いません。

ノーマルロール

ターゲットが宣言したスキルが攻撃の結果に影響を与えない場合、攻撃者は通常ロールを行うことができます（ロールについては23 ページを参照）。

プレイヤーは、各ターゲットに割り当てられたバースト（B）値によって示される数のロールを実行します。

フェイス・トゥ・フェイス・ロール

ターゲットによって宣言されたスキルが攻撃の結果に影響を与える場合（たとえば、BS 攻撃を宣言する場合）、対面ロールが行われます（ロールについては25 ページを参照してください）。

両プレイヤーは、割り当てたバーストポイントごとに1回のロールを行う。

ターゲット。

批評

クリティカルは自動的に成功となります。特に指定がない限り、攻撃中にクリティカルが出た場合には、対象は追加のセービングを行います。

ロール。

攻撃によってターゲットがセービング ロールを行わない場合、クリティカルの効果はその攻撃、弾薬などのルールで指定されます。

注記：

一部の武器は、特定の種類の弾薬を使用して、攻撃は成功ごとに1回以上のセービングロールを引き起こし、ARMまたは

ターゲットの BTS など。これにより、クリティカルの動作方法も変更される可能性があります。

クリティカルヒットによって得られる追加のロールは、使用した属性とセービングロールと攻撃に使用した武器の特性を作成します。

覚えて

対面ロールでは、クリティカルロールは常に勝利し、対戦相手のクリティカルでないロールよりも優先されます。両プレイヤーが1つ以上のクリティカルロールを出した場合、対面ロールは引き分けとなり、両方のトルーパーは失敗となります。

生存の可能性（PS）

インフィニティにおける生存可能性（PS）とは、武器、攻撃、特殊スキル、装備、ハッキングプログラムなどが対象にダメージを与えたり、機能不全に陥らせたりする能力のことです。PS値は数値で表され、武器のプロフィール、または特定の特殊スキル、装備などのルールに記載されています。

ただし、このPS値は通常、ターゲットにそのまま適用されるわけではありません。ターゲットは、装甲（ARM）またはバイオテクノロジーシールド（BTS）がこのダメージから身を守るかどうかを決定するセービングロールを行う権利を持つことが多いです。

通常、攻撃ロールでキャンセルされなかった成功ごとに、ターゲットはセービング ロールを 1 回実行する必要があります。

攻撃で使用される攻撃、弾薬、特殊スキル、装備、ハッキング プログラムなどのタイプの説明テキストは、ターゲットがセービング ロールを実行するときに ARM、BTS、またはその他の属性（またはそれらの組み合わせ）を使用する必要があるかどうかを示します。

シビラは説明する

PS値は、標的が攻撃から生き残る確率に基づいて、武器の致死性を示します。PS値が低いほど、武器の致死性は高くなります。



セービングロール（SR）

セービング ロール (SR) を使用すると、ターゲットの鎧または防御が攻撃によるダメージからターゲットを救っているかどうかを知ることができます。

セービングロールは、Infinity ゲームメカニズムの他のロールと同じように機能します。

セービングロールの成功値を計算するには、プレイヤーはターゲットの ARM または BTS 属性値を取得し、それに次の値を加算する必要があります。

- » 武器のPS値。
- » 該当する場合、部分カバーによる (+3) MOD。
- » 特殊スキルやルールがある場合は、それに応じてその他の MOD (+ または -) を適用します。

セービングロールの成功値が決定されると、プレイヤーはヒットごとに d20 をロールし、結果を比較します。

- » 保存ロールが通過しました:
 - » 最終結果がセービングロールの成功値以下の場合、衝撃によってダメージは発生せず、ターゲットは負傷を受けず、状態も変化しません。
- » ロールの保存に失敗しました:
 - » 最終結果がセービングロールの成功値よりも高かった場合、衝撃によってダメージが発生します。最も一般的な結果は、対象が負傷するか、有害な状態になることです。

一部の攻撃、特殊弾、武器は、異なる種類のセービングロールを必要とします。これらのセービングロールにはPS値はなく、代わりにMOD（例えばPH -6）付きの属性値が記載されており、指定された属性値に対して通常ロールを行い、記載されているMODを適用する必要があります。



傷

原則として、攻撃対象はヒットごとに1ダメージを受けます。これは、対象の横にダメージトークン（WOUND）を配置することで示され、そのトークンには兵士が受けたダメージの数値が記されています。対象が VITA/STR能力値と同じダメージを受けた場合、意識不明トークン（UNCONSCIOUS）を配置します。

同じように。

重要

特定の種類の弾薬、攻撃、装備、ハッキングプログラムなどは、攻撃ロールの成功ごとに対象に2回以上のセービングロールを強制します（例えば、DA弾薬は攻撃ロール成功ごとに対象に2回のセービングロールを強制します）。また、セービングロールに失敗するたびに複数の負傷を与えたり、対象の状態に変化を引き起こしたりするものもあります。

このような場合、特殊効果についてはルールまたは武器チャートで説明されています。

意識喪失と死

対象がVITA/STRの値と同じ数の負傷を受けた場合
属性により無意識状態になります。

一方、対象が受けるダメージが
VITA/STR属性が破壊されると、デッド状態になります。

無意識状態は、Infinity Statesモジュールのページで確認できます。
[169.](#)

156ページの Infinity States モジュールで Dead State を確認できます。

ガッツロール

トルーパーが攻撃を生き延びた場合、それは彼らのボディアーマーが衝撃の大部分を吸収し、重傷を負うことを防いだことを意味します。これは原始的な死への恐怖を引き起こし、生存本能が働きます。トルーパーの生存本能は、危険から身を引いて飛び込むことを強いることがあります。

カバー用。

ガッツロール

要件

トルーパーは、交戦状態、Null 状態、または IMM 状態ではありません。
兵士は、兵士が何らかの状態に入るか、何らかのセービング ロールを実行する原因となる 1 回以上の成功した攻撃を受けました。
オーダーの終了時にすべての攻撃者が Null 状態にある場合でも、ガッツ ロールは実行されます。

効果

ガッツロールは、セービングロールを実行した後、常にオーダーの最後に実行される 1 回の通常 WIP ロールで構成されます。
ガッツロールが成功した場合、トルーパーはそのままの姿勢を保ち、他に何もする必要はありません。
トルーパーがガッツロールを行わなければならない場合、その所有者は自動的に失敗することを選択できます。
WIP ロールに失敗した場合、兵士が実行できる以下のオプションのうち最初のオプションを実行することが必須です。
兵士が完全に立ち去るには最大 2 インチ移動する必要があります。
敵のLoF（例えば、協調命令や複数のAROの場合）が敵に対して攻撃を行った場合、
兵士。
LoF を必要としない攻撃の危険ゾーンまたは効果範囲。
これが不可能な場合は、兵士はすべての攻撃者から完全または部分的なカバーを得るために最大 2 インチ移動する必要があります。
前の2つのオプションが不可能な場合は、トルーパーはプレイヤーが選択した方向を向いて伏せなければなりません。
ガッツロールが行われるときに、オーダーの終了時に兵士の最終位置から敵の LoF または効果範囲を確認します。
敵のLoFまたは効果範囲を確認する際、兵士がすでにその範囲外にいてガッツロールに失敗した場合、兵士は伏せ状態になり、
プレイヤーが選択した方向を向きます。
失敗したガッツロールのこの動き：
ARO を生成したり、展開可能な武器や装備を起動したりしません。
一般的な移動ルールだけでなく、移動と測定のルールにも従う必要があります。
兵士が敵兵士やシナリオ目標とシルエット接触することはできません。

重要

PS 値がなく、いかなる状態も引き起こさない攻撃には、ガッツ ロールは必要ありません。

覚えて

交戦状態の兵士はガッツロールを行いません。

弾道スキル（BS）

BS攻撃

遠距離戦闘と銃撃戦は現代の戦争の基礎であり、Ininityでも同様に重要な役割を果たします。

BS 武器または他の適切な武器や装備を使用して遠距離戦闘で攻撃するために使用される一般的なスキル。

BS攻撃

ショートスキル / ARO

攻撃。

要件

- BS 武器、または BS 攻撃が可能なスキルや装備を使用している。
- BS武器、スキル、装備がない限り、攻撃位置からターゲットの位置まで視線（LoF）を描くことができる。
- 使用にはLoFは必要ありません。

効果

- ユーザーは BS 属性（または武器で指定された属性）を使用して、1 人以上の敵に発砲します。
- BS攻撃を宣言する際、ユーザーは自分のBS武器、特殊スキル、装備の中からどれを使用するかを選択しなければならない。
- ユニットプロフィール。
- 攻撃者が複数のターゲットを持ち、BS武器、特殊スキル、またはバースト値が1を超える装備を持っている場合、攻撃者は彼らの攻撃はBS攻撃宣言の一部です。
- すべてのショットは同じポイントから宣言する必要があります。
- 選択した武器に複数の種類の弾薬がある場合は、BS 攻撃の宣言の一部としてバースト全体にわたって 1 種類の弾薬を選択する必要があります。
- ユニットプロフィールにBS攻撃（誘導）スキルを持つ兵士：
 - アクティブターン中、LoF を必要とせずに、ターゲット状態のターゲットに対して BS 攻撃を実行できます。
 - BS攻撃（誘導）は、武器にブラストモードがある場合はそのモードで、またはインパクトテンプレート（円形）特性を持つモードで実行する必要があります。
 - 武器にインパクトテンプレート（円形）特性を持つモードがない場合、プレイヤーは武器のモードのいずれかを選択し、特性を適用することができます。
 - そのモード。
 - トルーパーはBS攻撃（誘導）を回避またはリセット対面ロールで回避できます。リセットロールに成功した場合、BS攻撃を回避するだけでなく、攻撃すると、兵士のターゲット状態は解除されます。
- 制限:スキル自体に特に記載がない限り、武器の実際のB値や適用されたMODに関係なく、Bは常に1になります。
- B。
- 制限:ターゲットまでの距離は武器の最大射程距離を超えることはできません。
- 制限:ターゲットは密閉された部屋の中にいることはできません。攻撃の可能な軌道が常に存在する必要があります。
- 制限: BS 攻撃（誘導）は、アクティブ プレイヤーに対して 1 ターンあたり 5 回まで攻撃できます。
- 制限: BS 攻撃 (PH) または BS 攻撃 (WIP) 特性を持つ武器は、BS 攻撃 (ガイド付き) スキルでは使用できません。
- ユーザーは範囲MODを適用する必要があります。その他のマイナスMOD（例えば、擬態、部分的カバー、可視ゾーンなど）は、以下の条件を満たさない限り適用されません。
- BS 攻撃（誘導）に対して有効であることを指定します。

覚えて

ターゲットは、攻撃者に対して LoF がない場合、回避に -3 MOD を適用する必要があります。

ターゲット状態では、ターゲットのリセット ロールに -3 MOD が付与され、また、ターゲットに対する BS 攻撃には +3 MOD が付与されます。

移動 + BS攻撃

オーダーで使われるスキルは同時に使用されるため、BS攻撃は移動スキルが続くルート上の任意の地点、バーストが複数の標的を攻撃する場合、すべての射撃は一点から行う必要がある。通常、攻撃は

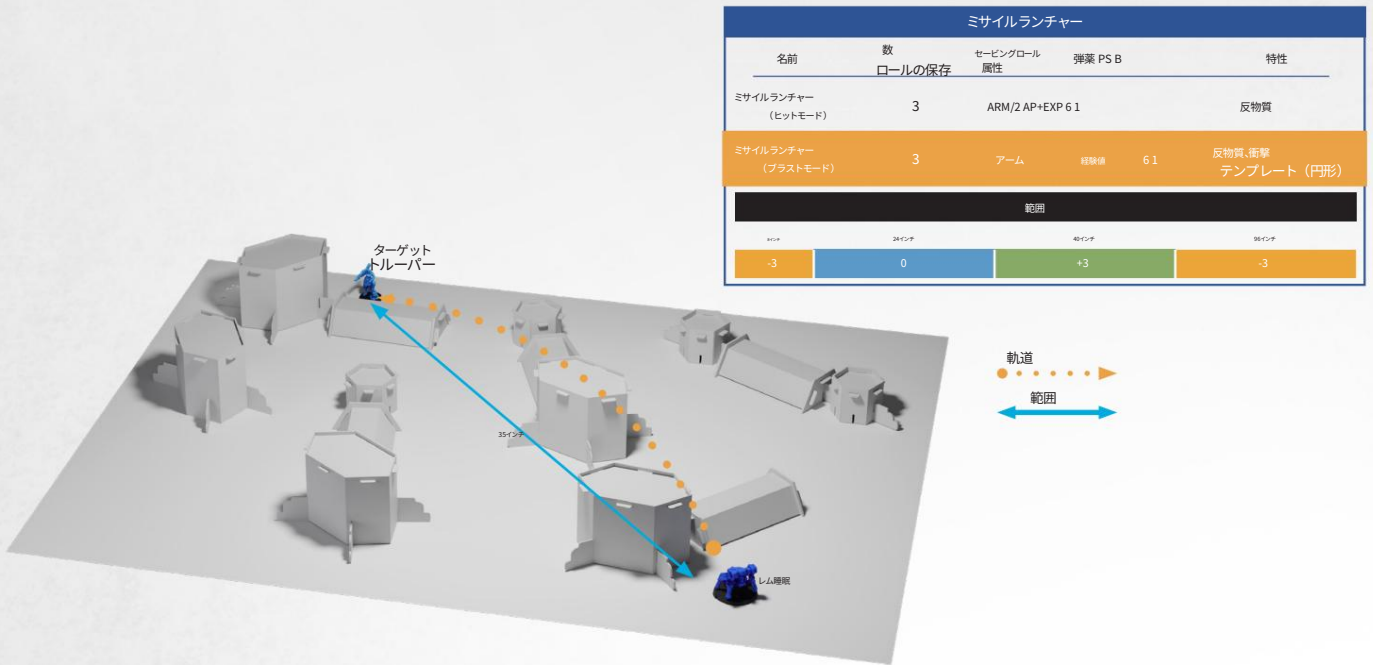
最大の利点を提供する位置から行う :明確なLoF、ターゲットの外側カバー、最適範囲など

シビラは説明する

BS攻撃（誘導）実行時の射程距離MODを決定するには、攻撃者から標的までの直線距離を測定します。この攻撃における他の可能性のある軌道は考慮されません。



BS攻撃の例（ガイド付き）



ミサイル ランチャー リモートは、ターゲット状態にある、ミメティズム (-6) 特殊スキルを持つ兵士に対して BS 攻撃 (誘導) を宣言します。

以下の MOD は、リモートの BS 攻撃 (ガイド付き) ロールに適用されます。

- 射程距離 +3。
- 対象のターゲット状態に +3。

リモートはBS攻撃 (誘導) を使用しているため、対象の擬態 (-6)MODやカバーMODを適用する必要がありません。さらに、利用可能な2つの射撃モードのうち、ミサイルランチャーを使用する場合、攻撃はブラストモード (EXP弾薬)で行う必要があります。

攻撃の対象には 2 つの ARO オプションがあります。

- 攻撃者への LoF なしでテンプレート武器を回避するため、-3 MOD で回避します。
- ターゲット状態にあるため、-3 MOD でリセットされます。

したがって、REM はターゲットの回避ロール (PH -3) またはリセット ロール (WIP -3) に対して対面 BS 攻撃ロール (BS +6) を実行します。

BS攻撃を接近戦に持ち込む

CC 戦闘に参加している敵兵士に対して BS 攻撃が宣言された場合、CC に参加している各味方兵士に -6 MOD を適用する必要があります (ターゲットの範囲、カバー、模倣などの MOD に加えて)。

BS攻撃ロールに失敗すると、味方トルーパーはセービングロールを強いられます。複数の味方トルーパーが近接戦闘にロックされている場合、トルーパーのプレイヤーはそのうちの1人を選択します。
各ヒットを受け取ります。

BS攻撃モディファイア (MOD)

BSアタックロール (複数回)を実行する前に、プレイヤーは適用する必要があるすべてのMODを確認する必要があります。ロールの数値、属性、そしてBSアタックロールのバースト (B)に影響を与えるMODがあります。既存のMODは以下のとおりです。

- " カバー
- " 範囲
- » 特殊スキル、武器、装備、または状態。

カバー

カバーという用語は、LoF を部分的または完全に遮り、攻撃者がクリーンな BS 攻撃を行うことを妨げるすべての風景を指します。

効果

ターゲットが完全カバー状態の場合、攻撃者はBSを実行できない。

LoF を必要とする武器、特殊スキル、または装備で攻撃します。

ターゲットが部分カバー状態の場合、攻撃者は-3 MODを適用します。

BS 攻撃ロールに適用され、BS 攻撃の対象は必要に応じてセービング ロール (SR) に +3 MOD を適用します。

カバーの種類:

トータルカバー

トータル カバーは、攻撃者のターゲットの視界を完全に遮断し、シルエットへの LoF を阻止します。

1つ以上の風景アイテムが完全にカバーされているとき、ターゲットは完全カバー状態です。シルエットへのLoFをブロックします。

部分的なカバー

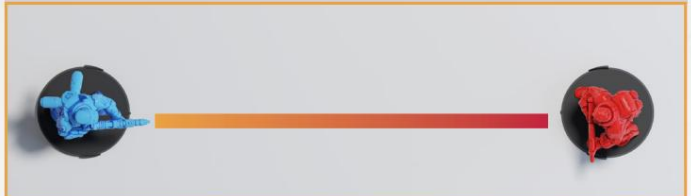
部分的なカバーでは、攻撃者はシルエット全体を見ることができません。

BS攻撃のターゲット。

ターゲットがシルエットを部分的に隠す風景の一部に接触しているとき、そのターゲットは部分カバー状態になります。

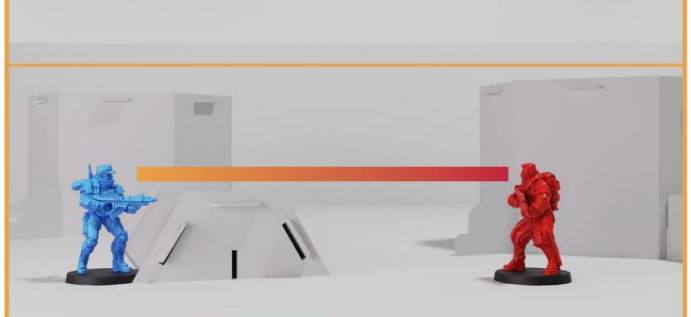
視線とカバー

カバーなし

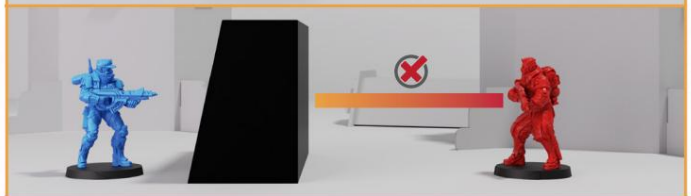


部分的なカバー

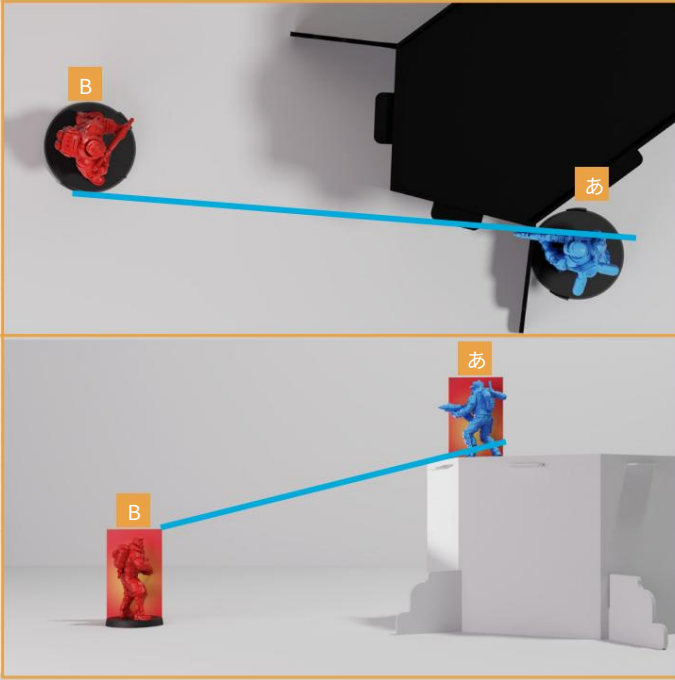
一部を覆う風景要素に接触しているため、ターゲットのシルエット。



トータルカバー



カバーとゲームの状況



どちらの状況でも、ブルー トルーパーはオレンジ トルーパーのカバーを受けます。

ターゲットが BS 武器、装備、または特殊スキルの最大射程範囲を超えている場合、BS 攻撃は自動的に失敗します (命令が消費され、使い捨て武器の使用回数が減るなど)。

たとえば、コンビライフルの場合、次の値があります。

- » 兵士とターゲット間の距離が 0 ～ 16 インチの場合、兵士は範囲により BS 攻撃ロールに +3 MOD を持ちます。
- » 距離が16インチ以上32インチ以下の場合
インチの場合、兵士は範囲により BS 攻撃ロールに -3 MOD を持ちます。
- » 距離が32インチ以上48インチ以下の場合
インチの場合、兵士は範囲により BS 攻撃ロールに -6 MOD を持ちます。
- » 範囲が 48 インチを超える場合、BS 攻撃は自動的に失敗します。

特殊スキル、武器、装備、または状態

特定の特殊スキル、武器、装備、または状態は、BS攻撃ロールにMODを適用することができます。これらの特殊スキル、武器、装備、または状態については、このルールブックのそれぞれのセクションで説明されています。

テンプレート武器と装備

テンプレートを使用する BS 武器と装備には、メインターゲットだけでなく、テンプレートのサイズによって決まるゲーム テーブルの領域にも影響を与える効果範囲があります。

テンプレート武器または装備のメイン ターゲットは、BS 攻撃の有効なターゲットとして指定できるゲーム要素であり、ロールが必要な場合、ロールに適用される MOD はここから決定されます。

このロールは、テンプレートの影響を受ける残りの敵によって 1 体ずつ個別に対抗されます。

武器と装備のテンプレートは 2 種類あります。

- » 直接テンプレート。
- » インパクト テンプレート。

重要

メインターゲットがテンプレート武器または装備の効果範囲外にある場合、BS 攻撃は自動的に失敗とみなされ、ゲーム要素はテンプレートの影響を受けません。

範囲



コンビライフル

名前	数 ロールの保存	セービングロール 属性	弾薬 PS B	特性
コンビライフル	1	アーム	北	73 制圧射撃

範囲

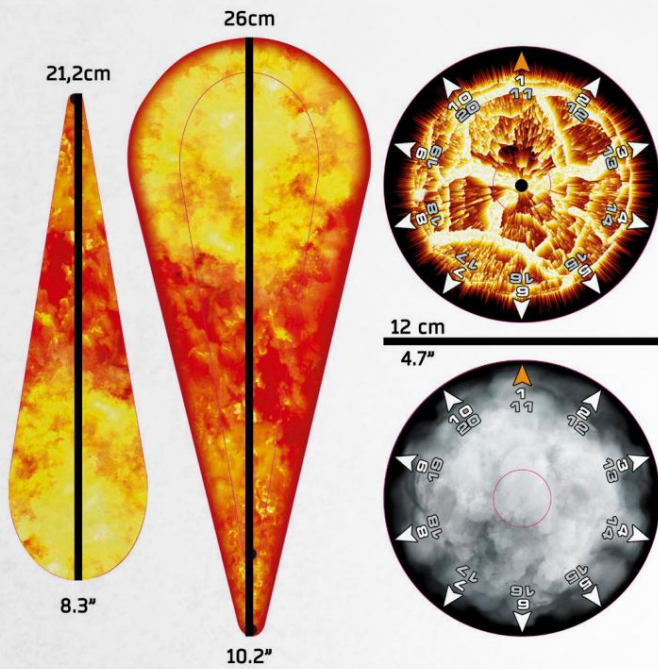
36インチ	32インチ	48インチ	96インチ
+3	-3	-6	

BS 攻撃を行うことができるすべての BS 武器、装備、特殊スキルは、攻撃者とターゲット間の距離に応じて範囲 MOD を適用します。

テンプレートの種類

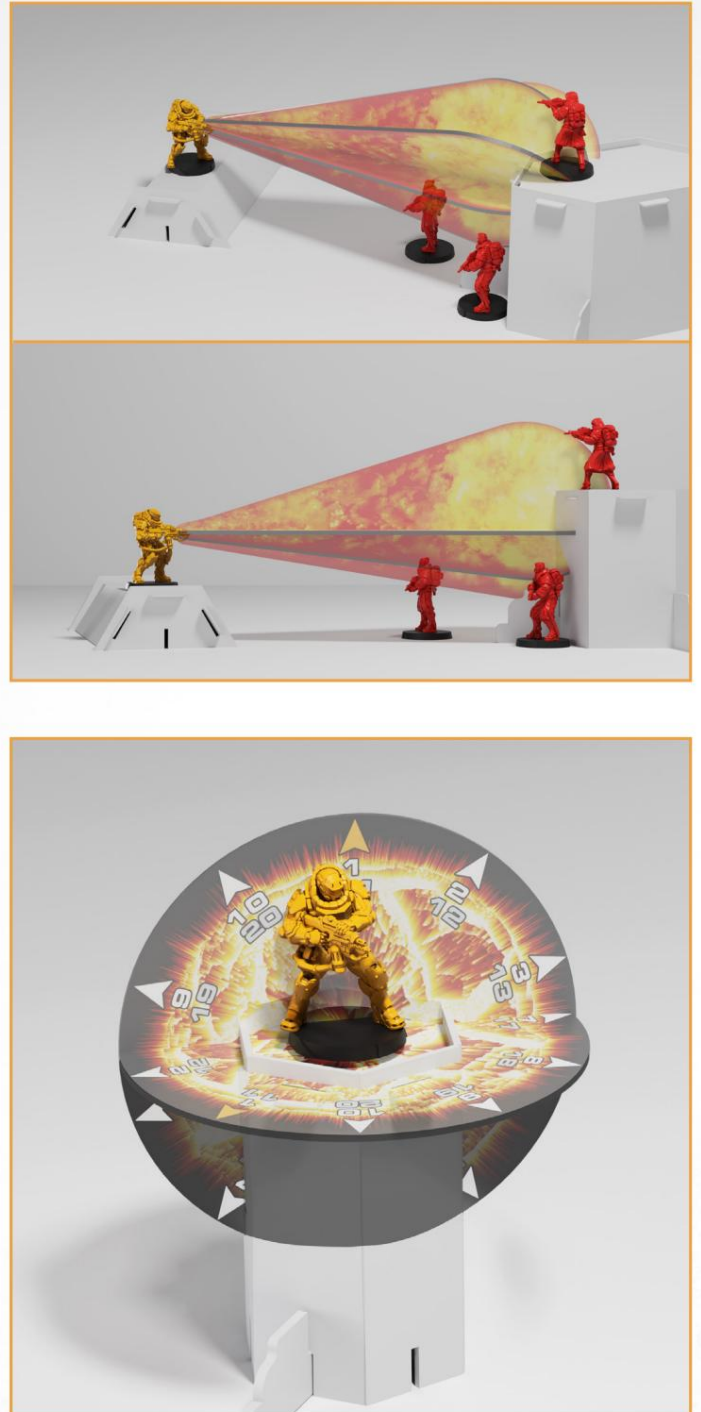
このルールブックには、武器や装備品に使用される 3 種類のテンプレート (円形テンプレート、大きな涙滴型テンプレート、小さな涙滴型テンプレート) があります。

テンプレート武器および装備で使用するテンプレートの高さは、その半径、または幅の半分に等しくなります (特性で別途指定されている弾薬を除く)。



効果範囲

テンプレートの効果範囲とは、一度の使用宣言でカバーできる範囲のことです。例えば、テンプレート武器を使用して攻撃を宣言すると、シルエット接触している、またはテンプレートの効果範囲内のすべての兵士またはターゲットが攻撃の影響を受けます。



テンプレートの効果範囲 武器と装備

効果

テンプレート武器または装備を使用する場合、ベースまたはシルエット テンプレートがテンプレートに接触しているか、一部または全体がテンプレート内にある兵士は、武器または装備の影響を受けます。

テンプレート武器または装備の影響を受ける兵士は宣言することができます
たとえLoFがなくても、2番目のショットスキルまたはAROとして回避する
攻撃を宣言する警官へ。

一般的なルールとして、テンプレートで攻撃を回避するには、
PH ロールが成功しました。

例外として、以下の場合にはダッジはPHを必要とする。

テンプレート武器による攻撃を回避するには-3 ロールします：

テンプレート武器攻撃を受けた兵士が、その攻撃に対してLoFを持たない場合、
アタッカー。

テンプレート武器攻撃が展開型武器（地雷など）によるものである場合、
例）。

テンプレートは配置後、命令の解決ステップまでゲーム テーブル上に残ります。

テンプレートの効果範囲は、味方兵士にも影響を与えることができます。

テンプレートには PS 値がなく、いかなる状態も発生しません。

複数の兵士が同時に発動された場合（たとえば、協調命令やファイアチーム）、命令の実行中は
すべてが同時に起こるため、テンプレートはその命令の実行中にその効果範囲とシルエット
接触していたすべての兵士に影響します。

テンプレート武器によるクリティカルヒット：

テンプレート武器使用時にクリティカルが出た場合、
攻撃のメインターゲットに対してのみクリティカルとして適用されます。テンプレートの影
響を受けるセカンダリターゲットに対しては、
クリティカルではなく成功したロール。

テンプレート武器ロールへの対応：

命中するためにロールを必要とするテンプレート武器による攻撃（インバクト テンプレート
武器や直感的攻撃など）に対して、影響を受ける各敵は攻撃者に対して個別に対面ロール
を行うことができます。

重要

テンプレート武器の影響を受ける兵士は、部分カバーのセービング ロール (SR) に対する +3 MOD の恩恵を受けません。

テンプレート武器、そして 連合軍と中立軍の兵士

同盟軍や中立軍の兵士に対する攻撃を宣言することは許可されておらず、テンプレートがそうでない限り、それらに影響を与える可能性のある攻撃を実行することも許可されていません。

PS属性値がないため、状態を付与しません。したがって、

テンプレート武器で攻撃を宣言すると、味方または中立の兵士がテンプレートの影響を受け、その射撃はキャンセルされます（ただし、他の射撃はキャンセルされません）。
同じバーストのショットで、そのエリア内に味方や中立者がいないショット

キャンセルされた効果範囲内の反動的な兵士は

ショットは依然として ARO を宣言できます。

この場合、ショットがキャンセルされ、使い捨て特性を持つ武器が使用されていたとすると、最初に宣言された使用は依然として消費されます。

テンプレート武器、味方と中立の兵士



トルーパー1はバルザーでB2を装備しています。トルーパー2に対してBS攻撃を宣言すると
3 テンプレートBは兵士4（味方または中立）に影響を与えることが分かります。テンプレートBは
したがってキャンセルされます。

兵士 2 と 3 は通常どおり ARO を宣言できます。

テンプレート武器を近接戦闘に投入

近接戦闘中の兵士グループに装備されたテンプレート武器は、たとえテンプレートの配置によって一部の兵士にしか作用しない場合でも、常に戦闘に参加しているすべての兵士に効果を発揮します。味方兵士に対しては攻撃を行うことができないため、プレイヤーはこの点に留意する必要があります。

ダイレクトテンプレート武器

これらの武器を使用する場合、プレイヤーはロールを行わずにテンプレートを配置できます。

ダイレクトテンプレート武器

効果

ヒットするのに BS ロールは必要ありません。

攻撃を宣言するときは、テンプレートをテーブルに置いて、メインターゲットが効果範囲内にあるかどうかを確認し、攻撃の影響を受ける兵士またはゲーム要素（マーカ一、展開可能な武器、装備など）を決定する必要があります。

ダイレクトテンプレートの配置は、そのタイプによって異なります。

ダイレクトティアドロップテンプレート:ティアドロップの狭い端

テンプレート（ブラストフォーカス）は、攻撃を宣言する兵士のシルエットの端に接するように配置する必要があります。テンプレートの影響を受けるすべての兵士は攻撃を受けます。テンプレートは、攻撃を宣言する兵士のシルエットを貫通するように配置することはできません（例を参照）。

直接円形テンプレート:円形テンプレートの中心

（ブラストフォーカス）は、攻撃を宣言する兵士のベースの中心に配置する必要があります。テンプレートの影響を受けるすべての兵士が攻撃を受けます。

ダイレクトテンプレート武器を回避するには、通常の PH ロール（または前述の PH-3）が必要です。

ダイレクトテンプレート武器の影響を受けたトルーパーが、そのダイレクトテンプレート武器の使用者に対して攻撃を宣言した場合、その攻撃は通常ロールとなります（武器、特殊スキルなどがロールを必要とする場合）。このタイプのテンプレート武器は命中ロールを必要とせず、ターゲットに直接影響を与えるため、命令の解決ステップではトルーパーはセービングロールを行う必要があります。

AROでは、テンプレートの効果範囲内のアクティブな兵士は

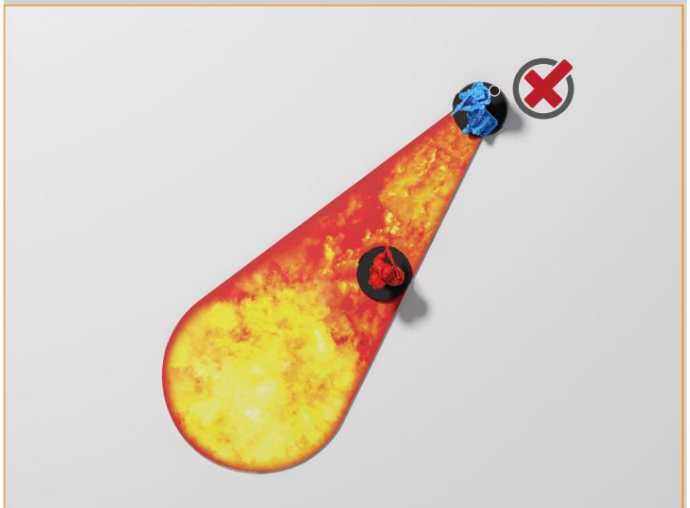
注文中は、テンプレートがキャンセルされたかどうかを確認するときにメインターゲットとしてカウントされます。

バースト(B)値が1より大きいダイレクトテンプレート武器では、バースト(B)値が示す回数だけオーダーごとにテンプレートを配置することができ、必要に応じてこのBを異なるターゲットに分配することができます。

直接テンプレート配置の例



直接テンプレート武器、爆発フォーカス、テンプレートの配置。



ティアドロップ テンプレートの配置は、トルーパー自身のシルエットを通過できません。



金星
ジャンプ歩兵

PH 12

戦闘ジャンプ（爆発）



円形テンプレート（ブラストフォーカス）の中心は、兵士の基地。

バースト付き直接テンプレートの例（B2）：
効果、配置、そして異なるレベルの兵士

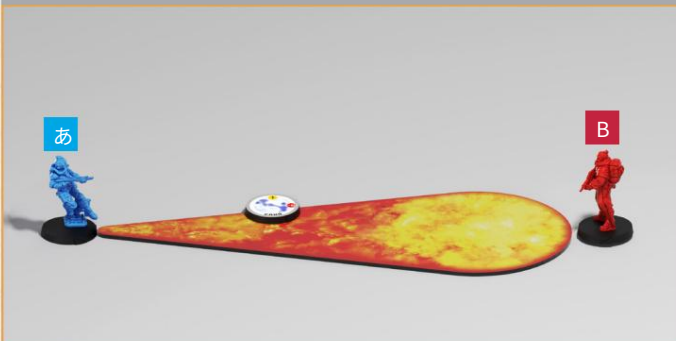


アクティブターン中、ダイレクトテンプレートBS武器であるバルザー（B+1）を装備したトルーパーは、移動を宣言し、B2でBS攻撃を実行するために選択したポイントからBS攻撃。トルーパーは各テンプレートを自由に配置でき、異なるターゲットに影響を与えることができます。彼はそう選択したのです。

トルーパーは射程内の4体の敵のうち2体に影響を与えます。アクティブトルーパーが直接テンプレート武器の場合、AROとして宣言された攻撃は対面攻撃にはならない。ロール。

兵士3号は伏せ状態なので、テンプレートの影響を受けない。シルエットに触れないでください。

直接ティアドロップテンプレート武器の例。ショットはキャンセルされました。



この図では、兵士Aが兵士Bに対してBS攻撃を宣言しています。ダイレクトテンプレート武器（バルザー）を敵のカモフラージュマーカー（CAMO）に効果を与えるように配置します。

兵士Bはティアドロップテンプレートの効果範囲内にいないため、攻撃はキャンセルされ、マーカーは影響を受けません。

重要

同じ命令で複数の直接テンプレートを使用して攻撃を回避するには、1回の通常PH（またはPH-3）ロールに合格する必要がある、これにより兵士は1回のロールですべてのテンプレートを回避できるようになります。

重要

テンプレートに接触しているにもかかわらず、武器、スキル、または弾薬の種類の説明に特に指定がない限り、直接テンプレートを使用して攻撃を宣言する兵士はテンプレートの影響を受けません。

インパクトテンプレート武器

これらの武器は、着弾点にテンプレートを配置します。

インパクトテンプレート武器

要件

インパクト テンプレート武器では、ヒットするためにBS、PH、または適切な属性を使用した攻撃ロールが必要です。

有効なメインターゲットを宣言することが必須です。

円形テンプレートを配置するための参照。攻撃を宣言する際、メインターゲットはLoF内にいる必要があります。

攻撃が宣言されると、円形テンプレートの中心が（ブラストフォーカス）はメインターゲットの基地の中心に配置する必要があります。これにより、プレイヤーは効果範囲を確認し、どの兵士やゲーム要素（マーカー、武器、展開物など）がこの攻撃の影響を受けるかを特定できます。

効果

円形テンプレートは、影響を受ける各兵士にのみ効果を適用します。通常ロールまたは対面ロールが成功した場合。

攻撃を宣言したトルーパーは、このロールをテンプレートの影響を受ける各敵トルーパーと個別に比較します。テンプレートの影響を受ける各敵トルーパーは、互いに完全に独立して対面ロールを解決します。影響を受ける敵トルーパーの対面ロールは、他の敵トルーパーの対面ロールに影響を与えることはありません（下の例を参照）。

攻撃側のロールに適用されるすべてのMODは、有効なメインターゲットを基準として決定されます。前述の通り、このロールは、テンプレートの影響を受ける他の敵トルーパー（以下「セカンダリターゲット」）のロールと個別に比較されます。

インパクト テンプレート武器による攻撃を回避するには、インパクト テンプレートの影響を受けるメイン ターゲットとセカンダリ ターゲットが、攻撃者の攻撃ロールに対して PH（または「効果」で説明されているケースでは PH-3）で対面ロールを行うことができます。

インパクトテンプレート、特殊なケース:

ターゲットレス特性を持つインパクトテンプレート武器を使用する場合（煙幕弾を使用するものなど）、敵の兵士をメインターゲットとして宣言する必要はありません。ターゲットはゲーム テーブル上の領域にすることができます。

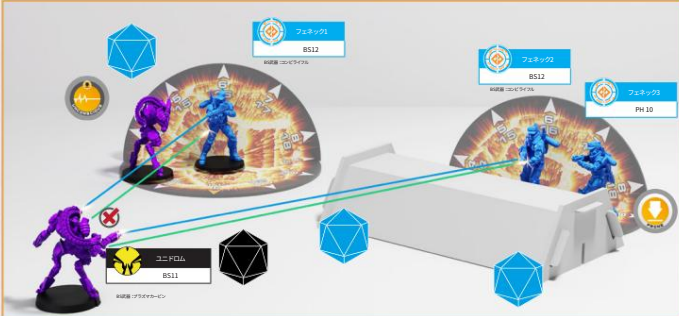
インパクトテンプレートで投機的攻撃を宣言する場合

武器の場合、円形テンプレートをターゲットのベースの中心に配置する必要はありません。

重要

同じ順序で複数のインパクト テンプレートを使用して攻撃を回避するには、すべての対面ロールをターゲット トルーパーの PH ロール（または状況に応じて PH-3 ロール）に対して個別に実行し、トルーパーが1回のロールですべてのテンプレートを回避できるようにする必要があります。

インパクト テンプレート武器の例。ターゲットは BS 攻撃で反応し、LoF なして回避します。シヨットはキャンセルされます。



プラズマカービン						
名前	数	セービングロール ロールの保存	弾薬 PS B	特性		
プラズマカービン (プラストモード)	1:1	ARM + BTS	北	7	2	インパクトテンプレート (円形)
総算						
成功	43	3	6	成功回数		

ユニドロンはプラストモードのプラズマカービンでBS攻撃を宣言し、Fennec 1 と 2 で、テンプレートが Fennec 3 にも影響することを期待しています。BS攻撃を宣言した後、円形テンプレートはフェネックを中心に配置されます。そして、それらはフェネック3や無意識にも影響を与えることが実際に確認されている。フェネック 1 の隣にあるユニドロンは、したがって、Fennec 3はテンプレートの影響を受けているため、AROの権利を獲得します。フェネック1に対して宣言された武器とその他の攻撃は、連合軍兵士に影響を与えた。その瞬間、フェネック1と2はARO「BSアタック」を宣言する。フェネック3は回避 (攻撃者への LoF が不足しているため PH-3)。したがって、次のロールが実行されます。フェネック 1 がユニドロンに対して通常ロールを 1 回実行します。ユニドロンはフェネック2と3に対して2回の対面ロールを行いました。結果は関連するすべてのMODを適用した後にUnidronによって得られた結果を比較する。フェネック2のBS攻撃とフェネック3の回避を別々に行います。

投機的攻撃

この共通スキルにより、ユーザーは LoF 外のターゲットに対して BS 攻撃を実行できます。また、適切な武器を持っている場合は、ターゲット以外の場所を攻撃の中心として選択できます。

投機的攻撃

ロングスキル

BS攻撃

要件

ユーザーは、投機的攻撃特性を持つ BS 武器を使用する必要があります。トルーパーと敵機の間に軌道を描くことが可能でなければならない衝撃点。

効果

ユーザーは自分の攻撃範囲外のターゲットに対して1回のBS攻撃を行うことができます。LoF。

このBS攻撃のバースト(B)は、実際のBに関わらず常に1です。

武器の値または B に適用された MOD。

ユーザーがインパクトテンプレート (円形)付きのBS武器を使用する場合

このスキルは、円形テンプレートの中心を攻撃のメインターゲット以外の場所に配置することを可能にします。ただし、メインターゲットは円形テンプレートの効果範囲内になければなりません。

この場合、攻撃の目標と着弾点の両方が

LoF を必要とせずに選択されます。

テンプレートはゲーム テーブルに直接置くか、地形の上に水平に置きます。垂直面や空中には置かないでください。

投機的攻撃および射程MODを適用する場合、BSまたは対応する能力値に-6のMODを適用する必要があります。その他のマイナスMOD (例えば、擬態、部分的カバー、視認ゾーンなど)は適用されません。

シビラが解説

これは投機的な実行手順です
攻撃：

1° 攻撃の主なターゲットを指定します。

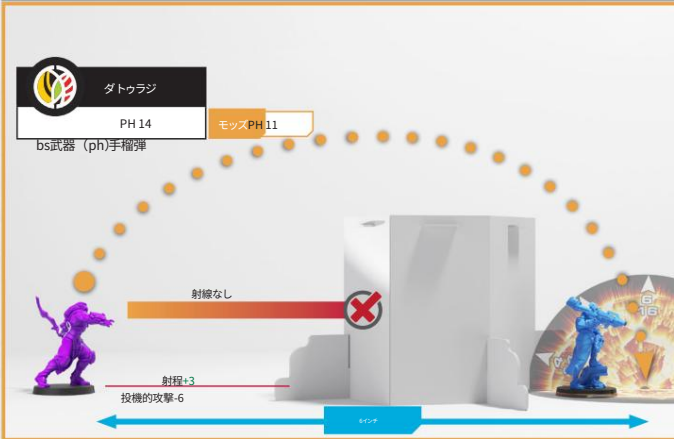
2° 円形テンプレートを配置して、攻撃の衝撃点を指定します (円形テンプレートがターゲットに影響を与える限り、LoF 外のターゲットでもテーブル上のポイントでもかまいません)。

3° 次に、他のどの兵士が影響を受けるかを確認し、すべての ARO を決定します。

4° 兵士と着弾点の間の距離を測定し、関連するすべての MOD を適用してロールを実行します。



投機的攻撃の例



手榴弾

名前	数	セービングロール 属性	弾薬 PS B	特性
手榴弾	1	アーム	北 7 1	投機的攻撃,BS 武器 (PH),インパクト テンプレート (円形)。

範囲

アクティブターン中、Daturazi は壁の後ろに位置する Blink を攻撃するつもりです。

ダトゥラジは、ブリンクが前進中に彼を撃つのを防ぐために、

グレネードを投げる。グレネードには投機的攻撃特性があるため、

ダトゥラジはLoFを必要とせずに投機的攻撃を宣言する。そのためには、モラトは

プレーヤーは次の手順に従います。

- 1° 注文プールから注文を1つ削除し、投機的注文を宣言します。
ブリンクをメインターゲットとして指定して、ロングスキルで攻撃します。
- 2° 円形テンプレートをゲームテーブルに配置して、Blink に影響を及ぼすようにし、影響ポイントを指定します。
- 3° 円形テンプレートを配置してその点の中心に配置すると、チェックが行われます。
他のどの兵士が影響を受けているかを確認するために行われました。
- ブリンクはAROを宣言します。この場合、彼はテンプレートの影響を受けているため、武器、彼は回避を宣言するかもしれません。
- 4° ダトゥラジと指定着弾点間の距離を計測します。ダトゥラジとブリンクの間で対面ロールが行われます。

- 以下のMODがBlinkのドッジロールに適用されます:
- 攻撃者へのLoFなしでテンプレートを回避する場合、-3
- 以下のMODがDaturaziの投機的攻撃ロールに適用されます:
- 射程距離 +3。
- 投機的攻撃の場合は -6。

これは投機的攻撃であるため、ダトゥラジは

ブリンクの模倣 MOD (-6)、またはカバーによる MOD。

直感的な攻撃

直感的な攻撃とは、兵士が目の端で動きを感知し、隠れた敵を発見しようと本能的に武器で周囲を攻撃する瞬間を表します。

直感的な攻撃

ロングスキル

BS攻撃

要件

ユーザーは直感的な攻撃特性を持つ BS 武器を使用する必要があります。

直感攻撃の対象 (テンプレートを_usingしている場合はメインターゲット)

対象とする武器は、ゼロ視界ゾーンのためにユーザーの視界外にあるか、カモフラージュ状態など、事前に発見されない限り攻撃を実行できない状態にある必要があります。

効果

ユーザーはターゲットに対してBS 攻撃ロールを1 回実行できます。

このBS攻撃のバースト(B)は、武器の実際のB値やBIに適用されたMODIに関係なく、常に1になります。

直感的攻撃を行うには、ユーザーは

変更されていない WIP ロール。部分カバー、特殊スキル、装備品、またはその他のソースからの MOD はこのロールには適用されません。

ターゲットが攻撃または回避を宣言して反応する場合、その反応は同時に行われ、該当する場合は対面ロールによって解決されます。

ユーザーがWIPロールに失敗した場合、別のWIPロールを試みることは不可能です。

次のアクティブターンまで、同じターゲットに対して直感攻撃を行う。

複数の敵が直感攻撃の影響を受ける場合、

射手はメインターゲットとしてそのうちの 1 つだけを選択する必要があります。

WIPロールがクリティカルの場合、メインロールに対してクリティカルとしてカウントされます。

攻撃対象はメインターゲットのみ。直観攻撃の影響を受ける他のターゲットに対しては、ロール成功ではなく、致命的。

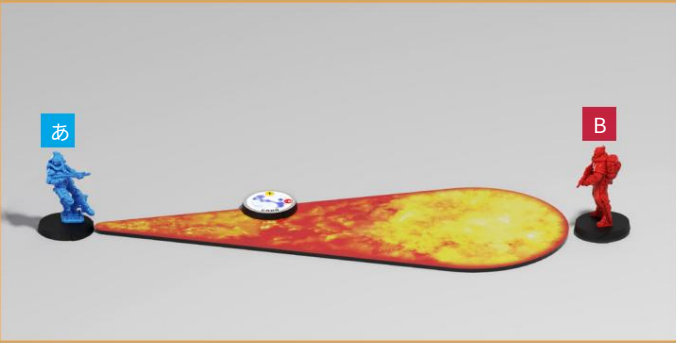
展開武器をゲームテーブルに配置するには、トリガーエリア内に敵のカモフラージュマーカー

(CAMO)がある場合、直感攻撃を宣言する必要があります。この制限は、トリガーエリ

ア内に有効な、カモフラージュされていない敵モデルがある場合には適用されません。WIPロー

ールに失敗した場合、展開武器はゲームテーブルに配置されません。また、その武器が「使い捨て、特性を持っている場合は、1回分の使用済みとみなされます。

直感的な攻撃の例



兵士Aはカモフラージュマーカー[CAMO]に対して直感攻撃を宣言します。

マーカー[CAMO]には2つのオプションがあります。

- 警官Aが必要な条件を満たさない限り、何も宣言せず、姿を現さない。
WIP ロール。この場合、テンプレートによってヒットし、対応するセービング ロールを実行するよう強制され、それが明らかになります。
- 回避、BS 攻撃などを宣言し、兵士 A の WIP ロールに ARO で対抗します。

この状況で、兵士Bがテンプレートの影響を受けている場合、彼のロールは反対になります。
兵士 A の WIP ロール。

テンプレート武器、風景 要素とトータルカバー

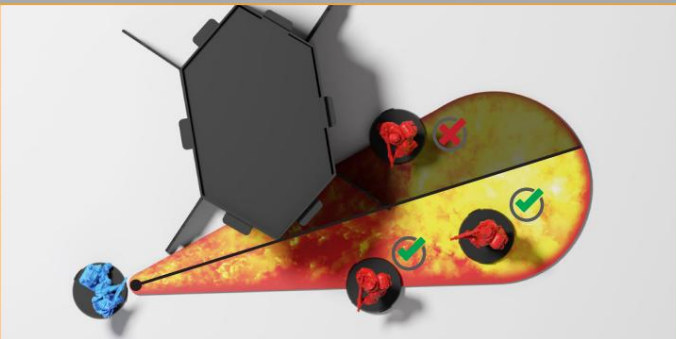
テンプレートの効果範囲は、グラフィックに表示されるゲーム ボード上の風景要素の存在によって決まります。

In inityでは、様々なテンプレートにブラストフォーカスが設定されており、これはトルーパーがテンプレートの影響を受けるか、あるいはテンプレートのAoE（効果範囲）がTotal Coverによって遮蔽されているかを判断するために使用されます。トルーパーがテンプレートの影響を受けるには、テンプレートのブラストフォーカスからトルーパーまで、Total Coverに遮られることなくLoF（効果範囲）をトレースする必要があります。

ブラスト フォーカスは、円形テンプレートの中心であり、ティアドロップ テンプレートの狭い端です。

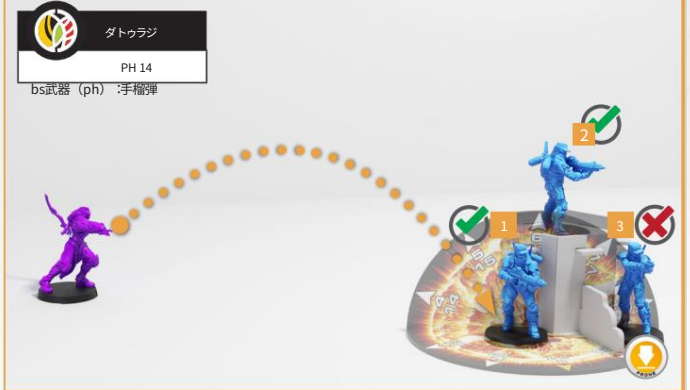
ブラスト フォーカスから兵士への LoF は、テンプレート自体の効果範囲内でのみ描画できます。

直接テンプレートの例: エリア 効果、爆発の焦点、そして風景



風景要素は敵の兵士に完全に覆います。そのため、LoFは爆発焦点から追跡されるため、兵士は効果範囲の影響を受けません。

例



手榴弾				
名前	数	セービングロール属性	弾薬 PS B	特性
手榴弾	1	アーム	北 7 1	投機的攻撃、BS 武器 (PH)、インパクト テンプレート (円形)。
範囲				
+3 -3				

インパクトテンプレートで攻撃を実行すると、円形テンプレートが中央に配置されます。メインターゲットのベースの下側に、対象。円形の物体と接触しているか、円形の物体の効果範囲内にあるゲーム要素は、テンプレートも攻撃の影響を受けます。画像からわかるように、風景要素のため、ブラストフォーカスからトルーパー3へのLoFを描くことはできません。したがって、影響を受けません。

武器プロフィール

(BS武器とテンプレート武器)

In inityでは、全ての武器に独自のゲームプロフィールがあり、中には特別な使用ルールを持つものもあります。本章では、そのようなプロフィールの読み方を説明します。各武器の詳細は、173ページの武器チャートに記載されています。マルチライフルを例に、BS武器プロフィールの読み方を説明します。

もっと詳しく知りたいですか？In inity Universe をさらに詳しく知るための追加情報は、背景書籍、記事、付録で見つけることができます。

さらに、私は www.ininityuniverse.ai で AI インターフェースとしてお手伝いさせていただきます。
In inity Universe の伝承や背景について知りたいことがあれば、何でも私に聞いてください。

シビラのアドバイス



マルチウェポンは、複数の射撃モードを持つ武器の一例です。各射撃モードにはバースト (B)と異なる弾薬が割り当てられています。プレイヤーはBS攻撃を宣言するたびに、どの射撃モードを使用するかを選択する必要があります。

射程距離は武器の射程距離をインチ単位で示します。この場合はMULTIライフルの射程は0〜48インチで、この射程は異なる範囲は、BS攻撃ロールに異なるMODを暗示します。詳細は、範囲修正のセクション(42ページを参照)で説明されています。

生存可能性（PS）は武器の破壊力を表します。PS値が低いほど、武器の威力は高くなります。

バースト（B）は、アクティブプレイヤーが宣言するときに振らなければならないダイスの数です。BS攻撃。反応ターンではBの値は1であることを覚えておいてください。

ルールまたはスキルによって変更されない限り。

「弾薬」列は、その武器が使用する弾薬の種類を示します。2種類の弾薬が「+」で繋がれている場合は、両方の種類が複合されていることを意味します。

例1

APモードのマルチライフルはAP弾とB3弾を使用できます。つまり、プレイヤーがBS攻撃を宣言した場合、AP弾薬で3つのダイスを振ります。逆に、対物モードを使うことに決めた場合、ダイスは1つしか使えませんが、DA弾薬。



マルチライフル				
名前	数 ロールの保存	セービングロール 属性	弾薬 PS B	特性
マルチライフル（対マテリアルモード）	2	アーム	ダ 7 1	反物質
マルチライフル（APモード）	1	ARM/2	AP 7 3 制圧射撃	

範囲

16インチ	32インチ	48インチ	96インチ
+3	-3	-6	

例2

AP+DA弾を使用する武器は、ターゲットが2回攻撃する必要があることを示しています。受けたヒットごとにセービングロール（DA弾薬による）が行われ、対応するセービングロール属性が半分になります（AP弾薬による）。

セービングロール属性の列は、命中によるダメージや効果を回避するためにセービングロールを行う属性（ARM、BTS、PH、ARM+BTSなど）を示します。弾薬と同様に、異なる属性やそれらの組み合わせに対するセービングが必要となる場合もあります（37ページの生存可能性（PS）を参照）。この属性は、MOD（通常は負の値（-3、-6））とともに表示されることもありますが、直接値を表示することもできます。

その属性（ARM=0）。

セービングロールの数（SR: いいえ）列は、受けるヒットごとに実行する必要があるセービングロールの数を示します。

特性とは、一部の武器や装備品が持つ特別な機能です。これらはすべて「ラベルと特性」セクション（171ページ参照）で説明されています。このセクションにアスタリスク（*）が付いている場合は、その武器または装備品にはルールブックの対応するセクションに追加ルールがあることを示します。

次に、武器チャート（全文は173ページに掲載）の読み方についてさらに2つの例を示します。

例3



ブレイカーコンバイフル				
名前	数 ロールの保存	セービングロール 属性	弾薬 PS B	特性
ブレイカ コンバイフル	1	BTS/2	AP 7	3制圧射撃

範囲

16インチ	32インチ	48インチ	96インチ
+3	-3	-6	

ブレイカーコンバイフルは、受ける衝撃ごとにターゲットがセービングロールを1回実行し、BTS属性が半分になります。

例4

メディキット				
名前	数 ロールの保存	セービングロール 属性	弾薬 PS B	特性
メディキット	-	-	-	1非致死性、[***]。

範囲

16インチ	32インチ	48インチ	96インチ
+3	0	-6	

メディキットは非致死性のBS兵器である装備品です。したがって、武器チャートには射程MODが表示されます。特性セクションでは[***]追加の説明がある武器または装備品であることを示します。ルールブックのスキルと装備のセクション。

近接戦闘 (CC)

市街戦、建物の占拠の試み、または船から船への宇宙船の乗り込みは、多くの場合、狭い空間で発生するため、一般的に近接武器と呼ばれる刃物（ナイフ、マチェーテ、サーベル、剣、爪など）による近接戦闘が有利になります。

CCアタック

近接戦闘を可能にするスキル。
シルエットコンタクト。

CCアタック

攻撃

要件

近接武器、スキル、または装備を使用して、
CC攻撃用。

敵のモデルまたはターゲットとシルエット接触します。

效果

CC 属性を使用して近接戦闘 (CC) で戦うことができます。

CC攻撃を宣言すると、兵士はCC攻撃の武器のみを使用できます。

CC 特性。

トルーパーが複数のターゲットを持ち、バースト値がより高い場合

1 より多い場合、プレイヤーは CC 攻撃を宣言するときにバーストをどのように分割するかを明確にする必要があります。

解決ステップでは、適用するMODを確認し、CCを作成します。

対応する属性を使用して攻撃ロールを行います。

CC攻撃ロールで成功した場合、ターゲットは

セービングロール (37ページの生存可能性 (PS)を参照) 。 —

とどめを刺す：CC 攻撃を宣言する際、敵ターゲットが無意識状態 (シャスヴァスティ胚トークンで表されている場合を含む) にある場合、ロールを実行する必要なく、ターゲットは自動的に無意識状態から死亡状態になり、セービング ロールを行うことはできません。

とどめの一撃は発動したトルーパーに対しては使用できません。

特殊スキル「Daged」または「No Wound Incapacitation」が無効であるため、CC攻撃は通常通り解決されます。

近接戦闘での相互作用

交戦状態の味方モデルとシリエット接触しているトルーパーは、CC攻撃、回避、またはCCで使用できるその他の関連スキルのみを宣言できます。例えば、このような状況では、交戦状態のトルーパーにドクターやエンジニアなどのスキルを宣言することはできません。

許可された。

157ページのゲーム状態モジュールで、エンゲージメント状態を確認できます。

動作シーケンスとCC

近接戦闘は、最も一般的なゲームである移動と関連付けられることが多い
この場合のシーケンスは次のようになります。

ステップ1:

アクティブ プレイヤー (兵士 A) は命令を消費し、移動を宣言します。

ステップ2:

リアクティブ プレイヤー (兵士 B) は、CC 攻撃を ARO として宣言します。

ステップ3:

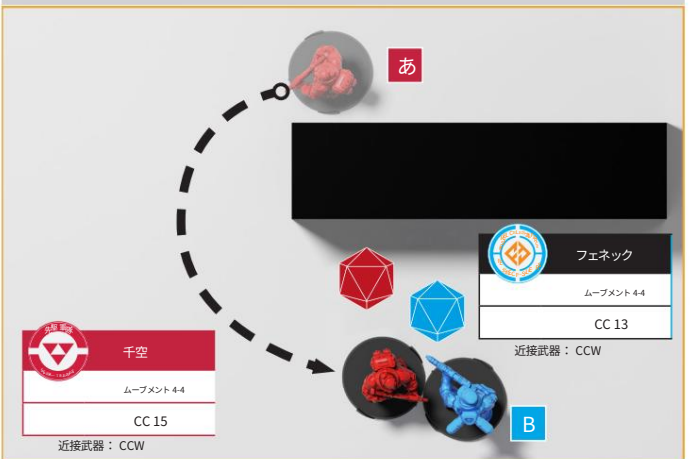
アクティブプレイヤー（トルーパーA）は、CC攻撃を2番目のショートスキルとして宣言します。

注文。

ステップ4:

対応する対面ロールが実行されます。対面ロール:

- アクティブプレイヤー: CC で 1 人がダイスします。
- 反応的なプレイヤー: CC で 1 人が死亡します。



CC攻撃モディファイア (MOD)

CC攻撃ロール (複数回)を実行する前に、プレイヤーは適用する必要があるすべてのMODを確認する必要があります。MODは以下のとおりです。

- » 複数の敵との近接戦闘。
- » 特殊スキル、武器、装備。

複数の兵士による接近戦

このルールは、2 体以上のトルーパーがターゲットとシルエット接触しており、そのうちのいずれかがアクティブ化されている場合に適用されます。

アクティブターン中:

CC攻撃を宣言する際、プレイヤーは命令によって活性化されたトルーパーまたはペリフェラルを1つ選択する必要があります。そのトルーパーまたはペリフェラルはCC 攻撃に +1 MOD が適用され、ヌルまたは固定状態でなく、ターゲットとシルエット接触している味方兵士または周辺装置ごとにバースト (B) に +1 MOD が適用されます。

反応ターン中:

AROを宣言する際、リアクティブプレイヤーがCC攻撃を宣言する場合、対象とシルエット接触しているトルーパーまたはペリフェラルを1体のみ選択する必要があります。選択されたトルーパーはCC攻撃を実行し、対象とシルエット接触している味方トルーパーまたはペリフェラル1体につき、Bに+1のMODが適用されます。このMODは、ヌル状態または固定状態でなく、かつドッジ、アイドル、リセットを宣言していない味方にのみ適用されます。

その他のCC制限

- » 近接戦闘ではバースク、CCのみを宣言できる
攻撃、回避、待機、リセット、および近接戦闘または交戦状態で使用できることを指定するスキル。
- » シルエット接触可能なモデルの最大数
25 mm ベースのモデルの場合は 4 です。
- » 40 mm 以上のベース上のモデルとシルエット接触できるモデルの最大数は 6 です。

複数の敵との接近戦の例

アクティブターン:

画像にはフェネックとラムダドクターとその周辺機器 (サーヴァント)が描かれています。

コードボット。

ステップ1:

アクティブ トルーパー (ラムダ) は命令を消費し、移動を宣言します。

ステップ2:

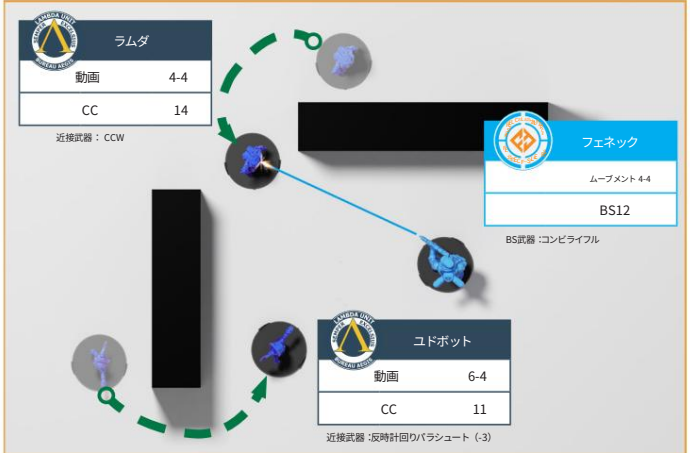
リアクティブ・トルーパー (フェネック)はドクターに対してBS攻撃を宣言し、アロ。

ステップ3:

アクティブトルーパーがCC攻撃を宣言します。プレイヤーはドクターを選択して攻撃を行います。CC攻撃。

ドクターは、周辺装置 (サーヴァント)をシルエットにすることで+1B MODを獲得します。

ターゲットとの接触。



ラムダ CC 14 / MOV 4-4

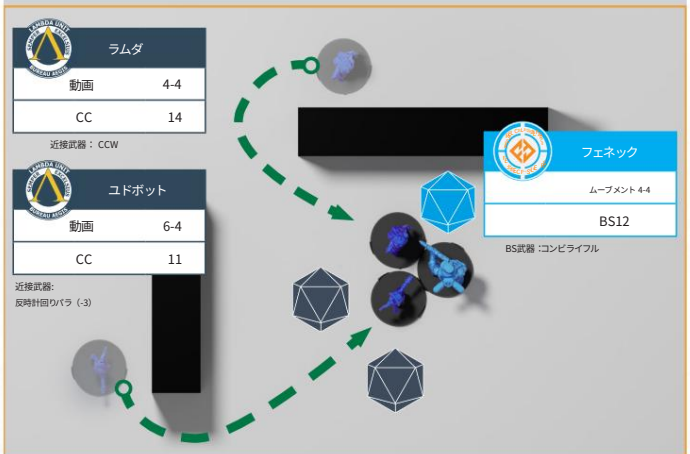
コードボット CC 11 / MOV 6-4]

ステップ4:

BS 攻撃の測定が行われ、サイコロが振られます。

対面ロール:

- アクティブプレイヤー: 2 個のダイスで CC 攻撃します。
- 反応型プレイヤー: ダイス 1 個で BS 攻撃します。



複数の敵との接近戦の例

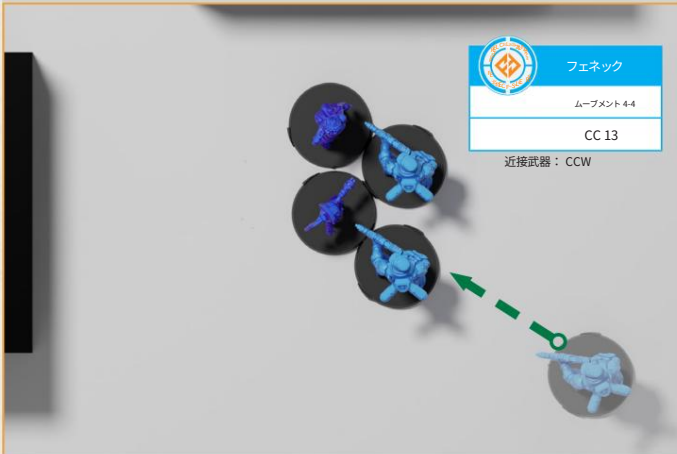
反応ターン:

青プレイヤーのアクティブターンでは、移動+CC攻撃命令が前の攻撃命令に追加されます。

例の近接戦闘:

ステップ1:

アクティブ トルーパー (フェネック) はオーダーを消費し、移動を宣言して周辺装置 (サーヴァント) とのシルエット接触を実現します。



ステップ2:

近接戦闘に参加する兵士は、近接戦闘以外では視界がないため、戦闘中はBS攻撃を宣言できません。そのため、反応型プレイヤーの兵士は(紫)は、ラムダまたは周辺装置 (サーヴァント) で CC 攻撃、リセット、アイドル、または回避のみを宣言できます。

彼らは、ペリフェラル (サーヴァント) を使用して、CC アタックを ARO として宣言することにしました。

ステップ3:

命令の後半として、アクティブ トルーパーは CC 攻撃を宣言します。
フェネックは、パートナーがシルエット接触しているため、+1B MODを獲得します。
周辺機器 (サーヴァント)。
コントローラーがシルエットにないため、周辺機器は+1B MODを取得できません。
アクティブ・トルーパーと連絡を取ってください。



ステップ4:

対応するロールが実行されます。

対面ロール:

- アクティブプレイヤー: 2個のダイスでCC攻撃します。
- 反応型プレイヤー: ダイス 1 個で CC 攻撃します。

CCの特殊スキルと装備

特定の特殊スキル、武器、装備は、ルールブックに記載されているとおり、CC 攻撃ロールに MOD を課します (「特殊スキル、武器、装備」を参照してください。ただし、これらの概念はゲームに表示されるとおりに適用することをお勧めします)。

近接武器プロフィール

In inityでは、全ての武器に独自のゲームプロフィールがあり、中には特別な使用ルールを持つものもあります。この章では、そのようなプロフィールの読み方と、各武器の詳細を個別に説明します。CC武器を例に、近接武器のプロフィールの読み方を説明します。

CC武器						
名前	数 ロールの保存	セービングロール 属性	弾薬 PS B	特性		
CC武器	1	アーム	北	8	1	CC

射程は武器の到達距離をインチ単位で示します。近接武器には通常、射程はありません。

生存可能性 (PS)は武器の破壊力を表します。PS値が低いほど、武器の威力は高くなります。

バースト (B)とは、アクティブプレイヤーがCC攻撃を宣言する際に振らなければならないダイスの個数です。リアクティブターンでは、ルールやスキルによって変更されない限り、Bの値は通常1です。

「弾薬」列は、その武器が使用する弾薬の種類を示します。2種類の弾薬が「+」で繋がれている場合は、両方の種類が複合されていることを意味します。

セービングロール属性の列は、命中によるダメージや効果を回避するためにセービングロールを行う属性 (ARM、BTS、PH、ARM+BTSなど)を示します。弾薬と同様に、異なる属性やそれらの組み合わせに対するセービングロールが必要となる場合もあります (37ページのセービングロール (SR)を参照) 。属性は、通常は負の値 (-3、-6)で示されるMODとともに表示される場合もあれば、その値を直接表示する場合があります。

属性 (ARM=0)。

セービングロールの数 (SR: 番号) 列は、受けるヒットごとに実行する必要があるセービングロールの数を示します。

特性とは、一部の武器や装備品が持つ特別な機能です。これらはすべて「ラベルと特性」セクション (171ページ参照)で説明されています。このセクションにアスタリスク (*)が付いている場合は、その武器または装備品にはルールブックの対応するセクションに追加ルールがあることを示します。

例

モノフィラメントCCウェポン					
名前	数 ロールの保存	セービングロール 属性	弾薬 PS B		特性
モノフィラメントCC 武器	1	アーム=0	北	8	1 CC、状態: 死亡。

モノフィラメントCC武器の場合、セービングロール属性は対象のセービングロールとその特性のARM値が0に減少します。負傷した場合、直ちに死亡状態に入ります。

もっと詳しく知りたいですか？In inity Universe をさらに詳しく知るための追加情報は、背景書籍、記事、付録で見つけることができます。

さらに、私は www.ininityuniverse.ai で AI インターフェースとしてお手伝いさせていただきます。
In inity Universe の伝承や背景について知りたいことがあれば、何でも私に聞いてください。



シビラのアドバイス

クアントロニック 戦闘（ハッキング）

In inity では、ハッキングとして定義される情報戦およびサイバー戦のタスクは、量子戦闘を定義するさまざまなハッキング プログラムを使用できる専門の兵士であるハッカーによって担われます。

ハッキング入門

ハッキングプログラムはその性質上、ハッカーが攻撃的または防衛的な態度、他の兵士のサポート、風景との相互作用など。

重要

In inity Army で軍隊リストを作成すると、兵士の武器の概要が含まれるのと同じように、ハッキング プログラムの概要が含まれます。

ハッカー

ハッカーとは、インフォウォーにおいて特別な訓練を受けた兵士を指します。この訓練により、彼らはハッキングデバイスやハッキング専用設計されたプログラムを使いこなせるようになります。

ハッカー

自動スキル

義務的

効果

ハッカーはハッキングデバイスを装備している可能性があり、使用しているデバイスの種類に応じて、特定のハッキング プログラムにアクセスしたり、デバイスを必要とせずに特定のプログラムを直接使用したりすることができます。

ハッカーにはアップグレード プログラムが割り当てられている場合があります。この特殊スキルは、所有者がヌル状態であっても有効です。州。

アップグレードプログラム（アップグレード）

特定の情報戦作業員のスタイルと好みに合わせてカスタマイズされたカスタムメイドのソフトウェア。利用可能な場合は、ユニットプロフィールに掲載されます。ハッカーまたはデバイスの名前の上に丸い括弧が表示されます。

サポートウェアプログラム

これらは持続時間が長いプログラムであり、主に戦場で味方トルーパーの戦闘能力を向上させるボーナスを付与することで支援することを目的としています。同様に、敵トルーパーにマイナスのMODを適用することで、敵トルーパーの妨害を目的としたプログラムも存在します。

重要

- トルーパーは、一度にサポートウェア ラベルを持つ 1 つのプログラムの効果のみを受けることができます。
- 各ハッカーは、一度に1つのアクティブなサポートウェアプログラムのみを維持できます。時間。
- ハッカーは、別のプログラムを宣言し、対応するオーダーまたは ARO を消費することで、アクティブなサポートウェア プログラムをキャンセルできます。
- サポートウェア プログラムは、サポートウェアの対象が新しいサポートウェア プログラムの対象になった場合、またはプログラムを実行しているハッカーが隔離状態または Null 状態になった場合に自動的にキャンセルされます。

ファイアウォール

一部のトルーパーやハッキングデバイスには、通信攻撃に対する追加の防御力を提供する装備が備わっています。これらの防御力はファイアウォールルールに規定されており、一連のMODを適用することで攻撃を阻止し、標的の防御力を強化します。

ファイアウォール

装置

義務的

効果

兵士に対して通信攻撃を宣言した敵

ファイアウォールの恩恵を受けるには、WIFIにマイナスのMODを適用する必要がある。

括弧内に示される属性: ファイアウォール (-3)、ファイアウォール (-6)...

ファイアウォールの恩恵を受けている兵士は、+3のMODを

通信攻撃に対するセービングロール (SR)。

トルーパーは一度に1つのファイアウォールしか適用できません。トルーパーが複数のファイアウォールの恩恵を受けられる場合、どのファイアウォールを適用するかはプレイヤーが決定します。

シビラが解説

通信攻撃におけるファイアウォールは、BS 攻撃におけるカバーに相当し、攻撃を妨害し、ターゲットのセービング ロールを支援します。

攻撃に対する MOD は変化しますが (-3、-6...)、セービング ロールに対する MOD は、特定のルールで別途指定されていない限り、常に固定されます (+3)。



ハッキングデバイス

ハッキングプログラム 特徴

ハッキングデバイスとハッキングプログラムには次のような特徴がある。
特徴:

- » ユーザーのハッキングエリア内で活動します。
- » ハッキング プログラム自体の説明に別途記載がない限り、LoF の動作は必要ありません。
- » ハッキング プログラムの対象となるのは、モデル形式の兵士のみです。
- » 該当する場合、ターゲットのターゲット状態から利益を得ます。

ハッキングエリア

この用語はハッキングプログラムの効果範囲を指します。Infinityでは、ハッカーのハッキング範囲は自身の制御範囲、そしてプレイヤーまたは味方のリピーターと展開可能リピーターの制御範囲と一致します。

さらに、ハッカーが敵リピーターまたは展開型リピーターのZOC (ZoC)内にいる場合、そのハッキングエリアにはゲームテーブル上のすべての敵トルーパーが含まれます。ただし、敵トルーパーがハッカーでない場合、敵リピーターを使用するAROまたはハッキングプログラムは要件を満たさず、代わりに待機状態になります。

AROのハッキングエリア

ハッカーの LoF と ZoC の外側にいながら、ハッカーのハッキング エリア内に入るか、ハッカーのハッキング エリア内で行動する敵に反応することができます。

命令消費シーケンス (14ページ参照)のAROチェック手順において、プレイヤーはアクティブ・トルーパーがリアクティブ・トルーパーのハッキングエリア内にいるかどうかを確認できます。計測は常にアクティブ・トルーパーから行い、その経路上の任意の地点から最大8インチ (約20cm)以内で計測する必要があります。また、アクティブ・トルーパーのリピーターからも計測を行います。計測結果からアクティブ・トルーパーがリアクティブ・トルーパーのハッキングエリア内にあることが判明した場合、プレイヤーはAROを宣言できます。

ホロマスクとハッキングエリア

敵リピーターを使用して敵トルーパーをハッキングエリアに組み込む場合、実際のユニットプロフィールにハッカー特殊スキルを持たないトルーパーに対してAROまたはハッキングプログラムを実行すると、命令の解決ステップで要件を満たさなくなり、代わりに待機状態になります。これにより、敵トルーパーがハッカーではないことが分かります。

ホロマスクとリピーター

同様に、敵兵のリピーターを使用する場合、その兵がホロマスク状態にあり、実際のユニットプロフィールにリピーターが設定されていない場合、偽のリピーターを使用したAROまたはハッキングプログラムは、命令の解決ステップで要件を満たさず、代わりに待機状態になります。これにより、敵兵がリピーターを装備していないことが明らかになります。

リピーター

これはハッカー向けのレンジアンプです。

リピーター

自動機器

通信機器、必須、制御ゾーン。

効果

リピーターは同じ軍隊のすべてのハッカーのハッキングエリアを拡大します
リスト。
敵リピーターのコントロールゾーン内にあるハッカーは、リピーターを使用して敵ハ
ッカーに対してハッキングプログラムを適用することができますが、
ファイアウォールMOD (-3)。
敵のハッカーが使用しているリピーターに対しては反応できません。可能な場
合は、ハッカーに対してのみ反応できます。

重要

この装備は自動的にアクティブになり、そのキャリアが孤立状態または Null 状態でない
限り、所有者によって非アクティブ化することはできません。

展開可能なリピーター

これは、ハッキングレンジアンプとして設計されており、
戦場。

展開可能なリピーター

装置

通信機器、展開可能、使い捨て (3)、無差別制御区域。

効果

プレイヤーが「配置可能な共通スキルの配置」を宣言すると、トルーパーはゲーム
テーブルに配置可能なリピーター トークン (REPEATER) を配置します。

展開型リピーターは、
リピーター。

展開可能なリピーター				
名前	数	セービングロール	弾薬 PS B	特性
ロールの保存	属性			
展開可能 リピーター	-	-	-	1
アーム	制御ゾーン	STR	S	
0	0	1	1	

覚えて

ファイアウォールは、ファイアウォールの恩恵を受けている兵士に対して通信攻撃を
宣言する兵士の WIP ロールに追加の MOD (-3、-6...) を課します (たとえば、敵のリピータ
ーを介して攻撃する場合)。

ファイアウォールの恩恵を受ける兵士は、通信攻撃に対するセービング ロール (SR) に +3 の MOD
も適用します。

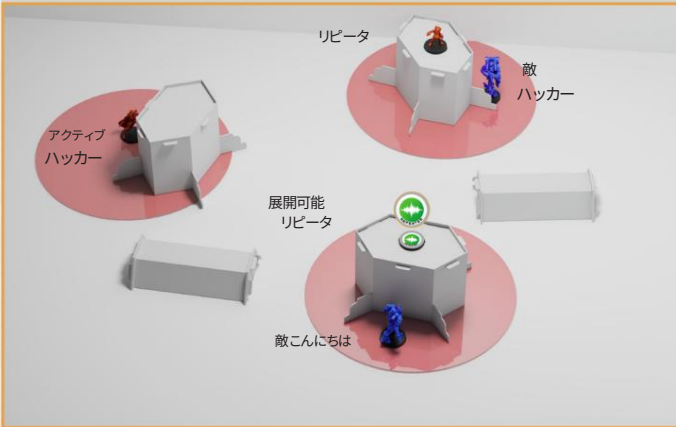
トルーパーが複数のファイアウォールの恩恵を受けている場合でも、適用できるのは1つのフ
ァイアウォールのMODのみです。トルーパーが複数のファイアウォールの恩恵を受けている場合、
プレイヤーがどのファイアウォールを適用するかを決定します。

ハッキングゾーンの例



ハッカーは、ゾーンを含むエリアでハッキングプログラムを使用することができます。
リピーター、展開可能なリピーター、および独自の制御ゾーンを制御します。

リピーターを介したハッキングエリアとAROSの例



展開可能なリピーター

名前	数 ロールの保存	セービングロール 属性	弾薬 PS B	特性
展開可能 リピーター	-	-	-	1

簡潔にするために、この例ではステルス特殊スキルは使用されていません。

ハッカーはアクティブターン中に、最初の基本ショートスキルとしてアイドルを宣言することにした。

騎士団の。写真の通り、彼は敵のLoFとZoCの外にいるが、

彼はハッカーなので、展開可能なリピーターとトルーパーを使用できる。

リピーター装備はハッキングエリアを拡大し、

彼の現在の立場。

したがって、ハッカーは敵ハッカーのハッキングエリア内にいるので、

敵はARO: Oblivionを宣言します。

敵の重装歩兵がアクティブトルーパーのハッキングエリア内にいるため、

ARO を宣言し、リセットを宣言することを選択します。

ハッカーの2番目のスキルはカーボナイトで、B2を敵と分割します。

重歩兵と敵のハッカー。

次のような Face to Face ロールが発生します。

ハッカーからの敵重歩兵対カーボナイトによるリセット。

- 修飾子なし (MOD)

敵ハッカーのOblivionとハッカーのCarbonite。

- 敵ハッカーMOD:
 - 敵のリピーターを使用する場合のファイアウォール MOD -3。
- ハッカーMOD:
 - 修飾子なし (MOD)

セービングロールが必要な場合、オブレビオンの生存可能性 (PS)は+3の影響を受ける。

ファイアウォールからのMOD。

カモフラージュの例

リピーター経由のステートとARO

今回は、ハッカーはカモフラージュ状態にあり、アイドル状態を宣言します。

偽装マーカーは敵ハッカーのハッキングエリア内にあるため、敵は

カモフラージュされたマーカーがハッカーである場合、ハッカーは ARO を遅らせることができます。

敵ハッカーは、偽装マーカーが明らかにされた場合のみAROを宣言することができます。

オーダーの 2 番目のショート スキルを習得します。

ハッキングの鍵

プログラムクイックリファレンスチャート

各ハッキング プログラムは、使用時に一連の MOD と利点を付与します。これは、次の情報をリストしたチャートに反映されます。

» 攻撃MOD。ユーザーのWIP属性に適用されるMOD。

» 対戦相手のMOD。フェイス・トゥ・フェイス・ロールを行う際に敵兵士能力値に適用されるMODです。

» 生存可能性 (PS)。生存の可能性を判断するために使用される値。
成功したハッキングプログラムロールの破壊力。特に明記されていない限り、ハッキングプログラムの効果に抵抗するためにセービングロールで使用される属性はBTSです。

» バースト (B)。アクティブプレイヤーが振らなければならないダイスの数は、ハッキングプログラムを宣言する。B値が1より大きい場合、ハッキングプログラムは単一のターゲットに集中するか、複数のターゲットに分散される可能性があります。リアクティブターンでは、ルールやスキルによって変更されない限り、B値は通常1であることを覚えておいてください。

» ターゲット。ハッキング プログラムのターゲットとなる部隊タイプ。

» スキルの種類。ハッキングプログラムを使用するために必要なスキルの種類 (ロングスキル、ショートスキル、AROなど)を示します。

» 特殊効果。ハッキングプログラムのユーザーが適用できる特殊効果を示します。また、ターゲットに適用される状態、または適用可能な弾薬や特性の種類も表示されることがあります。

覚えて

特に明記されていない限り、すべてのプログラムの範囲は常にハッカーのハッキングエリアとなります。

ハッキングプログラムチャート

名前	攻撃MOD	対戦相手のMOD	追伸	B	ターゲットスキルタイプ		特別
アシスト射撃	-	-	-	-	レム睡眠	ロングスキル	ターゲットモデルが射撃能力を獲得します。
カーボナイト	0	0	7	2	タグ、ハイ、レム、 VH、ハッカー	ショートスキル / アロ	DA 弾薬、非致死性、状態: 固定-B。
制御された ジャンプ	-	-	-	-	-	ショートスキル / アロ	戦闘ジャンプを実行するすべての兵士の PH に +3/-3 MOD が加算されます。
サイバースマスク	-	-	-	-	-	ロングスキル	ユーザーを IMP-2 マーカーに置き換えます。
強化された 反応	-	-	-	-	レム睡眠	ロングスキル	ターゲットがAROでB2を獲得。
妖精の粉	-	-	-	-	タグ、レム、 こんにちは、VH	ロングスキル	ターゲットはファイアウォール MOD を獲得します。
忘却	0	0	4	2	タグ、ハイ、レム、 VH、ハッカー	ショートスキル / アロ	AP弾、非致死性、状態: 隔離
完全なコントロール	0	0	4	1	タグ	ショートスキル / アロ	DA 弾薬、非致死性、状態: POS/通常
三位一体	+3	0	6	3	ハッカー	ショートスキル / アロ	ターゲットは、セービングロールに失敗することに 1 点のダメージを受けます。
スポットライト	0	0	5	2	-	ショートスキル / アロ	AP 弾、非致死性、状態: 標的型。
ホワイトノイズ	-	-	-	1	-	ショートスキル	NFB、反射: 円形テンプレート
痛みゼロ	0	-3	-	2	-	ショートスキル / アロ	通信攻撃を無効化。AROでB2、非致死

ハッカーデバイスプログラムチャート

デバイス	プログラム1	プログラム2	プログラム3	プログラム4	プログラム5	プログラム6
ハッキングデバイス カーボナイト		スポットライト	完全なコントロール	忘却		
ハッキングデバイス プラス	カーボナイト	スポットライト	完全なコントロール	忘却	ホワイトノイズサイバースマスク	
キラーハッキング デバイス	三位一体	サイバースマスク				
EVOハッキング デバイス	アシスト 火	強化された反応	妖精の粉	コントロールされたジャンプ		

ハッキングプログラム

アシスト射撃

ロングスキル



サポートウェア、ロールなし。

要件

ターゲットはユーザーと同じ軍隊リストのREMでなければならず、
ユーザーのハッキングエリア内にある必要があります。

効果

アシスト射撃は対象のREMにマークスマンシップ特殊スキルを付与します
(98ページ参照)。
ロールを必要としないこのプログラムをユーザーが起動すると、アシスト射撃トークン (SUP :
アシスト射撃) をユーザーの横に置く。
そしてREMの横に。
一度起動すると、このプログラムの範囲はゲーム テーブル全体をカバーします。

カーボナイト

ショートスキル / ARO

通信攻撃、非致死性。

要件

ターゲットはハッキング可能な敵トルーパーのみ
特性 (HI, REM, TAG, VH...) または敵のハッカー。

効果

アクティブターンでは、このプログラムの2バーストにより、ユーザーは
2 つの WIP ロールを実行し、通常どおり 1 つ以上のターゲットに分散できます。

DA弾薬による各成功したロールは、ターゲットに強制的に
PS 7でBTSに対して2回のセービングロールを実行します。
セービングロールに失敗すると、ターゲットは固定B状態になります。
固定化 B 状態トークン (IMM-B) を配置します。
カーボナイトによるクリティカルは、対象に追加の攻撃を強いる。
セーブロール。
このプログラムの範囲はハッカーのハッキングエリアです。

シビラが解説

受けた Carbonite Critical ごとに、ターゲットは 3 回のセービング ロールを実行
する必要があります。2 回は DA の影響によるもので、もう 1 回は追加のセ
ービング ロールによるものです。



Immobilized-B 状態は、162 ページの In inity States モジュールで確認でき
ます。

コントロールされたジャンプ

ショートスキル / ARO



サポートウェア、ロールなし。

効果

ユーザーが本プログラムの使用を宣言した場合、
ロールが必要な場合、プログラムの効果は解決ステップではなくすぐに適用され、制御ジャンプ サ
ポートウェア トークン (Sup: 制御ジャンプ) がユーザーの横に配置されます。

戦闘ジャンプを宣言している敵兵士に対して ARO として宣言された場合、-3 MOD が敵兵士
の PH ロールに影響を与えることを意味します。

コントロールジャンプをAROとして申告することは必須ではありません。

敵の兵士が戦闘ジャンプを宣言する場合、ハッカーは待機して通常の方法で ARO を宣言
することができます。

コントロールジャンプが有効な間、戦闘を行う際に
ジャンプスキル 1 味方兵士は全員+3のMODを付与し、敵兵士は全員-3のMODを付与します。両ブ
レイヤーがコントロールジャンプを発動している場合、両方のプログラムの効果はキャンセルさ
れます。

プレイヤーは複数のアクティブなコントロールジャンプ プログラムを持つことはできません。

このプログラムの範囲はゲームテーブル全体をカバーします。

重要：

- このプログラムは、ハッキング可能な特性を持たない兵士にも影響を及ぼします。
- 制御ジャンプは、テーブル上の任意の場所にある戦闘ジャンプロングスキルに対する ARO として宣
言できます。

サイバースク

ロングスキル

NFB、ロールなし。

要件

ユーザーは敵のマーカーまたは兵士の射程範囲外にいます必要があります。

効果

ユーザーはロールを必要としないなりすまし2状態に入り、ユーザーのモデルをなりすまし
2マーカーに置き換えます。
(IMP-2)。
このプログラムの効果は、ユーザーが自分自身を明らかにするまで持続します。
なりすまし-2 州の規則に従って。
このプログラムはハッカー自身にのみ影響するため、
範囲。

NFBを忘れずに

ハッカーが IMP-2 状態にある間は、プログラムの NFB ラベルが適用されるため、ミメティズム、ア
ルベド、ホロボプロジェクトなど、NFB ラベルを持つ他のスキル、装備、またはハッキング プログ
ラムを使用したり適用したりすることはできません。

偽装状態は、In inity Statesモジュールの以下のページで確認できます。

[163.](#)

強化された反応

ロングスキル



サポートウェア、ロールなし。

要件

ターゲットはユーザーと同じ軍隊リストからのREMでなければなりません。
ユーザーのハッキングエリア内にいる必要があります。

効果

強化反応は、ターゲットの REM に ARO でのバースト値 2 を付与します。
ユーザーがこのプログラムを起動すると、ロールは必要ありません。サポートウェア強化反応トークン (Sup強化)を1つ配置します。
ユーザーの横に反応、REM の横に反応が表示されます。
一度起動すると、このプログラムの範囲はゲーム テーブル全体をカバーします。

妖精の粉

ロングスキル



サポートウェア、ロールなし。

要件

ユーザーと同じ軍隊リストからのHI,REM,TAG、またはVHのみ
ターゲットとして選択される可能性があります。

効果

フェアリーダストを使用すると、プレイヤーはファイアウォール (-3)の恩恵を受ける兵種 (HI、REM、TAG、VH)を1つ選択できます。選択した兵種に属するハッカー軍リストのすべての兵は、通信攻撃を受けるたびに、対応するMODを適用します。

ユーザーがロールを必要としないこのプログラムを起動すると、
フェアリーダストトークン (SUP :FAIRYDUST)をその横に置きます。
このプログラムの範囲はゲームテーブル全体をカバーします。

サポートウェアの使用とキャンセルの例

アクティブターン中に、EVOハッキングデバイスを装備した兵士2名を擁するプレイヤーは
テーブルの上に、そのうちの1つでフェアリーダストを宣言し、REMを軍隊として選択します
このサポートウェアの恩恵を受けるタイプ。戦略的な理由から、彼らは
最後の命令をEVOハッキングデバイスを持つ他の兵士に使用して宣言する
最前線に位置する REM に対する強化された反応。
すでにフェアリーダストの恩恵を受けているREMを指定することで、新しい
サポートウェアプログラムはフェアリーダストプログラムとそれに対応する
トークンはテーブルから削除されます。

覚えて

サポートウェア プログラムは、サポートウェアのターゲットが新しいサポートウェア プログラムの対象になった場合、またはプログラムを実行しているハッカーが分離状態または Null 状態になった場合に自動的にキャンセルされます。

忘却

ショートスキル / ARO

通信攻撃、非致死性。

要件

ターゲットはハッキング可能な特性 (HI、REM、TAG、VH...) または敵のハッカー。

効果

アクティブターンでは、このプログラムの2バーストにより、ユーザーは
2つの WIP ロールを実行し、通常どおり 1 つ以上のターゲットに分散できます。

AP 弾薬による成功したロールごとに、ターゲットは半分になった BTS に対してセービング ロールを実行するよう強制され、PS は 4 になります。
セービングロールに失敗すると、ターゲットは孤立状態になります。
孤立状態トークン (ISOLATED) を配置します。
オブリビオンによるクリティカルは対象に追加の
セービングロール、半分の BTS 値を適用します。
このプログラムの範囲はハッカーのハッキングエリアです。

165ページの In inity States モジュールで、Isolated State を確認できます。

スポットライト

ショートスキル / ARO

通信攻撃、非致死性。

効果

アクティブターンでは、このプログラムの2バーストにより、ユーザーは
2つの WIP ロールを実行し、通常どおり 1 つ以上のターゲットに分散できます。

AP 弾薬により成功したロールごとに、ターゲットは半分になった BTS に対して PS 5 で
セービング ロールを実行するよう強制されます。
セービングロールに失敗するとターゲットはターゲット状態になります。
ターゲット状態トークン (TARGETED) を配置します。
スポットライトによるクリティカルは、対象に追加の
セービングロール、半分の BTS 値を適用します。
このプログラムの範囲はハッカーのハッキングエリアです。

重要

このハッキング プログラムの対象には、ハッキング可能な特性は必要ありません。

覚えて

ハッキング プログラムまたは通信攻撃の対象は、部隊タイプ (LI、MI、HI など) に関係なく、またこのハッキング プログラムまたは通信攻撃が LoF 外から実行された場合でも、リセットを宣言できます。

ターゲット状態は、168 ページの In inity States モジュールで確認できます。

完全なコントロール

ショートスキル / ARO

通信攻撃、非致死性。

要件

ターゲットは敵の TAG、または憑依状態の TAG である必要があります。

効果

アクティブ ターンまたはリアクティブ ターンでは、このプログラムのバーストは 1 であり、ユーザーはターゲットに対して 1 回の WIP ロールを実行できます。

DA弾薬による各成功したロールは、ターゲットに強制的に PS4でBTSIに対して2回のセービングロールを実行します。

セービングロールに失敗すると、対象は憑依状態になり、憑依状態トークン (POS)が置かれます。このプログラムを憑依状態のTAGに対して使用した場合、セービングロールに失敗すると対象の憑依状態が解除され、通常状態になります。

そして、所有状態トークン (POS) が削除されます。

トータルコントロールのクリティカルは、対象に追加の攻撃を強制します。

セーブロール。

このプログラムの範囲はハッカーのハッキングエリアです。

ホワイトノイズ

ショートスキル

NFB

要件

このハッキングプログラムを使用するには、ハッカーはアクティブである必要があります。兵士。

効果

ホワイト ノイズ ハッキング プログラムは、円形テンプレートのサイズで高さが無限のホワイト ノイズ ゾーンを生成します。

通常のWIPロールに成功した場合、ハッカーはCircularを配置することができます。

ハッキング内のホワイトノイズゾーンを表すテンプレート

オーダーの最後のエリア。

円形テンプレートはハッキングエリア内に完全に収まっている必要があります。

このプログラムの効果は、州フェーズの開始まで持続します。

その時点で円形テンプレートを削除する必要があります。

円形テンプレートがゲーム テーブル上にある間、プログラムの NFB ラベルがハッカーに適用されるため、NFB ラベルを持つ他のスキル、装備、ハッキング プログラム (ミメティズム、アールベド、ホロプロジェクトなど) を使用したり適用したりすることはできません。

このプログラムの範囲はハッカーのハッキングエリアです。

166ページの In inity States モジュールで Possessed State を確認できます。

三位一体

ショートスキル / ARO

通信攻撃

要件

ターゲットは敵のハッカーである必要があります。

効果

アクティブターンでは、このプログラムの3バーストにより、ユーザーは 3 回の WIP ロールを実行し、通常どおり 1 つ以上のターゲットに分散できます。

ユーザーはロールに +3 WIP MOD を適用します。

成功したロールごとに、ターゲットはセービングロールを行う必要があります。

BTS、PS6搭載。

セービングロールに失敗するたびに、ターゲットは 1 のダメージを受けます。

トリニティによるクリティカルはターゲットに追加のセービングを強制します。

ロール。

このプログラムの範囲はハッカーのハッキングエリアです。

重要：

マルチスペクトル バイザーまたはマークスマンシップを装備した兵士は、ホワイト ノイズ ゾーンを通過して LoF を描くことはできません (122 ページを参照)。

痛みゼロ

ショートスキル / ARO

通信攻撃、非致死性。

要件

兵士は、以下の条件のうち少なくとも 1 つが満たされている場合にのみ、ゼロ ペインを実行できます。

彼らはアクティブ トルーパーです。

反応ターンで、ARO を宣言できる場合。

効果

アクティブターンまたはリアクティブターンで、このプログラムにより、ユーザーは対面ロールで2

回のWIPロールを行い、すべての敵の通信を回避できます。攻撃。

敵の通信攻撃に -3 WIP MOD が適用されます。

どちらかのロールで勝った場合、通信攻撃は失敗し、ユーザーは

セービングロールを行う必要がなく、特別な

攻撃の影響。

量子戦闘 (ハッキング)の例

ステップ1:

アクティブ トルーパーは、ポイント A からポイント B への移動を宣言します。

リアクティブ トルーパーは、Carbonite ハッキング プログラム ARO を宣言します。

アクティブトルーパーは、オーダーの2つ目のスキルとしてリセットを宣言します。

ハッカーに対してBS攻撃を宣言するのは、彼らがLoFを欠いていることが明らかであるためである。

ハッカーは移動経路全体にわたって攻撃します。

ステップ2:

フェイス・トゥ・フェイス・ロールが実行されます。

アクティブトルーパー、リセット（WIPロール、この場合、適用するMODはありません） :1 d20

成功值 (SV) = 13。

リアクティブトレーパー、カーボナイト（WIPロール、この場合、適用するMODははありません） 1

d20、SV = 13。

両方とも成功しましたが、リアクティブ トルーパーの 7 がアクティブ トルーパーの 3 をキャンセルしました。



ステップ3:

したがって、ハッカーが対面ロールに勝った場合、アクティブトルーパーは

PS 7に対して、DA弾薬によるセービングロールを2回実行します。

セービングロール = 13 (PS 7 + BTS 6)。

14により、アクティブトルーパーは固定B状態に入り、

彼らの隣には固定Bトークンがあります。



弾薬と 武器

戦争において、武器は兵士の道具です。インフィニティの世界には、未来的で高度なものから、初歩的で基本的なものまで、多種多様な戦闘器具が存在します。適切な手にかかれれば、どれも致命傷を与える可能性があります。

弾薬

In ityでは、武器には様々な種類の弾薬があり、それぞれ効果と特徴が異なります。
In ityで使用可能な弾薬の種類は以下の通りです。

- » 通常 (N)
- » 徹甲弾 (AP)
- » ダブルアクション (DA)
- » エクリプス
- » 電磁気 (E/M)
- » 爆発物 (EXP)
- » 麻痺 (PARA)
- » ショック
- » 煙
- » スタン
- » T2

武器チャート内の弾薬列には、各武器が使用する弾薬の種類が指定されます。

ゲーム用語では、弾薬の種類は、武器がインフィニティのユニットや建造物の様々な防御力に及ぼす効果を表しています。したがって、武器によるダメージを回避するためのセービングロールに使用される属性 (ARM,BTS,PH)は異なります。これは使用する武器によって異なり、武器チャートに記載されています。

覚えて

一部の種類の弾薬の特定の効果では、一部の属性の値を除算する必要がある場合があります、そのような場合には、結果を四捨五入 する必要があります。

四捨五入:

In ityでは、数値 (サイコロの出目、属性、MODなど)を割り算して整数に丸める場合、必ず切り上げられます。例えば、.5の半分 ($5 / 2 = 2.5$)は3になります。

通常弾 (N)

通常弾薬は従来の弾薬であり、特撮。

通常弾 (N)

ロール

通常 (N)弾薬はターゲットに1回のセービングロールを強制します。
影響を受けた。

効果

ノーマル (N)弾薬に対するセービングロールに失敗すると、1
ターゲットに傷を負わせる。
ノーマル (N)弾薬によるクリティカルヒットは、ターゲットに
追加のセービングロール。

徹甲弾 (AP)

最も頑丈な装甲板さえも貫通するように設計された弾薬の一種。

徹甲弾 (AP) 弾薬

ロール

AP弾を使用した攻撃が成功した後、ターゲットは
使用した武器によって指定される ARM 値または BTS 値の半分 (ARM/2 または BTS/2)
を使用して、受けたヒットごとにセービング ロールを実行します。

効果

AP弾は、標的のARMまたはBTS値を元の値の半分に切り上げます。したがって、ARMまたはBTS
が目標値を超えると、
0を1未満に減らすことはできません。
AP弾に対するセービングロールに失敗すると、1ダメージを与える。
ターゲット。
AP弾によるクリティカルヒットは、ターゲットに
追加のセービングロール、半分になった ARM または BTS 値を適用します。

ダブルアクション (DA)弾薬

この弾薬は高衝撃の軽口径弾を使用します。

ダブルアクション (DA)弾薬

ロール

DA 弾薬を使用した攻撃が成功した後、ターゲットは受けたヒットごとに 2 回のセービング ロールを実行する必要があります。

効果

DA弾薬に対するセービングロールに失敗すると、1ダメージを与える。

ターゲット。

ターゲットが最初のセービングロールに失敗しても、2回目のセービングロールは必須です。

1または意識を失います。

ダブルアクション (DA) 弾によるクリティカル ヒットにより、ターゲットは追加のセービング ロールを実行します。

シビラが解説

DA 弾薬によるクリティカル ヒットごとに、ターゲットは 3 回のセービング ロールを実行する必要があります。2 回は DA 弾薬によるヒットによるもので、もう 1 回は追加のセービング ロールによるものです。



エクリプス弾薬

エクリプス弾は、マルチスペクトルバイザーの効果をブロックするように設計されたスモーク弾のバリエーションです。

エクリプス弾薬

効果

Eclipse AmmunitionはSmokeと全く同じように機能します

弾薬だけでなく、それが生み出すゼロ視界ゾーンも影響します

マルチスペクトルバイザーは、LoFを描画しないようにします。彼らのレベルの。

エクリプス弾薬を装備した武器で攻撃を実行すると、ロールと LoF を必要とし、LoF がテンプレートによって生成された反射ゼロ視界ゾーンを通過するすべての敵の攻撃に対して、対面ロールを行うことができます。

マルチスペクトル バイザーを装備した兵士が、このゼロ視界ゾーンに入る、通過する、またはそこから出る BS 攻撃の標的になった場合、そのマルチスペクトル バイザーは、結果として生じる視界不良ゾーンの MOD を減らすことはできません。

覚えて

テンプレートの効果範囲は、テンプレートに PS 属性がなく、状態を引き起こさない限り、味方兵士に影響を与える可能性があります。

マルチスペクトル バイザーは反射特性の影響を受けるため、この装備を装備した兵士はエクリプス弾薬を使用した武器に対して対面ロールも実行します。

電磁 (E/M)弾薬

この弾薬は、起動時または着弾時に高エネルギーの電磁パルスを放出し、標的の

エレクトロニクス。

電磁 (E/M) 弾薬

ロール

E/M弾薬を使用した攻撃が成功した後、ターゲットは被弾1回につきBTS値の半分を使用して2回のセービングロールを行う必要があります。
(BTS/2×2)。

効果

E/M 弾薬はターゲットの BTS 値を元の値の半分に切り上げます。

E/M弾薬に対するセービングロールに失敗すると、ターゲットは隔離状態に入り、その隣に隔離トークンを配置して、注文プールからの注文を受け取れないようにします。

次のアクティブターンの開始時に、トルーパーがまだ

孤立している場合、彼是不規則であるとみなされ、それは彼のそのターンの注文プールへの注文。

ターゲットがセービングロールに失敗し、重歩兵 (HI)、TAG、リモート (REM)、または車両 (VH) の場合は、Immobilized-Bにも入ります。状態。その隣に固定Bトークン (IMM-B)を置く。分離されたトークン。

E/M 弾薬による攻撃を受けてセービング ロールに失敗した兵士は、該当する場合は通常のガッツ ロールを実行する必要があります。

例外として、HI、TAG、リモート、そしてセービングロールに失敗したことで固定化-Bとなりガッツロールが行えなくなったビークルがあります。また、勇気の特長スキル、または同等のスキルを持つトルーパーは、このルールを無視できます。

E/M 弾薬によるクリティカル ヒットが発生すると、ターゲットは追加のセービング ロールを実行し、BTS 値を半分に減らして適用します。

ゲームステータスで隔離状態と固定B状態を確認できます。

162ページのモジュール。

爆発性弾薬（EXP弾）

衝撃で爆発し、標的に基大な被害を与えるように設計された兵器の一種。

爆発性弾薬（EXP弾）

ロール

爆発弾（EXP弾）を使用した攻撃が成功すると、
ターゲットは、受けたヒットごとに3回のセービングロールを実行する必要があります。

効果

EXP弾薬に対するセービングロールに失敗すると、1ダメージを与える。
ターゲット。
3回のセービングロールは、ターゲットが1回でも失敗した場合でも必須です。
意識を失ったりします。
爆発弾によるクリティカルヒットは、ターゲットに
追加のセービングロール。

シビラが解説

EXP 弾薬によるクリティカル ヒットごとに、ターゲットは 4
回のセービング ロールを実行する必要があります。そのうち 3 回は
EXP 弾薬によるヒットによるもので、もう 1 回は追加のセービング ロールによる
ものです。



麻痺弾（パラ）

この弾薬は実際に危害を加えないように特別に設計されていますが、どんな敵でも動けなくするほど強力です。

麻痺弾（パラ）

ロール

麻痺弾（PARA）を使用した攻撃が成功した後、
ターゲットは、受けたヒットごとにセービングロール（PH-6）を実行する必要があります。

効果

対象がPH-6ロールに失敗した場合、Immobilized-A状態になります。
その横に Immobilized-A マーカー（IMM A）があります。
麻痺弾（PARA）によるクリティカルヒットは、ターゲットを
追加のPH-6ロールを作成します。
この弾薬は PH 属性を持たないターゲットには効果がありません。
その場合、ターゲットはロールせず、この効果は無視します。
弾薬。

例：

ヘビーライオットストップパーの場合、PARAを使用するダイレクトテンプレート武器
弾薬がPH属性12のターゲットに命中した場合、この兵士は
PH-6ロール（12-6=6）になります。したがって、6以下の結果は
は、ターゲットがImmobilized-A状態に入るのを回避することを意味します。そうでなければ、
固定化 - 状態トークンをターゲットのベースと接触させて配置する必要があります。

ゲーム状態モジュールのImmobilized-A状態を確認するには、

[161](#).

ショック弾

この弾薬は敵の戦闘員を単に無力化するのではなく殺害するように設計されています。

ショック弾

ロール

ショック弾を使用した攻撃が成功した後、ターゲットは
受けたヒットごとにセービングロールを実行します。

効果

ショック弾に対するセービングロールに失敗すると、1ダメージを与えます。
そのターゲット。
ショック弾によるクリティカルヒットは、ターゲットに
追加のセービングロール。
ターゲットがVITA属性を持ち、値が1の場合、失敗した
ショック弾に対するセービングロールは、ターゲットが現在またはこの命令中に陥ったあらゆる
種類の無意識状態もキャンセルし、ターゲットは直接デッド状態に移行します。

覚えて

ショック弾は無意識状態と、兵士の無意識状態に影響を与える特殊スキルに影響します。

- 意識不明
- シャスヴァスティとシャスヴァスティエンブリオ
- 粘り強い
- 負傷による無力化なし

彼らの特殊効果はすべてショック弾によってキャンセルされ、それらの兵士は直接デッド状態に移行します。

煙幕弾

煙幕弾は敵の射線を遮断し、味方軍の前進と機動を可能にするために使用される非致死性の弾薬です。

煙幕弾

効果

煙幕弾はゼロ視界ゾーンを生成します（「特殊円形テンプレートと同じサイズで高さは無限です（地形、可視条件、140 ページ）。

スモークテンプレートは、州大会が始まるまでテーブル上に残ります段階。

煙幕弾は非攻撃用の弾薬なので、

ターゲットとして敵（または実際にはどの兵士でも）を必要とし、テーブル上の任意の場所に投げるすることができます。

煙弾を備えた武器で攻撃を実行すると、ロールと LoF を必要とし、LoF が煙テンプレートによって生成されたゼロ視界ゾーンを通過するすべての敵の攻撃に対して、対面ロールを行うことができます。

煙幕弾によるクリティカルヒットには追加効果はなく、その他の

該当する場合、Face to Face Roll で勝つよりも優れています。

トルーパーが複数の攻撃に対して対面ロールを行う場合、煙幕テンプレートをテーブル上に残すには、すべての対面ロールに勝つ必要があります。いずれかのロールに負けた場合（または、妨害を受けずに通常ロールに失敗した場合）、煙幕テンプレートは命令の効果ステップで除去されます。

煙幕テンプレートの効果範囲内にいる敵が回避AROを宣言した場合、対面ロールではなく通常ロールを行います。
Smoke ユーザー。

重要

テンプレートの効果範囲は、テンプレートに PS 属性がなく、いかなる状態も引き起こさない限り、味方兵士に影響を与えることができます。

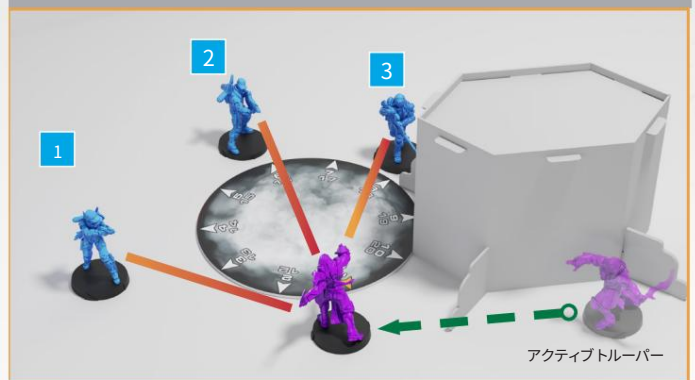
マルチスペクトル バイザーは、視界ゼロのゾーンを通過する射線を描くことができるため、この装備を装備した兵士は煙幕弾に対して対面ロールを実行しません。

重要

テンプレート武器とその効果範囲は、風景要素の影響を受けます。

スモークテンプレートの効果範囲は高さが無限であるため、テンプレートから上に向かって円柱状になり、その円柱は風景要素の影響を受けます。効果範囲は、これらの風景要素によって水平方向と垂直方向に切り取られます（例を参照）。

スモークロール、対面ロール、通常ロールの例



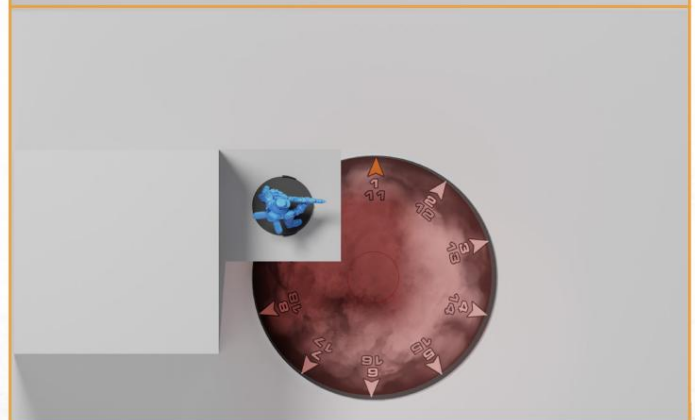
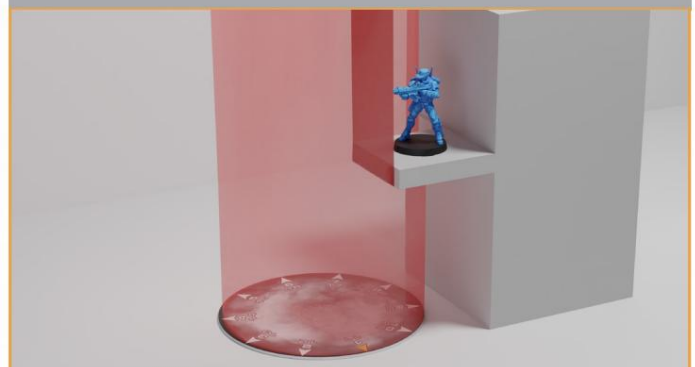
写真のアクティブトルーパーが移動を宣言し、トルーパー1,2,3が宣言します。
BS AttackをAROとして

彼らの秩序の後半として、アクティブトルーパーはスモークグレネードを投げ、ゲームテーブルにテンプレートを配置して、どの兵士が影響を受ける。

トルーパー1はLoFがテンプレートを越えないため影響を受けず、対面ロールの代わりに通常ロールを実行します。

トルーパー2のLoFは円形テンプレートを横切るので、フェイス攻撃を行う。彼のBSとアクティブトルーパーのPHの間のフェイスロール。トルーパー3、という事実にもかかわらず彼のLoFが円形テンプレートを横切ると、彼のおかげで通常ロールを実行しますマルチスペクトルバイザー。これにより、煙を通して LoF を描くことができます。円形煙幕テンプレートは、アクティブトルーパーがトルーパー2とのFace to Faceロールに勝利します。

煙と風景要素の例



図に示すように、スモークグレネードの効果範囲は風景要素。この状況では、兵士は煙幕テンプレート内にいません。円形テンプレートの効果範囲を遮断しているバルコニー。

スタン弾

標的を殺さずに無力化するために考案された弾薬の一種。

スタン弾

ルール

スタン弾による攻撃が成功した後、ターゲットは受けたヒットごとにセービングロールを 1 回実行します。

効果

スタン弾に対するセービングロールに失敗すると、ターゲットはスタン状態に入る。スタン状態トークン (STUNNED)を隣に置く。

それに、

さらに、セービングロールに失敗すると、ターゲットが勇氣特殊スキルまたは同等のスキルを持っていない限り、攻撃を生き延びたことによる次のガッツロールにも自動的に失敗します。

スタン弾によるクリティカルヒットは、対象に追加のセービングロール。

スタン状態は、167 ページのゲーム状態モジュールで確認できます。

T2弾薬

ターゲットに重大なダメージを与える高価値の弾薬。

T2弾薬

ルール

T2弾薬を使用した攻撃が成功した後、ターゲットは受けた攻撃ごとに ARM ロールを実行します。

効果

T2弾薬に対するセービングロールに失敗すると、2ダメージを与える。ターゲット。

T2弾薬によるクリティカルヒットは、ターゲットに追加のセービングロール。この追加のセービングロールに失敗しても、対象には1点の追加ダメージしか与えられません。セービングロールを行う前に、どのダイスがヒット時のセービングロールに相当し、どのダイスが追加のセービングロールに相当するかを示すことが重要です。

クリティカル効果。

複合弾薬

In inityでは、一部の武器は複数の弾薬の効果を組み合わせることができます。これらの武器には、組み合わせる弾薬の種類がプラス記号で表示されます（例 :AP+DA）。

複合弾薬は、それを構成するさまざまな弾薬の効果を追加する単一の弾薬として機能します。

そのため、複合弾薬でクリティカルヒットを出した場合、対象は追加のセービングロールを実行する必要があります。追加のセービングロールは、該当する場合、それを構成する異なる種類の弾薬の効果を適用します。

複合弾薬の例

- AP+DA弾が命中すると、ターゲットは2回のセービングロールを強いられる。（DA弾薬のため）ARMまたはBTS属性が半分になる（APのため）弾薬）。
- AP+DA弾薬によるクリティカルはターゲットにセービングロールを1回追加で実行させる。ARMまたはBTS属性が半分になる。その結果、対象は3回攻撃する必要がある。ARMまたはBTS属性のセービングロールが半減し、AP+DAのクリティカルごとに弾薬（DA弾薬による2つとクリティカルによる1つ）。
- AP+EXP弾薬によるクリティカルは、ターゲットに1回の追加セービングを強制します。ARM または BTS 属性を半分にしてロールします。したがって、ターゲットはARMまたはBTS属性で4回のセービングロールを実行する必要があります。AP+EXP弾薬使用時のクリティカルごとに半分になります（EXP弾薬使用時は3倍になります）1つはクリティカルによるものです。
- N+E/M弾薬の命中により、ターゲットは2回のセービングを強制的に実行します。ロール（E/M弾薬による）とBTS属性の半分（E/M弾薬）。
- 通常の弾薬のため、セービングロールに失敗すると1ダメージを受ける。ターゲットに。さらに、E/M弾薬のため、セービングロールに失敗した場合、対象を孤立状態に移行させ、これらは、重歩兵（HI）、TAG、リモート（REM）、または車両です。
- N+E/M弾薬によるクリティカルは、対象に1回の追加攻撃を強いる。BTS属性が半分になったセービングロール。その結果、ターゲットはクリティカルごとにBTS属性が半分になるセービングロールを3回行う。N+E/M弾薬（E/M弾薬による2つと、致命的）。

合算貯蓄ロール

インフィニティの武器の中には、異なる敵に対してセービングロールを必要とするものがある。属性。

これらの武器では、プラス記号でさまざまな組み合わせの属性が示されます (例: ARM+BTS)。

Combined Saving Roll を持つ武器でクリティカルが達成された場合、ターゲットは ARM 属性に対して追加の Saving Roll を実行する必要があります。

複合貯蓄ロールの例

ブラズマカービン命中により、ターゲットは2回のセービングロールを強いられる。1回はARM属性とBTS属性に対抗する。ブラズマカービンからのクリティカル対象にARM属性に対する追加のセービングロールを強制する。したがって、対象はARM属性に対して2回のセービングロールを行い、BTS属性。

武器

インフィニティの各武器には独自のゲームプロファイルがあり、中には特別なルールを持つものもあります。このセクションでは、より詳細な説明が必要な武器について詳しく説明します。このルールブックには、ゲーム中に参照できる武器チャート（173ページ参照）も含まれています。

重要

- 特殊スキル、武器、装備の横にある括弧内の MOD または値 (CC 攻撃 (+3)、戦闘ジャンプ (PH=10)、BS 攻撃 (+3)、CC 武器 (PS=6)、コンビ ライフル (+1B) など) は、そのスキル、武器、装備を使用する場合にのみ適用されます。
- ポジティブ MOD はユーザー にのみ適用されます。
- マイナスの MOD は敵にのみ適用されます。
- スキル、武器、装備の横にある括弧内の「ReRoll」はユーザーは、そのスキル、武器、または装備を使用している場合にのみ、ロールから 1 つのダイスを再ロールできます。
- MODのより詳しい説明については、「Modifiers Explained」をご覧ください。
75ページ。

混合武器

これらの武器は BS 武器としても CC 武器としても使用できるため、2 つの異なるモードがあります。

- » CC武器モードでは：
 - » トルーパーのCC属性を使用します。
 - » CC 特性を持ちます。
 - » あらゆる目的に使えるCC武器です。
- » BS武器モードでは：
 - » 兵士の BS 属性を使用します。
 - » 範囲MODがあります。
 - » あらゆる用途でBS武器です。BS以外の属性を使用してBS攻撃を行う場合、その旨が特性に記載されます。

名前	範囲				PS	B	弾薬	セーブ ロール 属性	セーブ ロール 回数	特性
	8インチ	16インチ	24インチ	32インチ	40インチ	48インチ	96インチ			
トレンチハンマー (BSモード)	0				6	1	DA	アーム	2	対物、BS兵器 (PH) 、 使い捨て (3) 、[*]。
トレンチハンマー (CCモード)					6	1	DA	アーム	2	対物、CC、使い捨て (3) 、 [*]。
コブラピストル (BS モード)	3	0	-6		7	2	N	アーム	1	[*]
コブラピストル (CC モード)					7	1	SHOCK	アーム	1	CC、[*]。

Dチャージ

爆破チャージ（または単にDチャージ）は、様々な種類の爆発物の総称です。武器としては、建造物、目標物、地形を破壊するために設計されていますが、近距離戦にも使用できます。

戦闘。

Dチャージ

要件

デモリッションモードでDチャージを使用するには、シルエットモードにする必要があります。

建物や風景構造物、または移動不能または無効状態の敵モデル（敗血症または憑依状態を除く）に接触した場合。

CCモードでDチャージを使用するには、ユーザーはシルエットコンタクトしている必要があります

敵の兵士と。

効果

デモリッションモードでのDチャージ:

配置可能なショットスキルを使用して配置されます。

制限事項：AROでは使用できません。

命令の解決ステップ中に爆発する。

ロール。

CCモードでのDチャージ:

CC 戦闘ルールに従ってください。

Dチャージの爆発は使用者に影響を与えません。

この武器の両方の使用法は使い捨て(3)特性を共有します。

ユーザーは、どのモードを使用しているかに関係なく、最大 3 回までしか使用できません。

即興特性は使用者にCC-6 MODを与えます。

名前	範囲				PS B弾薬		節約 ロール 属性	番号 節約の ロール	特性	
	8インチ	16インチ 24インチ	32インチ	40インチ 48インチ 96インチ						
Dチャージ (解体モード)					6	1	AP+EXP	ARM/2	3	対物、使い捨て (3)[*]。
D-チャージ (CC モード)					6	1	AP+EXP	ARM/2	3	対物、CC、使い捨て (3) 、即席、[*]。

ディスコボーラー

投機攻撃が可能で、BS属性を使用し、発光妨害装置であるミラーボールを発射する、2回使用可能な使い捨てBSサポート武器。

ディスコボール

BS攻撃、使い捨て（2）、ターゲットなし。

効果

ディスコボーラーにはターゲットは必要ありません。

希望する場所に配置し、対応するロールを行います。ロールに成功した場合、その場所にディスコボールが正常に配置され、命令の結論ステップにディスコボールミニチュアまたはトークンが配置されます。

ディスコボールを設置した後、Eclipse Special Ammo Circularを設置します。

ディスコボールを中心としたテンプレート。

ステートフェーズの開始時に、ミラーボールは無効になります。

円形テンプレート。

無効になったディスコボールは、ディスコボールをアクティブ化することで再度有効にすることができます。

ボールスキル。

配置されたディスコボールはゲーム終了までテーブル上に残ります。

または破壊されるまで。

ディスコボール			
アーム	数	STR	S
0	0	1	1

ディスコボールをアクティブにする

ショートスキル

攻撃

要件

トルーパーは Deactivator 装備を装備している必要があります。 ディスコボールはトルーパーの LoF または制御ゾーン内にある必要があります。

この方法で起動できるのは味方のディスコボールのみで、敵のディスコボールは起動できません。

ボール。

効果

WIP +3の通常ロールに成功することで、このスキルは味方のディスコボールを遠隔起動します。

ディアクティベーターの範囲MODがロールに適用されます。

ロールが成功した場合、注文の結論ステップで、Eclipse Special Ammo Circular TemplateをDisco Ballの中央に配置します。

モデルまたはトークン。

ステートフェーズの開始時に、ミラーボールは無効になります。

円形テンプレート。

ドロップベアーズ

「ドロップベア」とは、軍隊で投擲式地雷を指す俗称です。この兵器の使用者は、障害物を越えて投擲することも、古い武器のように手の届く範囲で展開することもできます。

鉱山を作った。

ドロップベア

効果

この武器には展開モードとBSモードの2つの使用モードがあります。

ドロップベア（展開モード）：

このモードでは、ドロップベアは地雷と同じように機能するため、配置可能オブジェクトの配置または直観攻撃の共通スキルを使用して配置されます。ただし、カモフラージュマーカークの代わりに地雷トークン[地雷 (-3)] が配置されます。

ドロップベア（BSモード）：

ドロップベアをBS武器として投げるのに対象は必要ありません。投げたい場所を選択し、対応するロールを行うだけです。ロールに成功した場合、ドロップベアは正常に配置され、地雷となり、命令の結論ステップに地雷トークン[MINE(-3)]を配置します。

ドロップベアは、BS モードで使用されている間は、オーダー中に爆発することはできません。

BSウェポンモードでは、ドロップベアはトリガーエリア内に敵のカモフラージュマーカークがある場所には配置できません。ただし、トリガーエリア内にカモフラージュされていない有効な敵がいる場合は、この制限は適用されません。

使い捨て(3)特性は全モードで共有されます。この武器の所持者は、どのモードでも3回しか使用できません。

が使用されます。

ドロップベアーズ（展開モード）

ドロップベア			
名前	数	セービングロール属性	弾薬 PS B
ドロップベア	1	アームショック 7 1	直感的な攻撃、使い捨て (3)直接テンプレート (小) ティアドロップテンプレート)、展開可能。[*]
アーム	数	STR	S
0	0	1	0

ドロップベアーズ（BSモード）

ドロップベア			
名前	数	セービングロール属性	弾薬 PS B
ドロップベア	--	--	--
範囲			
範囲	範囲	範囲	範囲
+3	-3		

地雷ディスペンサー

地雷を発射し、ユーザーが BS 属性を使用して投機的攻撃を実行できるようにする使い捨て BS 武器。

地雷ディスペンサー

BS攻撃、ターゲットなし

効果

ゲーム的には、この武器は BS モードのドロップベアと同じルールを使用し、地雷トークンを配置するときに同じ効果が適用されます。

地雷ディスペンサー内の地雷の種類は、括弧内にリストされています。

兵士のユニット プロファイル内の武器の名前。

マイン（地雷）

地雷は、戦場の狭い範囲を制御し、敵部隊の動きに影響を与えるために使用される展開型兵器の一種です。地雷には様々な種類があり、すべて同じメカニズムで動作しますが、それぞれ異なる特性を持つ特殊弾薬が使用されています。

マイン

効果

プレイヤーが配置可能な共通スキルを宣言すると、鉱山を表すトークンを配置する代わりに、カムフラージュマーカーを配置します。
[CAMO(-3)].

敵に発見されたら、迷彩マーカー[CAMO(-3)]を地雷トークン[MINE(-3)]に置き換えます。

カムフラージュマーカーと地雷トークンは両方とも、ミメティズム (-3)特殊スキルによって提供される MOD の恩恵を受けます。

地雷の射程範囲は 360° です。

ダイレクトテンプレート武器として、地雷の種類を問わず、起爆時にスモールティアドロップテンプレートを配置し、PSと弾薬を指定された値に設定する必要があります。

武器チャートに適用する必要があります。

小さなティアドロップ テンプレートは、地雷を作動させた敵のモデルまたはマーカーに影響を及ぼすように配置する必要があります。

制限: Small Teardrop テンプレートが味方に影響を与える場合、たとえその味方が無意識状態であっても、地雷は発動しません。

ゲームテーブルに置かれた地雷は、敵のモデルまたはマーカーがトリガーエリア内でスキルまたはAROを宣言または実行したときにトリガーされ、チェックされます。

スモールティアドロップテンプレートを配置することで、その瞬間に地雷を爆発させることができます。モデルまたはマーカーがトリガーエリア内ないと判断された場合、地雷は爆発しません。

爆発したり、明らかになったりしない。

地雷が誘発すると、ゲームから除去されます。

地雷はテンプレート武器であり、展開可能な武器であるため、その効果を回避しようとすると -3 PH MOD が適用されます。

地雷（迷彩マーカーでも地雷トークンでも）のトリガーエリアは、小ティアドロップテンプレートの半径内のエリアで、

鉱山の麓の端から。

トリガーエリアは、スモールティアドロップテンプレートの爆発焦点からトータルカバー内のエリアを除外します (図を参照)。

制限: トリガーエリア内に敵のカムフラージュマーカーがある場合、地雷は設置できません。この制限は、トリガーエリア内に有効な非カムフラージュマーカーがある場合には適用されません。

トリガーエリア内にカムフラージュされた敵がいる場合、または直感攻撃が宣言された場合。

サイバーマイン:

サイバーマインは通信攻撃を行う展開可能なテンプレート武器であるため、回避ではなくリセットでのみ回避でき、-3のペナルティが適用されます。

進行中のMOD。

サイバーマインに当たった兵士は、BTSに対してPS5で2回のセービングロールを行う必要があります。ターゲットがどちらかのセービングロールに失敗した場合、スタン状態になります。ただし、ハッキング可能な特性 (HI,REM,TAG,VHなど)を持つ兵士と、どちらかのセービングロールに失敗したハッカーは、代わりに固定B状態になります。

啞然とした状態。

チェスト地雷:

この武器には2つ使用モードがあります:

BS 武器モードでは、チェスト マイン は、マイン ルールを適用せず、直接テンプレート武器として機能します。

CC武器モードでは、チェストマインはCC武器として機能し、地雷ルールは適用されません。使用者が対面ロールに勝利した場合、チェストマインは装備者とシルエット接触しているすべての敵トルーパーに効果を発揮します。味方トルーパーがシルエット接触している場合、この武器はCCでは使用できません。

持ち主。

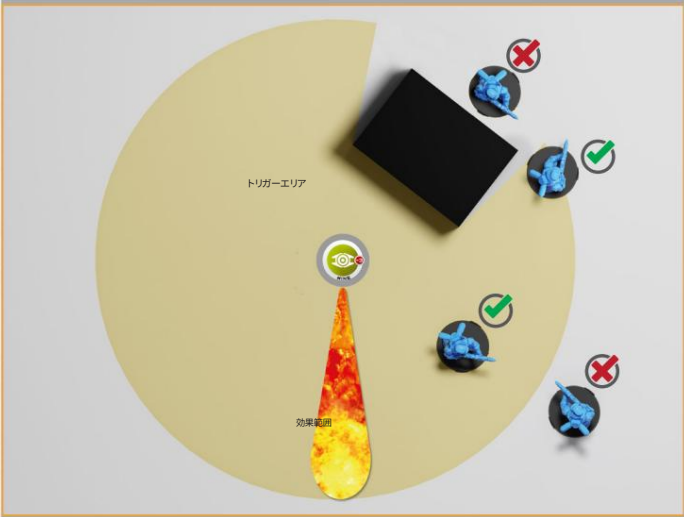
使い捨て(2)特性は全モードで共有されます。この武器の所持者は、どのモードで使用しても2回しか使用できません。

チェスト マインが爆発しても、その持ち主に影響はありません。

覚えて

回避動作および失敗したガッツロールからの移動では、ARO は生成されず、展開可能な武器や装備もトリガーされません。

マインの例



私の

私の			
アーム	距離/時間	STR	S
0	0	1	0

シビラが解説

地雷の種類については、173 ページの武器チャートを参照してください。



周辺武器とブースト特性

これらのデバイスは、ユーザーのすぐ周囲の環境を保護するように特別に設計されており、ユーザーのセキュリティ業務中に侵入の試みを検出したり阻止したりすることもできます。

用語集では、武器の特性について参照できます。
動作します。

ブースト

効果

ブースト特性を持つ武器がゲームテーブル上でプレイされると、
敵モデルがZOC内で命令またはAROを宣言または実行した際に発動します。発動後、武器は敵モデルとシルエット接触するまで移動し、その後起爆します。この攻撃を回避する唯一の方法は、通常のドッジロールに成功することです。武器が起爆すると、ZOCから除去されます。

ゲーム。
武器から発射口までの経路が
敵モデルは、通過できない障害物（たとえば、無限の高さの壁、閉じたドア、密閉された部屋など）や、武器のシルエット テンプレートが通過するには小さすぎる隙間によってブロックされています。

この武器は迷彩マーカ（CAMO）によって作動しません。
なりすましマーカ（IMP-1 および IMP-2） 、または説明でそのように指定しているマーカによって行われます。
展開可能な特性のため、この武器は他の効果を発動しません。
配備可能な武器または装備

境界兵器

軍事分野では、自動化されたゾーン防衛システムに対して「戦術境界装置」という用語が使用されます。

境界武器の例としては、CrazyKoalas、MadTrapsなどがあります。

WildParrots、およびその他すべての武器や装備品は、
境界特性。

境界兵器

効果

これらの武器は、配置を使用してゲームテーブルに配置されます
展開可能な共通スキル、境界と展開可能な
ルール。
したがって、プレイヤーが配置可能な共通スキルを宣言すると、シルエットに配置するのではなく、兵士のコントロールゾーン内に完全に境界武器または装備を配置します。
接触。

境界、展開可能、およびブーストの例



モランマサイハンターはアクティブターン中に敵の兵士を威嚇したい。
それは明らかに彼の射程範囲外であり、攻撃を思いとどまらせて。
そのために、彼は「配置可能」を宣言し、写真のようにCrazyKoala（配置可能、境界、ブースト）を配置します。敵と一緒に配置することもできます。
制御ゾーン内にはカモフラージュされていない敵もいるので、マーカーは制御ゾーン内で。



クレイジーコアラ				
名前	数 ロールの保存	セービングロール 属性	弾薬 PS B	特性
クレイジーコアラ	1	アームショック5	1	使い捨て(2)、ブースト、境界、展開可能[*]。

ゲームテーブルに置かれると、オーダーが終了すると、CrazyKoalaはゲームテーブル上でプレイ中とみなされます。その瞬間から、ブースト、命令を宣言または実行する敵モデルに対して爆発する。制御ゾーン内のARO。

ピッチャー

ハッカーの範囲増幅装置である展開型リピーターを発射するサポート BS 武器。

ピッチャー

BS攻撃、ターゲットなし。

効果

BSロールに成功すると、プレイヤーは展開可能なリピーターを配置できるようになります。
衝撃点にあるトークン（REPEATER）。

ピッチャー				
名前	数 ロールの保存	セービングロール 属性弾薬	PS B	特性
ピッチャー	--	--	--	1 使い捨て (2) 無差別、非致死、 投機的攻撃、 ターゲットレス[*]
範囲				
24インチ 32インチ 48インチ 96インチ				
0 -3 -6				

セプシター

ブードゥー技術を用いてキューブなどのシステムを持つ兵士を敗血症状態にする、ダイレクトテンプレートBS兵器。この技術には、その威力に応じて複数のバージョンが存在する。

セプシター

攻撃

要件

ターゲットはキューブを持った兵士、または装備品でなければなりません
同様の機能を実行します。

効果

ダイレクトテンプレート武器として機能し、
このタイプの武器には以下の特別な機能があります。

セプシターでヒットすると、ターゲットはセービングを行う必要があります。
武器のプロファイルに記載されている PS 値を使用してロールします。
セプシターによるクリティカルヒットは、ターゲットに追加のセーブロール。
ターゲットがセービングロールに失敗した場合、セプシタライズド状態になります。

Sepsitorized State は、167 ページのゲーム状態モジュールで確認できます。

シンビオボム

シンビオボムは、ユニット プロファイルにシンビオボムを記載する必要がある兵士である所有者が、同じ 軍隊内の別の兵士（ユーザーと呼ばれる）にシンビオボムを割り当てることで、後者に追加の攻撃と サポートの利点を与えることができる使い捨ての武器です。

シンビオボム

割り当て可能（変換）、通信攻撃、オプション。

効果

シュートスキル/AROを1つ消費することで、ユーザーはPheroware Tactics（エンドゲーム、イレイザー、ミラーボール）を1つ使用できるようになります（武器チャートを参照）。

エンドゲームまたはイレイザーフェロウエア戦術を SymbioBomb の場合、あらゆる Face to Face ロールで通信攻撃のターゲットに -3 MOD が適用されます。

シンビオボムはゲーム終了時にゲームテーブルから取り除かれます。

使用された順序。

シンビオボムの例

配置フェーズ中、トローパープレイヤーはカエルタースペシャルリストの SymbioBombs を Sakiel と、すでに SymbioMate を持っている Gorgos に投げます。

武装砲塔

武装砲塔は、敵に反応するために戦場に展開するように設計された展開可能な武器です。

武装砲塔

使い捨て（1）、展開可能、再装填不可、境界。

効果

これらの武器は、配置を使用してゲームテーブルに配置されます

展開可能な共通スキル、境界と展開可能なルール。

武装砲塔は展開可能な武器であり、BS攻撃を宣言するか、アクティブな敵モデルによって宣言された任意の命令に対するCC攻撃（マーカーではない）LoF 内またはシルエット接触内。

武装タレットの BS 武器は、兵士のユニット プロファイルで武器の名前の後に括弧で囲んで表示されます。

武装砲塔は、そのSTR属性以上のダメージを受けた場合、ゲームテーブルから取り除かれなければなりません。

価値。

制限事項:武装砲塔は固定されており、移動できません。

展開可能な特性のため、この武器は他の武器を発動しません。

配備可能な武器または装備。

武装砲塔								
MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	STR	S
--	5	10	--	--	2	3	1	2
装備: 360/バイザー 特殊スキル : トータルリアクション 武器: 部隊プロファイルに指定されているとおり CC武器 : PARA CC武器 (-3)								

ワイルドパロット

この移動式兵器プラットフォームは、戦場に遠距離から展開し、E/M 特殊弾薬を備えた地雷として機能するように設計されています。

ワイルドパロット

効果

これらの武器は配置可能または直感的に配置できます。

攻撃共通スキル、常に展開可能と境界ルール。

したがって、プレイヤーがこの武器を展開すると、WildParrot をシルエット接触させるのではなく、完全に Trooper の制御ゾーン内に配置します。

配置された WildParrots は E/M 地雷のように機能しますが、カムフラージュ マーカーの代わりに WildParrot トークンまたはモデルが配置されます。

ワイルドパロット				
名前	数 ロールの保存	セービングロール 属性	弾薬 PS B	特性
ワイルドパロット	2	BTS/2	E/M 7 1	直感的な攻撃、使い捨て (1)非致死性、周囲、ダイレクトテンプレート武器 (小さなティアドロップテンプレート) 展開可能、[*]
アーム		展開可能な数	STR	S
0		0	1	1

展開可能なプロフィール					
展開可能	ARM	BTS	STR	S	
AP 鉱山	0	0	1	0	
サイバーマイン	0	0	1	0	
ディスコボール	0	0	1	1	
ドロップベアーズ（展開武器）	0	0	1	0	
E/M マイン	0	0	1	0	
モノフィラメント鉱山	0	0	1	0	
バラムイン	0	0	1	0	
ショックマイン	0	0	1	0	
バイラルマイン	0	0	1	0	
ワイルドパロット	0	0	1	1	
クレイジーコアラ	0	0	1	1	
ファストバンダ	0	0	1	1	
マッドトラップ	0	0	1	1	

スキルと装備 モジュール

INFINITYには、ゲーム中に兵士が行動するための一連のスキルと装備が備わっています。さらに、このセクションでは、スキルと装備に関する情報をよりシンプルかつ迅速に理解できるように、ユニットプロフィールの表記方法について説明します。

修飾子 説明 (MOD)

まず第一に、ユニット プロファイルに表示される修飾子または MOD、(+) ボーナス、または (-) ペナルティを識別することです。

CC攻撃 (+3)、戦闘ジャンプ (PH=10)、BS攻撃 (+3)、CC武器 (PS=6)、コンプライフル (+1B) など、特殊スキル、武器、装備の横にある丸括弧内のMODまたは値は、

スキル、武器、または装備。

» ポジティブ MOD はユーザーにのみ適用されます。

» マイナス MOD は敵にのみ適用されます。

▲ 自動スキルや装備のマイナスMOD (例：
ミメティズム (-6)、またはサブライズショット (-3) ルールで指定されたとおりに常に MOD を適用します。

▲ 他のスキル、武器、装備のマイナスMOD (回避 (-3)、CC攻撃 (-3) など) は、対面ロール中にのみ適用されます。

» スキル、武器、装備の横にある括弧内の「ReRoll」は、そのスキル、武器、装備を使用している場合にのみ、ユーザーがロールからダイスを 1 つ再ロールすることを許可します。

» スキル、武器、または装備の横に丸括弧で囲まれた「+1 SD」または「+1 スペシャルダイス」は、プレイヤーが追加でダイスを1個振り、そのダイスから1個を選択して捨てることを意味します。この追加ダイスは、スペシャルスキル、武器、または装備のバースト値を増加させず、追加の使い捨て使用回数も消費しません。バーストを複数の対象に分配する場合、追加ダイスはいずれかの対象に割り当て、その対象に対するロールからダイスを1個捨てる必要があります。

対面ロールで使用する場合、両プレイヤーがダイスを振り終えた後にダイスを1つ選択し、捨てます。両プレイヤーがダイスを選択して捨てる必要がある場合は、アクティブプレイヤーが先に選択します。

この MOD はアクティブターンとリアクティブターンの両方に適用されます。

このMODはロングスキルには適用できません。また、ダイレクトテンプレート武器など、ロールを必要としないスキル、武器、装備にも適用できません。

重要

原則として、これらの修飾語 (MOD) がバースト (B) に影響する場合は、アクティブ ターン中にのみ適用されます。

どの攻撃でも、バースト (B) 値の最大値は6です。これは、BにMODをいくつ適用しても変わりません。「+1SD」による追加ダイスはバースト値を増加させないため、この最大値にはカウントされません。

スキル、特殊スキル、装備品によって課せられるMODは、それらのユーザー、またはそれらに対して行動する敵の兵士に、いくつかの異なる方法。例えば：
BSアタック (+1B)は、使用者がアクティブターンにBSアタックを宣言すると、BS武器のバーストに+1のMODを適用しなければならない。ただし、BS 攻撃 ARO を宣言した場合、反応ターン中にこの MOD を実行します。
BS攻撃 (ショック)は、ユーザーがすべてのBSにショック弾薬を追加することを意味します。攻撃。
ミメティズム (-3)は、兵士がBS攻撃または発見を宣言し、ユーザーはロールに追加の -3 MOD を適用する必要があります。
戦闘ジャンプ (PH=10)とは、このスキルに必要なPHロールを実行する際に、ユーザーの PH 属性の代わりに、PH 値 10 を適用する必要があります。
ECM (ハッキング-3)は、トルーパーがユーザーに対してハッキングプログラムを宣言することを意味します。
ロールに追加の -3 MOD を適用する必要があります。
免疫 (POS) は、ユーザーが憑依状態に入ることができないことを意味します。
ヘビーロケットランチャー (PS=5)は、この武器のPSが全ての使用で5であることを意味します。
モード、そのモードの武器チャートに記載されているさまざまな PS 値に関係なく。

レベル、ラベル、特性

特殊スキルまたは装備に複数のレベルがあり、そのうちの 1 つだけがリストされている場合、兵士はリストされているレベルのみを使用できることを意味します。

「合計」を使用する場合、プレイヤーは宣言する各命令または ARO で使用するレベルを選択できます。

NFB ラベルが尊重されている限り、兵士が持つスキルや装備のラベル、特性、効果は互いに組み合わせることができます。

重要

ネガティブフィードバック (NFB) 。NFBラベルの付いた特殊スキル、装備、ハッキングプログラムなどは、同じラベルまたは特性 (171 ページの「ラベルと特性」を参照) を持つ他の特殊スキル、装備、ハッキングプログラムなどと併用することはできません。

優れたプレイヤーは、オプションラベルの付いたスペシャルスキルを使わない場合、対戦相手にその旨を伝えます。試合をスムーズに進めるため、特に明記されていない限り、両プレイヤーはこれらのオプションスペシャルスキルが常に適用されるものとみなすことができます。

シビラのアドバイス



共通と特別 無限のスキル

トルーパーが宣言できる様々なアクションはスキルと呼ばれます。スキルには2種類あります。どのトルーパーでも宣言できる共通スキルと、特殊スキルを記載しているユニットのみが宣言できる特殊スキルです。

ユニットプロフィールに記載されています。

共通スキルと特殊スキルには、それぞれに特徴を示すラベルが付いており、すぐに確認できます。ラベルと特性はすべて171ページで確認できます。

共通スキルと特殊スキルは、次のように分類することもできます。

自動スキル

自動スキルは、オーダーやAROを消費することなく使用できるスキルです。したがって、これらのスキルはロールを必要としません。

展開スキル

展開スキルは、展開フェイズ中、またはゲーム中に兵士が展開される際に使用されるスキルです。これらのスキルは、特に明記されていない限り、通常の展開ルールに従う必要があります。

基本的なショートスキル

これらのスキルを宣言するには、ユーザーは基本ショートスキルを1つ消費する必要があります。スキル。

ショートスキル

これらのスキルの1つを宣言するには、ユーザーは1つのショートスキルを消費する必要があります。

ロングスキル

これらのスキルのいずれかを宣言するには、ユーザーはオーダー全体を消費する必要があります。これらのスキルはアクティブターンにのみ宣言できます。

AROスキル

AROスキルは、兵士がAROとして実行できるスキルです。

シビラは説明する

一部のスキル、状態、ルールには制限があります。これらの制限は、トルーパーがアクションを宣言または実行する際に実行できないゲームの側面を強調します。

重要

複数のスキルを適用する場合、最も制限の厳しいオプションが常に優先されます。

重要

スキルは、トルーパーが現在のオーダー中に既に到達した、または移動したポジションからのみ宣言できます。したがって、アクティブ・トルーパーは、まだ到達していないポジションからスキルを宣言することはできません。

もっと詳しく知りたいですか？Infinity Universeをさらに詳しく知るための追加情報は、背景書籍、記事、付録でご覧いただけます。

シビラのアドバイス



共通スキル 無限

共通スキルは、どの兵士でも使用可能であり、ユニットプロフィールに記載されています。

警告！

兵士たちは周囲で何が起きているかを認識しており、また仲間とのつながりもあるため、攻撃に気づかないことはありません。

警告！

自動スキル

オプション、ロールなし。

要件

トルーパーは、オーダーまたはAROによってアクティブ化されていない
同じ注文。
兵士、または制御ゾーン内の味方兵士が攻撃の対象になりました。

効果

注文の終了時、注文の締結時、および注文の履行後
セービング ロールでは、要件を満たした兵士は位置を変えずにその場で向きを変え、プレイヤーの選択に応じて LoF 角度を変更できます。

この移動は自動的に行われ、ロールを必要とせず、AROも生成しません。これは、ゲームの終了ステップ中に行われるためです。
注文。

BS攻撃

敵に対して遠距離戦闘で攻撃するために使用される一般的なスキル。

完全なルールについてはInfinity Combat モジュールの[39 ページを確認してください。](#)

慎重な動き

この共通スキルは、特定の状況下において、敵のAROを引きつけることなく戦場を移動することを可能にします。詳細なルールは「無限移動モジュール」([32ページ](#))をご覧ください。

CCアタック

シルエット接触状態の敵に対して近接戦闘で攻撃する際に使用する共通スキル。完全なルールはInfinity Combatモジュールの[51ページをご覧ください。](#)

登る

この共通スキルは、使用者が高さを登り、垂直面を移動することを可能にします。完全なルールは無限移動モジュールのp. [34](#)でご確認ください。

発見する

このスキルは、ユーザーが隠れた敵を

マーカーは、そのマーカーが表す兵士、武器、または装備を明らかにすることを強制する。

発見する					
名前	数	ロールの保存	セービングロール属性	弾薬 PS B	特性
発見する	-	-	-	-	***
範囲					
0インチ	32インチ	48インチ	96インチ		
+3	0	-3	-6		

覚えて

発見は基本ショート スキルであるため、他の基本ショート スキルまたはショート スキルと組み合わせることができます (13 ページの「兵士のアクティベーション」を参照)。

重要

命令における一般的な組み合わせは「発見」+「攻撃」です。この戦術的機動により、通常は不可能なカムフラージュされた敵に対して攻撃を宣言することができます。

- カムフラージュされたターゲットが ARO を宣言して自分自身を明らかにした場合、攻撃を解決する前に発見ロールを実行する必要はありません。
- カムフラージュされたターゲットが ARO を宣言しない場合、兵士はそのターゲットに対する攻撃を解決する前に発見ロールに合格する必要があります。
- アクティブ トルーパーは、必要に応じて 1 つのターゲットを発見し、別のターゲットを攻撃できるように注意してください。

発見する

ベーシックショートスキル / ARO

要件

ユーザーはターゲットに対して LoF を描く必要がある場合があります。

このスキルは、同じターゲットに対して同じタイミングで2回使用することはできません。
注文。

効果

ユーザーが通常の WIP ロールに合格し、BS 攻撃と同じ MOD (カバー、範囲、模倣など) を適用した場合、ターゲット マーカーは削除され、実際の兵士モデル、武器トークン、または装備トークンに置き換える必要があります。

マーカーを発見するためのWIPロールに失敗した兵士は、

次のプレイヤーターンまで同じマーカーを発見します。

トルーパーはそのプレイヤーターンに別のマーカーの発見を試みことができ、そのプレイヤーは別のトルーパーを使用して最初のマーカーの発見を試みることができます。

一度明らかにされ、再び登場したトルーパーは偽装国家または偽装国家-1または2国家は再び、同じマーカーとしてカウントされます。

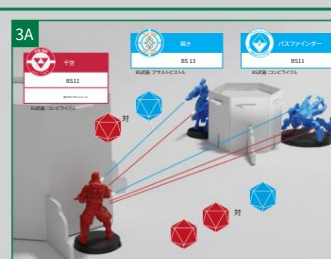
マーカーを発見しようとする WIP ロールに失敗した兵士は、別のマーカーの発見を試みることができます。

発見スキルには、BS武器のように独自の範囲MODがあります

発見 + BS攻撃の例



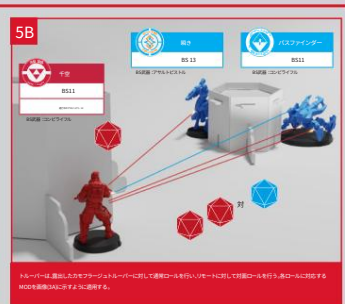
迷彩マーカー
何も宣言していない
アロスとリモート
BS攻撃を宣言する



方もフラージュ トルーバーが ABO を宣言して姿を現すと、発見コールは必要なくなり、対応する対面ルールが実行されます。

カバール・12 カモメーション・カバール・12 範囲 +1, カバールの場合は-3, ゴメティズムの場合は-6,	範囲 +1, カバールの場合は-3,
--	----------------------------------

純固 +3, 純固 +3,
 カバーの場合は -3,



ダッジ

このコンモンスキルは、使用者を移動させ、攻撃を回避させることを可能にします。また、使用者は視界外で行動する敵に対して向きを変える機会を得られます。

ダッジ

ショートスキル / ARO

動き

要件

兵士は、以下の条件のうち少なくとも1つが当てはまる場合にのみ回避できます。

- 彼らはアクティブ トルーパーです。
- 反応ターンで、ARO を宣言できる場合。

効果

フェイス・トゥ・フェイス・ロールで敵の攻撃を全て回避できる
バースト (B) 値に関係なく、オーダーまたは ARO 中に攻撃します (たとえば、近接戦闘でのすべての攻撃や複数の敵からのショットを回避するなど)。

この対面ロールは、ユーザーのPH属性を
攻撃者が使用する属性 (BS、CC、PH、または WIP)。

ユーザーが対面ロールを行っていない場合 (例えば、
攻撃を受けていない、または直接テンプレート武器の影響を受けていない場合、代わりに通常の PH ロールを実行します。

回避では通信攻撃を回避できませんが、リセット共通スキルでは通信攻撃を回避できます (85 ページを参照)。

通常または対面回避ロールに成功すると、ユーザーは
最大2インチ移動します。この動きは：

命令消費シーケンスの効果ステップ中に、計測、宣言、そしてトルーパーの移動が行われます。両プレイヤーのトルーパーが回避に成功した場合、アクティブプレイヤーが先にトルーパーを移動させ、次にリアクティブプレイヤーがトルーパーを移動させます。

AROを生成せず、展開可能な武器や
装置。

ドッジは一般的な移動ルールと移動ルールに従います
測定サイドバーは、どちらもムーブメントで説明されています
モジュール。

回避により、ユーザーは交戦状態に入ることができます (交戦状態については、
移動が敵とのシルエット接触に達するほど十分であれば、敵との戦闘を継続できる (p.
157))。

通常の回避ロールでも対面の回避ロールでも、回避ロールが成功すると、ユーザーは交戦状態と IMM-A 状態をキャンセルして、状態固有の MOD を適用できます。

重要

以下の状況では、ドッジロールに-3 PH MODを適用する必要があります。これらの状況が複数該当する場合でも、適用される-3 MODは1つだけです。

- ARO において、アクティブ トルーパーが ZoC 内にあり LoF 外にいる場合。
- 攻撃者への LoF なしてテンプレート武器を回避する場合。
- 展開可能な武器のテンプレートを回避する場合。

回避と交戦の例

ステップ1:

アクティブ トルーパーは、そのオーダーの最初の基本ショート スキルとして「移動」を宣言します。

敵は回避をAROとして宣言し、接近戦を試み、阻止しようとしています。

アクティブトルーパーの前進。

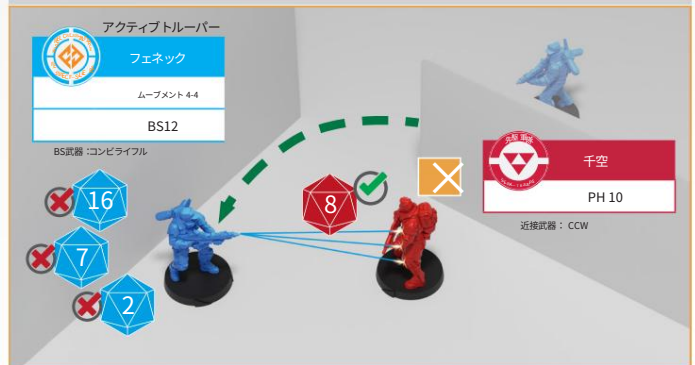
アクティブトルーパーはBSアタックをオーダーの2番目のスキルとして宣言します。

フュジリエの成功値は15 (12 + 3)になります。

- BS = 12。
- 範囲 +3。

リアクティブ・トルーパーの成功値は 10 になります：

- PH = 10

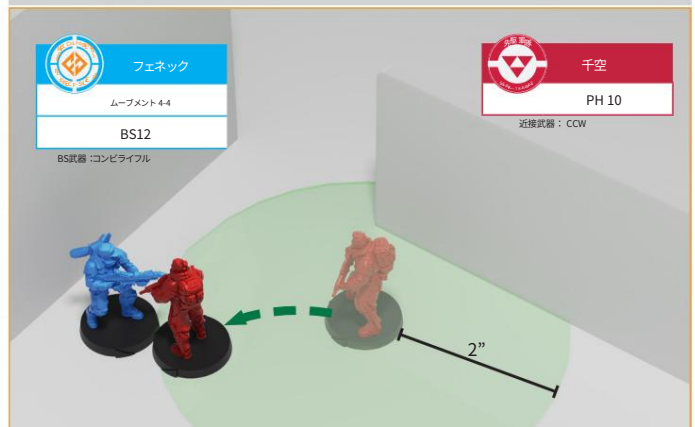


ステップ2:

対応する Face to Face Roll が実行されます。

リアクティブ・トルーパーはフェイス・トゥ・フェイス・ロールに勝ち、アクティブ・トルーパーのショット。プレイヤーが望むなら、リアクティブ・トルーパーを最大2つまで移動させることができる。

あらゆる方向にインチ。



ステップ3:

命令支出シーケンスのステップ5.1で、リアクティブ・トルーパーは以下をチェックします。

2インチの動きでどれだけ遠くまで行けるか。アクティブ

警官がその距離内にいると、彼は接触しようとして、

エンゲージ状態。

回避と展開可能な武器の例

アクティブターン中、トルーパーは移動を最初の基本ショートスキルとして宣言します。
彼らの秩序。

リアクティブ・トルーパーはおそらく地雷の発動エリア内にいる。もし彼がAROを宣言すれば、
地雷は爆発する。AROを宣言しない代わりに3回の

敵からの攻撃を阻止されない場合、リアクティブ トルーパーはドッジを ARO として宣言します。

アクティブ トルーパーは、BS 攻撃をオーダーの 2 番目のスキルとして宣言します。

ドッジAROを宣言すると、リアクティブトルーパーは3に対して対面ロールを行うことができます。

敵の弾丸を避け、また地雷に当たらないようにする試みです。

リアクティブ・トルーパーの成功値は 10 になります：

- PH = 10

アクティブ トルーパーの成功値は 15 になります。

- BS = 12

- 射程距離 +3

結果：

リアクティブ・トルーパーはフェイスを勝ち取ってフュージアークの射撃を回避した。
8でフェイスロール。

しかし、地雷はリアクティブ・トルーパーに命中した。地雷は展開型兵器であり、
回避に-3の修正値が適用されます。したがって、リアクティブ・トルーパーは回避できるのは
ダイスの目が7以下であれば地雷を回避できる。地雷の衝撃を回避できなかった場合、
リアクティブ・トルーパーは、最大2インチまで移動することはできませんが、
アクティブトルーパーの攻撃に成功しました。



アイドル

ユーザーが何もアクションを実行できない一般的なスキル。

アイドル

基本的なショートスキル

ロールなし

効果

アイドル状態を宣言したトルーパーは何も行動しません。そのため、
宣言すると Trooper がアクティブ化され、ARO が生成される可能性が高くなります。
アクティブターンに命令を受けた兵士が、その命令の 2 つのショートスキルのいずれかを使用して
アクションを実行しないことを選択した場合、その兵士はアイドル状態を宣言したも
のとみなされます。

命令の解決ステップで、兵士が宣言されたスキルの要件を満たしていないことが判明した場
合、代わりに

アイドル状態。この状況では、

使い捨て武器や装備品の弾薬は

過ぎた。

トルーパーがマーカー形式になっている場合は公開され、そのモデルがマーカーがあ
った場所に配置されます。

直感的な攻撃

マーカーに対して、または視界ゼロゾーンを貫通して遠距離攻撃を行う際に使用する共通スキ
ル。完全なルールはInfinity Combatモジュールの48ページをご覧ください。

ジャンプ

この共通スキルは、障害物を乗り越え、短い距離を飛び越えることを可能にします。完全なルールは「無
限移動モジュール」のp. でご確認ください。

[32.](#)

動く

戦場を移動できる共通スキル。チェック

完全なルールについては、Infinity Movement Module の29 ページをご覧ください。 ____

外を見る！

このスキルを使用すると、ユーザーはすべての味方に差し迫った危険を警告し、新たな脅威に立ち向かうことができます。

外を見る！

ARO

ロールなし

要件

プレイヤーは、このスキルを宣言するときに、このスキルの要件を確認する必要があります。

ユーザーは、命令を宣言または実行する敵の兵士またはマーカーに対して LoF を持っている必要があります。

効果

同じプレイヤーの他のすべての兵士がLoFを変更できるようにします

プレイヤーが選択した場合、移動させることなく移動できます。これは、LoFを変更したトルーパーがAROを宣言したものとみなされます。

このLoFの変更は、法線または面を介して行われます。

フェイスドッジ（PH-3）ロール。警戒中の兵士がフェイス・トゥ・フェイスドッジロールで回避可能な攻撃を受けている場合を除き、これは通常のロールとなります。

警戒中の兵士は、以下の条件を満たす限り、ドッジ（PH-3）ロールを実行できる。

彼らは以前に他のAROを宣言していませんでした。

反応型プレイヤーは、どの兵士が自分の能力を変更するかを示す必要があります。

Look Out! ARO を宣言した後の LoF。

他のすべての兵士のドッジ（PH-3）ロールは、同じ方法で行われます。

Look Out! ARO を使用して、兵士として命令します。

LOOK OUT!の例

反応ターン中に、兵士Aは移動を宣言した敵に対してLoFを獲得します。

オーダーの最初の基本ショート スキルとして、これにより、トルーパー B に近づくことができます。

兵士Bが他の方向を見ている間、敵は彼の射線とゾーンの外にいるコントロールの。

敵が兵士Aから遠すぎて効果的に射撃できないため、兵士Aは

見張れ !AROを宣言することを決定し、反応プレイヤーは兵士が

Bは警戒しているので、AROとして回避（PH-3）ロールを行う。敵は兵士Bに対してBS攻撃を宣言します。

ルックアウト !のおかげで、トルーパーBはドッジ（PH-3）ロールを成功させるかもしれませんが、トルーパーが勝利した場合

対面ロールでは、攻撃を回避するだけでなく、向きを変えて対面することもできます

敵が望むなら、その場合、敵が宣言する次の命令に従って、

兵士BはすでにBS攻撃を宣言することで反応できるLoFを持っている。

彼の敵に対して。

配置可能な場所

展開可能な武器、装備品、周辺機器をゲームテーブル上に配置できる共通スキル。展開可能なアイテムはトークン、またはモデル、モデル、あるいは同じシルエットの風景ピースで表現する必要があります。

配置可能な場所

ショートスキル / ARO

攻撃

要件

配備可能ラベルの付いた武器または装備、または周辺機器（補助装置）を持っている。
リアクティブターンでは、アクティブトルーパーへのLoFが必要です。

効果

ユーザーは、武器、装備、または周辺機器（補助）を表すトークンまたはモデルをゲームテーブルに1つ配置できます。
ルールが必要です。

アクティブターンでは、トルーパーはトークンまたはモデルをシルエット接触で配置したり、移動した場合はルートのどの部分ともシルエット接触で配置したりできます。

リアクティブターンでは、トルーパーはシルエット接触でそれを展開する必要があります。

トークンは、置く表面によって完全に支えられなければならない、垂直な表面には置くことができません。

武器、装備品、または周辺機器（補助）を表すトークンは、トルーパーがこのスキルを宣言したオーダーの終了時に置かれます。敵はスキルを宣言したトルーパーに対してのみ反応でき、そのオーダーまたはARO中にテーブルに置かれた武器、装備品、または周辺機器（補助）に対しては反応できません。

トークンがテーブルに置かれると、武器、装備、または周辺機器（補助）がアクティブになり、次のゲームで使用できるようになります。
注文/ARO。

戦場に展開された武器、装備品、または周辺機器（補助）は、ゲーム終了まで、破壊されるまで、または展開型武器の場合は爆発するまでプレイに残ります。

武器、装備、または周辺機器（補助）を配置する際は、配置ルールを遵守する必要があります。

シナリオによっては、適用される可能性のある展開制限があります。

制限：展開型兵器は、トリガーエリア内に敵のカモフラージュマーカがある場合、配置できません。この制限は、トリガーエリア内にカモフラージュされていない有効な敵がいる場合、または直感攻撃が行われた場合は適用されません。

展開可能および境界：

展開可能特性と境界特性の両方を持つ武器と装備には、以下の追加ルールが適用されます。

プレイヤーが配置可能な共通スキルを宣言すると、武器または装備品をそのスキルのコントロールゾーン内に完全に配置します。

シルエット接触に配置する代わりに、トルーパーを使用します。

トルーパーから境界兵器の位置まで経路を描けるようにする必要があります。経路は通行不能な障害物によって遮断されてはいけません。

（たとえば、無限の高さの壁、閉じたドア、密閉された部屋など）、または境界武器のシルエット テンプレートが通過するには小さすぎる隙間。

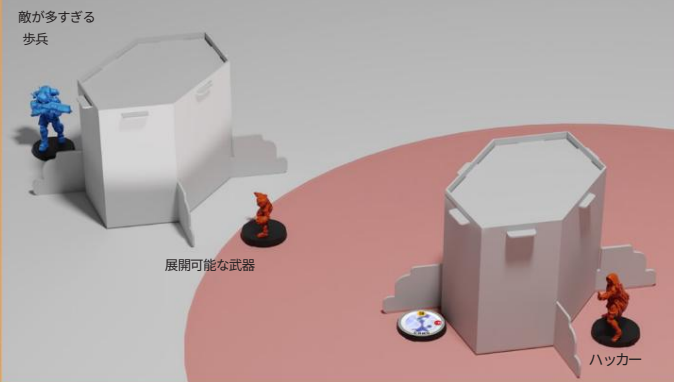
武器または装備は注文の完了時に配置されます。

モデルまたはトークンがテーブル上に置かれると、武器または装備品は静的な要素になります。

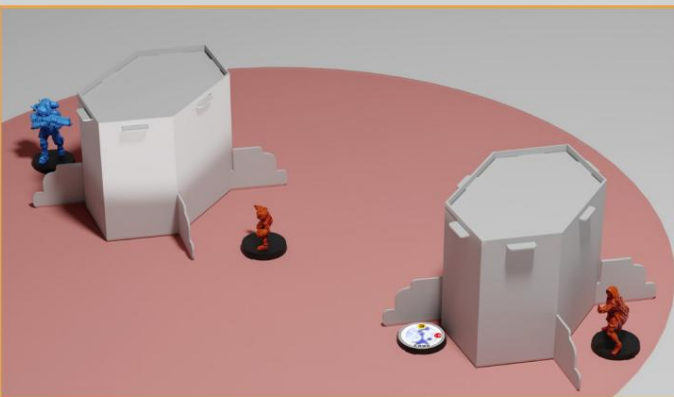
覚えて

配備可能な武器や装備品、周辺機器（補助）には、属性を持つ独自のプロフィールがあり、ゲーム内でターゲットとして指定できます。

展開可能および境界の例



ハッカーはアクティブターン中に、明らかにハッキングエリア外にいる敵。邪魔になるカモフラージュマーカを避けるために、彼女は場所を宣言します。デプロイ可能であり、FastPanda（リピーター、デプロイ可能、境界）を図のように配置します。写真にあります。



ファストパンダ

名前	数 ロールの保存	セービングロール 属性	弾薬 PS B	特性
ファストパンダ	--	--	--	使い捨て(1)、無差別、境界、展開可能、制御地域、[***]。
アーム	0	0	STR	S
	0	0	1	1

ゲームテーブルに置かれると、オーダーが終了するとFastPandalは起動すると、リピーターを使用して敵を攻撃できるようになります。

リロード

この共通スキルにより、兵士はアンロード状態を解除したり、使い捨て武器や装備の使用回数を補充したりすることができます。

リロード

ショートスキル/ARO

攻撃

要件

兵士は、荷物を装備した味方兵士のコントロールゾーン内にいなければなりません。荷物を装備した兵士はNull 以外の状態である必要があります。トルーパーはアンロード状態、またはいずれかの武器の使用済み状態です。使い捨て特性を持つ武器または装備品。

効果

ロールを必要とせずに、兵士はアンロード状態を解除するか、使い捨ての武器または装備の使用済み使用回数をすべて回復します。

制限：この効果は味方兵士1体にのみ適用できます

注文ごとに。

使い捨ての武器や装備の使用を回復しても、ゲーム テーブルにすでに配置されている武器や装備には影響しません。

169ページの Infinity States モジュールで Unloaded State を確認できます。

スピードボールをリクエスト

この共通スキルにより、プレイヤーは地上の戦術支援を要請したり、いわゆるスピードボールを使用して戦場の兵士に空中補給物資を送ることができます。

スピードボールをリクエストする

自動スキル

オプション

要件

スピードボール トークンを 2 つ持っています (コマンド トークン: 戦略的使用を参照)。

効果

アクティブターン中にスピードボールをリクエストする場合、プレイヤーは戦闘ジャンプスキルルールを適用して 55 mm スピードボールトークンを 2 つゲームテーブルに置き、それぞれに対して PH 値 14 で PH ロールを行う必要があります。これは、注文消費シーケンスの途中で実行することはできません。

戦闘ジャンプロールを行う前に、プレイヤーはこの弾道投下に含まれる支援装備を選択する必要があります。プレイヤーは最初のトークンについてはスピードボール チャートからアイテムを選択し、2 番目のトークンについてはチャート上でロールを実行します。スピードボール トークンは、モデル、マーカー、トークン、またはシナリオ目標とシルエット接触して配置することはできません。ヌル状態ではない味方トルーパーがスピードボールトークンとシルエット接触すると、トークン内のアイテムを自動的に拾います。スピードボールアイテムトークンはトルーパーとシルエット接触状態になり、スピードボールトークンは除去されます。このアクションにより、トルーパーが現在持っているマーカー状態は自動的に解除されます。

スピードボール内にあるアイテムは使い捨てで譲渡できません。スピードボール アイテム トークンは使用後にテーブルから取り除く必要があります。

スピードボールアイテムは、特に指定がない限り、アクティブターンとリアクティブターンの両方で自由に使用できます。

スピードボールトークンは状態トークンです。敵の動きをブロックすることなく、デアクティベーターのターゲットにはなりません。

制限:トルーパーは、一度に複数のスピードボールアイテムトークンを持つことはできません。 使用可能なスピードボールアイテムは次のとおりです。

VitaPack: VITA属性を持つ味方兵士の無意識状態を解除します。対象の負傷を1つ除去します。
受け取りました。

ヴィタパックは、意識を失った味方兵士とシルエット接触しているときにオーダーのショートスキルを消費することで適用されます。

AutoRepairS(uite): STR属性を持つ味方兵士の無意識状態を、1つまたは2つ(該当する場合)削除することで解除できます。
彼らが受けた傷。

AutoRepairS(suite) は、意識を失った味方兵士とシルエット接触中にオーダーのショート スキルを消費することで適用されます。

スイッチオン:味方兵士の固定 A および B、孤立、およびスタン状態を解除できます。

スイッチオンは、味方兵士とシルエット接触中にオーダーのショートスキルを消費することで適用されます。

ジェットパック :装備者は1回のオーダー中にのみ、スーパージャンプ (ジェット推進)特殊スキルを使用できます。このアイテムの使用は、シルエット2。

オーバーキル :このスピードボールの所持者は2つの使用モードから選択できます。最初のモードでは、使用者はアンロード状態を解除し、オーダーの結論ステップ5.2で使い捨て武器または装備品の使用済み回数をすべて回復できます。または、2つ目のモードでは、使用者は1つのオーダー中のみBSアタック (SR-1)スキルを習得できます。ナノシールド :トルーパーがセービングロールを行う場合、解決ステップ5ですべてのセービングロールに自動的に+2の修正値が適用されます。

その命令。

スピードボールチャート			
ロール	アイテム	ロール	アイテム
1-3	ビタバック	11-13	ジェットバック (S:2)
4-6	自動車修理	14~16歳	過剰
7-10	スイッチオン	17-20	ナノシールド

スピードボールの例（オートリペア）

プレイヤーは遠隔プレゼンスを持つタグを持っており、そのタグは4つの負傷を受けており、したがって無意識の状態です。

プレイヤーのアクティブターンに、他の兵士が最初の基本ショットとして移動を宣言する。

スキルは、味方のスピードボールトークンとシルエット接触し、その後

TAG。プレイヤーはスピードボールトークンを取り除き、オートリペアトークンを置きます。

スピードボール内のトルーパーの隣にあるアイテム。

その兵士はオーダーの2番目のショットスキルを使用して、AutoRepairSを適用します。

TAGから2つの傷が取り除かれ、無意識状態が解除されます。

2つの負傷トークンを残します。AutoRepairSトークンは

テーブル。

リセット

この共通スキルにより、ユーザーはすべてのシステムを素早く再起動することでサイバー攻撃を回避できます。

リセット

ショートスキル / ARO

LoFなし

要件

兵士は、以下の条件のうち少なくとも 1 つが満たされている場合にのみリセットできます。

彼らはアクティブ トルーパーです。

反応ターンで、ARO を宣言できる場合。

効果

フェイス・トゥ・フェイス・ロールで敵の攻撃を全て回避できる

バースト (B) 値に関係なく、オーダーまたは ARO 中の通信攻撃と BS 攻撃 (誘導)。

この対面ロールは、ユーザーのWIP属性と
攻撃者の WIP 属性。

ユーザーが対面ロールを行っていない場合 (たとえば、通信攻撃の対象ではない場合)、代わりに
WIP 属性に対して通常ロールを行います。

リセットでは他の種類の攻撃を回避することはできませんが、回避スキル (79 ページを参照)を使用すると回避できます。

リセットロールが成功すると、それが通常ロールであっても対面ロールであっても、
ユーザーは、ターゲット状態と IMM-B 状態をキャンセルし、状態固有の MOD を
適用できます。

覚えて

リセットでは、通信攻撃と BS 攻撃 (ガイド付き) に対する対面ロールのみが許可されます。

投機的攻撃

この共通スキルは、使用者が射程外のターゲットに対してBS攻撃を行うことを可能にします。

完全なルールはInfinity Combatモジュールの[47ページをご覧ください](#)。

制圧射撃

制圧射撃では、兵士は敵に実際にダメージを与えることよりも、戦闘エリアを銃火で飽和させることに重点を置く。

力。

制圧射撃の目的は、敵軍に対して圧倒的な砲火を浴びせることで、敵軍の機動能力や反撃能力を制限することです。

制圧射撃

ロングスキル

攻撃

要件

ユーザーは制圧射撃特性を持つ武器を選択する必要があります。

効果

ユーザーは選択した

武器。

G: ジャンパーと制圧射撃:

G:ジャンパーを持つ兵士が制圧射撃状態のプロキシを持っている場合、他のプロキシ
が制圧射撃状態になっても、そのプロキシは制圧射撃状態のままとなる。

有効化されました。

85ページの Infinity States モジュールで、制圧射撃状態を確認できます。

インフィニティの特殊スキル

このタイプのスキルはすべてのトルーパーが使用できるわけではなく、ユニットプロフィールにこのスキルが記載されているトルーパーのみが使用できます。このユニットに所属するトルーパーは、特別な訓練を受けているか、装備品や生来のスキルによってこの特殊スキルを使用できます。

航空写真

この特殊スキルを持つ兵士は飛行能力を持ちます。戦闘中、空中兵士は容易に狙われるのを避けるため、可能な限り地面に接近します。

航空写真

自動スキル

義務的

効果

制限 :このスキルが発動している間、兵士は伏せ状態になることができません。
状態または関与状態。

制限 :このスキルが有効な間、トルーパーは
シルエットが他のモデル、目標、風景アイテム、またはゲーム要素と接触すること、またその逆は、物理的に触れている場合でも同様です。

制限 :この特殊スキルを持つ兵士は慎重を宣言できない
動き

重要

空中とガード :

ガード特殊スキルは、意識不明状態でない限り、空中スキルを持つ兵士に対して使用できません。

シビラは次のように説明しています。

このスキルを持つトルーパーの空中移動は、ユニットプロフィールに記載されているスーパージャンプと地形 (合計)の特殊スキルで表現されます。同様に、これらのトルーパーは速度と飛行高度が高いため、攻撃を受けにくく、ミメティズムなどの特殊スキルで表現されます。



さらに、これらの兵士が無意識状態でない限り、シルエット接触を行うことはできません。そのため、兵士が無意識状態でない場合は、受けた傷はギズモキットを使用することによってのみ除去できます。

ベルセルク

狂暴化した兵士は、血への渴望やひたむきな決意に駆られ、自分の安全に対するあらゆる配慮を捨てて敵を殲滅しようとします。

ベルセルク

ロングスキル

攻撃、CC攻撃、CC特殊スキル、移動、オプション。

要件

このスキルを宣言する際、ターゲットはユーザーの視界内にいる必要があります。

効果

ユーザーは、移動 + CC 攻撃を 1 つのロング スキルとして宣言でき、次の特殊効果があります。

移動は、彼のMOV属性の両方の値を加算した値まで可能です。

一緒になってターゲットとのシルエットコンタクトを実現します。

兵士が移動できる場所を測定する際に、ターゲットとシルエット接触できない場合、兵士はアイドル状態になり、移動も CC 攻撃も実行されません。

括弧内に MOD が表示されている場合 (例: Berserk (+3))、その MOD は CC 攻撃に適用されます。

このCCスペシャルスキルはシルエットなしでも宣言できます

ターゲットとの接触。

バーサークはロングスキルですが、使用時に

彼らが持っている (+1 SD)MODを依然として適用します。

覚えて

バーサークはロング スキルであるため、宣言時にプレイヤーは、対戦相手が ARO を宣言する前に、基本ショート スキル ムーブのルートと CC 攻撃のターゲットの両方を示す必要があります。

戦利品

この特殊スキルを持つ兵士は、野外活動中に装備や装備品を見つけ、その一部を記念品として持ち帰るという不思議な能力を持っています。

その結果、彼らはそれぞれ異なる追加の武器または装備を戦闘に携行します。

戦利品

展開スキル

オプション

効果

戦利品は、兵士を配置した後、戦利品チャートでロールすることができます。

テーブルの上にモデルフォームを置いて、トルーパーの余分な
アイテム。

戦利品チャートで入手したアイテムは兵士の装備に追加されます

兵士の武器や装備品を置き換えるものではありません。

戦利品チャート			
1-2	+1 アーム	13	バンツァーフアウスト
3-4	ライト 火炎放射器	14	モノフィラメントCCウェポン
5-6	手榴弾	15	ムーブメント 8-4
7-8	DA CCウェポン 16		タグ: BSアタック (ショック) その他の兵種: マルチライフル
9	マルチスベクトル バイザーL1	17	マルチスナイパーライフル
10	EXP CC武器 18		タグ: 免疫 (ARM) その他の部隊タイプ: + 4 ARM
11	粘着ランチャー ライフル	19	模倣主義 (-6)
12	タグ: 免責 (AP) その他の部隊タイプ: + 2アーム	20	タグ: BSアタック (+1 B) その他の兵種: HMG

迷彩

この特殊スキルは、兵士が自分の位置を隠して、こっそりと移動する能力を表します。

迷彩

自動スキル

オプション

効果

展開フェーズでは、ユーザーは偽装状態。
ゲーム内では、ユーザーはカモフラージュ状態に入ることができます。

カムフラージュ状態は、Infinity Statesモジュールのページで確認できます。

[154.](#)

指揮系統

この特殊スキルの所有者は、指揮階層内で指揮官の次の地位にあり、戦闘作戦中に必要に応じて指揮官の代わりを務めることができます。

指揮系統

自動スキル

オプション、個人情報。

要件

この特殊スキルは、プレイヤーの敗北の開始時にのみ使用できます。
中尉チェック。
プレイヤーの副官は孤立状態またはヌル状態である必要があります。
州。
ユーザーはモデルまたはマーカーとしてゲーム テーブル上にいる必要があります。
ユーザーは分離状態または Null 状態になることはできません。

効果

ユーザーは自動的に陸軍リストの新しい中尉になります。
追加能力なしで中尉の特殊スキルを獲得します。
このターン、副官の喪失チェックは成功しました。
前の中尉が孤立状態または無力状態から回復したとしても
州では、ユーザーは引き続き中尉になります。

クライミングプラス

クライミング プラスを持つ兵士は、特に登山と垂直方向の移動に才能があり、そのための装備も備えています。

クライミングプラス

自動スキル

移動、オプション。

要件

移動の終了時に、兵士は底面と同じかそれより大きい表面上に自分自身を置く。

効果

この特殊スキルにより、クライムロングスキルが基本ショートスキルに変わります。
オーダーの最初の基本ショート スキルとして宣言された場合のスキル。
クライミングプラスは、垂直面でもまるで移動または回避を宣言する際、またはガッツロールに失敗して移動中に、水平面上で通常の移動を行う。一般移動ルールおよび「移動と測定」の章を適用する必要がある。

クライミング プラス特殊スキルを使用すると、垂直面を移動しているときや高所からぶら下がっているときに、他の基本ショート スキルまたはショート スキル (例: 移動 + BS 攻撃) を実行できます (「トルーパーのアクティベーション」、p. を参照)。
13) 。
制限:トルーパーは登攀を基本ショートスキルとしてのみ宣言できます
命令ごとに1回。その後、トルーパーが2つ目の基本攻撃として「移動」を宣言すると、ショートスキル。MOV属性の2番目の値を使用します。
制限:クライム スキルと同様に、クライミング プラスを使用する兵士は垂直面にいる間は部分カバーMOD の恩恵を受けられません。
視覚化のため、このスキルを使用する兵士は少なくとも底部の半分が垂直面に接し、移動および登攀スキルの要件に示されています。
リアクティブターン中、クライミングプラスを使用すると、所有者は垂直面にいるときに、該当する場合は ARO で反応することができます。
兵士が衝動的である場合、または衝動的になった場合 (狂乱スキルを持っているため、またはその他のルールにより)、衝動的フェーズでクライミング プラスを使用できます。

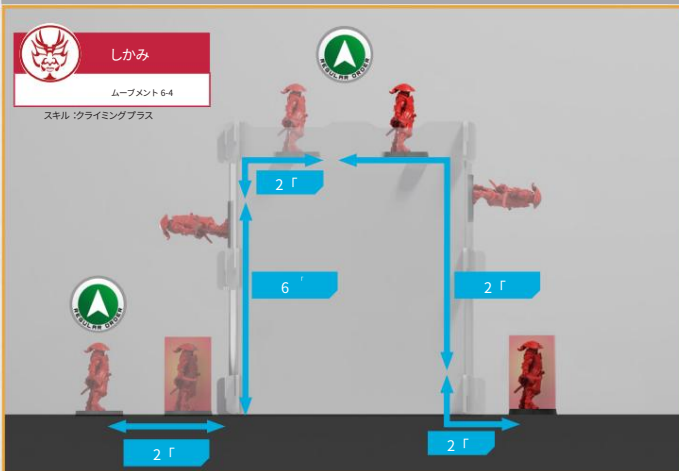
重要

配置フェーズ中またはゲーム中、兵士は垂直面上に配置できません。

覚えて

- クライミング プラスの使用を宣言する際、対戦プレイヤーがすべての ARO を宣言できるように、トルーパーが実行する完全かつ正確な軌道を指定する必要があります。
- 兵士は、その全軌道にわたって 360° の視野を持ちます。

クライミングプラスの例



オーダーを消費して、兵士はオーダーの最初のスキルとして「移動」を宣言します。クライミングプラスの特殊スキルのおかげで、トルーパーは最初の2つのインチで障害物に到達したら、垂直方向の動きを続けることができる。まるで水平面であるかのように表面を覆います。同様に、オーダーの2番目のスキルでは、移動を続けるか、BSアタック、ディスカバーなどの他のショートスキルや基本ショートスキルを宣言することができます。等視界内に敵がいいため、兵士は移動を続けます。2回目の命令で、彼らは移動+移動を宣言し、障害物を降りる。そして、移動力を使い切るまで前進します。

クライミングプラスと複数の兵士の例:

アクティブターンでは、複数の兵士が同じ命令でアクティブ化されています。(ファイアチーム、周辺部隊、協調命令)が障害物を排除する必要がある。騎士団の最初のスキルとして「登攀」を宣言する。クライミングプラスの特殊スキルはクライミングを基本ショートスキルとして宣言することができます、他の各兵士は、クライムをロングスキルとして宣言するか、アイドルとして宣言するかを選択できます。

オーダーの2番目のスキルでは、アイドル状態を宣言した兵士、または基本ショートスキルとして登り、2つ目の基本ショートスキルまたはショートスキルを宣言できる通常通り。「クライム」をロングスキルとして宣言した兵士は既にオーダー全体を宣言しており、2番目のスキルを宣言することはできません。

戦闘本能

このスキルを持つ兵士は危険を察知する特別な才能があり、どんな奇襲にも素早く反応することができます。

戦闘本能

自動スキル

オプション

効果

ユーザーは攻撃者からのサブライズアタックMODを無視します。

重要

ステルス特殊スキルは、戦闘本能を持つ兵士に対しては効果がありません。

戦闘ジャンプ

特別なジャンプギアを装備した兵士の中には、空から直接戦場に急降下し、敵に奇襲をかけて壊滅的な打撃を与える訓練を受けた者もいます。

戦闘ジャンプ

ロングスキル

空中展開 (AD)、個人情報、オプション。

効果

この兵士は配置フェーズで配置する必要はなく、プレイヤーがアクティブフェーズで配置することを決定するまでテーブル外に留まります。

振り向く。

テーブル外にいる間、トルーパーは戦術フェーズ中にオーダープールにオーダーを追加しません。ただし、自身のオーダーを使用してテーブルに入場することは可能です。

プレイヤーが選択したときに、この特殊スキルを使用するように命令します。

この特殊スキルを使用すると、プレイヤーはトルーパーを伏せ状態にし、敵や中立のモデル、マーカー、またはシルエット接触状態にしたりすることができなくなります。

トークン、またはシナリオの目的と接触します。

プレイヤーは、ゲームテーブルの任意の水平面に Trooper を配置できます。ただし、配置する表面のサイズが自分のベースと同じかそれより大きい必要があります。

建物内や囲まれた風景の中に配置することは、屋根が開いていたり、ドアや窓が開いていたりする場合でも許可されません。

目的の部屋。

プレイヤーは、展開可能な武器や装備を備えたトルーパーを着地点に配置した後、PHロールを行います。ロールに成功した場合、トルーパーは着地し、プレイヤーが配置した場所に留まります。その後、リアクティブプレイヤーはすべてのAROを宣言します。

ロールに失敗した場合、プレイヤーは自分の配置ゾーン内に配置され、常にゲームテーブルの端に接した状態になります。さらに、

ロールに失敗したプレイヤーは、マーカー状態またはデコイとして展開する選択肢を失い、常にモデルとして展開されます。同時に展開された展開可能な武器と装備はゲームテーブルから取り除かれます。その後、リアクティブプレイヤーはすべてのAROを宣言します。

制限:この特殊スキルが使用されている命令の間、兵士は部分カバーの恩恵を受けることができません。

プレイヤーが戦場外にいる兵士を別の戦闘グループに移動させる場合、その兵士が存在することを相手に知らせなければなりません。

兵士の情報は、兵士が配備されるまで非公開のままです。

この特殊スキルは衝動フェーズ中に使用でき、兵士の衝動トークンと自身のオーダーの両方を削除する必要があります。

この特殊スキルを持つ兵士は、テーブル外にいる間、コーディネートオーダーの一部として配置することができます。ただし、この状況では、独自の注文。

戦闘ジャンプ（爆発）には以下の追加ルールがあります：

- PHロールを実行して兵士の最終位置を決定した後、兵士は直接テンプレート攻撃を行い、基地の中央に円形テンプレート（ブラストフォーカス）を配置します。
- この攻撃は、ARM 属性に対して、通常弾薬で PS 8 になります。
- トルーパーはこの攻撃の影響を受けません。
- この特殊スキルは1回限りの使用であり、ユーザーは再度使用することはできません。

勇気

この兵士は死を恐れず、任務遂行のために命を捧げる覚悟ができています。

勇気

自動スキル

オプション

効果

Courage を使用すると、ユーザーはガッツロールを自動的にパスすることを選択できます。

勇気の特​​殊スキルを持つ兵士は撤退の影響を受けません。

状況によっては撤退状態に入ることができず、ゲーム終了まで通常通り行動できない。

ただし、「撤退！」の状況でも、「勇気」を持つ部隊は副官の喪失の影響を受けず。

対諜報活動

この特殊スキルは、所有者に
コマンドトークンの戦略的使用

対諜報活動

自動スキル

オプション、個人情報。

要件

この特殊スキルの効果は、その所有者がモデルまたはマーカーとしてゲームテーブルに配置されている場合にのみ適用されます。

効果

この特殊スキルは、敵が無効化できる命令の数を 1 つに減らすことで、コマンド トークンの戦略的使用の効果を打ち消します。

あるいは、この特殊スキルは、コマンド トークンの戦略的使用により敵が課したコマンド トークンの使用制限を打ち消し、制限を 2 に増やします。

デコイ

この特殊スキルは、敵を欺くためにユーザーの静的なレプリカを生成します。

デコイ

展開スキル

オプション

効果

ユーザーは、デコイ状態で配置することができます。

テーブル。

Decoy State は、156 ページの Infinity States モジュールで確認できます。

医者

この特殊スキルを持つ兵士は、戦場で意識を失った仲間の容態を安定させ、命を救い、現役任務に復帰させるための医療ノウハウを持っています。

医者

医者

ショートスキル

オプション

要件

この特殊スキルを使用する兵士は、シルエット接触している必要があります。

ターゲット。

対象は生命力属性を持ち、無意識状態である必要があります。

効果

通常のWIPロールに成功すると、対象の無意識状態はルールまたはスキルで別途指定がない限り、受けた傷から1つだけ傷を取り除くことでキャンセルされます。WIPロールに失敗した場合、対象は自動的に死亡状態になり、ゲームから除外されます。

テーブル。

兵士は無意識状態から何度でも回復できる

必要に応じて、ドクターがWIPロールに合格する限り。

このスキルはユニットプロファイルに次のようなバリエーションをもたらす可能性があります：

ドクター（2W）：対象の負傷を2つ除去する。

無意識状態は解除されます。

ドクター（再ロール-X）：オーダーごとに1回、このスキルによる失敗したロールを再ロールできます。

ただし、WIP属性にマイナスのMOD（-X）が適用されます。プレイヤーは最後のロールの結果を受け入れなければなりません。この再ロールによって敵に新たなAROが付与されることはありません。

重要

プレイヤーが (ReRoll -X) によって許可されたロールに失敗した場合でも、コマンド トークンの運用使用を適用してドクターの WIP ロールを繰り返すことができます。

ただし、このロールを繰り返す場合、ドクター (再ロール -X) スキルのマイナスMODは適用されません。

頑固な

兵士の中には、自分の命をまったく軽視する者もあり、たとえ重傷を負っても目的を達成するのを妨げない者もいる。

頑固な

自動スキル



オプション

要件

トルーパーは意識不明状態に入り、プレイヤーはアクティブまたは非アクティブのどちらの場合でも、ドッグド特殊スキルを発動することを宣言します。反応ターン。

効果

特殊スキル「Dogged」を使用している兵士の無意識状態は以下の特別ルール:

兵士の隣に無意識トークンを置く代わりに、頑固なトークン。

ドッグドを発動するには、プレイヤーは兵士は意識不明の状態になります。

トルーパーが効果とヌルラベルを無視できるようにします無意識状態になり、代わりに通常状態として扱われますが、そのプレイヤーターンの残りの間のみです。

兵士がこの特殊スキルを発動すると、そのプレイヤーターンの状態フェーズで兵士は自動的に死亡状態になり、ゲームテーブルから除去されます。

兵士がさらに負傷すると、死亡状態になります直接ゲームテーブルから削除されます。

発動すると、Dogged はトルーパーの回復を阻止します (特別なスキルや装備 (ドクター、メディキット、再生など)。

リモートプレゼンス、STR 属性、Dogged を持つ兵士は、どのレベルの無意識状態になったときでもこの特殊スキルを発動できますが、すでに無意識状態にある場合は発動できません。

この特殊スキルは自動特殊スキルに干渉しませんまたは自動機器は正常に機能します。

覚えて

ショック弾は、この特殊スキルを使用している兵士の無意識状態を解除し、兵士を直接死亡状態に移行させます。

エンジニア

エンジニアは損傷した機器を修理する手段とスキルを持っていますフィールド。

エンジニア

ショートスキル

オプション

要件

この特殊スキルを使用する兵士はシルエット接触している必要があります彼らのターゲット。

効果

エンジニアは、通常のWIPロールに成功することで、構造属性 (STR)を持つ対象の負傷を1つ除去します。これにより、該当する場合、意識不明状態が解除されます。

この特殊スキルは、ターゲットが受けているすべての傷を除去するのに必要な回数だけ宣言できます。

エンジニアが通常のWIPロールに失敗した場合、ターゲットは傷を除去する代わりに、該当する場合は意識不明または死亡状態になります。

あるいは、通常の WIP ロールに合格することで、エンジニアを持つ兵士は、この特殊スキルによって解除できるターゲットの状態 (意識不明状態 (固定 A および B、ターゲットなど)を除く)をすべて解除し、対応する状態トークンを削除することができます。

他の状態をキャンセルしようとして通常のWIPロールに失敗しても、悪影響はなく、ロールは将来再度実行できます。注文。

エンジニア (再ロール -X):注文ごとに 1 回、このスキルによる失敗したロールを再ロールできますが、WIP 属性にマイナスの MOD (-X) が適用されます。

プレイヤーはこの最後のロールの結果を受け入れなければなりません。この再ロールによって敵に新たなAROが与えられることはありません。

エンジニアとリモートプレゼンス:

ターゲットがどのレベルの無意識状態にあるかに関係なく、1 回の WIP ロールに成功すると、ターゲットの無意識状態を解除するために必要なすべての傷害が除去されます。

重要

プレイヤーが (ReRoll -X)によって与えられたロールに失敗しても、

コマンド トークンの運用使用を適用して、エンジニアの WIP ロールを繰り返します。

ただし、このロールを繰り返す場合、エンジニア (再ロール -X)スキルのマイナス MOD は適用されません。

爆発する

この特殊スキルは、兵士が爆発的に爆発する能力を示す。

爆発する	自動スキル
攻撃、義務。	
要件	
この特殊スキルを使用するには、ユーザーが無意識状態である必要があります。活性化。	
効果	
この特殊スキルは、ユーザーが無意識状態になります。 ユーザーが無意識状態に入った命令の終了時に、 ガッツロールを行う前に、トルーパーはダイレクトテンプレートを作成する。 攻撃、円形テンプレート（ブラストフォーカス）の中心を 彼らの基地の中心。 爆発はショック弾を付与し、ターゲットにセービングを強制します。 PS7でARMと対戦します。 攻撃の影響を受け、 ドッジは、PH ロールに合格した場合、この攻撃を回避します。 すべてのロールが完了すると、ユーザーはデッド状態になり、 ゲームテーブルから削除されます。	

重要

トルーパーが特殊スキルによって直接デッド状態になった場合（例：彼が（「頑固」など）、弾薬（「ショック」など）、または単一の命令で複数の負傷を負った場合、この特殊スキルはアクティブになりません。

ユーザーが無意識状態に入るときに、Dogged または No Wound Incapacitation 特殊スキルを発動した場合、爆発は発生しません。

覚えて

味方モデルまたはマーカーに影響を与えるテンプレート攻撃はキャンセルされますが、Explode の使用者は依然としてデッド状態になります。

エクスラー

エクスラートルーパー特有の特殊スキルで、何が起こるかを決定します
これらのエイリアンが無意識状態に入るとき。

エクスラー	自動スキル
必須です。	
効果	
この特殊スキルを持つ兵士が意識不明状態になった場合、 自動的に死亡状態に移行し、追加の負傷は受けないため、ゲームテーブルから取り除く必要があります。そのため、兵士はいかなる方法でも回復できません（ ドクター、メディキット、再生などの特殊スキルや装備の使用など）。 この特殊スキルは、所有者がヌル状態であっても有効です。 州。	

前方展開

この特殊スキルは、自軍の主力の前を移動し、確立された味方の戦線を超えて位置を取る兵士に効果があります。

前方展開

前方展開	展開スキル
優れた展開、オプション。	
効果	
この特殊スキルのユーザーは、配置ゾーンの制限を超えて配置することができます。配置ゾーンを超えて配置できるインチ数は、ラウンド間に表示されます。 ユニット プロファイル内の括弧内に表示されます。	

覚えて

兵士は、特殊スキルの有無にかかわらず、敵や中立のモデル、マーカー、トークンと接触したり、ミッション目標と接触したりして配置することはできません。

前方観測員

この特殊スキルは、自軍の主力部隊の前を移動し、確立された味方戦線の外側に陣取る兵士の特性を表します。

前方観測員

ショートスキル / ARO

BS攻撃（オプション）

要件

ユーザーはターゲットに対して LoF を描くことができる必要があります。

効果

前方観測者の使用は、BS 武器 (WIP) 特性を持つ BS 武器による攻撃の一種であり、ターゲットにセービング ロールを強制する代わりに、ターゲット状態に移行します。

成功した攻撃のターゲットの横にターゲットトークン (TARGETED)を配置します。
前方観測者攻撃。

前方観測員				
名前	数	セービングロール 属性	弾薬 PS B	特性
フォワード オブザーバー	-	-	-	2 BS WEAPON (WIP)、状態: 標的型、非致死性、[***]
範囲				
24インチ		48インチ		48インチ
0		-3		

狂乱

トルーパーの殺意は抑えきれない。一度味わったら
血を流せば、彼は死の旋風となるでしょう。

狂乱

自動スキル

必須、州フェーズ。

アクティベーション

ユーザーが少なくとも1つのダメージを与えた場合、ステートフェーズで自動的に
敵兵士に傷を与えたり、死亡状態にしたりした。

効果

ユーザーが敵兵士に少なくとも 1 つの負傷を与えるか、または敵兵士を死亡状態にした場合、次の
状態フェーズで兵士は以下の特殊スキルを獲得し、ゲームの残りの間それを保持します。

衝動的
限定カバ-

フレンジー・トルーパーが「衝動的な特殊スキル」を獲得すると、現在いるマーカー状態（カムフラージュ、偽装など）やその他のマーカー状態を解除します。これらのトルーパーは、それらの状態に再度入ることはできません。
州。

FTマスター

ファイアチーム マスターは、規律のない少数の兵士を、よく機能する戦争機械に変える能力を持っています。

FTマスター

自動スキル

必須です。

要件

この特殊スキルを持つ兵士はファイアチームに所属している必要があります。

効果

戦術フェイズのオーダーカウントステップで、この兵士が
ファイアチームの場合、そのファイアチームの全メンバーは正規兵です。
ファイアチームの全メンバーが既にユニットプロフィールに正規兵訓練特性を持っている場合、ファイアチームの一貫性チェックを行う際にチームリーダーのコントロールゾーンに+2インチのボーナスが適用されます。
ファイアチーム。
トルーパーのユニット プロフィールでこの特殊スキルの後に括弧でユニット名がリストされ、トルーパーのファイアチームにそのユニットに所属するメンバーが含まれている場合、FT マスター トルーパーがファイアチームにいなかった場合、ファイアチームは自動的にキャンセルされます。

シビラは説明する

ファイアチームに FT マスターがいても、そのメンバーが中尉の喪失の影響を受けるのを防ぐことはできません。



G: ジャンパー

この特殊スキルを持つ兵士は、ゲームテーブル上で複数の体を起動することができ、常に次の体へとジャンプしてアクションの真っ最中。

G: ジャンパーと勝利ポイント

プレイヤーは各プロキシのコスト属性値を個別に計算する必要があります。
ユニットプロフィール。

G: ジャンパーと中尉

G: ジャンパー・トルーパーが中尉であり、彼のすべてのプロキシが孤立状態またはヌル状態にある場合、中尉喪失状態が発生します。この状態は通常通りキャンセルできます。

G: ジャンパー、隠し
展開とマーカースの状態

マーカース状態 (カモフラージュ、偽装、ホロエコーなど) にあるプロキシの横にアクティブ プロキシ トークンを配置しても、プロキシがまだスキルを宣言していないため、プロキシは公開されません。

隠蔽配置状態の場合も同様です。プロキシを起動してもトルーパーは公開されません。そのため、プレイヤーは隠蔽されたトルーパーで命令またはAROを宣言するまで、アクティブプロキシトークンをゲームテーブルに置く必要はありません。

G: ジャンパーと戦闘グループ

プレイヤーが G: ジャンパー トルーパーを別の戦闘グループに移動すると、各戦闘グループではプロキシが 1 人のトルーパーとみなされるため、プロキシもすべて移動することになります。

G: ジャンパーと制圧射撃

G: ジャンパーを持つ兵士が制圧射撃状態のプロキシを持っている場合、別のプロキシがアクティブ化されても、そのプロキシは制圧射撃状態のままになります。

アクティブターンゲームの例

ポストヒューマン・トルーパーは戦場に3体のプロキシを配置します。プロキシMk.2 (潜入・カモフラージュ)はマルチスナイパーライフルを装備し、プロキシMk.1 (エンジニア)はコンプライフルとプロキシMk.5前線観測員を配置ゾーンに配置する。
ポストヒューマン・トルーパーは潜入したプロキシMk.2を起動し、アクティブを代理トークンをその横に置き、命令「移動+BS攻撃」を宣言する。成功した場合
スナイパー プロキシの射撃により、プロキシ Mk.5 前線観測員の進路が開けます。
そこで、彼女はアクティブプロキシトークンをMk.5の横に置き、次の命令を宣言します。
移動+移動。これでALEPHプレイヤーのアクティブターンは終了です。アクティブプロキシはProxy Mk.5 前線観測員の横にあるトークン。

G: ジャンパー

自動スキル



義務的

要件

プレイヤーは、この特殊スキルを持つ兵士に 2 人または 3 人のプロキシを登録する必要があります。
G:ジャンパートルーパーのプロキシはすべて同じ戦闘に参加している必要があります
グループでは、兵士は 1 人のみとしてカウントされます。

効果

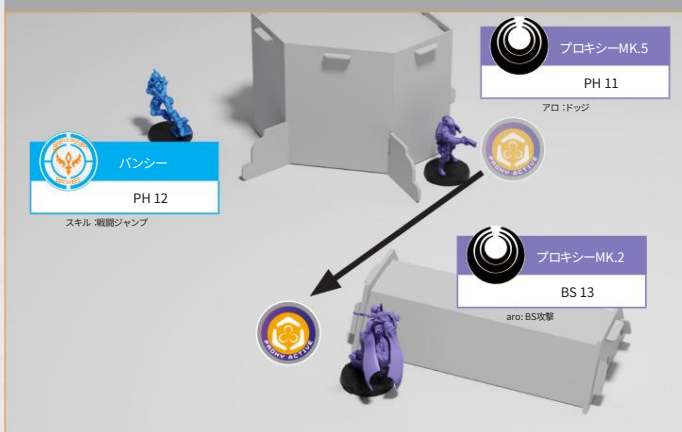
この特殊スキルは、ユーザーが複数のモデルを所有することを可能にします
プロキシ。
AG: ジャンパートルーパーは、何人いても1つのオーダーしか提供しません。
彼が持っているプロキシモデル。
この特殊スキルにより、G: ジャンパー トルーパーは 2 つまたは 3 つのプロキシを展開し、展開特殊スキル (空中展開、浸透など) を適用できます。

プレイヤーはアクティブプロキシトークンを
展開フェーズ。
アクティブターン中、G: ジャンパー トルーパーは、オーダーを宣言するときにアクティブ プロキシ トークンをアクティブにしたいプロキシの横に置くことで、任意のプロキシをアクティブにすることができます。
注文を宣言できるプロキシは、アクティブプロキシのみです。
プロキシトークン。
リアクティブターン中、オーダーによって同じ G: ジャンパー トルーパーに属する複数のプロキシが ARO でリアクションすることが許可されている場合、プレイヤーはアクティブ プロキシ トークンをその隣に配置して、そのうちの 1 つだけをアクティブ プロキシとして選択する必要があります。
アクティブプロキシは ARO で正常に反応できます。
AROで反応する非アクティブプロキシは、回避または
リセットします。

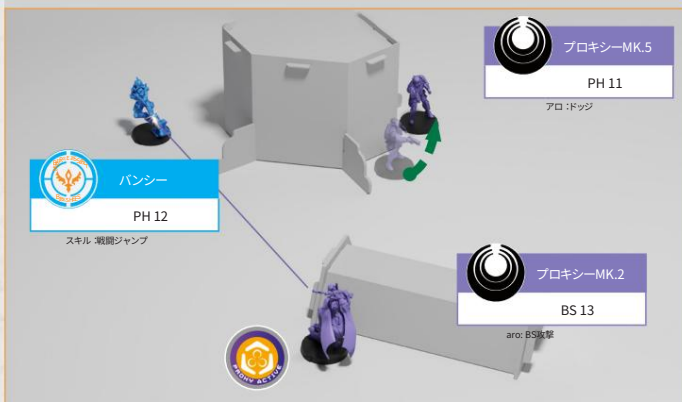
プロキシが孤立状態、または任意のヌル状態に入った命令の終了時に、プレイヤーはアクティブプロキシ トークンを、孤立状態または任意のヌル状態にない G: ジャンパー トルーパーの他のプロキシの横に置くことができます。

AG: ジャンパートルーパーは孤立状態ではプロキシを起動できず、
状態がキャンセルされるまで、Null 状態。
G:ジャンパートルーパーのプロキシがすべて孤立状態にある場合、または
ヌル状態の場合、G :ジャンパートルーパーは犠牲者とみなされます
少なくとも代理人の 1 人が州から回復するまで。

反応ターンゲームの例



その後、相手のアクティブターンが始まります。戦闘ジャンプを持つ兵士は特殊スキルはALEPHプレイヤーの後衛、非アクティブプロキシのLoFに着地するMk.2、そしてプロキシMk.5のZoCではアクティブプロキシです。ALEPHプレイヤーは反応します両方のプロキシを使い、プロキシMk.2に飛び乗ることを決め、それがアクティブプロキシはARO:BSアタックを宣言します。さらに、インアクティブプロキシMk.5は敵の脅威に立ち向かうため、ドッジAROを宣言します。



敵の戦闘ジャンプはロングスキルなので、対面ロールは行われません。両方のプロキシがロールに成功したので、敵はセービングロールを行い、Proxy Mk.5 は回避動作を使用して、プレイヤーが望む方向を向くことができます。

ガード

この CC 特殊スキルを持つ兵士は護衛ユニットとともに戦闘に参加します。

ガード

自動スキル

オプション

要件

CC 攻撃の対象は LoF と ZoC 内になければなりません。

効果

ユーザーはCC攻撃を実行できますが、手を伸ばす必要も、ターゲットとシルエット接触します。使用者と対象者の両方が、シルエットコンタクトを必要とするスキルの使用、MODおよびCC特殊スキルの適用が可能です。例えば、マーシャルアーツ、生まれながらの戦士、Dチャージ、またはCC中の味方兵士1人につき+1B MODを適用できます。

ハッカー

ハッカーはユニットの現場情報戦スペシャリストです。Infinityにおけるハッキングに関する詳細は、[54](#)ページの戦闘モジュールをご覧ください。

隠れた展開

一部の兵士は環境に溶け込む優れた能力を持っており、敵にまったく気付かれずに行動することができます。

隠れた展開

展開スキル

オプションの個人情報

効果

展開フェーズでは、ユーザーは非表示で展開できます。

展開状態

158ページの Infinity States モジュールで、非表示のデプロイメント状態を確認できます。

免疫

この特殊スキルを持つ兵士は、特定の種類のダメージに耐える並外れた生来の、あるいは人工的な能力を持っています。耐性には複数のカテゴリーがあります。

耐性とクリティカルヒット

兵士が、弾薬、効果、属性、状態などに対して耐性を持つクリティカルヒットを受けた場合、耐性（クリティカル）を持っていない限り、追加のセービングロールを行う必要がありますが、特別な

通常(N)弾薬として扱われるため、弾薬の効果が発生します。

免疫
自動スキル
義務的
要件
この特殊スキルは、以下のいずれかの条件を満たした場合に発動します。 満たされる: - 兵士はセービングロールを行わなければなりません。 - 兵士は、免除で示された状態の影響を受けません。
効果
この特殊スキルには括弧内に異なるカテゴリーが示されています ユニットのプロファイル。どの種類の弾薬または効果に適用されるかを示します。最も一般的なものは以下のとおりです。 耐性（特性）：トルーパーは、リストされている特殊効果は無視します。 特性。 耐性（弾薬） 括弧内に記載されている弾薬は通常弾薬（N）として扱われます。その特殊効果、および属性値とセービングロール数に対するMODは無視されます。 耐性（ARM）： ARM属性を用いたセービングロールを必要とする弾薬は、通常弾（N）として扱われます。その特殊効果、属性値およびセービングロール回数に対するMODは無視されます。 攻撃に使用した武器、スキル、または装備品に特性がある場合、トルーパーは対象の状態異常、負傷、または能力低下を引き起こす特性の影響を完全に受けません。例えば、状態異常 :死亡、継続ダメージ、ARM=0などです。 耐性（BTS）： BTS属性を用いたセービングロールを必要とする弾薬は、通常（N）弾薬として扱われます。その特殊効果、属性値およびセービングロール回数に対するMODは無視されます。 攻撃に使用した武器、スキル、または装備品に特性がある場合、トルーパーは対象の状態異常、負傷、または能力値の低下を引き起こす特性の影響を完全に受けません。例えば、状態異常 :死亡、継続ダメージ、BTS=0などです。 免疫（強化）：この特殊スキルを持つ兵士は、 免疫 (ARM) と免疫 (BTS)。 耐性（状態）：トルーパーは、記載されている状態（例 :憑依状態（POS））を引き起こす通信攻撃効果や特殊ルール効果に対して完全な耐性を持ちます。トルーパーは、その状態に移行できません。 免疫（クリティカル）：トルーパーは追加のセービングを行わない。 クリティカルヒットによって発生するロール。

免疫の例
例1 耐性（ARM）を持つ兵士がミサイルランチャーの攻撃を受けた場合、耐性（ARM）のおかげで、EXP弾薬によるセービングロールを3回行う代わりに、ARM属性を使ったセービングロールを1回だけ行うだけで、ヒットは通常弾薬で作られたものとして扱われます。 例2 耐性（ARM）を持つ兵士がモノフィラメントCC武器で攻撃を受けた場合、耐性（ARM）のおかげで、武器のダメージを無視してセービングロールを1回だけ行うことができます。 ARM=0で状態:Dead特性なので、ARMが0に減らず、Dead セービングロールが失敗した場合、状態は適用されません。 衝撃がクリティカルの場合、兵士は2回のセービングロールを行い、武器の ARM=0 および状態: デッド特性。 例3 免疫（強化）を持つ兵士がプラズマライフルの衝撃を受けます。 免疫（強化）は、あらゆる特殊効果を回避することを覚えておく必要があります。 弾薬を通常の弾薬として扱います。 プラズマ兵器は通常弾薬を使用するが、セービングロールはARM+BTSなので、免疫（強化）を持つ兵士はARMに対してセービングロールを行う必要があり、また BTSに対してのセービングロール。 例4 耐性（BTS）を持つ兵士がフラッシュパルスの攻撃を受けた場合、耐性（BTS）により、通常弾による攻撃とみなされます。ただし、非耐性の兵士は武器の致死特性（傷を与えない）が適用されます。 さらに、兵士がセービングロールに失敗した場合、「状態 :気絶」特性が適用されます。

重要

この特殊スキルは 免疫（状態）を除いて、通信攻撃には適用されません。

また、常に適用される非致死特性と状態: 気絶 特性 に対しては免疫は適用されません。

なりすまし

この特殊スキルにより、ユーザーは他の軍隊よりも前方に展開し、敵に変装して発見されることを回避できます。

なりすましには、ユーザーを敵として識別することがいかに困難であるかを表すいくつかの状態があります。

なりすまし

展開スキル

オプション、NFB、優れた展開。

効果

展開フェーズでは、兵士は展開される可能性がある。

敵の配置ゾーンを除くゲームテーブル上の任意の場所に配置できます。

ユーザーが偽装 1 (IMP-1) 状態で展開できるようにします。

制限: ユニッドプロファイルに以下の制限がある兵士は

偽装 (IMP-2) を持つユーザーは、偽装 2 (IMP-2) 状態のみを展開およびアクティブ化できます。

WIP ロールを行うことで、敵の配置ゾーン内に配置できるようになります。

ユーザーをゲーム テーブルに配置した後、展開可能な武器や装備を装備した状態で通常の WIP ロールを実行します。

ロールに失敗した場合、ユーザーはプレイヤーの配置ゾーン内に配置され、常にゲームテーブルの端に接した状態になります。さらに、ロールに失敗した後、ユーザーはマーカー状態で配置するオプションを失い、常にモデルとして配置されます。同時に配置されている展開可能な武器と装備はゲームテーブルから取り除かれます。

ユーザーは敵や中立と接触して配置することはできません

モデル、マーカー、トークン、またはミッション目標と接触します。

163ページの Infinity States モジュールで、Impersonation-1 と Impersonation-2 の状態を確認できます。

衝動的

衝動的な兵士は常に戦闘に参加することに熱心です。

そして、より意地悪であればあるほど良いのです。

衝動的

自動スキル



衝動的な段階、必須。

効果

ターンの戦術フェイズ中、プレイヤーはこの特殊スキルを持つすべてのトルーパーの横に「衝動トークン」を置きます。このトークンは、トルーパーがアクティブになったとき、またはアクティブになっていないトルーパーの場合は「衝動フェイズ」終了時に除去されます。

ターンの衝動フェイズ中、プレイヤーは各衝動型トルーパーを1回ずつ、命令を消費することなく起動できます。ただし、トルーパーを起動するために衝動型トークンを取り除いた場合は、そのトルーパーに命令を消費したものとみなされ、通常通り命令消費シーケンスが適用されます。

制限: 衝動的な発動は、一定数のスキルしか発動できない。

組み合わせ:

移動 + CC 攻撃。

移動 + BS 攻撃。

移動 + 回避。

移動 + アイドル。

移動 + 移動。

ジャンプ。

登る。

ベルセルク。

空挺展開ラベル付きのスキル。

衝動的な状況で使用できると明記されているスキル

段階。

制限: 衝動フェーズで移動ラベル付きのスキルを宣言する場合、兵士は常に対応する MOV 値だけ移動し、兵士が完了できる次のオプションのうち最初のものを実行しようとする必要があります。

この移動中に敵兵士とシリエット接触に入ります。

引き返さずに敵の配置ゾーンへ向かう

動きの開始位置から、次の優先順位を適用します。

1. 完全な MOV 値を使用します。

2. できるだけ敵の配置ゾーンに近いところで移動を終了します。

3. 敵の配置ゾーンに近づく位置で移動を終了できない場合、兵士は待機状態になります。

敵の展開ゾーンに入ると、兵士は移動できる

通常、その中に留まっている限りは可能です。

兵士は、敵とシリエット接触した場合、または特殊地形エリアによって移動が妨げられたり、ジャンプや登攀を宣言せざるを得なくなった場合には、短い距離しか移動できません。

衝動フェーズでは、移動、ジャンプ、または登ることを宣言するときに、兵士は伏せ状態を解除し、対応するMOVを完全に移動する必要がある。値、および移動の終了時に伏せ状態に入ることができません。

制限: 衝動的な兵士はマーカー州に入ることができません

(偽装、なりすましなど)、またはそう言う他の州。

撤退! 状況にあるプレイヤーは衝動的なフェーズを実行しません
ターン中に。

浸潤

この特殊スキルのユーザーは、潜入技術の訓練により、展開ゾーンの制限を超えて展開することができます。

浸潤

展開スキル

優れた展開、オプション。

効果

展開フェーズでは、兵士は展開される可能性がある。
 テーブルのプレイヤー側半分のどこにでも。
 また、ユーザーは対戦相手のゲーム半分に展開することもできます
 侵入ロールに成功することで、表に表示されます。
 ユーザーは侵入を使用して敵の内部に展開することはできません
 展開ゾーン

潜入ロール

敵の陣地の半分に侵入するには侵入ロールが必要です。
 表。これはPH-3の通常ロールです。
 部隊プロフィールに潜入とPH値が記載されている場合
 括弧内は、その pH 値を使用して浸透ロールが作成されます。
 浸透ロールは、ユーザーをゲーム テーブルに配置した後、展開可能な武器または展開できる装備
 品とともに実行する必要があります。

潜入ロール失敗。ロールに失敗した場合、ユーザーは
 プレイヤーの配置ゾーン内で、ゲームテーブルの端に接する位置に置きます。

さらに、このロールに失敗すると、ユーザーはマーカー状態または非公開展開状態での展
 開を選択できなくなり、常にモデルとして展開されます。同時に展開されていた展開可能な武器と
 装備はゲームテーブルから削除されます。

覚えて

兵士は敵や中立のモデルと接触して配置することはできません。
 マーカー、トークン、またはミッション目標との接触は、特殊スキルの有無に関係なく行われます。

侵入例

潜入、カモフラージュ、地雷敷設の特殊スキルとショックを持つ兵士
 地雷は敵陣に展開することを決定した。彼らは以下の指示に従わなければならない。

手順:

- 両方のカモフラージュ (-3) マーカーを敵側のテーブル半分に置きます。
地雷敷設機ルール。
- マーカーが互いのコントロールゾーン内にあることを確認します。
- 潜入ロールを行う。この場合の成功値は、
PH属性-3。

潜入ロールに失敗した場合、兵士はモデルフォームに配置され、
 プレイヤーの配置ゾーンで、ゲームテーブルの端に触れてショックを失う
 ゲームテーブルから取り除かれた地雷。

兵士が潜入 (PH=18)の特殊スキルを持っている場合、その成功値は
 浸透ロール (PH-3)は15 (18-3=15)です。

刺激的なリーダーシップ

この特殊スキルは、軍隊全体の行動を、使用者の規律と精神状態に結び付けます。

刺激的なリーダーシップ

自動スキル

義務的

要件

インスピレーションを与えるリーダーシップの効果を適用するには、ユーザーは陸軍中
 尉であり、ゲームテーブル上にいて、Null 状態 (無意識、死亡、敗血症など) ではない必
 要があります。

効果

命令を出す軍隊リスト内のすべての兵士:

- 定期的なトレーニング特性を持ちます。
- 勇気の特殊スキルを持つ、宗教部隊の兵士
- 特殊スキルではこの効果は適用されません。

ユーザーを含むコーディネートオーダーを宣言するには、
 特別中尉命令のみを支出し、
 コマンド トークンまたは追加の命令。

ユーザーがファイアチームに所属しており、そのファイアチームのメンバー全員が既に
 ユニット プロファイルに通常トレーニング特性がある場合、一貫性チェックを行うときに、チー
 ム リーダーの制御ゾーンに +2 インチのボーナスが適用されます。

軍隊は「退却！」ルールの影響を受けず、
 撤退 ！状況。

中尉

この特殊スキルの使用者は、プレイヤーが配置した戦闘部隊の指揮官です。

中尉

自動スキル

個人情報必須。

効果

この特殊スキルの使用者は中尉特殊命令（p.11）を持ちます。

ターンの戦術フェイズ中に、中尉が孤立状態またはヌル状態（意識不明、死亡など）にある場合、あるいはゲームテーブルに配置されていない場合、中尉の喪失ルールが適用されます（p. 18）。この特殊スキルは、所有者がヌル状態にある場合でも有効です。

新しい中尉が任命されるまで、この州は特殊スキルを保持します。任命されると、この特殊スキルの所有者はスキルを失います。

新しい中尉が任命された場合（中尉の喪失、指揮系統...）では、中尉の特殊スキルを獲得し、追加能力。

ユニットプロフィールでは、この特殊スキルに追加の能力が記載される場合があります。例としては、以下のようになります。

+1 コマンドトークン。このトルーパーを自分のコマンドトークンとして取得したプレイヤーは、中尉は試合中に追加のコマンド トークンを 1 つ持ちます。

+1 命令。これは、この中尉が2つの特別命令を持っていることを示します。中尉は 1 ターンではなく各ターンに命令を出します。

重要

- プレイヤーの軍隊リストには、中尉の特殊スキルを持つ兵士が必須です。
- プレイヤーの軍隊リストには、この特殊スキル。

限定カバー

さまざまな理由により、兵士は部分カバー状態にあるため BS MOD の恩恵を受けることができません。

限定カバー

自動スキル

必須です。

効果

この兵士に対する攻撃には、部分的なBS修正値-3は適用されません。カバー。

射撃

この特殊スキルのユーザーは、標的の最も弱い部分を狙い、すべてのショットを大切にす優れた狙撃手です。

射撃

自動スキル

義務的

要件

ユーザーは、この特殊スキルの恩恵を受けることができるのは、BS攻撃。

効果

ユーザーは、部分カバーによって課されるBS MODのマイナス効果を見逃すことができます。そしてナノスクリーン。

武道

厳しい訓練のおかげで、この特殊スキルを持つ兵士は優れた格闘スキルを身につけており、それが近接戦闘能力に有利につながります。

武道

自動スキル

CC 特殊スキル、オプション。

要件

アクティブ ターンまたはリアクティブ ターンでは、兵士はターゲットに到達するか、ターゲットとシルエット接触して CC 攻撃を宣言する必要があります。

効果

武術の各レベルは、武術チャートに示されているように、一連の特定の MOD と CC の利点を提供します。
部隊のプロフィールには、部隊がどのレベルの武術を習得しているかが記載されています。
兵士はユニットプロフィールに記載されているレベルのみ使用できます。

武術チャート			
レベル	攻撃MOD	対戦相手 MOD	バーストモッド
1	0	-3	0
2	+3	-3	0
3	+3	-3	+1 SD
4	+3	-3	+1B
5	+3	-3	+1B,+1SD

攻撃MOD: CCを行う際のユーザーのCC属性に対するMOD 攻撃。

敵MOD:敵の属性に適用されるMOD。
フェイス・トゥ・フェイス・ロールを行う。

バーストMOD:使用者のCC武器のバースト(B)値に対するMOD
CC攻撃を行うとき。
「+1 SD」MODはプレイヤーが1つの追加ダイスを振ることを可能にし、その後ロールからダイスを1つ選んで捨てる。この追加のダイスは
CC武器のバースト値を増加させ、追加の使い捨て使用回数を消費しません。バーストを複数のターゲットに分配する場合、追加のダイスをいずれかのターゲットに割り当て、そのターゲットに対するロールからダイスを1つ破棄する必要があります。

対面ロールで使用する場合、サイコロを1つ選択し、
両プレイヤーともサイコロを振ります。両プレイヤーがサイコロを選択して捨てる必要がある場合、アクティブプレイヤーが先にサイコロを選択します。
この MOD はアクティブターンとリアクティブターンの両方に適用されます。

重要

武術チャートの MOD は、アクティブターンとリアクティブターンの両方に適用されます。

シビラは説明する

トルーパーがB1と(+1SD)を持つ場合、このMODはバースト値を増加させず、追加のダイスを別のトルーパーに割り当てることはできません。ただし、(+1SD)を持ち、バースト値が1より大きく、バーストを複数のターゲットに分配する場合は、追加のダイスをそれらのターゲットの1つに割り当て、そのターゲットに対するロールからダイスを1つ破棄する必要があります。



例1. 格闘技L3と格闘技L1

アクティブターン中に、武術L3特殊スキルを持つ兵士がCCを宣言する。
マーシャルアーツL1特殊スキルを持つトルーパーへの攻撃。値を適用する
各レベルに対応するMODが計算されます。
現役兵士:
兵士は以下の MOD を適用する必要があります。
格闘技レベル3に+3。
リアクティブ トルーパーのマーシャル アーツ L1 が-3 になります。
アクティブ トルーパーの成功値は次のように計算されます。
SV=23 (23+3-3)。
アクティブトルーパーはバーストに (+1 SD)MODを持っているので、2つのダイスを振ります。
対面サイコロを振って、そのうちの 1 枚を捨てます。
リアクティブ・トルーパー:
兵士は以下の MOD を適用する必要があります。
アクティブ トルーパーのマーシャル アーツ L3 が-3 になります。
リアクティブ トルーパーの成功値は次のように計算されます。
SV=18 (21 - 3)。
リアクティブ トルーパーはバーストに MOD がないので、サイコロを 1 個振ります。

例2. 武術 L4 VS ドクター + 周辺機器（使用人）

アクティブターンに、武術L4特殊スキルを持つ兵士がCCを宣言する。
ドクターとその周辺機器（サーヴァント）に対する攻撃。
リアクティブプレイヤーは CC 攻撃を宣言し、CC 攻撃を行うドクターを選択します。
ドクターは、周辺装置が戦場中であるため、CC で +1B を受け取ります。
両プレイヤーはそれぞれ異なる MOD を適用します。
現役兵士:
• マーシャルアーツ L4 の CC が +3。
兵士の成功値は次のように計算されます。
• SV = 26 (23 + 3)。
アクティブトルーパーはバーストに+1BのMODを持っているので、フェイスのために2つのダイスを振ります。
フェイスロールへ。
医者:
• アクティブ トルーパーのマーシャル アーツ L4 により、CC が -3 になります。
• 複数の兵士による近接戦闘ルールにより +1B。
医師の成功値は次のように計算されます。
• SV=12 (15 - 3)。
ドクターはサイコロを2つだけ振ります。

アクティブトルーパーは、2つのダイスを使ってCC対面ロールを実行します。
ARO のドクターの 2 つのサイコロ。
アクティブ・トルーパーは有利な立場にある。起こりうる結果を分析する
対面ロールでは次のことがわかります。

ドクターがクリティカルヒットをしない限り、アクティブトルーパーがフェイス・トゥ・フェイスロールに勝利する。

13以上の目が出た場合。さらに、1,2,3,4,5,6が出た場合も

クリティカルヒットになります。

ドクターのCCは15から12に減少しました。彼はサイコロを2つ振ったにもかかわらず、

フェイス・トゥ・フェイス・ロールで優勝する可能性は低いです。

メタ化学

この特殊スキルはユーザーにランダムな利点と

戦闘薬物治療とバイオテクノロジーによる強化の豊富な特殊スキル

メタ化学

展開スキル

オプション

効果

メタケミストリーを備えた兵士をモデルの形でテーブルに置いた直後に、メタケミストリー テーブルで 1 回ロールして、兵士の追加 MOD または特殊スキルを決定することができます。

メタケミストリーチャートで獲得した特殊スキルは、トルーパーのスキルであり、いずれのスキルも置き換えません。

メタ化学チャート

1-3	+3 PH	15	負傷による無力化なし
4-5	スーパージャンプ	16	+1 ARM + 免疫 (ARM)
6-7	再生 17 頑固 + 免疫 (強化)		
8-10	クライミングプラス 18		MOV: 6-4 + スーパージャンプ
11-12	移動: 8-4	19	MOV: 8-4 + クライミングプラス
13-14	+6 BTS	20	+3 PH + 再生

模倣主義

この特殊スキルは、兵士が自分の位置を隠して密かに移動し、戦闘中に標的にされにくくする能力を表します。

模倣主義

自動スキル

NFB、必須です。

効果

このスキルのユーザーに対してLoFまたはDiscoverを必要とするBS攻撃を宣言する敵は、そのスキルにマイナスMODを適用する必要があります。

ユニットプロファイルの丸括弧で示される属性 :模倣 (-3)、模倣(-6)...

ミメティズム MOD は CC 攻撃には適用されません。

地雷敷設機

この特殊スキルのユーザーは、地雷、またはその他の展開可能な武器や装備品を携行して配置地点の近くに設置し、敵兵士の接近を阻止することで、展開地点を確保できます。

地雷敷設機

展開スキル

オプション

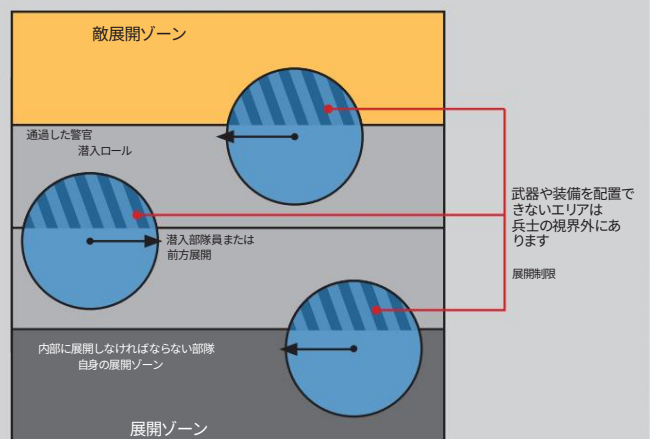
要件

敵の兵士や迷彩マーカは、展開可能な武器または装備が展開されたときのトリガー エリア、または境界武器の制御ゾーン内。
展開可能な武器または装備の展開は展開の一般条件に従う必要があり、常に地雷敷設機が展開できるエリア内で行われなければなりません。

効果

この特殊スキルのユーザーが配置されたとき、コントロールゾーン内に展開可能な武器または装備品。
展開可能な武器または装備に使い捨ての特性の場合、使用可能な使用回数の合計から差し引かれます。
ユーザーが「優れた展開ラベル」を持つ特殊スキルを使用して展開し、展開ロールに失敗した場合、特殊スキルに表示されている効果に加えて、地雷敷設機は展開可能な武器または装備を失い、使い捨て特性を持つ場合は使用可能回数から差し引かれます。トルーパーのユニットプロファイルにおいて、この特殊スキルの後に括弧内に1より大きい値が記載されている場合、この値はユーザーが展開時にZoCに配置できる武器または装備の数です。

許可エリアと禁止エリアの例



地雷敷設と侵入の例

展開フェーズでは、地雷敷設兵は潜入と隠密を使用して展開特殊スキルは、テーブル上の敵陣に自身を配置する。プレイヤーは、テーブルに兵士を表すモデルやマーカーを配置しなくても、兵士のコントロールゾーン内、ただし敵の外側に地雷を設置する配置ゾーン。

侵入ロールに失敗した場合、マーカーと隠れた状態での展開能力を失うだけでなく、配備状態では、兵士の隣に敷設された地雷は、ゲームテーブル。

ニーモニカ

ニーモニカはEIアスペクトのみが発揮する能力であり、ブドゥーテクノロジーの恐るべき洗練さを改めて証明する。ニーモニカにより、アスペクトは味方艦のキューブが破壊された際に、そのキューブに飛び乗ることができる。

ニーモニカ

自動スキル

オプション

要件

この特殊スキルを発動するには、ユーザーは Null 状態に入る必要があります。

効果

ユーザーは自身のWIP属性値を転送することができ、ニーモニカ特殊スキルを同じ軍隊内の他の兵士に継承できます。継承する兵士は、モデルまたはマーカーの形で戦場に存在し、キューブまたはREM兵種のいずれかである必要があります。使用者が中尉の特殊スキルを所持している場合、これも継承されます。

追加能力やMOD (+1 Orderなど)

新しい WIP 値がホストの元の WIP 値を置き換えます。

記憶術士が陸軍中尉でもあった場合、ホストは新しい中尉になります。

一度有効化すると、この送金は注文の終了時に自動的に行われます。

ユーザーが Null 状態に入った。

新しいホストとなるモデルまたはマーカーを特定する必要がありますが、中尉の特殊スキルが譲渡されたかどうか、それは個人情報。

転送が完了すると、元のユーザーはデッド状態となり、ゲーム テーブルから削除されます。

新しいホストが Null 状態になった場合、元のユーザーの WIP 値、Mnemonic 特殊スキル、および Lieutenant 特殊スキルは、同じ要件を満たす別の仲間に再度転送される場合があります。

さらに、記憶術を持つ兵士は、キューブ。

モルフォスキャン

Morpho-scan を使用すると、ユーザーはコントロールゾーン内の敵モデルの属性値を複製できます。

モルフォスキャン

ショートスキル

通信攻撃、ロールなし、オプション、制御ゾーン。

要件

ターゲットは生命力属性を持つ敵モデルである必要があります
ユーザーのコントロールゾーン内にあります。

モルフォスキャンは敵マーカーや STR 属性を持つ敵兵士には効果がありません。

効果

このスキルにはロールは必要ありません。

Morpho-scan は、ユーザーの MOV、CC、BS、PH 属性値をターゲットのものに置き換えます。

モルフォスキャンは、ターゲットがリセット ARO を宣言してそれを防ぐと、それがどのような種類の部隊 (LI、MI、HI...) であっても、またモルフォスキャンが LoF 外で宣言された場合でも、ターゲットに -9 の MOD を課します。

この特殊スキルが成功すると、

所有者の属性値が対象の属性値と一致すると、ゲーム中に再度使用できなくなります。

生まれながらの戦士

この CC 特殊スキルを持つ兵士は優れた戦士であり、接近戦で敵が課そうとするマイナスの MOD をキャンセルすることができます。

生まれながらの戦士

自動スキル

CCスペシャルスキル

要件

ユーザーはCC攻撃の対象となり、CCを宣言する必要がある攻撃。

効果

CC Face to Faceロールでは、ユーザーはすべてのマイナスMODを無視します
相手側の警官によって課せられた。

シビラは説明する

生まれながらの戦士が、奇襲攻撃 (-3)、格闘技レベル 3、CC 攻撃 (-3)、および PARA CC 武器 (-3) を持つ兵士からの CC 攻撃の対象となり、自ら CC 攻撃を宣言した場合、対面ロールでこれらのスキルと武器によって通常発生するマイナス MOD の影響を受けません。



下士官

この特殊スキルは、中尉の直接の命令に従って行動できる、中尉の信頼できる下士官を指定します。

下士官

自動スキル

オプション

効果

ユーザーは特別中尉命令を戦術命令に置き換えることができます
注文して使用してください。

この特殊スキルは下士官と中尉が
同じ戦闘グループ。

この特殊スキルを持つ兵士がファイアチームのメンバーであり、チームリーダーに指定されている
場合、その戦術命令を使用することができます。
ファイアチームを活性化します。

シビラは次のように説明しています。

中尉の命令を使用するには、命令カウント中に生成されている必要があります。生成された命令は、中尉がその後に空状態になったとしても、命令フェイズ中に消費することができます。



神経運動学

この特殊スキルを持つ兵士は強化された反応インプラントを装備しており、より優れた反応能力が得られます。

神経運動学

自動スキル

義務的

効果

アクティブターン中、全てのBS武器のバースト(B)値は
この兵士の数は1に減少します。

リアクティブターン中、ニューロシネティクスにより、兵士はBS武器のバースト(B)値
全体を単一のターゲットに対して使用できるようになります。
BへのMODはリアクティブターンにのみ適用されます。

カバーなし

さまざまな理由(敏捷性、サイズ、トレーニングなど)により、兵士は部分カバーによって
付与されるMODの恩恵を受けることができません。

カバーなし

自動スキル

必須です。

効果

この特殊スキルを持つ兵士は部分カバーの恩恵を受けません
MOD。

シビラは次のように説明しています。

最も厳しい制限が常に適用されることに留意してください。ノーカ
バー→トルーパーが他のルールまたはスキルによって限定カバーを受けている場合、
ノーカバー→スキルは依然として適用されます。



負傷による無力化なし

この特殊スキルを持つ兵士は、負傷や戦闘ダメージに対する耐性が高くなります。

負傷による無力化なし

自動スキル



オプション

要件

トルーパーは意識不明状態になり、プレイヤーは

彼は、傷なし無力化特殊スキルを発動しているかどうかにかかわらず、
アクティブターンまたはリアクティブターン。

効果

負傷なしの無力化法を使用する兵士の無意識状態

特殊スキルには以下の特殊ルールがあります。

兵士の隣に無意識トークンを置く代わりに、
NWIトークン。

無傷無力化をアクティブにするには、兵士が意識不明状態になったときにプレ
イヤーがその使用を宣言する必要があります。

兵士が無意識状態の効果とNullラベルを無視し、代わりに通常状態として扱う
ことができるようになります。

兵士がさらに負傷すると、死亡状態になります

直接ゲームテーブルから削除されます。

この特殊スキルは自動特殊スキルに干渉しません

または自動機器は正常に機能し続けます。

ノーウォーズ無力化特殊スキルのユーザーは

治療し(ドクター、メディキット、再生、プロセイオンなどの特殊スキルや装備を使用)、傷を
1つ取り除き、通常状態に戻り、NWIトークンを削除します。

無傷無力化特殊スキルの使用者を治療するルールに失敗した場合、兵士は自動的に死亡状態にな
り、ゲームテーブルから削除されます。

遠隔プレゼンス、STR属性、無傷を持つ兵士

無力化は、どのレベルの無意識状態に入ったときでもこの特殊スキルを発動できるが、すでに
無意識状態にある場合は発動できない。
州。

覚えて

ショック弾は、この特殊スキルを使用している兵士の無意識状態を解除し、兵士を直接死亡状態に移行さ
せます。

ハッキング不可能

非常に初歩的な技術システムを備えているため、ハッキング攻撃の影響を受けない兵士。

ハッキング不可能
自動スキル
義務的
効果
この特殊スキルの使用者は、特定のユニットタイプ（HI、REM、TAGなど）。
この特殊スキルは、所有者がヌル状態であっても有効です。
州。

ナンバー2

この特殊スキルの所有者は、ファイアチームのチームリーダーの次の指揮系統となり、戦闘作戦中に必要に応じてチームリーダーの代わりを務めることができます。

ナンバー2
自動スキル
オプション
要件
ユーザーはファイアチームの一員である必要があります。
そのファイアチームのリーダーが孤立状態またはヌル状態
効果
ユーザーは自動的に自分のファイアチームの新しいリーダーになることができます
ファイアチーム、ファイアチーム リーダー トークンを彼の隣に置きます。
ファイアチームのチームリーダーが孤立状態またはヌル状態から回復したとしても
州によっては、プレイヤーが別の決定を下すまで、ナンバー 2 の兵士が引き続きファイアチームのリーダーを務めます。

パラシュート降下者

この特殊スキルの所有者は、戦闘の直前にヘリコプターからパラシュートまたはファストロープで降下し、戦場への別の侵入地点を見つけて敵の側面を攻撃する訓練を受けている。

カ

パラシュート降下者

ロングスキル
空中展開 (AD)、オプション、個人情報。
効果
この兵士は配置フェーズで配置する必要はなく、プレイヤーが配置フェーズで配置することを決定するまでテーブル外に残ります。
アクティブターン。
テーブル外にいる間、トルーパーは戦術フェイズ中にオーダープールにオーダーを追加しません。ただし、プレイヤーが選択した場合、自身のオーダーを使用してテーブルに入場し、この特殊スキルを使用できます。
この特殊スキルを使用すると、プレイヤーはトルーパーを伏せ状態、または敵および中立のモデル、マーカー、トークンとシルエット接触している、またはシナリオ目標と接触している。
プレイヤーはゲームテーブルのどの面にもトルーパーを配置することができます。
その表面のサイズが底面と等しいかそれより大きく、テーブルの端に接している限り、問題ありません。
敵の配置ゾーン内に配置することはできません。 トルーパーがエントリーポイントに配置されると、リアクティブプレイヤーは
すべての ARO を宣言します。
制限：この特殊スキルが使用される命令の間、兵士は
部分補償の恩恵を受けることはできません。
この特殊スキルは衝動フェーズで使用でき、
兵士の衝動トークンと自分のトークンの両方を取り除く必要がある
注文。
テーブル外にいる間、この特殊スキルを持つ兵士は
協調命令の一環として展開する。しかし、この状況では
自らの秩序を失うことになる。
パラシュート兵 (展開ゾーン) は、兵士が敵の展開ゾーン内に展開することを可能にします。

救急救命士

救急救命士は現場で部隊に応急処置を提供します。

救急救命士

自動スキル
義務的
効果
救急隊員は意識不明の患者を回復させるためのメディキットを装備しています
同志たち。

周辺

この特殊スキルを持つゲーム要素は、テレプレゼンスによって操作されるか、制御 AI によって一定の自律性を与えられた装備または武器を表すモデルまたはトークンです。

周辺

自動スキル

義務的

効果

軍隊リストを作成するときや、各戦闘グループに何人の兵士が所属できるかを決定するときは、コントローラーとその周辺機器は1つのユニットとしてカウントされます。独身の兵士。

周辺機器は、そのタイプの周辺機器のルールで別途規定されていない限り、コントローラーと同時にゲーム テーブル上に配置されます。

コントローラーが展開フェーズ後に展開できる展開スキルを持っているが、周辺機器が持っていない場合、これらの周辺機器は展開フェーズで展開され、コントローラーがゲーム テーブルに配置され、その種類の周辺機器の動作距離内に移動するまで切断状態のままになります。

周辺機器は常にコントローラーと同じオーダーで起動され、オーダーと同じショットスキル、またはオーダー全体を実行しますが、同じターゲットを持つ必要はありません。

ゲーム要素（コントローラーまたは周辺機器）のいずれかがコントローラーによって宣言された注文のスキルの要件を満たしていない場合、周辺機器の場合、そのようなスキルの代わりにアイドル状態を実行し、もう一方は正常に動作します。

各リアクティブ トルーパーは、オーダーによってアクティブ化されたトルーパー（コントローラーまたはその周辺機器のいずれか）のうち 1 つのみをターゲットとして選択する必要がありますが、同じターゲットを選択する義務はありません。

リアクティブターン中、コントローラーと周辺機器はそれぞれ独自のAROを獲得します。ただし、特別なルールがない限り、宣言された ARO は、コントローラーと周辺機器の両方で同じである必要があります。

近接戦闘では、「複数の兵士による近接戦闘」（52 ページ参照）に記載されているルールを適用する必要があります。――

コントローラーが Null 状態または分離状態に入ると、その命令の終了時にペリフェラルは切断状態になります。

周辺機器が分離状態になった場合、その命令の終了時に切断状態にもなります。

プロフィールにポイントコストが設定されている周辺機器は、勝利ポイント、作戦地域支配などにカウントされます。ユニットの総コストは周辺機器も含まれるため、ユニットの明細ポイントを決定するには周辺機器の金額を差し引く必要があります。

コントローラーがシナリオ条件またはスキルにより衝動的な特殊スキルを持っているか獲得した場合、コントローラーの周辺機器も影響を受けます。

制限:周辺機器とそのコントローラーは、コーディネートされた命令の一部になることも、どのタイプのファイアチームのメンバーになることもできません。

コントローラーとその周辺機器は常に同じ戦闘グループに属します。プレイヤーがコントローラーを別の戦闘グループに移動すると、すべての周辺機器も移動します。

プレイヤーがコントローラーにMODまたは状態を付与するハッキングプログラム（サイバースクなど）を起動した場合、そのMODまたは状態はコントローラーにも適用されます。周辺機器。

周辺機器の特殊スキルは、所有者がヌル状態であっても有効なままです。 周辺機器にはさまざまな種類があり、それぞれに独自の機能があります。

周辺機器（サーバント）：

ドクターまたはエンジニアの特殊スキルを持つ兵士だけが周辺機器（サーヴァント）を持つことができます。

周辺機器（サーヴァント）を装備したトルーパーとコントローラー間の操作距離に制限はありません。

制限：コントローラーは最大2体のペリフェラル（サーヴァント）を制御できます。この場合、一度に起動できるのは1体だけです。

前述の条件を適用し、一定時間ごとに発動します。その間、もう一方のペリフェラル（サーバント）は非アクティブになります。

周辺機器（サーヴァント）と医師/エンジニア：

この特殊スキルは、コントローラーがドクターやエンジニアの場合、シルエットに接触してなくても特殊スキルを使用できるようにします。

ターゲット。

周辺機器が味方モデルとシルエット接触している場合、コントローラーはそのモデルをターゲットにしてドクター/エンジニア スキルを実行できます。

この場合、ドクター/エンジニアのスキルを使用すると、シルエットの兵士が接触したとしても、ドクター/エンジニアがロールを実行します。

ターゲットはペリフェラル（サーヴァント）です。

ドクター/エンジニア スキルは、1 つのオーダーにつき 1 つのターゲットに対してのみ実行できます。

周辺機器（同期）：

各ペリフェラル（同期）は、コントローラーに関してコヒーレンスルールを遵守する必要があります。プレイヤーは、各注文または ARO の開始と終了。

周辺機器（同期）トルーパーがコヒーレンスチェックに失敗し、コントローラーとのコヒーレンスが切断された場合、切断状態になります。

宣言された動きを測定する前に、直ちに。

切断された兵士がコントローラーとの一貫性チェックに合格すると、切断状態は直ちに解除されます。

コントローラーが複数のペリフェラル（同期）を所有している場合、この特殊スキルは同様に機能します。この場合、1つの命令で、

コントローラーとそのすべての周辺機器（同期済み）がアクティブ化されます。

周辺機器（コントロール）：

周辺機器（コントロール）を備えた兵士とコントローラー間の操作距離に制限はありません。

制限事項：コントローラーは最大3台のペリフェラル（コントロール）を制御下に置くことができます。これらのペリフェラルはコントロールユニットを形成します。

プレイヤーはコントロールユニットのメンバーの1人を先鋒として指定し、その隣に先鋒トークン（SPEARHEAD）を配置する必要があります。

各ペリフェラル（コントロール）は、コントロールユニットのスピアヘッドに関してコヒーレンスルールを遵守しなければなりません。プレイヤーはコヒーレンスルールを実行する必要があります。

各注文またはAROの開始時と終了時にチェックします。

周辺（制御）兵がコヒーレンスチェックに失敗し、制御ユニットの先鋒とのコヒーレンスが切れると、切断状態になります。

宣言された動きを測定する前に、直ちに述べてください。

切断された兵士が命令またはAROの終了時にそのコントロールユニットの先鋒との一貫性チェックに合格した場合、切断状態は

直ちにキャンセルされます。

コントローラーと周辺機器がオーダーによって起動されるたびに、プレイヤーはコントロールユニットの1人をそのオーダーのコントローラーとして指定する必要があります。

先鋒となり、その横に先鋒トークン（SPEARHEAD）を配置します。

先鋒部隊がヌル状態になった場合、プレイヤーは直ちに新しい先鋒部隊を指定する必要があります。

アクティブターンに、ターゲットを必要とするスキルが宣言された場合、コントローラーとスピアヘッドのみがスキルを実行し、他のメンバーは

代わりにコントロールユニットはアイドル状態を実行します。

周辺機器（補助機器）：

周辺機器（補助装置）を備えた兵士とコントローラー間の動作距離に制限はありません。

周辺機器（補助機器）はコントローラーと一緒にゲームテーブル上に展開されません。代わりに、コントローラーは周辺機器（補助機器）を以下の方法で展開することができます。

配置可能な共通スキルの配置を実行します。

周辺装置（補助装置）がゲームテーブル上にあり、切断状態またはヌル状態でない場合、そのコントローラーは連携命令またはファイアチームに参加できません。コントローラーが周辺装置（補助装置）を展開するか、切断状態またはヌル状態が解除されると、コントローラーは自動的にファイアチームへの参加を停止します。

重要

- 周辺機器は、軍隊リストに含まれている場合、常にコントローラーに関連付けられている必要があります。
- コントローラーと周辺機器は両方とも、選択した陸軍の一般可用性制限（AVA）を尊重する必要があります。

通常、ペリフェラル（サーヴァント）がターゲットに向かって移動する際には、ドクター／エンジニアは戦場の安全な場所に静止したままであるのが一般的です。その間、ペリフェラルは命令に従い、ターゲットに接触するまで移動します。

シビラのアドバイス



周辺機器（同期）の例



アクティブターンでは、トルーパーとその周辺機器（同期）は壁に沿って移動し、その両端に移動することを計画しています。プレイヤーはそれらを起動します。どちらも同じ単一の命令を持ち、移動を最初の基本ショットスキルとして宣言します。

注文。測定やモデルの移動を行う前に、一貫性チェックが行われ、合格しました。コントローラはペリフェラル（同期済み）を送信します。彼は壁の一方の端にいて、もう一方の端に移動します。

敵はコントローラを見ることができ、コントローラに対して BS 攻撃 ARO を宣言します。一方、2番目の敵は周辺装置が見えているので、BS攻撃で反応します。

ARO。この命令の2番目のショットスキルにより、コントローラとその周辺機器はBS攻撃を宣言する。コントローラは最初の敵に武器の全バースト（B）を発射し、同時にペリフェラル（同期）は重火炎放射器を使用する。

2体目の敵の上にLarge Teardropテンプレートを配置します。そして、コヒーレンスチェックは、周辺機器（同期済み）がまだ内部にあることを確認するために行われます。コントローラの ZoC。

周辺機器（同期）のおかげで、コントローラとその周辺機器はオーダー プールから 1 つのオーダーを使用して、2 人の異なる敵を攻撃しました。

周辺（補助）例

アクティブターンでは、配備されていない周辺装置（補助装置）を持つ兵士は、最初の基本ショットスキルを習得し、敵のAROにも狙われていない。彼は展開可能な共通スキルを配置して、周辺機器（補助機器）をゲームテーブル上に展開します。トルーパーは、周辺機器（補助機器）をシルエットコンタクトに配置します。

この瞬間から、トルーパーが起動するたびに、彼の周辺機器（補助機器）周辺機器のルールに従って起動し、動作に制限はありません。

コントローラと周辺機器（補助機器）間の距離。

プロテイオン

この CC 特殊スキルのユーザーは、近接戦闘で負傷を与えるたびに、負傷を除去したり、生命力属性の値を増加させたりすることができます。

プロテイオン

自動スキル

CC 特殊スキル、オプション。

要件

アクティブ ターンまたはリアクティブ ターンでは、兵士はターゲットに到達するか、ターゲットとシルエット接触して CC 攻撃を宣言する必要があります。

ターゲットはVITA属性を持っている必要があります。

効果

CC 攻撃またはとどめを刺した対象に与えた傷 1 つにつき、ユーザーは受けた傷 1 つを除去します。

使用者が負傷していない場合、VITA 属性値が 1 増加します。

制限:ユーザーの VITA 属性の値は最大2 ポイントまでしか増加できません。

ユーザーのVITA属性が元の値よりも高い場合、プレイヤーは兵士の VITA 属性の現在の値を示すために、パワーアップ 1 トークンまたはパワーアップ 2 トークンを配置する必要があります。

同じ命令で複数の傷が与えられた場合、ユーザーは次の順序に従います。

まず、彼らは自分が負わせた傷を利用して自分の傷を治します。

もしあれば。

その後、残りのダメージを

VITA 属性の値を増加させますが、最大値の 2 ポイントを超えて増加することはありません。

最後に、この命令中に与えられた傷が適用されます。

例1

プロテイオン特殊スキルを持つ兵士が敵と近接戦闘に入ると、CCアタックをAROとして宣言した。プロセイオンを装備したトルーパーが勝利する。

敵はセービングロールに失敗し、負傷して意識不明状態になる状態。オーダーが終了すると、プロセイオンを持つトルーパーはパワーアップ1を配置します。

彼の基地の横にあるトークン。彼の VITA 属性が現在 2 であることを示しています。

次の命令の間、プロテイオンの特殊スキルを持つ兵士はCCを宣言する。

意識を失った敵に攻撃を仕掛け、とどめの一撃を加えると、対象は自動的に意識不明状態から死亡状態に移行し、セービングロール。オーダーの終了時に、プロセイオンを持つトルーパーはパワーアップ2を配置します。

彼の基地の横にあるトークン。彼の VITA 属性が現在 3 であることを示しています。

例2

プロテイオンの特殊スキルを持ち、VITA属性が2の兵士で、前回の戦闘で負傷し、DA CC武器を使用してCC攻撃を行い、VITA属性が2の敵。プロテイオンを持つ兵士がロールに勝利し、敵はDA CC武器によって2回のセービングロールを強いられる。敵はセービングロールは両方とも失敗し、2点の負傷を受け、意識不明状態になります。ありがとうございます。

プロテイオンの特殊スキルにより、トルーパーは以前に負った傷を取り除く。

受けたVITA属性の値を1増加させ、パワーアップ1を配置します。

トークンを自分の陣地の隣に置きます。その後の命令で、彼が相手に「とどめの一撃」を放った場合、敵を意識不明にすると、VITA属性がさらに1ポイント増加し、

パワーアップ1トークンをパワーアップ2トークンに交換。プロセイオンを装備したトルーパーは VITA属性値が4になり、敵はゲームテーブルから削除されます。

兵士が負傷を受けていないのに、2つの負傷を与えたとします。

敵に向かって発砲する。そして同じ命令の間、別の敵が彼に向かって発砲する。

距離を移動し、1ダメージを与える。この場合、兵士はまずVITAを増加させる。

近接戦闘で敵に2つの負傷を与えることで、価値を2倍にし、その後

敵の射撃手によって負わされた傷を受ける。命令終了時に、彼は

VITA 属性値 4 は、パワーアップ 2 トークンと 1 つの傷害で表されます。

宗教部隊

指導者たちの信念と教えは、彼らを揺るぎない信念を持つ忠実な戦士へと変貌させた。彼らの熱意は、たとえ仲間が希望を失った時でさえ、彼らを戦場に揺るぎなく立ち向かわせる力となる。

宗教部隊

自動スキル

義務的

効果

ユーザーはガッツロールを必要とせず、自動的にすべてのガッツロールに合格します。つまり、攻撃を生き延びた後、ユーザーはその位置を維持することを余儀なくされ、撤退したり身を隠すことはできません。

ただし、攻撃を生き延びた後にユーザーに撤退またはカバーを獲得させたい場合、プレイヤーは WIPロールを行うことができます。ロールが成功した場合、ユーザーはガッツロールに失敗した効果を適用できます。

ユーザーは「撤退！」状況の影響を受けず、「撤退！」状態にならず、ゲーム終了まで通常通り行動します。

制限: 退却！状況では、ユーザーは自発的にシナリオルールに別途規定がない限り、ゲームテーブルを放棄します。

ユーザーは中尉の喪失状況の影響を受けており、撤退！状況。

再生

この特殊スキルは、傷を除去することで、特定の兵士が受けたダメージを回復する能力を表します。

再生

自動スキル



状態フェーズ、オプション。

アクティベーション

プレイヤーがこれを使用することを決定した場合、状態フェイズ中に自動的に実行されます特技。

効果

状態フェーズ中に、ユーザーは通常のPHロールを実行します。

ロールが成功した場合、兵士は1の負傷を取り除き、該当する場合は無意識状態。

ロールに失敗した場合、兵士は追加で 1 つの負傷を受けます。

この特殊スキルは、所有者がヌル状態であっても有効です。

州。

注記：

兵士が負傷した場合、プレイヤーは兵士の横に再生トークンを置く。

次の状態フェーズでチェックを実行するためのリマインダーとしてモデルを作成します。

レムドライバー

この特殊スキルにより、所有者は同じ軍隊リスト内のリモートに MOD を提供できるようになります。

レムドライバー

展開スキル



オプション

効果

この特殊スキルの所有者を配置すると、プレイヤーはゲームにすでに展開されているリモートの横にある REMDRIVER トークンテーブル。

REMDRIVER トークンを所有するリモートは、この特殊スキルの所有者のユニット プロファイルで丸括弧内に表示される MOD の恩恵を受けます。

プレイヤーは、この特殊スキルの所有者が Null 状態に入るオーダーの終了時に、REMDRIVER トークンを削除します。

リモートは複数の REMDRIVER トークンを持つことはできません。

リモートプレゼンス

リモートプレゼンス技術は、無人機TAGとリモートの特徴的な機能です。リモートは疑似AIと一連の専門プログラムによって制御され、正確かつ大胆な論理に基づいて戦闘行動を制御します。一方、TAGは人間のパイロットの自律性を活用しますが、リモートプレゼンス技術により、戦場から何マイルも離れた場所にいるパイロットは、安全ではなくパフォーマンスに集中することができます。

リモートプレゼンス

自動スキル

義務的

効果

遠隔プレゼンスとSTR属性を持つ兵士は2つの無意識状態の異なるレベル。

兵士がSTR属性と同じ数の負傷を受けたとき

STR値を超えると、他の兵士と同様に意識不明状態になります。ただし、STR値よりも1つ多い負傷を受けた場合、

通常のデッドステートではなく、第2レベルに入る

意識不明状態は、2つ目の意識不明トークン（UNCONSCOCIUS）によって示されます。

さらに1つの傷を受けた場合にのみ、デッド状態に入り、テーブルから削除されます。これは、

リモートプレゼンストルーパーは、2つ以上のSTR 属性値以上の傷害を与えます。

兵士がどのレベルの無意識状態にあるかに関係なく、

エンジニア特殊スキルによる WIP ロールに 1 回成功するか、ギズモキットによる PH ロールに 1 回成功すると、無意識状態を解除するために必要なすべての負傷を取り除くことができます。

さらに、エンジニア（または他の特殊スキルや装備品で特にそうであると明記されているもの）を使用してリモートプレゼンスを持つ兵士を修理する場合、コマンドトークンを消費して失敗したWIPを再ロールすることができます。

ロール。

この特殊スキルは、所有者がヌル状態であっても有効です。州。

工兵

この特殊スキルを使用すると、ユーザーはゲーム内でいくつかの利点を提供する要塞化された陣地に展開できます。

工兵

展開スキル / ロングスキル

オプション

要件

ユーザーがFoxhole Stateをアクティブにするスペースには、高さとはシルエットテンプレートのこの州。

そうでなければ、警官はフォックスホール州に入ることができず、代わりにアイドル状態を実行します。

効果

展開フェーズでは、ユーザーはフォックスホール状態で展開することができます。

彼らの横に塹壕トークンを置きます。

アクティブターンでは、トルーパーはこのロングスキルを使用してフォックスホールに入ることができます

宣言し、その横に塹壕トークンを置きます。

Foxhole State は、158 ページの Infinity States モジュールで確認できます。

センサー

高度に発達した感覚と洗練された追跡技術は、センサーの表裏一体です。どちらにしても、本質は同じです。それは、身の回りに潜む脅威を発見する能力です。

センサー

ショートスキル

攻撃、オプション、コントロールゾーン。

効果

センサーを宣言することで、ユーザーは通常のWIP+6ロールを行うことができます。

（範囲や模倣MODを適用せずに）同時に

敵の兵士、武器、装備品をすべて発見する

隠された展開または偽装状態、ユーザーの内側にいる人
コントロールゾーン。

ユーザーはターゲットへの LoF を必要とせず、ターゲットを指定する必要ありません。

カモフラージュ特殊スキルを持つ敵は、使用者の制御ゾーン内ではカモフラージュ

ジュ状態を回復できません。

センサーは、カモフラージュ マーカーに対して発見を宣言するときに、ロールを実行したり命令を消費したりすることなく、自動的にユーザーに WIP への +6 MOD を付与します。

シャシュヴァスティ

シャヴァスティ族の戦闘員が意識を失ったときの特有の行動を表現する種族特殊スキル。

シャシュヴァスティ

自動スキル

義務的

要件

効果

トルーパーは意識不明状態になり、プレイヤーは彼は、アクティブまたは反応ターン。

シャスヴァスティ特殊スキルを使用する兵士の無意識状態（通常「シャスヴァスティ・エンブリオ」と呼ばれる）には、次のような特別なルール:

兵士の隣に無意識トークンを置く代わりに、シャスフスティ胚トークン。

シャスヴァスティを発動するには、プレイヤーは兵士は意識不明の状態になります。

ゲーム中、兵士は「撤退！」状況やシナリオで必要なその他のルールや条件の勝利ポイントを計算するときにカウントされます。

ゲーム終了時に、兵士の無意識状態はこれらの特殊ルールを失うため、勝利ポイントの計算にはカウントされません。

第六感

この特殊スキルを持つ兵士は、驚異的な感知能力を持っています
差し迫った脅威を察知する能力。この第六感は本能的な能力か、
差し迫った危険を察知し、脅威を検知・評価するために設計された疑似AIの成果です。シックスセンス
を持つ兵士は、敵の攻撃レベルや敵意を目で見ることなく察知し、あらゆる攻撃に迅速に対応
することができます。

第六感

第六感

自動スキル

オプション

効果

ユーザーは攻撃（攻撃のみ）に反応することができます

視線外の敵に視線を引かせるために、使用者は360°の視線弧を持ち、交戦状態であれば近距離外の敵にも視線を引ける。

戦闘。

ユーザーがゼロ視界ゾーンを通過する BS 攻撃のターゲットになった場合、結果として生じる視界不良ゾーンによる -6 MOD を無視します。

ユーザーが回避またはリセットを宣言した場合、マイナスのMODは適用されません。

固定A状態の-6 PH MODを除いて、-3

固定B状態用のWIP MODと孤立状態用の-9 WIP MOD

州。

重要

ステルス特殊スキルは、シックスセンスを持つ兵士に対しては効果がありません。

覚えて

回避が成功すると、兵士がシルエット接触の外側の有効な位置に到達できる場合、交戦状態をキャンセルできます。

シックスセンスの例



アクティブターン中、兵士はスモークテンプレートの背後に隠れながら前進します。
最初の敵はLoFを持っていないため、彼の前進にはAROはありません。
煙幕と2番目の敵は別の兵士と接近戦を繰り返します。
部隊の2番目のスキルで、兵士はBS攻撃を宣言することにしました。
2番目の敵に対してはBS攻撃のMODを適用する必要があるため、近距離攻撃にBS攻撃のMODを適用する必要がある。
戦闘。
2番目の敵はシックスセンスを持っており、攻撃の対象となるため、宣言することができます
トルーパーの射撃を避けたい場合には、AROとしてドッジを使用します。

専門工作員

この特殊スキルの使用者は、シナリオで専門部隊として指定された役割を1つ持っていない場合でも、シナリオをプレイするときにミッションと目標を達成できます。

専門工作員

専門工作員

自動スキル

オプション

効果

ミッションまたはシナリオをプレイしているとき、この特殊スキルの使用者はスペシャリスト部隊とみなされ、ミッションまたはシナリオでこのタイプの部隊に指定されている特別なルールを使用できます。

この特殊スキルの使用者はスペシャリストとみなされます

たとえば、このタイプの兵士の定義的特徴（エンジニア、ドクター、ハッカーなどではない）を全く満たしていても、シナリオルール。

戦略的展開

この特殊スキルにより、所有者と同じファイアチームに属する兵士は前方展開特殊スキルを適用できます。

戦略的展開

展開スキル

オプション

要件

展開フェーズ中、この特殊スキルの所有者は、ゲーム テーブルに展開されるファイアチームの最初のメンバーである必要があります。

この特殊スキルの所有者はチームリーダーとして配置されなければなりません
ファイアチームの。

効果

展開フェーズでは、まずこの特殊スキルの所有者が、
そして残りのファイアチームメンバーは、前方展開 (+4") 特殊スキルを持っているかのように
展開できます。
シナリオまたはトーナメントのルールによって、ファイアチームのメンバーに前方展開 (+4 イ
ンチ) の特殊スキルが付与されている場合、戦略的展開の所有者とファイアチームの残りの
メンバーは、前方展開 (+8 インチ) の特殊スキルを持っているかのように展開できます。

ストラテゴス

この特殊スキルは、プロの戦略家、優れた分析力と戦争の技術とその心理学的意味についての豊富
な知識を持つ個人を識別します。

ストラテゴス L1

自動スキル

オプション

要件

このレベルのストラテゴスから利益を得るには、ユーザーは
陸軍の中尉。

効果

配置 フェーズでは、2人の兵士を別の場所に置いて、
通常の配置の代わりに、敵の後に周辺機器を配置する
1つ。
アクティブターンの開始時、命令カウント中に、特別中尉命令を通常命令に置き換え、中尉の戦闘
グループの命令プールに追加します。

ストラテゴスL2

自動スキル

オプション

要件

このレベルのストラテゴスから利益を得るには、ユーザーは
陸軍の中尉。

効果

アクティブターンの戦闘フェーズでは、
コマンドトークンステップでは、この特殊スキルのユーザーは
コマンドを消費せずに兵士を別の戦闘グループに派遣する
トークン。
配置フェーズでは、2人の兵士を別の場所に置いて、
通常の配置の代わりに、敵の後に周辺機器を配置する
1つ。
アクティブターンの開始時、命令カウント中に、特別中尉命令を通常命令に置き換え、中尉の戦闘
グループの命令プールに追加します。

ステルス

この特殊スキルのユーザーは、静かな動き、発見されない技術、そして容赦ない近接戦闘攻撃で警戒し
ていない敵を攻撃する能力に重点を置いた特別な訓練を受けています。

突然から。

ステルス

自動スキル

オプション。

要件

この特殊スキルを使用するには、アクティブターン中である必要があります。

効果

ユーザーは制御ゾーン内で慎重な移動を宣言できます
敵モデルとマーカーのハッキングゾーン。
ユーザーが慎重な動き、待機、または基本的なショートスキルを宣言した場合
移動ラベルを使用すると、敵にAROを付与するだけです。
彼らへのLoF。
その他のスキルが宣言されている場合、AROは通常通り付与されます。
シルエットに入った場合、シルエットに入らずに敵と接触すると
LoF を超え、その他のスキルを宣言した場合、その敵は CC 攻撃、回避、リセット、または交戦状態
で利用できるスキルのみを宣言できます。

覚えて

ステルスは、戦闘本能や第六感の特殊スキルを持つ兵士、または展開可能な武器や装備品に対し
ては効果がありません。

スーパージャンプ

スーパージャンプ能力を持つ兵士は、特殊な装備、強化、または進化による利点により、超人的なジャンプ力を発揮することができます。

スーパージャンプ

自動スキル

移動、オプション。

効果

この特殊スキルにより、ジャンプロングスキルは基本スキルに変わります
オーダーの最初の基本ショート スキルとして宣言された場合のショート スキル。
スーパージャンプ特殊スキルを使用すると、ユーザーはジャンプを実行しながら他の基本ショートスキルまたはショートスキルを実行できます (例: ジャンプ + BS 攻撃) (トルーパーのアクティベーション、 13 ページを参照)。

制限: トルーパーは1つの命令につき1回だけ基本ショートスキルとしてジャンプを宣言できます。その後、トルーパーが2つ目のスキルとして移動を宣言した場合、基本的なショートスキル、MOV属性の2番目の値を使用します。
ユーザーがジャンプをロング スキルとして宣言した場合、通常のジャンプ スキルの 2 インチではなく、最初の MOV 値に 4 インチを加えた値までジャンプすることができます。

制限: ジャンプを宣言すると、スーパージャンプを持つ兵士は、軌道上のどの場所でも部分カバー MOD の恩恵を受けることができません。

兵士が衝動的になった場合 (狂乱状態になった場合)
特性やその他の効果を持つポケモンは、衝動フェーズでスーパージャンプを使用できます。

一部の兵士はユニットプロフィールにスーパージャンプスキルを持っています
距離は丸括弧で囲まれています。ジャンプ時、トルーパーは通常のジャンプスキルの2インチの代わりに、この距離をジャンプに加算できます。

スーパージャンプ (ジェット推進): ユニット プロファイルにこのスキルがリストされている兵士は、ジャンプの軌道を制御できます。これにより、地面に着地する前にジャンプの方向と進行方向を変更できます (例を参照)。

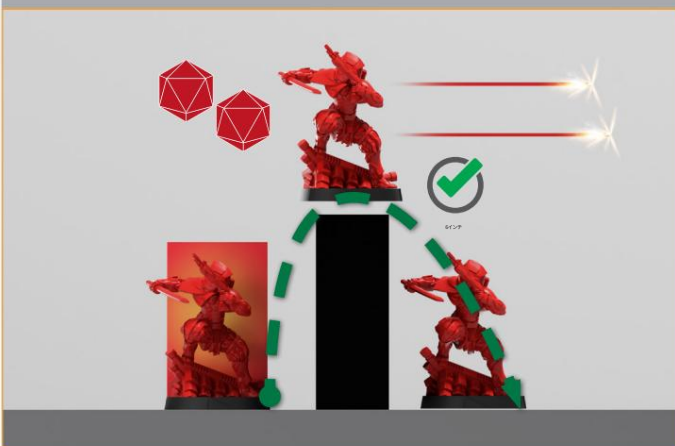
覚えて

スーパージャンプの使用を宣言するときは、対戦相手のプレイヤーがすべての ARO を宣言できるように、トルーパーが実行する完全かつ正確な軌道を指定する必要があります。

トルーパーは、その軌道全体にわたって 360° の視野を持ちます。

ジャンプを宣言すると、うつ伏せ状態は自動的に解除されます。

スーパージャンプの例:



アクティブターン中、スーパージャンプを持つ兵士は障害物を乗り越える必要があります。
障害物がシルエットテンプレートよりも高いため、兵士は宣言しなければなりません
それを越えるためにジャンプする。特殊スキルのおかげで、トルーパーは宣言することができます。
ジャンプ中のBS攻撃など、別のショートスキル。

スーパージャンプと複数の兵士の例:

アクティブターンでは、複数の兵士が同じ命令でアクティブ化されています。
(ファイアチーム、周辺部隊、協調命令)が障害物を排除する必要がある。
ジャンプをオーダーの最初のスキルとして宣言します。スーパースキルを持つトルーパーは
ジャンプスペシャルスキルは、他のトルーパーがジャンプを基本ショートスキルとして宣言できる。
それぞれ、ジャンプをロングスキルとして宣言するか、アイドルとして宣言するかを選択できます。

オーダーの2番目のスキルでは、アイドル状態を宣言した兵士、または
基本ショートスキルとしてジャンプし、2つ目の基本ショートスキルまたはショートスキルを宣言できる
通常通り。ジャンプをロングスキルとして宣言した兵士は既に
オーダー全体を宣言しており、2 番目のスキルを宣言することはできません。

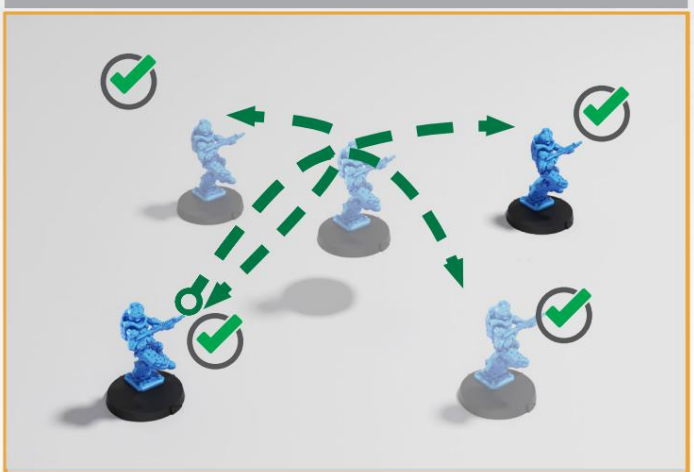
スーパージャンプ（ジェット推進）：



アクティブターンで、スーパージャンプを持つ兵士が敵兵士を攻撃したいのですが、次の秩序において自らを危険にさらすことなく。さらに、障害が

彼らのLoFをブロックする。だから。

スーパージャンプ（ジェット推進）：軌道



写真のように、スーパージャンプ（ジェット推進）を持つトルーパーは自由に指定された着陸地点に到達するまで空中での軌道を変更します。

奇襲

この特殊スキルのユーザーは、回避が困難な攻撃を宣言することで、敵を不意打ちすることができます。

奇襲
自動スキル
義務的
要件
この特殊スキルを使用するには、トルーパーはマーカーフォームである必要があります（例えば、偽装、偽装、デコイ、ホロエコーなど）または、オーダーの開始時に隠れた配置で有効化されました。 ユーザーはCC攻撃、BS攻撃、または通信攻撃を宣言する必要があります。 この特殊スキルを使用するには、アクティブターンである必要があります。
効果
この攻撃は、ユニットプロフィールの括弧内に示されているように、追加のマイナスMOD（奇襲攻撃（-3）、奇襲攻撃（-6）…）を課します。このMODは攻撃の対象にのみ適用され、その対象がAROで実行するスキルロールにも適用されます。 ユニットプロフィールで特定の属性が括弧内に記載されている場合、奇襲攻撃（CC-6）などの能力値の場合、マイナスのMODは攻撃対象のその能力値にのみ適用されます。このMODは、奇襲攻撃によって課せられる他のMODとは累積しません。例えば、トルーパーが奇襲攻撃（-3）と奇襲攻撃（CC-6）の両方を持っている場合などです。 制限:このスキルは兵士が戻るまで使用できません マーカーフォームへ。

戦術的認識

この特殊スキルは、戦術環境に関する高度な知識を定義し、使用者に優れた運用能力を与え、

追加の戦術命令。

戦術的認識
自動スキル
オプション
効果
この特殊スキルは、トレーニング特性（通常または不定期）によって提供される戦術命令に加えて、ユーザーに戦術命令を付与します。 注文カウントステップで、ユーザーがゲームテーブルにプレイヤーとしている場合、モデルまたはマーカースの場合、プレイヤーはユーザーの横に戦術命令を配置します。 命令フェーズで兵士がゲームテーブルに置かれた場合、この特殊スキルを持つ兵士の隣に戦術命令を配置する必要があります。 この特殊スキルを持つ兵士がファイアチームのメンバーであり、チームリーダーに指定されている場合、この命令はファイアチーム。

タグコム

TAGComはTAGの戦術的アップリンクです。TAGの作戦支援と地上における目と耳の役割を担い、TAGの生存性を向上させます。

タグコム
自動スキル
オプション
効果
ユーザーが非ヌル状態でテーブル上に配置されている間、その戦闘グループ内のすべてのタグは括弧内にリストされているMODの恩恵を受ける。 ユーザーのユニットプロフィールで。 TAGComの個々のMODは累積されず、プレイヤーは互いに異なるものを適用します。

地形

一部の部隊は、特定の地形で効果的に移動および戦闘するための追加訓練を受ける。

地形
自動スキル
オプション
要件
地形エリアの地形タイプは、地形タイプと一致する必要があります。 ユーザーの部隊プロフィールに印刷されます。
効果
ユーザーには、MOV 属性の最初の値に +1 インチのボーナスが付与されます。 このボーナスは、移動を伴うスキルを宣言した場合にのみ適用されます。 地形エリアのラベル。 ユーザーは、自分のTerrainエリアを通常通り移動することができます。 移動制限を適用せずに入力する その地形エリア。 ユーザーの地形特殊スキルにより、ユニットプロフィールの括弧内に複数の地形タイプがリストされている場合、プレイヤーはゲームテーブルに兵士を配置するときにそのうちの1つを選択する必要があります。 地形（合計）を持つユーザーは、これらの効果をルールで使用可能なすべてのタイプの地形（水中、砂漠、山岳、ジャングル、または無重力）に適用します。

トータルリアクション

この特殊スキルを持つ兵士は、AROにおいて通常よりも高い攻撃反応能力を持ちます。

トータルリアクション
自動スキル
オプション
効果
BSアタックAROを実行する際、ユーザーは武器のバースト（B）を最大限まで使用できます。BのMODも適用されます。 AROは、オーダーによって活性化された兵士の中から1人を選択しなければならない。彼らのターゲット。

変換

この特殊スキルは、独自の属性とスキルを持つ別のタイプの兵士に変身するユーザーの能力を表します。

変換

自動スキル



要件

ユーザーはスキルの横にある括弧で示された条件を満たす必要があります。

効果

様々な種類の変成は、兵士の変成を引き起こす原因によって特徴付けられ、兵士は変成の能力を強制的に使用したり、使用を許可したりします。

2番目のユニットプロフィール。

トルーパーが変身すると、最初のユニットプロフィールに対応するモデルが、2番目のユニットプロフィールに対応するモデルに置き換えられます。代替モデルがない場合、変身済み（TRANSMUTED）トークン（または特定のトークンがある場合は対応するトークン）をユーザーの横に置き、新しいプロフィールを示します。

この特殊スキルを持つトルーパーのVITA/STR能力値は、すべてのユニットプロフィール間で共有されます。そのため、いずれかのユニットプロフィールが受けたダメージは、他のユニットプロフィールにも適用されます。

同様に、該当する場合、状態も異なるユニットプロフィールによって共有されます。

変成（X）：

このスキルを持つ兵士は、最初のユニットプロフィールで配置されます。

ユニットプロフィールのこのスキル名の後の括弧内に記載されている値は、兵士がスキルを変更する前に受けなければならない負傷の数を指定します。

2番目のユニットプロフィールに移動します。

トルーパーと最初のユニットプロフィールは、オーダーの最後に2番目のユニットプロフィールとそれを表すモデルに置き換えられます。

初期ユニットプロフィールは、このスキルの名前の後の括弧内の値と同じ数以上の傷害を受けています。

変換（Escape System-X）：

これは変成(X)と同じように機能しますが、ユニットプロフィールとモデルを交換する場合は、Eclipse Special Ammo Circular Templateを使用する必要があります。

モデルの中央に配置します。

ユニットプロフィールの変更に必要な負傷数は、スキル名の「脱出システム」の後の括弧内に記載されています。

変換（孵化）：

このスキルを持つ兵士は最初のユニットプロフィールで配置されますが、モデルの代わりにシード胚トークンを使用します。

トルーパーがマーカー形態で展開できるスキルを持っている場合、シード・エンブリオ・トークンの代わりにそのマーカーを使用します。

変化（孵化）を持つ部隊のシルエット（S）値は2です。部隊が発見されるか、部隊が姿を現した場合、マーカーは種子胚トークンに置き換えられます。

同様に、兵士が空挺展開ラベルを持つ展開スキルを持っている場合、シード胚トークンとして展開し、通常どおり空挺展開スキルのルールが適用されます。

兵士は2番目のユニットプロフィールに変更し、マーカーまたはシード胚トークンを、開発されたモデルに対応するモデルに置き換えます。

いつでもフォームを作成：

移動ラベルを持つスキルを、そのオーダーの最初のショートスキルとして宣言します。この場合、2つ目の「発展型」ユニットプロフィールが使用されます。

注文シーケンス全体。

回避AROに成功しました。回避動作を実行する前に、開発フォームプロフィールが適用されます。

変換（自動）：

兵士はどのユニットプロフィールを使用しても展開できます。

移動ラベルを持つスキルを実行することで、変成（自動）を持つトルーパーは、ユニットプロフィールにリストされている異なるユニットプロフィールを切り替えることができます。この切り替えは常に

移動の開始時に行われ、その移動のシーケンス全体にわたって新しいユニットプロフィールが適用されます。

これは、選択したユニットプロフィールのMOV属性に応じて、兵士がゲームテーブル上で移動できる距離に影響します。

変換（進行中）：

このスキルを持つ兵士は、最初のユニットプロフィールで配置されます。

トルーパーがアクティブになった際、命令またはAROを宣言する前に、トルーパーは通常のWIPロールに成功することで、直ちに2番目のユニットプロフィールに変更することができます。変更された場合、2番目のユニットプロフィールはプレイヤーターンの残りの間適用されます。状態フェイズの開始時に、トルーパーは変更されます。

最初のユニットプロフィールに戻ります。

WIPロールに失敗した場合、トルーパーは最初のユニットプロフィールを使用し続けますが、各オーダーまたはAROの前に再試行できます。

ユニットプロフィールでスキルの後にMODがリストされている場合、そのMODはこれらのWIPロールに適用されます。

覚えて

ゲームシーケンスと変換（X） / （脱出システム-X）：

受けた負傷の数が、このスキル名の後の括弧内の値以上である場合、ガッツロールを行った後にユニットプロフィールを変更する必要があります。

変換の例

変換（X）：

変成術（2）を持つ兵士は3回の同時攻撃を受ける。彼は3回のセービングロールのうち2回に失敗したため、2点のダメージを受ける。トルーパーは2番目のユニットプロフィールに変更し、現在のモデルを代わりのカードを選び、その隣に傷を置きます。こうすることで、トルーパーは盤上でアクティブになっているが、まだ2の負傷が残っている。代わりのモデルがない場合、変換トークンは、ユニットプロフィールの変更を示すために使用されます。

変換（エスケープシステム-X）：

兵士は複数回の攻撃を受けると2点の負傷を受ける。これは変成（脱出システム-2）スキルで示されているように、プレイヤーはTAGのモデルをオペレーターのものと同わせ、Eclipse Special Ammoを配置します。オペレーターを中心とした円形テンプレート。部隊プロフィールとモデルが変更されても、兵士は両方の州トークンを保持します。

変換（進行中）：

変成能力を持つトルーパー（WIP-3）がAROで起動されます。スキルを実行するプレイヤーがWIP-3ロールを行い、それが成功する。ロールに合格した場合、彼はこのAROとプレイヤーターンの残り時間。

三角形の火

これらの検出システムは、ターゲットの正確な三角測量にも役立ち、より効果的なターゲット捕捉を実現します。

三角形の火

ロングスキル

攻撃、オプション。

要件

ユーザーはターゲットに対してLoFを持っている必要があります。

効果

ユーザーはターゲットに対してBS攻撃を宣言することができます。ロールにMOD（範囲、カバー、特殊スキルなど）を適用するミメティズム…。唯一の例外はバースト(B)に影響を与えるMODで、これは適用される。普通に。

重要

三角測量射撃では、武器の最大射程距離よりも遠くの標的を攻撃することはできません。例えば、コンビライフルは48インチ（約120cm）を超える距離の標的を攻撃することはできません。

脆弱性

どれほど耐久力があっても、特定の攻撃、武器、弾薬に対して脆弱な部隊が存在します。

脆弱性

自動スキル

義務的

効果

ユニットプロフィールの括弧内に記載されている攻撃、武器、または弾薬の種類に対して、使用者は脆弱です。これらの攻撃または特殊攻撃に対しては、使用者の「耐性」特殊スキルは使用できません。スキル。

脆弱性の例

耐性（強化）と脆弱性（ウイルス性）を持つ兵士は、名前に「ウイルス」が含まれる武器に耐性（完全）の効果（すべての弾薬タイプを通常弾薬として扱い、特殊効果を無視する）を適用できません。

軍馬

この兵士は戦場の最前線で何年も現役を生き延び、その過程でいくつかの技を習得しました。

軍馬	自動スキル
オプション	
効果	
ユーザーは中尉の喪失状況の影響を受けず、通常のままです。 ユーザーはRetreat!状況の影響を受けず、Regularのままです。 そして、退却状態に入らず、試合終了まで通常通り行動する。 ゲーム。 ユーザーは孤立状態に入ることができません（弾薬、ハッキングなどによる）。 プログラム、シナリオ特殊ルール等）	

重要

特殊スキル「BS 攻撃 (-X)」は、特殊スキル「ウォーホース」を持つ兵士に対して効果がありません。

無限の装備

スキルと同様に、装備品は兵士に独自のアクションを実行させたり、特別な効果を得たりすることを可能にします。装備品によってもたらされるこれらの特殊効果については、以下で詳しく説明します。

重要

一部の装備品には異なるレベルがあり、それらは累積されません。そのため、兵士は装備品のレベルに応じたMODと特殊ルールのみを使用できます。

360°バイザー

この装備はユーザーの LoF アークを拡大します。

360°バイザー	自動機器
義務的	
効果	
このタイプのバイザーは、ユーザーに360のLoFアークを提供します。 通常の180度の弧。	

AIバイク

AI バイクとは、ライダーがバイクから降りると、周辺機器（同期）リモートになるバイクです。

AIバイク	自動機器
効果	
AIバイクを装備したユニットには2つの異なるユニットプロファイルがあり、変換（自動）ルールを適用して切り替えます。 兵士が AI バイクに乗っているときは、騎乗兵士プロファイルを使用して、バイクの装備のルールを適用します。 このプロファイルに変更する際、下車した兵士モデルは周辺モデルとシルエット接触している必要があります。周辺モデルを騎乗兵士モデルに置き換え、下車した兵士モデルを取り外してください（モデルとマーカーの置き換え、22ページ参照）。 兵士が下車したら、下車兵士プロファイルを使用する 降車して徒歩で移動し、AIバイクに周辺（同期）のルールを適用します。このプロファイルに変更する際は、騎乗兵モデルを周辺モデルに置き換え、降車兵モデルをシルエットコンタクトに配置します。 それと一緒に。 2 つの異なる武器セットがリストされています。最初のセットは Mounted Trooper プロファイル用で、2 番目のセットは Dismounted Trooper プロファイル用です。 制限:周辺機器 (同期) リモートが分離状態、IMM 状態、または Null 状態の場合、兵士は騎乗兵士プロファイルに変更できません。 制限事項:騎馬兵プロファイルは、サポートウェアは周辺機器 (同期) リモートに影響するため、マウントされた兵士プロファイルが適用された時点でその兵士に対してキャンセルされます。	

アルベド

アルベドはマルチスペクトル バイザーと照準システムを妨害し、その装備を装備した敵兵士の標的になることを防ぎます。

アルベド	自動機器
義務です、NFB。	
効果	
マルチスペクトルバイザーまたはマークスマンシップスペシャルを持つ敵 この装備の持ち主に対してLoFまたはDiscoverを必要とするBS攻撃を宣言するスキルは、その装備にマイナスMODを適用する必要がある。 ユニットプロファイルの丸括弧で示される属性:アルベド (-3) 、 アルベド(-6)... アルベド MOD はCC 攻撃には適用されません。	

手荷物

この装備はプレイヤーの戦闘部隊の補給を反映します
ご利用いただけます。

手荷物	自動機器
義務的、ロールなし。	
効果	
ヌル状態ではない味方トルーパーは、このトルーパーの支配領域内にいる場合、共通スキル「リロード」を使用することで、アンロード状態を解除するか、使い捨て武器または装備の使用済み使用回数をすべて回復することができます。この効果は、1つのオーダーにつき1人の味方トルーパーにのみ適用できます。	
状態フェイズでは、この兵士の支配地域内にいる各味方兵士は自動的にアンロード状態を解除するか、使い捨て武器や装備の使用済み使用回数をすべて回復することができます。	
使い捨て武器や装備品の使用回復 ゲームテーブルにすでに配置されている武器や装備には影響しません。	

169ページの Infinity States モジュールで Unloaded State を確認できます。

バンボム

バンボムのユーザーは、敵の攻撃をかわすときに、自分の足元にバンボムを投げることがよくあります。これは、バンボムが地面に落ちて爆発すると、反射粒子のカーテンが生成され、爆発の閃光が強まるため、ユーザーが敵の攻撃をかわしたり回避したりしやすくなるためです。

バンボム	自動機器
オプション	
要件	
ユーザーが回避を宣言します。	
効果	
ユーザーはダッジロールにMODを適用します。このMODは ユーザーのユニット内のこの機器の名前の後の括弧 プロフィール。	
制限:この回避MODは、 ユーザーの LoF または ZoC 内にいる敵の兵士。	
制限 :この回避MODは、攻撃には適用されません。 テンプレート武器付き。	

生体認証バイザー

この装置は、さまざまななりすましや変装技術の影響を軽減するために考案されました。

生体認証バイザー	自動機器
義務的	
効果	
ユーザーは偽装-1によって課せられたWIP-3 MODを無視します 州。	
ユーザーがトルーパーに対して発見ロールに成功した場合 偽装-1状態の場合、その兵士の偽装状態は解除され、IMP-1マーカースは対応するもの に置き換えられます。 モデル。	
生体認証バイザーのユーザーは、サブライズアタックMODを無視します。 偽装やホロエコー状態の恩恵を受けている攻撃者に対し、攻撃者へのLoFがある場合、攻撃者 はLoFを無効化します。さらに、CC攻撃による奇襲攻撃MODは、LoFがない場合でも無視されま す。 攻撃者へのLoF。	

キューブ

これは、トルーパーがキューブと呼ばれる自動メモリ記録およびストレージデバイスを備えていることを示しています。

キューブを装備した兵士は回復が容易になります。さらに、キューブを装備した負傷兵は回収され、将来のミッションで使用できる可能性があります。

CUBE / CUBE 2.0自動装置	 
効果	
ドクターの特殊スキル（または他の特殊スキルやピース）を使用するとき キューブを使用して兵士を回復する場合（明示的にそう記載されている装備品など）、コマンド トークンを消費して失敗した WIP ロールを再ロールできます。	

デイズー

Dazer は展開可能な装備であり、制御ゾーン内に地形ゾーンを作成し、他の兵士の移動を妨げます。

デイズー

自動機器

展開可能、使い捨て（3）、制御領域。

効果

この装備は無限の難地形エリアを生成します
制御ゾーン内の高さ。
地形（合計）特殊スキルを持つ兵士は、
DazerのMODの恩恵を受けるには、
ムーブメントラベル。
配置された Dazer は、ゲーム終了まで、または破壊されるまでテーブル上に残ります。

デイズー

名前	数 ロールの保存	セービングロール 属性	弾薬 PS B	特性
デイズー	-	-	-	使い捨て(3)、展開可能、制御区域。
アーム	0	0	STR	S
0	0	1	0	

不活性化剤

この装置は敵が設置した罠や自動兵器を無効にすることができます。

不活性化剤

ショートスキル

攻撃

要件

ターゲットはユーザーの LoF または ZoC 内にいる必要があります。
ディアクティベーターは敵の展開型兵器のみをターゲットにでき、
ゲーム テーブル上に展開された配備可能な装備品ですが、カムフラージュ マーカーは
展開されません。

効果

ディアクティベーターのユーザーは、通常の WIP ロールに合格することで、敵の展開可能な武器
または展開可能な装備品 (地雷、FastPandas、WildParrots、展開可能なカバー、展開可能な
リピーター、砲塔など) を非アクティブ化できます。

制限: WIP ロールに合格しても、現在の命令中に敵の展開可能な武器または展開可能な
装備品がトリガーされるのを防ぐことはできません。

WIPロールは射程距離のMODのみ適用し、特殊能力のMODは適用しません。

スキル（例えば、ミメティズム）、またはカバー。

ユーザーが WIP ロールに合格すると、敵の展開可能な武器または展開可能な装備品がゲ
ーム テーブルから削除されます。

不活性化剤					
名前	数 ロールの保存	セービングロール 属性	弾薬 PS B		特性
不活性化剤	--	--	--	--	1 BS ウェポン（開発中） [***]
範囲					
範囲	範囲	範囲	範囲		
+6	+3	-6			

展開可能なカバー

戦場に景観要素を配置してカバーを提供するように設計されたポータブル防御システム。

展開可能なカバー

自動機器

展開可能、使い捨て（1）、無差別。

効果

プレイヤーが配置可能な共通スキルを宣言すると、
トルーパーはゲームに展開可能なカバー風景要素を配置します
テーブル。

展開可能なカバー風景要素のシルエット属性は
3.

展開カバーは部分カバールールを適用できます。

このルールで指定されているバリエーション。

展開可能なカバー風景要素は、

無効化装置からの攻撃が成功した場合、ゲーム テーブルに戻ります。

展開カバーには2つのバリエーションがあり、それぞれに独自の

プレイヤーは配置可能な場所を宣言する際に、どの機能を使用するかを指定する必要があります。

展開カバー :切断用フォーム（CF）：

敵の兵士は、このタイプの展開カバーから部分カバーを獲得することはできません。

展開カバー: Vitroferro (VF): このタイプの展開

カバーから部分カバーを主張する兵士

地形は攻撃者のBS攻撃に-3 BS MODを与えない

ロール。

シルエット接触時、トルーパーは+6 MODを適用します

通常の +3 MOD の代わりに、セービング ロールが加算されます。

制限事項 :兵士のARM/BTS能力値とMODの合計値が12を超える場合、代わりに12を適用します。その後、
攻撃のPS値。

ユニットプロファイルに括弧内にこれらのバリエーションの1つだけが記載されている場合は、
トルーパーはそのバリエーションのみ使用できます。

シビラは次のように説明しています。

展開カバー（ヴィトロフェッロ）から部分カバーを獲得した兵士は、たとえ他の
の風景から部分カバーを受けている場合でも、セービングロールに最大+6の
修正値を適用します。また、敵攻撃者のBS攻撃ロールに-3のBS修正値を適用する
ことはできません。これは、攻撃者が展開カバー越しに兵士のシルエットを完全に視認でき
ない場合にのみ適用されます。いずれの場合も、兵士が攻撃の標的になった場合、プレイ
ーは兵士にカバーの恩恵を与えるか、展開カバーを適用するかを選択できます。



重要

展開カバーは風景要素であるため、シルエット テンプレートよりも背の高い味方または敵の兵士の移動を妨げることはありません。

展開可能なリピーター

これは戦場への配備を目的に設計されたハッキングレンジアンプです。56ページの戦闘モジュールをご確認ください。

ECM

電子対抗手段は、装備されている ECM の種類に応じて、敵の誘導弾や通信攻撃などを妨害および無効化することを目的として、兵士、車両、TAG が携行するすべてのシステムを対象としています。

ECM

自動機器

要件

この自動装置を使用するには、その所有者は丸括弧内にリストされている攻撃タイプのターゲット。

効果

ECM は、それを所有する兵士が敵が攻撃しようとしたときに、敵に一連のマイナス MOD を課します。
影響を受ける攻撃タイプとそれが課す MOD の両方が、兵士のユニット プロファイルに表示されます。

ファストパンダ

FastPanda は、戦場の重要なエリアへの短距離遠隔展開用に設計された自走式ハッキング距離増幅器です。

ファストパンダ

自動機器

効果

プレイヤーが配置可能共通スキルを宣言すると、この装備のユーザーは、FastPandaモデルを自分のコントロールゾーンに接触させるのではなく、コントロールゾーン内に完全に配置することができます。
シルエット。

FastPanda はリピーターが内蔵された機器です。
配置されたFastPandaはゲーム終了までテーブル上に残ります
または破壊されるまで。

ファストパンダ

名前	数	セービングロール属性	弾薬 PS B	特性
ファストパンダ	--	--	--	1 使い捨て (1) 無差別、境界、展開可能、制御ゾーン
アーム		対空/対地	STR	S
0		0	1	1

ファイアウォール

特定の装備、ハッキングデバイス、プログラムには、通信攻撃に対する防御機構が組み込まれています。
詳細はInfinity Combatモジュールの55ページをご覧ください。

ギズモキット

構造を持つ他のモデルを可能にする特別な装備
傷を除去する属性。

ギズモキット

ショートスキル

非致死性

要件

ギズモキットのターゲットはSTRを持つ味方モデルである必要があります
属性。
GizmoKit は 2 つの方法のいずれかで使用できますが、それぞれに独自の要件があります。
リモートで使用するには、ユーザーはターゲットに対して LoF を持っている必要があります。
接触機器として使用するには、ユーザーは
ターゲットとのシルエットコンタクト。

効果

遠隔操作で使用情况、ギズモキットは非致死性BS武器となります。使用者がBS攻撃ロールに成功し、対応するMOD（射撃、カバーなど）を適用した場合、対象は1回のPHロールを実行します。
ギズモキットはSilhouetteコンタクトでも使用できます。そのためには、ユーザーはロールを必要とせずショート スキルを 1 つ消費する必要があり、ターゲットはPH ロールを実行します。
どちらの場合も、PH ロールに合格すると、ターゲットは負傷を除去します。該当する場合、意識不明状態を解除します。PHロールに失敗した場合、対象は意識不明状態を解除する代わりに負傷し、該当する場合、意識不明状態または死亡状態になります。
ギズモキットのターゲットはセービングロールを実行しません。
GizmoKitは必要な回数だけ使用でき、
対象が受けている傷。
特殊スキルやルールにより、トルーパーが2つ以上の
同じ命令中にヒットまたはギズモキットの使用が成功し、対応する PH ロールのいずれかが成功した場合、兵士は負傷を除去します。
たとえば兵士がすべての PH ロールに合格したとしても、除去される傷は 1 つだけです。
兵士がユニットプロフィールにGizmoKitを括弧で囲んだPH値で記載している場合、
兵士は
これらには GizmoKit が使用されています。
GizmoKitとリモートプレゼンス：
対象がどのレベルの無意識状態であるかに関係なく、1回のPHロールに成功することで、

無意識状態を解除します。

ギズモキット				
名前	数	セービングロール属性	弾薬 PS B	特性
ギズモキット	1	範囲	1	非致死性、***
範囲				
10フィート	20フィート	30フィート	40フィート	
+3	0	-6		

ハッキングデバイス

ハッキングデバイスは、サイバー戦闘で使用されるツールです。多目的かつ汎用性に優れたこれらのデバイスは、デバイスの種類に応じて、支援部隊として、あるいは強力なサイバー攻撃の実行に活用できます。

ハッキングデバイス

装置

通信機器

効果

Carbonite,Oblivion,Spotlight,Total Control ハッキング プログラムの使用を許可します。

ハッキングデバイスプラス

装置

通信機器

効果

Carbonite,Cybermask,Oblivion,Spotlight,Total Control,White Noise ハッキング プログラムの使用を許可します。

キラーハッキングデバイス

装置

通信機器

効果

サイバーマスクおよびトリニティ ハッキング プログラムの使用を許可します。

EVOハッキングデバイス

装置

通信機器

効果

アシスト射撃、コントロールジャンプ、強化射撃が使用可能になります
反応、そしてフェアリーダストハッキングプログラム。

覚えて
ハッカーとハッキングデバイスはどちらもアップグレードの恩恵を受けることができます。54ページのハッキングに関するルールをすべてご確認ください。

ホロマスク

ナノテクノロジーによる三次元疑似固体画像エミッター。使用者の身元を隠し、軍隊内の別の兵士に見せかけることを目的に考案された。

ホロマスク

自動機器

オプション

効果

展開フェーズでは、ユーザーは
ホロマスク状態。

ゲーム内では、ユーザーは HoloMask 状態に入ることができます。

Holomask 状態は、161 ページの Infinity States モジュールで確認できます。

ホロプロジェクター

ナノテクノロジーによる三次元疑似固体画像エミッター。使用者の身元を隠したり、対峙しなければならない敵の数に関して敵を欺いたりするために考案されました。

ホロプロジェクター

自動機器

オプション、NFB。

効果

この装備品は、装備者がホロエCHOに展開することを可能にします
テーブル上に置かれたときの状態を示します。

ゲーム内では、ユーザーは Holoecho 州に入ることができます。

Holoecho 状態は、159 ページの Infinity States モジュールで確認できます。

メディキット

他のモデルが回復できるようにする特別な装備意識。

メディキット

ショートスキル

非致死性

要件

メディキットの対象は、特定のシナリオルールで特に指定がない限り、VITA 属性を持ち無意識状態にある味方モデルでなければなりません。
メディキットは2つの方法のいずれかで使用できます。それぞれに独自の要件があります。

リモートで使用するには、ユーザーはターゲットに対して LoF を持っている必要があります。
接触機器として使用するには、ユーザーは
ターゲットとのシルエットコンタクト。

効果

遠隔操作で使用した場合、メディキットは非致死性BS武器となります。使用者がBS攻撃ロールに成功し、対応するMOD（射程、カバーなど）を適用した場合、対象は1回のPHロールを実行します。
シルエットコンタクトでもメディキットを使用することができます。そのためには、ユーザーは
ロールを必要とせずに 1 つのショート スキルを消費する必要があり、ターゲットが PH ロールを実行します。
どちらの場合も、PHロールに合格することで、ターゲットは1つを削除できます。
負傷させ、意識不明状態を解除します。PHロールに失敗した場合、
ターゲットは自動的にデッド状態になり、ゲーム テーブルから削除されます。

メディキットの対象はセービングロールを実行しません。
メディキットは、キャンセルに必要な回数だけ使用できます。
対応する条件に合格すれば、兵士の無意識状態は解除される。
PHロール。
特殊スキルやルールにより、トルーパーが2つ以上の
同じ命令中に命中またはメディキットの使用に成功した場合、対応するPHロールのいずれかが成功した場合、トルーパーは負傷を1つ除去し、意識不明状態を解除します。この場合、トルーパーがすべてのPHロールに成功したとしても、除去できる負傷は1つだけです。

メディキット				
名前	数 ロールの保存	セービングロール 属性	弾薬 PS B	特性
メディキット	-	-	-	1 非致死性、[***]
範囲				
15インチ	15インチ	24インチ	36インチ	
+3	0	-6		

オートバイ

オートバイは、最高速度で優れた操縦性を発揮する一人乗りの軽量輸送手段です。ゲームでは、オートバイは車両（VH）。

オートバイ

自動機器

効果

制限:バイクに乗った兵士は伏せ状態では進入できません。

制限:オートバイに搭乗した兵士は登攀を宣言できません。
またははしごを使用します。

制限:バイクに乗った兵士はジャンプできません。
垂直または斜め上方向にはジャンプできませんが、水平方向と垂直または斜め下方向にのみジャンプできます。

制限事項:オートバイに搭乗した兵士は申告できません。
慎重な動き。

覚えて

オートバイに乗った警官は、一般移動規則を遵守する限り、スロープや階段を登ることができます。ただし、はしごは使用できません。

マルチスペクトルバイザー

この装備は、さまざまな軍事隠蔽および迷彩技術の影響に対抗するために設計されました。

マルチスペクトルバイザー レベル1

自動機器

義務的

効果

このバイザーは、ミメティズム（-3）と低視認性（-3）のMODを減少させます。
ゾーンを0にします。

このバイザーは、擬態のMOD（-6）と視界不良のMODを減少させます。
ゾーンは-3になります。

さらに、これによりユーザーはゼロ視界ゾーンを通過してLoFを描くことができ、LoFを必要とするすべてのスキルに-6 MODが適用されます。

この装備を装備した兵士は、煙幕弾を使用する武器に対してフェイスロールを行います。

マルチスペクトルバイザー レベル2

自動機器

義務的

効果

このバイザーは、ミメティズムと可視ゾーンからのMODを0に減らします。
さらに、これにより、ユーザーは、可視性ゾーンのMODをLoFを必要とするスキルに適用することなく、可視性ゾーンを介してLoFを描くことができます。
この装備を装備した兵士は、発煙弾を使用する武器に対して対面ロールを行いません。

マルチスペクトルバイザー レベル3

自動機器

義務的

効果

このバイザーは、ミメティズムと可視ゾーンからのMODを軽減します。
0にします。

さらに、ユーザーは可視ゾーンを介してLoFを描くことができます
そのゾーンのMODをスキルに適用することなくLoF。

この装備を装備した兵士は、発煙弾を使用する武器に対して対面ロールを行いません。

迷彩状態のターゲットに対して発見を行うと、ユーザーのWIPロールは自動的に成功となります。
マルチスペクトルバイザーL3使用者は、攻撃者に対してLoFがある場合、サブライズアタックMODを無視します。さらに、攻撃者に対してLoFがない場合でも、CC攻撃によるサブライズアタックMODを無視します。
さらに、アクティブターンではユーザーはBS攻撃を実行することができます
発見ロールを行わずにLoF内のカムフラージュマーカ（CAMO）にカムフラージュ状態を宣言できますが、マーカに示された擬態MODを適用する必要があります。ただし、カムフラージュ状態に関するキャンセル条項は通常通り適用されます。

ナノスクリーン

これは、遠距離攻撃からユーザーを保護する厚いナノボットの雲を生成する装置です。

ナノスクリーン

自動機器

義務的

要件

ユーザーはBS攻撃の対象となります。

効果

使用者に対するBS攻撃ロールに-3 BS MODが課せられ、+3 MODは、BS攻撃に対するユーザーのセービングロールに適用されます。

制限:これらのMODは通信によるBS攻撃には適用されません。
攻撃特性。

覚えて

このデバイスはCC攻撃に対しては使用できません。

リピータ

これはハッカー用のレンジアンプです。56ページの戦闘モジュールをご確認ください。

シンビオメイト

SymbioMate は、ユニット プロファイルに SymbioMate がリストされている所有者が、同じ軍隊リスト内の兵士 (ユーザーと呼ばれる) に SymbioMate を割り当てて、追加の戦场上的の利点を得ることができる、使い捨ての装備です。

シンビオメイト

自動機器

譲渡可能 (変換) 、必須。

要件

SymbioMateは、兵士が攻撃を強いられるときに使用する必要があります。
セーブロール。

効果

SymbioMateはユーザーに9のARMとBTS値を提供します—
ユニットプロフィールのARM値とBTS値を置き換え、特殊スキル「免疫 (強化) 」も付与します。さらに、シンビオメイトは通信攻撃にも使用できます。

シンビオメイトを持つトルーパーがセービングを強制されるとき
ARMまたはBTSに対してロールする場合、ARM/BTS属性値が9のセービングロールを実行し、免疫 (強化) を適用します。
特殊スキル (該当する場合) 。同じ命令中にARMまたはBTSに対して行った他のセービングロールにも、ARMとBTSの値が9、そして免疫 (強化) 特殊スキルが適用されます。 通信攻撃に対しては、プレイヤーはARMとBTS

の値が9ですが、
免疫 (強化) 特殊スキルではありません。
これは使い捨ての機器です。SymbioMateは
順番の終わりにゲームテーブルから取り除かれる
使用済み。

共生ゲームの例1

配置フェーズで、トーハープレイヤーは2人のケルタースペシャリストの
シンビオメイトはゴルゴスとサキエル、トランスミューテーション (X) スペシャルを持つ2人のトルーパーです。
スキル。
ゲーム中、ゴルゴスは、同じ順序で、DAで成功したヒットを受け取ります
弾薬と前線観測員による攻撃成功。ゴルゴスは
シンビオメイトを使わざるを得ない状況に陥る。免疫 (強化) の特殊スキルのおかげで、
TAGはDAヒットを通常の弾薬として扱い、ARM値9を適用し、
前線観測員攻撃の影響を受ける。命令終了時にプレイヤーは
ゲームテーブルからSymbioMateを取り出します。
ゴルゴスが武器から2回命中したとしよう。
継続ダメージ特性とハッキングプログラムによる攻撃。ゴルゴスは
シンビオメイトの使用を強制されるため、TAGは持続ダメージ特性を無視し (免疫 (強化) 特殊スキルのおかげで) 、ARM属性値を9に適用します。ただし、
ゴルゴスはハッキング攻撃のためにBTSに対してセービングロールを行う必要があり、
シンビオメイトによって付与される属性値9。オーダー終了時にプレイヤーは
SymbioMateをゲームテーブルから取り除きます。
ゴルゴスが部分カバー状態の場合、該当する場合はダメージに -3 MOD が適用されます。
その後、サキエルのシンビオメイトの所有者であるカエルトアのスペシャリストはデッドに渡される。
状態。しかし、Kaeltarモデルがゲームテーブルから取り除かれたとしても、
プレイヤーはサキエルの未使用の SymbioMate を削除しません。

共生ゲームの例2

次のゲームラウンドでは、英雄的な行動中にサキエルは2回のヒットを受ける。
AP弾で1発、DA弾で1発のクリティカルヒットを、すべて同じタイミングで
命令。サキエルはシンビオメイトを持っているので、それを使わなければならないので、3回の攻撃すべてを
免疫 (強化) 特殊スキルにより通常弾薬を合計
ARM値が9のセービングロール4回 - ヒットごとにセービングロール1回、さらに
クリティカルによるセービングロール。その命令の終了時に、プレイヤーは
シンビオメイト。
サキエルがパラ弾を装填した武器で攻撃に成功した場合、彼は
PARA弾は強制ではないため、免疫 (強化) 特殊スキルを適用することはできません。
ARM または BTS 属性に対するロールを保存します。

ティンボット

TinBot は、所有者の近くに留まり、所有者に何らかのボーナスや利益をもたらす半自律型の装備品です。

ティンボット

自動機器

通信機器、事前展開。

要件

ティンボットは、そのMODまたは追加の利点を付与します。
所有者は Null 状態 (意識不明、死亡、敗血症など) ではありません
または孤立状態。

効果

TinBotモデルとトークンは状態トークンなので、ブロックすることはできません。
移動や LoF に影響されず、スキルの対象にもなりません。
TinBotの所有者がデッド状態になった場合は、TinBotを
所有者と一緒にゲームをプレイします。
ティンボットは所有者にさまざまなMOD、特殊スキル、または
装備品。プレイヤーは、
ユニット プロファイルの TinBot。
TinBotの所有者がファイアチームのメンバーである場合、そのファイアチームのメンバー全員が
ファイアチームはティンボットの恩恵を受けます。
ファイアチームのメンバーが1つ以上のティンボットを持っている場合
同じ利点を付与する複数のティンボットが存在する場合、宣言された命令またはAROご
とに、そのうちの1つしか使用できません。ティンボットが同じ利点に対して異なるMOD
を付与する場合、最も有利なMODのみを使用できます。

ティンボットタイプの例

TinBot: ファイアウォール (-3)
TinBotの所有者が通信攻撃の標的になった場合、
敵は -3 ファイアウォール MOD を適用します。
ティンボット :ガイド付き (-6)
TinBotの所有者が誘導攻撃の標的になった場合、
敵は -6 MOD を適用します。
ティンボット :発見 (+3)
TinBotの所有者が発見スキルを宣言すると、適用されることを示します。
+3 WIP MOD。

X-バイザー

この装備は、困難な距離でのユーザーの精度を向上させます。

X-バイザー

自動機器

必須です。

効果

この装備は使用者のBSの射程MODを変更します
武器、特殊スキル、装備は-3から0、-6から
-3。
Xバイザーの恩恵は、範囲バンドを持つ共通スキルにも適用されます。
発見射撃や制圧射撃など。

コマンドモジュール

このモジュールには、INFINITY をプレイするために完全には必要ないルールがすべて含まれており、より戦略的、未来的、シミュレーション的な要素を提供することでゲームを補完します。

このモジュールのゲームメカニクスは、インフィニティの基本メカニクスに基づいています。そのため、難易度は基本ルールと変わりません。ただし、ゲームをより簡単に習得できるよう、インフィニティのルールを特定の順序で段階的に紹介するため、別個の章で提示されています。

それでも、プレイヤーがゲーム テーブルでこれらのルールを一度試してみると、無限のゲームを存分に楽しむためにこれらのルールがいかに重要であるかが分かるでしょう。

コマンドトークン



コマンド トークンは、戦闘部隊をサポートするために使用できるコマンドおよび制御リソースを表します。

各プレイヤーはゲームごとに 4 つのコマンド トークンを持ちます。

コマンド トークンには、3 つの異なるゲーム使用モードがあります。

- » 戦略的な活用。
- » エグゼクティブユース。
- » 運用上の使用。

コマンドトークン :戦略的使用

- » コマンドトークンの戦略的使用には、特別でユニークな ミッションコントロールによって展開された防御情報アクションを反映した性質です。これらのアクションは、手順的なものおよびロジスティック的なものに分類されます。
- » 手順:最初のプレイヤーターンを持つプレイヤーは1を消費して展開中にコマンド トークンを 1 つ使用して、追加の兵士 1 体と周辺機器を確保します。これは、展開フェーズのステップ 3 で、対戦相手の後に展開できます。
- » 手順: 2番目のプレイヤーターンを持つプレイヤーは、対戦相手の最初のターンの戦術フェーズ中にコマンド トークンを戦略的に使用して、次のいずれかのアクションを実行します。
- » このターン、対戦相手の命令プールから通常命令を2つ取り除きます。プレイヤーは、これらの命令がどの戦闘グループに対応するかを選択できます。このオプションは、対戦相手の戦術フェーズ中、命令カウントの直後にのみ実行できます。ただし、命令の数（通常 + 非正規 + 戦術）が10を超えている場合に限り、隠蔽配置状態の兵士、または空挺配置スキルによってテーブル外にある兵士の命令は、この制限にはカウントされません。
- » 最初のターン中に、対戦相手が 1 つのコマンド トークンを複数使用することを防ぎます。
- » そのプレイヤーの軍隊リストから1人の兵士がスキルのアクティベーション ルールに従って、制圧射撃状態になります（コントローラーの場合は、周辺機器も一緒に）。
- » ロジスティクス:両方のプレイヤーが配置を完了し、確立されたイニシアチブの順序に従った後、各プレイヤーはコマンド トークンを 1 個消費してスピードボール トークンを 2 個獲得できます（84 ページの「スピードボールのリクエスト」を参照）。

各プレイヤーは、戦略的使用のためにコマンド トークンを最大 2 つ使用できます（1 つは手順オプション、もう 1 つはロジスティクス オプション）。

コマンドトークン :エグゼクティブユース

コマンド トークンの実行使用は、プレイヤーの戦術フェーズのコマンド トークンの実行使用ステップ中に行われ、ミッション コントロールによって実行される実行アクションを表します。

消費されたコマンド トークンごとに、プレイヤーは次のいずれかを実行できます。

- » 10 人のメンバー制限に留意しながら、味方兵士とそのすべての周辺機器を別の戦闘グループに恒久的に移動します。
- » 味方兵士の憑依状態を解除します。

コマンドトークン :運用用途

プレイヤーはアクティブターンにコマンドトークンを運用することができます。これは、ミッションコントロールによる情報資源の戦術的使用を表します。消費したコマンドトークンごとに、プレイヤーは以下のアクションのいずれかを実行できます。

- » 参加している兵士の戦闘グループの命令プールから通常命令を消費して、調整命令を宣言します。
- » 味方兵士が、サイコロの出目や兵士が持つ特殊スキルを無視して、必要に応じてガッツロールに自動的に合格または不合格になるようにします。
- » 非正規兵士が出した非正規命令を 1 つの正規命令に変換し、そのプレイヤーターンの対応する命令トークンを置き換えて、兵士の戦闘グループの命令プールに追加します。
- » 兵士1人が退却の影響を受けないようにする !この兵士はゲーム終了まで「撤退！」状況の影響は受けません。
- » キューブを装備したトルーパーに特殊スキル「ドクター」を使用しようとした際に、失敗したWIPロールを再ロールします。この再ロールでは敵に新たなAROは付与されません。
- » 特殊スキル「リモートプレゼンス」を持つトルーパーに特殊スキル「エンジニア」を使用しようとした際に、失敗したWIPロールを再ロールします。この再ロールでは敵に新たなAROは付与されません。
- » 軍のファイアチーム チャートの要件を満たす兵士の隣にファイアチーム リーダー トークン（ファイアチーム リーダー）を配置して、新しいファイアチームを作成します。

プレイヤーは、十分な数のコマンドトークンがあれば、1回のアクティブターン中に好きなだけコマンドトークンを消費することができます。また、同じ効果を持つコマンド トークンを複数作成します。

重要

プレイヤーはリアクティブターン中にコマンドトークンを消費することはできません。

コマンドトークンの使用例 :リロール

ドクターはアクティブターン中に、特殊スキル「ドクター」を使って
味方兵士は現在意識不明の状態です。彼女はショートスキルを1つ消費します。
命令を実行したが、WIPロールに失敗した。しかし、彼女のプレイヤーはコマンドトークンを使って再ロールした。
WIPロール。ドクターは、新しいオーダーを消費したり宣言したりすることなく、WIPをロールします。
再び、残念ながら運は味方せず、またしても失敗。それでも彼女の選手は
新しいコマンドトークンを消費してドクターにもう一度パスするチャンスを与える
彼女のWIPロールで味方兵士を回復させる。これが最後のチャンスとなるが、
彼女のプレイヤーには使えるコマンドトークンがもう残っていないからです。

コーディネートされた注文

協調命令とは、複数の兵士が同時に実行する組織的な戦闘行動または機動です。兵士たちが一致団結して行動することで、敵の反撃能力を最小限に抑え、優勢な兵力を活かして標的を安全に無力化することができます。

調整された秩序



攻撃 / 移動

要件

協調命令を宣言するには、プレイヤーは1コマンドを消費する必要があります。
トークン 1 個と、参加している兵士の戦闘グループの命令プールからの通常命令 1 個。

協調命令には最大 4 人の兵士が参加できます。
プレイヤーが協調命令を宣言する場合、参加している兵士の 1 人をその命令の先鋒として指名し、その隣に先鋒トークン (SPEARHEAD) を配置する必要があります。

参加するすべての兵士は、全く同じ行動を宣言し、実行しなければなりません。
スキルのシーケンス。
協調命令のスキルの 1 つが、トルーパー、マーカ、またはミッション目標をターゲットとして要求する場合、すべてのトルーパーは同じ単一のターゲットに対して行動する必要があります。
同じ訓練 (正規/非正規) を受け、同じ戦闘グループに所属する兵士だけが協調命令に参加できます。
協調命令は、命令フェーズ中にのみ宣言できます。
あなたのアクティブターン。

効果

協調命令では、先鋒兵は武器、装備、または特殊スキルの指定されたバースト (B) の半分 (ボーナスを含む) を使用し、切り上げます。

協調命令に参加している他のすべての兵士の B は、武器、装備、特殊スキルに関係なく、1 に減少します。
各リアクティブ トルーパーは、コーディネートされた命令によってアクティブ化されたトルーパーの中から 1 人のみをターゲットとして選択する必要がありますが、同じターゲットを選択する義務はありません。
いずれかの兵士がスキルの要件を満たしていない場合
協調命令中に宣言された場合、代わりにアイドル状態を実行し、他のプレイヤーは通常通り行動できます。
CC攻撃を宣言する際、スピアヘッド・トルーパーのみがCC攻撃を実行します。スピアヘッド・トルーパーは、対象とシルエット接触している味方トルーパー1人につき、Bに+1のMODを適用します。
協調命令が終了したら、プレイヤーは
表からの Spearhead トークン (SPEARHEAD)。

覚えて

周辺機器とそのコントローラーは、調整された注文の一部になることはできません。

コーディネーションスキル

協調命令では、参加者全員が同じスキルシーケンスを宣言する必要がありますが、同じスキルを異なる方法で実行できます。したがって、協調BS攻撃では、各参加者が自分の武器を選択し、その効果を適用できます。例えば、兵士の1人が

コンバイフルを使い、もう一人は手榴弾を投げ、三人目は彼女と一緒に撃つ
フラッシュパルス、そして4番目はチェーンライフルを使用する。これらはすべて
BS攻撃共通スキル。

しかし、協調命令のBS攻撃部分では、参加者の誰も投機的攻撃や直感的攻撃を宣言することができない。
これらのスキルはBS攻撃とは異なります。

協調命令 :回避とリセット

協調命令の対象が ARO として回避またはリセットを選択した場合、そのロールは攻撃ロールに対して適宜対面になります。

調整された順序 :州

プレイヤーがゲーム状態を発動するための協調命令を宣言した場合、参加している各トルーパーは同じゲーム状態を発動しなければなりません。例えば、「カモフラージュ」ゲーム状態を発動する場合、参加しているすべてのトルーパーは「カモフラージュ」状態のみを発動し、他の状態は発動しません。

調整された秩序

ハッキングプログラム

プレイヤーがハッキング プログラムを使用するための協調命令を宣言した場合、通常の制限が適用されます。参加している各兵士は同じハッキング プログラムを使用し、ターゲットが必要な場合は同じ単一のターゲットを選択する必要があります。

調整された順序:

成功 + 失敗

協調命令の参加者がスキルの使用を宣言した場合、共通のターゲットにドクター、メディキット、エンジニアなどの装備を装備すると、ロールが成功すると、スキルが成功したことを意味します。

調整された順序:

ターゲットレスまたは展開可能な特性

ターゲットなしの特性または展開可能な特性を持つ武器または装備は、ゲーム テーブル上の同じポイントをターゲットにする必要はありません。

覚えて

非公開配置状態の兵士は、協調命令の一部として選択できます。ただし、この場合、その兵士は自身の命令をそのターンに失います。

空挺展開のラベルが付いたスキルを持つ兵士は、テーブル外にいる間、協調命令の一部として展開できるよう選択できます。ただし、この場合、その兵士は自身の命令をそのターンに失います。

協調命令の例: 移動 + BS攻撃

アクティブターンでは、バンオセアニアのプレイヤーは3人のフェネック・フュージリアのグループを調整します。
グリフィントルーパー1名がJSAのTAGであるメカゾイドに攻撃を仕掛ける。
バンオセアニアのプレイヤーはコマンドトークンと通常命令を消費して、
グリフィンの横に先鋒トークンを置くことで、先鋒の役割をグリフィンに与える。そして、
協調命令の最初の基本ショートスキル「移動」を宣言します。

JSA TAGは4人のバンオセアニア兵のうち1人に対してのみAROを宣言できる。
攻撃範囲が狭まるため、先鋒グリフィンに対してBS攻撃を宣言する。グリフィンの
BSは高く、Bは半分でも、協調性のあるフェネックよりも優れています。
そのため、深刻な被害を与える可能性が高くなります。

バンオセアニアのプレイヤーは、コーディネートされたオーダーの 2 番目のショート スキルを宣言します。

JSA TAGに対するBS攻撃。

このやり取りは、グリフィンと対面BSロールで解決され、
HMGのバーストは2に減少し、メカゾイドも減少した。一方、3体のフェネックは
それぞれの B が 1 なので、通常 BS ロールを 1 回実行します。

協調順序の例: 移動 + CC攻撃

アクティブターン中にバンオセアニアのプレイヤーは、フェネック4匹をメカゾイドとの近接戦闘に送り込む。彼らは指揮トークンと通常命令トークンを1つずつ持っている場合、先鋒トークンを1つの横に置く。バンオセアニア人は、彼らの協調順序の最初の基本的な短期スキルを宣言します。

動く。

メカゾイドは迫り来るフェネックのうち1匹にしか反応できないので、先鋒フェネックに対するBS攻撃。

バンオセアニアのプレイヤーは、コーディネートされたオーダーの2番目のショートスキルを宣言します。JSA TAGに対するCC攻撃。

スピアヘッド・フェネックのCCと

メカゾイドのBS。フェネックは、それぞれにバーストに+1のMODを付与される。仲間がそのCCに参加したため、フェネックのバースト値は4（1+3）になります。

コーディネートされた注文の例: アクティベーションの失敗

コーディネートされた兵士の1人が任務を遂行できない場合に何が起るかを確認するには宣言されたスキルの1つの要件については、前の例に戻ります

3体のフェネックと1体のグリフィン トルーバーがメカゾイドと対決します。

グリフィンを先鋒として選択し、最初の基本ショートスキルを宣言した後、命令、移動、プレイヤーは4体の兵士を測定して移動させます。メカゾイドAROを宣言し、TAG間にLoFがないことが明らかになります

そしてフェネックの1匹。それにもかかわらず、バンオセアニアのプレイヤーはBS攻撃を宣言した。

協調順序の2番目のショートスキルでメカゾイドに対抗する。

射撃能力のないフュジリエは発砲することができません。具体的には、フェネックはBSアタックを行わず、代わりにアイドル状態になります。

コーディネートされた注文の例:

マーカー州の調整警官

バンオセアニアのプレイヤーは、アクティブターンに2つのカムフラージュをコーディネートしたい。

マーカーとグリフィン1体で恐るべきメカゾイドに立ち向かう。バンオセアニアのプレイヤー指揮トークンと通常命令を消費し、グリフィンを先鋒として選択し、そして、協調オーダーの最初の基本ショートスキル「移動」を宣言します。

JSA TAGは、迫りくる3つのバンオセアニアの1つに対してのみAROを宣言できる。

兵士たちは迷彩マーカーの1つに反応することを選択した。彼は迷彩マーカーに反応してメカゾイドはAROを選らせることができるので、バンオセアニアのプレイヤーはオーダーの2番目のショートスキルを宣言し、選択されたカムフラージュマーカーは、AROを宣言する前に表示されます。

バンオセアニアのプレイヤーが2つ目のショートスキルを宣言すると、カムフラージュマーカー（例えばBSアタック）を使用すると、メカゾイドは明らかにされたトルーパーに対するARO。

バンオセアニアのプレイヤーが、カムフラージュマーカー（例えば別の技）を使用すると、メカゾイドはAROを宣言する権利。

ファイアチームモジュール

インフィニティ ファイアチーム ルールにより、通常よりも少ない命令で、兵士のチームがファイアチーム リーダーのサポートとして一体となって移動し、行動できるようになります。

シビラは説明する

このルールでは、アクティブ ターン中に 1 つの通常命令を消費することで、2 ～ 5 人の兵士で構成されたグループをアクティブ化できます。これにより、アクティブ ターンとリアクティブ ターンの両方で一連のボーナスが付与されます。

これらのトルーパーは、アクティブターン中にオーダーの重責を担うファイアチームリーダーのコントロールゾーン内に留まり、一貫性を維持する必要があります。ファイアチームリーダーは、ファイアチームのメンバー間で交代することができ、プレイヤーは新しいオーダーごとにリーダーを変更できます。



重要

ファイアチームを作成する場合、プレイヤーはどの兵士がそのチームに参加するかを宣言し、ファイアチーム チャートのすべてのルールと指示に従う必要があります。

ファイアチームへの再参加 州段階

次の状態フェーズの終了時に、ファイアチームを脱退した兵士は、ファイアチームと連携していれば自動的に再参加できる。
リーダー。

ファイアチームの種類

プレイヤーが試合中に使用できるファイアチームの種類は次のとおりです。

ファイアチームデュオ



ファイアチーム デュオを作成するときは、2 人の兵士を含める必要があります。

ファイアチーム・ハリス



ファイアチーム ハリスを作成するときは、3 人の兵士を含める必要があります。

ファイアチームコア



ファイアチームコアを作成すると、最低でも兵士は3人、最大5人まで。

重要

一部のセクターはファイアチームの作成条件を変更することができ、それらはセクターのファイアチーム チャートにリストされます。

重要

以下の兵士はファイアチームに参加できません：

- 周辺機器とそのコントローラー。
- マーカー形式の兵士。
- 潜入特殊スキルを持つ兵士。
- 空挺展開ラベルのスキルを持つ兵士。
- 制圧射撃状態または制圧射撃状態にある兵士。
- デコイ州に展開する警官。
- 孤立状態または Null 状態にある兵士。

さらに、ファイアチームのメンバーはコーディネートされた命令に参加することはできません。

ファイアチーム :基本ルール

ファイアチームの作成

各軍隊には、プレイヤーがゲーム中に作成できるファイアチームの数と種類を示すファイアチーム チャートがあります。

»配置フェーズ中に、ファイアチームリーダートークンを配置します（ファイアチームリーダー）または同等の資格を持つプレイヤーを、このルールの要件を満たすトルーパーの一人の隣に配置します。その瞬間、プレイヤーは選ばれたファイアチームリーダーとの一貫性チェックを行う必要があります。

»ゲーム中に、コマンド トークンを消費し、自分の軍隊のファイアチーム チャートの指示を満たす兵士の 1 人の横にファイアチーム リーダー トークン (ファイアチーム リーダー) を配置します。

ファイアチームの一般ルール:

- ファイアチームのメンバーは、ファイアチーム リーダーに関して一貫性ルール (21 ページを参照) を遵守する必要があります。
- 兵士は同時に複数のファイアチームに所属することはできません。
- ファイアチームの全メンバーは同じ戦闘グループに属する必要があります。
- ファイアチームのメンバーに通常命令を消費すると、自動的にファイアチームのリーダーになります。さらに、ファイアチームの他のメンバーをアクティブ化します (ファイアチームの命令を参照)。
- ファイアチームには最低 2 人、最大 5 人の兵士が含まれていなければなりません (常に陸軍のファイアチーム チャートを確認してください)。
- ファイアチームでは、ファイアチームのレベルに応じて、2 人、3 人、4 人、または 5 人のメンバーでファイアチーム ボーナスを使用できます。

ファイアチームチャート

このセクションでは、ファイアチームチャートに表示される情報の読み方を説明します。以下のチャートを例として使用しますが、公式かつ最新のチャートはInfinity Armyアプリに表示されるものであることを覚えておくことが重要です。

- 1. 軍またはセクターの名前。
- 2. ゲームテーブルに同時に配置できる各タイプのファイアチームの最大数。これはファイアチームが編成されるたびにチェックされます。この場合、モラット・アグレッション・フォースは、ファイアチーム・コアを1つまで、ファイアチーム・ハリスを2つまでしか配置できませんが、ファイアチーム・デュオの数には制限はありません。
- 3. ロドックスのファイアチームを作成する際、プレイヤーはファイアチーム・デュオとファイアチーム・ハリスのどちらか、あるいは両方を選択できます。作成されたファイアチームは、ファイアチームの整合性ルールに従います。トルーパーの空き状況とファイアチーム作成ルールが許す限り、プレイヤーはファイアチーム・ハリスとロドックスのファイアチーム・デュオを同時にゲームテーブル上に配置できます。
- 4. ファイアチームを作成する際は、参加可能なトルーパーの最小人数と最大人数を必ず守ってください。この場合、ハングリズ・ファイアチームには少なくとも1人のオズナットFTOが含まなければなりません。ファイアチーム ボーナスは、ファイアチーム内の同じユニットの兵士の数に基づいて適用されます。または、ユニットまたはファイアチームの名前をメモまたは括弧内にリストします。
- 5. モラット・ファイアチームを編成できる様々なユニット。「最小」列のアスタリスク (*) は、モラット・ファイアチームを編成する際に、チャートにアスタリスク (*) が付いている兵士を少なくとも1人選択する必要があることを示しています。
 - [5N] 注: モラットファイアチームのファイアチームボーナスレベルは、ファイアチーム内に「(モラット)」を持つ兵士と同じユニットの兵士が何人いるかによって決まります。
- 6. 場合によっては、ファイアチームの編成または運営に追加の条件が適用されることがあります。これらの注意事項は、ファイアチームの一般ルールに優先します。
- 7. 表中の「FTO」という用語は、ユニット内で、オプション名に「FTO」が含まれるオプションは、ファイアチームに所属できます。これには、FTO中尉、FTOハッカー、FTO-2などが含まれます。ただし、FTO-2のように特定のFTOが指定されている場合は、そのオプションのみがファイアチームに所属できます。
- 8. ワイルドカードはどのファイアチームにも参加できます。「最大数」の列には、ファイアチームごとに参加できるユニットの兵士の最大数が表示されます。

Fireteams Chart - Morat Aggression Forces				1	×
Unlimited Fireteams DUO Maximum 2 Fireteams HARIS Maximum 1 Fireteam CORE				2	
Morat Fireteams		DUO, HARIS, CORE			
Min	Max				
*	5	MORAT VANGUARD (Morat)			
5	3	KURGAT (Morat)			
5	5	YAOGAT (Morat)			5N
*	5	SURYAT (Morat)			
*	3	KAITOK (Morat)			
0	2	DARTOK (Morat)			
0	2	RINDAK FTO			
0	2	KYOSOT			
0	1	ZABUK			
0	1	FAREDAK			
Tarlok Fireteams		DUO, HARIS, CORE			
Min	Max				
*	5	MORAT VANGUARD (Tarlok)			
*	5	YAOGAT (Tarlok)			
*	5	SURYAT (Tarlok)			
*	3	KAITOK (Tarlok)			
0	2	DARTOK (Tarlok)			
It is considered that all members of a Tarlok Fireteam possess the Terrain (Jungle) Skill.				6	
Rodoks Fireteams		DUO, HARIS			
Min	Max				
*	3	RODOK			
*	2	KRAKOT RENEGADE			
DĀTURAZI Fireteams		DUO, HARIS, CORE			
Min	Max				
1	5	DĀTURAZI			
Hungries Fireteams		HARIS, CORE			
Min	Max				
1	2	OZNAT FTO			7
0	4	GAKI			
0	4	PRETA			
Morat Armored Fireteams		DUO			
Min	Max				
*	2	RAICHO			
*	2	BULTRAK			
*	2	SOGARAT			
Wildcards					
Min	Max				
0	2	RAKTORAK (Morat)			
0	1	KORNAK (Morat)			
0	1	ANYAT (Morat)			

ファイアチームの誠実さ

アクティブターンとリアクティブターンでは、以下の状況でファイアチームが自動的にキャンセルされます。

- » ファイアチーム リーダーが孤立状態または Null 状態になります。
- » ファイアチームリーダーが衝動フェーズ中に起動された場合 プレイヤーのターン。
- » ファイアチームリーダーがファイアチームを離れる場合。
- » ファイアチーム リーダーは、ファイアチームの ARO とは異なる ARO を宣言します ([132 ページを参照](#))。
- » ファイアチームのメンバーが 1 人に減りました。
- » 撤退 ! の状況が発生します。
- » プレイヤーがコマンドトークンを使用して別のファイアチームを編成しようとしたが、所属する軍またはセクターにおいて、そのタイプのファイアチームの編成可能数を超過してしまった。この場合、プレイヤーはどのファイアチームをキャンセルするかを決定する必要がある。
- » アクティブターンまたはリアクティブターンにおいて、プレイヤーは自発的にファイアチームの解散を選択します。この場合、追加の命令やコマンドトークンの消費はありません。ただし、いずれかのプレイヤーが命令を使用する前に、プレイヤーは解散を表明する必要があります。

アクティブ ターンとリアクティブ ターンでは、次の場合に兵士は自動的にファイアチームから外れます。

- » 兵士が孤立状態または Null 状態に入るか、孤立状態または Null 状態にあります。
- » 兵士はファイアチームリーダーとの連携を断ち切ります。
- » トルーバーはイレギュラーであり、イレギュラー命令を使用します。
- » トルーバーは中尉であり、中尉スペシャルを消費します 注文。
- » トルーバーは衝動的であり、プレイヤーターンの衝動的フェーズ中にアクティブになります。
- » 特殊スキル、装備、またはシナリオの特殊ルールで別途指定がない限り、兵士はマーカー (カモフラージュ、なりすまし、ホロエコーなど) で置き換えることができる状態になるか、その状態にあります。
- » 警官は制圧射撃状態に入ります。
- » 兵士は別の戦闘グループに移動されます。
- » 反応ターンで、兵士がAROを宣言した場合、ファイアチームの ARO から。

上記のいずれの場合も、オーダーまたはAROが宣言された瞬間に、トルーパーはファイアチームのメンバーではなくなります。その結果、以下のようになります。

- » アクティブ ターンでは、兵士はファイアチームの命令によってアクティブ化されないため、ARO の目的では非アクティブであると見なされます。
- » 反応ターンでは、兵士はファイアチームに参加することの利点。
- » 1人以上のメンバーがファイアチームを離れると、プレイヤーはファイアチームのキャンセルが発生したかどうかを確認するため、またはファイアチームを結成するのに十分なメンバーがまだいる場合はそのオーダー中にメンバーが利用できるボーナスを決定するために、メンバー数を再計算する必要があります。

例

5人のメンバーからなるファイアチームで、そのうち3人だけがAROを宣言した場合、2人がメンバーがAROで同じスキルを宣言し、3人目のメンバーが異なるスキルを宣言するスキル、2人のメンバーによって宣言されたスキルは、反応メンバーの半分を占め、ファイアチームのAROです。3人目のメンバーは自動的にファイアチームを離れます。一方、2人のメンバーがAROで同じスキルを宣言し、他の2人が異なるスキルを宣言した場合、半数以上がスキルを宣言していない反応するメンバー。プレイヤーはファイアチームのAROとなるスキルを選択し、異なるスキルを宣言したメンバーは自動的にファイアチームを離れます。

覚えて

州フェーズでファイアチームに再参加する

ファイアチームを脱退した兵士は、以下の条件を満たしていれば自動的に再参加できる。次の終わりに再びファイアチームリーダーとの一貫性を保つ状態フェーズ。

アクティブターンのファイアチーム

アクティブターン中、ファイアチームは他のインフィニティチームとは異なる行動をとる。兵士については、以下に説明します。

ファイアチームオーダー

攻撃 / 移動

要件

アクティブ ターンの命令フェーズ中に、ファイアチーム命令にはファイアチーム メンバーの戦闘グループの命令プールから 1 つの通常命令を消費する必要があります。

プレイヤーはファイアチームのメンバーの1人を

ファイアチーム リーダー、ファイアチーム リーダー トークン (FIRETEAM) を配置します。彼らの横にはリーダーがいます。

ファイアチームのメンバーは、ファイアチームリーダーに関する「一貫性」ルール ([21ページ参照](#))を遵守しなければなりません。遵守しない場合は、「ファイアチームの誠実さ」を参照してください。

効果

ファイアチームのメンバー全員がファイアチームオーダーでアクティブ化されます。

ファイアチームがリセットまたは移動ラベル付きのスキルを宣言した場合、ファイアチームリーダーと他のファイアチームメンバーは宣言する

選択したスキルを実行します。別のスキルを選択した場合、ファイアチームリーダーのみがそのスキルを宣言して実行し、残りのファイアチームメンバーはアイドル状態を宣言して実行します。これにより、ファイアチームリーダーにはファイアチームレベルに応じて決定されるボーナスが付与されます。

ファイアチームのメンバーのいずれかが要件を満たしていない場合

オーダー中にスキルを宣言した、またはスキルを持っていない場合、そのスキルの代わりにアイドル状態を実行し、他のメンバーは通常通り行動できます。

各リアクティブトルーパーは、トルーパーのうち1人だけを選択できます (ファイアチームリーダーまたは他のファイアチームメンバーのいずれか)をターゲットは同じですが、必ずしも同じターゲットを選択する必要はありません。

消防隊、下士官、
そして戦術的認識

ファイアチームのメンバーが NCO または戦術認識の特殊スキルを持ち、戦術命令を消費した場合、そのメンバーは自動的に新しいファイアチーム リーダーとして指定され、通常の命令を消費した場合と同じようにファイアチームがアクティブ化されます。

覚えて

ファイアチーム リーダーとの一貫性を破ったメンバーは、ファイアチームのメンバーではなくなります (ファイアチームの一貫性を参照)。

反応ターンにおけるファイアチーム

ファイアチームARO

プレイヤーは、ファイアチームのAROを、AROを宣言したファイアチームメンバーの半数以上が宣言したスキルとみなさなければなりません。それ以外の場合は、プレイヤーがどのスキルをファイアチームのAROとするかを決定します。ファイアチームのAROと異なるスキルを宣言した場合の結果については、「ファイアチームの完全性」セクション (131ページ参照)をご覧ください。

ファイアチームARO

効果

リアクティブターン中、ファイアチームメンバー全員がそれぞれ独自のAROを獲得します。ただし、AROとして宣言されたスキルは、反応的なメンバー全員に同じことが起こり、ファイアチームのARO。

反応ターン中、ファイアチームのメンバー全員がファイアチームに所属することで得られるすべてのボーナスを獲得します。

反応ターン中、ファイアチームメンバー全員が自分のロールを行い、対応する効果を敵に適用します。近接戦闘は例外です (52ページの「ファイアチームとCC戦闘」セクションを参照)。

各ファイアチームメンバーは、以下の点に関して一貫性ルールを遵守しなければなりません。

ファイアチームリーダーに連絡してください。プレイヤーは各AROの開始時と終了時に一貫性チェックを実施し、ファイアチームに何人のメンバーがいるかを確認する必要があります。

ファイアチームは持っています。

ファイアチームのメンバーが一貫性チェックに失敗した場合、ファイアチーム リーダーの場合、そのメンバーはファイアチームの一員としてカウントされず、直ちにファイアチームから脱退します。

複数のアクティブ・トルーパー (コーディネートされたオーダー、他のファイアチーム、周辺機器を装備したトルーパーなど)と対峙する場合、各ファイアチームメンバーはオーダーによってアクティブ化されたトルーパーの中から1人だけをターゲットとして選択する必要があります。ただし、同じターゲットを選択する義務はありません。ただし、AROで宣言されたスキルは、すべてのメンバーで同じである必要があります。ファイアチームのメンバー。

ファイアチームボーナス

インフィニティでは、ファイアチームに所属するとメンバーにボーナスが付与されます。いくつかのレベルに分かれています。

ファイアチームのレベルは、同じユニットに属するファイアチーム内の兵士の数に基づいて決まります。

ファイアチームのレベルを計算する際、部隊名が同じか、ファイアチームチャートに同じ名前記載されている場合、部隊は同じ部隊に属しているとみなされます。括弧内の同じ用語。

ファイアチームレベルチャート	
ファイアチーム レベル	要件
レベル 1	兵士はすべて異なるユニットに所属できます。
レベル2	少なくとも 2 人の兵士が同じユニットに所属します。
レベル3	少なくとも 3 人の兵士が同じ部隊に所属します。
レベル4	少なくとも 4 人の兵士が同じ部隊に所属します。
レベル5	5 人の兵士全員が同じ部隊に所属します。

他のマルチトルーパーアクティベーション、例えばコーディネートオーダーや先鋒、アクティブターン中、ファイアチームリーダーはフルバースト (B)武器、装備、またはスキルの価値、および該当するものボーナス。

重要

特に指定がない限り、ファイアチーム ボーナスは相互に累積され、他のルール、特殊スキル、装備、またはハッキング プログラムによって提供される他のボーナスまたは MOD とも累積されます。

そこで、簡単にまとめると、ファイアチームボーナスは以下のとおりです。

チャート：

ファイアチームボーナス表	
ファイアチーム レベル	ボーナス
レベル1	ファイアチームメンバーは1回で発動します 通常注文
レベル2	BS攻撃 (+1 SD)スキル
レベル3	発見+3、回避+1
レベル4	+1 BS
レベル5	第六感

ファイアチームを作成するときに、ファイアチームのレベルをチェックする必要があります。

命令または ARO を宣言した後も同様です。

ファイアチームボーナスレベル1

- » アクティブターンでは、ファイアチームのメンバー全員が 1 つの通常命令でアクティブになります。

ファイアチームボーナスレベル2

- » BSアタック (+1 SD) : このスキルにより、プレイヤーは1回の追加ロールを行うことができる。ダイスを1つ選び、ロールからダイスを1つ捨てます。この追加のダイスは、特殊スキル、武器、または装備のバースト値を増加させず、追加の使い捨て使用回数も消費しません。バーストを複数の対象に分配する場合、追加のダイスはいずれかの対象に割り当て、その対象に対するロールからダイスを1つ捨てる必要があります。

対面ロールで使用する場合、両プレイヤーがダイスを振り終えた後にダイスを1つ選択し、捨てます。両プレイヤーがダイスを選択して捨てる必要がある場合は、アクティブプレイヤーが先に選択します。

- » 反応ターンでは、ファイアチームのメンバー全員がこの恩恵を受ける
スキル 反応ターンでは、ファイアチームの全メンバーがこのスキルの恩恵を受けます。

- » このスキルはロングスキルの宣言には適用できません。また、ダイレクトテンプレート武器など、ロールを必要としないスキル、武器、装備には適用できません。

- » このスキルは、他のBS攻撃 (+1 SD)スキルと重複します。
ユニット プロファイル、またはその他のルールやシナリオ条件から取得します。

覚えて

このファイアチーム ボーナスは、BS 武器として使用される場合のメディキットおよびギズモキットに適用されます。

ファイアチームボーナスレベル3

- » アクティブターンとリアクティブターンでは、ファイアチームの全メンバーが次の行動をとります。
 - » 発見ロールに +3 MOD が付与されます。
 - » ドッジロールに +1 MOD が加算されます。

ファイアチームボーナス レベル4

- » BS攻撃を宣言すると、ファイアチームメンバー全員に+1のMODが付与されます。
このMODはBS Weapon (PH)とBS Weapon (WIP)の特性を持つ武器にも適用されます。

ファイアチームボーナス レベル5

- » ファイアチームのメンバー全員が「シックスセンス」特殊スキルを持っています。

覚えて

ファイアチームのメンバー数が増えたり減ったりした場合、プレイヤーはオーダー中にメンバーが適用できるボーナスを再計算する必要があります (131 ページの「ファイアチームの整合性」を参照)。

重要

ファイアチームのボーナスは、プレイヤーが BS 攻撃や発見、あるいはこれらのボーナスの恩恵を受けるその他のスキルを宣言するまでは非公開情報です。

覚えて

どの攻撃でも、バースト (B) 値の最大値は6です。これは、BにMODをいくつ適用しても変わりません。「+1SD」による追加ダイスはバースト値を増加させないため、この最大値にはカウントされません。

シビラは説明する

ゲーム中、プレイヤーはフェネック4体とグリフィン1体で構成されたファイアチームでBS攻撃を行うことを決定しました。ファイアチームチャートにグリフィンの「フェネック」が記載されているため、これはレベル5のファイアチームです。プレイヤーはHMGを装備したグリフィン・トルーパーをファイアチームリーダーに任命し、以下のMODとボーナスをBS攻撃に適用します。- HMGでバースト4 (+1 SD) 。レベル2のFTボーナスにより、B = 4 + 1個の追加ダイスを持っているためです。



したがって、彼は BS 攻撃のために 5 個のサイコロを振り、そのうちの 1 個を選択して破棄する必要があります。
- レベル 4 FT ボーナスにより、ロールの成功値を決定するために BS 属性に +1 MOD を適用します。

両方のプレイヤーがサイコロを振った後、PanOceanian プレイヤーは、Face to Face Roll の結果を確認するために、振った 5 個のサイコロのうち 1 個を捨てなければなりません。

覚えて

トルーパーが B1 と (+1 SD) を持っている場合、この MOD はバースト値を増加させず、追加のダイスを別のターゲットに割り当てることはできません。
ただし、(+1 SD) を持ち、バースト値が 1 より大きく、バーストを複数のターゲットに分配する場合、追加のダイスはそれらのターゲットの 1 つに割り当てることが必要であり、そのターゲットに対するロールからダイスを 1 つ破棄する必要があります。

ファイアチームとCC戦闘

- » 近接戦闘では、アクティブターンでもリアクティブターンでも、複数のメンバーが同じ CC に従事している場合、複数の兵士による近接戦闘ルールを適用し、CC ロールを実行するために選択できるのはファイアチーム リーダーのみです。

- » 反応ターンでは、ファイアチーム リーダーがその CC に従事していない場合、プレイヤーは複数の兵士による近接戦闘ルールを適用し、その CC に従事しているファイアチーム メンバーの 1 人に CC ロールを実行するよう選択する必要があります。

- » ARO では、敵は CC に参加しているファイアチームのメンバーをターゲットにできますが、ターゲットにできるのはそのうちの 1 人だけです。

消防隊と制圧射撃

- » トルーパーは、ファイアチームから脱退すると宣言すると、制圧射撃コモンスキル。さらに、トルーパーがファイアチームに参加すると、制圧射撃状態は自動的に解除されます。

ファイアチームと通信攻撃

- » 反応ターンでは、ファイアチームにハッカーが2人以上いて、プレイヤーがハッキング ARO を宣言すると、反応型ハッカーごとに異なるハッキング プログラムを使用できます。

ファイアチームの例

以下に、ファイアチームの編成、ファイアチームへの再参加、そして各ファイアチームのゲーム状況に関する例をいくつか示します。ファイアチームチャートや各ユニットのオプションも含まれています。最新の公式情報はInfinity Armyアプリでご確認いただけます。

Infinity Army アプリでは、各軍隊またはセクター軍隊のユニット プロファイルとファイアチーム チャートを確認できます。これは、軍隊リストの作成に役立つ便利なツールです。

例1: ファイアチームの作成

ケース 1: 兵士の選抜と配置。

配置フェーズで、白旗プレイヤーはZhanshiを建設したい。

ファイアチームコア。ファイアチームチャートに示されているように、Zhanshiを作成するには

ファイアチームコアには少なくとも1人のZhanshiが必要で、他のメンバーは

ファイアチームのメンバーは、リストされている兵士の任意の組み合わせで構いません。

最大値を超えていないこと。例 3 Zhanshi (救急救命士、ミサイルランチャー、マルチスナイパーライフル) 、1 Zhanshi Yisheng, Chief Cheong-Heig Jeong。



兵士を配置した後、プレイヤーはZhanshi (救急救命士)を

ファイアチームリーダーは、ファイアチームコアトークンを隣に置きます。同時に、

プレイヤーは相手にどの兵士がファイアチームに所属しているかを伝え、チェックする

全員がファイアチームリーダーに対する一貫性ルールを満たすこと。

それらのうちのいくつかはファイアチームリーダーのZoC外にありますが、それはまだ最初の部分であるため

プレイヤーの配置フェーズで、プレイヤーはそれらを ZoC 内に配置します。

シビラが解説

試合中、プレイヤーはコマンドトークンを消費することで別のファイアチームを編成できます。この場合、ファイアチームに編成したいすべてのトルーパーが、ファイアチームリーダーに選ばれたトルーパーのゾーンオブコントロール内にいることを確認する必要があります。コヒーレンシー状態ではないトルーパーはファイアチームに編成できません。



ケース 2: ワイルドカードと可用性が 1 より大きい。

憲兵隊はJSA大番セクター軍において、アペイラビリティ3を持っています。

ファイアチームチャート画像では、憲兵隊員はワイルドカードなので、

オーバン ファイアチームのどれよりも。

Fireteams Chart - Ōban

Unlimited Fireteams DUO
Maximum 1 Fireteam HARIS
Maximum 1 Fireteam CORE

KEISOTSU Fireteams		HARIS, CORE
Min	Max	
1	5	KEISOTSU
0	1	DOMARU
0	1	DAIYŌKAI
0	1	OYAMA
0	1	TAGURAI DĀ
DOMARU Fireteams		DUO, HARIS, CORE
Min	Max	
1	5	DOMARU
0	1	OYAMA (Domaru)
0	3	TANKŌ (Domaru)
0	1	DAIYŌKAI
ŌBAN Fireteams		DUO, HARIS
Min	Max	
★	3	DOMARU
★	3	KARAKURI
★	2	SHIKAMI
0	1	OYAMA (Domaru)
Banzai Fireteams		DUO, HARIS
Min	Max	
1	3	TANKŌ
0	1	MIYAMOTO MUSHASHI FTO (Tankō)
Aragoto Fireteams		DUO, HARIS
Min	Max	
1	2	ARAGOTO
0	1	KUROSHI RIDER (Aragoto)
0	1	RUI SHI
Wildcards		
Min	Max	
0	3	KEMPEI (Keisotsus)
0	1	YURIKO ODA FTO (Keisotsus)

ワイルドカードテーブルでは、最大3はプレイヤーが最大3つのカードを含めることができることを示しています。

各セクターのファイアチームには憲兵隊が所属している。したがって、警視庁ファイアチームコアは

警察隊2名と憲兵隊3名からなる。

同様に、警視正ファイアチームコアに憲兵隊2名と

憲兵隊はドマルファイアチームハリスで、セクターの

憲兵隊の空き状況は3件です。

例2: ファイアチームの作成。ファイアチームレベルのボーナス

それでは、モラットのファイアチームを分析してみましょう。次の画像は、モラットのファイアチームを示しています。
ファイアチームチャートとファイアチーム レベル ボーナス。

Fireteams Chart - Morat Aggression Forces			
Unlimited Fireteams DUO Maximum 2 Fireteams HARIS Maximum 1 Fireteam CORE			
Morat Fireteams		DUO, HARIS, CORE	
Min	Max		
★	5	MORAT VANGUARD (Morat)	
★	3	KURGAT (Morat)	
★	5	YAOGAT (Morat)	
★	5	SURYAT (Morat)	
★	3	KAITOK (Morat)	
0	2	DARTOK (Morat)	
0	2	RINDAK FTO	
0	2	KYOSOT	
0	1	ZABUK	
0	1	FAREDAK	
Tarlok Fireteams		DUO, HARIS, CORE	
Min	Max		
★	5	MORAT VANGUARD (Tarlok)	
★	5	YAOGAT (Tarlok)	
★	5	SURYAT (Tarlok)	
★	3	KAITOK (Tarlok)	
0	2	DARTOK (Tarlok)	
It is considered that all members of a Tarlok Fireteam possess the Terrain (Jungle) Skill.			
Rodoks Fireteams		DUO, HARIS	
Min	Max		
★	3	RODOK	
★	2	KRAKOT RENEGADE	
DĀTURAZI Fireteams		DUO, HARIS, CORE	
Min	Max		
1	5	DĀTURAZI	
Hungries Fireteams		HARIS, CORE	
Min	Max		
1	2	OZNAT FTO	
0	4	GAKI	
0	4	PRETA	
Morat Armored Fireteams		DUO	
Min	Max		
★	2	RAICHO	
★	2	BULTRAK	
★	2	SOGARAT	
Wildcards			
Min	Max		
0	2	RAKTORAK (Morat)	
0	1	KORNAK (Morat)	
0	1	ANYAT (Morat)	

この場合、モラットファイアチームを編成するための必須条件は、少なくとも1人の
最小値欄に (★)が付いている兵士はファイアチームのメンバーです。残りは
兵士の数は表の任意の組み合わせで、

許容最大値。例:

ケース1 :ファイアチームコア

- クルガット (モラト)×3。
- ヤオガット (モラト)×1。
- カイトク (モラット)×1。

ファイアチームのレベルは同じ部隊の兵士の数に基づいて決定されます。

ファイアチームのユニット。メンバー全員の名前の後に「(Morat)」が付いているため、
ファイアチーム レベル ボーナス。

要約すると、同じ名前を持つ、または同じレベルが付けられたすべての兵士は、
ファイアチームチャートで、他のMODに以下のボーナスを追加できます。

ユニットプロフィールには次のような内容が記載されている可能性があります。

- BS攻撃 (+1 SD)スキル
- 発見ロールに +3 MOD、回避ロールに +1 MOD。
- BS攻撃ロールに+1MOD。
- 第六感の特殊スキル。

ケース2: ファイアチームコア

- モラット・ヴァンガード (モラット)×3
- キョソット 1個
- ザブク 1個

5人構成のファイアチームコアのもう一つの例。この場合、

ファイアチームは同じユニットに所属する兵士であり、(Morat) として識別されます。

したがって、ファイアチームのメンバー全員がレベル 3 のボーナスを持ちます。

要約すると、このようなファイアチームの全メンバーは次のボーナスを獲得します。

- BS攻撃 (+1 SD)スキル
- 発見ロールに +3 MOD、回避ロールに +1 MOD。
- BS攻撃ロールに+1MOD。

例3: 注文支出シーケンスとAROS

(アクティブターンのファイアチーム)

1. アクティブプレイヤーは通常の命令を消費し、ファイアチームリーダーを配置します。

その間、ファイアチームのリーダーに指名された兵士以外のトークン

オーダー。そしてオーダーの最初の基本ショートスキルを宣言します。次に

一貫性チェックを実行して、一貫性のあるメンバーの数を確認します。

ファイアチーム リーダーと一緒に、リーダーの ZoC 内に留まります。

2. 反応プレイヤーは、反応できるすべての兵士のAROを宣言します。

ファイアチームのメンバーは誰でも攻撃できます。敵の兵士はそれぞれ1回のみ攻撃を受けます。

ファイアチーム全員。

3. アクティブプレイヤーはオーダーの 2 番目のショートスキルを宣言します。

4. 反応プレイヤーは、AROを獲得した兵士のAROを宣言します。

オーダーの 2 番目のショート スキル。

5. 両プレイヤーはどの修正 (MOD)を適用するかを決定し、アクティブプレイヤーは

ファイアチームレベルボーナスが適用されます。両プレイヤーが必要なロールを行います。

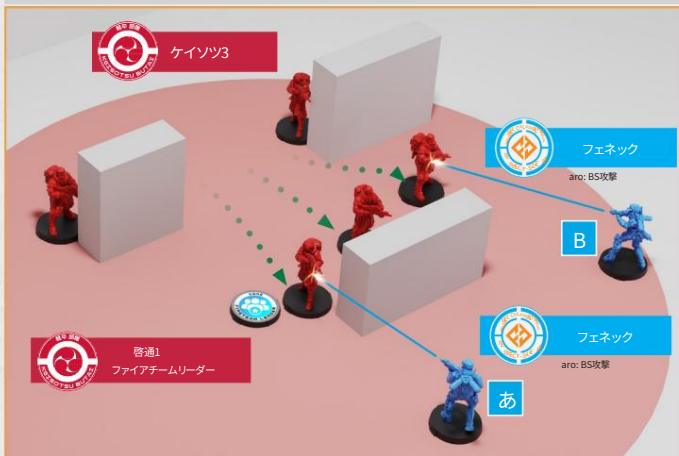
6. 命令の終了時、命令の締結時、および命令の履行後、

ガッツロールによる移動の場合、アクティブプレイヤーは一貫性チェックを行い、

ファイアチームからメンバーが脱退したかどうか、またはファイアチームがキャンセルされたかどうかを確認します。

例4: 移動して回避 (アクティブターンのファイアチーム)

画像に示す状況では、ケイソツファイアチームはアクティブターン中にファイアチームオーダーの最初のショートスキルとして「Move」を宣言しました。ファイアチームは各敵に1つのAROを付与し、各敵はBS攻撃AROを宣言します。



この状況では、ファイアチームリーダーは敵Bへの射程距離がないので、敵Aに対してBS攻撃対面ロールのみを行う。プレイヤーはファイアチームリーダーが敵Aに対してBS攻撃を宣言するかどうかを決定する。Bでケイソツ3に対して通常のBS攻撃ロールを行う。あるいは、代わりに宣言する。回避（移動ラベル付きスキル）を発動することで、ファイアチームメンバー全員が回避できるようになります。これにより、敵のBS攻撃に対して、対面PHロールを2回（ファイアチームリーダーが1回、ケイソツ3が1回）実行できます。もう1つのケイソツは通常のPHロールを作成します。

覚えて

ファイアチームオーダー中、両チームによって実行されるスキルはファイアチームリーダーと残りのメンバーは次のとおりです。

- ・リセット
- ・移動ラベル付きのスキル（バーサークを除く）
- ・ダッジ
- ・動く
- ・ジャンプ
- ・登る

ファイアチームの命令については 31 ページを参照してください。

シビラは説明する

ファイアチーム リーダーがバーサーク スキルを宣言した場合、そのスキルを持つファイアチーム メンバーのみがそのスキルを宣言して実行することができ、残りの兵士はアイドルを宣言して実行します。



例5 :移動スキル (アクティブターンのファイアチーム)



アクティブターン中、Yu Jingプレイヤーは5つのZhanshiのうち2つをファイアチームは高地を確保し、ファイアチームの命令としてクライムを宣言します。ザンシ（AとB）が登る間、ファイアチームの他のメンバーも登りますが、移動スキルによって起動されます。何もせず、代わりにアイドル状態を実行します。

例6: リーダーの交代、 ハッキング（アクティブターンのファイアチーム）



アクティブターン中、5人のフェネック・フュージリアーで構成されたファイアチームを持つプレイヤーは敵に対して通信攻撃を実行することを目指している。そのために、新たなファイアチームオーダー、彼らはフェネック・フュージリアー・ハッカーがファイアチームになることを決定したリーダーになり、ファイアチーム リーダー トークンを彼の隣に置きます。次に彼は移動スキルを宣言し、ファイアチーム全員が前進します。ファイアチームはリーダーは敵の兵士に対してハッキングプログラムの使用を宣言し、オーダーの2番目のショートスキル。この場合、ファイアチームリーダーはBS攻撃なので、ファイアチームレベルボーナスのMODは適用されません。さらに、残りのファイアチームのメンバーはアイドルを実行するため、ファイアチームリーダーだけが行動する。しかし、ファイアチームに他のハッカーがいたとしても、彼らは行動せず、ファイアチームリーダーはボーナスを一切受け取りません。



次のファイアチームオーダー中、オーダーの最初の基本シोटススキルは

宣言 :移動。対応する一貫性チェックとARO宣言の後、

ファイアチームの2番目のシोटススキル「BSアタック」が宣言されます。ファイアチームリーダーと

他のファイアチームメンバーは移動しますが、ファイアチームリーダーのみが

BS攻撃ロール。このファイアチームは5人のトルーパー（フェネック・フュージリアー）で構成されているため、リーダーはレベル5のファイアチームボーナスを適用し、BS攻撃（+1 SD）スキルを獲得します。

BS 攻撃に +1 MOD が追加されます。

もしディスカバーがBSアタックではなく2番目のシोटススキルとして宣言されていたら、

ファイアチームリーダーはWIPロールを遂行する唯一の人物であり、

+3 WIP MOD。これまでのいずれの場合も、他のファイアチームメンバーは

敵の兵士のAROに対して脆弱です。相手は通常ロールを行うでしょう。

他のメンバーはロールを実行できませんでした。

例7: リーダーとファイアチームの変更

死傷者発生（アクティブターンのファイアチーム）

さて、このファイアチームが5人の兵士（フェネック・フュージリア）で構成され、
負傷者が出て意識不明の状態になった。新たな命令により、プレイヤーは
ファイアチームリーダートークンをファイアチームメンバーの一人、フェネックの隣に置きます。
フュージリア救急救命士次に、最初の基本ショートスキル「移動」を宣言します。
一貫性チェックを実行し、他のメンバーが
一貫性ルールは、新しいファイアチームリーダーのZoC内にあります。ファイアチーム全員
メンバーが移動し、ファイアチームリーダーはシルエットコンタクトに入り、
意識不明のフェネック・フュージリア。
2つ目のショートスキルでは、ファイアチームリーダーがメディキットを使用します。その間、
他のファイアチームメンバーは2番目のショートスキルによって起動されるが、何もしない。
代わりにアйдルを実行します。

例8: ファイアチームARO (反応ターンのファイアチーム)



画像に見られるように、チェーンライフルを装備したダトゥラジは、

アクティブターンに5人のZhanshi Fireteamに対してBS攻撃を宣言します。

モラットのプレイヤーは、チェーンライフルのラジティアドロップテンプレートが

5つの湛師のうちの3人（1,2,3番）。

Yu JingプレイヤーがファイアチームAROとしてBSアタックを宣言した場合、3人のZhanshi

それぞれセービングロールを行う必要があるため、プレイヤーはリスクを冒さないことにします。代わりに、

彼らはドッジをファイアチームのAROとして宣言します。Zhanshi 4は、

テンプレートは、回避を使って部分カバーを獲得します。Zhanshi 5はすでに部分カバー状態です。

カバーはBSアタックをAROとして宣言する。Zhanshi 5は別のスキルを宣言しているので

ファイアチームAROから除外されると、自動的にファイアチームの一員ではなくなり、

ファイアチームのレベルボーナスのため、ARO はバースト 1 と +3 距離 MOD のみを取得します。

前回のケースで、Zhanshi 1から4がBS Attack AROを宣言し、

ジャンシー5はダッジAROです。ジャンシー5は自動的にファイアチームから外れます。

BS 攻撃を宣言する Zhanshi には、レベル 4 のファイアチーム ボーナスのみが適用されます。

覚えて

次の状態フェーズで Zhanshi 5 がファイアチーム リーダーと一貫性を保つ場合、プレイヤーはファイアチームに再参加するルールを適用し、再び 5 人のメンバーからなるファイアチーム コアを持つことができます。

例9: ファイアチームARO2 (反応ターンのファイアチーム)



アクティブターン中に、アルジュナとキランボットは最初の基本ユニットとして移動を宣言します。
5人のザンシーのファイアチームのLoFにおける、オーダーのショートスキル、5人のザンシー全員が宣言する。
同じARO、BS攻撃ですが、3つはアルジュナをターゲットにし、残りの2つは
キランボットをターゲットにします。
周辺（シンクロ）特殊スキルのおかげで、アルジュナとキランボットは
異なるターゲットを選択できます。アルジュナはザンシ1に対してBS攻撃を宣言します。
オーダーの2番目のショートスキル、そしてキランボットもBS攻撃を宣言するが、
2. ザンシがファイアチームを結成し、5人のメンバーが所属する
同じユニットの場合、それらすべてに対応するファイアチーム レベル ボーナスを適用できます。
アルジュナとザンシ1との間で一連の対面ロールが続く。
彼はAROで+1 BS攻撃MODとBS攻撃 (+1 SD)スキルを持っているので、2つのサイコロを振って
1を捨てて。キランボットはダイレクトテンプレート武器で攻撃するので、ザンシ2
通常のBSロールを行い、AROのBS攻撃 (+1 SD)スキルにより、ダイスを2個振り、1個を捨て、BS攻撃に+1 MODを適用し
ます。ただし、
ダイレクトテンプレート武器によるセービングロールを行う。残りのZhanishiは
攻撃を受けていないので、ファイアチームレベルを適用して通常ロールも行う。
ARO へのボーナス。

例 10: CC 戦闘でのファイアチーム VS. 格闘技 L5 (ファイアチームがアクティブターン中)

3人のZhanishi Fireteam Harisがアクティブターンに移動+CC攻撃を宣言する
武術L5の特殊スキルを持つ宮本武蔵に対して、
ファイアチームリーダーに任命されたZhanishiはCC攻撃を行うことができ、
近接戦闘に参加している味方兵士1人につき+1のBボーナス。ミヤモトは
武術レベル5を適用し、B2と (+1 SD)を獲得し、
ザンシーのファイアチームリーダー。ザンシーのB3と
宮本武蔵のB2 (+1SD)付き。

覚えて

武者師は、3 つのサイコロのターゲットとして 3 人の戦師のいずれかを選択できますが、ター
ゲットにできるのはそのうちの 1 人だけです。これは、各反応型兵士がターゲットにできる
のは 1 人のファイアチーム兵士 (ファイアチーム リーダーまたは他のファイアチーム メン
バー) のみであるためです。ただし、全員が同じターゲットを選択する必要はありません。

例11: ファイアチームの誠実さ (アクティブターンのファイアチーム)

Morat Fireteams		DUO, HARIS, CORE
Min	Max	
★	5	MORAT VANGUARD (Morat)
★	3	KURGAT (Morat)
★	5	YAOGAT (Morat)
★	5	SURYAT (Morat)
★	3	KAITOK (Morat)
0	2	DARTOK (Morat)
0	2	RINDAK FTO
0	2	KYOSOT
0	1	ZABUK
0	1	FAREDAK

私たちの Morat ファイアチーム コアは、以下の 4 人のメンバーで構成されています。

- クルガット (モラト)1個
- ダートク (モラット)×2
- ザブク 1個

ザブクがファイアチームのリーダーである間に、クルガットは殺され、
ゲームテーブル。ファイアチームは、試合開始時に必須だった兵士を失ったにもかかわらず、
ファイアチームを作成した瞬間、ファイアチーム自体はキャンセルされません。
ファイアチームの解散条件が満たされました。残りの
ゲームでは、現在3人のメンバーであるファイアチームコアは、ファイアチームを適用し続けます
いつもの通りのルール。

例12: ファイアチームの対決

ケース1: ファイアチーム命令（移動+BS攻撃）対ファイアチームARO（BS攻撃）。

新たな命令により、5人のZhanshi FireteamのFireteamリーダーは宣言します

移動し、パンオセアニアのプレイヤーは反応ターン中にAROを宣言します。

5人のフェネック・フュージリア隊員のうち2人がザンシに敗北。

フュージリアーはBS攻撃AROを宣言しますが、それぞれがターゲットにできるのはファイアチームを構成するZhanshi、Fusilier 1はZhanshi 1（ファイアチームリーダー）を選択します。

フュージリアー2はザンシ2（コンビライフル）を選択します。

両フュージリエはコンビライフルで武装しており、5人編成のファイアチームのメンバーになると、AROでレベル5ファイアチームのボーナスをすべて獲得できます。

この場合、両方ともBS攻撃に+1 MODとBS攻撃（+1 SD）スキルを適用できます。

コジンプレイヤーは攻撃するか回避するかを決めなければなりません。

ドッジを宣言し、フェイス・トゥ・フェイス・ロールに勝てば、BS攻撃を避けることができる

両警官に対しては、脅威は排除されないだろう。もし彼らがBSを宣言すれば

攻撃の場合、ファイアチームリーダーにボーナスが適用されますが、

フェネック・フュージリアー2は、ザンシ2に対して2回の通常ロールを行うが、

アイドル状態になるため、回避したり BS 攻撃を実行したりすることはできません。

最後に、プレイヤーはリスクを冒してBSアタックを宣言し、レベル5を適用します。

ファイアチームボーナス（+1 BS攻撃とBS攻撃（+1 SD）スキル）。プレイヤーはファイアチームリーダーのバースト4（重機関銃B4と（+1 SD））を分割することにします。

フュージリアー部隊の間では、フュージリアー1に対して3回の対面BS攻撃と

通常のBS攻撃ロールに、フュージリアーに対する(+1SD)ボーナスにより、ダイスが1つ追加される。

2.

レベル5のファイアチームの一員として与えられたボーナスのおかげで、フュージリアー2

AROでBS攻撃（+1 SD）とより高い精度（BSに+1 MOD）で射撃できる攻撃）。

2回のZhanshiに対する通常ロールは成功し、ターゲットは失敗したため、

セービングロール、無意識状態に入ります。

一方、Zhanshi 1はFusilier 1とのFace to Face Rollに勝利し、Fusilier 1もまた

セービングロールに失敗すると意識を失う。しかし、Zhanshi 1の

BS フュージリエ2への攻撃は成功しました。

ケース 2: ファイアチーム命令（移動 + BS 攻撃）対 ファイアチーム ARO（回避）。

一人のZhanshiを失ったYu Jingプレイヤーはレベル4のファイアチームしか持っていない。

ボーナスが付与されます。新しいオーダーを消費すると、ファイアチームリーダートークンが

コンビライフルを装備したZhanshi 3。プレイヤーは最初にMoveを宣言する。

基本的なショートスキルですが、新しいファイアチームリーダーのみが移動し、LoFを獲得します。

フェネック・フュージリア 2. PanOceanian プレイヤーはドッジを宣言することにしました。フュージリアー

ファイアチームは現在レベル4のファイアチームなので、対応する

ボーナス。ドッジを宣言し、ファイアチームボーナスのおかげで、

ファイアチームのメンバーは、回避ロールに +1 MOD を獲得します。

ザンシ3はフェネック・フュージリエ2に対してBS攻撃を宣言します。プレイヤーは

この状況をどのように解決するかを知るための適切なロール…

例13: ファイアチームによるゲーム状況

ケース 1: ファイアチームの順序、リーダーの交代、および移動（ジャンプ）。

次のオーダーでプレイヤーは新しいファイアチームリーダーを選択し、

重機を装備したザンシーの横にあるファイアチームリーダートークン

銃。この命令の間、2人のZhanshiが壊れたキャットウォークの上にいるので、

ファイアチームリーダーは「ジャンプ」をファイアチームの命令として宣言します。次に、一貫性チェックが行われます。

実行され、ファイアチームのメンバー全員が新しい

ファイアチームリーダーのZoC。そのため、すべてのZhanshiはジャンプを実行でき、

通過する隙間がないにもかかわらず水平に進み、プレイヤーは

それぞれのジャンプを終える。オーダーの最後に、プレイヤーは

さらにもう一つの一貫性チェック。

ケース 2: ファイアチームの命令、リーダーの交代、およびミッションの遂行。

フェネック・フュージリアー・ファイアチーム・コアはシナリオの目標コンソールの隣にあります。

PanOceanianプレイヤーはオーダーを消費してファイアチームリーダーを変更し、

ファイアチームリーダートークンはフェネック・フュージリアー・ハッカーの隣にあります。ファイアチームは

敵兵の射程外にいる場合、移動+コンソール起動を宣言し、

ファイアチームの命令。フェネック・フュージリアー・ハッカーはシレットコンタクトに入り、

コンソールに必要なロールを行い、ボーナスやMODを追加せずに

ファイアチームの一員として。一方、残りのフュージリアーも最初の移動を開始した。

オーダーの基本的なショート スキルを実行し、2 番目のショート スキルではアイドルを実行します。

地形と風景 構造

この章では、プレイヤーが試合をよりリアルで充実したものにし、INFINITYのゲーム体験を向上させるために使用できる追加ルールについて説明します。これらのルールは任意であり、事前にプレイヤー間で合意する必要があります。

特殊な地形

特殊地形ゾーンは、特別なゲーム ルールが適用される戦場の領域です。

プレイヤーは、独自のテーマ別の風景を構築することを含め、さまざまな方法でそれらを自由に配置し、境界をマークすることができます。

特殊地形ルールは、新しい戦術的課題で Infinity ゲームに刺激を与え、興味深い非対称の戦場を簡単に作成する方法です。

特殊な地形

要件

ゲームテーブルをセットアップする前に、特別な地形エリアをマークしてください。
ゲームが始まります。
これらの領域は明確に定義され、認識可能な境界を持つ必要があります。
テンプレート、風景の一部、またはその他の手段。

ゲーム用語では、特殊地形エリアは、
別途指定がない場合。
プレイヤーは、特定の特性について話し合い、合意する必要があります。
各特殊地形エリア。
ゲームテーブルを準備する際、プレイヤーは
各特殊地形エリアを定義する特性: 移動の困難さ、飽和度、視界条件、地形の種類。

各特殊地形は地形タイプ特性を持ち、
少なくとも他の 1 つの特性。

効果範囲

特殊地形ゾーン

インフィニティでは、特殊地形ゾーンの効果範囲は、
特殊効果が適用される場所。シルエットで特殊地形ゾーンに接触している兵士、またはベースまたはシルエットテンプレートが特殊地形ゾーンに少なくとも部分的に覆われている兵士は、そのゾーンの効果を等しく受けます。

地形の特徴

地形はゲーム体験を向上させるために使用でき、複数のゲーム オプションを可能にする一連の複合特性を備えています。

地形の種類

この特性は、エリアを支配する環境の種類を表します。配置前に地形の種類を選択してください。これにより、両プレイヤーが地形特殊スキル（[113ページ参照](#)）を使用できるかどうか分かります。

現在、Infinity ゲームで使用できる地形の種類は次のとおりです。

»水生地形:

水域とは、開水域または部分的に水没した陸地を指します。水域の例としては、海洋、湖、河川、湿地、沼地などが挙げられます。

»砂漠の地形:

砂漠地形は、降雨量が非常に少ない開けた地域を指します。
これらの地域は通常、非常に暑く、砂に覆われています。常に乾燥しており、水面はありません。砂漠地形の例としては、砂丘、岩場、荒涼としたサバンナなどが挙げられます。

»山岳地形:

山岳地形は、海拔の高い地域（通常は岩が多く、植生がまばら）と、北極圏および亜北極圏の生態地域を包含します。山岳地形の例としては、低山、中山、高山の地域、渓谷、フィヨルド、崖、氷と雪に覆われた北極圏の平原、ツンドラ地帯などが挙げられます。

»ジャングル地形:

ジャングル地形は、あらゆる種類の植物が密集した地域を表します。
ジャングル地形の例としては、熱帯雨林、ジャングル、密林、密生したエイリアンバイオームなどがあります。

»無重力地形:

無重力地形とは、重力が低い、または存在しない領域です。
このような状況での移動や方向指示には、地上とは異なるスキルが必要です。無重力地形には、大気のある場所とない場所、そして宇宙空間の真空も含まれます。無重力地形の例としては、宇宙船の貨物室、小型宇宙ステーションや軌道の外環、旗艦の船体外側、宇宙船への搭乗作戦、遺棄された宇宙船、人工重力が故障した月面基地などが挙げられます。

困難な地形

戦場のゾーンの中には、そこを横断しようとする兵士の移動に特定の利点や障害をもたらすものがあります。

要件

兵士は、シルエットが困難な地形エリア内または接触している場合、困難な地形ルールを適用し、

移動、慎重な動きなどの移動ラベルを持つスキル

登ったり、ジャンプしたり、バーサーク特殊スキルを使ったり。

困難な地形はシルエット接触した兵士にも影響します

注文時にそれを使用します。

効果

困難な地形エリアにシルエット接触すると、その種類に関係なく、部隊の残りの兵士の移動は即座に自動的に終了します。

兵士が困難な状況を乗り越え続けることを選択した場合

地形エリアでは、新しい命令を宣言し、MOV の両方の値、またはジャンプなどの関連するスキルで指定された値に -1 インチの MOD を適用する必要があります。

飽和

この特性は、固体の障害物が存在することを表します。

エリアを通過する発射物の有効性を制限します。

効果

飽和ゾーンからのBS攻撃、飽和ゾーンへのBS攻撃、飽和ゾーンを通過するBS攻撃は-1のペナルティを受ける。

バーストMOD。

このMODはバーストを1つ以上のターゲットに分割した後に適用され、各ターゲットに割り当てられたバースト値に適用されます。

ターゲットに割り当てられたバースト値は 1 未満に減らすことはできません。

飽和ゾーンのバーストMODは飽和ゾーンのMODと重複しません。

他の飽和ゾーンにも適用されます。例えば、BS攻撃のLoFが複数の飽和ゾーンを通過した場合、プレイヤーは-1の

バーストMOD。

視界状況

密生した植生、ギザギザの岩、雪、砂嵐などにより、

他の多くの理由により、一部の地域は兵士の視界を遮り、

正確に狙う能力。これは以下のゲームルールで表現されます。視界を遮るエリアは4つのカテゴリに分けられます。

視界不良区域

視界不良区域

視界ゼロゾーン

ホワイトノイズゾーン

効果

回避を除き、視界ゾーンから、視界ゾーン内、または視界ゾーンを通過して実行される、LoF を必要とするスキル、特殊スキル、または装備は、必要なロールの関連属性に MOD を受けます。

この視認性MODは他の特殊スキルMODと重複します。

装置、

部分的なカバー、範囲...ただし、他の可視領域 MOD と併用することはできません。

視界不良区域。

視界不良ゾーンでは MOD -3 が適用されます。

視界不良区域:

視界不良ゾーンでは MOD -6 が適用されます。

視界ゼロゾーン:

LoF は、ゼロ視界ゾーン内、ゼロ視界ゾーンを通過したり、ゼロ視界ゾーンから出たりすることはできません。

ゼロ視界ゾーン内、ゾーンを通過、またはゾーン外への BS 攻撃の対象となった兵士は、攻撃者に LoF を与える場合、ゼロ視界ゾーンを視界不良ゾーンとして扱います。

ホワイトノイズゾーン:

ホワイトノイズゾーンはゼロ視界ゾーンとして機能しますが、

射撃の特殊スキルを持つ兵士、または任意のレベルのマルチスペクトル バイザー、または同じものを指定するその他の装備を装備した兵士。

マルチスペクトルバイザーを装備した兵士がBS攻撃の標的になった場合

ホワイト ノイズ ゾーンに入るとき、通過するとき、または出るときに、マルチスペクトル バイザーは、結果として生じる視界不良ゾーンの MOD を低減できません。

重要

可視ゾーンMODは他の可視ゾーンMODと重複することはありません。ロールが2つ以上の可視ゾーン（種類を問わず）の影響を受ける場合、プレイヤーは必ず最も制限の厳しいMODを1つだけ適用します。

たとえば、BS 攻撃の LoF が低視界ゾーン (-3 MOD) と不良視界ゾーン (-6 MOD) を通過する場合、-6 MOD を 1 つだけ適用します。

可視ゾーンと投機的攻撃

投機的攻撃には LoF は必要ないため、可視ゾーンにマイナスの MOD を適用せず、投機的攻撃には -6 MOD のみを適用します。

視界条件と戦闘ジャンプ

視界が悪い、視界が悪い、または視界がゼロのエリア内やそのエリアに接触している状態では、戦闘ジャンプを使用できません。

特殊な地形の提案と例				
例	地形の種類	困難な地形	視界条件	飽和ゾーン
ビーチ	水生	はい	--	いいえ
外海	水生	はい	--	いいえ
沼地	水生	はい	--	はい
岩だらけの地面	砂漠	オプション	--	はい
砂丘	砂漠	はい	--	いいえ
低山または急峻な ヒルズ	山	--	--	いいえ
北極平原	山	オプション	--	いいえ
ミッドマウンテン	山	はい	視界不良	いいえ
高山	山	はい	視界不良	はい
ウッズ	ジャングル	オプション	視界不良	はい
ジャングル	ジャングル	はい	視界不良	はい
密林	ジャングル	はい	視界不良	はい
原始の森	ジャングル	はい	視界ゼロ	はい
無重力	無重力	はい	--	いいえ
嵐	水生/砂漠/ 山/ジャングル	--	視認性の向上 1レベル上の条件	--
エンジンルーム	オプションのゼロG	無重力なら	視界不良	はい
発電機室	オプションのゼロG	無重力なら	ホワイトノイズ	はい
エネルギーコアルーム	オプションのゼロG	無重力なら	低視認性 + 白 ノイズ	--

景観構造

アクセス幅 (AW)

Infinity では、ゲームやミッションの設定をシミュレートするためにテーブル上で使用される風景は、通常、出入口や窓などのさまざまな種類のアクセス ポイントを備えた建物で構成されます。

このセクションでは、アクセスポイントの種類とそのサイズ、そして通過可能な兵士について説明します。アクセス幅は2種類あります。

- » 狭き門。このアクセスポイントは、シルエット値が2以下のトルーパーのみが通行できる広さです。狭き門トークン (NARROW GATE)がマークされています。
- » 広い。このアクセスポイントはすべての兵士が通過できる。シルエット値に関係なく、ワイドゲートトークン (WIDE GATE)でマークされます。

両方のプレイヤーは、ゲーム開始前に風景のピースが持つことができるアクセス幅について合意し、それに応じてマークを付ける必要があります。

覚えて

シルエット X を持つ伏せ状態の兵士は、アクセス ポイントの制限を考慮するときに、ユニット プロファイルに表示されているシルエット属性値を適用する必要があります。

重要

アクセス幅のルールは、一般移動ルールおよび移動ラベルを持つスキルの要件よりも常に優先されます。特定のアクセスに必要なシルエット属性をトルーパーが持っていない場合、トルーパーはそのアクセスを通過できません。

Infinity では、特別なルールまたはシナリオ条件で別途指定がない限り、ゲートとアクセスは常に開いているとみなされ、射線をブロックしません。

勝利と敗北

モジュール

ゲームが終了したら、勝者を決定します。すべての勝利条件を満たしたプレイヤーがゲームに勝利しますが、勝利または敗北を左右する条件は、プレイするゲームの種類によって異なります。

標準ゲーム

標準ゲームでは、プレイヤーは戦場に集結し、敵軍を殲滅するという目標を掲げます。具体的な目標はなく、できるだけ少ない犠牲を払って敵を殲滅することだけです。

標準ゲームは3ラウンドあり、3ラウンド目の終了時に

ラウンドごとに、プレイヤーは勝利ポイントを比較します。インフィニティでは、勝利ポイントは各兵士のコストの合計であることを覚えておいてください。

あなたの軍隊リストから、Null 状態ではないものを選択します。

最も多くの勝利ポイントを獲得したプレイヤーがゲームに勝利します。

両プレイヤーの勝利ポイントが同じ場合、戦闘は引き分けとみなされます。どちらの軍も勝利を収めることができませんでした！

標準ゲームでは、プレイヤーの1人が「撤退！」状態でアクティブ ターンを開始した場合、そのターンの終了時にゲームは終了します。

後退！

Retreat!では、テーブル上に生存者がいる限り、Infinityプレイヤーはゲームを続け、最後の1人になるまで戦い、ゲームの流れを変えることができる。

最後の瞬間に。

ゲーム用語で言えば、各プレイヤーはアクティブターンの開始時、戦術フェイズ中に、獲得した勝利ポイントを数えなければなりません。この計算において、まだテーブル上に配置されていない兵士（空挺展開、隠密展開など）は生存者とみなされます。勝利ポイントの合計が、軍隊リスト構築に使用可能なポイントの25%以下になった場合、その軍隊は「撤退！」状態になります。

終盤「撤退！」	
軍隊ポイント	生存者のポイント価値 (25% 軍隊ポイント)
400	100点以下
350	88点以下
300	75点以下
250	63点以下
200	50ポイント以下
150	38点以下

退却中の軍隊の特徴「状況」

- » 退却「状況」にある軍隊は自動的に敗北状態になります
中尉の状況。
- » 軍隊が撤退「状況」にある限り、プレイヤーは新しい中尉を指名してください。撤退「状況」がキャンセルされ、軍隊に中尉がいる場合、中尉の喪失状況もキャンセルされます。
- » 「撤退！」の状況では、プレイヤーターンの衝動フェイズは適用されません。そのため、衝動フェイズでは衝動型トルーパーや狂乱型トルーパーを活性化することはできません。
- » 撤退「状況」では、配置ゾーン的最も広い側に到達したユニットは戦闘を生き延びたとみなされ、所有者は勝利ポイントとしてカウントできます。
- » 軍隊が退却状態にあるプレイヤーが敗北または軍隊リスト内のすべての兵士を避難させた場合、プレイ中のシナリオの特定のゲーム終了条件が別途示されていない限り、ゲームは終了します。
- » 各アクティブターンの開始時に、プレイヤーはカウントを行います。生存している部隊のポイントコストが25%の閾値を超えた場合（例えば、意識を失った部隊が戦闘態勢に復帰したなど）、プレイヤーの「撤退！」状況はキャンセルされ、「撤退！」トークン（RETREAT!）が兵士から取り除かれ、兵士の「撤退！」状態もキャンセルされます。

167ページのゲーム状態モジュールで Retreat! 状態を確認できます。 —

ミッションまたはシナリオ

Infinity の戦術的柔軟性と軍隊の多様性により、単に敵軍を破壊する以上のゲームが可能になります。

ゲームに刺激を与えたり、戦時中の特殊作戦やハイリスクなスパイ活動を再現したりするために、単なる虐殺を超えた一連の目標や、通常とは異なるゲーム条件を課す目標を設定したゲームをプレイすることができます。各シナリオまたはミッションには、プレイヤーが達成を目指す目標が明記されている必要があります。ミッション中、目標を達成すると、ミッションルールで事前に定められたレートでプレイヤーに目標ポイントが与えられます。敵を全滅させる以上の目標を持つゲームは、ミッション、またはシナリオとなります。

各プレイヤーが獲得した勝利ポイントの数は、両プレイヤーが同じ数の目標ポイントを獲得した場合に、常にタイブレーカーとして使用されます。
シナリオ。

シナリオのプレイ

このコアブックには、エキサイティングな新しいゲームモードを試することができるシナリオが多数含まれていますが、Infinity の公式 Web サイトのダウンロード セクションも忘れずにご覧ください。
www.Infinityuniverse.com

無料ゲーム

このルールセットは、プリセット機能を備えた一連のゲームモードを確立します。テーブルのサイズ、アーミーポイントとゲームラウンド数、トルーパーの最大数など、このゲームを最大限に楽しむために最適な設定はいくつかありますが、Infinity の柔軟性により、ゲームの本質を変えることなく、これらのパラメータを変更したゲームをプレイすることが可能です。

プレイヤーは同意するとフリーゲームをプレイしているとみなされます
ゲームモードに記載されている機能とは異なる機能を事前に確認してください。

フリーゲームの例としては、テーブルを使ったゲームや
レイドマッチの展開ゾーンのサイズは200ポイントではなく250ポイントでプレイされ、兵士の数に上限はなく、
通常のスタンダードの3ラウンドではなく4ラウンドのゲームラウンドの期間
ゲーム。

無料ゲームは、経験豊富なプレイヤーがさまざまなゲームの組み合わせをテストし、Infinity のゲームシステムの可能性を探求し続けるための優れたリソースです。

セットアップ ゲームテーブル

このセクションに記載されているアドバイスは情報提供のみを目的としています。ゲームテーブルをセットアップする際にこのガイドに従うことは推奨されますが、必須ではありません。

Infinity は、現代の戦闘における戦術と機動性を忠実に再現し、高いリアリズムと柔軟性を備えたゲームです。現実の戦闘シナリオと同様に、Infinity においても地形、つまり戦闘環境は、プレイヤーの戦略と戦術的選択肢を決定づける上で特別な意味を持ちます。

このステップは重要であるため、両方のプレイヤーがゲームテーブルのセットアッププロセスに参加し、交互に地形要素を配置するか、または単純に相互の合意によって配置することをお勧めします。



シビラのアドバイス

地形とカバー

地形ピース、風景アイテム、建物は、ゲーム中に軍隊が移動するゲーム環境を構成します。

ゲームテーブルにおける地形の主な目的は、部隊が敵の攻撃に即座に晒されることなく移動・機動できるカバーを提供することです。カバーを活用して敵を回り込み、側面から攻撃することが、勝利を確実なものにするために不可欠です。

地形の配置は、部隊が敵に対して戦術的優位性を獲得するために、ゲームテーブル上で機動性を強要するものでなければなりません。地形を配置する際には、両プレイヤーが部隊の機動性を確保しつつ、長距離兵器の有用性を損なうことなく、十分なカバーを配置することでバランスを取ることが推奨されます。

Infinity では、プレイヤーがプレイするポイント数に合わせてゲームテーブルのサイズを調整することをお勧めします。以下の点にご注意ください。

- ※ 150 ポイントのゲームの場合は、24 インチ x 32 インチのゲームテーブルを使用します。
- ※ 200 または 250 ポイントのゲームの場合は、32 インチ x 48 インチのゲームテーブルを使用します。
- ※ 300、350、または 400 ポイントのゲームの場合は、48 インチ x 48 インチのゲームテーブルを使用します。

ゲームテーブルのサイズに応じて、ゲームテーブルを適切にカバーするために、より多くの風景アイテムが必要になります。

バトルバックは、24 インチ x 32 インチのゲームテーブルで入門ゲームをプレイするために必要なすべての風景アイテムが含まれた 2 人用入門セットです。

地形レイアウト

ただし、バランスの取れたゲーム テーブルは、使用される地形の量だけでなく、そのレイアウトにも基づいています。

ゲームテーブルに地形を配置する際は、大きな地形ピース同士の間隔が10インチ（約25cm）未満になるように配置することをお勧めします。3つの大きな地形ブロックを使って、テーブルの中央に破線を描くように配置します。こうすることで、安全地帯と狙撃兵にとって最適な射線が交互に現れます。

小さな地形ピースはカバーが提供される方法で配置する必要があります
地形の少ない地域では、回廊を建設することが望ましい。

大きな地形ピースの間に小さな地形ピースを配置してカバーを作り、軍隊がテーブル上を移動できるようにします。

大きな地形ピースに胸壁、窓、ポーチなど、軍隊が前進する際にカバーできる要素があると非常に便利です。

シビラのアドバイス



重要

ゲームテーブルに地形を配置する場合、ゲームの開始時から両プレイヤーの軍隊が相手の射線に完全にさらされることなく展開できることを確認することが重要です。

アクセシビリティ

大きな地形ピースは、それぞれ屋根や高さのある建物や構造物を表すことができます。これらの屋根に階段やエレベーターなどのアクセス手段がない場合、兵士が屋根を登ったり降りたりすることが困難になり、両プレイヤーの戦術的選択肢が制限されます。そのため、地形ピースの大部分には、地上からアクセス可能な高台を設けることをお勧めします。

また、ボトルネックや袋小路を多く作り出してしまうような地形の配置は避けるべきです。敵に向かって前進するための選択肢が多ければ多いほど、ゲームは面白くなります。

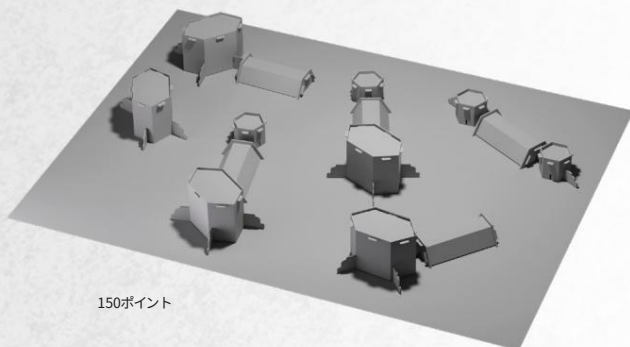
戦術的な選択は変わります。

対称的かつ

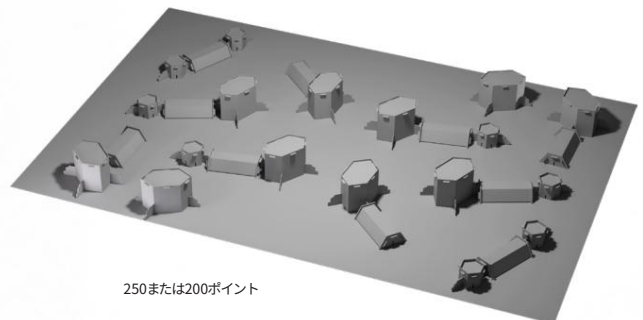
非対称展開ゾーン

対称配置ゾーンとは、ゲームテーブルの両側に同じサイズの地形ピースが同じ数だけ配置され、同じように配置されているゾーンです。一方、非対称配置ゾーンとは、地形ピースの数が均等でなかったり、サイズが均等でなかったりするゾーンのことで、不均衡が生じ、テーブルの片側が明らかに有利になります。

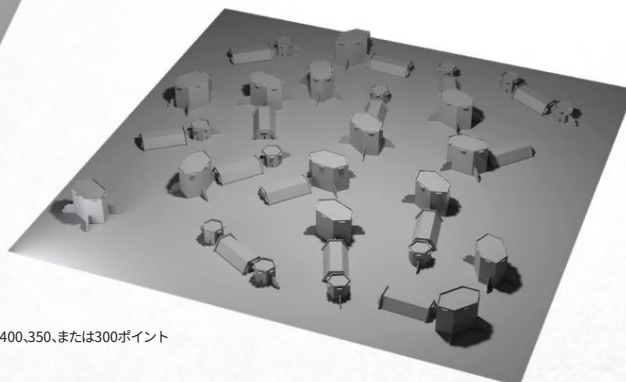
配置ゾーンの1つがより多くのカバーを提供し、より高い地形ピースを持つように地形を配置して、その側に配置することを選択したプレイヤーに戦術的な利点を与えることをお勧めします。



150ポイント



250または200ポイント



400、350、または300ポイント

シナリオ

INFINITY に内在する戦術的な柔軟性により、典型的な敵殲滅シナリオよりも興味深いゲームが実現します。シナリオの目的は、定義された目標を達成し、達成した各目標に指定された目標ポイントを獲得することでミッションを達成することです。

シナリオをプレイ中に、より多くの目標ポイントを獲得したプレイヤーが勝者となります。

獲得した客観的ポイント数が同点の場合は、両プレイヤーが勝利ポイントと比較する必要があります。
最も高い勝利ポイントを持つプレイヤーがタイブレイクに勝利します。

このセクションには、この新しいレベルのゲーム体験への入門となる、いくつかのミッションが含まれています。その他の無料コンテンツは、INFINITY公式ウェブサイト（INFINITYUNIVERSE.COM）のダウンロードセクションからご覧いただけます。

消滅

ミッションの目的

150ポイント ゲーム	200ポイント ゲーム	250ポイント ゲーム	300ポイント ゲーム	350ポイント ゲーム	400ポイント ゲーム	客観的 ポイント
敵軍を40～75ポイント撃破する。	敵軍を50～100ポイント撃破する。	敵軍を65～125ポイント撃破する。	敵軍を 75 ～ 150 ポイント撃破します。	敵軍を85～175ポイント撃破する。	100～200人を殺す敵軍ポイント。	1 目標ポイント。
敵軍を76～125ポイント撃破する。	101～150人を殺す敵軍ポイント。	敵軍を126～200ポイント撃破する。	敵軍を151～250ポイント撃破する。	敵軍を176～270ポイント撃破する。	201～300人を殺す敵軍ポイント。	3 つの目標ポイント。
敵軍を125ポイント以上撃破する。	殺すには敵軍ポイント150。	敵軍を200ポイント以上倒す。	敵軍を250ポイント以上倒す。	敵軍を270ポイント以上撃破する。	敵軍を300ポイント以上倒す。	4 つの目標ポイント。
生き残った勝利ポイントが 40 ～ 75 の場合。	生き残った勝利ポイントが 50 ～ 100 の場合。	生き残った勝利ポイントが 65 ～ 125 の場合。	生き残った勝利ポイントが 75 ～ 150 の場合。	生き残った勝利ポイントが 85 ～ 150 の場合。	生き残った勝利ポイントが 100 ～ 200 の場合。	1 目標ポイント。
生き残った勝利ポイントが 76 ～ 125 の場合。	生き残った勝利ポイントが 101 ～ 150 の場合。	生き残った勝利ポイントが 126 ～ 200 の場合。	生き残った勝利ポイントが 151 ～ 250 の場合。	生き残った勝利ポイントが 176 ～ 270 の場合。	生き残った勝利ポイントが 201 ～ 300 の場合。	3 つの目標ポイント。
生き残った勝利ポイントが 125 ポイントを超える場合。	生き残った勝利ポイントが 150 ポイント以上ある場合。	生き残った勝利ポイントが 200 以上ある場合。	生き残った勝利ポイントが 250 ポイントを超える場合。	生き残った勝利ポイントが 250 ポイントを超える場合。	生き残った勝利ポイントが 300 ポイント以上ある場合。	4 つの目標ポイント。
敵の中尉を殺すため。						2 目標ポイント。

部隊と展開

サイド A とサイド B: 両方のプレイヤーは、ゲーム テーブルの反対側の配置ゾーンに配置されます。配置ゾーンのサイズは、軍隊リスト内の軍隊ポイントの数によって決まります。

側	軍 ポイント	SWCゲームテーブルサイズ	展開 ゾーンサイズ
AとB	150	3 24インチ×32インチ	8インチ×24インチ
AとB	200	4 32インチ×48インチ	12インチ×32インチ
AとB	250	5 32インチ×48インチ	12インチ×32インチ
AとB	300	6 48インチ×48インチ	12インチ×48インチ
AとB	350	7 48インチ×48インチ	12インチ×48インチ
AとB	400	8 48インチ×48インチ	12インチ×48インチ

シナリオ特別ルール

殺害

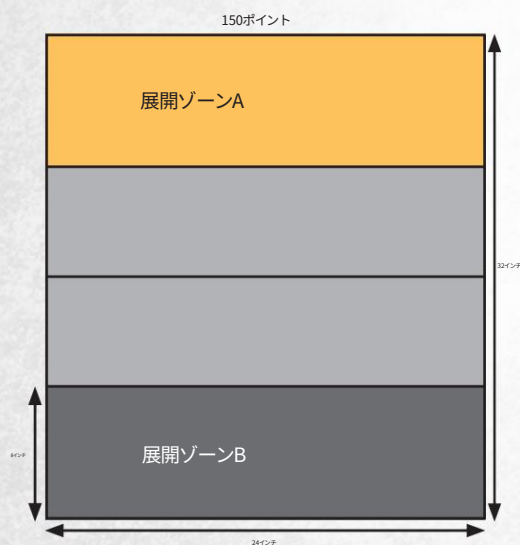
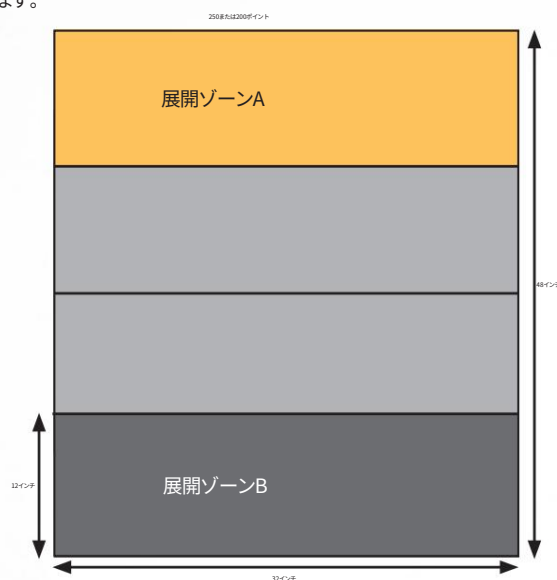
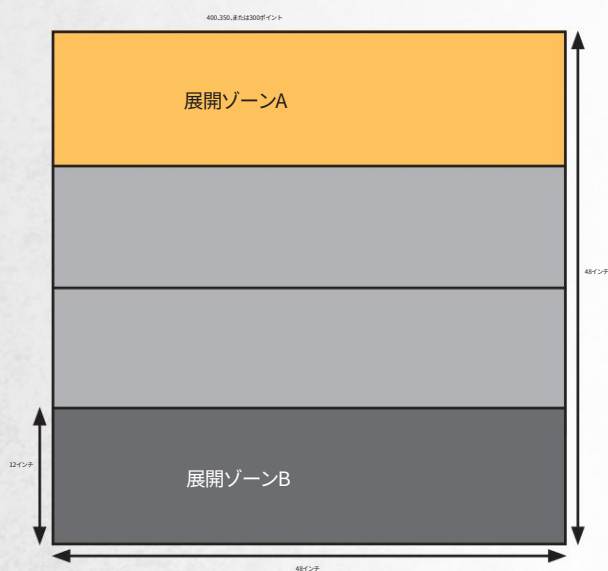
兵士は、デッド状態になったとき、またはゲーム終了時にヌル状態になったときに、敵に殺されたとみなされます。

ゲーム終了時にモデルまたはマーカーとしてゲーム テーブルに配置されていない兵士は、敵によって殺されたとみなされます。

ミッション終了

このシナリオは時間制限があるため、3回目のゲームラウンドの終了。

プレイヤーが自分のプレイヤーターンの戦術フェーズ中に、軍隊リスト内のすべての兵士が Null 状態にあることに気付いた場合、そのプレイヤーターンの終了時にミッションは終了します。



支配

ミッションの目的

- » 各ゲーム ラウンドの終了時に、対戦相手と同じ数の象限を支配します (目標ポイント 1 点、ただし少なくとも 1 つの象限がプレイヤーによって支配されている場合のみ)。
- » 各終了時に敵よりも多くの象限を制圧する
ゲーム ラウンド (目標ポイント 2)。
- » ゲーム終了時にハッキングされたコンソールを持っている (ハッキングされたコンソールごとに 1 つの目標ポイント)。

部隊と展開

サイド A とサイド B: 両方のプレイヤーは、ゲーム テーブルの反対側の配置ゾーンに配置されます。配置ゾーンのサイズは、軍隊リスト内の軍隊ポイントの数によって決まります。

側	軍 ポイント	SWC	ゲームテーブル サイズ	展開 ゾーンサイズ	最小 副社長
Aと B	150	3	24インチ×32インチ	8インチ×24インチ	38
Aと B	200	4	32インチ×48インチ	12インチ×32インチ	50
Aと B	250	5	32インチ×48インチ	12インチ×32インチ	63
Aと B	300	6	48インチ×48インチ	12インチ×48インチ	75
Aと B	350	6	48インチ×48インチ	12インチ×48インチ	88
Aと B	400	8	48インチ×48インチ	12インチ×48インチ	100

シナリオ特別ルール

象限を支配する

各ゲームラウンドの終了時に、テーブルはマップ上に表示されている4つのエリア。各プレイヤーは、自分がいくつかの象限を支配しているかを確認し、目標ポイントを数えます。

プレイヤーが、そのクアドラント内の敵よりも多くの勝利ポイントを獲得した場合、そのクアドラントは支配されているとみなされます。モデルまたはマーカーで表現された兵士のみがカウントされます。ヌル状態の兵士はカウントされません。武器や装備品（地雷など）を表すトークンやマーカー、そして兵士を表さないものもカウントされません。

兵士の基地の半分以上がその象限内にある場合、兵士はその象限内にいるとみなされます。

シャスヴァスティ。クアドラント内にいるシャスヴァスティ特殊スキルを持つ兵士は、通常状態またはシャスヴァスティ胚状態の間、常にポイントを合計に加算します。

コンソール

コンソールは4つあり、各象限の中央に配置されます（ゲームテーブルのサイズについてはマップを参照してください）。各コンソールは、コンソールAマーカー、または同じ直径の風景ピース（Micro Art StudioのHuman Consoles、WarsenalのTech Consoles、CustomeepleのComlink Console など）で表す必要があります。

ハックコンソール

ショートスキル

攻撃

要件

このスキルを宣言できるのは専門部隊のみです。
スペシャリスト部隊はコンソールとシルエット接触している必要があります。

効果

スペシャリスト部隊が通常のWIPロールに成功すると、コンソールはハッキングされます。ロールに失敗した場合、必要に応じて何度でも繰り返すことができ、そのたびに対応するショートスキルを消費してロールを実行します。

プレイヤーは、敵が以前にハッキングしたコンソールをハッキングすることができます。
この状況では、そのコンソールは最後にハッキングしたプレイヤーによってのみハッキングされたとみなされます。

ハッカーはコンソールをハッキングするために+3のMODを適用するので、通常のWIP+3ロール。

専門部隊

このシナリオでは、医師、エンジニア、前線観測員、ハッカー、救急隊員、専門工作員、および Chain of Command 特殊スキルを持つ兵士のみが専門部隊とみなされます。

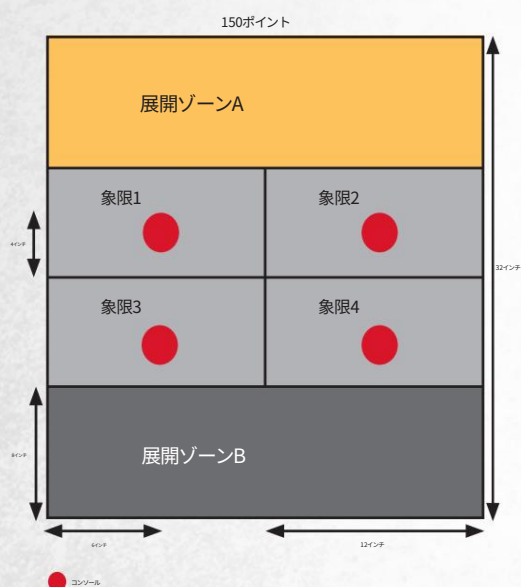
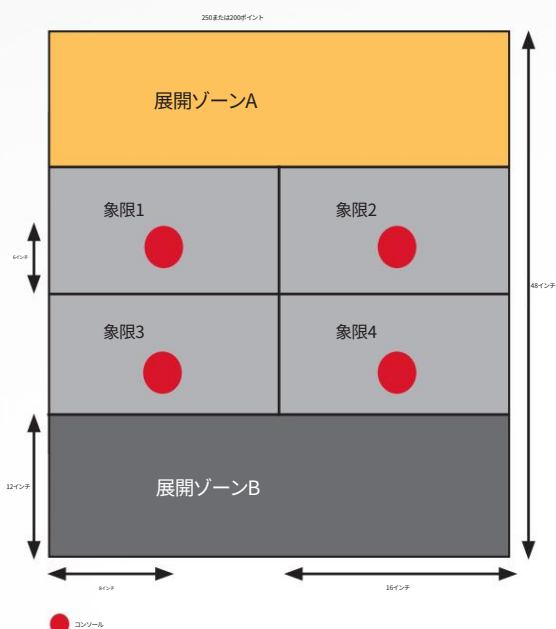
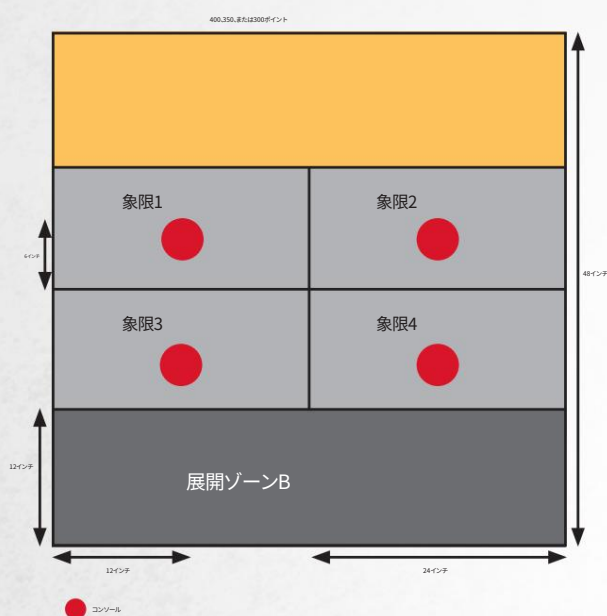
医師とエンジニアは、周辺機器を使用して専門部隊専用のタスクを実行することはできません。

ミッション終了

このシナリオは時間制限があるため、3回目のゲームラウンドの終了。

プレイヤーが自分のターンの戦術フェイズ中に、空状態ではない彼の軍隊リストの兵士は、部隊と軍隊リストに示されている勝利ポイントの最小数に達しません。

配置チャートでは、そのプレイヤーの終了時にミッションは終了します。振り向く。



用品

ミッションの目的

- » 戦闘終了時に補給ボックスを支配します (支配した補給ボックスごとに 2 目標ポイント)。
- » ゲーム終了時に敵よりも多くの補給ボックスをコントロールする (目標ポイント 2 点)。
- » ゲーム終了時にすべてのサプライボックスを制圧する (2つの追加目標ポイント)。

部隊と展開

サイド A とサイド B: 両方のプレイヤーは、ゲーム テーブルの反対側の配置ゾーンに配置されます。配置ゾーンのサイズは、軍隊リスト内の軍隊ポイントの数によって決まります。

側	軍 ポイント	SWC	ゲームテーブル サイズ	展開 ゾーンサイズ	最小 副社長
AとB 150		3	24インチ×32インチ	8インチ×24インチ	38
AとB 200		4	32インチ×48インチ	12インチ×32インチ	50
AとB 250		5	32インチ×48インチ	12インチ×32インチ	63
AとB 300		6	48インチ×48インチ	12インチ×48インチ	75
AとB 350		7	48インチ×48インチ	12インチ×48インチ	88
AとB 400		8	48インチ×48インチ	12インチ×48インチ	100

サプライボックスとシルエット接触して展開することは許可されません。

シナリオ特別ルール

サプライボックス

サプライボックスは全部で3つあります。1つはテーブルの中央に置き、残りの2つはテーブルの端から8インチ (約20cm)離れた中央線上に置きます。

サプライ ボックスは、サプライ ボックス マーカー、または同様の風景アイテム (Micro Art Studio の Tech Crates、Bandua Wargames の Gang Tie Containers、Warsenal の Supply Boxes、Customeeple の Cargo Crates など) で表す必要があります。

補給ボックスを受け取る

ショートスキル

攻撃

要件

スペシャリスト部隊は、次のいずれかの状況にある必要があります。
モデルが持っていないサプライボックストークンとシルエット接触します。

SUPPLYを使用してNull状態のモデルとシルエット接触する
BOXトークン。
ノーマル状態の味方モデルとシルエット接触し、
補給箱トークン。

効果

ロールを必要とせず、1つのショートスキルを消費することで、スペシャリスト
部隊は以前の状況のいずれにおいても補給箱を受け取ることができる
言及された。
スペシャリスト部隊は補給ボックスの共通ルールに従わなければなりません。

サプライボックスの共通ルール

- 各スペシャリスト部隊は最大 1 つの補給ボックスを運ぶことができます。
- サプライボックスを運ぶことができるのはモデルのみであり、マーカーは運ぶできません。
- サプライボックストークンは、モデルが
それを運んでいるものは Null 状態に移行します。

供給ボックスの制御

ゲーム終了時に、そのプレイヤーがモデルを所持しているもののマーカーを所持していない場合、そのサプライボックスはプレイヤーによってコントロールされているとみなされます。そのトルーパーはヌル状態ではなく、敵モデルとシルエット接触していません。

専門部隊

このシナリオでは、医師、エンジニア、前線観測員、ハッカー、救急隊員、専門工作員、および Chain of Command 特殊スキルを持つ兵士のみが専門部隊とみなされます。

医師とエンジニアは、周辺機器を使用して専門部隊専用のタスクを実行することはできません。

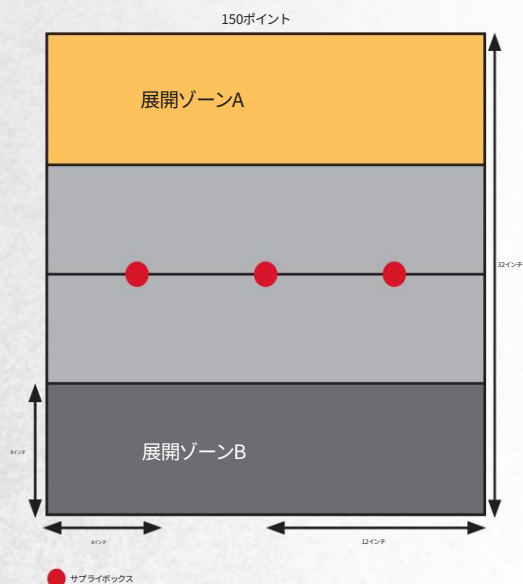
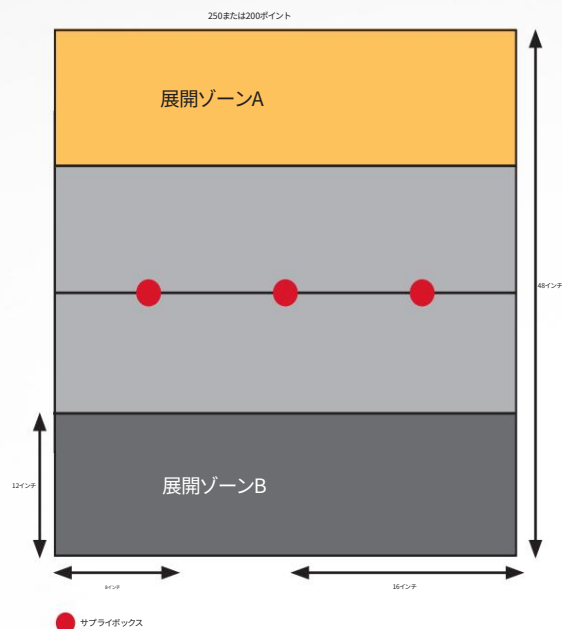
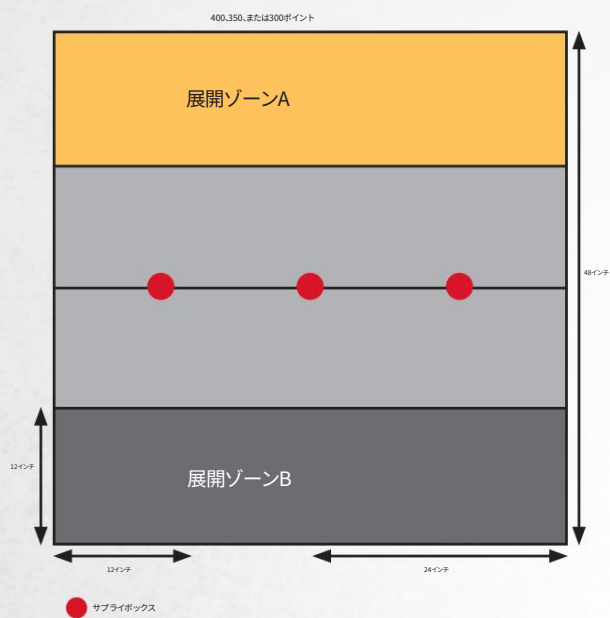
ミッション終了

このシナリオは時間制限があるため、3回目のゲームラウンドの終了。

プレイヤーが自分のターンの戦術フェイズ中に、空状態ではない彼の軍隊リストの兵士は、部隊と軍隊リストに示されている勝利ポイントの最小値に達しません。

配置チャートでは、そのプレイヤーの終了時にミッションは終了します。

振り向く。



銃撃戦

ミッションの目的

- » 敵よりも多くの専門部隊を生き残らせる
ゲーム終了時（目標ポイント2点）。
- » 敵よりも多くの専門部隊を倒す（目標ポイント 1 ポイント）。
- » 敵よりも多くの副官を殺す（目標ポイント 3）。
- » 敵よりも多くの軍隊ポイントを倒す(4 目標ポイント)。

部隊と展開

サイド A とサイド B: 両方のプレイヤーは、ゲーム テーブルの反対側の配置ゾーンに配置されます。配置ゾーンのサイズは、軍隊リスト内の軍隊ポイントの数によって決まります。

側	軍 ポイント	SWCゲームテーブルサイズ	展開 ゾーンサイズ
AとB	150	3	24インチ×32インチ
AとB	200	4	32インチ×48インチ
AとB	250	5	32インチ×48インチ
AとB	300	6	48インチ×48インチ
AとB	350	7	48インチ×48インチ
AとB	400	8	48インチ×48インチ

シナリオ特別ルール

殺害

兵士は、デッド状態になったとき、またはゲーム終了時にヌル状態になったときに、敵に殺されたとなされます。

ゲーム終了時にモデルまたはマーカーとしてゲーム テーブルに配置されていない兵士は、敵によって殺されたとなされます。

強化された戦術的リンク

このミッションでは、中尉の身元は常に公開情報です。
プレイヤーは、どのマーカーが中尉であるかを示す必要があります。
マーカーの状態。

副官はゲーム開始時にゲームテーブル上に置かれなければならない。
最初のゲーム ラウンドで、モデルまたはマーカーとして参加します。

プレイヤーのアクティブターンの戦術フェイズ開始時に、この兵士が配置されていない、またはヌル状態（意識不明、死亡など）にあるなどの理由で副官がいない場合、命令を消費することなく、新しい副官を指名しなければなりません。この新しい副官の身元も公開情報です。この副官は、ゲームテーブル上に置かれた模型またはマーカーでなければなりません。

指定着陸エリア

ゲームテーブル全体が指定着陸エリアとみなされます。戦闘ジャンプ特殊スキルを持つ兵士は、展開時のPHルールに+3のMODを適用できます。このMODは、他のルールで付与されるMODと累積します。

さらに、空挺展開ラベル (AD) の特殊スキルを持つ兵士は、敵の展開ゾーン内での展開禁止を無視します。

専門部隊

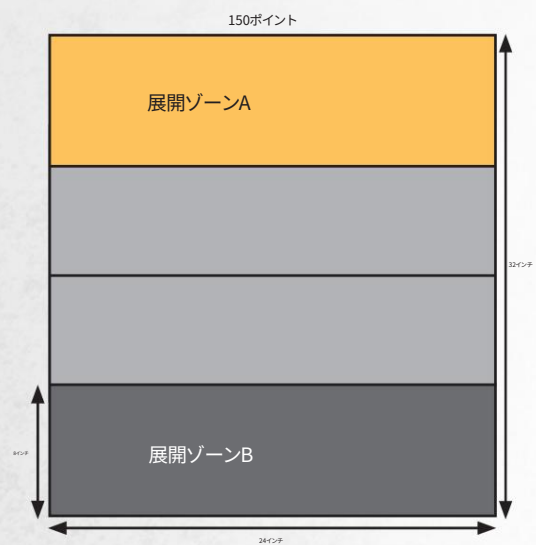
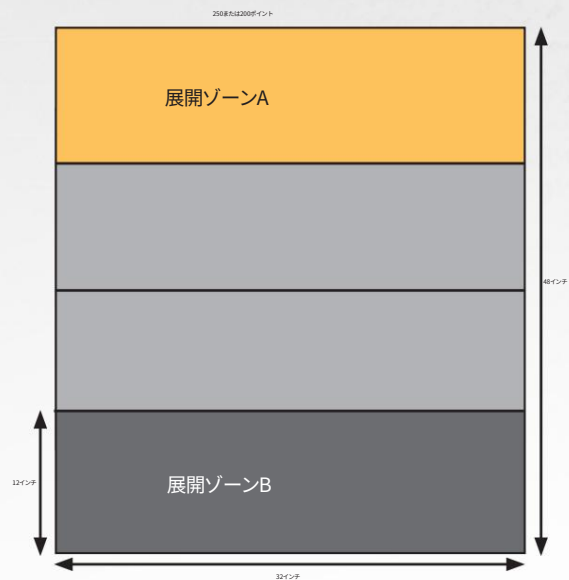
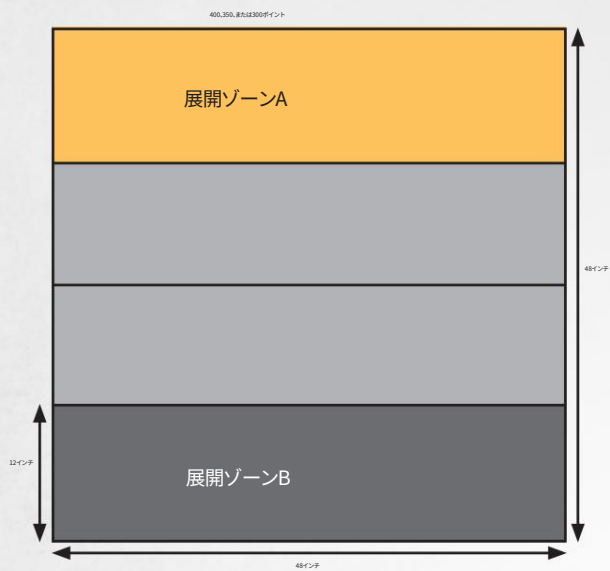
このシナリオでは、医師、エンジニア、前線観測員、ハッカー、救急隊員、専門作業員、および Chain of Command 特殊スキルを持つ兵士のみが専門部隊とみなされます。

医師とエンジニアは、周辺機器を使用して専門部隊専用のタスクを実行することはできません。

ミッション終了

このシナリオは時間制限があるため、
3回目のゲームラウンドの終了。

プレイヤーが自分のプレイヤーターンの戦術フェーズ中に、軍隊リスト内のすべての兵士が Null 状態にあることに気付いた場合、そのプレイヤーターンの終了時にミッションは終了します。



ゲームの状態と 用語集モジュール

州

状態とは、兵士またはゲーム要素が無限に存在できる、肯定的または否定的なさまざまな条件を表すゲーム ルールです。

さまざまな状態はすべて累積的であり、すべてに有効化およびキャンセルの手順があります。状態は状態トークンの形式で表されます。

NULL とみなされる状態は赤でマークされるため、簡単に識別できます。

覚えて

状態は様々な属性を変化させます。兵士が同じ属性に影響を与える複数の状態にある場合、それらの効果は累積します。

カモフラージュ状態

カモフラージュ

マーカー



アクティベーション

展開フェーズで自動実行

アクティブターン中、トルーパーは敵マーカーまたはトルーパーの視界外にいるときにロングスキルを消費することによってのみこの状態に戻ることができます。

効果

カモフラージュ状態では、プレイヤーはモデルをテーブル上に置かず、代わりにカモフラージュマーカーを置きます。

カモフラージュ マーカーは、ミメティズム スキルを持つことができるため、カモフラージュ マーカーは、ミメティズムが適用される MOD レベルを示します (持っている場合)。

制限: 敵のカモフラージュマーカーとシルエット接触することはできません。

制限事項: 偽装マーカーに対して攻撃を宣言することはできません。まずそのマーカーを発見する必要があります (発見 + 攻撃マニューバ)。

ただし、ルールまたはスキルによって別途指定されている場合は除きます。

カモフラージュされたマーカーを明らかにするには、発見ロールに合格し、マーカーのミメティズム (持っている場合) を含む発見用にリストされた MOD を適用する必要があります。

発見ロールが成功した場合、迷彩マーカーは対応するモデルに置き換えられ、プレイヤーが選択した方向を向きます。

マーカー発見ロールに失敗したトルーパーは、次のプレイヤーターンまで同じマーカーの発見を試みられません。ただし、一度発見されたトルーパーが再びカモフラージュ状態になった場合、同じマーカーとはみなされません。

迷彩マーカーの LoF は 360° です。

迷彩マーカーは、それが表す兵士と同じシルエット (S) 値を持ちます。ただし、武器や武器の迷彩マーカーは

カモフラージュ状態の装備のシルエット(S)値は 2 です。

この状態でも自動特殊スキルや自動装備は動作に影響せず、正常に動作します。

制限: カモフラージュ状態の兵士はファイアチームに参加できません。ファイアチームのメンバーがカモフラージュ状態になると、自動的に

ファイアチームの一員であることをやめてください。

制限: カモフラージュマーカーに対して宣言できる ARO は、発見、回避、注意!、またはリセットのみです。

迷彩状態の兵士がアクティブになった場合、各リアクティブ兵士はアクティブモードの後半まで ARO の宣言を遅らせることができます。

警官命令が発令されました。この場合:

カモフラージュ状態の兵士が、BS攻撃を宣言したり、シルエット接触に移行したりして、命令の後半部分で姿を現した場合、

敵と...、遅延している兵士は ARO を宣言できます。

カモフラージュ状態の兵士が姿を現さない場合、遅延兵士は ARO を宣言する権利を失います。

キャンセル

偽装状態は次の場合に解除されます:

カモフラージュマーカーは、攻撃、注意!、またはロールを必要とするスキルを宣言します。

カモフラージュマーカーは、慎重な動き以外のあらゆる種類のロングスキルを宣言します。

カモフラージュマーカーが敵モデルとシルエット接触します。

迷彩マーカーが発見されました。

カモフラージュマーカーはセービングロールを強制されます。

兵士が衝動的状態になったり(狂乱特殊スキルまたはその他の効果により)、撤退状態になったりします。

カモフラージュ状態が解除されると、プレイヤーはマーカーを対応するモデルに置き換え、任意の方向を向く必要があります。

マーカーをモデルに置き換える場合、プレイヤーは敵に兵士の完全な公開情報を提供する必要があります。

重要

オーダーの終了時にカモフラージュされた兵士を明らかにするスキルが実行された場合でも、カモフラージュ状態のキャンセルは宣言されたオーダー全体に適用されます。

覚えて

マーカーに対するARO:

- 迷彩 (CAMO) に対して実行できる唯一のARO
マーカーは、発見、回避、注意!、またはリセットです。
- マーカーに対しては、敵はマーカーがオーダーの 2 番目のショート スキルを宣言するまで ARO の宣言を遅らせることができます。
- この場合、リアクティブ・トルーパーは、カモフラージュされたマーカーが自身のオーダーの 2 番目のショートスキルで自身を露出させた場合にのみ、AROを宣言できます。オーダーの2番目のショートスキルでマーカーが露出しなかった場合、リアクティブ・トルーパーはAROを宣言する権利を失います。

覚えて

カモフラージュされていない別の敵兵士がメインターゲットとして指定されている場合、カモフラージュマーカー (CAMO) はテンプレート武器によって間接的に影響を受ける可能性があります。

例 :カモフラージュと奇襲攻撃

ステップ1:

カモフラージュされたカリバンは最初のスキルとして「移動」を宣言し、カバーに到達するまで移動します。

ステップ2:

フュージリアーはマーカーに対する ARO の宣言を遅らせることにしました。



ステップ3:

キャラバンはBS攻撃を彼らの組織の2番目のスキルとして宣言します。彼は

彼はバーストモードのボーディングショットガンを使ってカバーからフュージリアーを撃ちます。

これが最も近いポイントです。

ステップ4:

キャラバンが到着する前に、フュージリアーはコンプライフルでBS攻撃を宣言する。

カバー。

偽装国家の解除は、
秩序。



解決:

BS攻撃を彼らの組織の2番目のスキルとして宣言することで、キャラバンは

秩序全体のために自ら行動し、その行動には、

カバー。

スキルが宣言されたポイント間の距離が測定され、

対面MODが計算されます。

デッドステート

死んだ

ヌル

アクティベーション

兵士またはゲーム要素 (以下「兵士」) は、VITA/STR 属性値よりも多くの負傷を受けます。 無意識状態の兵士は、より多くの負傷を受けます。

効果

兵士はゲームテーブルと戦闘グループから削除されます。 兵士は、以降のプレイヤーター
ンで命令を生成しなくなります。 兵士はプレイヤーの勝利ポイントにカウントされません。

キャンセル

デッド状態は不可逆であり、プレイ中のミッションまたはシナリオ固有のルールで別途規定されていない限りキャンセルできません。その場合、
規則に記載されている手順に従ってください。

デコイステート

デコイステート



アクティベーション

展開時に自動で実行されます。

効果

展開時に、この状態では、ユーザーは兵士に加えて、最大2つのデコイマーカー (DECOY-1 / DECOY-2)を、
ユーザーのモデルとデプロイメント ルールの一般条件を尊重します。
トルーパーが配置中に配置できる追加のデコイの数は、括弧内に示されています :デコイ(1)またはデコイ(2)。 ユーザーがモデルではなくマーカー形式で配置する場合、例えばカモフラージュ
状態や偽装状態の場合、プレイヤーは(CAMO)と(IMP)を配置します。
デコイ マーカーの代わりにテーブル上のマーカー。
この特殊スキルを持つトルーパーは、最大3つのデコイ (デコイ1マーカー、デコイ2マーカー、そして実際のモデル、またはユーザーが選択できる場合はマーカー)で表現されます。プレイヤーは、これらの
デコイのうちどれがこの特殊スキルの実際の使用者を表しているかを秘密に記録しておく必要があります。その他のデコイは単なるレプリカです。

レプリカは兵士、武器、装備品を隠すことなく、ゲーム テーブル上で静止したままになります。 DECOY-1 および DECOY-2 マーカーは、兵士がモ
デルの形で複製されたときにゲーム テーブルに配置されるため、LoF の目的ではモデルとして扱われ、ターゲットにされる可能性があります。

キャンセル

レプリカ デコイは、次の場合にゲーム テーブルから自動的に削除されます。
発見されました。

攻撃が成功し、レプリカ・デコイがセービングロールを行わず、除去される。 敵モデルがシルエット接触する。 この特殊スキルを持つトルーパーが正体を
現すか、発見される。

本物のデコイ使用者が明らかになり、すべてのレプリカが削除され、トルーパーが実際の位置に配置されます。

デコイ ユーザーは、攻撃、警戒し、または戦闘ジャンプ以外のロールを必要とするスキルを宣言します。 デコイ ユーザーは、慎重移動、パシ
ュート、または戦闘ジャンプ以外の種類のロング スキルを宣言します。 デコイ ユーザーは、侵入ロールまたは戦闘ジャンプ ロールに失敗します。
敵のモデルがデコイ ユーザーにシルエット接触するか、またはその逆になります。

デコイ ユーザーは発見されます。 デコイ ユーザーはセービング ロールを強制されます。 デコイ ユ
ーザーは、(狂乱特殊スキルまたはその他の
効果により) 衝動的になるか、撤退! 状態になります。

ユーザーがデコイマーカーとして隠されている場合、プレイヤーは対応するモデルをデコイマーカーに置き換え、プレイヤーが向いている方向を向く必要があります。
選択します。

マーカーをモデルに置き換える場合、プレイヤーは敵に兵士の完全な公開情報を提供する必要があります。

重要

デコイ、武器、装備、状態:

レプリカは、デコイ ユーザーが持つ可能性のあるトークンまたはモデル (TinBot、FastPandas、SymbioMates、Minelayer 特殊スキルによって展開される地雷など) によって表される展開可能な武器や装備を複製することはできません。

ただし、レプリカは、デコイ ユーザーが持つすべての状態トークン (伏せ、無負荷...) と、対戦相手に MOD を課すスキルの効果 (アルベド、ミメティズム...) を複製します。

デコイとファイアチーム:

デコイを使用しているトルーパーはファイアチームに参加できません。ファイアチームのメンバーがデコイを使用して出撃した場合、そのメンバーは自動的にファイアチームから外れます。

デコイと協調命令:

デコイを使用している兵士は、協調命令に参加できません。

デコイと空中展開:

デコイと空挺展開ラベルを持つスキルを使用して兵士を展開する場合、プレイヤーはゲーム中であっても、展開フェーズであるかのように一貫性チェックを実行する必要があります。

エンゲージメント状態

エンゲージメント状態

アクティベーション

兵士が敵兵士とシルエット接触しており、
どちらも固定状態またはヌル状態ではない (敗血症状態を除く)
または憑依される。

効果

交戦状態の兵士は近接戦闘中であるとみなされます。
この状態の兵士は、バーサーク、CC 攻撃、回避、アイドルリセット、および近接戦闘または交戦状態で使用できることを指定するスキルのみを宣言できます。

交戦状態にある兵士は、自分の範囲外にLoFをトレースすることはできません。
接近戦。

交戦状態の兵士にBS攻撃を宣言すると、BS攻撃は

接近戦ルールを適用する必要があります (40 ページを参照)。

交戦状態の兵士のグループに配置されるテンプレート武器

テンプレートの配置が1人の兵士にのみ影響する場合でも、テンプレートは常に参加している兵士全員に影響します。

キャンセル

トルーパーがシルエットでなくなると、この状態は解除されます。

敵兵士と接触しないでください。

兵士の交戦状態は、5.1で以下の場合に自動的に解除されます。

任意のオーダーの効果ステップで、シルエット接触内のすべての敵は固定または無効状態になります (敗血症または憑依を除く)。

トルーパーは、通常または対面でのドッジロールに成功した場合、交戦状態を解除できます。
この場合、トルーパーはシルエット接触状態から離脱し、敵から最大5cmの距離まで移動する必要があります。

シルエットの外側の有効な位置に移動できない場合

接触すると、警官は移動せずに交戦状態のままになります。

切断状態

切断された

ヌル



アクティベーション

このトルーパーのコントローラーは、孤立状態または Null 状態にあります。

周辺機器がコヒーレンス チェックに失敗しました。

周辺装置は、攻撃または効果の成功の対象となります。

この状態を引き起こすことを指定する弾薬、ハッキング プログラム、条件、またはシナリオ特別ルール。

周辺機器は分離された状態です。

効果

制限:ペリフェラルは起動したり、命令を宣言したりすることはできません。

ARO。

自動特殊スキルと自動装備は効果がありません

この状態の間、周辺特殊スキルを除きます。

制限:周辺機器はプレイヤーの勝利ポイントにカウントされません。

キャンセル

この状態は、このペリフェラルのコントローラーが

孤立状態またはヌル状態から回復し、

切断状態。

この状態が攻撃、風景、または

シナリオ特別ルールがこの兵士に適用された場合、エンジニア特別スキル (または同等のスキル) を持つ兵士は、影響を受けた兵士とシルエット接触しているときにオーダーのショート スキルを1つ消費し、通常の WIP ロール (または特別スキルまたはシナリオで指定されたロール) に合格することで、この状態を解除できます。

この状態が一貫性チェックの失敗によって発生した場合、

終了時に一貫性チェックに合格すると自動的にキャンセルされます

注文または ARO。

フォックスホール州

フォックスホール



アクティベーション

展開フェーズで自動的に実行されます。

アクティブターン中、兵士はロングスキルを消費することによってのみこの状態に戻ることができます。

効果

トルーパーのシルエット属性値は3（S3）です。トルーパーのユニットプロファイルのシルエット属性値がこれより高い場合、この状態の間はその値が使用されます。トルーパーは360°の円弧内、あらゆる方向と角度からの部分カバーを持ちます。

トルーパーは「模倣」(-3)と「勇気」の特殊スキルを持ちます。

フォックスホール状態は固定された位置であり、ユーザーは成功したドッジロールによって許可される移動を含め、いかなる種類の移動も実行できません。

キャンセル

兵士は伏せ状態になります。

アクティブターンに塹壕状態にある兵士は、移動開始時にスキルを宣言することで自動的にこの状態を解除することができます。

移動ラベル。プレイヤーはスキルを宣言する際に、塹壕状態を解除することを宣言しなければなりません。これにより、塹壕状態はコストなしで解除され、トルーパーは通常の移動速度と移動速度を用いて移動を行うことができます。同様に、アクティブターンにおいて、トルーパーは回避移動の開始時に自動的にこの状態を解除することができます。

塹壕状態をキャンセルすると、兵士はそれによって得られたすべての利点を失い、塹壕状態トークンはゲームテーブルから取り除かれ、トルーパーはMOV値とシルエット値を回復します。

覚えて

この特殊スキルのユーザーが塹壕状態を発動する空間の高さと幅は、この状態のシルエット テンプレート以上である必要があります。

非表示の展開状態

隠れた展開

アクティベーション

展開フェーズで自動的に実行されます。

効果

隠し配置状態は、モデルやオブジェクトを配置することなく、配置フェーズ中にユーザーが配置できる特別な配置形式です。

戦場のマーカー。

配置フェーズでは、隠された配置部隊の位置をできるだけ詳細に書き留めてください（

敵の状態がキャンセルされ、位置が明らかになったことを敵に知らせるため、敵に状態表示（兵士がカバー状態、伏せ状態など）を通知します。

兵士の隠蔽配置状態が解除されるまで、その兵士はゲームテーブル上に存在しないものとみなされます。したがって、そのような兵士は

LoFiには影響せず、テンプレート武器などの影響を受けません。

ただし、プレイヤーは、隠蔽配置における兵士の記載された位置を考慮して、ARO を宣言できるかどうかを確認する必要があります。

隠蔽配置状態の間、トルーパーは戦術フェーズ中に命令を命令プールに追加しません。この命令は

アクティブターン中にトルーパーをゲームテーブルに置くときに、自分自身で行います。

隠蔽配置中の兵士はテーブル上にいるとはみなされませんが、兵士が潜入特殊スキルを持ち、

侵入ロール。位置を書き留めたらすぐにロールを行う必要があります。

ロールが成功した場合、兵士は潜入し、隠蔽展開状態を失いません。

ロールに失敗した場合、兵士のモデルはプレイヤーの配置ゾーン内に配置され、常にゲーム テーブルの端に接した状態になります。

トルーパーが隠蔽配置状態とホロエコー状態で配置された場合、プレイヤーは3つのホロエコーの位置を

ゲームテーブルで誰が真のトルーパーなのかを確認してください。トルーパーの隠蔽展開状態が解除された場合、一貫性チェックを実行する必要があります。

一貫性が失われている Holoecho の Holoecho 状態はキャンセルされます。

プレイヤーが隠蔽配置された兵士を別の戦闘グループに移動させる場合、その兵士の存在を相手に知らせなければなりません。兵士の情報は、兵士が明らかになるまで非公開のままです。

非公開配置状態の兵士は、連携命令に参加するよう選択できます。ただし、この場合、自身の命令は失われます。

兵士の非表示配備状態がキャンセルされると、再度その状態に戻すことはできません。

キャンセル

明示的に検出を許可する特殊スキル（センサーなど）によってユーザーが発見された場合、隠蔽展開状態は解除されます。

兵士が命令または ARO を宣言すると、非表示の展開状態は自動的に解除されます。 兵士のモデルまたはマーカーは、ゲーム テーブル上の、書き留めた位置に、選択した方向を向いて配置されます。

兵士がマーカー状態（例えばカモフラージュ）で展開できるスキルを持っている場合、その状態を以下の期間維持することができます：

慎重な動き、またはロールを必要としない基本的なショットスキルを宣言します（「見張り!」を除く）。

マーカーに対して ARO を遅らせず。

敵の兵士がマーカー状態に入るのを防ぎます。

マーカー状態にある兵士が上記以外のショットスキル、ロングスキル、またはAROを宣言した場合、そのマーカー状態も解除されます。

この場合、トルーパーを表すモデルを、書き留めた位置に、選択した方向を向いて配置します。

味方が敵かを問わず、モデルまたはマーカーが隠蔽配置中の兵士と同じスペースを占め、この兵士が命令またはAROを宣言した場合、公開され、記述された位置に可能な限り近い位置に配置されます。モデルまたはマーカーとシルエット接触して配置することはできません。

兵士が（ゲームの状況により）衝動的になったり、「撤退！」状態になったりすると、隠れた展開状態はキャンセルされます。

モデルが戦場に配置された場合、プレイヤーは敵に兵士の完全な公開情報を提供しなければなりません。

シビラは次のように説明しています。

隠蔽配置中の兵士がLoF内の他の兵士がマーカー状態に戻るのを防ぎたい場合、相手がカモフラージュ、偽装などの状態に戻る意思を宣言した瞬間に対応するモデルまたはマーカーをテーブル上に置かなければなりません。



ホロエチヨ州

ホロエコー



アクティベーション

配置すると自動的に、ゲームテーブル上に最大3つのホロエコーを配置します。配置するホロエコーは、他のホロエコーの少なくとも1つと干渉範囲内にあり、展開ルールの一般条件。

ホロプロジェクトターの持ち主が敵マーカーや兵士の射程外にいる場合、持ち主は自動的にこの状態になることがあります。

フェーズ、シルエットに接触するホロエコーを最大 2 つ配置します。

アクティブターン中、トルーパーは敵マーカーまたはトルーパーの視界外にいるときにロングスキルを消費することによってのみこの状態に戻ることができます。

プレイヤーは、ホロプロジェクトターの持ち主とシルエット接触するホロエコーを最大 2 つ配置します。

効果

Holoecho 状態の場合、トルーパーは 3 つの Holoecho (Holoecho 1 マーカー、Holoecho 2 マーカー、および実際のモデル) によって表されます。

プレイヤーは、これらのホロエコーのうちどれが本物のホロプロジェクトターの持ち主を表し、他は単なるホログラフィックの図であるかを秘密に書き留めておく必要があります。

ホロプロジェクトターの持ち主とホログラフィックデコイは同時に行動し、宣言された命令と全く同じ命令を実行します。しかし、ホログラフィックデコイは

デコイは風景と相互作用することができず、「Look Out!」宣言をアイドル状態とみなします。

一貫性:各Holoechoは、実際のHoloprojectorの所有者が誰であるかに関わらず、他のHoloechoと一貫性を保つ必要があります。例えば、

Holoechoe の ZoC には、他の 2 つの Holoechoe のうち少なくとも 1 つが含まれている必要があります。

展開フェーズでは、プレイヤーは Holoechoe を展開した後に一貫性チェックを実行できます。

アクティブターンまたはリアクティブターンで、命令またはAROでホロエコーをアクティブにする場合、プレイヤーは開始時に一貫性チェックを実行し、注目の終了。

ホロエコーは、AROの提供、LoFのチェック、敵の武器や装備品（地雷、

ホロエコーは、オーダーによって起動されたホロエコーのうち 1 つのみをターゲットとして選択する必要がありますが、同じターゲットを選択する義務はありません。リアクティブ トルーパーは、ホロエコー状態のアクティブ トルーパーがオーダーの 2 番目のショット スキルを宣言するまで、ARO の宣言を遅らせることができます。ただし、リアクティブ トルーパーが ARO を遅らせた場合、アクティブ トルーパーがオーダーの 2 番目のショット スキルで姿を現し、ホロプロジェクトターの所有者に反応した場合にのみ、ARO を宣言できます。アクティブ トルーパーが姿を現さない場合、遅らせたトルーパーは ARO を宣言する権利を失います。 ホロエコーは 180° の LoF を持ち、ベースの前半分と一致します。

Holoecho が持ち主なのか、それとも単なるホログラフィック デコイなのかを知るために、敵はその Holoecho に対して発見ルールに成功する必要があります。

制限:ホロエチヨ州の兵士はトークンやモデルで表現される展開可能な武器や装備品を複製することはできません。

(FastPandas、CrazyKoalas、Minelayer 特殊スキルで展開された地雷など) Holoprojector の所有者が持つ可能性があります。

しかし、ホロエチヨ州はホロプロジェクトターが持っている州トークン（伏せ、無積載など）や装備品（ティンボットなど）を複製します。

所持者が持つ場合があります。

Holoecho State の効果は HoloMask State の効果と組み合わせることができます。

このコンボにより、着用者は HoloMask State に記載されている制限に従って、自分のモデルを他の兵士のモデルと交換することができ、また

ホロエコーマーカーをモデルに置き換えます。ただし、ホロエコーマーカーと同様に、モデルと同じ種類の模造トルーパーを表し、同じ武器と装備を備えている必要があります。

プレイヤーがホロエコーマーカーではなくモデルを使用している場合、アクティブターンで最初にトルーパーを起動する際に、3つのモデルのいずれかの隣にホロエコーマーカーを配置する必要があります。ただし、そのモデルはホロプロジェクターを実際に装備しているモデルである必要はありません。こうすることで、対戦相手はホロエコー状態のトルーパーと対戦していることを認識し、AROを遅らせることができます。

トルーパーが隠蔽配置状態とホロエコー状態で配置された場合、プレイヤーは3つのホロエコーの位置を

ゲームテーブル、彼らの向き、そして彼らのうちの誰が本物のトルーパーなのか。

兵士の隠蔽展開状態が解除された場合、プレイヤーはコヒーレンスチェックを行う必要があります。コヒーレンスチェックが外れたホロエコーはホロエコー州を廃止する。

この状態は自動特殊スキルや自動装備には影響せず、通常通り機能します。

制限 :ホロエコー州にいる兵士はファイアチームに参加できません。ファイアチームのメンバーがホロエコー州に入ると、自動的に参加資格を失います。

ファイアチームの一員。

キャンセル

実際のホロプロジェクターの持ち主のホロエコー状態がキャンセルされ、すべてのホログラフィックデコイが除去され、ホロプロジェクターの持ち主は実際の状態に戻ります。

いつでも次の位置になります:

ホロプロジェクターの所有者は、攻撃、警戒！、またはロールを必要とするスキルを宣言します。

ホロプロジェクターの持ち主は、慎重な動き以外のロングスキルを宣言します。

ホロプロジェクターの所有者は敵モデルとシルエット接触し、その逆も同様です。

ホロプロジェクターの持ち主はセービングロールを強制的に行う必要があります。

ホロプロジェクターの持ち主が発見されました。

ホロプロジェクターの所有者は、(狂乱特殊スキルまたはその他の効果により)衝動的状態になるか、または撤退状態になります。

ホロプロジェクターの持ち主が他のホロエコーとの一貫性を破壊します。 ホロプロジェクター

の持ち主のホログラフィック デコイがすべて発見されました。

さらに:

ホロプロジェクターの持ち主のホロエコー状態が解除されるたびに、発生したオーダーの終了時にすべてのホログラフィックデコイが除去されます。持ち主がホロエコーマーカーまたは別のモデルとして隠されていた場合は、発生したオーダーの終了時に、持ち主のモデルと同じ方向を向いているモデルと交換します。

このルールの例外は、ホロプロジェクターの持ち主がオーダー開始時に一貫性チェックに失敗した場合です。その場合、プレイヤーはホロプロジェクターの持ち主がオーダー開始時に一貫性チェックに失敗した場合、

宣言された動きを測定する前に、直ちにホログラフィック デコイを使用します。

ホログラフィック デコイの Holoecho 状態は、次の場合にキャンセルされます。

発見されました。

敵モデルとシルエット接触するか、またはその逆になります。

攻撃が成功し、デコイが命中した場合。この場合、デコイはセービングロールを行わず、単に除去されます。

他の Holoechoe との一貫性が失われます。

実際の Holo projector 所有者の Holoecho 状態が何らかの理由でキャンセルされます。

重要

ホロエコー状態の解除は、オーダーの終了時にホロエコーの持ち主を明らかにするスキルが実行された場合でも、宣言されたオーダー全体に適用されます。

重要

ホロマスクまたはホロエコー状態におけるトルーパーの存在は個人情報です。これには、トルーパーが持つ特殊スキル、武器、装備品などが含まれます。

ホロエコー状態とモデルの例:

2番目のプレイヤーターンを持つプレイヤーは、スナイパーライフルで武装した3人の兵士を異なる屋根の上に配置することにしてライバルを威嚇することにしたが、実際には彼らはホロプロジェクターとホロマスクの持ち主を1人ずつ、そしてスナイパーモデルの形をしたホログラフィックデコイを2体だけ配置する。この作戦は、ホロマスク効果によって可能となる。Holoecho 効果と組み合わせることができます。

プレイヤーは、アクティブターンの開始時まで、スナイパーモデルの1つの隣にホロエコートークンを置く必要はありません。これは、ライバルに、ホロプロジェクター。

ホロマスク国家

ホロマスク

アクティベーション

展開時に自動で実行されます。

アクティブターン中、兵士はこの状態に戻るには

敵のマーカーまたは兵士の視界外にいたときにロング スキルを消費します。

効果

ホロマスク状態の間、プレイヤーはホロマスク所有者の

モデルではなく、他のトルーパーのモデル（模倣として知られている）

モデル)で、どの武器オプションを複製するかを宣言します。

モデルのユニットプロフィールを模倣しました。

制限:模倣するモデルは、持ち主の陣営またはセクター軍の兵士で、同じシルエット値を持っている必要があります。
持ち主として。

ただし、プレイヤーはHoloMaskの実際のユニットプロフィールを使用します

陸軍名簿に記載されているとおり、その旗を所持者に渡します。

制限:ホロマスク状態のトルーパーは、
模倣モデルが持つトークンまたはモデル (TinBot、FastPandas、SymbioMates、Minelayer
特殊スキルで展開された地雷など) によって表される展開可能な武器または装備品。

ホロマスク状態の兵士を発見するには、敵は発見ロールに成功する必要があります。

発見が成功したら、模倣モデルを、模倣モデルと同じ方向を向いた本物の兵士のモデルと交換
します。

この状態は自動特殊スキルや

自動機器は正常に機能し続けます。

キャンセル

トルーパーのホロマスク状態がキャンセルされ、模倣モデルが置き換えられます

実際のモデルでは、次のようになります。

ホロマスク状態のトルーパーは、攻撃、警戒中!、またはロールを必要とする
スキルを宣言します。

ホロマスク状態のトルーパーは、あらゆる種類のロングスキルを宣言します。
慎重な動き以外。

ホロマスク状態のトルーパーは敵モデルとシルエット接触します。

ホロマスク状態のトルーパーはセービングロールを強制的に実行します。

ホロマスク状態のトルーパーが発見されました。

ホロマスク状態の兵士は、衝動的状態になるか (狂乱特殊スキルまたはその他の効果によ
り)、撤退状態になります。

さらに:

HoloMask状態がキャンセルされるたびに、模倣モデルを置き換えます

実際のモデルと同じ方向を向いて

状態がキャンセルされた注文の末尾にあるモデル。

模倣モデルを本物と置き換えると、プレイヤーは

敵対者に警官の完全な公的情報を提供しなければならない
情報。

重要

ホロマスク状態のキャンセルは、オーダーの最後にトルーパーを明らかにするスキル
が実行された場合でも、宣言されたオーダー全体に適用されます。

重要

ホロマスクまたはホロエコー状態におけるトルーパーの存在は個人情報です。これには、トルー
パーが持つ特殊スキル、武器、装備品などが含まれます。

ホロマスクと個人情報の例

ホロマスク状態の兵士が、ミメティズムで別の兵士を模倣している (-3)

敵のBS攻撃の対象になります。特殊スキル、武器、

装備品は個人情報とみなされ、ホロマスクトルーパー

他の兵士の「模倣 (-3)」特殊スキルを適用できない。つまり、

命令の解決ステップでMODが適用されると、HoloMasked

トルーパーのプレイヤーは、適用できるミメティズム MOD がいないことを対戦相手に通知する必要があります。

ホロマスクとファイアチームの例

ファイアチームコアには、ホロマスク状態の兵士があり、他の兵士を模倣している。

ファイアチームメンバー。ファイアチームは移動+BS攻撃命令を宣言します。

チームリーダーではないホロマスクトルーパーが移動してサポートを提供します

チームリーダー。アイドル状態の間、ホロマスクのトルーパーは姿を現さない。

そして、HoloMask 状態のままになります。

しかし、次の命令では、チームリーダーがドッジを宣言するので、

ファイアチームのメンバーはPHロールを行う。この状況では、ホロマスクの兵士は
自動的に表示されます。

動けない状態

固定化-A



アクティベーション

トルーパーまたはゲーム要素（以下「トルーパー」）は、

弾薬、ハッキングプログラム、ゲーム条件、シナリオ特別ルールを使用して、こ
れを引き起こす可能性のある攻撃または効果を成功させる。
州。

効果

移動不能状態の兵士はスキルやAROを宣言できません。

回避を除き、-6 PH MOD を適用します。

自動特殊スキルと装備は引き続き機能しますが、
警官は依然としてすべての申告制限を尊重する必要があります。

動けないA州の州兵は命令を出し続けている
注文ブール用。

キャンセル

影響を受けた兵士は、通常の攻撃または

対面ドッジロール。この状態で提供される -6 PH MOD を適用します。

エンジニアの特殊スキル（または同等のスキル）を持つ兵士

影響を受けた兵士とシルエット接触中にオーダーのショートスキルを1つ消費し、通常のWIP
ロール（または特殊スキルで指定されたロール）に成功することで、固定A状態を解除できま
す。

またはシナリオ)。

例: Aに対するBS攻撃

動けない状態の警官

兵士が Immobilized-A 状態にあると仮定します。

その後、アクティブトルーパーは命令を消費し、移動+BS攻撃を宣言し、スピットファイアと、Immobilized-A Trooper の戦い。

この状態ではImmobilized-A TrooperはDodgeをAROとして宣言することしかできず、-6 MOD。

したがって、1 回のドッジ ロールに対して、4 回のスピットファイア ショットのフェイス ツー フェイス ロールが実行されます。

Immobilized-A Trooper は、Dodge Roll に次の MOD を適用します。

- 固定Aの場合 -6。

PH属性が10の場合、成功値 (SV)は10 - 6 = 4になります。アクティブ

トルーパーは BS 攻撃ロールに次の MOD を適用します。

- 射程距離 +3。
- カバーに -3。

BS属性が13の場合、成功値 (SV)は13 + 3 - 3 = 13になります。解決方法：

動けないAの兵士はドッジロールに負け、スピットファイアの攻撃を3回受けます。

4 番目 (結果 14) は、アクティブ トルーパーにとっては失敗です。

固定B状態

固定B



アクティベーション

トルーパーまたはゲーム要素 (以下「トルーパー」)は、弾薬、ハッキングプログラム、ゲーム条件、シナリオ特別ルールを使用して、これを引き起こす可能性のある攻撃または効果を成功させる。

州。

効果

固定 B 状態の兵士は、-3 WIP MOD を適用するリセットを除き、スキル、攻撃、または ARO を宣言できません。

自動特殊スキルと装備は引き続き機能しますが、

警官は依然としてすべての申告制限を尊重する必要があります。

移動不能B状態の警官は、引き続き注文プール。

キャンセル

影響を受けた兵士は、通常の攻撃を成功させることでこの状態を解除できる。

または対面リセットロール、これにより提供される -3 WIP MODを適用する州。

エンジニアの特殊スキル (または同等のスキル)を持つ兵士

影響を受けた兵士とシルエット接触中にオーダーのショートスキルを1つ消費し、通常のWIPロール (または特殊スキルで指定されたロール)に成功することで、固定B状態を解除できます。

またはシナリオ)。

なりすまし状態

なりすまし

マーカー

アクティベーション

展開フェーズ中は、ユーザーが必要な WIP ロールに合格すれば自動的にこの状態になります。 アクティブ ターン中、兵士は敵マーカーまたは兵士の LoF 外にいるときにロング スキルを消費することによってのみこの状態に戻ることができます。 この状態は、特殊スキルやハッキング プログラムなどによってもアクティブ化されます。

効果

制限 :兵士は敵のなりすましマーカーとシルエットコンタクトすることはできません。 制限 :兵士はなりすまし1マーカー

(IMP-1)に対して攻撃を宣言することはできません。 制限 :兵士はなりすまし2マーカー (IMP-2)に対して攻撃を宣言することはできません。まずそのマーカーを発見する必要があります (発見 + 攻撃操作)。

制限事項:前述の通り、なりすまし1状態またはなりすまし2状態の兵士に対しては直感攻撃を宣言できません。制限事項:なりすましマーカーを発見するためのWIPロールに失敗した兵士は、次のプレイヤーがなりすましマーカーを発見するまで、同じマーカーを発見することはできません。

ターン。一度姿を現した兵士が再びなりすまし状態になった場合、同じマーカーとしてカウントされないことに注意してください。

なりすましマーカーは360°の射程を持ちます。 なり

すましマーカーは、それが表す兵士と同じシルエット(S)を持ちます。 この状態は自動特殊スキルや自動装備には影響

せず、通常通り機能します。制限 :なりすまし状態の兵士はファイアチームに参加できません。ファイアチームのメンバーがなりすまし状態になると、自動的に

ファイアチームの一員であることをやめてください。

制限:なりすましマーカーに対して宣言できるAROは、発見、回避、警戒！、リセットのみです。 なりすまし状態の兵士がアクティブになった場合、各リアクティブ兵士はアクティブマーカーの後半までAROの宣言を遅らせることができます。

トルーパーの命令が宣言されました。この場合： 偽装状態

のトルーパーが命令の後半部分で正体を明かした場合 (BS攻撃の宣言、敵とのシルエット接触など)、遅延中のトルーパーはAROを宣言できます。

なりすまし状態にある兵士が正体を明かさない場合、遅延している兵士はAROを宣言する権利を失います。 なりすましには2つのレベルがあり、それぞれに固有の特徴があります:



なりすまし-1状態では、プレイヤーはモデルをテーブルに置く代わりに、なりすまし-1マーカー (IMP-1)を置きます。 なりすまし-1マーカーを公開するには、発見ロールに成功し、-3の修正値が適用されます。発見ロールに成功した場合、兵士はなりすまし-2状態になります。なりすまし-1マーカーをなりすまし-2マーカーに置き換えます。
(IMP-2)。

なりすまし-2



なりすまし-2状態では、プレイヤーはモデルをテーブルに置くのではなく、代わりになりすまし-2マーカー (IMP-2)を置きます。 なりすまし-2マーカーを公開するには、発見ロールに成功する必要があります。 発見ロールに成功した場合、なりすまし-2マーカーは対応するモデルに置き換えられ、プレイヤーが選択した方向を向きます。

キャンセル

以下の場合には偽装状態がキャンセルされ、偽装マーカーは対応するモデルに置き換えられます。

なりすましマーカーは、攻撃またはロールを必要とするスキルを宣言します。 なりすましマーカー

は、慎重な動き以外のあらゆる種類のロング スキルを宣言します。 なりすましマーカーが敵モデルとシルエット接触します。 なりすまし 2 マーカー (IMP-2) が発見されます。 トルーパーは衝動的であるか衝動的になります (狂乱特殊スキルまたはその他の効果を持っているため)、または撤退! 状態になります。

なりすまし状態が解除されると、そのプレイヤーはマーカーを対応するモデルと交換し、任意の方向を向く必要があります。 マーカーをモデルと交換する際、プレイヤーは敵にトルーパーの完全な公開情報を提供する必要があります。

重要

敵は、なりすまし状態 1 またはなりすまし状態 2 (IMP-1 または IMP-2 マーカー) のなりすまし者を味方として認識します。

重要

同じオーダー内の同じマーカーに対して、発見スキルを2回宣言することはできません。ただし、同じオーダー内で異なるマーカーを2つ発見することは可能です。

重要

偽装状態のキャンセルは、オーダーの終了時に偽装兵士を明らかにするスキルが実行された場合でも、宣言されたオーダー全体に適用されます。

覚えて

マーカーに対するARO:

- 偽装マーカー (IMP-1,IMP-2) に対して宣言できる ARO は、Discover、Dodge、Look Out!、Reset のみです。
- マーカーに対しては、敵はオーダーの 2 番目のショート スキルを宣言するまで ARO の宣言を遅らせることができます。
- この場合、トルーパーは、その部隊の2番目のショートスキルで偽装マーカーが自身を明らかにした場合にのみ ARO を宣言できます。部隊の2番目のショートスキルでマーカーが明らかにならなかった場合、トルーパーはAROを宣言する権利を失います。

覚えて

なりすましマーカーは味方兵士とみなされるため、攻撃は宣言できません。テンプレート武器によるなりすましマーカーへの射撃は、たとえ別の敵兵士がメインターゲットに指定されていたとしてもキャンセルされます。

唯一の例外は、マーカーに対して発見+BS攻撃を宣言することです (IMP-2)マーカーが明らかにならない場合は発見ロールに合格する ARO 付き。

なりすましの例: なりすましを取り戻す VS

隠れた展開

アクティブターンで、プレイヤーはモデルのうちの1人に「なりすましスペシャル」を要求します。

なりすまし1マーカー状態に戻るスキル。彼女は、

敵モデルやマーカーをLoFでトルーパーに攻撃し、1つのオーダーを消費して

なりすまし1マーカーで彼を変装させる。相手は彼が

隠密配置の兵士はアクティブ兵士に対してLoFを持つ。しかし、

隠された配備兵はモデルやマーカーとしてテーブル上にないので、

アクティブトルーパーの偽装1の回復宣言を妨害することはできません

マーカー状態。命令全体が宣言されると、隠された配置は

それでもトルーパーは自分自身を明らかにしてAROを宣言する機会があり、

命令の執行を妨害する - 命令に従わない場合は、命令を執行することはできない

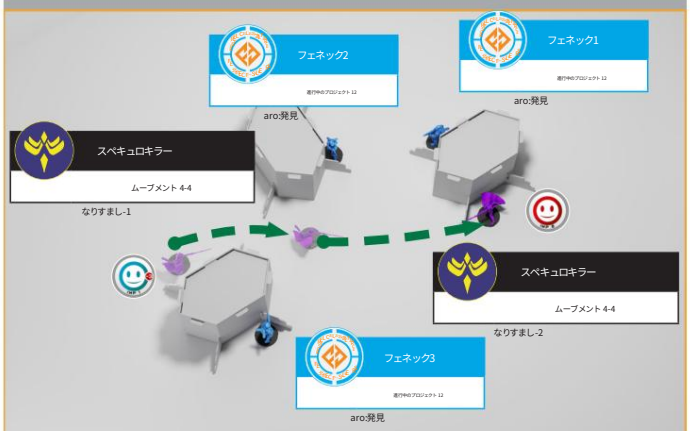
要件を満たし、アクティブトルーパーが命令を失うと、

違法。

さらに、隠れた配置の兵士が攻撃を宣言した場合、

ARO、彼は通常ロールを行うでしょう。

なりすましの例



アクティブターン中、なりすまし-1 (IMP-1)状態のスベキヨロキラーは宣言する。

彼女のオーダーの最初のショートスキル「移動」。

スベキヨロキラーにLoFを持つ3人の敵兵は、

ARO。

兵士 2 と 3 は発見を宣言し、兵士 1 は ARO を遅らせず。

後半のオーダーでは、スベキヨロキラーは再び移動を宣言し、

次のオーダーでは有利な立場に立つことになる。

スベキヨロキラーが移動+移動を宣言したため、トルーパー1はAROの権利を失い、

なりすまし警官がまだ正体不明なので、警官2と3は

それぞれの Discover Rolls は両方とも成功しました。

両方の兵士が成功したにもかかわらず、アクティブプレイヤーはIMP-1のみを交換します。

マーカーを IMP-2 マーカーにすると、トルーパーはマーカー フォームのままになります。

孤立状態

孤立した



アクティベーション

兵士またはゲーム要素（以下「兵士」）が弾薬、ゲーム条件、またはシナリオを使用して攻撃または効果に成功すると、この状態を引き起こす可能性のある特別なルール。

効果

制限:孤立状態の兵士は、命令プールから命令を受け取ることができません。

制限 :次のアクティブターンの開始時に、トルーパーがまだ孤立している場合、そのターン中は非正規となり、オーダーを追加しません。
注文プールに追加します。

制限:孤立した兵士の非正規部隊を正規部隊に変換することはできません。

制限 :孤立状態の間、トルーパーのすべてのスキルと、通信攻撃または通信装備のラベルや特性を持つ装備（ハッキングデバイス、リピーターなど）は無効になります。さらに、すべてのハッキングプログラムも無効になります。その他の自動特殊スキルと装備
この状態で作業を続けます。

孤立した兵士が軍の副官である場合、プレイヤーの次のアクティブターンの開始時に軍は副官喪失状況に入ります。
ただし、その前に状態が解除されない限りは。

制限 :下士官特殊スキルを持つ兵士が孤立状態にある場合、専門中尉の命令を戦術命令に置き換えたり、
周辺機器または周辺機器のコントローラが分離状態になると、周辺機器は自動的に切断状態になります。
この状態の兵士はリセットロールに -9 WIP MOD を適用する必要があります。

制限 :孤立状態にある兵士はファイアチームに参加できません。ファイアチームのメンバーが孤立状態に入ると、自動的に参加資格を失います。
ファイアチームの一員。
さらに、孤立した兵士がチームリーダーである場合、ファイアチームは解散することを覚えておいてください。

制限:孤立状態の兵士は協調命令に参加できません。

キャンセル

エンジニアの特殊スキル（または同等のスキル）を持つ兵士は、シルエット状態中にオーダーのショートスキルを1つ消費することで、この状態を解除することができます。

影響を受けた兵士と接触し、通常の WIP ロール（またはその状態を引き起こした特殊スキルまたはシナリオで指定されたロール）に成功します。

影響を受けた兵士は、この状態によって提供される -9 WIP MOD を適用し、正常な通常ロールまたは対面リセットロールに成功することでこの状態を解除できます。

中尉が孤立状態にあるために軍隊が中尉喪失の状況にある場合、中尉の孤立状態を解除しても
中尉の損失状況をキャンセルします。

通常状態

通常状態

アクティベーション

特に記載がない限り、すべてのトルーパーとゲーム要素（以下「トルーパー」）はこの状態で展開されます。

Null状態の兵士は、Null状態が解除されると通常状態に戻ります。

状態はキャンセルされます。

そのため、意識不明状態の兵士は、
傷は除去されました。

効果

トルーパーは、プレイヤーが戦闘中に使用できる命令を1つ生成します。

戦術フェーズ。

トルーパーはプレイヤーの勝利ポイントにカウントされます。

キャンセル

トルーパーがヌル状態に入ると、通常状態はキャンセルされます。

（意識不明、死亡…）または特殊スキル、武器、装備の効果によってそのことが示されている場合。

うつ伏せ状態

うつ伏せ



アクティベーション

配置フェーズ中に、プレイヤーは伏せトークンを横に置くことで、1人以上の兵士を伏せ状態で配置することができます。

兵士は状態を通常から伏せに変更したり、伏せから通常に変更したりできます。

逆に、運動の開始時または終了時に

移動は、移動ラベルを持つショートスキルまたはARO（ジャンプを除く）を実行するか、ガッツロールに失敗した結果として行われます。ただし、これはシルエットとゲームテーブル上での移動距離に影響します。

兵士が意識不明状態になると、自動的に伏せ状態になります

オートバイの装備がない限り、または VH または TAG の部隊タイプは伏せ状態に入ることができない状態です。

效果

伏せ状態の兵士のシルエット (S) 値は X で、これは兵士のベースの高さと幅に相当します。

この状態の間、兵士は「移動」ラベルの付いたスキル（移動、回避など）を実行するとき、またはガッツロールに失敗した結果として移動するときの移動距離が半分になります。

この状態は、説明に明示的に記載されている場合を除き、自動特殊スキルまたは自動装備には影響しません。

キャンセル

兵士は状態を通常から伏せに変更したり、伏せから通常に変更したりできます。

逆に、運動の開始時または終了時に

移動は、ジャンプを除く「移動」ラベルの付いたショートスキルまたはARO、あるいはガッツロールの失敗によって行われます。ただし、これはシルエットとゲームテーブル上での移動距離に影響します。

この状態はジャンプ共通スキルが発動すると自動的に解除されます。
宣言した。

兵士の意識不明状態を解除すると、自動的にうつ伏せ状態も同様です。

憑依狀態

憑依された



ヌル

アクティベーション

トルーパーまたはゲーム要素（以下「トルーパー」）は、
弾薬、ハッキングプログラム、ゲーム条件、シナリオ特別ルールを使用して、これを引き起こす可能性
のある攻撃または効果を成功させる。
州。

效果

制限:この状態の兵士はアクティブ化できず、

プレイヤーのオーダープールからのオーダーと遷移状態の間、トルーパーは所有者の他のトルーパーからは敵とみなされ、このゲーム状態を引き起こしたプレイヤーのトルーパーからは味方とみなされます。

この状態の兵士は戦術行動中に命令を遂行しません。

どちらかのプレイヤーのフェーズ。

この状態の兵士は、ポゼッション状態を引き起こした兵士の戦闘グループのオーダープールから起動され、オーダーを受け取ることができます。ポゼッション状態の兵士は、戦闘グループが配置できるメンバーの最大数にはカウントされません。

含む。

憑依兵は憑依兵のプロフィールを使用する必要があります
彼ら自身の。

この状態は自動特殊スキルや

自動機器は正常に機能し続けます。

憑依された兵士はどちらのプレイヤーの勝利にもカウントされません
ポイント。

制限: 憑依状態の兵士は、

ファイアチーム。ファイアチームのメンバーが憑依状態になると、自動的にファイアチームから脱退します。

憑依された兵士									
MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	STR	S	
4.4		13		12	--*		11	--*	--*

注意 * - トルーパーの元の属性値を使用します。

キャンセル

所有プレイヤーの戦術フェイズにおいて、

コマンド トークン ステップでは、プレイヤーは 1 つのコマンド トークンを消費することでこの状態を自動的にキャンセルできます。

所有プレイヤーがトータル コントロール ハッキング プログラムを使用してポゼスト
トルーパーに影響を与えることに成功した場合、ポゼスト状態は自動的に解除され
ます。

撤退 ！



後退！

アクティベーション

プレイヤーターンの開始時に、兵士の軍隊は撤退 ！ 状況。

効果

プレイヤーのアクティブターンの開始時に「撤退！」状況が宣言されると、そのプレイヤーは生き残っている部隊の横に「撤退！」トークン（撤退！）を置きます。 兵士は基本ショートスキル、慎重な動き、回避、リセット（または明示的にそう指定されている特殊スキル）のみを使用できます。 ホロプロジェクトまたはホロマスク状態、またはマーカースタイルにある兵士は、撤退 ！ 状態に入ったらその状態を解除します。

この状態は自動特殊スキルや自動機器は正常に機能し続けます。

勇気、宗教部隊、または軍馬スペシャルを持つ兵士スキル、または効果から保護するその他の特殊スキル撤退 ！ 状況が発生した場合は、撤退 ！ 状態に入らないようにしてください。

キャンセル

プレイヤーのターンの開始時に、その軍隊は撤退を始めます。状況。

兵士の退却状態は、コマンドトークン。その兵士は退却の効果を見捨てます！ゲーム終了までの状態。

敗血症状態



敗血症

ヌル

アクティベーション

キューブを装備したトルーパーがセプターに対するセービングロールに失敗した攻撃。

効果

制限：この状態の兵士はアクティブ化できず、プレイヤーのオーダープールからのオーダー。分離状態の間、トルーパーは所有者の他のトルーパーからは敵とみなされ、このゲーム状態を引き起こしたプレイヤーのトルーパーからは味方とみなされます。

制限：この状態の兵士は、どちらのプレイヤーの戦術フェーズでも命令を出すことができません。

この状態の兵士はアクティブ化され、敗血症状態を引き起こした兵士の戦闘グループのオーダープール。敗血症状態の兵士は、戦闘グループが持つことができるメンバーの最大数にはカウントされません。

含む。

この状態は自動特殊スキルや自動機器は正常に機能し続けます。

制限：敗血症を患った兵士は、プレイヤーの勝利ポイント。

制限：敗血症状態の兵士は、ファイアチーム。ファイアチームのメンバーが敗血症状態に入ると、自動的にファイアチームから脱退します。

気絶状態



驚愕

アクティベーション

トルーパーまたはゲーム要素（以下「トルーパー」）は、この状態を引き起こす可能性のある弾薬、ハッキング プログラム、またはゲーム条件やシナリオ特別ルールを使用した攻撃または効果が成功しました。

効果

制限：この状態の兵士は攻撃を宣言できません。

さらに、スタン状態の兵士は、セービング ロールを除くすべてのロールに -3 の MOD を適用する必要があります。

自動特殊スキルと装備は引き続き機能しますが、警官は依然としてすべての申告制限を尊重する必要があります。

キャンセル

この状態を解除するには、生命力 (VITA) 属性を持つ兵士にはドクターが必要であり、構造 (STR) 属性を持つ兵士にはエンジニアが必要です。

ドクター/エンジニアの特殊スキル（または同等のスキル）を持つ兵士は、影響を受けた兵士とシルエット接触しているときにオーダーのショート スキルを 1 つ消費し、通常の WIP ロール（または特殊スキルやシナリオで指定されたロール）に合格することで、この状態を解除できます。

スタン状態は、状態の開始時に自動的に解除されます。それが発生したプレイヤーターンのフェーズ。

制圧射撃状態

制圧射撃



アクティベーション

兵士は制圧射撃ロングスキルを宣言しました。

効果

制圧射撃範囲内 (0 ~ 24 インチ) にいる敵兵士は、制圧射撃状態の兵士に対するすべての対面ロールで、属性に -3 MOD を適用します。

制圧射撃状態の間、SFモードプロフィールが

選択した武器の通常のBS武器プロフィール。SFモードプロフィールは、制圧射撃状態で使用されるプロフィールです。

制圧射撃により、効果を受けたトルーパーはAROにおいてSFモードのB3値を最大限に活用して反応することができます。バーストは常に単一のターゲットに向けられなければならない、複数のアクティブな敵に分割することはできません（例えば、協調命令への反応時など）。

SFモードのプロフィールは、使用中の武器の射程とB値のみを変更します。武器のPS、弾薬などは変更されません。

この状態は自動特殊スキルや

自動機器は正常に機能し続けます。

キャンセル

以下のいずれかの場合には制圧射撃状態は自動的に解除されます：

兵士が命令を宣言します。

トルーパーはBS攻撃以外のAROをSFを使って宣言する

モード プロファイル。

トルーパーは制圧射撃能力を持たない武器を使用している特性。

トルーパーがガッツロールに失敗します。

トルーパーが交戦状態、孤立状態、または撤退状態に入ると、Nullまたは動けない状態、または制圧射撃を解除すると指定するその他の状態。

トルーパーの軍隊は中尉喪失の状況に陥ります。

トルーパーはどのファイアチームにも参加できます。

標的国家

ターゲット



アクティベーション

トルーパーまたはゲーム要素（以下「トルーパー」）は、弾薬、ハッキングプログラム、ゲーム条件、シナリオ特別ルールを使用して、これを引き起こす可能性のある攻撃または効果を成功させる。

効果

BS攻撃、通信攻撃、または発見を宣言する兵士

ターゲット状態の兵士に対してそのスキルを実行すると、そのスキルを実行するために使用される属性に+3 MODが付与されます。

この状態の兵士はリセットロールに -3 WIP MOD を適用する必要があります。

制限：この状態の間は、慎重な動きは実行できません。

宣言した。

制限：この状態のトルーパーはステルススペシャルを使用できませんスキル。

この状態でも自動特殊スキルや自動装備は動作に影響せず、正常に機能します。

キャンセル

影響を受けた兵士が通常または対面の戦闘に成功する

ロールをリセットし、-3 WIP MOD を適用します。

エンジニアの特殊スキル（または同等のスキル）を持つ兵士は、影響を受けた兵士とシルエット接触しているときにオーダーのショート スキルを 1 つ消費し、通常の WIP ロール（または特殊スキルやシナリオで指定されたロール）に合格することで、状態を解除できます。

制圧射撃モード武器					
名前	数 ロールの保存	セービングロール 属性	弾薬 PS B		特性
制圧射撃 モード武器	*	*	*	3	***]
範囲					
16"	0	-3	24インチ	24インチ	

(*)：元の武器の値を使用します。

無意識状態

無意識



ヌル

アクティベーション

トルーパーまたはゲーム要素 (以下「トルーパー」) は、VITA/STR 属性値と同じ数の負傷を受けます。

効果

制限:この状態の兵士は命令や ARO を宣言できません。

意識を失った兵士は、
それができない部隊タイプ。

この状態の兵士は戦術フェーズ中に命令を提供しません。

自動特殊スキルと自動装備は、
この状態で。

兵士はプレイヤーの勝利ポイントにカウントされません。

キャンセル

兵士の負傷が1つ取り除かれ、負傷が減ります
VITA/STR 属性値よりも高くなります。

医師はVITA属性を持つ兵士の負傷を、エンジニアはSTR属性を持つ兵士の負傷を回復できます。どちらの場合も、負傷はシルエット接触した状態で医師/エンジニアの特殊スキルを使用し、通常のWIPロール (または特殊スキルもしくはシナリオで指定されたロール) に成功することで回復します。

その他の特殊スキルや装備品は、
彼らのルールに示されている傷。

無意識状態を解除すると、うつ伏せ状態も自動的に解除されます。

アンロード状態

荷降ろし済み



アクティベーション

トルーパーまたはゲーム要素 (以下「トルーパー」) は完全に
使い捨て特性を持つ武器または装備の弾薬を使い果たしました。

効果

トルーパーは関連する武器や装備品を使用できなくなります
装置。

キャンセル

トルーパーはリロード共通スキルを実行しますが、これは手荷物を装備した状態で口 味方兵士の支配地域内にいる間
ールする必要はありません。手荷物を装備したトルーパーは
Null 以外の状態である必要があります。

状態フェイズにおいて、兵士は「荷物」装備を装備した味方兵士の支配ゾーン内にいる。「荷物」装備を装備した兵士はヌル状態ではない必要がある。

一部のシナリオおよびミッションには、この状態を解除できるシナリオ特別ルールがあります。この場合、プレイヤーはそれらのルールで指定された条件を満たす必要があります。

この状態を解除すると、兵士が持つ使い捨て特性を持つすべての武器と装備が最大容量に戻ります。

用語集

このルールブックでは、ゲームの仕組みや特定のルール、スキル、武器、装備品の動作を理解する上で重要な特定の概念を説明および参照する一連の用語を使用しています。

このセクションでは、これらの用語をまとめて簡単に参照できるようにしています。ただし、プレイヤーが最初のゲーム中にこれらの概念に遭遇するたびに、段階的に理解を深めていくことをお勧めします。

覚えて

Infinity の公式 Web サイトでは、ゲームに必要なすべてのマーカー、トークン、テンプレートを無料でダウンロードできます。www.infinityuniverse.com

用語

このルール セットには、ルールの範囲を明確にするのに役立つ、非常に具体的なゲーム要素を参照する用語のコレクションが含まれています。

» 属性。属性とは、兵士またはゲーム要素の基本的な能力を表す一連の数値です。ゲーム用語では、これらはロールを行い、試行されたアクションの成功または失敗を計算するために使用されます。

» 展開可能な装備。属性を持つゲーム要素で、いずれかのプレイヤーの軍隊リストに属し、特殊スキルまたは特性を発揮できます。この要素はターゲットとして指定され、攻撃を受けることもあります。

» 展開可能な武器。プレイヤーの軍隊リストに属する属性を持ち、攻撃を実行したり受けたりできるゲーム要素。

» マーカー。特殊スキル、武器、装備によって指定された属性がマーカーでテーブル上に表示されます。

» モデル。テーブル上で属性を表すゲーム要素。
ミニチュア。

» 周辺部隊。単独では貢献したり命令を消費したりできない特別な種類の兵士で、そのため軍隊リストにスペースを占有しません。
周辺装置のコストは、依存するトルーパーであるコントローラーがオーダーを消費することで起動し、その行動を複製します。周辺装置のコストは、そのトルーパー自身のトルーパープロフィールに表示されますが、コントローラーのコストにも加算されます。

» 舞台要素。シナリオを再現し、ゲームテーブルの小道具として使用されるゲーム要素です。場合によっては、属性を持ったり、有効なターゲットになったりすることがあります。

» 状態トークン。ルール、スキル、または状況の効果を示すゲーム要素。
プレイヤーへのリマインダーとしての状態。

» ターゲット。攻撃や攻撃の対象となるゲーム要素。
スキルや装備からの効果。

» トークン。展開可能なオブジェクトを表すゲーム要素
装備または展開可能な武器。

» 兵士。任意のプレイヤーの軍隊リストに属する属性を持つゲーム要素で、オーダーの貢献と使用、攻撃の宣言と受信が可能です。

» ユニットプロフィール。各ユニットを構成する兵士の集合を表します。
インフィニティ。各トルーパーの能力値を決定する数値を示します。ユニットプロフィールには、各トルーパーの特性、特殊スキル、装備、アーマーも表示されます。

» 勝利ポイント。プレイヤーの兵士の合計コストは
Null 以外の状態。

アライメント

Infinityでは、どのゲーム要素がプレイヤーの陣営に属し、どの要素がどの陣営にも属さないかを定義することが重要です。これにより、それらのゲーム要素が攻撃可能かどうか、そして攻撃可能な場合は誰から攻撃されるかが決まります。

アライメント用語は、プレイヤーが特定のゲーム要素に関するルールの範囲を知るのに役立ちます。

» 味方。プレイヤーの軍隊リストに属するゲーム要素、または
ゲームがペアまたはグループでプレイされる場合、チームメイトの。

» 敵。対戦相手の軍隊リスト、またはゲームがペアまたはチームでプレイされる場合はチームメイトのいずれかに属するゲーム要素。
グループ。

» 敵対勢力。独自の属性を持ち、どのプレイヤーの軍隊リストにも属さないゲーム要素。全プレイヤーから敵とみなされ、攻撃を宣言したり受けたりすることができます。

» 中立。ゲーム要素の属性がゲームに属さない。
どちらかのプレイヤーの軍隊リスト。

無限のラベルと特性

ラベルと特性は、スキルと武器および装備のゲーム機能と特殊性を説明します。

ラベル

ラベルは、スキル、武器、装備品の特徴を分かりやすくまとめたものです。具体的には以下のとおりです。

»空挺展開 (AD)。このラベルは、空挺歩兵に関連するすべてのスキルを網羅しています。空挺展開に関するルールは、このラベルを持つすべてのスキルに影響します。

»譲渡可能 (変換)。展開フェーズでのみ、この武器または装備品は、変成 (X)特殊スキルを持ち、モデルとしてゲームテーブル上に存在している兵士に割り当てることができます (空中展開、隠蔽展開、偽装状態などを使用している兵士を除く)。

変換 (X) 特殊スキルを持つ兵士は、割り当て可能 (変換) ラベルが付いた同じタイプの武器または装備を 1 つ以上受け取ることはできません。

割り当て可能なラベルが付いた武器や装備は、割り当てられた兵士と一緒に移動しながら、その使用者とベース接触した状態で配置する必要があります。

これらの武器や装備はモデルではなくゲーム状態トークンです。

»攻撃。この特殊スキルまたは装備を使用すると、攻撃とみなされます。モデルやマーカーで表現されている味方や中立勢力に対しては攻撃を宣言できないことに注意してください。

»BS攻撃。この特殊スキルまたは装備の使用はBS攻撃の一種。

»CC攻撃。この特殊スキルまたは装備の使用はCC攻撃の一種。

»CCスペシャルスキル。このスキルは、ユーザーが対象にシルエットコンタクトします。このスキルが付与するMODは他のCC特殊スキルと組み合わせることができ、スキルに別途記載がない限り、アクティブターンとリアクティブターンの両方で同様に機能します。

»通信攻撃。この武器、特殊スキル、または装備は、特殊ショートスキル「回避」では回避できない攻撃であり、代わりに特殊ショートスキル「リセット」で回避できます。この特性を持つ武器、特殊スキル、装備には、部分カバーは効果がありません。

»通信機器。この機器は、特定のハッキングプログラムや弾薬の影響を受けやすいです。

»ハッキング可能。ハッキング可能な特性またはラベルを持つ兵士、周辺機器、武器、または装備品は、特定のハッキング プログラムを使用する味方と敵の両方からターゲットにされる可能性があります。



»敵対的。独自の属性を持つゲーム要素で、どのプレイヤーの軍隊リストにも属さない。全プレイヤーから敵とみなされ、攻撃を宣言したり受けたりすることができる。

»マーカー。このラベルは、兵士、武器、または部品が装備は、ミニチュアやトークンの代わりにマーカーで表すことができます。

»移動。このスキルまたは装備の使用は移動の一種です。

»ネガティブフィードバック (NFB)。この特殊スキルまたは

この装備は、同じラベルまたは特性を持つ他の特殊スキルまたは装備と併用できません。

ネガティブ フィードバックを持つ特殊スキル、装備、ハッキング プログラム、特殊ルールなどをアクティブ化すると、新しい特殊スキル、装備などの効果がキャンセルされるか、自発的に非アクティブ化されるまで、トルーパーが持つネガティブ フィードバックを持つその他の特殊スキル、装備、ハッキング プログラムなどが自動的にキャンセルされ、上書きされます。

したがって、オーダーを使用する場合、兵士は、ネガティブ フィードバック特性を持つアクティブな装備、ハッキング プログラム、または特殊スキルを 1 つだけ持つことができます。

»対象へのLoFは不要です。このスキルは対象へのLoFを必要としません。

»ロールなし。この武器、特殊スキル、または装備は自動的にロールされ、ロールは必要ありません。結果が出た場合は、括弧内に表示される固定の結果となります。

»リロード不可。このラベルが付いた使い捨て武器または装備品は、アンロード状態を解除できず、使用回数を回復することもできません。

»無効。このラベルの付いたゲーム状態は、その状態では兵士がプレイヤーに命令や勝利ポイントを与えないことを示します。

»必須。この特殊スキルまたは装備の使用は必須であり、放棄することはできません。

»オプション。この特殊スキルまたは装備の使用はオプションであり、免除される可能性があります。

»個人情報。このラベルの付いた特殊スキルや装備を兵士が保有しているかどうかは個人情報であり、プレイヤーはそれが使用されるかゲームが終了するまで、対戦相手にそれを公開する必要はありません。

»状態フェーズ。この装備またはスキルは別途記載がない限り、状態フェーズ中。

»優れた展開。このラベルは、トルーパーが展開ゾーン外へ展開することを可能にするすべてのスキルを網羅しています。優れた展開に関するルールは、このラベルを持つすべてのスキルに影響します。

»サポートウェア。戦場で味方兵士をサポートし、敵兵士の活動を妨害するために設計されたハッキング プログラム。

特性

特性とは、特定の武器や装備品が持つ特別な機能のことです。

特性は、通常、共通スキルや特殊スキル、あるいはこれらのルールをより独特なものにする特定の効果に与えられます。中には、かなり明白なものもあれば、名前はその効果を表していますが、識別を容易にするために、さまざまな特性が提供されています。

»対物質。この武器の特殊弾薬は、構造物や風景の一部。

»ARM = 0。この武器または装備は、セービング ロールが必要な場合にターゲットの ARM 属性を 0 に減らします。

»ARO。この武器または装備はAROでのみ使用できます。

»バイオウェポン。この武器は、DA+ショック特殊弾の組み合わせを、バイタリティ (VITA)属性を持つターゲットに適用します。

»ブースト。この特性を持つ武器はブーストルールを適用します。敵モデルがZoC内でオーダーまたはAROを宣言または実行すると発動します。

» BS武器（PH）。この武器はBS攻撃が可能ですが、BSではなくPH属性を使用します。この武器を使用する場合、トルーパーのBSに影響を与えるすべてのルールとMODは、代わりにPH属性に影響を与えます。

» BS武器（WIP）。この武器はBS攻撃が可能ですが、BSではなくWIP属性を使用します。この武器を使用する場合、トルーパーのBSに影響を与えるすべてのルールとMODは、WIP属性に適用されます。

この特性を持つ武器ではBS攻撃（ショック）スキルは使用できません。

» BTS = 0。この武器または装備は、セービング ロールが必要な場合にターゲットの BTS 属性を 0 に減らします。

» パースト（B）：これは、プレイヤーが振らなければならないサイコロの数を示します。武器または装備品を使用する。

» パースト：単一ターゲット。この武器はパーストの全ショットで単一のターゲットのみを選択できます。

» CC。この武器はCC攻撃時に使用できます。

» 隠蔽状態。この武器または装備はカムフラージュ状態の効果を使用します。詳細は武器または装備の説明を参照してください。武器または装備を隠蔽するカムフラージュマーカーのシルエット (S)値は2です。

» 継続ダメージ。セービングロールに失敗すると、対象は負傷を受け、セービングロールに成功するか死亡状態になるまでセービングロールを繰り返し行う必要があります。この特性を持つ武器でクリティカルヒットが発生すると、対象は追加のセービングロールを強制的に行うことになります。この追加のセービングロールでは、継続的なダメージ特性は適用されません。

» 展開可能。この武器または装備品は戦場に展開することができ、その持ち主とは独立した要素となります。展開可能な武器または装備品はそれぞれ独自のプロファイルと属性を持ち、ゲーム中にターゲットとして選択することができます。展開可能なアイテムが意識不明状態になると、追加の負傷を受けることなく自動的に死亡状態に移行し、ゲームテーブルから除去する必要があります。この特性を持つ武器または装備品は、他の展開可能な武器または装備品を活性化しません。

» ダイレクトテンプレート。この武器または装備はダイレクトテンプレートを使用します。テンプレート ルール。括弧で示されたテンプレートを実行します。

» 使い捨て (X)。この武器または装備には弾薬数または使用回数の制限があり、ロールの成否やスキルの不正な宣言の有無に関わらず、使用を宣言するたびに1回消費されます。プロファイルでは、「使い捨て」特性の後に括弧で囲まれた数字で、その武器または装備の使用回数が示されます。使用可能な使用回数をすべて使い切ると、兵士、または兵士が複数の使い捨て武器または装備を所有している場合はそのアイテムは「アンロード」状態になります。

この特性を持つ武器は、MODによってパースト（B）値が増加するごとに使い捨て使用回数を消費します。例えば、パンツァーフアウスト（B 1の2回使用武器）とBSアタック（+1B）を持つトルーパーは、B 2でBSアタックを行う必要があり、1回の命令でパンツァーフアウストの使用回数を2回消費します。そのため武器はアンロード状態となり、プレイヤーはトルーパーの隣にアンロードトーチンを置く必要があります。

パースト (B) MOD は、残りの使用可能回数を超過して B 値を上げることはできません。

さらに、使い捨て特性と異なるモード（混合武器、D チャージなど）を持つ武器は、使い捨てによって提供される使用回数をすべてのモード間で共有します。

» ダブルショット。アクティブターン中、この武器または装備品はパースト値に+1のMODを適用できます。使い捨て（2）特性も持っている場合、このパーストMODは両方の使用回数が消費されていない場合にのみ適用できます。このMODを適用すると両方の使用回数が消費され、トルーパーはアンロード状態になります。

» 衝撃テンプレート。この武器または装備は、テンプレートを着弾点に配置し、括弧内に示されたテンプレートを発射します。

» 即席の武器。この武器または装備は、本来の用途とは異なる方法で使用しているため、使用が困難です。そのため、「即興」特性は、使用者の対応する能力値に-6の修正値を課します。

» 無差別。この武器または装備は使用可能または効果範囲内にカムフラージュおよび隠蔽マーカーがある場合でも、近くに有効なターゲットがない場合でも展開できます。

» 直感攻撃。この武器は直感攻撃に使用できます。

» 非致死性。弾薬の種類に関わらず、この武器は装備またはハッキング プログラムを使用すると、ターゲットに傷害を与えず、ヒット時にターゲットがセービング ロールを行う必要もありません。

スキル、ルール、または MOD によって他の弾薬タイプが追加または組み合わせられた場合でも、非致死性特性が常に優先されるため、この武器、装備、またはハッキング プログラムはターゲットに傷害を与えることはありません。

» リロード不可。この特性を持つ使い捨て武器や装備品は、アンロード状態を解除できず、使用回数を回復することもできません。

» 境界線。配置可能場所を宣言すると、プレイヤーは展開可能および境界ルール。武器または装備品をシルエット接触ではなく、兵士の ZoC 内に完全に配置します。

» 事前配置。この武器または装備品を展開フェーズ中にゲーム テーブル上に表示されます。

» 反射。この武器または装備の効果は、射撃技能の特殊スキルを持つ兵士、あらゆるレベルのマルチスペクトルバイザーを装備している兵士、または同じ効果を持つその他の装備を装備している兵士にも適用されます。

» サイレント (X)。この武器または装備品を用いて、対象のZoC内かつLoF外にいる状態で攻撃を行った場合、対象は攻撃に対する対面回避ルールに括弧内のMODを適用しなければならない。このMODは他の回避MODと累積する。

» 投機的攻撃。この武器は投機的攻撃を行うために使用できます。攻撃。

» 状態。この武器または装備品は、対象を特定のゲーム状態に移行させます。この状態は、武器、プログラム、または装備品のプロファイルに表示されます。

» 制圧射撃（SF）。この武器は、ユーザーが制圧射撃状態。通常のプロファイルを SF モード プロファイルに置き換えます。

» 対象（属性）。この武器または装備は、括弧で示された属性（VITAまたはSTR）を持つ対象に対してのみ効果を発揮します。対象が指定された属性を持たない場合、この武器または装備は効果を持たないため、セービングロールを行う必要はありません。

» ターゲットレス。この武器は、敵を標的とせず発砲すること。リアクティブターンでは、ターゲットレス射撃を使用する場合、アクティブトルーパーへのLoFが必要となる。武器。

» 制御範囲（ZC）。この武器または装備品の射程は、使用者の制御範囲（8インチ）に相当します。

クイックリファレンスチャート

武器チャート

- 注: [*] 武器のセクションに追加の説明があります。
- 注: [**] 弾薬セクションに追加の説明があります。
- 注: [***] スキルと装備のセクションに追加の説明があります。

弓										
名前	範囲				PS	B	弾薬	セーブ ロール 属性	セーブ ロール 回数	特性
	8インチ	16インチ	24インチ 32インチ	40インチ 48インチ	96インチ					
タクティカルボウ +3		0	-6		8	1	ダ	アーム	2	対物質、サイレント (-6) 。
バイラルタクティカル 弓	+3	0	-6		8	1	北	BTS	1	バイオウェポン (DA+ショック) 、サイレント (-6) 。

カービン銃										
名前	範囲				PS	B	弾薬	セーブ ロール 属性	セーブ ロール 回数	特性
	8インチ	16インチ	24インチ 32インチ	40インチ 48インチ	96インチ					
E/Mカービン	+3		-3	-6	7	2	E/M	BTS/2	2	非致死性、[*]。
プラズマカービン (ブラストモード)	+3		-3	-6	7	2	N	ARMと BTS	1と1	インパクトテンプレート (円形)
プラズマカービン (ヒットモード)	+3		-3	-6	6	2	N	ARMと BTS	1と1	

CC WEAPONS														
NAME		RANGE						PS	B	AMMUNITION	SAVING ROLL ATTRIBUTE	NUMBER OF SAVING ROLLS	TRAITS	
		8"	16"	24"	32"	40"	48"	96"						
AP CC WEAPON									8	1	AP	ARM/2	1	CC.
AP+DA CC WEAPON									8	1	AP+DA	ARM/2	2	ANTI-MATERIEL, CC.
AP+EXP CC WEAPON									8	1	AP+EXP	ARM/2	3	ANTI-MATERIEL, CC.
AP+SHOCK CC WEAPON									8	1	AP+SHOCK	ARM/2	1	CC.
AP+T2 CC WEAPON									8	1	AP+T2	ARM/2	1	ANTI-MATERIEL, CC..
CC WEAPON									8	1	N	ARM	1	CC.
DA CC WEAPON									8	1	DA	ARM	2	ANTI-MATERIEL, CC.
E/M CC WEAPON									8	1	N+E/M	BTS/2	2	CC, [**].
EXP CC WEAPON									8	1	EXP	ARM	3	ANTI-MATERIEL, CC.
MONOFILAMENT CC WEAPON									8	1	N	ARM=0	1	CC, State: DEAD.
PARA CC WEAPON									--	1	PARA	PH-6	1	CC, State: IMMOBILIZED-A, NON-LETHAL.
SHOCK CC WEAPON									8	1	SHOCK	ARM	1	CC.
T2 CC WEAPON									8	1	T2	ARM	1	ANTI-MATERIEL, CC..
TRENCH-HAMMER (BS Mode)	0								6	1	DA	ARM	2	ANTI-MATERIEL, BS WEAPON (PH), DISPOSABLE (3), [*].
TRENCH-HAMMER (CC Mode)									6	1	DA	ARM	2	ANTI-MATERIEL, CC, DISPOSABLE (3), [*].
VIRAL CC WEAPON									8	1	N	BTS	1	BIOWEAPON (DA+SHOCK), CC.
VORPAL CC WEAPON (BS Mode)	+3								8	1	N	ARM=0	1	BS WEAPON (PH), State: DEAD, [*].
VORPAL CC WEAPON (CC Mode)									8	1	N	ARM=0	1	CC, State: DEAD, [*].

DISPOSABLE SUPPORT WEAPONS												
NAME	RANGE						PS	B	AMMUNITION	SAVING ROLL ATTRIBUTE	NUMBER OF SAVING ROLLS	TRAITS
	8"	16"	24"	32"	40"	48"	96"					
AKRYLAT-KANONE	-3	0	+3	-3			--	1	PARA	PH-6	1	DISPOSABLE (2), State: IMMOBILIZED-A, NON-LETHAL.
BLITZEN	-3	0	+3	-3			6	1	E/M	BTS/2	2	DISPOSABLE (2), NON-LETHAL [**].
FLAMMENSPEER (Blast Mode)	-3	0	+3	-3			6	1	N	ARM	1	CONTINUOUS DAMAGE, DISPOSABLE (2), IMPACT TEMPLATE (CIRCULAR).
FLAMMENSPEER (Hit Mode)	-3	0	+3	-3			6	1	AP	ARM/2	1	CONTINUOUS DAMAGE, DISPOSABLE (2).
PANZERFAUST	-3	0	+3	-3			6	1	AP+EXP	ARM/2	3	ANTI-MATERIEL, DISPOSABLE (2).

FLAMETHROWERS														
NAME		RANGE						PS	B	AMMUNITION	SAVING ROLL ATTRIBUTE	NUMBER OF SAVING ROLLS	TRAITS	
		8"	16"	24"	32"	40"	48"	96"						
HEAVY FLAMETHROWER								6	1	N	ARM	1	INTUITIVE ATTACK, CONTINUOUS DAMAGE, DIRECT TEMPLATE (LARGE TEARDROP).	
LIGHT FLAMETHROWER								7	1	N	ARM	1	INTUITIVE ATTACK, CONTINUOUS DAMAGE, DIRECT TEMPLATE (SMALL TEARDROP).	

GRENADES													
NAME	RANGE							PS	B	AMMUNITION	SAVING ROLL ATTRIBUTE	NUMBER OF SAVING ROLLS	TRAITS
	8"	16"	24"	32"	40"	48"	96"						
ECLIPSE GRENADES	0	-3						--	1	ECLIPSE	--	--	SPECULATIVE ATTACK, BS WEAPON (PH), IMPACT TEMPLATE (CIRCULAR), NON-LETHAL, REFLECTIVE, TARGETLESS, [**].
E/M GRENADES	+3	-3						7	1	E/M	BTS/2	2	SPECULATIVE ATTACK, BS WEAPON (PH), IMPACT TEMPLATE (CIRCULAR), NON-LETHAL, [**].
GRENADES	+3	-3						7	1	N	ARM	1	SPECULATIVE ATTACK, BS WEAPON (PH), IMPACT TEMPLATE (CIRCULAR).
SMOKE GRENADES	0	-3						--	1	SMOKE	--	--	SPECULATIVE ATTACK, BS WEAPON (PH), IMPACT TEMPLATE (CIRCULAR), NON-LETHAL, TARGETLESS, [**].

GRENADE LAUNCHERS														
NAME		RANGE						PS	B	AMMUNITION	SAVING ROLL ATTRIBUTE	NUMBER OF SAVING ROLLS	TRAITS	
		8"	16"	24"	32"	40"	48"	96"						
ECLIPSE GRENADE LAUNCHER		0		-3		-6			--	1	ECLIPSE	--	--	SPECULATIVE ATTACK, NON-LETHAL, IMPACT TEMPLATE (CIRCULAR), REFLECTIVE, TARGETLESS, [**].
E/M GRENADE LAUNCHER		0		-3		-6			7	1	E/M	BTS/2	2	SPECULATIVE ATTACK, NON-LETHAL, IMPACT TEMPLATE (CIRCULAR), [**].
GRENADE LAUNCHER		0		-3		-6			7	1	N	ARM	1	SPECULATIVE ATTACK, IMPACT TEMPLATE (CIRCULAR).
SMOKE GRENADE LAUNCHER		0		-3		-6			--	1	SMOKE	--	--	SPECULATIVE ATTACK, NON-LETHAL, IMPACT TEMPLATE (CIRCULAR), TARGETLESS, [**].

HEAVY MACHINE GUNS													
NAME	RANGE						PS	B	AMMUNITION	SAVING ROLL ATTRIBUTE	NUMBER OF SAVING ROLLS	TRAITS	
	8"	16"	24"	32"	40"	48"	96"						
AP HEAVY MACHINE GUN	-3	0	+3		-3			5	4	AP	ARM/2	1	SUPPRESSIVE FIRE
HEAVY MACHINE GUN	-3	0	+3		-3			5	4	N	ARM	1	SUPPRESSIVE FIRE
MULTI HEAVY MACHINE GUN (Anti-Materiel Mode)	-3	0	+3		-3			5	1	EXP	ARM	3	ANTI-MATERIEL
MULTI HEAVY MACHINE GUN (AP Mode)	-3	0	+3		-3			5	4	AP	ARM/2	1	SUPPRESSIVE FIRE
MULTI HEAVY MACHINE GUN (Shock Mode)	-3	0	+3		-3			5	4	SHOCK	ARM	1	SUPPRESSIVE FIRE

MARKSMAN RIFLES													
NAME	RANGE						PS	B	AMMUNITION	SAVING ROLL ATTRIBUTE	NUMBER OF SAVING ROLLS	TRAITS	
	8"	16"	24"	32"	40"	48"	96"						
AP MARKSMAN RIFLE	-3	+3	-3	-6				7	3	AP	ARM/2	1	SUPPRESSIVE FIRE
K1 MARKSMAN RIFLE	-3	+3	-3	-6				7	3	N	ARM=0	1	ANTI-MATERIEL, SUPPRESSIVE FIRE
MARKSMAN RIFLE	-3	+3	-3	-6				7	3	N	ARM	1	SUPPRESSIVE FIRE
MULTI MARKSMAN RIFLE (Anti-Materiel Mode)	-3	+3	-3	-6				7	1	DA	ARM	2	ANTI-MATERIEL
MULTI MARKSMAN RIFLE (AP Mode)	-3	+3	-3	-6				7	3	AP	ARM/2	1	SUPPRESSIVE FIRE
MULTI MARKSMAN RIFLE (Shock Mode)	-3	+3	-3	-6				7	3	SHOCK	ARM	1	SUPPRESSIVE FIRE
SHOCK MARKSMAN RIFLE	-3	+3	-3	-6				7	3	SHOCK	ARM	1	SUPPRESSIVE FIRE
T2 MARKSMAN RIFLE	-3	+3	-3	-6				7	3	T2	ARM	1	ANTI-MATERIEL, SUPPRESSIVE FIRE
VIRAL MARKSMAN RIFLE	-3	+3	-3	-6				7	3	N	BTS	1	BIOWEAPON (DA+SHOCK), SUPPRESSIVE FIRE.

MINES														
NAME		RANGE						PS	B	AMMUNITION	SAVING ROLL ATTRIBUTE	NUMBER OF SAVING ROLLS	TRAITS	
		8"	16"	24"	32"	40"	48"	96"						
AP MINES		ARM=0 BTS=0 STR=1 S=0						7	1	AP	ARM/2	1	INTUITIVE ATTACK, CONCEALED, DISPOSABLE (3), DIRECT TEMPLATE (SMALL TEARDROP), DEPLOYABLE, [*].	
CHEST MINES (CC Mode)								7	1	SHOCK	ARM	1	CC ATTACK (+3), DISPOSABLE (2). [*]	
CHEST MINES (BS Mode)								7	1	SHOCK	ARM	1	INTUITIVE ATTACK, DISPOSABLE (2), DOUBLE SHOT, DIRECT TEMPLATE (SMALL TEARDROP), [*].	
CYBERMINES		ARM=0 BTS=0 STR=1 S=0						5	1	--	BTS	2	COMMS ATTACK, INTUITIVE ATTACK, CONCEALED, DISPOSABLE (3), State: STUNNED/IMMOBILIZED-B, NON-LETHAL, DIRECT TEMPLATE (SMALL TEARDROP), DEPLOYABLE, [*].	
DROP BEARS (BS Mode)	+3	-3							1				BS WEAPON (PH), SPECULATIVE ATTACK, DISPOSABLE (3), TARGETLESS, [*].	
DROP BEARS (Deployable Mode)		ARM=0 BTS=0 STR=1 S=0						7	1	SHOCK	ARM	1	INTUITIVE ATTACK, DISPOSABLE (3), DIRECT TEMPLATE (SMALL TEARDROP), DEPLOYABLE, [*].	
E/M MINES		ARM=0 BTS=0 STR=1 S=0						7	1	E/M	BTS/2	2	INTUITIVE ATTACK, CONCEALED, DISPOSABLE (3), DIRECT TEMPLATE (SMALL TEARDROP), NON-LETHAL, DEPLOYABLE, [**].	
MINE DISPENSER	0	+3	-3	-6				1					SPECULATIVE ATTACK, DOUBLE SHOT, DISPOSABLE (2), TARGETLESS, [*].	
MONOFILAMENT MINES		ARM=0 BTS=0 STR=1 S=0						8	1	N	ARM=0	1	INTUITIVE ATTACK, CONCEALED, DISPOSABLE (3), DIRECT TEMPLATE (SMALL TEARDROP), DEPLOYABLE, State: DEAD, [*].	
PARA MINES		ARM=0 BTS=0 STR=1 S=0						--	1	PARA	PH-6	1	INTUITIVE ATTACK, CONCEALED, DISPOSABLE (3), DIRECT TEMPLATE (SMALL TEARDROP), NON-LETHAL, DEPLOYABLE, [*].	
SHOCK MINES		ARM=0 BTS=0 STR=1 S=0						7	1	SHOCK	ARM	1	INTUITIVE ATTACK, CONCEALED, DISPOSABLE (3), DIRECT TEMPLATE (SMALL TEARDROP), DEPLOYABLE, [*].	
VIRAL MINES		ARM=0 BTS=0 STR=1 S=0						7	1	N	BTS	1	INTUITIVE ATTACK, BIOWEAPON (DA+SHOCK), CONCEALED, DISPOSABLE (3), DIRECT TEMPLATE (SMALL TEARDROP), DEPLOYABLE, [*].	
WILDPARROT		ARM=0 BTS=0 STR=1 S=1						7	1	E/M	BTS/2	2	INTUITIVE ATTACK, DISPOSABLE (1), NON-LETHAL, PERIMETER, DIRECT TEMPLATE (SMALL TEARDROP), DEPLOYABLE, [*].	

PHEROWARE TACTICS (PT)							
NAME	RANGE	PS	B	AMMUNITION	SAVING ROLL ATTRIBUTE	NUMBER OF SAVING ROLLS	TRAITS
PT: ENDGAME		7	1	AP	BTS/2	1	BS WEAPON (WIP), COMMS ATTACK, DISPOSABLE (2), DOUBLE SHOT, NO LOF, TARGET (VITA), ZONE OF CONTROL.
PT: ERASER		6	2	DA	BTS	2	BS WEAPON (WIP), COMMS ATTACK, TARGET (VITA), State: ISOLATED, NON-LETHAL, NO LOF, ZONE OF CONTROL.
PT: MIRRORBALL		--	1	ECLIPSE	--	--	BS WEAPON (WIP), COMMS ATTACK, IMPACT TEMPLATE (CIRCULAR), NON-LETHAL, REFLECTIVE, NO LOF, TARGETLESS, ZONE OF CONTROL.

PISTOLS													
NAME	RANGE							PS	B	AMMUNITION	SAVING ROLL ATTRIBUTE	NUMBER OF SAVING ROLLS	TRAITS
	8"	16"	24"	32"	40"	48"	96"						
AP HEAVY PISTOL	+3	0	-6					6	2	AP	ARM/2	1	
ASSAULT PISTOL	+3	0	-6					7	4	N	ARM	1	
BOARDING PISTOL (Blast Mode)								7	1	N	ARM	1	INTUITIVE ATTACK, DIRECT TEMPLATE (SMALL TEARDROP).
BOARDING PISTOL (Hit Mode)	+3	0	-6					7	2	N	ARM	1	
BREAKER PISTOL	+3	0	-6					8	2	AP	BTS/2	1	
HEAVY PISTOL	+3	0	-6					6	2	SHOCK	ARM	1	
KOBRA PISTOL (BS Mode)	+3	0	-6					7	2	N	ARM	1	[*]
KOBRA PISTOL (CC Mode)								7	1	SHOCK	ARM	1	CC, [*].
MULTI PISTOL (Anti-Materiel Mode)	+3	0	-6					7	1	DA	ARM	2	ANTI-MATERIEL
MULTI PISTOL (AP Mode)	+3	0	-6					7	2	AP	ARM/2	1	
MULTI PISTOL (Shock Mode)	+3	0	-6					7	2	SHOCK	ARM	1	
PISTOL	+3	0	-6					9	2	N	ARM	1	
SILENCED PISTOL	+3	0	-6					8	2	AP+SHOCK	BTS/2	1	SILENT (-6)
STUN PISTOL	+3	0	-6					8	2	STUN	BTS	1	NON-LETHAL, State: STUNNED.
VIRAL PISTOL	+3	0	-6					8	2	N	BTS	1	BIOWEAPON (DA+SHOCK)

RED FURIES													
NAME	RANGE						PS	B	AMMUNITION	SAVING ROLL ATTRIBUTE	NUMBER OF SAVING ROLLS	TRAITS	
	8"	16"	24"	32"	40"	48"	96"						
MULTI RED FURY (Anti-Materiel Mode)	0	+3	-3	-6				7	1	DA	ARM	2	ANTI-MATERIEL.
MULTI RED FURY (AP Mode)	0	+3	-3	-6				7	4	AP	ARM/2	1	SUPPRESSIVE FIRE
MULTI RED FURY (Shock Mode)	0	+3	-3	-6				7	4	SHOCK	ARM	1	SUPPRESSIVE FIRE
RED FURY	0	+3	-3	-6				7	4	SHOCK	ARM	1	SUPPRESSIVE FIRE

RIFLES													
NAME	RANGE						PS	B	AMMUNITION	SAVING ROLL ATTRIBUTE	NUMBER OF SAVING ROLLS	TRAITS	
	8"	16"	24"	32"	40"	48"	96"						
ADHESIVE LAUNCHER RIFLE	0	+3	-3	-6				--	2	PARA	PH-6	1	NON-LETHAL
AP RIFLE	0	+3	-3	-6				7	3	AP	ARM/2	1	SUPPRESSIVE FIRE
BREAKER COMBI RIFLE		+3	-3	-6				7	3	AP	BTS/2	1	SUPPRESSIVE FIRE
BREAKER RIFLE	0	+3	-3	-6				7	3	AP	BTS/2	1	SUPPRESSIVE FIRE
COMBI RIFLE		+3	-3	-6				7	3	N	ARM	1	SUPPRESSIVE FIRE
K1 COMBI RIFLE		+3	-3	-6				7	3	N	ARM=0	1	ANTI-MATERIEL, SUPPRESSIVE FIRE.
MULTI RIFLE (Anti-Materiel Mode)		+3	-3	-6				7	1	DA	ARM	2	ANTI-MATERIEL
MULTI RIFLE (AP Mode)		+3	-3	-6				7	3	AP	ARM/2	1	SUPPRESSIVE FIRE
MULTI RIFLE (Shock Mode)		+3	-3	-6				7	3	SHOCK	ARM	1	SUPPRESSIVE FIRE
PLASMA RIFLE (Blast Mode)		+3	-3	-6				7	3	N	ARM and BTS	1 and 1	SUPPRESSIVE FIRE, IMPACT TEMPLATE (CIRCULAR).
PLASMA RIFLE (Hit Mode)		+3	-3	-6				6	3	N	ARM and BTS	1 and 1	SUPPRESSIVE FIRE
RIFLE	0	+3	-3	-6				7	3	N	ARM	1	SUPPRESSIVE FIRE
T2 RIFLE	0	+3	-3	-6				7	3	T2	ARM	1	ANTI-MATERIEL, SUPPRESSIVE FIRE.
VIRAL COMBI RIFLE		+3	-3	-6				7	3	N	BTS	1	BIOWEAPON (DA+SHOCK), SUPPRESSIVE FIRE.
VIRAL RIFLE	0	+3	-3	-6				7	3	N	BTS	1	BIOWEAPON (DA+SHOCK), SUPPRESSIVE FIRE.

RIOTSTOPPERS													
NAME	RANGE							PS	B	AMMUNITION	SAVING ROLL ATTRIBUTE	NUMBER OF SAVING ROLLS	TRAITS
	8"	16"	24"	32"	40"	48"	96"						
HEAVY RIOTSTOPPER								--	1	PARA	PH-6	1	State: IMMOBILIZED-A, NON-LETHAL, DIRECT TEMPLATE (LARGE TEARDROP).
LIGHT RIOTSTOPPER								--	1	PARA	PH-6	1	State: IMMOBILIZED-A, NON-LETHAL, DIRECT TEMPLATE (SMALL TEARDROP).

ROCKET LAUNCHERS													
NAME	RANGE							PS	B	AMMUNITION	SAVING ROLL ATTRIBUTE	NUMBER OF SAVING ROLLS	TRAITS
	8"	16"	24"	32"	40"	48"	96"						
HEAVY ROCKET LAUNCHER (Blast Mode)	-3	0	+3		-3			6	2	N	ARM	1	CONTINUOUS DAMAGE, IMPACT TEMPLATE (CIRCULAR).
HEAVY ROCKET LAUNCHER (Hit Mode)	-3	0	+3		-3			5	2	N	ARM	1	CONTINUOUS DAMAGE
LIGHT ROCKET LAUNCHER (Blast Mode)	0	+3		-3	-6			7	2	N	ARM	1	CONTINUOUS DAMAGE, IMPACT TEMPLATE (CIRCULAR).
LIGHT ROCKET LAUNCHER (Hit Mode)	0	+3		-3	-6			6	2	N	ARM	1	CONTINUOUS DAMAGE

SHOTGUNS													
NAME	RANGE							PS	B	AMMUNITION	SAVING ROLL ATTRIBUTE	NUMBER OF SAVING ROLLS	TRAITS
	8"	16"	24"	32"	40"	48"	96"						
BOARDING SHOTGUN	+6	0	-3					6	2	AP	ARM/2	1	
HEAVY SHOTGUN	+6	0	-3					5	2	AP	ARM/2	1	
LIGHT SHOTGUN	+6	0	-3					7	2	N	ARM	1	
T2 BOARDING SHOTGUN	+6	0	-3					6	2	T2	ARM	1	ANTI-MATERIEL
VULKAN SHOTGUN	+6	0	-3					6	2	AP	ARM/2	1	CONTINUOUS DAMAGE

SNIPER RIFLES													
NAME	RANGE							PS	B	AMMUNITION	SAVING ROLL ATTRIBUTE	NUMBER OF SAVING ROLLS	TRAITS
	8"	16"	24"	32"	40"	48"	96"						
AP SNIPER RIFLE	-3	0	+3				-3	5	2	AP	ARM/2	1	
K1 SNIPER RIFLE	-3	0	+3				-3	7	2	N	ARM=0	1	ANTI-MATERIEL
MULTI SNIPER RIFLE (AP Mode)	-3	0	+3				-3	5	2	AP	ARM/2	1	
MULTI SNIPER RIFLE (Shock Mode)	-3	0	+3				-3	5	2	SHOCK	ARM	1	
MULTI SNIPER RIFLE (Anti-Materiel Mode)	-3	0	+3				-3	5	2	DA	ARM	2	ANTI-MATERIEL
PLASMA SNIPER RIFLE (Blast Mode)	-3	0	+3				-3	6	2	N	ARM and BTS	1 and 1	IMPACT TEMPLATE (CIRCULAR)
PLASMA SNIPER RIFLE (Hit Mode)	-3	0	+3				-3	5	2	N	ARM and BTS	1 and 1	
SNIPER RIFLE	-3	0	+3				-3	5	2	SHOCK	ARM	1	
T2 SNIPER RIFLE	-3	0	+3				-3	5	2	T2	ARM	1	ANTI-MATERIEL
VIRAL SNIPER RIFLE	-3	0	+3				-3	5	2	N	BTS	1	BIOWEAPON (DA+SHOCK)

SPITFIRES													
NAME	RANGE							PS	B	AMMUNITION	SAVING ROLL ATTRIBUTE	NUMBER OF SAVING ROLLS	TRAITS
	8"	16"	24"	32"	40"	48"	96"						
AP SPITFIRE	0	+3	-3	-6				6	4	AP	ARM/2	1	SUPPRESSIVE FIRE
MULTI SPITFIRE (Anti-Materiel Mode)	0	+3	-3	-6				6	1	DA	ARM	2	ANTI-MATERIEL.
MULTI SPITFIRE (AP Mode)	0	+3	-3	-6				6	4	AP	ARM/2	1	SUPPRESSIVE FIRE
MULTI SPITFIRE (Shock Mode)	0	+3	-3	-6				6	4	SHOCK	ARM	1	SUPPRESSIVE FIRE
SPITFIRE	0	+3	-3	-6				6	4	N	ARM	1	SUPPRESSIVE FIRE

SUBMACHINE GUNS													
NAME	RANGE							PS	B	AMMUNITION	SAVING ROLL ATTRIBUTE	NUMBER OF SAVING ROLLS	TRAITS
	8"	16"	24"	32"	40"	48"	96"						
AP SUBMACHINE GUN	+3	0	-3	-6				7	3	AP	ARM/2	1	SUPPRESSIVE FIRE
SUBMACHINE GUN	+3	0	-3	-6				7	3	N	ARM	1	SUPPRESSIVE FIRE

UNCATEGORIZED														
NAME		RANGE						PS	B	AMMUNITION	SAVING ROLL ATTRIBUTE	NUMBER OF SAVING ROLLS	TRAITS	
		8"	16"	24"	32"	40"	48"	96"						
CHAIN-COLT								7	1	N	ARM	1	INTUITIVE ATTACK, DIRECT TEMPLATE (SMALL TEARDROP).	
CHAIN RIFLE								7	1	N	ARM	1	INTUITIVE ATTACK, DIRECT TEMPLATE (LARGE TEARDROP).	
CONTENDER	0	+3	0					7	2	T2	ARM	1	ANTI-MATERIEL	
CRAZYKOALA	ARM=0 BTS=0 STR=1 S=1						5	1	SHOCK	ARM	1	DISPOSABLE (2), BOOST, PERIMETER, DEPLOYABLE, [*].		
D-CHARGES (Demolition Mode)								6	1	AP+EXP	ARM/2	3	ANTI-MATERIEL, DISPOSABLE (3), [*].	
D-CHARGES (CC Mode)								6	1	AP+EXP	ARM/2	3	ANTI-MATERIEL, CC, DISPOSABLE (3), IMPROVISED, [*].	
DAZER	ARM=0 BTS=0 STR=1 S=1											DISPOSABLE (3), DEPLOYABLE, ZONE OF CONTROL.		
DEACTIVATOR	+6	+3	-6					1	--	--	--	BS WEAPON (WIP) [***]		
DEPLOYABLE REPEATER	ARM=0 BTS=0 STR=1 S=1						--	1	--	--	DISPOSABLE (3), DEPLOYABLE.			
DISCO BALLER	0	+3	-3	-6				1					SPECULATIVE ATTACK, DISPOSABLE (2), DOUBLE SHOT, TARGETLESS, [*].	
DISCO BALL	ARM=0 BTS=0 STR=1 S=1													
DISCOVER	+3	0		-3		-6	[***]							
E/MARAT								7	1	E/M	BTS/2	2	INTUITIVE ATTACK, NON-LETHAL, DIRECT TEMPLATE (LARGE TEARDROP), [**].	
E/MITTER	-3	0	+3	0			7	2	E/M	BTS/2	2	NON-LETHAL, [**].		
FASTPANDA		ARM=0 BTS=0 STR=1 S=1						--	1	--	--	--	DISPOSABLE (1), INDISCRIMINATE, PERIMETER, DEPLOYABLE, ZONE OF CONTROL, [***].	
FEUERBACH (Blast Mode)	-3	0	+3	0			6	1	EXP	ARM	3	ANTI-MATERIEL		
FEUERBACH (Burst Mode)	-3	0	+3	0			6	2	AP+DA	ARM/2	2	ANTI-MATERIEL		
FLASH PULSE	0	+3	-3		-6									
FORWARD OBSERVER	0		-3		-6	2				--		BS WEAPON (WIP), State: TARGETED, NON-LETHAL, [***]		
GIZMOKIT	+3	0	-6				1		NON-LETHAL, [***].					
HYPER-RAPID MAGNETIC CANNON (Anti-Materiel Mode)	-3	0	+3	0				5	1	DA	ARM	2	ANTI-MATERIEL	
HYPER-RAPID MAGNETIC CANNON (AP Mode)	-3	0	+3	0				5	5	AP	ARM/2	1	SUPPRESSIVE FIRE	

UNCATEGORIZED													
NAME	RANGE						PS	B	AMMUNITION	SAVING ROLL ATTRIBUTE	NUMBER OF SAVING ROLLS	TRAITS	
	8"	16"	24"	32"	40"	48"	96"						
HYPER-RAPID MAGNETIC CANNON (Shock Mode)	-3	0	+3	0				5	5	SHOCK	ARM	1	SUPPRESSIVE FIRE
JAMMER								7	1	N	BTS	1	BS WEAPON (WIP), COMMS ATTACK, INTUITIVE ATTACK, DISPOSABLE (2), State: ISOLATED, NON-LETHAL, NO LOF, ZONE OF CONTROL.
KATYUSHA MRL	-3	3	0	-6				6	1	DA	ARM	2	ANTI-MATERIEL, SPECULATIVE ATTACK, IMPACT TEMPLATE (CIRCULAR).
MADTRAPS								--	1	PARA	PH-6	1	DISPOSABLE (2), BOOST, NON-LETHAL, PERIMETER, DEPLOYABLE, [*].
MEDIKIT	+3	0	-6						1				NON-LETHAL, [***].
MISSILE LAUNCHER (Blast Mode)	-3	0	+3	-3				6	1	EXP	ARM	3	ANTI-MATERIEL, IMPACT TEMPLATE (CIRCULAR).
MISSILE LAUNCHER (Hit Mode)	-3	0	+3	-3				6	1	AP+EXP	ARM/2	3	ANTI-MATERIEL
MK12	0	+3	-3	-6				5	3	N	ARM	1	SUPPRESSIVE FIRE
NANOPULSER								7	1	N	BTS	1	DIRECT TEMPLATE (SMALL TEARDROP).
OHOTNIK	0	+3	0	-3	-6			6	2	T2	ARM	1	ANTI-MATERIEL
PITCHER	0	-3	-6						1				SPECULATIVE ATTACK, DISPOSABLE (2), INDISCRIMINATE, NON-LETHAL, TARGETLESS, [*].
PORTABLE AUTOCANNON	-3	0	+3	-3				5	2	AP+EXP	ARM/2	3	ANTI-MATERIEL
PULZAR								7	1	N	BTS	1	INTUITIVE ATTACK, DIRECT TEMPLATE (LARGE TEARDROP).
SEPSITOR								4	1		BTS	1	INTUITIVE ATTACK, DISPOSABLE (2), DIRECT TEMPLATE (LARGE TEARDROP), State: SEPSITORIZED, [*].
SEPSITOR PLUS								3	1		BTS	1	INTUITIVE ATTACK, DIRECT TEMPLATE (LARGE TEARDROP), State: SEPSITORIZED, [*].
SUPPRESSIVE FIRE MODE WEAPON	0	-3						*	3	*	*	*	[***]
THUNDERBOLT	-3	0	+3	0				6	2	N	ARM	1	
URAGAN MRL (Blast Mode)	-3	+3	0	-6				6	3	AP+SHOCK	ARM/2	1	SPECULATIVE ATTACK, IMPACT TEMPLATE (CIRCULAR), BURST: SINGLE TARGET.
URAGAN MRL (Hit Mode)	-3	+3	0	-6				5	3	AP+SHOCK	ARM/2	1	BURST: SINGLE TARGET.
ZAPPER								7	1	E/M	BTS/2	2	INTUITIVE ATTACK, NON-LETHAL, DIRECT TEMPLATE (SMALL TEARDROP), [**].

クイックリファレンスチャート



プレイヤーターン

各プレイヤーターンは次のフェーズで構成されます。

1. ターン開始: 戦術フェイズ
 - 1.1 コマンドトークンの執行的使用
 - 1.2 撤退!チェック
 - 1.3 中尉の喪失チェック
 - 1.4 注文数
2. 衝動的な段階
3. 注文フェーズ
4. 状態フェーズ
5. ターン終了

注文の種類

通常注文



通常兵士が軍隊に与えた命令は命令プールに追加され、同じ戦闘グループに属する他の兵士をアクティブ化するために使用できます。

不規則な順序



不正規兵の命令は戦闘グループの命令プールに追加されず、不正規兵が独自に使用できるようにするため保持されます。

特別中尉命令



特別中尉命令は軍の注文プール、そして中尉はそれを自分のために保管する専用。

戦術命令



戦術命令は特別な種類の命令であり、オーダープールに追加され、それを生成した兵士が自身の使用のために保管しますが、高度なゲームメカニクスや

このような兵士はファイアチームの一員となります (129 ページを参照)。

注文 支出順序

アクティブ プレイヤーが (任意のタイプの) オーダーを消費して兵士をアクティブ化することを決定するたびに、次の手順に従います。

1. アクティベーション:アクティブ プレイヤーは、どのトルーパーをアクティベートするかを宣言します。

1.1 命令の消費:アクティブ プレイヤーは、兵士をアクティブ化するために使用した命令をテーブルから取り除くか、または消費済みとしてマークします。

1.2 最初のスキルの宣言 :手番プレイヤーは、最初に使用する基本ショートスキル、またはロングスキルを宣言します。移動を宣言した場合、プレイヤーはトルーパーが移動できる範囲を測定し、移動経路を選択し、トルーパーを移動の最終地点に配置します。

動き。

2. 反応的なプレイヤーのARO

2.1 AROチェック。リアクティブプレイヤーは、自分のトルーパーでAROを宣言できるかどうかを確認します。プレイヤーはアクティブトルーパーのゾーンオブコントロール (ZoC)内にトルーパーまたはゲームエレメントが存在するかどうか、アクティブトルーパーから確認することができます。

2.2 ARO宣言。リアクティブプレイヤーは、宣言が許可されているトルーパーのAROを宣言します。トルーパーはAROの宣言を強制されませんが、AROを宣言できるにもかかわらず宣言しなかった場合、この命令に対してAROを宣言する権利を失います。

3. 2つ目のスキルの宣言 :アクティブプレイヤーは、該当する場合、命令の2つ目のショートスキルを宣言します。移動が宣言されている場合、プレイヤーはトルーパーが移動できる範囲を測定し、移動経路を選択し、トルーパーを移動の最終地点に配置します。

4. 反応的なプレイヤーのARO

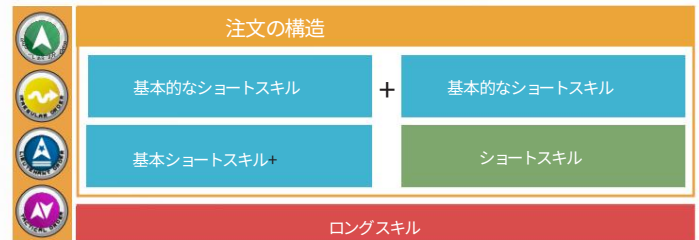
4.1 AROチェック。リアクティブプレイヤーは、前回のAROチェックステップでAROを宣言できなかったトルーパーでAROを宣言できるかどうかを確認します。プレイヤーは、アクティブトルーパーの支配地域 (ZoC)内にトルーパーまたはゲームエレメントが配置されているかどうか、アクティブトルーパーから確認することができます。

4.2 ARO宣言。リアクティブプレイヤーは、宣言が許可されているトルーパーのAROを宣言します。トルーパーはAROの宣言を強制されませんが、AROを宣言できるにもかかわらず宣言しなかった場合、この命令に対してAROを宣言する権利を失います。

5. 解決 :使用を宣言したスキルと装備がそれぞれの要件を満たしていることを確認し、必要な射程距離測定を行い、適用されるMODを決定した後、両プレイヤーがロールを行います。いずれかのスキルまたは装備が要件を満たしていない場合、トルーパーは代わりに待機状態となります。

5.1効果:プレイヤーは、セービングロールや回避移動を含む、成功したスキルと装備のすべての効果を適用します。

5.2結論:必要に応じてガッツロールを行い、その効果とアラートの効果を適用します。命令は終了します。



オーダーとAROS参照チャート

基本的なショートスキル			ロングスキル		
名前	タイプ	ページ	名前	タイプ	ページ
発見する	一般	77	アシスト射撃	ハッキング	59
アイドル	一般	80	ベルセルク	特別	86
動く	一般	29	慎重な動き	一般	32
			サイバースマスク	ハッキング	59
			戦闘ジャンプ	特別	88
			登る	一般	34
			強化された反応	ハッキング	60
			妖精の粉	ハッキング	60
			直感的な攻撃	一般	48
			ジャンプ	一般	32
			パラシュート降下者	特別	103
			工兵	特別	108
			投機的攻撃	一般	47
			制圧射撃	一般	85
			三角形の火	特別	115

ショートスキル			アロス		
名前	タイプ	ページ	名前	タイプ	ページ
ディスコボール機器を起動する		70	BS攻撃	一般	39
BS攻撃	一般	39	カーボナイト	ハッキング	59
カーボナイト	ハッキング	59	CCアタック	一般	51
CCアタック	一般	51	コントロールされたジャンプ	ハッキング	59
制御されたジャンプハッキング		59	発見する	一般	77
不活性化剤	装置	118	ダッジ	一般	79
医者	特別	89	前方観測員	特別	92
ダッジ	一般	79	外を見る！	一般	81
エンジニア	特別	90	忘却	ハッキング	60
前方観測員スペシャル		92	配置可能な場所	一般	82
ギズモキット	装置	120	リロード	一般	83
メディキット	装置	121	リセット	一般	85
モルフォスキャン	特別	101	スポットライト	ハッキング	60
忘却	ハッキング	60	完全なコントロール	ハッキング	61
配置可能な共通部分		82	三位一体	ハッキング	61
リロード	一般	83	痛みゼロ	ハッキング	61
リセット	一般	85			
センサー	特別	108			
スポットライト	ハッキング	60			
完全なコントロール	ハッキング	61			
三位一体	ハッキング	61			
ホワイトノイズ	ハッキング	61			
痛みゼロ	ハッキング	61			

衝動的な兵士の活性化

許可されるスキルの組み合わせ:

- » 移動 + CC 攻撃。
- » 移動 + BS 攻撃。
- » 移動 + 回避。
- » 移動 + アイドル。
- » 移動 + 移動。
- » ジャンプ。
- " 登る。
- » 空挺展開ラベル付きの特殊スキル。
- » ベルセルク
- » 衝動的な段階で使えるスキル

武術チャート			
レベル	攻撃MOD	対戦相手MOD	バーストモード
1	0	-3	0
2	+3	-3	0
3	+3	-3	+1SD
4	+3	-3	+1B
5	+3	-3	+1B,+1SD

戦利品チャート			
1-2	+1 アーム	13	パンツァーファウスト
3-4	軽火炎放射器	14	モノフィラメントCCウェポン
5-6	手榴弾	15	ムーブメント 8-4
7-8	DA CC武器	16	タグ: BS 攻撃 (ショック) その他 兵種: マルチライフル
9	マルチスペクトラルバイザーL1	17	マルチスナイパーライフル
10	EXP CC武器	18	タグ: 免疫 (ARM) その他の部隊タイプ: + 4 ARM
11	粘着ランチャーライフル	19	模倣主義 (-6)
12	タグ: 免責 (AP) その他の部隊タイプ: + 2 ARM	20	タグ: BSアタック (+1 B) その他の兵種: HMG

メタ化学チャート			
1-3	+3 PH	15	負傷による無力化なし
4-5	スーパージャンプ	16	+1 ARM + 免疫 (ARM)
6-7	再生	17	頑固 + 免疫 (強化)
8-10	クライミングプラス	18	MOV: 6-4 + スーパージャンプ
11-12	移動: 8-4	19	MOV: 8-4 + クライミングプラス
13-14	+6 BTS	20	+3 PH + 再生

弾薬早見表			
弾薬	セービングロール属性	ロール数	特殊効果
北	ARM / BTS *	1	
AP	ARM / BTS *	1	ターゲットの腕またはBTS属性を半分にします。
ダ	ARM / BTS *	2	
E/M	弾薬少年団	2	状態: 分離状態: HI.REM.VH.および TAG に対する IMM-B 対象の腕またはBTS属性を半分にします。
日食	-	-	ブロックスLOF 非致死性 反射
経験値	ARM / BTS *	3	
パラ	PH-6	1	状態: IMM-A
ショック	ARM / BTS *	1	無意識をバイパス
煙	-	-	ブロックスLOF 非致死性
スタン	ARM / BTS *	1	状態: 驚愕
T2	ARM / BTS *	1	2つの傷を与える

(*) セービングロールの属性は武器に応じてアームまたはBTSのいずれかになります。

ハッキングプログラムチャート							
名前	攻撃 MOD	対戦相手 MOD	追伸	B	ターゲットスキルタイプ	特別	
アンスト 火	..	..	..	..	レム睡眠	ロングスキル	ターゲットが射撃能力を獲得します。
カーボナイト	0	0	7	2	タグ、こんには、 レム睡眠、 ハッカー、 VH	ショートスキル / アロ	DA AMMO、州: IMM-B、非致死性。
制御された ジャンプ	..	..	..	..	..	ショートスキル / アロ	戦闘ジャンプを実行するすべての兵士に +3/-3 PH MOD を適用します。
サイバーマスク	..	..	..	..	..	ロングスキル	ハッカーを偽装 2 マーカーに置き換えます。
強化された 反応	..	..	..	..	レム睡眠	ロングスキル	ターゲットがAROでB2を獲得。
妖精の粉	..	..	..	..	タグ、こんには、 レム睡眠、VH睡眠	ロングスキル	ターゲットはファイアウォール MOD を獲得します。
忘却	0	0	4	2	タグ、こんには、 レム睡眠、 ハッカー、 VH	ショートスキル / アロ	AP 弾、非致死性、状態: 隔離。
スポットライト	0	0	5	2	r	ショートスキル / アロ	AP 弾、状態: 標的型、非致死性。
合計 コントロール	0	0	4	1	タグ	ショートスキル / アロ	DA 弾薬、非致死性、状態: POS/正常。
三位一体	+3	0	6	3	ハッカー	ショートスキル / アロ	失敗した SR ごとにターゲットは 1 点のダメージを受けます。
ホワイトノイズ	-	-	..	1	..	ショートスキル	NFB、反射 :円形テンプレート。
痛みゼロ	0	-3	..	2	..	ショートスキル / アロ	通信攻撃を無効化、ARO で B2、非致死性。

各ハッキングデバイスにロードされるプログラム

デバイス	プログラム1	プログラム2	プログラム3	プログラム4	プログラム5	プログラム6
ハッキングデバイス	カーボナイト	スポットライト	完全なコントロール	忘却		
ハッキングデバイスプラス	カーボナイト	スポットライト	完全なコントロール	忘却	ホワイトノイズ	サイバーマスク
キラーハッキングデバイス	三位一体	サイバーマスク				
EVOハッキングデバイス	アシスト射撃	強化された反応	妖精の粉	コントロールされたジャンプ		

制限事項表

TAG は伏せ状態になることも、慎重な移動を宣言することもできません。

バイクに乗った兵士は、伏せ状態になったり、慎重な移動を宣言したり、登ったり、はしごを使用したり、上向きのジャンプを実行したりすることはできません。

空中特殊スキルを持つ兵士は、伏せ状態になったり、慎重な移動を宣言したりすることはできません。

車両 (VH) は伏せ状態になったり、慎重な移動を宣言したりすることはできません。

リモート (REM) は慎重な動きを宣言したり、副官として選ばれたりすることはできません。

非正規部隊は中尉として選出できません。

撤退 !そして中尉の喪失概要チャート

ユニット	中尉の死	後退 !	ユニット	中尉の死	後退 !
普通		 	通常の宗教部隊		
衝動的	 	 	軍馬		
勇気					

撤退 !クイックリファレンスチャート

*プレイヤーの生き残った兵士が軍隊リストの 25% 以下しか占めていない場合、そのプレイヤーは撤退を宣言します。

*陸軍は中尉を失う事態に陥っています。

*中尉の喪失状況の結果、すべての兵士は非正規となり（特別なスキルやその他の状況による例外がある場合があります）、対応する非正規命令マークが各兵士の隣に配置されます。

* 撤退 !マークがゲーム テーブル上の各兵士の横に置かれます。

* 退却中の兵士 !マークは、基本的なショートスキル、回避、リセット、および慎重な移動のみを実行できます。

* 退却マークを持つ兵士が配置ゾーンの広い側からテーブルから退出する場合、
勝利ポイント。

* 各ターンの開始時に勝利ポイントを計算し、生き残った兵士が
軍の25%がリストに載ったら撤退 !はキャンセルされます。

撤退 !チャート

総軍ポイント	勝利ポイント（軍隊リストの25%）
400	100点以下
350	88点以下
300	75点以下
250	63点以下
200	50ポイント以下
150	38点以下

ファイアチームボーナス表

ファイアチームレベル	ボーナス	要件
レベル1	ファイアチーム兵は1発で発動します 通常注文	兵士たちは全員所属できる 異なるユニット。
レベル2	BS攻撃（+1SD）スキル	少なくとも2人の兵士が同じ ユニット。
レベル3	発見+3、回避+1	少なくとも 3 人の兵士が同じ部隊に所属します。
レベル4	+1 BS攻撃	少なくとも 4 人の兵士が同じ部隊に所属します。
レベル5	第六感	5 人の兵士全員が同じ部隊に所属します。



[DIVE ACTIVE]

[ACCESSING MAYA: ONLINE]

ONE-HUNDRED AND EIGHTY-FIVE YEARS INTO THE FUTURE, HUMANKIND HAS REACHED THE STARS, COLONIZED SEVERAL STAR SYSTEMS, CLASHED WITH AN ENORMOUSLY POWERFUL ALIEN EMPIRE, AND SURVIVED AGAINST ALL ODDS. IT HAS NOT WON ANYTHING YET... BUT IT HAS SURVIVED. AN UNEASY TRUCE WITH THE UR HEGEMONY HAS UTTERLY TRANSFORMED THE POLITICAL AND MILITARY LANDSCAPE OF THE HUMAN SPHERE. HUMANITY'S FORMER ALIEN ADVERSARY IS NOW AN UNWELCOME ALLY, ANOTHER FORCE TO BE CONSIDERED WHEN IT COMES TO FORMING ALLIANCES AND STRATEGIZING, BUT AT WHAT COST?

INFINITY N5 IS A TABLETOP WARGAME THAT USES 35 MM METAL AND PLASTIC MINIATURES TO CREATE SKIRMISHES IN A HI-TECH SCI-FI SETTING INFLUENCED BY MANGA AESTHETICS—AN EXCITING, ACTION-PACKED VISION OF THE NEAR FUTURE WHERE SPECIAL OPERATIONS DETERMINE THE FATE OF HUMANITY.

[FIREWALL: ACTIVE]

[INCREASING DIVE SPEED]



CORVUS BELLII
INFINITY

INFINITYUNIVERSE.COM