

Infinity The Game

インフィニティ・ザ・ゲーム (N4)
ハッキング 抄訳

by Impetuous Order
2022.07.25 版

<p>HACKER (ハッカー)</p> <p>自動, 義務的 ハッキング装置を装備しており, 装備している装置の種類によって使用出来るプログラムが決まっている.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ ハッキングは LOF を必要とせず, ハッカーの ZoC 内あるいは味方の Repeater や Deployable Repeater の ZoC 内が効果範囲となる. 加えて, 敵のリピーターの範囲内に味方ハッカーが入るとき, そのハッカーは戦場の全敵ハッカーの標的となる. ▶ モデル状態の兵やペリフェラルのみ, ハッキングプログラムの標的となる. ▶ 標的が Targeted 状態の場合, ハッキング成功値にその恩恵を得る. 	<p>Upgrade Programs</p> <p>一部ハッカーは, 特注のアップグレードされたプログラムを持つこともある.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ ユニット名または装備に () 内に記された効果を受ける. その装備では本来使えないプログラムの追加や, MOD が適用される.
<p>Supportware Programs</p> <p>サポートウェアプログラムは, 味方の能力を向上させる, あるいは敵に負の MOD を適用する.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 1 人の兵は一度の一つのサポートウェアの効果しか受けられない. ▶ 1 人のハッカーは, 一度の一つのサポートウェアのみ, 効果を持続させることが出来る. ▶ 持続中のサポートウェアは, オーダーあるいは ARO を必要とする他のプログラムを使用するときキャンセルされる. ▶ サポートウェアの効果を受けている兵が別のサポートウェアの効果を受けるとき, 実行中のハッカーが孤立状態あるいはヌル状態になった時, サポートウェアは自動的にキャンセルされる. 	<p>FIREWALL (ファイアウォール)</p> <p>義務的 ある兵や装備は, 通信攻撃に対して追加防御策を持っている.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Firewall の恩恵を受けた兵に対して通信攻撃を行なう場合, () 内に記された負の MOD を WIP 値に課される. ▶ 更に Firewall の恩恵を受けた兵は, 通信攻撃に対してセーブロールする必要がある時, ダメージに-3 の MOD を適用できる. ▶ ファイアウォールは一度に一つしか受けられない. 複数選択しがある時, 一つを選んで適用する. ▶ 敵のリピーターを使用する時, 敵にはファイアウォール(-3)が適用される.
<p>HACKING DEVICE</p> <p>自動装備, 通信装備 ハッキング装置はサイバー戦に使用する道具. これらの装置は多用途で, 強力なサイバー攻撃に役立つ.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 使用可能なプログラム: Carbonite, Oblivion, Spotlight Total Control 	<p>HACKING DEVICE PLUS</p> <p>自動装備, 通信装備 一般的ハッキングデバイスより多くのプログラムが使用出来る.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 使用可能なプログラム: Carbonite, Oblivion, Spotlight Total Control Cybermask White Noise

KILLER HACKING DEVICE	EVO HACKING DEVICE
<p>自動装備, 通信装備 対ハッカー戦に特化した攻撃的な装置.</p> <p>▶ 使用可能なプログラム:</p> <p>Cybermask Trinity</p>	<p>自動装備, 通信装備 仲間を補助するサポートプログラムが使用出来る.</p> <p>▶ 使用可能なプログラム:</p> <p>Assisted Fire Controlled Jump Enhanced Reaction Fairy Dust</p>
ASSISTED FIRE (射撃補助)	CARBONITE (凍結)
<p>補助プログラム, ロール不要, エンタiasスキル</p> <p>▶ 対象は使用者と同じアーミーリストの REM のみ, かつ使用者のハッキングエリア内にあること.</p> <p>▶ このプログラムの対象は Marksmanship 特殊スキルの効果を得る.</p> <p>▶ 使用する際はロールを必要とせず, 使用したら使用者と対象の REM に Assister Fire トークンを置く.</p> <p>▶ 一度プログラムが起動されたら, 戦場のどこまでも効果範囲となる.</p>	<p>通信攻撃, 非殺傷, ショートスキル/ARO</p> <p>▶ 対象は Hackable 特性を持つ敵兵 (HI, TAG, REM およびハッカー) のみ.</p> <p>▶ ハッカーのハッキングエリアが効果範囲である.</p> <p>▶ アクティブターンでは 2 つの WIP ロールを行なえ (ARO は 1), 標的 2 人に振り分けても良い.</p> <p>▶ 成功したロール 1 つは, ダメージ 13 の DA 弾として, 対象に BTS によるセービングロールを課す. クリティカルはセービング 1 回を追加させる.</p> <p>▶ セービングロールに一つでも失敗した場合, 対象は Immobilized-B 状態となる. IMM-B トークンを置く.</p>
CONTROLLED JUMP (ジャンプ制御)	CYBERMASK (サイバースマスク)
<p>補助プログラム, ロール不要, ショートスキル/ARO</p> <p>▶ 戦場全体が効果範囲となる.</p> <p>▶ 使用する際はロールを必要とせず, プログラムは速やかに起動され, そのオーダーの間中適用される. 使用者に Controlled Jump トークンを置く.</p> <p>▶ コントロールジャンプが有効な間, 味方の Combat Jump スキルは +3 の MOD を受け, 敵兵は -3MOD を受ける.</p>	<p>デバフ, ロール不要, エンタiasスキル</p> <p>▶ このプログラムは使用者のみを対象とするため, 距離・範囲はない.</p> <p>▶ 使用者は敵兵および敵マーカの LoF 外にいること.</p> <p>▶ 使用する際はロールを必要とせず, 使用者は Impersonation-2 状態になる. 使用者のモデルを IMP-2 マーカーと取り換えること.</p> <p>▶ カモフラージュやその他類似状態から IMP-2 になることは出来ない.</p>

<p>ENHANCED REACTION (反応強化)</p> <p>補助プログラム, ロール不要, エンタIASキル</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 対象は使用者と同じアーミーリストの REM のみ, かつ使用者のハッキングエリア内にあること. ▶ 対象 REM は ARO 時の B 値に+2 を付与される. ▶ 使用する際はロールを必要としない. 使用者と対象に Enhanced Reaction トークンを置く. ▶ 一度起動されたら, このプログラムの効果範囲は戦場全体となる. 	<p>FAIRY DUST (妖精の粉)</p> <p>補助プログラム, ロール不要, エンタIASキル</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 友軍の HI, REM および TAG のみが対象となる. ▶ このプログラムは, 一つの兵科 (HI, REM または TAG) を選んで, 友軍のその兵科全員に Firewall(-3)を付与させる. ▶ 使用する際はロールを必要とせず, 対象者全員に Fairy Dust トークンを置く. ▶ このプログラムの効果範囲は戦場全体となる.
<p>OBLIVION (忘却)</p> <p>通信攻撃, 非殺傷, ショートスキル/ARO</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 標的は Hackable 特性を持つ敵兵 (HI, TAG, REM およびハッカー) のみ. ▶ ハッカーのハッキングエリアが効果範囲である. ▶ アクティブターンでは 2 つの WIP ロールを行なえ (ARO は 1), 標的 2 人に振り分けても良い. ▶ 成功したロール 1 つは, ダメージ 16 の AP 弾として, 対象に BTS によるセービングロールを課す. クリティカルはセービング 1 回を追加させる. ▶ セービングロールに一つでも失敗した場合, 対象は Isolated 状態となる. Isolated トークンを置く. 	<p>SPOTLIGHT (スポットライト)</p> <p>通信攻撃, 非殺傷, ショートスキル/ARO</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 標的は Hackable 特性を持つ必要はない. ▶ ハッカーのハッキングエリアが効果範囲である. ▶ 1 つの WIP ロールを行なえる. ▶ ロールに成功した場合, 標的は Targeted 状態となる. 標的に Targeted トークンを置く. クリティカルも効果は変わらない. ▶ 通信攻撃の標的は, 兵科に関わらず, 攻撃者が LoF 外であっても Reset を宣言出来る.
<p>TOTAL CONTROL (完全掌握)</p> <p>通信攻撃, 非殺傷, ショートスキル/ARO</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 対象は TAG あるいは Possessed 状態の TAG である. パイロットが TAG 内にあること. ▶ ハッカーのハッキングエリアが効果範囲である. ▶ 1 つの WIP ロールを行なえる. ▶ 成功したロール 1 つは, ダメージ 16 の DA 弾として, 対象に BTS によるセービングロールを課す. クリティカルはセービング 1 回を追加させる. ▶ セービングロールに一つでも失敗した場合, 対象は Possessed 状態となる. POS トークンを置く. ▶ 標的が既に Possessed 状態の場合, セービングロールに失敗すると Possessed 状態が解除され, 通常状態になる. 	<p>TRINITY (トリニティ)</p> <p>通信攻撃, ショートスキル/ARO</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 標的はハッカーのみ. ▶ ハッカーのハッキングエリアが効果範囲である. ▶ アクティブターンでは 3 つの WIP+3 ロールを行なえる (ARO は 1 つ). 数人に振り分けても良い. ▶ 成功したロール 1 つは, ダメージ 14 の N 弾として, 対象に BTS によるセービングロールを課す. クリティカルはセービング 1 回を追加させる. ▶ セービングロールの失敗 1 回につき, 標的は 1W/STR を失う.

WHITE NOISE (広域雑信号)	ZERO PAIN (ゼロペイン)
<p>デバフ, ショートスキル</p> <ul style="list-style-type: none">▶ ハッカーがアクティブである時のみ使用出来る.▶ ハッカーのハッキングエリアが効果範囲である.▶ このプログラムはサークルテンプレート大・高さ無限の White Noise Zone を発生させる.▶ 通常 WIP ロールに成功した場合, ハッカーはハッキングエリアに完全に収まるよう, White Noise Zone を, そのオーダーの最後に発生させる.▶ このプログラムの効果は状態フェイズの開始まで持続する. 状態フェイズが開始したら取り除く.▶ マルチスペクトルバイザーを持った兵は White Noise Zone を透かして LoF を描けない.	<p>通信攻撃, 非殺傷, ショートスキル/ARO</p> <ul style="list-style-type: none">▶ 使用者は, アクティブであるか, リアクティブターンでは ARO を持つか通信攻撃の標的であること.▶ アクティブターンまたはリアクティブターンでは, 2つの対面 WIP ロールを行ない, 全ての敵の通信攻撃を回避出来る.▶ -3 WIP MOD が敵の通信攻撃に適用される.▶ 使用者のロールがいずれか一つでも勝った場合, 使用者は敵の通信攻撃を無効にし, 全てのダメージと特殊効果を回避する.