

# 攻撃に関するルール

## Total Warfare における命中修正

- ・自分の移動行動
  - ・移動してない：+ 0
  - ・歩行 / 巡航移動している：+ 1
  - ・走行 / 高速移動している：+ 2
  - ・ジャンプしている：+ 3
  - ・伏せている：+ 2 (四脚メックには適応しない)
  - ・転倒 (Skid) している：+ 1
- ・地形
  - ・Light Woods (林) + 1 / ヘクス、対象が林ヘクスにいるならさらに + 1
  - ・Heavy Woods (森) + 2 / ヘクス、対象が森ヘクスにいるならさらに + 2
  - ・Depth 1 にいる：+ 1 (TW p.102 を参照せよ。部分遮蔽である)
  - ・Depth 2 にいる：狙えない
  - ・部分遮蔽：+ 1 (TW p.102 を参照せよ)
- ・対象の行動
  - ・伏せている：隣接ヘクスからなら - 2、そうでなければ + 1
  - ・不動状態：- 4 (地上にある降下船のような物体を含む)
  - ・転倒 (Skid) している：+ 2
  - ・移動している
    - ・0-2 ヘクス：+ 0
    - ・3-4 ヘクス：+ 1
    - ・5-6 ヘクス：+ 2
    - ・7-9 ヘクス：+ 3
    - ・10-17 ヘクス：+ 4
    - ・18-24 ヘクス：+ 5
    - ・25 ヘクス以上：+ 6
    - ・移動がジャンプか飛行物体での移動である：さらに + 1
  - ・歩兵以外バトルアーマーを攻撃する：+ 1
  - ・空中の VTOL を狙う：+ 1
  - ・高度 1 の気圏戦闘機を狙う (攻撃機が自分を攻撃するか、飛行軌道上にいる)：+ 1
  - ・高度 1 の気圏戦闘機を狙う (攻撃機が自分を攻撃するか、飛行軌道上にいない)：+ 3
- ・メックのセンサーに致命的命中を受けている：+ 2
- ・腕の武器で攻撃し、かつ当該腕の肩駆動装置が致命的命中を受けている：+ 4
- ・腕の武器で攻撃し、かつ当該腕の上腕 / 下腕駆動装置が致命的命中を受けている：致命的命中 1 個ごとに + 1
- ・加熱：熱スケール表を参照
- ・(TAG 等で) マークされた位置へ LRM 間接射撃をする：+ 1
- ・攻撃メックがインダストリアルメックである：+ 1
- ・地上にある降下船での攻撃：- 2
- ・対象
  - ・2 つ目の対象 (正面)：+ 1
  - ・2 つ目の対象 (側面・背面)：+ 2
  - ・大型サポートヴィークルか地上にある小型宇宙船：- 1

## 打撃武器 (Club Attack)

### 攻撃ルール

- ・腕のすべてのアクチュエーターがあり、当該腕で射撃武器を使用していない場合のみ、使用可能

- ・目標は正面射界で隣接ヘクスにいる必要がある
- ・ダメージは「メック重量 / 5」、命中目標値は「 - 1」(パンチが±0なので「当たりやすい」)。命中部位は通常の命中部位表を使う

みんな！丸太は持ったな！

- ・打撃武器は丸太とか、鉄骨とかその類のものを用意する
  - ・森林ヘクスでチェーンソーを使って丸太を切り出せる(道具必要、判定不要)。攻撃が1回成功すると壊れる
  - ・medium以上の構造物からめぼしいものを「削り出す」ことができる(多分道具必要)。武器攻撃フェイズに2d6してmedium構造物なら7以上、heavyなら6以上、hardenedなら5以上の出目で入手可能。攻撃が成功しても壊れない

持ち運びたい場合、両腕に「手」アクチュエーターが必要

### 武器が歩兵に与えるダメージ

- ・「歩兵」とは、多分以下のカテゴリを指すんじゃないかな
  - ・通常歩兵
  - ・自動車化歩兵(トラックとかジープとかの非装甲車両に乗ってる)
  - ・ジャンプ歩兵

機械化歩兵(装甲車両に乗って移動する歩兵)は、装甲車両のデータで戦闘に巻き込まれるだろうからなあ...

勘違いしたたが、バトルアーマーはエレメンタルに限らず「AI」の範疇に入らず、メックスケールのダメージ与えるのね

武器の種類	ダメージ
AP ガウスライフル	2D6
ライトマシンガン	1D6
マシンガン	2D6
ヘビーマシンガン	3D6
Small/Micro パルスレーザー	2D6
火炎放射器	4D6
プラズマライフル	2D6+1

### バトルアーマーの武器が歩兵に対するダメージ

“バトルアーマーに”ではなかった。

武器の種類	ダメージ
ライトマシンガン	1D6/2(端数切り上げ)
マシンガン	1D6
ヘビーマシンガン	2D6
火炎放射器	3D6

## 非対歩兵 (AI 属性のない) 武器で歩兵を攻撃するときのダメージ

・ DV は武器のダメージ値 (Damage Value)。端数切り上げ

武器の種類	ダメージ
直接射撃兵器 (DE/DB)	DV/10
クラスター弾	DV/10+1
AI 属性のないパルスレーザー	DV/10+2
クラスターミサイル	DV/5
範囲効果 (AE)	DV*2
オートキャノン用フレシエット弾	通常の DB のダメージを倍にする

## 高速振動爪 (Vibro-Claw) 関連

バトルアーマーの高速振動爪マニピュレーターが攻撃した場合 (TW p.218)

- ・ メレーで殴れる対象にできるのは「歩兵」のみ
- ・ 命中数をミサイル命中表で決める (命中表の数字は「バトルアーマーの人数」)
- ・ 命中した数分、ダメージを飛ばす。クロウ 1 本のバトルアーマーなら 1 点 / 体、そうでないなら 2 点 / 体
- ・ メックは「スウォーム」のルールで解決し、最終的なダメージを + 1 (ヘビービブロクロウ 1 本) / + 2 (ヘビービブロクロウ 2 本) する。

## LRM 間接射撃 (Indirect Fire)

- ・ 観測者が必要 (地上ユニットか VTOL)
- ・ 観測者は直射可能常態になければならない
- ・ 観測者が観測対象以外を射撃する場合、「複数の目標を射撃する」とみなして修正を受けること
- ・ 射程 (最低射程含む) による修正は「射撃者 - 対象者間の距離」で決まる
- ・ 地形による修正は「観測者 - 対象者間」で決まる
- ・ 移動 MP による修正は「観測者の移動、射撃者の移動、対象者の移動」全てを加味する。歩兵は移動しても射撃修正はない
- ・ 命中目標値は直射 +1

## 致命的命中に関するルール (TW 末尾チャート)

- ・ 致命的命中表に修正が来て「1 3」になった場合、「1 2」として扱う
- ・ 「1 4」になった場合で、胴体部に致命的命中が起こった場合、「致命的命中 4 箇所」として扱う。それ以外の部位では「1 2」として扱う

## 特殊な命中表

上 (1d6)	命中部位
1	左腕 (左前脚)
2	左胴
3	胴中央

4	右腕
5	右腕（右前脚）
6	頭部
下 (1d6)	命中部位
1	左脚（左前脚）
2	左脚（左後脚）
3	左腕
4	右腕
5	右脚（右後脚）
6	右脚（右前脚）

胴体の場合、命中の「前/後ろ」を参照する。上/後ろから打っても前脚にしか当たらない（エラッタ V2.2 を見てる限りでは、訂正もない）

## その他のルール

### 時間と距離

- ・ 1 ターンは 10 秒、1 ヘクスは 30 m
  - ・ つまり 1 時間 = 360 ターン。移動力 1 = 時速 360 ヘクス = 時速 10.8 km
  - ・ マッハ 1 は 1 ターン 3400m くらい = 移動力に直すと 113

### メックで「投げる」ルール (TO P92)

投げるもののメックに対する重量	投擲距離
10%	1 ヘクス
7.5%	2 ヘクス
5%	3 ヘクス
2.5%	6 ヘクス
1% 以下	9 ヘクス

- ・ TSM が有効な場合、投げるものの重量を 1/2（端数切捨て）にしてから、上記の表を参照する

### ランダムウデマエ表

- ・ 2 回ダイスロールするが、いずれも「氏族のメック戦士は出目 + 1、氏族の戦車兵は出目 - 1」の修正。技能決定表の結果に「8」がある理由は...知らん

### 兵士の質を決める

2D6	技量
-5	新兵

6-9	一般兵
10-11	古参兵（ベテラン）
12-	エリート

さらに 1D する

新兵	一般兵	古参兵	エリート	操縦	砲術
0	-	-	-	7	7
1	-	-	-	7	6
2-3	0	-	-	6	5
4-5	1-2	0	-	6	4
6-7	3-4	1-2	0	5	4
8	5-6	3-4	1-2	4	3
-	7-8	5-6	3-4	3	2
-	-	7-8	5-6	2	1
-	-	-	7-8	1	0

平均的な兵士の技量 (TW p.40)

中心領域	射撃	操縦	対メック
メック戦士	4	5	-
戦車兵	4	5	-
車両操縦手	5	5	-
通常歩兵	4	-	8
対メック通常歩兵	4	-	5
対メックジャンプ/自動車化歩兵	4	-	6
バトルアーマー兵	4	-	5
戦闘機パイロット	4	5	-
艦船乗員	4	5	-
氏族	射撃	操縦	対メック
メック戦士	3	4	-
プロトメック兵	4	-	-
戦車兵	5	6	-
車両操縦手	6	6	-
通常歩兵	5	-	8
対メック通常歩兵	5	-	5

対メックジャンプ/自動車化歩兵	5	-	6
バトルアーマー兵	3	-	4
気圏戦闘機パイロット	4	5	-
通常戦闘機パイロット	5	5	-
Smallcraft 乗員	5	5	-
艦船乗員	4	5	-