

先進装備翻訳メモ

- ・メックそのもののレベルはメックウォリアー／ハンガーへ
- ・武器はメックウォリアー／武器へ

非メック装備

■ VDMI (ヴィークル・神経直結インターフェイス)

- ・マネイ・ドミニの装備。VDMI 対応ヘルメット装備のメックと合わせると「ジャイロ全損無効」の効果がある
 - ・したがってマネイ・ドミニ専用メックで「ジャイロがない」というメックが存在する。45t でエンジェル ECM とヴォイド・シグネチャ・システムを装備した”ゲシュタルト”というメックが該当する

「中心領域プロトメック」が存在する場合、これを使うんじゃないだろうか

■ (プロトメック) EI: 強化感覚

- ・ ProtoMech Enhanced-Imaging System
- ・プロトメックと身体感覚の一体化をすることで、プロトメックに搭載できなかったジャイロ問題を解決する。「バランスを取る」という行為をパイロットの身体に任せるためのデバイス。人間側に回路を埋め込む格好
- ・見た目はタトゥーみたいになる
- ・そのうちプロトメック依存症のようになる（プロトメックから「降りられなく」なる）
 - ・プロトメック星隊レベルで隊員たちがサポートしあうことで対処してるらしい
- ・中心領域では「ジャイロなしメック」という選択肢があるんだが、EI 変えばコケずに済むのかな（操縦方式の関係で多分無理）

一応メック戦士とかエレメンタル戦士バージョンもあるが、明確に身体に害がある（バージョンの違う TRPG 版のルールだと、(プロト)メックに致命傷を受けたら、BOD か WIL のテストをして、失敗したら身体と同じ場所に 3D6 ダメージ、3 年に 1 回永久疲労ロールをして、失敗すると記憶障害、器用さの低下、戦闘麻痺、身体障害、狂気、学習障害、臆病等の状態になり、その克服のために薬物中毒になるというパターンらしい）。

■ Lithium-Fusion Battery

- ・ 航空艦重量の 1%。艦の (main body) の部位に装備
- ・ K-F ドライブへの再充電なしで 2 回目のジャンプを可能にする
 - ・ チャージ方法は K-F ドライブへの充電と同様。つまり充電にかかる時間も同様なので、2 回ジャンプしたら通常のワープ分とリチウム電池分の 2 回ジャンプ分のチャージをしなければまた連続ジャンプできるようにならない

2 回ジャンプして行ける場所に、再チャージなしに行ける、という点が利点な装備
再充電ステーションのない星系をパスできるのも大きいんだな

WoB L-F スーパージャンプの手順

1. 準備：ワープドライブの安全装置を無効にする
2. 通常のワープ手順を実施
3. 1 秒以内に、リチウム核融合電池を使った 2 回めのワープ手順を実施

これにより実用行動半径が 900 光年（通常ジャンプの 30 倍！）のジャンプが可能。欠点は以下の通り

- ・ワープドライブとリチウム核融合電池は両方とも修復不能なまでに破壊される
- ・ミスジャンプの可能性が大幅に増える
- ・到着予告が極めて大きく、確実に相手側に大規模な航宙艦か戦艦のワープが行われていることを警告することになる

「スーパージャンプして、ジャンプ先を制圧する」目的以外には使えないが、900 光年強襲は夢はある。

Interconnectedness Unlimited 社のスーパージャンプ（何故かプロトタイプ止まりで、実用化されていない）

WoB と比較した利点

- ・ワープドライブも、リチウム核融合電池も残る
- ・安全装置が生きたまま（おそらくミスジャンプ率が変わらない）

WoB と比較した欠点

- ・重い（コスト・重量ともに増大している模様）
- ・ジャンプ半径は通常比 4 倍（120 光年）に制限される
- ・プロトタイプはできたが、実用化、量産化は一切されていない

中枢

■強化中枢（Reinforced Structure）

3055 年コムスター開発着手。3057 年 WoB プロトタイプ完成、3084 年先進装備として完成

- ・重量は通常中枢の 2 倍（メック重量の 20%）
- ・致命的命中を受けた場合、出目に -1 の修正を加える
 - ・したがって 6 ゴロにおける「部位脱落・致命的命中 3 箇所」が発生しない
- ・中枢への命中は Hardened Armor のように、1 箇所あたり 2 点までのダメージに耐えられる
 - ・全部が斜線入っても全部×になるまで生きてる
- ・中枢の点数自体は変わらないので、アーマーは通常型中枢と同じ点数しかつけられない

今ん所見つかってるのは X 型番のあるハイランダー (641-X-2 型) とハンチバックの何かのバリエーション。エンジンが XL なので脆弱だが胴中央中枢が 58 点相当で吹く

装甲

■「部位・装備の装甲化」ルール（Armored Components）(TO P.283)

- ・致命的命中により破壊される弾薬以外の部位・装備は装甲化が可能である
- ・装甲化すると以下のような効果が発生する

- ・ それらの装備欄 1 個につき追加で 0.5t の重量がかかる
- ・ 価格も 1 スロット (Critical Slot) あたり 150,000C ビル。高い、ジッサイタカイ
- ・ その装備・部位致命的命中欄 1 箇所ごとに 1 個の丸がつく、その箇所の致命的命中が発生した場合、その丸にチェックがついてなければ、その部位は致命的命中の影響を受けず、代わりに丸にチェックを入れる
- ・ ある部位・装備について、装備の一部分だけを装甲化することはできない (例えば XL エンジンの左右胴部分だけ装甲化するなど)
 - ・ 同名だが部位的に独立している駆動装置類は、片側だけ装甲化することが可能
- ・ 弾薬以外にも、Roll-Again になる部位 (エンドースチール、CASE など) は装甲化できない
- ・ 腰駆動装置か肩駆動装置を装甲化し、装甲が有効な (丸にチェックがついてない) 場合、装甲化した部位の致命的命中表における「部位の完全破壊」を 1 回無効化し、当該駆動装置の丸にチェックをつける
- ・ 装甲化された頭部部位に当たっても別に特別に何か防げたりはしない
- ・ スーパーチャージャーとか MASC による破損は、外的要因による破損ではないので、このルールによる効果を見捨てて当該部分に致命的命中を直接与える

Malice-YZ を翻訳しててぶち当たった装備。XL エンジンの欠点がある程度補える (Malice-YZ は ClanXXL エンジンなのでもっと恩恵がデカイが) 逸品じゃねーかと。

- ・ オウサムの Clan ER-PPC は 2 スロット 1t なので砲の保護がわずか 1t で得られるとなるとそれはそれで強い (確信)。ちなみに +1t すると IS 版 PPC と同じ重さ
- ・ Compact Engine+1.5t で超堅牢エンジン。ここまでやるとエンジンより先に胴体全損しかありえねえレベル

■ Hardened-Armor (硬化装甲)

(TO p.280)

3047 年、プロトタイプ完成 (連邦=共和国)

3061 年、プロトタイプ完成 (ゴーストベア氏族)

- ・ 1 トンあたり提供装甲: 8 点 価格: 18000C ビル
- ・ 装甲点 1 点あたり 2 点のダメージに耐える、1 点目のダメージをスラッシュで、2 点目のダメージを X 印で表記する
 - ・ 装甲点上限まで装備した場合、「通常装甲の倍の重さで倍のダメージに耐えられる」勘定になる
- ・ 装備欄は必要としない
- ・ 「AP」等の装甲貫通の効果を無効にする、オートキャノン AP 弾は通常弾として、タンデム弾頭 SRM はただの SRM として扱う
- ・ メックの走行 MP-1、操縦ロール目標値 +1 のペナルティ。車両の場合は MP に影響はないが、操縦ロール目標値は +1 される。VTOL 等には搭載不可
- ・ 使われてるメックで有名そうなのは Mad Cat Mk.IV(90t) かね・・・

軽・中量メックの場合、胴体部を重点的に強化する (腕などは装甲点を 1 / 2 すれば重量と装甲が維持できる) という芸当はアリかもしれない?

ルールを読み込んだ。「通常なら中枢に点が入るような状態 (= 装甲に全部 / をつけた状態) になってから、2 点目のダメージを装甲に与える」だこれ。

- ・ まず全部 / をつけ、 / を付け終わったら X をつけ始める。1 回のダメージではちゃんと 1 点の Hardened-Armor が 2 点のダメージを止められることになる。

■ ライトフェロー繊維装甲

- ・ 1 トンあたり装甲提供: 通常の 1.06 倍 (大体 17 点ごとに +1 点)
- ・ 必要装備欄: 7 個

- ・Clan のフェロー繊維装甲でいいやん度高かったりするが。トン数によっては 0.5 トン浮く可能性もある程度の強さか（装甲 136 点で 0.5 トン浮くのか？）

■ヘビーフェロー繊維装甲

- ・1 トンあたり装甲提供：通常の 1.21 倍
- ・必要装備欄：2 1 個
 - ・Clan のフェロー繊維装甲の 3 倍の装備欄で効果は若干勝利（がんばって 1 点）

■フェローラメラ装甲

- ・3066 年 スノウレイヴン氏族→3070 年実用化
- ・1 トンあたり装甲提供：1 4 点
- ・必要装備欄：1 0 個
- ・グループ化された後のダメージを 1 点減少する（最低 0）
 - ・LB-X AC のクラスター弾でダメージを与えられない
 - ・5 点グループのダメージは 5 点×n→4 点×n になる
- ・「当たった」事実による効果は適用する
 - ・LB-X クラスター弾がコックピットのある部位に命中したら、その部位はダメージを受けないがパイロットはダメージを受ける
- ・AP 弾は通常弾として、タンデム SRM は通常 SRM として扱う（特殊効果が無効化される）
- ・メック用テザーの特殊効果を無効化する（単に 1 点ダメージになる）

SRM と LB-X にめちゃくちゃ強い（前者はダメージ半減、後者は完全無効化）装甲。HAG とか LRM とかの 5 点グループ装備でも 20% カットだから有用度は高い（LRM が頭に 5 点×2 発当たっても装甲が 1 点残る！）

■レーザー反射装甲

- ・3055 年 連邦＝共和国→3058 年 ライラ共和国が実用化
- ・3059 年 ジェイドファルコン氏族→3061 年実用化
- ・1 トンあたり装甲提供：1 6 点
- ・必要装備欄：1 0 個（Clan は 5 個）
- ・レーザー・PPC・火炎放射・プラズマによる装甲へのダメージを半分（端数切り捨て、最低 1）にする
 - ・熱効果も半分にする
- ・間接砲などのエリア効果の攻撃による装甲へのダメージを倍にする
- ・AP 弾、タンデム弾、メック用テザーによる致命的命中ロールは + 2 の修正を受ける（AP 弾は 6 で致命的命中発生、タンデム弾は 8 で発生）

強いんだか弱いんだが分からない装甲だなあ・・・

「エリア効果攻撃」に含まれる攻撃に地雷が入ると途端にヤバイ気がする

あと、実弾系には一切効果がない装備に装備欄 10 個割くのか？と言われるとちょっと微妙。Clan なら余裕で割く（別に提供装甲点数は減ってないし・・・）けど

■モジュラー装甲

- ・3070 年 コムスター→3072 年実用化
- ・3073 年 放浪ウルフ氏族→3074 年実用化
- ・1 トンあたり装甲提供：1 0 点（特殊）
- ・必要装備欄：1 個／1 トン
- ・「装備した部位 1 スロット」に 1 0 点の追加装甲を与える

- ・戦闘中に任意に「外す」ことはできない
- ・致命的命中が起こったら、追加装甲に残っていた装甲値は無効化される
- ・歩行／巡航MPが -1 される。これにともなって走行／最高速MPおよびジャンプ MP も再計算される
 - ・この効果は複数のモジュラー装甲を装備しても重複しないが、1 個でも残っていれば効果が発生する
- ・操縦ロール目標値は+1 される。やはり重複しないが、1 個でも残っていればこの効果は残る
- ・これつけるくらいなら Hardened-Armor のほうがいい気がする
 - ・例外：頭につける場合は頭の装甲が19まで上がるのでちょっとだけ強い？ → No
HEAD の制限があった
- ・モジュラー装甲が元の装甲の種類を上書きするのも不明。フェローラメラールの場合ちゃんと20%減だろうが、Hardened Armor の場合こいつも倍ダメージ吸収してくれるのか・・・？
 - ・その場合、走行 MP が相当歩行 MP に近くなって、4／6／－→3／4／－ みたいな残念機動力になるのか・・・

■ステルス装甲（Stealth Armor）

- ・ECM と同時起動する
- ・ステルスの On/Off の切り替えは終了フェイズに行える
- ・ステルスシステム起動中には10 点の熱が発生する
- ・ステルスシステム起動中は以下の修正がかけられる
 - ・自機目標にした射撃の命中目標値に「中距離+1／遠距離+2」
 - ・目標分割射撃時は対象に取ることができない
 - ・100t を超えるメックに装備してもいいが、効果はない

■Heat-Dissipating Armor（熱消散装甲）

- ・1 トンあたり装甲提供：10 点
- ・必要装備欄：6 個
- ・命中部位に装甲が1 点以上あるかぎり、外部から与えられるあらゆる熱ダメージは半分（端数切り捨て）になる

■「パッチワーク・アーマー」ルール

- ・部位ごとに装甲の種類を変えられる
- ・1 部位でも、移動力ペナルティの入る装甲が入ったら、そのペナルティは完璧に受ける
- ・スロットを使う装甲を使った場合、装甲を張った部位のスロットが埋まる。頭にフェローファイバーとか、脚にフェビーヘローファイバー等、空きスロットが無い場合はパッチワーク装甲をその部位に貼れない

装甲種類	使用するスロット数
熱消散装甲	0
Hardened Armor	0
ライトフェローファイバー	1
ステルス	1
フェローファイバー	2
インダストリアル	2
レーザー反射	1

腕と脚をフェローファイバー、胴体だけ Hardened みたいなことをすると面白いのかもしれない

エンジン・ジャイロ

■ XXL エンジン

- ・重量 1／3、つまり体積も 3 倍（左右胴各 6 スロット）
 - ・軽量級メックだとどうせ胴体全損が先、という話もあるので有利なんだろうか
 - ・100t メックだと「胴体に致命的命中が入る前に敵が吹っ飛ぶ」からいいんだろうか
 - ・氏族版は左右胴各 4 スロット。Malice-YZ が装甲化した上で使ってたがそれ、重量どうなんだ？
 - ・100t の出力 400 なので、52.5t → 17.5t(XXL) → 22.5t(装甲化)。(装甲化してない) XL エンジンが 26.5t だから、装甲化のメリット考えるとお得っちゃーお得？
- ・移動による発熱のルールを変更する。立ってると 2 点発熱、歩くと 4 点発熱、走ると 6 点発熱、ジャンプするとジャンプ距離 x 2 点発熱（最低 6 点）
 - ・Improved Jump Jet の修正と累積するので、XXL エンジン + Improved Jump Jet はジャンプ距離 x 1 点発熱（最低 6 点）となる
 - ・暑苦しいエンジンだ・・・

■ ライトエンジン

- ・そういや未訳なんだよな。体積 5／3（左右各 2 スロット）重量 3／4（75%）0.5 トン単位切り上げ
 - ・「氏族 XL とエンジン体積が同一」なのは、氏族エンジンとの交換がしやすいという点で重宝されてるとかなんとか。ちなみに IS 専用

■ コンパクトエンジン

- ・体積 1／2、重量 1.5 倍
 - ・胴中央が 3 スロット空く（初期の空きと合わせて合計 5 スロット）
 - ・エンジン破損による停止がほぼない（胴中央の 3 スロット全部潰すより、胴中央全損のほうが早いと思う）ので、重量の高いメックだと存外耐久力が上がる

■ コンパクトジャイロ

- ・重量 1.5 倍、体積半分
 - ・胴中央が 2 スロット空く
 - ・コンパクトエンジンと合わせると 7 スロット空きが出る。胴体に山程マシンガンをストックもうぜ！
 - ・やっぱり Malice-YZ の採用で翻訳にぶちあたった。奴はジャイロとエンジンと腰が装甲化されてるので XXL エンジンの割に妙に打たれ強い気がする

■ XL ジャイロ

- ・重量半分、体積 1.5 倍
 - ・胴中央がジャイロかエンジンになる。胴中央を 2 スロットを 1.5t から 2t の重量と引き換えにするのは、エンドースチールに較べて体積対効果はデカイが

■ ヘビーデューティージャイロ

- ・重量倍、体積そのまま
- ・ジャイロ致命的命中は 3 回まで耐えられる

- ・増えた1回は最初の1回のペナルティを「走るかジャンプした時に要求される操縦：メックの判定に+1のペナルティ」にして、残りの2回は後ろにスライドするらしい

コクピット

■ Small Cockpit

- ・体積 1/2、重量 2t（通常比 -1t）。頭のスロットは調整して2個1続きにしてもよい
- ・操縦：メックの目標値に+1のペナルティ

■ Torso Cockpit

- ・重量 4t（通常比 +1t）。スロットの配分は以下のとおり
 - ・頭にセンサー2つ
 - ・胴中央にコクピットとセンサー1つ（したがってコクピットシステム全体の体積は+1スロット）
 - ・左右胴にライフサポートシステム1個ずつ
- ・操縦：メックの目標値に+1のペナルティ
- ・Life Support への致命的命中への扱いは以下ようになる
 - ・致命的命中1個、かつ熱スケールが1-14の間：毎ターン1点、パイロットにダメージ
 - ・致命的命中2個か、熱スケールが15以上：毎ターン2点、パイロットにダメージ
- ・センサーへの致命的命中の扱いは以下ようになる
 - ・致命的命中1個の場合、砲術：メックの目標値に+2のペナルティ
 - ・致命的命中2個の場合、砲術：メックの目標値に+4のペナルティ
 - ・致命的命中3個の場合、メックによる全ての攻撃（射撃、格闘とも）が不可能で、操縦：メックの目標値に+4のペナルティ（多分素の+1と合わせて合計+5）

強いのか弱いのか・・・「頭に当たりにくい」を取るのか「胴体は耐久がある」を取るのかと言われたらどっちもどっちと言えなくはない。

もっともガウスライフルがあるクラスになってくると、「頭にあたったら消し飛ぶだろ！」という話なので、そういう意味では胴体にあったほうがまだ耐えられる？

でも頭やられたら死なないけどまず攻撃命中しなくなるよな。メインカメラやられるわけだし。

結論：まだ Hardened Armor のほうがマシ

その他の装備

■ブルーシールド PFD

- ・3トン、頭以外の7部位に1マスずつ使用
- ・「PPC」のダメージを半減する

■モバイル HPG（Mobile HPG）

- ・大型移動構造物／200tを超える宇宙船／大型サポートヴィークル（Large Support Vehicle）のみ装備可能
- ・要：核融合炉
- ・50トン、10億Cビル
- ・オペレーターは10人必要
- ・1分あたり40点の発熱をする（宇宙戦1ターンって1分？）
- ・地上戦闘スケールでは5ターンに1回しか送信できない
 - ・また、充電→送信のプロセスを経ないといけない。充電と送信のための発熱はいずれ

- も1ターンあたり20点とする
- ・送信時に移動MPを使うことはできない（ただし「移動できない目標」とはみなされない）
- ・送信時に周囲に影響のある「ブラインド」効果が発生し、センサー類を一時的にダウンさせる。半径1000m（33ヘクス）内のすべての航空宇宙機と通常歩兵を除く全ての歩兵は1分（通常6ラウンド）の間、命中目標値に+4の修正を受ける

■地上型モバイル HPG（Ground-Mobile HPG）

- ・モバイル HPG 装備可能機種に加えて、メック・通常ヴィークル・Small Craft への搭載が可能
- ・要：核融合炉（ヴィークルは20点分の放熱器が必須になる）
- ・12トン／12スロット。腕・脚への装備不可、複数部位に分割しての搭載可能（事実上側胴→胴中央以外ないが）
- ・40億Cビル（こっちのほうが高い）
- ・オペレーターは1人（通常、兵器オペレーターが兼任する）
- ・充電／送信のプロセス制限、移動不可、「ブラインド効果」についてはほぼ同じ。ブラインド効果の半径は250m（8ヘクス）になる
- ・HPG 受信機以外に向けて HPG を発生することはできない (HPG キャノン不可)

■ C3i（Improved C3）

- ・6機までのメックで分散型ネットワーク（どこが脱落しても問題ない）を構築する
- ・C3i 自体に射程制限はない
- ・2.5t、2スロット
- ・武器の命中目標値は「C3i ネットワーク中で一番目標機に近い距離にいるユニット」のものを使う（多分強制？）
 - ・ただし距離以外の要素による修正（地形など）と最低射程の判定は、自機と目標値の位置関係で算出
 - ・本来の距離が射程外の場合は、C3i があっても射撃できない
 - ・LRM の間接射撃ルール（目視できないが射程内にいる機体を撃つ）が使用可能
 - ・命中目標値が+1、距離は自機と目標機のものを使用、地形による修正は「目標機が見えている C3i ユニットと目標機」の間で計算
 - ・移動による修正は自機と目標機のものを使う

地味に色々活躍できそうなのと「ネットワーク構築による連携」はキャンペーンのテーマ的にもいいんじゃないか説

■ブラッドハウンド・アクティブ・プローブ

- ・効果範囲240m（8ヘクス）内にいる、カモフラージュされているユニット（シャットダウンして熱が出ないメックや、熱量放出の低い歩兵等を含む）を全て発見する
 - ・ステルス、ヌルシグネチャシステム、ヴォイドシグネチャシステム、ガーディアンまでの ECM の効果を全て無視して発見する
- ・2トン・3スロット・500,000Cビル
- ・地味にIS専用品。下位装備のビーグル・アクティブ・プローブはISとClanがある（ISが4ヘクス・1.5トン・2スロット／CLが5ヘクス・1トン・1スロット）
 - ・氏族は「技術は持ってるが哲学に合わないので使わないし改良する必要がない」んだそう
- ・最下位のライト版は3ヘクス・0.5トン・1スロット。バトルアーマーでも使える。ISとCL両方使える（これはエレメンタルが使うようだ）

偵察小隊に1つあると便利そうな伏兵探査機。歩兵がこの距離で見つかるので不意打ちするの相当難しそう

■ CASEII

3057 年開発開始→ 3064 年配備（自由世界同盟）

3059 年開発開始→ 3062 年配備（コヨーテ氏族）

- ・ 1 スペース 1 トン（氏族版は 0.5 トン）
- ・ 弾薬誘爆のダメージは以下のとおり処理される
 - ・ 命中箇所の中枢に 1 点（致命的命中表も振る）
 - ・ 残ったダメージは全部当該部位の背面装甲に（背面装甲が無い腕の場合は装甲にダメージ、胴体背面装甲がもともと 0 の場合、そこからダメージが抜けていくだけで何も起こらない）
 - ・ それ以外のパイロットへのダメージとかは通常通り処理

致命的命中が連鎖しない限りにおいては、腕に CASEII + 弾薬というのは考慮される（腕からのダメージ移行はないし、潰れてない弾薬は使えるまま・・・まぁ中枢しか残ってないので死ぬのは時間の問題だろうか？）

大型エンジン積んでもエンジン遮蔽が誘爆で壊れにくい点も評価できる

■ Improved Jump Jet

- ・ そのメックが装備する通常型ジャンプジェットは 2 倍の重量、2 倍のスロット
- ・ 発熱は通常型と一緒
 - ・ Total Warfare エラッタ 2.2 で「発熱は半分（2 ヘクス当たり 1 点の発熱）」と修正された。最低発熱ルールは適用されるので、最低 3 点（6 マスジャンプまで一緒だ！）なのは変わらない
- ・ ジャンプ MP の最大値は「走行 MP」になる
 - ・ 移動力 3/5/5 のマローダー II とか
 - ・ 移動力 5/8/8 のフェニックスホークやらグリフィンってのはあるらしい

■ Actuator Enhancement System (A.E.S.)

Zeus X Stacy（竜騎兵団に送られた型の 9WD ゼウス X）を見てたら出てきた新兵装

どうでもいいがこの型、ブルーシールドに A.E.S. とスゴイ装備の塊だ

- ・ 腕もしくは脚につける。脚の場合はすべての脚（四脚メックなら 4 本全部）につける必要がある
- ・ 腕に装着した場合、装着した腕による射撃武器の命中判定目標値に -1
- ・ 「両腕に装備した状態で」腕による近接攻撃（武器・格闘問わない模様）を行ったら命中判定の目標値に -1
- ・ 脚に装着した場合、攻撃を除く操縦ロール目標値に -2
- ・ 脚に装備して蹴る場合、命中判定目標値 -1
- ・ 装備スロットは軽量メックで 1、中量で 2、重量で 3、強襲で 4
- ・ 重量は 2 脚メックの場合メック重量の 1/35、4 脚メックの場合はメック重量の 1/50。いずれも 0.5 トン単位に端数を切り上げる

■ ECM（電子戦兵器）

- ・ 多分自動起動。起動中は ECM が致命的命中を受けるか、装備したメックがシャットダウン／破壊されないかぎり有効
- ・ 装備したメックと同じ所属のメックには影響がない
- ・ 半径 6 ヘクス内で ECM が有効
- ・ 無印・ガーディアン・エンジェルの三段階あり、効果対象装備が微妙に違う
 - ・ エンジェル ECM の場合、ECCM 側から見て「2 個の ECM がある」と扱う

ArtemisIV

ECM 効果範囲内を「通る」(攻撃機・目標機が ECM 範囲内にいる必要はない) 場合、ArtemisIV ミサイルのボーナスはなくなる

Narc 誘導ビーコン

効果が無効

C3 及び C3i

機体間を直線で結んだ時に ECM 効果範囲を通る通信は全て切断される。通常型 C3 の場合、まず親機と連絡を取れないといけないことに注意

TAG、Targeting Computer

ECM の影響を受けない

ビーグル・アクティブ・プローブ

" ガーディアン "or" エンジェル "ECM の場合、無効化される (無印 ECM の影響は受けない)

ブラッドハウンド・アクティブ・プローブ

" エンジェル "ECM の場合、無効化される

ストリーク・ミサイル、ArtemisV

" エンジェル "ECM の場合、無効化される

■ ECCM (Electronic Counter-Counter-Measures)

- ・ ECM のモードを切り替えることで、ECCM として扱うことができる。効果範囲は一緒
- ・ ECCM と ECM の効果範囲が重なった場合、そこは「ECM の影響を受けない」場所としてみなす
- ・ 複数の ECM と ECCM の効果範囲が重なる場合、そのヘクスを有効範囲とする ECM の数の合計と ECCM の数の合計を見て、優劣を判断する
 - ・ このとき、Angel ECM は「ECM 2つ (ECCM モードなら、ECCM 2つ分)」として数える

■スーパーチャージャー

前宇宙時代から存在、メックに搭載した場合のルールのみ抜粋

- ・ 基本的には MASC のように運用する (起動判定をして、成功すれば走行 MP を歩行 MP の 2 倍として移動可能)
- ・ スーパーチャージャーの起動に失敗した場合、スーパーチャージャーは (MASC が) 腰駆動装置に致命的命中を与える代わりに胴中央の致命的命中が発生する。通常のルールにしたがって致命的命中の個数を決定する
 - ・ この致命的命中はランダムではなく、表の上から順に埋める。したがって「エンジンが壊れる」ことに他ならない
 - ・ 一度スーパーチャージャーの起動に失敗したら、エンジンを破損したかどうかに関係なく、そのシナリオ中スーパーチャージャーを再度起動することができない。ルール上スーパーチャージャー自体が破損したとみなす
- ・ スーパーチャージャーは MASC と併用でき、両方の起動に成功したら (別個に起動判定を行う) 走行 MP は歩行 MP の 2.5 倍 (端数切り上げ) になる
- ・ スーパーチャージャーは 1 スロットを使い、「エンジン重量の 1/10 トン (0.5 トン単位に端数切り上げ)」の重量を持つ

- ・ただしスーパーチャージャーを装備できる部位は「エンジン」のある部位に限られる。したがって通常型エンジンを使う限り、胴中央装備に限定される
- ・100 tを超えるメックには装備できない

MASC は TSM と併用できないので、格闘メックが加速するならこれに頼らざるを得ない。起動に失敗して致命的命中で 12 振ったら即座にエンジン全損という恐ろしい事故もありうるが・・・

■ Watchdog Composite Electronic Warfare System (CEWS)

- ・「氏族 ECM」「氏族アクティブプローブ」の両方の効果を持つ。1. 5 トン 1 スロット

■ NOVA CEWS

- ・ソサイエティ謹製品。Watchdog にさらに C3i まで入ってる。起動すると 2 点発熱、1.5 トン 2 スロ

■メック用シールド

- ・シールドは Large, Medium, Small の二種類がある
- ・シールドのサイズにより、DA、DC、バッシュ時命中修正、移動修正の 4 つのステータスがある
- ・シールドの使い方は「アクティブ」「パッシブ」「インアクティブ」の 3 つのモードがある。モードの宣言は移動フェイズの最後に行う
- ・シールドは腕にのみ装備可能
- ・シールドの致命的命中はシールドの DA を 1 点、DC を 5 点減少させる
- ・シールドは防御機能を失っても投棄することができない（移動力修正がある場合、それを受ける）
 - ・シールドのクリティカルスロット自体が失われる（腕全損等）場合はこの限りではない

アクティブ・ディフェンス・モード

- ・装備した腕、腕と同じ側面の胴体（前後）および脚、胴中央正面を防御できる
- ・防御対象になっている部位の武器は使用できない

パッシブ・ディフェンス・モード

- ・装備した腕、腕と同じ側面の胴体（正面のみ）を防御できる
- ・防御対象になっている部位の部位を使用する場合、命中目標値に +2 の修正を与える
- ・シールドバッシュはこのモードでのみ可能

インアクティブ・ディフェンス・モード

- ・装備した腕のみを防御できる
- ・装備した腕の武器の攻撃には、命中目標値に +2 の修正を与える

防御したときの処理

1. 防御した部位へのダメージが発生した場合、ダメージを DA の数値だけ減らす

- 2.DC を 1 点減らす
- 3.DC が 0 点になるとシールドとしての機能を失う

■バトルメックハージェル II/ ハージェル III

- ・ハージェル II と III の 2 種類がある（無印もあるが、効果不明。多分装甲回復効果がないものと思われる）
- ・メックの装甲は通常装甲・フェローファイバー系のいずれか・インダストリアル系のいずれかでないといけない
- ・装備した部位の装甲点が 1 点でも残っている限り、装甲点が 2 点（ハージェル III だと 4 点）／ターン回復する
 - ・中枢損傷と部位／装備破壊は直らない
- ・ハージェルが致命的命中を受けた場合、ハージェルは機能を停止して、追加の致命的命中の発生チェックをする
 - ・パイロットにダメージは来ない
 - ・ハージェルの致命的命中は交換以外に回復する方法はない
- ・「整備困難」の特徴を得る
- ・ハージェルは装備してない部位の装甲に効果はない
- ・ハージェル II とハージェル III の混載は不可
- ・水中や敵対的環境で気密をチェックする場合、出目に + 2 の修正を得る
- ・ハージェル II は 2 トン 1 スロット、ハージェル III は 3 トン 2 スロット

■倍放熱器

- ・AWS-11M（3079 年、自由世界同盟の先進実験機）において、PPC キャパシタとともに「氏族スペックの倍放熱器」の装備に成功してる

■クーラント・ポッド

TO p.304

1 トン、1 スロット

発熱処理時に最大 1 個まで起動可能。起動すると追加で「装備してる放熱器の個数」点放熱する。

放熱器の種類が倍放熱器でも「1 個」単位で数える

致命的命中が発生したら 10 点の弾薬爆発として扱う

1 回の戦闘がシナリオでは 1 回しか使用できない？

■ラジカル・ヒートシンク・システム

FM3145 p.247 3122 年恒星連邦

- ・4 トン 3 スロット。胴体のみ装備可能。IS 専用品
- ・起動時に成功判定をする。MASC と一緒のイメージで 1 回目は 3 +、2 回目が 5 +、3 回目が 7 +、4 回目が 10 +、5 回目が 11 +、6 回目以降は自動失敗
 - ・連続起動しなければ目標値は 1 段階ずつ下がっていく
- ・熱フェイズ時に起動すると追加で「装備している放熱器の個数」点放熱する。放熱器の種類が倍放熱器でも「1 個」単位で数える
- ・致命的命中が発生しても爆発しないが、冷却液が漏れて以下のペナルティが発生する
 - ・移動時に発生する熱量 + 1（多分静止しても 1 点発熱する）
 - ・射撃した武器 1 個につき、発熱 + 1

■ブービートラップ

- ・ 1 スロット、自重の 10% (0.5 トン単位切り上げ)。ただしユニットが 5 トン未満の場合は 1kg 単位切り上げ。
 - ・ モバイル構造物の場合、1 レベル x 1 ヘクスあたり 2 トン
 - ・ 装備箇所はエンジンのある部位と同じでなければならない (ただし、XL エンジンであっても側胴に付与できない)
- ・ 射撃／格闘攻撃フェイズのいずれかに起動可能。即座にそのユニットは破壊され、同一ヘクスに「エンジンのレーティング」に等しい砲撃によるダメージを与える
 - ・ 1 ヘクス離れた場所にはその 1 / 2、2 ヘクス離れた場所にはその 1 / 4、3 ヘクス離れたところにはその 1 / 8 のダメージ
 - ・ エンジンレーティングがない場合「巡航速度／安全飛行速度」x 「ユニットの重量」を使い、モバイル構造物の場合「MP の 2 倍」を採用する。いずれの場合も上限 500
- ・ 気圏戦闘機は周りに被害が無い、VTOL の場合色々あるが面倒なので省略
- ・ 致命的命中を受けた場合、単に起動できなくなる (爆発等は起きない)

自爆装置だこれ

クリタの Banzai とかいうメックについててなんじゃろうと思ったらこれだよ…

Banzai には全頭部射出脱出装置がついてるので自爆しても逃げられ・・・ねぇよなあこれ。でもそういう用途だよな…

Banzai 自体は 90t の 360XL エンジンに MASC とスーパーチャージャー積んだ上でレーザー系は全部氏族スペックというノヴァキャット絡んでるんじゃないかね？的なアホ高速メック。両方起動したら 4 / 10 / 0 ?

そして高速振動剣とパルスレーザーで殴って、自爆すると隣のヘクスに 180 ダメージ。オイオイ死ぬわあいつ

■ RISC Advanced Point Defense System

- ・ RISC 装備。Interstellar Operations に収録されてるらしい
 - ・ Dark Age のスフィア共和国産装備群 (RISC) の 1 つ
- ・ ミサイルが撃ち落とせる装備らしい
 - ・ 範囲は 90m (3 ヘクス範囲内)。掩護可能
- ・ AMS と併用できる
- ・ バトルスーツにも搭載できる

正確なデータ (特にミサイル撃墜数) 掴めてないが、AMS と併用できるので SRM・LRM の威力は相当落とされてしまうんじゃないかと思う。

■ Interstellar Operations に掲載されている装備とルール

- ・ RISC APDS
- ・ RISC Repeating TSEMP
- ・ RISC Hyper Laser
- ・ Inner Sphere ProtoMech ルール
- ・ マキナ・ドミニールール
- ・ LAM 最新ルール
- ・ 三脚メックルール
- ・ NBC 兵器ルール
- ・ WoB スーパージャンプ (K=F ドライブによるジャンプ距離が倍くらいになったはず) 技術

■識別消滅システム (Void Signature System)

TO.349

- ・表現上「消え」る
- ・両腕、両脚、胴体のスロットを各1箇所（合計7スロット）使用します
- ・識別消滅システムを装備したユニットは、ターンの終了フェイズ中にアクティブ／非アクティブの切り替えが可能です
- ・ゲーム開始時にシステム起動状態になっていることを選択できます
- ・当該機への攻撃は、バトルアーマー用ミミティック装甲と同様、以下の命中目標値へのペナルティを受けます。在来型歩兵の場合、ペナルティは1点軽減されます（最低0）

当該機が移動したヘクス数	与えるペナルティ
0	+3
1-2	+2
3-5	+1
6-	ペナルティなし

- ・ビーグル・アクティブ・プローブ（氏族用の通常アクティブ・プローブを含む同等品）では、本システムをアクティブにしている状態で隠れているメックを見つけることが出来ません
 - ・ブラッドハウンド・アクティブ・プローブは発見可能です
- ・本システムはアクティブ中毎ターン 10 点の熱を発生します
- ・起動には ECM が必要で、起動中は当該 ECM は通常の ECM/ECCM としての機能を使えません
- ・ECM を含む、システムを構成するパーツ（あるいはパーツを配してある部位）が1つでも致命的命中を受けるか、脱落するかした場合、システム全体が停止します

■識別無効化システム (Null Signature System)

TO p.336

- ・両腕、両脚、胴体のスロットを各1箇所（合計7スロット）使用する
- ・ヌル・シグネチャー・システムを装備したユニットは、ターンの終了フェイズ中にアクティブ／非アクティブの切り替えが可能です
- ・ゲーム開始時にシステム起動状態になっていることを選択できます
- ・アクティブ中は中距離のユニットからの攻撃に +1 の命中目標値修正を与えます
- ・長距離、超長距離からの攻撃には +2 の命中目標値修正を与えます
- ・ビーグル・アクティブ・プローブ（氏族用の通常アクティブ・プローブを含む同等品）では、本システムをアクティブにしている状態で隠れているメックを見つけることが出来ません
 - ・ブラッドハウンド・アクティブ・プローブは発見可能です
- ・本システムはアクティブ中毎ターン 10 点の熱を発生します
- ・熱探知ミサイルは、当該ユニットの熱が 18 点低いものとして命中目標値を決めます
- ・通常型歩兵はこの装備の影響を受けません
- ・起動に ECM は不要です
- ・システムを構成するパーツ（あるいはパーツを配してある部位）が1つでも致命的命中を受けるか、脱落するかした場合、システム全体が停止します
- ・カメレオン光学迷彩装甲と併用可能です

■カメレオン光学迷彩装甲

この装甲はバトルメック専用で、6 箇所の装備部位を使用します。オムニメックにも使えます

が、オムニポッド装備とすることはできず、共通基本装備としてのみ使用可能です。

アクティブ状態では、毎ターン6点の熱を発生し、自機への攻撃を命中させることを困難とします。中距離からの射撃には目標値に+1、遠距離からの射撃には目標値に+2のペナルティを与えます。

このシステムは識別無効化システム（Null Signature System）との組み合わせを考慮しており、両者の与えるペナルティは累積します。

一方で、このシステムはECMを必要しない構造のため、Stealth Armor または Void Signature System との組み合わせをすることができません。

■ステルス装甲（バトルメック用）

- ・腕・脚・胴体側面のスロットを各部位2つずつ使用する。提供装甲点は通常型と一緒に
- ・起動には「ガーディアン」ECMが必要（Angelが代替し得るのか不明）
- ・アクティブ／非アクティブの切り替えはターン終了時に行う
- ・発熱は10点／ターン
- ・起動中の効果は以下の通り
 - ・「敵対的ECM下」にいるように扱う
 - ・自機に対する中距離からの攻撃の命中目標値に+1、遠距離からの攻撃の命中目標値に+2のペナルティを与える
 - ・「副目標」として選ばれることはない