

メック搭載先進武器

ミサイル

ELRM(Extended LRM)

3054 年、連邦 = 共和国

- ・射程が長い (12/22/38)、最低射程も長い。最低射程 10 ってあーた
 - ・重量も相当に重い。ELRM20 で 18 トンする
- ・アルテミス IV(V も) と Nark 非互換、他の特殊弾薬を使用できない
- ・最低射程より短い場合、半分のミサイルは使用できない? (Will not arm)

MML

- ・射撃ごとに弾薬を切り替えられる。3/5/7/9 の 4 種類のレーティングあり
- ・弾薬は通常の SRM,LRM の全弾頭と互換
- ・ArtemisIV が使える
- ・MML-9 は SRM 使用すると「SRM9」なわけで、従前の SRM の限界を超えてると言えなくはない。デカイけどな。
 - ・使うなら同型集中配備。MML-5 を積んだ軽量メック、MML-7 を胴体に 4 基詰めた強襲メック (聖戦期アーチャー) は自分が乗る乗らないは別にして強い。SRM の射程が 3/6/9、LRM の射程が 6-7/14/21 なので、射程の死角がない点も特筆できる

iATM

- ・3070 年、ソサエティが実用化。レーティングは 3,6,9,12
- ・基本弾頭だけ積めるの i のない ATM (通常の氏族装備) もある。Advanced Tactical Missile (多戦略対応ミサイル)。決して対戦車ミサイルでも現金自動預払機でもない
- ・基本弾頭は以下のとおり。弾薬は 1 トン単位で複数積んで射撃ごとに切り替え可能

弾頭種類	最低	近	中	遠	ダメージ
Standard	4	5	10	15	2/missile
ER	4	9	18	27	1/missile
HE	0	3	6	9	3/missile

- ・iATM は Standard 弾と同じ射程のインフェルノ弾、HE 弾と同じ射程の MP (Magnetic Pulse) 弾がある。インフェルノはルール訳あったと思うけど MP 弾は知らない
- ・iATM は「ストリーク」として扱うが、間接射撃が可能。通常 ATM はストリークではないが、アルテミス IV 内蔵 (なので命中数ダイスの出目に + 2)
 - ・ストリークなので通常は全弾命中だが、間接射撃時はストリークを切る形になるので命中数決定が必要
 - ・ダメージは弾薬種類に関係なく 5 点グループ (C5) で解決

iATM12 の HE 弾が命中すると 36 点 (5x7+1) で破滅的だなあ・・・もともと ATM-12 の弾薬が 5 発/トンでこれも酷いんだが

HE 弾が C2 ではない (単発ごと解決ではない) のもミソか。その代わりに Standard 弾の最低射程が極めてきつく、使いづらい。MML とある意味似た使い方になるのか・・・

Streak LRM

- ・説明不要感高い装備。命中 = 全部当たりな LRM。ちゃんと 5 点グループ
 - ・IS LRM と同じ重さ・発熱・体積で射程は Clan LRM と一緒（最低射程がない）。Clan 専用品
 - ・AC/20 に対して体積半分、重量約 2 / 3、射程 2 倍以上、弾薬発熱も有利。ダメージが分散するのは利点欠点アリというところか
 - ・当たり前だが ArtemisIV はつかない

ストリーク機能の関係上間接射撃機能が使えないが、そもそもセルブリゲンに抵触するのでそんなことはやらない = 欠点じゃないという記述ワロタ

Streak LRM-20 は HAG-20 と同じダメージで命中確定するんだから強いっちゃ強いよな

アルテミス V

- ・命中目標値 -1、命中数決定ロールに +3 の修正が与えられる。1.5 トン 2 スロット。氏族装備品
- ・SRM と LRM に対応。MML はアルテミス IV 対応だが V に対応しない。無印 ATM はアルテミス IV 内蔵なので取り替えられない

LRM-15 が LRM-20 と同じ大きさ、同じ重さになる。ダメージ期待値はギリギリ LRM-20 のほうが大きい、トンあたり弾薬数が 2 発違う分の差かと言われると微妙。命中目標値修正 -1 もあるし。LRM-20 につけても 6.5 トン + 弾薬で最低保証 1 2 発命中になるので、わりと普通に強いんじゃないかね？感がある。

ミサイルはターゲティングコンピューターの恩恵を受けないので、なおさら。

MRM

- ・中距離ミサイル
 - ・とか言ってるが誘導システム省略したので多連装ロケランでしかない
- ・誘導システム省略するとどうなるかって言うとミサイル(?) が小さく安くなるので同じスペースで多連装にできる。ゲーム的には IS 版 HAG の趣
 - ・MRM-30 が LRM-20 と、MRM-20 が LRM-15 と、MRM-10 が SRM-6 と重量サイズ互換
- ・「命中目標値 + 1」だけどな！！
- ・レーティングは 1 0 ・ 2 0 ・ 3 0 ・ 4 0。射程は 3 / 8 / 1 5
- ・ちなみにこの単発版 (OS)、「ロケットランチャー」という形で辺境で開発されており、アーチャーに山ほど積んでて草
- ・バトルアーマー用 MRM-1 というのが存在するらしいが、それは RPG-7 とどう違うのか . . .

MRM Apollo FCS

- ・MRM の「命中目標値に + 1」の修正を打ち消す。
- ・1 スロット 0 トン。致命的命中が発生しても MRM は使用できるが、通常の MRM と同様に扱う
- ・MRM の命中ミサイル数を算出したあと、命中数から -1 する (つまり MRM の発射口の 1 つを使って装備している)

Thunderbolt-X ミサイル

- ・X はレーティング。5 / 1 0 / 1 5 / 2 0 がある。
- ・オートキャノンと同じ「単発でダメージ分割せず当たる」ミサイル
- ・射程は LRM よりやや短い。最低射程もある

- ・「ミサイル1発」扱いだが、AMSでは「1d6して4-6で撃墜」という判定の様
(ルールアップデートがかかっている)
- ・LRMと同じ間接射撃が可能
- ・使いづらいが使われると痛い系だろうか

メック迫撃砲 (Mech Motar)

- ・1/2/4/8のレーティングがある
- ・直射時命中目標値+3 / 間接射撃時命中目標値+2 (直射向きではない)
- ・扱いはミサイルだがAMSで撃ち落とすことができない
- ・通常弾は1発2点。対人弾、徹甲弾、フレア弾、準誘導(セミガイド)弾、スモーク弾等があるが、正確な効果は知らない
- ・トンあたり弾薬はLRMより相当少ない (Mech Motar/8でトンあたり4発)
- ・当然弾薬は誘爆する

LRMの代替になるのか怪しい装備。氏族品だと重量半分なんで二線級の支援機には向くんだらうか。1発2点なので間接射撃する限りにおいてSRMとLRMを混ぜたような性能ではある。ハ=オトコはなんでコレ積んだんだ...?

オートキャノンとマシンガン

マシンガンアレイ (MG Array)

TW p.137

- ・2-4個のマシンガンを1組として扱い、+1スロット0.5トン使用
- ・命中判定は1回、命中したら命中数をArrayにした数の数値のミサイル命中表で算出して、命中数分Arrayにしたマシンガンが命中したとしてダメージを適用する
 - ・装甲がなくなっている部位に3発命中の結果が出たら、致命的命中表は3回振るし、頭に命中したら3回パイロットにダメージが来る
- ・歩兵に対しては命中数を振らないで、常に全弾命中として扱い、Array数×マシンガンが歩兵に与えるダメージ分のダメージを与える。4門の通常マシンガンでArrayで歩兵を射撃して命中したら2D6×4のダメージ
- ・ターンの終わりごとに、Arrayを解除する / 解除したArrayを戻すことが選択できる。Arrayを解除したら、ただの「4門のマシンガン」になる
- ・ルール上、ArrayにするマシンガンとArrayシステムのスロットは固まって配置する必要はない(部位は同一である必要がある)が、通例として一群のArrayは1個のかたまりとして配置される
- ・Arrayを構成するマシンガンが致命的命中を受けた場合、単にArrayを構成するマシンガンの数が1個減った(4個→3個など)として扱う
- ・Arrayシステムが致命的命中を受けた場合、Arrayを構成するマシンガンはただの(Array化されていない)マシンガンとして扱うことができる
- ・Arrayを構成するマシンガンを動的に変更することはできない。例えば同一部位に5機のマシンガンを装備し、4つをArrayにしている場合、余分の5機目が「Arrayを構成するマシンガンが破壊された時に、バックアップとしてArrayに組み込まれる」ことはない

ライトマシンガン

- ・ダメージ1発熱0、射程2/4/6
- ・IS品0.5トン / 氏族0.25トン。弾薬は200発 / トン
- ・歩兵へのダメージも減るが、AI兵器として射程が長いのでそういう用途では使えるか?

ヘビーマシンガン

- ・ダメージ3発熱0、射程1/2/-（遠距離射程が存在しない）
- ・IS品1トン/氏族0.5トン。弾薬は100発/トン

ロータリー AC (RAC)

- ・ウルトラウルトラ AC (嘘)
- ・レーティングは2と5のみがルール上には存在する
- ・「R6」なので、1倍～6倍までの任意の倍率で射撃することができる (TW p.114)
- ・「C」なので、n倍で射撃した場合の命中数はミサイル命中表のnの欄を参照する (1の場合は当然命中確定)
- ・2～3倍射撃モードの場合、射撃の出目が「2」でジャム、4～5倍射撃モードの場合、射撃の出目が「3」でジャム、6倍射撃モードの場合、射撃の出目が「4」でジャム
- ・ターゲティングコンピューターの-1修正を受けることができる
 - ・「狙い撃ち」のオプションによる修正は、1倍射撃モードであれば受けられる (TW p.143)

RACのジャムの解消

- ・ターン終了時に「ジャムの解消」を宣言することで、次のターンにジャムの解消を試みることができる (ウルトラ AC等の通常の速射武器とは違うルール)
- ・ジャムの解消を試みるターンは「移動にMPを使うこと」「TAG照射を含むあらゆる攻撃行動」ができない
 - ・C3とECMは稼働させっぱなしにしてよい
- ・武器攻撃フェイズの最後に、砲術/メックの判定を、目標値に+3の不利な修正を受けて行い、成功すればジャムは解消できる。失敗したら何もおきない
- ・一度のジャム解消処理で解消できるジャムは1つのRACのみで、複数のRACのジャムを一度に解消することはできない

ジャムと致命的命中

- ・ジャム中のRACに致命的命中が起こった場合、詰まった弾薬の誘爆が発生する。ダメージは「そのRACを単発で射撃した時のダメージ (= RACのレーティング)」に等しい

私見

- ・RAC/5の3倍射撃モードは「ファンブル」の存在するLRM15の変形版イメージ (1tあたり6射+2倍モード分弾薬があるのでまだマシ)
 - ・与えられるダメージの期待値はLRM15とほぼ同じ。10以上の場合15点確定になるRAC、9でも12点与えられるLRM (RACの場合2発命中10点) とか僅かに差異がある感じ
 - ・重量/発熱/弾薬/必要スロット数の兼ね合いでRAC/5・LRM15・GRと比較検討してもいいかなーというところがある。IS版に限ればGRが特別有利でもない (重量はGRが圧倒的なので)
 - ・ただし氏族装備だとLRM-20が圧倒的に軽量低発熱高ダメージの疑い。RAC/5の6倍モードの保証ダメージが10 (2発命中) なので、かろうじて勝てる部分もあるんだが、射程が1.5倍は長いのをどうにも吸収しきれない気がする。あと重量と体積が圧倒的差すぎて話にならないので、これを開発したバンザイを蹴っ飛ばしに行こうと思う。
- ・RAC/2の6倍射撃モードはファンブル率が多少あるSRM6 (最低射程がなく、6/12/18なので、長射程の利点は高いが)
 - ・5倍射撃モードならファンブル「3」なのでそこまで怖くないか。この時比較するべきはUAC/5とLB X/AC-10とか
 - ・UAC/5に対しては軽く小さいがダメージが分散するので利点/欠点の比較がしにくい。どっちにしろ5点2発なんて大したダメージではないというならUACや

- や有利（実弾な代わりに ER-ML に射程で勝つ、重さで負けるがw）
- ・ LB X に対しては圧倒的に軽くて小さいので、クラスター弾を使うなら RAC、という考えもあるのかもしれない。射程が一緒。ただし5倍モードで撃つ関係上、発熱は RAC 不利

結論的には真性工房で SRM6 も LB X/AC-10 も LRM15 も大して顧みられてないので使われないんじゃないかと思うw

敵としては怖いかもしれないが

UK 版にある RAC/10 と RAC/20

<http://www.sarna.net/forums/showflat.php?Number=175581>（データはこっち採用）

http://www003.upp.so-net.ne.jp/Irregulars/mech_weapon.htm

- ・ Mech Force UK のもので、綴りは「ロータリー・アサルト・キャノン」(Rotary Assault Cannon) なのでちょっと違う
- ・ ルールも違う。選べる射撃倍率は 1 , 2 , 4 , 6 のみ

武装名	熱	ダメージ	最低射程	近	中	遠	重量	スロット数	弾数 / トン	価格 (C-Bill)
Rotary AC/10	3/Shot	10/Shot	-	6	12	18	14.0	7	10	350,000
Rotary AC/20	7/Shot	20/Shot	-	4	8	12	16.0	10	5	500,000

RAC/10 を弾薬 4 トン積んで 4 倍射撃 10 射分は毎回撃つ気になれるが、RAC/20 を 4 倍以上の射撃で撃つと弾薬が湯水どころじゃなく吹っ飛ぶというか、6 倍射撃で 1.2 トン分吹っ飛ぶよ！この性能なら RAC/10 積んで中距離で 4 倍レート射撃しても惜しくはねーかなあ...発熱 8 のダメージ 10 x n ならまあムラはあっても許せる範囲？

Rotary AC/20

http://bg.battletech.com/download/DarkAge_3136_LinkNet.pdf

和訳：<http://mercs.web.fc2.com/LinkNet.html>

- ・ 2012 年の WizKids の親会社の Topps の名義の PDF なんだけど。3136 年の資料の "What's in an Atlas ?" の中で「Rotary AC/20」という胡乱な言及がある。アトラスに装備するのがロータリー AC/20 というのもない（誤植の線はない）とすると、あるいはという話はある。ただし実ルールデータは一切ない

ライト AC

- ・ 要するに軽いだけの AC。2 と 5 しかない。RAC の砲身でもある
 - ・ ということはコムスターはすでに生産能力を得ている・・・？
 - ・ 特殊弾頭は通常版かライト版の AC でしか使えないので、長射程 AP 弾で狙撃とかやるには向く。あるいは VTOL 落とすのに対空弾とか・・・

プロトメック AC

レーティング	重量 (トン)	発熱	スロット	射程	トンあたり弾数
2	3.5	1	2	7/14/20	40
4	4.5	1	3	5/10/15	20
8	4	2	4	3/7/10	10

- ・プロトメックのための発熱と重量を抑えたオートキャノン。ウルトラ版等の派生はない
- ・メックにそのまま載せることが可能。地味に軽くて射程があるので、ミニ AC としては一定以上評価できる気がする。UAC/10 が本体 10 トンなので、プロトメック AC/8 を 2 つ、弾薬 2 トンコミで積載できる。うん強い。

レーザー

Re-Engineered Laser(RE Laser)

3130 年恒星連邦

- ・デカイ・重い・射程は通常レーザーと変わらない、ダメージは若干高い
- ・修正が入って「パルス」の属性がついてダメージも高くなっただけ。命中への修正は -1
- ・フェローラメラ / Hardened Armor / 対レーザーの各装甲のダメージに関する効果を見捨てる
 - ・フェローラメラ / 対レーザー装甲はダメージ減少効果なし、Hardened-Armor は「全部に / 入ったら次は中枢に入る」通常のルールに従うことになる

ER マイクロレーザー (uL、mL?)

- ・0.25 トン発熱 1 / ダメージ 2、射程 1 / 2 / 4。
 - ・ナターシャ・ケレンスキーがツカイド戦で設計図持ってたが、あれ本来メック用じゃないねんで・・・(本来はスモークジャガー氏族がプロトメック用に開発したものだ)
 - ・ついでに言うとマシンガン代替になるのはマイクロ "パルス" レーザーのほうだと思う・・・マシンガンって歩兵対策武器なんだから

マイクロパルスレーザー (uPL、mPL?)

- ・0.5 トン発熱 1 / ダメージ 3、射程 1 / 2 / 3。パルス、AI 属性 (したがって歩兵へは 2 D6 ダメージ)
 - ・ER 品はない。余剰のトン数を調整しつつ歩兵ダメージを確保できて弾薬が不要でメックに使っても悪くない装備

Heavy Laser (重レーザー)

- ・IS 品の射程で発熱とダメージがデカイ (効率は悪くなっている) と思えばいいレーザー
- ・命中目標値 + 1
- ・HeavyLL が発熱 18 / ダメージ 16 で GR 並のダメージ出してるのは涙ぐましいがもはや射程の短い ERPPC じゃねーか
- ・HeavyML が 1 トン 2 スロット発熱 7 ダメージ 10 なので、これもスナブノーズ PPC が 1 トンになったかのようなキモい威力
- ・Improved 版の変更は 2 つ。残りは通常版と同じ
 - ・命中への修正が消えてる
 - ・本体がガウスライフルのように致命的命中で爆発する。ダメージは「レーザーの与えるダメージの半分」

Binary Laser Cannon

- ・SYS氏が言った「二連LL」ってこれかね。先進ではないが「LLを2つつなげて両方で一部回路とか共有したら強いし軽いよね」で作ったレーザーで、ブレイザーの名前がある
 - ・結果どうなったかというLL2本より1トン軽く同じ体積で同じ発熱でダメージは3/4に・・・あるえー
 - ・射程は一緒なのと、「LL2本撃つのと違って12点と同じ部位に当たる」のが利点っちゃー利点か。あと、ISではERPPCのダメージは10点のままなので、一応ERPPCと交換して利点が絶無ではない(最低射程もないし)が・・・程度
 - ・頭に当たるとびったり吹っ飛ぶのも利点か

VARIABLE SPEED PULSE LASERS(VSP Laser)

F91のV.S.B.R.の親戚(向こうはビームライフル、こっちはパルスレーザー)。可変速パルスレーザー

- ・近距離では命中+3、中距離では命中+2、遠距離では命中+1
- ・対歩兵属性つき、歩兵に与えるダメージは近距離で+3、中距離で+2、遠距離で+1
 - ・Large-VSPLは発熱10近距離ダメージ11なので、対歩兵ダメージが5(1.1 ÷ 10+3 = 4.1 5に切り上げ)になる

射程がClan Pulse Laserより短くて使いづらい。ダメージ効率は至近距離でやや勝りそこから劣っていくので

Clan LPLをIS VSPLLに置き換えて強いのかどうか。「対歩兵装備にマシンガン使わなくていい」のはプラス

Xパルスレーザー

3057-3078 恒星連邦

- ・射程を伸ばしたパルスレーザー(命中目標値への修正-2)
 - ・小口径はER-SPL相当、中口径と大口径は射程を通常型まで戻した相当
- ・重量はパルスレーザーと一緒に、発熱は悪くなってる、体積も多分一緒・・・(細かいところはデザイナーで見ればいいや風)
- ・実験型なので3078年以降の量産がよくわからん。多分終わってるんじゃないか?

RISC Hyper Laser

- ・6スロット8t発熱2.4点ダメージ2.0点。射程は氏族ER-LLと同じ
 - ・氏族ER-LL2門束ねるとスロット数以外は一緒(向こうは1門1スロだが・・・)
- ・命中時に2か3を出すと爆発する。ダメージは多分2.0点じゃないかな・・・

単発のレーザーとしては文句なく最強だが・・・使う気になれねえ・・・

ERパルスレーザー

- ・SPLからLPLまで。氏族品・・・なんだが「作ったウルフ氏族は放浪ウルフに設備もってかれた」「持ってきた放浪ウルフは忙しくて作ってる暇がない」ということで量産されたことはないそう。ダイヤモンドシャークがMadCatII強化型で使ってる。命中目標値への修正は-1に減っている。
 - ・そしてERSPLは射程が伸びてない。いつから「射程延長型」と錯覚してた...?
 - ・ERSPL: 発熱とダメージが通常型MLに並んだ。射程はSPLと一緒に。重量1.5トン1スロ。AI属性は残ってるのでSPLとMLのあいこのみみたいな感じになってる
 - ・ERMPL: 発熱6ダメージ7なので氏族ERML並。射程も5/9/14なのでERMLにちょっと劣るくらい。2トン2スロ

- ・ ERLPL：発熱 13 ダメージ 10。中心領域 ERL 並（ただしパルス）。射程が 7/15/23 と長い。距離 23 に射撃修正 + 2 で行けるといって強いと言えなくはないか？ 6 トン 3 スロ

テザー

バトルメック・テザー

5 トン、3 スロット、射程：0-1/2/4、弾薬 5 発/トン

- ・ 命中目標値 +1
- ・ 命中したら 1 点のダメージ。歩兵は 1 人死ぬ。
- ・ 空中の目標と 100 トン超の建物/バトルメック類には効果なし
- ・ 命中したら 2d6 を振る。種別によって変わる下表の数字以上が出るとシャットダウンする
 - ・ シャットダウン後に、規定ターン操縦と砲術に + 2 の修正、追加発熱 5 点の効果もある

種別	2d6 目標値	影響ターン数
バトルメック	11	3
気圏戦闘機（地上にいる場合）	11	3
小型船（地上にいる場合）	11	3
インダストリアルメック	8	4
プロトメック	8	4
車両	8	4
通常戦闘機	8	4

- ・ 攻撃が命中したら 2d6 を振る。6 以下ならテザーシステムが爆発する（致命的命中）。弾薬は 2d6 の結果で爆発することはない
 - ・ 7 以上の場合、フィードバックによって 3 ターンの間、操縦と砲術の目標値に +1 のペナルティがかかる
- ・ この装備は本体も弾薬も爆発する。本体爆発ダメージが 6 点、弾薬は残っている 1 発につき 6 点

Raptor II にあるので翻訳した。まあ使えないよなあ...2d6 で 11 以上（つまり確率 1/12）でシャットダウンを狙えるので大物喰いワンチャンあるか...？

TSEMP Cannon

TIGHT-STREAM ELECTRO-MAGNETIC PULSE（狭帯域電磁パルス）キャノン

- ・ 6 トン 5 スロット
- ・ 発熱 10、射程 0-5/10/15
- ・ DE（直射エネルギー）兵器として射撃するが、DE 兵器への効果がある装甲や装備（熱消散/レーザー反射/ブルーシールド）の影響を受けない
- ・ 致命的命中でガウスライフルのように爆発する。ダメージは 10 点
- ・ 命中したら 2d6 して、以下の表に従って効果を出す
 - ・ Interference：射撃とセンサーを使う判定の目標値に + 2 のペナルティ、かつ敵対的 ECM 下にいるように扱う
 - ・ Shutdown：直ちにシャットダウンする

- ・同じターンに複数回命中したら、2回目は出目に+1、3回目は出目に+2・・・としていく(最大+4)
- ・TSEMPを射撃した次のターンに射撃できない(連射不可)
- ・核融合か核分裂エンジンでなければ利用できない

目標	効果なし	Interference	Shutdown
バトルメック	2-6	7-8	9+
インダストリアルメック	2-5	6-7	8+
プロトメック	2-5	6-8	9+
バトルアーマー	2-5	6-7	8+
戦闘車両	2-5	6-7	8+
補助車両	2-4	5-6	7+
気圏戦闘機	2-6	7-8	9+
重量 100 トン以上	出目 -2	出目 -2	出目 -2
重量 200 トン以上	効果なし	効果なし	効果なし

- ・バトルアーマーは1グループ全部に同じ結果を適用する
- ・在来型歩兵には効果が発揮されない(誰も倒れない)

火炎放射器

ER 火炎放射器

TO p.312

- ・発熱倍、ダメージは通常版と一緒に...なんか ERPPC を彷彿させる火炎放射器
 - ・射程 3/5/7、重量 1 トン / 1 スロット
 - ・歩兵へのダメージは減る。2D6 (通常 4D6)
 - ・バトルメックへのダメージは 2 点だが、熱量モードで増える熱は 1 点
 - ・氏族品と中心領域品で性能が同一 (3070 恒星連邦、3067 ジェイドファルコン)

重火炎放射器

TO p.312

- ・発熱 5、ダメージ 4
 - ・射程 2/3/4 なので通常版より射程も長い。1.5 トン / 1 スロット
 - ・氏族品と中心領域品で性能が同一 (3068 ライラ同盟、3067 ジェイドファルコン)
 - ・歩兵へのダメージは 6D6 点
 - ・弾薬が必要。1 トンあたり 10 発

重火炎放射器特殊弾 (!)

- ・クーラント液
 - ・2D6+4 で 8 以上出すとヘクス / 建造物の火災 (インフェルノ弾頭で与えられたものを)

- 含む)を消火できる？
 - ・「2D6で4」とは書いてない
 - ・歩兵にぶつけた場合、「AC/1」が当たったかのように（DB属性の1点ダメージ）扱う
 - ・メックに当てると3点冷却する（1ターンあたりの最大冷却は9点まで）
 - ・弾薬が致命的命中を受けた場合、誘爆するとして扱う。誘爆した場合1射あたり2点のダメージとして扱う
 - ・ただし、加熱による自然発火チェックは行わないように見える
 - ・弾薬タンクのクーラント液がメックを冷やす機能はない
- ・水
 - ・2D6+3で12以上を出すとヘクス/建造物の火災（インフェルノ弾頭で与えられたものを含む）を消火できる？
 - ・歩兵にぶつけた場合、1D6 ÷ 2点のバースト射撃が命中したとして扱うが、命中者は「ノックアウト」されたとみなす（通常、死亡しない）
 - ・メックに当てると1点冷却する（1ターンあたりの最大冷却は6点まで）
 - ・弾薬は加熱による自然発火も誘爆も起こらない
 - ・いくら弾薬が破壊されても、そのヘクスが水地になることはない
 - ・インフェルノ燃料
 - ・ヴィークル用（外部燃料を使うタイプ）火炎放射器にも積載可能で、その場合は1発のインフェルノSRMの命中として扱う
 - ・重火炎放射器が命中した場合、2発のインフェルノSRMが同じ部位に当たったとして扱う
 - ・別に部位は関係無い気がするが、2発あたるので2ターンの間2点の追加発熱が発生するのかな？
 - ・歩兵に当たるとインフェルノSRM2発なので「6人死ぬ」。固定値6の先輩になるのだろうか
 - ・弾薬はインフェルノ弾薬として扱うので、熱による自然発火の追加ルールを適用する（TW p.142）
 - ・熱スケール19,23,28で追加の発火ロールが行われ、誘爆した場合、弾薬1発ごとに2点の熱と2点のダメージ（熱量は最大30点）

熱スケール	誘爆回避目標値
19	8+
23	10+
28	12

通常の Flamer とどう違うのかつーと、多分「燃え続ける（物理）」なんかね。

PPC

Snub-Nose PPC

PPC 大好きドラコ連合の作品その1

- ・最低射程問題を克服した代わりに遠距離で減衰する PPC。発熱 10。ダメージは近：10/中：8/遠：5。
- ・射程が 9/13/15 なので通常 PPC / LL より近距離レンジが広い（PPC 比では最低射程がない点も優れる）、置き換えても十分使える

ヘビー PPC / ライト PPC

PPC 大好きドラコ連合の作品その2・その3

- ・前者は「通常 PPC の射程」「氏族 ERPPC の威力（と発熱）」。射程が合ってる限り、氏族 PPC と遜色ないといえなくもない

- ・10 トン 4 スロなので、その点もヘビー
- ・後者は通常 PPC に対して「威力半分、発熱半分」「射程は一緒」「重量は半分弱」。ER レーザーより射程が長く、ER-LL に対しては発熱対威力比が良い。最低射程は存在するが

PPC キャパシタ

3060 年ドラコ連合、実験装備

- ・PPC の装備欄と同じ場所に装備・接続する。使用する PPC の種類は問わないが、IS 品に限定される
 - ・エンハンスド ERPPC は (IS) マークついてるのでこれには装備できるがw
- ・接続した PPC を射撃しない代わりに、キャパシタにチャージすることが可能
 - ・「チャージせず、射撃もしない」は可能そう。[pilot may choose to charge the PPC...] なので
- ・1 トン、1 スロット
- ・チャージ中にその PPC を射撃すると、PPC の熱とダメージを + 5 する
 - ・「チャージを開放せず、射撃する」という選択はできなさそう。こっちに may の選択肢はない
 - ・「チャージを開放して、射撃しない」という選択は書いてない。エラッタ和訳にあったような・・・
- ・チャージ中は（たとえ当該 PPC を射撃しなくても）毎ターン 5 点の熱が発生する
- ・チャージ中の PPC への致命的命中は PPC とキャパシタの両方を破壊し、「チャージした PPC が与えるダメージ」点（本来のダメージ + 5 点）の爆発が発生する
 - ・チャージしてない場合は、キャパシタのみが損傷する
 - ・チャージ射撃と同じ射撃フェイズに致命的命中を受けた場合、「チャージ開放後」として扱う
- ・チャージ中の PPC の射撃の命中判定で 2 をロールしたら、PPC キャパシタが破損する（非チャージ中の致命的命中と同様で、単にキャパシタが使用不能になる）。また、その射撃は失敗し、対象にダメージを与えることはない

現在の状態	射撃する	射撃しない	チャージする
非チャージ	普通の射撃	何もない	熱が 5 点発生してチャージ状態に
チャージ状態	ダメージ + 5 / 発熱 + 5 非チャージ状態に	熱が 5 点発生してチャージ維持	—

ガウスライフル

AP Gauss Rifle

- ・対人ガウスライフル。ニードルガウスマシンガンとか言ったらいいんだろうか
 - ・「ER ヘビーマシンガン」って称してるのを見てそれは的を得てると思った
- ・ダメージ 3、発熱 1、射程は 3/6/9。AI 属性があってダメージは 2D6。0.5t1 スロット
 - ・射程が長くてダメージが出る代わりに 1 点発熱するマシンガン。HAG + AP ガウスなんて素敵なメックも氏族にはあるらしい

同じダメージで対歩兵属性持ってるヘビーマシンガンは 1/2/- だし、2/4/6 のライトマシンガンではダメージが 1 だし・・・となると、メック / 歩兵両方に使える副兵装（ER-SL より効率がよい）では現状ベストというのは頷ける。氏族の交戦規則でも 180m 離れたエレメンタル容赦なく撃てるのはやばいんじゃないか？

- ・ガウスライフルなので本体が爆発する。爆発ダメージは 3 点
- ・真性工房ルール：IS の基礎工業力で弾薬（フレシエット弾）は作れる

HAG (Hyper Assault Gauss rifle)

- ・レーティング 20/30/40 の 3 種類
 - ・ダメージはレーティング数値通り。発熱は 4/6/8、射程は 2-8/16/24。弾薬は 1t あたり 6/4/3 射分
 - ・トン数は 10/13/16、スロットは 6/8/10
 - ・クラスター (C5) / フラク (対空) 弾扱い、本体爆発あり。クラスター弾なので命中数を出して 5 点グループでダメージを割り振る。30 と 40 の命中数は 15,20 のものを使って命中数を 2 倍すればよい (確認済み)
 - ・近距離では命中弾数決定のダイスに + 2 の修正、遠距離では命中弾数決定に - 2 の修正 (下限 2、上限 1 2)

HAG-30 で試算したら面白いことになるな・・・5 点グループになり、ダメージがブレる代わりに近距離、中距離でならまずまずいいダメージを叩き出す装備。ちなみに遠距離だと 10 ダメージを出す確率が 10/36 (2d して 5 以下) なので、まあ実質射程 16 だと思う。1 マップで戦ってる限り、まあ問題にならんだろうが。

距離	期待ダメージ	最頻値	中央値	最低値	30 ダメージを出す確率
近距離	23	18	24	12	10/36
中距離	19	18	18	10	3/36
遠距離	15.44	18	18	10	0

ガウスライフルの誘爆ダメージ

種類	ダメージ
マグショット	2
AP	3
Light	16
通常	20
Heavy	25(Improved も多分同じ)
HAG-20	10
HAG-30	15
HAG-40	20

Heavy Gauss Rifle(TW P.136)

- ・ガウスライフルの通常のルールに従う
- ・装備箇所制限は以下のとおり
 - ・胴体以外の部位 (頭・腕・脚)
 - ・オムニポッドへの搭載
- ・兵士や小型宇宙船 (Fighter, Small Craft) への命中目標値は +1 される
- ・本体誘爆時ダメージ 25 点
- ・射撃したターンに MP を消費した (実際に移動したかどうかは別) 場合、攻撃終了後に操縦ロールを「射撃した Improved Heavy Gauss Rifle の個数回」行う。目標値はメックの重量クラスによって修正がある。同ターンに 20 点以上のダメージを受けてたり、ジャイロの致命的命中によって修正がある場合はそれも適用する。失敗するとメックが倒れる。

クラス	修正値
ウルトラヘビー	(判定不要)
気圏戦闘機	(判定不要)
強襲級	-1
重量級	+0
中量級	+1
軽量級	+2

発熱 2、ダメージが 25/20/10 と距離可変なガウスライフル、最低射程 4 で短距離射程 6 だが、この射程ではとてつもない火力を出す

中距離射程までは熱効率は悪いがダメージは相当高い部類。18 トン、スロット 11、最低射程 4。射程は 6/13/20

40t メックであれば胴中央でも中枢まで入るの確定、50t メックでも標準的な背面装甲に割り振っていると胴中央中枢まで抜けると思われる。25t 以下のメックの場合、胴中央正面に装甲全張り(背面装甲 0)でも中枢まで全部ぶちぬくのでエンジン種類に関係なく 7/36(頭 or 胴中央)の確率で一発昇天、他の部位に当たってもその部位が消し飛ぶ。怖い

距離 13 超えると発熱倍でダメージ 2/3、重くて 1 トンあたりの弾丸が少ないガウスライフルになるのが厄介。使えないわけではないのでこの距離で使うと決めつければ相当強い・・・か？

防衛戦戦うと相手が勝手に近づくから使いやすいかなあ・・・なんか要塞砲で使ったほうがよくね？って感じ

1 トンあたり弾数は 4

Improved Heavy Gauss Rifle

- ・基本は Heavy Gauss Rifle に準じる
- ・車両の場合砲塔に装備不可
- ・本体誘爆時ダメージ 30 点

発熱 2、ダメージ 22 の凶悪砲、20 トン、スロット 11、最低射程 3。射程は 6/12/19

凶悪なんだが強いのかと言われると凄い困る。12 トンの氏族ガウスライフルに 8 トンの補助装備入れたほうが強くない？

1 トンあたり弾数は 4

Magshot (TO p.314)

- ・ Gauss rifle の小型版。恒星連邦の開発 (3070 年代)。標準価格 8500C ビル、弾薬 1000C ビル/トン
- ・基本的なルールは Gauss rifle と一緒
- ・本体誘爆時ダメージ 3 点
- ・ Targeting Computer への接続が可能と明示してある
- ・オムニメックの腕に搭載する場合、「下腕・手」の駆動装置と併用不可(これは PPC とかガウスライフルと一緒に)
- ・対小型目標用だが対歩兵用 (AI) の属性はない

発熱 1、ダメージ 2、0.5 トン、スロット 2、最低射程なし、射程は 3/6/9

トンあたり弾数は 50

これ・・・何に使うんだろう。ライバルは ER-SL あたりになるのか。射程はこっちのほうが長く、重量は一緒に体積は倍。弾薬を使う点、本体誘爆がある点も Magshot 不利か（ガウスなので弾薬は誘爆しないが）

発熱が 1 点でこの射程の装備は IS 品にない（Clan ER-Micro Laser が近いかな？）ので、IS 版でその位置だと思えばまあ納得行くかなあ・・・って感じ

でもこの程度 ER-SL 積んだほうが多分頼もしいと思う。ER-SL で話にならない距離 4 - 9 は、PPC でもガウスでも最低射程外になってるのでそっち使えばいいし...

正直「なぜ翻訳して真剣に検討したし」レベルの弱さを感じる・・・

Silver Buret Gauss Rifle(To p.314)

- ・ LB-X Gauss Rifle/15 的な。3051 年に連邦 = 共和国にプロトタイプがあるので、真性工房世界線だと実用レベルの可能性大
 - ・ つまり 15 本のミサイル命中表で命中数を決め、1 点毎に命中部位を決める
 - ・ ただしスラグ弾はない！ 全部非人道弾！！
- ・ 基本的なルールは Gauss Rifle と一緒。誘爆ダメージも一緒
- ・ Targeting Computer への接続ができないのか？「ターゲティングコンピュータの重量とスロット数の計算にこの武器の重量は含めない」とある

射程・発熱・ダメージ・重量・体積・トン当たり弾数は IS 版ガウスライフルと同一。違うのは対空弾（フラク弾）扱いになる点か（C/F/X）

プラズマ兵器

Plasma Rifle

- ・ 弾薬を使うがエネルギー兵器扱い（Direct Enegy）で、弾薬・本体とも一切誘爆しない
 - ・ DE 兵器なのでレーザー反射装甲の対象範囲
 - ・ プラズマ兵器の「弾薬」ってなんじゃらほいと思うと、"flash cartridges of plastic foam" というということで、プラズマ放射の「タネ」があればいいらしい。
 - ・ HI（対象に熱を与える）装備なのでバトルアーマーの防火装甲（サラマンダーのあれ）だと「ダメージ半分、追加ダメージ 0」になる。したがってプラズマライフルは 5 ダメージ
 - ・ 水中で撃てない
- ・ 給弾機構の問題で、弾薬は 1 スロットやられたら他のも全部使えなくなる
- ・ メック・気圏戦闘機・Small Craft（気圏戦闘機と降下船の中間にあたる、ジャンプ能力を持たない 100 から 200 トン級の宇宙船）に 1d6 点の熱を追加で与える
- ・ 他の種類のユニットには 2D6 の追加ダメージを与える（概ね「熱スケールを持たない対象」と思えばいい）
 - ・ 歩兵へのダメージは「1+2D6 点」（通常の DE 兵器 + プラズマライフルの特殊定義）
 - ・ バトルアーマー等には 5 点グループでダメージが与えられる（ダメージは 10 + 2D6）
 - ・ TO p.140

射程が 5/10/15、発熱 10、6t、対歩兵(AI)兵器扱い

LL と無印 PPC までは置き換えてなんのデメリットもないんじゃないかね？と思う IS 独占品。本来はカペラの秘密兵器だが WoB が使いまくりである

Plasma Rifle(MechForceUK 版)

- ・射程は 2-6/14/22。発熱 15、6t 2 スロット、うっかりコピペで AI つけたけど AI とは書いてない。
 - ・故に歩兵へのダメージは 1 点である
- ・ダメージは 10 点、弾薬は使わない。当たると熱を 5 点与える。熱管理しない場合ダメージ 15 でええんちゃうかな ...
- ・致命的命中を受けるとエンジン遮蔽が 1 つ破損、パイロットに 20 点のダメージ。X 属性の有無については明記ないので多分ない (メック本体に追加ダメージは来ない)

氏族 ERPPC と比べるとダメージが熱になってるが、IS 版 ERPPC よりよっぽど使える。軽くて小さいのでヘビー PPC と入れ替えても十分お釣りが来る逸品。ちょっと遊んでみたい

Plasma Cannon

- ・メック・気圏戦闘機・Small Craft にはダメージを与えず、熱を 2D6 点与える
- ・給弾機構の問題で、弾薬は 1 スロットやられたら他のも全部使えなくなる
- ・その他のユニットには 3D6 点のダメージを与える (バトルアーマー等には 5 点グループ)
- ・弾薬は 10 発 / トン。弾薬本体とも爆発しない

射程が 6/12/18、発熱 7、AI 属性は相変わらずついてる。重量も軽い。カペラから入手した Plasma Rifle をシーフォックス氏族がリバース・エンジニアリングして作ったらこうなった。目的に特化してる度高い

格闘武器

クロー

3060 ライラ同盟

- ・重量は (メック重量 / 15): 0.5 トン単位切り上げ
- ・必要スロット数は 1 + メック重量 15 トンごとに 1
- ・手駆動装置との併用不可 (必ず置き換えられる)、下腕までの駆動装置必須
 - ・操縦に目標値 +2 の修正を受けることでものを掴むことを試みられる。人間などの「壊れやすい」もの場合、さらに目標値 +1 の修正を受ける。失敗したら掴もうとしたものが破壊される
 - ・命中に +2 の修正を受けることでクローで武器を持って使うことができる・・・意味あるのそれ
- ・クローによる攻撃はパンチと同等に扱う、目標値はパンチのものに +1
 - ・従って腕部位の武器を両腕とも使っていない場合に攻撃を試みることができ、攻撃回数は 1 回ないし 2 回。両腕のクローによる 2 回攻撃は可能だがクロー攻撃 + パンチが可能かは不明。目標メックが 2 つの場合は追加修正なしでそれぞれを 1 回ずつ殴れる
- ・ダメージはメック重量 / 7 (端数切り上げ)
 - ・TSM およびアクチュエーターの破損による修正を受ける

ウルヴァリン(マーベル的なほう)を再現するのに両手にクロー装備した 55t メック作ったらどうなるんじゃないかって調べて。55t なので 4 スロット 8 ダメージ (50t でも 8 ダメージだな)。胴装備レーザーとクローで殴りまくる高速メックとか面白いのかもしれない。

イメージとしてはバルログのアレではなく、ビッグロの腕みたいな、3 指マニピュレーターみたいなものになるっぽい。ズゴックのクローっぽくしてウォッチマンの胴中央ぶち抜きたい。

TSM つけたスーパーヘビーメックのクローの攻撃は強いと思われるが、135 トン以上のメックに

はつけられない。必要スロット数が10スロットになって、肩・上腕・下腕と合わせて腕のスロットに収まらないため。なお130トンメック搭載クローのダメージは19点。

メイス

3061 ライラ同盟

- ・命中目標値に+1の修正(当てにくい) / TO P89の記述(+2)はエラッタ
- ・ダメージはメック重量4トンあたり1ダメージ(端数切り上げ)
- ・重量/サイズはメック重量10トンあたり1トン/1スロット(重量は1トン単位に、スロットは1スロット単位に端数切り上げ)
 - ・腕のみに装備可能、手駆動装置が必須
- ・「狙う」ことが可能(命中目標値さらに+4)
 - ・狙わなければ通常の命中表を使うが、「狙う」宣言をするとパンチ、キックの命中表を使うことができる
 - ・元から彼我の高さが違うことでパンチ/キックの命中表を使うことになる場合はこの修正を適用しない
- ・TSMの効果を受け、駆動装置の破損による命中/ダメージの低下が発生する
- ・攻撃に失敗したら+2の目標値修正を受けて操縦:メックの判定をする。失敗すると転ぶ

85tメックに積むと・・・22ダメージ! TSM稼働中は44ダメージ!

強襲メックの胴中央でもなければ中枢入り不可避というアホみたいに強い装備だが・・・射程1で相当重い

弾頭/特殊装備

フレシエット弾

- ・歩兵へのダメージを通常算出したものから2倍にする
- ・その他のユニットへのダメージは半分(端数切り捨て)にする
- ・森(Wood)ヘクスへのダメージを2倍にする

Armor-Piercing AC弾 (<http://www.sarna.net/wiki/Armor-Piercing>)

- ・弾薬携行数半分(端数切り捨て) 命中ロール修正+1
- ・当たったら常に致命的命中判定(しかも修正なし!) Total Warfare 見たら修正書いてあった...
- ・通常AC、軽量ACにのみ装備可能

AC-2とかに積むと遠距離狙撃強い・・・のかこれ?(多分弱い)

・このためにLB-Xから交換するって改修が史実にあってほへーと思った

ACのダメージ	致命的命中発生目標値への修正
AC/20	-1(9以上で致命的命中)
AC/10	-2(10以上で致命的命中)
AC/5	-3(11以上で致命的命中)
AC/2	-4(12のみで致命的命中)

タンデムSRM弾頭

- ・星間連盟時代の遺品。ストリーク、アルテミス IV その他と併用不可。扱いは先進装備
- ・装甲にヒットした場合、致命的命中表を -2 の修正を受けて振ることができる (2D6 で 10 以上で致命的命中が発生)
- ・MML でも使える
- ・バトルアーマーに命中したら 2D6 して 10 以上出すとバトルアーマーが消し飛ぶ
- ・弾薬の誘爆ダメージは 3 点 / 発 (SRM6 だと 1 射あたり 18 点)

デッドファイア LRM/SRM 弾頭

- ・ドラコ連合の試験弾頭。命中関連の回路を削って火力に振った、という感じ
 - ・コンセプトとしては MRM に受け継がれるもので、规则的にフェイドアウトしてる模様 (最新版ルールにない ?)
- ・命中数は 3D して悪い目 2D を採用。ダメージはミサイル 1 発あたり + 1 (SRM なら 3 点 / 発、LRM なら 2 点 / 発)
 - ・LRM は「ダメージ 2 倍」と言ってるので、わりとダメージが高めに出ることになる。LRM-20 の場合、最低ダメージは 6 発 × 2 点 = 12 点で、これは通常 LRM の最頻値と一緒だったはず
- ・弾薬が 0 でない場合 (つまりミサイルが装填されている場合) 本体が致命的命中で誘爆する。誘爆ダメージは「ミサイル発射レーティングの 2 倍」
- ・アルテミス IV との互換性不明。氏族 LRM / SRM 未対応の可能性大 (アルテミス V とルールが共存した時期がない可能性)

ダメージ自体はそこそこ出るが、デザイナで対応できないのと、氏族 LRM に対応弾頭があるのかわからないとか色々よくわからないので手を出したくない装備。

近いのは中心領域の MRM のほか、HAG-20、ATM の通常弾とか。LRM 弾頭なので MML で撃つのもアリか...いやなしだろう。

強化サンダー LRM 弾頭 (Augmented Thunder LRM)

3057, カペラ大連邦国

目標ヘクスとその周囲 6 ヘクスに発射機のレーティングの半分 (端数切り上げ) の地雷原を生成する

LRM-20 だとメガヘクスに 10 点の地雷をばら撒くのでひどい。割りと面白い類な気がするので開発して遊ぶかなあ。

誰が LRM-20 もってるんじやい

ちなみに MML-3 を使うと 2 点の地雷をポロポロバラ撒くので、多連装して足止めに最適説。氏族 LRM-5 (3 点) のほうが軽いかな？

スモーク LRM 弾頭

前宇宙時代から存在

地形に対して打ち込む。2 レベルの高さの煙が出る。

「通常弾頭で本来与えられるダメージ」10 点ごとに範囲が広がる。10 点までは打ち込んだヘクスだけ、11-20 点は周囲 1 ヘクスも対象。

煙は「通常弾頭で本来与えられるダメージ」が5点以下であれば Light、そうでなければ Heavy。
煙は LRM であれば「レーティングの半分（端数切り捨て）」、SRM であれば「レーティングと同じ」ターン残存する
アルテミス IV、Narc、ストリークと併用不可

Heavy の煙は射線妨害なのでわりとアリな気がするがどうなんだろう（そのヘクスに侵入できる以外の面では、2レベルの壁がある感じ？）

AMS

RISC Advanced Point Defence System(APDS)

- APDS はアンチミサイルシステムと同じように機能するが、空中ユニットが使用しても機能しない
- APDS の補足、適用対象は APDS の射角内の 3 ヘクス以内の味方ユニットに有効
- 自機への APDS が効果を発揮した場合、クラスター命中表に -4 の効果を与える。ストリークミサイルについては、命中の出目が 11 であったとして扱う（したがって出目 7 相当）
- LRM/SRM/MRM/ ロケットランチャーの場合、攻撃ユニットの目標になっている対象との距離で修正値が変わる。1ヘクス距離があるごとに、出目に与える修正は 1 ずつ減る。隣接ヘクスであれば -3、3ヘクス離れてれば -1
- 出目に修正を加えて、結果が 1 以下になった場合、命中するミサイルは全破壊された（ダメージがない）ものとして扱う
- Thunderbolt/Narc ミサイルの場合、ADPS の使用者は 1D6 を振り、1-3 であればミサイルを破壊できる。2ヘクス離れたユニットを防御する場合は出目 +1、3ヘクス離れたユニットを防御する場合は出目 +2 の修正を受ける
- APDS を装備したバトルスーツは、分隊単位で動作する。バトルスーツの数が 2-3 に減少するとクラスター命中数表への修正は -3 に、1機のみ残っている場合は -1 に
- APDS は射角ごとに 1 ターン 1 つのみ有効。複数の APDS が同一の射角をカバーしている場合は、どの APDS を使うかを決定しなければならない。バトルアーマーの場合は射角の概念がないため、1 ユニット 1 回のみ、APDS が作動する
- AMS、レーザー AMS との併用が可能で、それぞれミサイルの撃墜が可能（訳注：「どっちが先」との指示はない）
- APDS 本体は 3 トン 2 スロット。弾薬は 12 発 / トン。発熱は「ない」とルールにある