

クリーグロボット

2～6人
8歳以上
2時間

クリーグロボットは2～6人でプレイ可能な、チーム形式の戦争機械のSFゲームです。各プレイヤーは設計カードを用いて自分のロボットを設計します。人間が乗る設計のものも、人工知能で動作する設計のものもあります。選択するのはあなた自身です。

カードの切断

カードは緑チームの3シートと、黄チームの3シートの6シートからなります。赤い実線に沿って切断して、46枚の緑カードと46枚の黄カードにします。

ロボットとマーカー

6つのロボットを表す6体の人形があります。さらに20枚のオレンジの円盤があり、これが「機能不全マーカー」です。設計カードの上にこのマーカーが載っている箇所は使用できません。さらに20枚の黒の円盤があり、これが「ダメージマーカー」です。これは設計カード上に置いてダメージを表現します。

プレイ領域

クリーグロボットは、ヘクスマップかミニチュア盤上でプレイ可能です。ミニチュアを使用する場合には「ミニチュア」ルールに従います。

会話

マルチプレイヤーゲームでは、ロボットの設計後のプレイヤー間のすべての会話は「公開」で行われなければなりません。無言でメモを回したり、卓を離れて会話してはいけません。(全員の会話は無線で他の全員に聞こえるという設定です)

サイコロ

ゲームは通常の1～6のサイコロではなく、0～5の特製のサイコロで行います。

※通常のサイコロを使う場合には、6の目をゼロとして扱います。

追加サイ:

「5」の目が出た場合には、特別な結果になります。5の目はそのまま有効な結果としたうえで、再度サイコロを振って、その結果も加えます。これが「追加サイ」です。追加サイで5の目が出れば、さらに同様に追加サイを振ります。この回数に制限はありません。ゲームの中での「サイを振る」すべての場合に、このルールは適用されます。

攻撃サイ:

一般に、攻撃のサイでは、サイの目は攻撃が命中したかどうかと、どこに当たったかの判定を兼ねています。短射程ではサイコロを3個、中距離では2個、遠距離では1個を振ります。これらは武器カードでは3D6、2D6、1D6と表記されています。

勝利のために(Hard Kills- How to Win)

AI ロボット(AI Robots)

ロボットはパイロット不在の AI で駆動しています。AI ロボットは動力源(Power Core)が破壊されれば破壊されます。

パイロットつきロボット(Piloted Robots)

Pilot カードを含めたデザインを行った場合には、そのデザインは「パイロットつきロボット」と呼ばれます。ロボットとパイロットは、動力源が破壊されれば爆発します。ロボットはパイロットが死亡するか脱出すれば放棄され機能停止します。

注釈:パイロット(いれば)か推進装置か動力源が機能不全になったロボットは、射出(bail-out)か再起動(reboot)以外の行動を取れません。

動力切れ(Unpowered Robots)

動力源がダメージを受けたロボットは動きません。攻守の行動は取れず、再起動やアワーアップもできません。

テンプレート

デザインには、6種類のテンプレートがあります。

テンプレート	利点	欠点	注釈
ロケットボット Rocketbot	高速で、被弾しにくい。先に撃て、掃射(移動しながら攻撃)も可能。あらゆる地形に入れる。推進装置は被弾しやすいが、ダメージを跳ね返しやすい。	システムが2つしかない。移動して、1回方向転換できない。不利な位置に追い込まれやすい。	ロケットボットは、移動フェイズの最初に二足状態(biped)になれるという特殊ルールを採用できます。このとき移動は2になりますが、方向転換が1増えます。このときも移動と攻撃は最後に行いますが、掃射はできません。
ヘリボット Helobot	高速で、被弾しにくい。森の上と水上も移動可。ターンに2回、横移動(sideslip)が可能。掃射可能。武器装着部が多数(3)。	先に移動を行う。1ターンに1回しか方向転換できない。推進装置は壊れやすい。	
ホバーボット Hoverbot	水上移動可。ターンに2回、横移動が可能。全方位砲塔を装備。	移動中に方向転換ができない。先に移動を行う。森や建物に入れない。	「移動を終えた際に、その状態にかかわらず好きな方向を向くことができる」という特殊ルールを採用できます。
蜘蛛ボット Spiderbot	推進装置はダメージを跳ね返しやすい。森の中を自由に移動可能。ターンに3回方向転換可能。	相対的に速度が遅く、被弾しやすい。後方にしか射撃できない。	
ロボカー Robocar	高速で、移動は後。	1ターンに1回しか方向転換できない。森に入れない。推進装置は壊れやすい。	
ロボタンク Robotank	多く(4つ)のシステムを持つ。360度回転砲台。推進装置の性能はダメージで低下しない。森に入れる。移動はとても後。	低速で、被弾しやすい。1ターンに1回しか方向転換できない。射撃は非常に遅い。	

重要:

移動を先に行うのは不利です。すべてのロボットが移動を終えてから射撃に入るからです。後に動いたロボットは相手の正確な位置を知り、それを的にできるでしょう。さらに防衛上、最大速度は重要です。高速のロボットはそれだけ被弾しにくくなります。低速のロボットは被弾しやすくなります。

デザイン

クリーグボットのデザインをしたくなりましたか？ それは簡単です。6つのテンプレートのうちから1つを選び、さらに武器カードを2枚、スキンカードを1枚、通常は3枚のシステムカードを取り、それらをテンプレートに配置します。これで終わりです。もっとも効果的な組み合わせを行うには、自分のチームの仲間と相談して調整を行うべきでしょう。

スロット

テンプレートの、名前のあるエリアを「スロット」と呼びます。デザイン・カード(長方形の武器カード2つ、正方形のシステムカード2~4、細長いスキンカード1つ)はここに配置します。

長方形と円の2つの破線のスロットがあり、これが「推進装置(drive)」です。推進装置はテンプレートごとに決まっており、カードは配置されません。

六芒星の形状の部分が「動力コア(power core)」です。これは上級ルールで使用します。

秘密主義

ロボットのデザインは、デザインカードの配置により行います。デザインは非公開で行います。対戦相手があなたのデザインを見ることができないよう、デザインカードはテンプレートに裏向きに置きます。対戦相手は、テンプレートの種別のみを知ることができますでしょう。

注意:

プレイヤーは、何らかの自分の利益を意図した理由により、自分のデザインを公開することはできません。いったん公開した場合には、それはゲームの残りの間、他のプレイヤーにも見えるよう表に置かれます。しかしプレイヤーは、たとえそれが破壊され使用不能になったとしても無闇に公開をすべきではないでしょう。

アイテム

武器・システム・推進装置・動力コアのスロットを総称して「アイテム」と呼びます。スキンはアイテムではありません(=機能不全やダメージのマークは乗りません)。

注意:

「パイロット」はオプションであり、1人だけ乗せることができます。

射角(Pylons)

システムの中には、射角を示す円弧形のポインタを持つものがあります。これが「射角」です。たとえば dorsal turret は 360 度の射角を持ちます。「Pylon arc」のアイコンを持つシステム・カードは「射角」スロットにのみ配置すべきです(そうでなければ攻撃できません)。



状態

あなたのテンプレートの「状態(status)」バーの上にマーカーがある場合、それはあなたのロボットが「パワーアップ中」(このターンにバッテリーの充電を行った)であるか、射撃中(攻撃を行った)であるか、「彩色中」(*)であるかなどを示します。最初は何もマーカーはありません。

*彩色中(painted)とは、すべての相手のレーダーに自機が見えているか、レーザーの照準に追尾されていることを示します。

注:ロケットボットに限り「二足(biped)」という状態があります。この状態のマーカーがあるとき、ロケットボットは最後に移動・攻撃を行い、最大速度は2になります。

攻撃・防御のアクション

自分のターンには1回の「攻撃」アクションと1回の「防御」アクションを使うことができます。消費したアクションはそのターンの開始時に回復します。



攻撃アクションは、ロボットの攻撃フェイズにのみ使用できます(移動フェイズの再起動や掃射で使用していない限り)。カード・テンプレートの赤い三角が、攻撃アクションを消費する行動です。



防御アクションは自分のターンのいつでも使用でき、また他のロボットの移動・攻撃中にも使用できます。赤い盾型が、防御アクションを消費する行動です。



星型がついている攻撃・防御アクションは「電気」アクションを示します。このアクションは上級ゲーム(拡張)でのみ使用できます。

プレイの順番

- 1) 移動フェイズ(すべてのロボット)
 - 2) 攻撃フェイズ(すべてのロボット)
 - 3) 状態フェイズ(すべてのロボット)
- 以下、それぞれについて説明します。

1) 移動フェイズ

移動の順序:ロボットは以下の順序で移動します。

ロケットボット(ロケット状態の時)、ヘリボット、ホバーボット、蜘蛛ボット、ロボカー、ロボタンク、ロケットボット(2足状態の時)。

移動オプション:移動を行う際には、以下の5つから1つを選択します。

1	移動 (Move)	<p>テンプレートの推進装置に記されている数字(円の中の数字で、推進装置がダメージを受けると変わります)までの移動を行えます。テンプレートに記されている回数までの方向転換 (rotate) および横移動 (sideslip) も行えます。移動終了時には、機首はヘックスのいずれかの面に正対している必要があります。</p> <p>注意:ロケットボットは2つのモードがあり、移動能力が変わります。モードは状態マーカーで識別します。</p>
2	移動と掃射 (Strafe)	<p>移動と同じですが、特殊ルール「掃射」を行えます。これは飛行ロボットのみが行え、攻撃アクションと防御アクションの双方を消費します。</p>
3	再起動 (reboot)	<p>すべての機能不全 (disabled) マーカーをロボットから取り除きます。攻撃アクションと防御アクションの双方を消費します。移動や方向転換はできません。拡張ルール採用時:エネルギー 1 を消費します。</p>
4	展開 (Maneuver)	<p>現在の位置で方向転換を行い、任意のヘックス面に正対します。この行動は防御アクションを消費します。</p> <p>注:ホバーボートは移動後に任意に向きを変えられますので、このオプションを持ちません。</p>
5	パワーアップ (Power Up)	<p>ロボットに対して、「稲妻」シンボルの性能を使用することを可能にします。マーカーを状態「Powered Up」の所に置きます。このマーカーは状態フェイズで除去します。</p> <p>*パワーアップは、推進エンジンを発電機として使用し、動力源のコンデンサとバッテリーに充電をする行動です。</p>

注意:推進装置・パイロット・動力源のいずれかが使用不能である場合には、「再起動」以外の行動を取ることはできません。

重要: オプション1でもオプション4でも、方向転換だけをして自機をそのヘックスにとどめることが可能です(ダンシング)。オプション4は「シルエット」(後述)が1になるという欠点があります。

移動と方向転換

オプション1・2を選んだ際には、ロボットは一般には前方に、その最大速度の数までのヘックスを直進できます。それぞれのテンプレートに「rotate」として記されている数字は、移動中に行える方向転換の面数です。方向転換は移動ポイントを使用せず、新たなヘックスに入った時にのみ行えます。

横移動

横移動 (sideslips) は、飛行するロボットが向きを変えずに正面でない隣接ヘックスに移動できる能力です。横移動はヘックスの移動を伴いますので、移動ポイントを消費します。横移動や(特殊な

装備の場合に可能な)バックは、「正面にのみ移動できる」というルール of 例外です。テンプレート(ホバーボット・ヘリボット)やカード(hotspot pilot)に、「silideslips」で何ヘックスの横移動を行えるかが数字で記されています。

移動の制限

すべてのヘックスは入るために1移動ポイントを消費しますが、ある種のロボットはある種の地形には入れず、それはテンプレートに明記されています。

スタック制限:他のロボットの居るヘックスを通過することは可能ですが、そこで移動を終えてはなりません。

洗浄

「水」のヘックスに入った場合には、「彩色中(painted)」の状態、および「炎上中(on fire)」の状態は解除され、状態マーカーをただちに取り除きます。

2) 攻撃フェイズ

すべてのロボットが移動を終えたら、攻撃フェイズが始まります。

自分の攻撃フェイズの時に、使用可能な攻撃アクション(▲で示される)から1個を選んで実行します。攻撃アクションは自分の攻撃フェイズにしか実行できません。

ただしこれには例外が2つあり、「再起動(移動オプション#3)」と「掃射」の際には、移動フェイズ中でも攻撃アクションを実行できます。

重要:攻撃フェイズの実行順序は、移動フェイズの移動順序と同じになります。

攻撃媒体:

それぞれの攻撃アクションには、その媒体が GUN(機銃)・BEAM(ビーム)・BOLT(電撃)・MISSILE(ミサイル)・MELEE(白兵)で示されており、どのような攻撃方法であるかを示しています。ある種の防御行動は特定の攻撃媒体にのみ効果的であることがあります。媒体の種類によらず、攻撃のダメージは同一の方法で解決されます。

攻撃を判定する際には、以下に述べる「射線」と「射角」により「範囲」を求めて「攻撃サイ」の個数を決定し、サイを振ります。サイの結果により、攻撃成功の可否とダメージを与えた場所が同時に求められます。

注意:武器カードに「robot」の単語がある場合、その攻撃はロボットにのみ影響することを示します。「target」とあれば、それはロボット以外のもの(歩兵や建物)にもダメージを与えられます。

射線(Line-of-Sight)

攻撃を宣言する際には、射線が通っている目標を1つ指定しなければなりません。森や建物があれば射線は遮られます。丘の場合は、自分か目標の一方または双方が丘の上にいる場合には射線は通ります。自分のヘックスの中心と目標のヘックスの中心に定規などを当てて確かめましょう。



オプション(影ルール):

目標か攻撃側のどちらかが丘・建物・森の上にいる場合には、隣接ヘックスに居り正対していない時にのみ射線が通らなくなります。これはヘリボットが蜘蛛ボットを攻撃することを可能にします。

射線(および移動制限)表

	森	建物	丘	水
攻撃側か目標が該当ヘックスに居る	ブロックされない	上級ゲーム: ヘックス内に居る 目標はシルエット 4	ブロックされない	ブロックされない
目標が該当ヘックスの向こうにいる	常にブロックされる	常にブロックされる	攻撃側か目標が丘の上に居なければブロックされる	ブロックされない
「彩色中」の目標が該当ヘックスの向こうに居る	ブロックされない	武器タイプが MISSILE か、 Howitzer で攻撃 する場合にはブ ロックされない。	上記に加えて、武器タイプが MISSILE か、 Howitzer で攻撃 する場合にはブ ロックされない。	ブロックされない
移動の制限	ロボカーとホバーボートは侵入不可	ホバーボートは侵入不可	制限なし	ロボタンク、蜘蛛ボット、ロボカーは入ったたそこで移動を終える(*)。

*水ヘックスで移動を終えたロボットからは、「彩色中」「炎上」マーカールを除去します。

射角 (Weapon Arc)

攻撃目標として指定できるのは、その射角 (arc) 内にいる対象だけです。射角はカード (武器カード) かテンプレートのどちらかに記されており、次の4種類があります。

1°arc = 掃射時にのみ使用できる武器で、正面ヘックスにしか撃てません。

60°arc = 正面と前方斜め半分ヘックスまでを撃てます。

120°arc = 広い前半分、または後半分 (蜘蛛ボットの場合) を撃てます。

360°arc = 全方向を撃てます。

注意: 射角を計算する際には、自機の居るヘックスは含めません。詳しくはマニュアル巻末図参照。

重要:

システム・カードの中にも武器カードがあります。「Pylon arc」のアイコンを持つ武器カードの場合には、射角はテンプレートに記されている角度が適用されます。



攻撃サイ (Attack Dice)

攻撃を宣言した際には、使用する攻撃カードを表にし、目標への距離 (ヘックス数) を数えたうえで、それをカードの射程表と比較します。射程表の数字は攻撃サイの個数を示します。通常は短距離で3個、中距離で2個、長距離で1個です。

注意: 「距離ゼロ」の場合には攻撃はできません。

例:

右の例の場合、最大射程の18までは長距離の攻撃サイ1個 (1D6)、8ヘックスまでの中距離では2D6になります。距離が0-2の場合には攻撃できません。

RANGE	2	8	18
not allowed	2D6	1D6	

訳注: ”ROF” (火力比) 値は、距離ゼロで4、距離1で3...になります。

防御側の対応

攻撃目標を宣言した後で、サイコロを振る前に、防御側に防御アクションを行うかどうか (= まだ使用していない赤い盾のアイコン能力があれば行える) の確認を求めます。あれば防御側はそれを公開して使用することができます。すべての防御アクション、およびシルエット (次項) は、攻撃側が攻撃サイを振る前に行わなければなりません。



シルエット

目標の「シルエット」の値が高いほど、攻撃は当たりにくくなります。シルエットの基本値は、そのユニットが一番最近に取った「移動オプション」により変わります。「移動」を選択した場合には、シルエットの基本値はその推進装置の最大スピードの値になります。「再起動」「展開」「パワーアップ」を選択した場合には、シルエットの基本値は1になります。

注意: シルエットの値は、各種のシステムやテンプレートの能力によって基本値から修正され得ま

す。また最大スピード値の変動によっても変わります。

攻撃サイを振る:

攻撃側が(武器によっては)複数の攻撃を行える場合には、サイを振る前にその回数を宣言します。それからサイコロを振ります。正確にはこのサイコロを「ダイス・プール」と呼称するものとします。

サイコロの目の合計値が目標の「シルエット」の値以上であれば命中です。

「5」の目が出た場合には、さらに「追加サイ」が発生することを忘れずに(→P. 2)。

命中のタイプ (Hit Types)

武器カードに記されているように、「命中」には5つのタイプがあります。

1 Damage (1 ダメージ)	命中した際、(攻撃プレイヤーが選んだ)攻撃サイの目に対応する命中箇所には1ダメージが与えられます。テンプレートの該当箇所にダメージマーカー1個を置きます。
1 Damage(2 if doubles) (1ダメージ:ダブルで2)	通常は1ダメージですが、攻撃サイで(2個以上の)同じ目が出て、かつその目に対応した命中箇所をプレイヤーが選んだ場合には、その箇所に一気に2ダメージが与えられます。 注:「5」の目は命中箇所を特定しないので、複数出ても2ダメージにはなりません。
2 Damage (2 ダメージ)	命中した際、(攻撃プレイヤーが選んだ)攻撃サイの目に対応する命中箇所には2ダメージが与えられます。
Burst (バースト)	命中した際、すべての攻撃サイの目に対応する命中箇所には1ダメージずつを与えます。同じ目が複数出た場合には、その個数分のダメージを与えます。
1 Paint (彩色中)	命中した際、そのユニットがまだ「彩色中 (Painted)」でなかった場合、状態を「彩色中」にします。

命中箇所 (Hit Location)

武器による攻撃サイの結果「命中」してダメージマーカーや機能不全 (disabled) マーカーを置く場合には、特に他の指定がない場合、その時に振ったサイの目の中から(攻撃プレイヤーが選んだ)目が、同時に命中箇所になります。テンプレート中の赤い数字がその箇所に対応していますが、次の通りです。「5」の目は命中箇所として選ばれません。

0	ボディ (Hull)
1	推進装置 (Drive)
2	副武器 (Secondary Weapon)
3	主武器 (Primary Weapon)
4	砲塔 (Dorsal Turret)

重要:貫通

該当する命中箇所のスロットが「空」である場合、具体的には「破壊」されたか「射出」されていた場合には、そこに与えられるべきダメージまたは機能不全のマークは、「その先」のスロットに対して与えられます。この順序は、テンプレートの「白い矢印」で表現されています。

複数のダメージを与える攻撃の場合、途中までのダメージでその箇所が破壊された際にも、残りのダメージは「貫通」します。

注釈: 行動不能マーク:

ある種の武器 (Tesla Gun、Nemo Battery、Chimical Rocket) は、どこに「行動不能」マークを置くかを防御側プレイヤーに選択させます。この場合、防御側プレイヤーはすでに「行動不能」マークが置かれていない場所を選ぶ必要があります。

命中の影響 (Hit Effects)

命中箇所には、ダメージマークとして「黒い円盤」を、機能不全マークとして「オレンジの円盤」を置くようにします。それぞれによる影響は、次の通りです。

ダメージマーク (1 個目)	武器およびシステムの場合には、影響なし (ただし destroyed with one damage とあるものは除く)。推進装置の場合には、青丸の所にマークを置き、最高速度がその数字まで下がります。動力源 (Power Core) の場合は「動力切れ (unpowered)」になります。(→P.2)
ダメージマーク (2 個目)	アイテムは破壊され、そのカードとその上のマークをテンプレートから除去します。 例外: Chobham Armor は 4 ダメージを受けるまで除去されません。推進装置は 2 ダメージを受けても除去されませんが、最大速度は落ちます。推進装置への 3 ダメージ (ロケットボットは 4 ダメージ) 以降は、動力源 (Power Core) へのダメージになります。 パイロットや動力源の破壊に伴う影響は、P.1 参照。 注意: Nano Glue システム以外のカードは、破壊されればゲームから除かれます。
機能不全マーク	アイテムは機能しません。パイロット・推進装置・動力源が機能不全に陥った場合、ロボットは「再起動」か「射出」以外の行動を取れなくなります。1 つのアイテムに置ける機能不全マークは 1 個だけであり、2 個以上は無視し置きません。
彩色マーク	「彩色 (Painted)」の状態の所にマークが置かれた場合、そのロボットはより攻撃を受けやすくなります (マニュアル巻末の「視線表」参照)。置ける彩色マークは 1 個だけであり、2 個以上は無視し置きません。
炎上マーク	「炎上中 (On Fire)」の状態の所にマークが置かれた場合、ロボットが炎上していることを示します。その場合の処理は「状態フェイズ」を参照のこと。置ける炎上マークは 1 個だけであり、2 個以上は無視し置きません。

3) 状態フェイズ

炎上中のロボットの処理:

このフェイズの間に、前のターンから炎上マーカ―が置かれているロボットのそれぞれに対して、6面サイコロを1個振ります(1D6)。5の目が出れば炎上マーカ―を除去して終了しますが、他の目が出た場合には、そのサイの目で示された箇所にダメージマーカ―を1個加えます。

例外:

攻撃を受けた結果として炎上マーカ―が乗ったターンには、この処理は行いません。

彩色中のロボットの処理:

このフェイズの間に、「Silverd」スキンを装備しているロボットからは、彩色マーカ―が置かれていれば除去します。

パワーダウン:

このフェイズの間に、ロボットが「パワーアップ(Powered Up)」状態になっていた場合には、そのマーカ―を除去します。

特殊ルール

射出(Bail-Out):

ロボットが「パイロットつきロボット」である場合には、パイロット・カードに記されているように攻撃アクションとして「射出」を選択できます。その場合、パイロット・カードをテンプレートから除去してゲームから取り除きます。

(拡張ルールの場合、パイロットは「歩兵」としてロボットの居るヘックスに搭乗します)

「自推式無反動砲 (Self-Propelled Recoilless Rifle)」をパイロットとともに使用している場合には、パイロットは「フェニックス・ボット」攻撃アクションにより射出されることができます。このときロボットは遺棄されますが、パイロットは「フェニックス・ボット」に乗ってゲームを続けることができます。フェニックス・ボットの射角やドライブは本来のロボットと同じものになります。フェニックス・ボットはパイロットがいなくても使用可能です。

掃射(Strafing):

「掃射」は、「攻撃フェイズ」でなく「移動フェイズ」に攻撃を可能にする能力です。掃射は以下のような条件で可能です。

- 掃射はロケットボット(ロケットモード時)かヘリボット、または「ジャンプ・ブースター(jump

boosters)」を装備しているロボットにのみ可能です。

- 「攻撃」と「防御」の双方のアクションを消費します。
- 武器は GUN か BEAM か MISSILE である必要があります。
- 掃射を行うロボットの「移動フェイズ」中であれば、いつでも可能です。
- 掃射はロボットの正面に対してのみ可能です。すなわち射角は「1°」を使用します。
- 攻撃サイの個数を1個減らします。
- 目標となるロボットの移動フェイズの行動がすでに終了しており、ロボットが再起動・パワーアップ・展開のいずれかを選択していた場合には、目標のシルエットは1になりますが、そうでない場合のシルエットは、そのロボットの現在の移動速度になります。

建造物への攻撃:

TV 塔 (TV TOWER)、ボート小屋 (BOAT SHED)、ガソリンスタンド (GAS STATION)、ダム (DAM)、橋 (BRIDGE) を目標にする場合には、そのシルエットは1です。これらは2回攻撃が成功すれば破壊されます。ダムと橋以外の建造物は射線を遮ります。

橋を壊した場合には、そのヘックスに居たロボットは、ランダムに4箇所の「機能不全」を受けます。

ガソリンスタンドを壊した場合には、そのヘックスに居たロボットは炎上します。

ダムを壊した場合には、ダムヘックスから橋ヘックスまでの(橋ヘックスを含む)すべての目標は破壊されます。

相手チームに近いTV塔を壊した場合には、相手チーム同士の通信ができなくなります。

ミニチュアを用いたプレイ

付属のヘックスマップを使う代わりに、ミニチュアを用いてゲームをプレイすることも可能です。この場合には、1インチを1ヘックスとして計算します。角度は60°単位で計算します。ロボット同士は、互いに接することはできません。射程も同様にインチで計算しますが、実際の攻撃を宣言する前に物差しなどで距離を測ってはいけません。射角を判定する際には、糸をロボットの本体の隅から射角方向にぴんと張って伸ばし、糸が目標の本体に触れているかどうかで判定します。

体当たり(オプション):

最大速度が相手よりも上回っている場合、プレイヤーは「体当たり」(Ramming)を意図的に行うことが可能です。これは「攻撃」と「防御」の両方のアクションを消費します。

移動の際には、相手のヘックスまでの移動距離に加えて1移動ポイントを残しておく必要があります、体当たりの後は相手のヘックスの隣接ヘックスに移動して移動を終了し、相手に正対します。

体当たりを行った側は1D6でダメージ判定を行い、命中箇所はゼロ(ボディ)です。相手は等しいダメージを、ランダムな命中箇所に受けます。体当たりにより一方のロボットが破壊された場合には、もう一方のロボットは炎上します。

拡張セット・追加ルール

クリーグボット拡張セットでは、「歩兵」と「動力源」に関するルールなどが追加されます。

歩兵 (Infantry) :

歩兵はマップ上で「歩兵テント」として表現されます。用紙から切断して、折って立てます。ユニット同様に、片方のチームが赤色の歩兵を全部、もう一方が青色の歩兵を全部取ります。歩兵をマップ上に配置する場合には、使用可能なテントの中から選ぶようにします。歩兵には通常の歩兵(二足歩兵)と、自動車化した歩兵があります。

射出 (Bail-Out)

パイロット・カードや歩兵ポッドに記されているように、パイロットや歩兵をロボットの攻撃アクションで「射出」することができます。射出を選んだ場合には、二足歩兵のユニットをロボットのヘックスの隣接ヘックスのいずれか(Civilian Pilot の場合は、5ヘックス以内)に配置します。射出時に、ロボットのテンプレートからパイロット・カードを取り除き、ロボットを廃棄されたものとして扱います。パイロットや歩兵は、システムカードが機能不全になっていても射出を行えます。パイロットや歩兵は、射出したターンには他のアクションを行えません。

アクション

歩兵は、状態フェイズの前に追加される「歩兵フェイズ」に行動します。歩兵は以下のアクションから1つを行えます。

- ・ 移動
- ・ 攻撃
- ・ 搭乗

アクションの順序:

歩兵は、その名前(Crowl、Turney など)のアルファベット順に行動します。

歩兵の移動:

ユニットに記されているように、二足歩兵は最大2移動力、自動車化歩兵は最大5移動力を持ちます。歩兵は建物・森・水に入った場合はそこで移動を停止しなければなりません。歩兵には「方向」はありません。歩兵は「暗号ユニット」や「旗」を拾うことはできません。

スタック制限:

歩兵にはスタック制限はなく、ロボットと一緒に置くことも可能です。

歩兵の攻撃:

歩兵はライフルとレーザーポインタによる「攻撃」を行えます。射角は360度であり、射線が通っている相手しか狙えません(森は「彩色中」の相手に対する射線でもブロックします)。搭乗中の歩兵は攻撃を行えません。

- ・ ライフルはダメージ1のGUNであり、距離ゼロで3D6、距離2で2D6、距離4で1D6です。
- ・ レーザーポインタは彩色効果のBEAMであり、距離5の2D6です。

距離ゼロ攻撃:

ロボットとは異なり、歩兵は距離ゼロの攻撃を行えます。

パイロット搭乗:

二足歩兵は、ターン開始時に廃棄されたロボットと同一ヘックスに居た場合には、歩兵フェイズでパイロットとしてそのロボットに搭乗することが可能です。そのパイロットのシステム・カードをロボットにセットし、マップ上からテントを除きます。この時点で、そのプレイヤーはロボットに搭載されているアイテムやスキンを知ることができます。すべてのロボットはパイロットを乗せた状態で搭乗します(その後、射出されたり死亡したりすることはあります)。

歩兵搭乗:

二足歩兵は、歩兵フェイズに仲間のロボットの上に乗ることができます。この場合は、テントをそのロボットのテンプレートの武器カードまたはシステムカードの上に置きます。カード1枚に複数の歩兵を置くことはできません。二足歩兵が乗っているカードが破壊された場合には、その歩兵も一緒に破壊されます。ロボットは、攻撃アクションを使用して自分に乗っている歩兵の一部または全部を降ろすことができます。乗っている二足歩兵は、他のアクションを取ることはできません。

シルエット

二足歩兵のシルエットは、攻撃を行う相手とのヘックス距離数です。自動車化歩兵のシルエットは5です。歩兵は建物を遮蔽物として使用できます(後述)。

ダメージ

歩兵は1ダメージを受ければ死亡しますが、「機能不全」にはならず、その影響は受けません。歩兵は「体当たり」される可能性があり、この場合、歩兵と衝突したロボットは移動を続けられ、ダメージを受けません。

降車

自動車化歩兵は、移動を行う代わりに、自身を二足歩兵に変換できます。この場合には、自動車化歩兵のテントを、使用可能な二足歩兵のテントに交換します。

動力源(Power Cores):

6枚の円いカードが、動力源のデザインのために使用されます。
推進装置(drives)をセットした後で、チームごとにランダムに3枚の動力源カードを配ります。
各チームはそれらを選びデザインを行い、テンプレートのPower Coreの所に裏向きにセットします。

他のデザイン・カード同様、このカードは最初に使用したとき(最初にロボットが動力を使用した際)に明かされます。最初はフルに充電された状態です。

エネルギー

動力源は4-6の「エネルギー」を持ちます。おのおのの段階は、バッテリーの充電状態を示します。現在のエネルギーは、テンプレート上の動力源カードの「上」の方向で示します。動力源がパワーアップ(充電)されたら、動力源カードを反時計回りに回します(最大値まで)。エネルギーを失った場合には、1ポイントにつき1段階ずつ時計回りに回します(空になるまで)。

パワーアップ

移動の代わりに「パワーアップ」を行ったロボットは、”Powered Up”状態で得られるエネルギーに加えて、さらに追加のパワーアップを行えます。得られるエネルギーの量は、動力源カードの中央にある”recharge”の数字です。

例:MHDであれば、1段階のパワーアップを行えます。

再起動

アクション「再起動」は、エネルギー1を必要とするようになりました。

電氣的アクション

攻撃や防御のアクションのうち、六芒星アイコンを持つものが「電氣的アクション」です。このアクションを使用する都度、エネルギー1を消費します。

過充電

電氣的アクションを使用する際に、攻撃側はさらにエネルギー1を消費することでさらに攻撃のサイコロ1個を追加することを選べます。この選択は、サイコロを振る前に行わねばなりません。The Tesla Gunは過充電を行うことはできません。

動力源の能力

動力源には、エネルギーを管理するだけでなく、それぞれ特殊な能力があります。動力源の能力は最大で1ターンに1回使用でき、1回につきエネルギー1を消費します。動力源の能力は、動力源が破壊・機能不全になった場合には使用できません。

- MHD Generator は、ロボットの最大速度を1上げられます。
- Compulsator Flywheel は、ロボットの方向展開を1上げられます。
- Nanowire Battery は、状態フェイズに機能不全マーカーを1個除去できます。
- Ultracapacitor は、攻撃アクションにおいて、単一目標をBEAMまたはBOLTで攻撃する際に、2回の攻撃を行えます。おのおのの攻撃においてエネルギー1と、それに加えて2回

攻撃のためのエネルギー1を消費することに注意してください。

- Fuel Cell は「パワーアップ」アクションを行うことなく、エネルギーを増やすことが可能です（能力起動で段階1を使用し、能力で段階2が増えるので、トータルで1増えます）。
- Superconducting Solenoid は「パワーアップ」の状態を、状態フェイズの終了時にダウンすることなく維持し続けます。

建物による遮蔽:

建物の中にいて防御する目標は、それが動いていなかったり、または4未満の移動しかしていなかったとしても「シルエット4」になります。建物が破壊された場合（2ダメージが必要です）、建物の中にいるすべてのユニットは「命中箇所4」に1ダメージを受けます。建物は状態を持たず（すなわち「機能不全」にはならず）、またそのシルエットは1です。建物の中にいる目標を「バースト」の武器で攻撃した場合には、その目標と建物の双方について攻撃サイによる判定を行います（解決順序は任意です）。

建物の中にいる相手に「体当たり」をかけることはできません。

例:

TV塔の中に居る Robotank を Flamethrower で攻撃し、サイコロで3と4が出ました。Robotank は箇所3と箇所4に1ダメージを受けます。さらにTV塔は破壊され、Robotank は箇所4にさらに1ダメージを受けます。

再突入 (Insertion Reentry):

このルールは、ロボットまたは歩兵が、軌道上からの降下またはパラシュートによりマップ内に登場する場合に適用します。

再突入を行うターンの頭に、マップ上にマーカー（付属の円盤）を置いて、登場するヘックスを示します。その次のターンの移動フェイズに、ロボットはマップのその地点に任意の方向を向いて登場します。歩兵の場合には歩兵フェイズに実行し、そのターンを使用します。ロボットの場合は、これはロボットの移動と捉えます（シルエットは1です）が、攻撃や防御は通常通り行えます。

戦闘の例 (COMBAT EXAMPLES)

省略。

シナリオ運用ルール(SCENARIO RULES)

ほとんどの「クリーグボット」のシナリオは、緑チームと黄チームの2チームに分かれてプレイを行い、各チームで1~3のロボットを操ります。

テンプレートの配布

シナリオを開始する際に、(通常)6枚のテンプレートをシャッフルして、各チームに等しい枚数になるように分けます。各チームの各プレイヤーは、相手のチームには見えないように使用するテンプレートを分けます。さらに、デザインを開始する前に、誰が何を選んだかをアナウンスします。

デザイン

デザイン・カードを黄と緑の色ごとに分け、各チームに渡します。各チームは相手チームには見えないように、それをを用いてデザインを行います。使用しなかったカードも伏せておきます。

マップ

シナリオで指定がない場合は、各チームが付属マップの上か下かをランダムに決めます。それからマップの端の好きなヘックスにユニットを置いていきます。
オプションルール-ユニットを置くのは移動/行動順序で行う・

逃走

シナリオで指定がない場合は、ロボットは自陣側のマップの端ヘックスに居るときのみ、ゲームから逃げられます。

爆撃(Bombardment)

シナリオで「爆撃」が発生する場合には、状態フェイズの一番最初(ユニットの行動前)に、「彩色中」のすべてのロボットに対して1D6の攻撃判定を行い、命中した場合には2ダメージを受けます。

壊れやすいロボット(オプション)

ゲームの展開を早くする場合には、ロボットを「壊れやすい(Fragile)」設定にすることが可能です。その場合、武器やシステムは通常の「2ダメージ」ではなく「1ダメージ」で破壊されます。推進装置や動力源のダメージは通常通りに判定します。

可変ロボット(オプション)

再起動中に、あなたはテンプレート上のアイテム1個を、まだ使用可能な(=デザインでチームの誰も使用しなかった)アイテム1個と交換できます。交換したカードが公開された場合には、交換元のカードも一緒に公開されます。交換元カードに乗っていたダメージや機能不全マーカーはそのまま交換したアイテム上に残ります。

基本ゲームのシナリオ (BASIC GAME SCENARIOS)

1.対決(2～6ロボット)

デザイン後、双方のロボットがマップの反対側から登場します。最後まで残っていたロボットが勝利です。

2.指導者(2～3人)

チーム緑が2台のロボット、チーム黄が「パイロットつきロボット」1台を操ります。このパイロットは「指導者」パイロットであり、4枚のパイロット・カードのすべての能力を持ち、さらに防御アクションを1つでなく2つ行えます。

上級ルールでのプレイ:

指導者は4枚のいずれかのパイロットの能力で「射出」できます。射出後、彼は「隠密スーツ」を装着し(シルエット2)、「歩兵移動フェイズ」でのみ移動ができ、すべてのロボットの攻撃フェイズが終了した後で(のみ)攻撃を行えるユニットになります。

勝利条件:

相手を倒すこと。指導者が射出しなかった場合を除いて、指導者側のロボットを倒しただけでは勝利になりません。

3.旗を奪え(4～6ロボット)

このシナリオでは、ロボットは「旗」マーカーを持ったままマップ外への脱出を試みます。

セットアップ:

デザインの後、ガソリンスタンド(Gas Station)の位置に「旗」を示すオレンジのマーカーを置きます。

特殊ルール:

- ロボットは「旗」のあるヘックスに入ったら、ただちに旗を奪えます(旗マーカーをマップから除外して、そのロボットのテンプレートの上に置きます)。
- 旗を持っているロボットは、状態が「彩色中」でなくても、常に彩色中の扱いで攻撃されます。
- 旗を持っているロボットが相手の攻撃によりダメージを受けた場合には、ただちに旗を落と

します。旗マーカーをそのロボットの「後ろの隣接ヘックス」に置きます(ただしマップ外でないこと)。そのヘックスにすでにロボットが居た場合には、ただちにその旗を奪えます。

勝利条件:

旗を持ったロボットが、自陣の側からマップ外に脱出できれば、ただちにそこで勝利します。

4.暗号を奪え(4~6ロボット)

基本的にはシナリオ3と同じですが、ゲーム開始時に旗が特定の場所に置かれていません。代わりに、ある陣営のロボット(またはフェニックス・ボット)が破壊されたときには、そのロボットの陣営で使用している「暗号ユニット」のマーカー(黒とオレンジのどちらかを使用)をそこに置きます。

暗号ユニットの破壊:

暗号ユニットはシルエット2であり、2ダメージで破壊できます。

勝利条件:

相手の暗号ユニットを持ったまま、自陣側からマップ外に脱出すれば勝利です。自陣の暗号ユニットを持ってマップ外に出ることは可能ですが、それは勝利条件にはなりません。

5.サイボーグの統治(陣営3つ、4~6ロボット)

中央コンピューター(黄:ミニオン)と世界連合(緑:サムライ)というサイボーグの指導者による2つの陣営が覇権を争っています。双方の通信は暗号化されており、互いに相手のロボットの暗号ユニットを入手すべく戦場で争っています。その一方で、人間の陣営がパイロットがロボットであるかのごとく偽装しつつ片方の陣営に加わっています。人間側もまた、敵の暗号ユニットを人間の地下組織に持ち帰ろうとしています。このシナリオは4~6人でプレイし、1人1ロボットを使用します。

配置:

システムカードを配布する前に、同じ色のパイロット・カード1枚と、それ以外のカードの「人数-1」枚を分けてシャッフルして裏向きに配り、誰が人間をやるかを決定します。全員がカードを見たらそれを戻してシャッフルし、誰が人間であるかを他プレイヤーが分からないようにします。

デザイン:

デザイン時には、パイロット・カードは配りません。

勝利条件:

プレイの方法はシナリオ3と同じです。「サムライ」および「ミニオン」のプレイヤーは、相手の陣営の暗号ユニットを持ってマップの自陣側から脱出すれば勝利です。「人間」のプレイヤーは、どちらかの陣営の暗号ユニットを持って、暗号ユニットの陣営と対立する陣営の側からマップ外に出れば勝利です。他の結果は「引き分け」になります。

6.人間を殺せ(4～6ロボット)

各チームは、パイロット1人だけをチームのロボット1台に乗せます。チームの他のロボットはAIです。あるチームの人間が乗っているロボットが発見され、パイロットが殺されるか射出されるかした場合に、もう一方のチームが勝利します。

7.宇宙戦争(2～6人)

異星人が宇宙船が地球の軌道に現れ、戦闘ロボットを降下させてきました。異星人は一切の交渉に応じず、地球連合は侵略者を排除することを決めました。
このシナリオは拡張ゲームの「動力源」ルールを適用することができます。

セットアップ:

双方の陣営が等しい台数のロボットを使用します。異星人プレイヤーはパイロットを使用できず、人間プレイヤーはすべてパイロットに乗せます。異星人プレイヤーは、自陣営のマップの端から裁定でも8ヘックス離れた場所に、「建物」を1個置きます。これが異星人の「着陸船」であり、建物ルールを適用します。

着陸船:

着陸船のシルエットは1であり、2ダメージで破壊されます。破壊された場合、異星人のロボットは「パワーアップ」と「再起動」を行えません。
※上級ルールを使用しない場合、異星人側に有利です。

軌道からの爆撃:

着陸船が破壊されるまでは、異星人側プレイヤーは「爆撃」ルールを使用できます(→P.14)。

勝利条件:

相手を殺すこと。パイロット搭乗ロボットの場合には、パイロットが射出か脱出ができなかった時に「殺した」こととなります。最後まで残っていたロボットが勝利です。

8.ハッカー(3～5人)

ハッカーが敵のロボットのプログラムに「トロイの木馬」を仕掛けました。ハッカーはレーザーで信号を送って相手のロボットを操縦することが可能です。

セットアップ:

ハッカー・チームは、非ハッカー・チームよりも1台少ないロボットを使用します。ハッカー・チームのロボット1台には、照準レーザーシステム(Targeting Laser System)を装備します。

ハッキング:

ハッカーの照準レーザーによる攻撃が相手のロボットにヒットした場合には、ハッカーはそのロボットの、すでに明かされているパイロット以外のアイテムを使用して、1回の攻撃または防御アクションを行うことができます。たとえば、そのロボットのレーダーを用いて別のロボットを「彩色中」にしたり、火炎放射器を使って煙幕を出したり出来ます。武器がそのターンにすでに使用されていた場合ですら、それを使用することが可能です。ハッカーが武器やシステムを使用した場合、その本来のプレイヤーはそのターン、その武器やシステムを使用できません。

間接爆撃:

ハッカーは自分の陣営の「TV Station」が破壊されない限り、「爆撃」ルールを使用できます(→P.14)。

勝利条件:

相手を殺すこと。パイロット搭乗ロボットの場合には、パイロットが射出か脱出ができなかった時に「殺した」こととなります。最後まで残っていたロボットが勝利です。

9.鮫とジェット 2108(3陣営、4～6ロボット)

未来の大都市で、「鮫」と「ジェット」という2つのギャング団が抗争していました。これは「警察」を含む3つの陣営を、3人か5人で争うシナリオです。

デザイン:

「警察」プレイヤー 1 人は、好きなテンプレートを選択したうえで2つのロボットを使用します。さらに緑と黄の一方、または両方からアイテムを取ってデザインを開始します。

他の 2 人のプレイヤーが、残りのテンプレートとカードを分けてデザインを開始します。

5 人プレイの場合には、各ギャングに 2 名ずつ、合計 2 台のロボットを使用します。

3 人プレイの場合には、各ギャングに 1 名ずつ、合計 1 台のロボットを使用します。

各陣営は、パイロットを 1 人使用します。

セットアップ:

警察はロボットのうち 1 台 (=オフィサー) をマップ上の任意の位置に配置し、残り 1 台 (=ロボコップ) を手元に置いておきます。各ギャングは、自陣のマップ端のヘックスにロボットを配置します。

合法的な武器:

武器のうち MELEE と BOLT は合法であり、それ以外の武器は非合法です。また Nemo Battery も合法です。

警察の制限:

警察のロボット「オフィサー」は、ギャングに攻撃されるか、ギャングが非合法の武器を使用するまでは、ギャングを攻撃することはできません。「ロボコップ」は無差別に攻撃を行えます。

警察のユニットはマップ外に出ることはできません。

警察の支援:

警察のロボット「オフィサー」がギャングに攻撃されるか、ギャングが非合法の武器を使用した場合に、警察はその側のギャングを「有罪」と認定したうえで「ロボコップ」の支援を受けられます。そうする場合には、ロボコップはその直後のターンの移動フェイズに登場させなければなりません。ロボコップは、「有罪」と認定された陣営のマップの端ヘックスから登場します。

警察の勝利ポイント:

- 「無罪」の側のギャングのロボットが、破壊されるたびに -2 点。※破壊者に無関係
- ギャングのロボットが、違法な武器を使用したら +1 点。
- 警察のユニットが、違法な武器で攻撃を受けると +2 点。
- 警察の支援ユニットが、マップに登場したら -2 点。

ギャングの勝利ポイント:

- ギャングのリーダーが生存して脱出するか射出できれば +2 点。
- 警察か敵のユニットが 1 台破壊されれば +1 点。※破壊の理由を問わず

- 相手のギャングのリーダーがまだ生存しているときに、ギャングのリーダーがマップから脱出したら(不満を持つ部下に殺されて)−3点。

10.ゴジラ(4ロボット)

プレイヤー1人が「ゴジラ」ロボットを操り、他の3人が東京をそこから守るという設定です。

デザイン:

「ゴジラ」プレイヤーがテンプレートを最初に選択し、防御側プレイヤーが残りを1つずつ選択します。

特殊ルール:

防御側プレイヤーのみ「壊れやすいロボット」オプションを使用します(→P.14)。

勝利条件:

「ゴジラ」プレイヤーが、マップの登場した側と反対側から脱出すれば、ゴジラの勝利です。それ以外の結果の場合は、防御側プレイヤーの勝利です。

拡張ゲームのシナリオ (BASIC GAME SCENARIOS)

11.司令部(2~6ロボット)

2つの機動歩兵部隊が軌道爆撃システムの司令部を巡って争っています。

セットアップ:

マップ中央のヘックスに建物1個(司令部)を置きます。

デザイン:

双方が同数になるように、通常通りにロボットを配置します。加えて、双方のチームの味方ロボットに「歩兵搭乗」させた状態で歩兵4ユニットを双方に配置します。さらに双方に自動車化歩兵1ユニットを加えたうえで、双方が地図の両端から搭乗します。

特記:

状態フェイズの開始時に、司令部に一方のチームの歩兵だけが居た(占拠した)場合に、そのチームはただちにすべての敵ロボットへの爆撃命令(「シナリオ実行ルール」参照)を実行します。司令部は核に対する耐性を持ち、破壊できません。司令部内の歩兵は、射程ゼロまたは射程1による攻撃によってしか攻撃されず、ダメージを受けません。

勝利:

最後にロボットを残していたチームが勝利です。ターン終了時にどちらのロボットも残っていない場合には、次に司令部を占拠したチームの勝利です。

12.足掛かり(3~4プレイヤー)

攻撃ロボット2-3体の小隊が、敵を掃討しようと降下します。ロボット1~2体と歩兵がそれを待っています。

セットアップ:

マップの好きな場所に、防御側はロボット2体と二足歩兵3体を配置します。攻撃側のロボット3体はゲーム開始時に画面に登場せず、「再突入」ルールにより1ターンに1体ずつ登場します。プレイヤーが3名の場合は、攻撃側2名防御側1名のうえで、防御側の歩兵は二足歩兵5体と自動車化歩兵2体になります。

特殊:

攻撃側チームはターンに再突入マーカー1個のみをマップに配置できます。攻撃側チームは毎ターン、ロボット1体を降下させねばなりません。味方同士の降下時衝突を避けるため、再突入マーカーはマップ上の味方のロボットやマーカーの6ヘックス以内には配置できません。ロボットが降下した際にそのヘックスに歩兵がいれば、死亡します。ロボットが降下した際にそのヘックスに別のロボットがいれば、双方が破壊されます。

勝利:

最後にユニットを残していたチームが勝利します。

13.人波(1~2プレイヤー)

都市を破壊しようというロボットに兵士たちが突撃をかけます。兵士は死んでも続々と補充されます。

セットアップ:

ガソリンスタンドから4ヘックス以内に建物10個を配置します(2人でプレイする場合には、双方が半分ずつ建物を配置します)。

デザイン:

緑チームがロボタンクをデザインします。黄チームが8体の二足歩兵でゲームを開始します。双方、地図の両端から登場します。

補充:

歩兵が殺された場合には、そのヘックスの歩兵ユニットを「再突入」マーカーに置き換えます。

特殊:

黄チームは「爆撃」を行えます。加えて、歩兵を任意の順序で動かすことができます(射出されたパイロットも)。

ソリティア用ルール:

1人でプレイする場合には、歩兵は自動で動かします。歩兵は被害を与える可能性があれば、常にロボットに向けて射撃を行います。ロボットが「彩色中」でなければレーザーポインタを使用します。レーザーポインタの攻撃が命中した場合には、結果サイのもっとも低い目の命中箇所を選びます。射撃ができない場合には常にロボットに向けて1ヘックスの接近を試みます。この際、建物ヘックスがあればそれを最優先、次は荒地、その次はロボットが目標にできないヘックスを優先します。歩兵がすでに建物の中に居る場合には、さらに近寄れる建物が存在しない限りはそこから出ません。補充時には、ロボットの位置を再突入の目標ヘックスに設定します。

勝利:

ロボット側は、建物(ガソリンスタンド、ボート小屋、TV塔をふくむ)、構造物(ダムや橋)、歩兵を壊したり破壊することに1VPを得ます。ロボットが10VPを得れば引き分け、20VPを得ればロボット側の勝利です。ソリティアの場合には、勝利に必要なポイントを2倍にします。(参考:筆者の最高点は18点でした)

14.余波(2~6プレイヤー)

パイロット6名のロボット小隊が中性子爆弾により壊滅しました。中性子爆弾はパイロットのみを焼き殺し、ロボットは無傷で残っています。敵味方がパイロット小隊で降下して、遺棄されたロボットを奪おうとします。

セットアップ:

中央ヘックスから正確に4ヘックスの地点に、ランダムにロボット6台を配置します。結果、中央ヘックスをロボットが囲むでしょう。向きは問題になりません。

緑チームのデザインカードからパイロットカード4枚と、”Pyron”システムカードを除きます。残りをシャッフルして裏向きにランダムに、6枚のプレートに配置します。それから”Pyron”カードをランダムに”Pyron”スロットに配置します。ロボットの中心部は空けておきます。これは死んだパイロットが居るコクピットになります。

各プレイヤーがパイロットカードと、そのパイロットをマップ上に配置するためのテントを取ります。

特殊:

プレイヤーは、マップ上にパイロットを登場させるうえで「再突入」ルールを適用します。各プレイヤーは遺棄されたロボットのあるヘックスを目指して降下すべきでしょう。パイロットの搭乗時に、ただちにそのロボットの向きを好きな方向に設定できます。

弾幕:

どちらのチームも、「彩色中」になれば爆撃を受けます(防御システムは敵味方の区別なく爆撃を行います)。

勝利:

多くの破壊されていないロボットを確保した側の勝利です。

15.大量破壊兵器(2~6プレイヤー)

NATO のロボット小隊は、大量の核物質が隠された地区に侵入した。彼らは同数の自爆テロリストロボットと、歩兵と対峙した。

セットアップ:

テロリスト側は、NATO 側のロボットの数よりも2つ多い数の建物(これらは大量破壊兵器庫です)を、マップの端や互いから最低4ヘックス以上離して配置します。それらの建物のおのおのに歩兵1を配置します。

デザイン:

NATO 側のロボットはパイロット・カードを配置できず、テロリスト側のロボットにはパイロットを配置せねばなりません。双方とも、マップのそれぞれの端に配置します。

テロリスト:

テロリスト側のパイロットと歩兵は、それぞれ1個の自爆用の核爆弾を所有しています。性能は”Suicidal Nuke”カードに記されていますが、これはロボットのシステム・スロットを占有しません。パイロットが射出された場合には、そのパイロットは核爆弾を持って射出されるものとします。歩兵は「歩兵アクション」に、その核爆弾を起動させられます。

兵器庫:

兵器庫は”Cameleon”スキンと同等の防御性能を有しています。兵器庫および中にいる歩兵は、核爆発に耐えられ、ダメージマーカーのみを受けます。ただし2ヘックス以内の核爆弾の起動があった場合には、破壊されます。

勝利:

すべての兵器庫を破壊すれば、NATO 側の勝利です。

16.落ちたパイロット(2~6 プレイヤー)

空軍のパイロット1名が射出され敵地に降下し、空軍は彼を救出するためスクランブル発進した。敵は彼を殺そうと出動した。着陸時に、パイロットはデコイ・ロボットのシステムを作動させて、自分の位置を敵に対して攪乱した。

セットアップ:

すべてのロボットの配置後に、空軍側プレイヤーは6体の二足歩兵ユニット(これはパイロットとデコイ5体です)を、マップの敵の端から6ヘックス以内に配置します。プレイヤーはどれが「本物」のパイロットであるのかを、あらかじめ紙にパイロット名を書いておくことで記録します。さらに地図のすべての端から4ヘックス以上離れた任意のヘックス5個に、建物5個を配置します。

デザイン:

空軍側はロケットボット・ホバーボット・ヘリボットのうちから1~3の機体を選択します。すべてパイロットを搭乗させます。敵は同数のロボットを、蜘蛛ボット・ロボタンク・ロボカーのうちから選択します。双方が自分の側のマップの端から登場します。Suicidal Nuke は使用できません。EMP Blaster は短射程でのみ使用可能です。

デコイ:

パイロットとデコイはすべて、二足歩兵と同様に移動・行動を行います。デコイがダメージを受けた場合には、それは破壊され、同時にそれが「本物」ではないことを明かします。

脱出:

パイロットやデコイは、自力でマップから出ることはできず、友軍のロボットに運ばれねばなりません。パイロットとデコイは、友軍のロボットに対して「歩兵搭乗」を行えます。ロボットは自分の側のマップから脱出することが可能です。

勝利:

パイロットが生きてマップから脱出すれば、空軍側の勝利です。

17.音楽椅子(4~6 プレイヤー)

戦争が終わり、人類は絶滅しましたが、自動戦闘ロボット達が生存のためにエネルギー源を求めています。発電衛星は残っており、機械たちはその動力源を巡って争っています。チームはなく、

すべてのロボットは自分のために戦っています。

エネルギー盤:

すべてのプレイヤーは、エネルギー盤(暗号ユニットマーカーを使用)を1つ所持してゲームを始めます。エネルギー盤は「旗」と同様のルールで落としたり拾ったり出来ます(ただし旗とは異なり、エネルギー盤は常に彩色されているものとして扱い、目標設定の必要はありません)。ロボットが被害を受けた場合、所有するエネルギー盤を1枚落とします。3枚のエネルギー盤を得たロボットは、マップの端から脱出することができます。

パワーアップ:

エネルギー盤を2つ所持しているロボットは「パワーアップ」状態になります。

デザイン:

人類は絶滅しましたので、パイロットと歩兵は使用しません。プレイヤーはランダムにテンプレートと動力源を取ります。残りのカードの2色の山を混ぜて、プレイヤーにランダムに配ります。プレイヤーは選択後のカードの山をトレードできます。同一ロボットに2色のカードを混ぜて使用して構いませんが、同じアイテムを複数使用することはできません。

セットアップ:

デザイン後、移動を行う順序ですべてのロボットを、互いに4ヘックス以上は離れた状態で任意のマップ端のヘックスに配置します。

特殊:

未来の武器の進歩により、すべての電氣的攻撃はコストを払うことなく「過充電」の状態で使用できます。Solenoid Power Coreを備えたロボットは、「パワーアップ」状態でゲームを開始します。

勝利:

ゲームは最低半分のロボットが破壊されたときに終了します。終了時に、可能であれば、マップ上に残ったすべてのエネルギー盤を残ったロボットに同数ずつ配ります。最低2つのエネルギー盤を所持したロボットが勝利です。

18.遠隔爆撃(プレイヤー3人か5人)

優勢な攻撃軍が、防御側ロボット小隊に繰り出します。攻撃側は上空からの燃料帰化爆弾による遠距離支援を受けています。

セットアップ:

攻撃側2体、防御側3体をマップの反対側に配置します。攻撃側1体防御側2体でプレイする場合には、攻撃側は歩兵フェイズに「再突入」を行える二足歩兵4体を加えます。

特殊ルール:

攻撃側の TV 塔が破壊された場合には、攻撃側は「弹幕」による攻撃を行えません。TV 塔はシルエットのための Chameleon スキンを備えていると看做します。

弹幕:

各ターンの開始時に、攻撃側は epicenter マーカー1個をマップ上の任意の位置に置けます。epicenter マーカーの扱いは、Fuel Air Bomb カードの記述に従います。

勝利:

相手を全滅させた側が勝利です。

19. テスラ塔(プレイヤー 3 人か 5 人)

遠い未来、2つのロボットのチームがマッド・サイエンティストの遺した研究所や発電所を巡って争っています。

セットアップ:

中央のヘックスに建物(テスラ塔)を配置します。この建物は破壊されません。ロボットの配置後、各プレイヤーは移動順に建物1個を、テスラ塔の3ヘックス以内のヘックスに配置します。

デザイン:

ロボットは通常通りにデザインし、両チームのロボットは同数にします。動力源のエネルギーは、その最大値よりも3少ない状態でゲームを開始します。

パワーアップ:

ロボットはテスラ塔の2ヘックス以内に居るときのみ、パワーアップ可能です。

特殊:

未来の武器の進歩により、すべての電氣的攻撃はコストを払うことなく「過充電」の状態で使用できます。

勝利:

最後にロボットが残っていたチームが勝利です。

20. 黙示録キャンペーン(プレイヤー3人か5人)

パイロットたちの2つのギャング団が、核戦争後の都市で覇権を争っています。彼らの血族の勝利は、敵の最後の1人が死ぬまで来ません。

キャンペーン:

このシナリオは、複数のミッションの連続するキャンペーンです。各ミッションはランダム、またはすべてのプレイヤーの合意により決定されます。

限られた資源:

各ギャングは、ギャングごとに1つずつの種類アイテムとスキンしか所有しません。ミッション中に破壊されたアイテムやスキンはゲームから除外されます。各ミッションの終了時に、勝利した側のギャングは、破棄されたロボットに残っているアイテムかスキンを1個回収できます。※ロボットは倒されますが、動力源は破壊されません。1個回収する代わりに、ゲームから除外された自軍のアイテムやスキンを1個取り戻すことも可能です。戦場から離脱したロボットのアイテムやスキンは、そのギャングの在庫として再利用が可能です。

名誉:

ギャングの一員がパイロットになれる状態であれば、そのようにします。A.I.ロボットを使用することは可能ですが、それはシナリオで指定された数のロボットが足りない時にのみ行います。ロボットやパイロットは、マップの自軍側の端から離脱することができます。

デザイン:

ロボットは通常通りにデザインしますが、各ミッションのテンプレート・動力源はランダムになります。テンプレートや動力源は資源として持ち越せず、現存するもののみになります。

特殊:

未来の武器の進歩により、すべての電氣的攻撃はコストを払うことなく「過充電」の状態で使用できます。

勝利:

敵のパイロット4名をすべて殺せた側が勝利します。

ミッション(1d6で決定します):

0	対決	シナリオ 1
1	暗号を奪え	シナリオ 4
2	サイボーグの統治	シナリオ 5
3	司令部	シナリオ 11
4	足掛かり	シナリオ 12
5	遠隔爆撃	シナリオ 18

ハード・バキューム:

「クリーグボット」を楽しめたプレイヤーには「HARD VACUUM」もお勧めです。これは1942年に枢軸国と連合国が「超兵器」で争う、という架空の歴史にもとづいたゲームです。

付録:カードの文章部分の翻訳

カードの「文章」部分について翻訳を行います。カードのすべての記述を記しているわけではないので、実際のカードも参照しつつ、訳が必要であればこちらを参照するようにしてください。

▲は攻撃アクション、■は防御アクションを消費します。◎はパワーアップ中の効果です。なお、★のアクション(電気アクション)は、基本セットでは無視します。

訳注:拡張セットのカードは、名前に*をつけて区別するものとします。

武器カード

Chainsaw	<p>▲MELEE 2ダメージ</p> <p>■★:MACHETE このターン、移動に際して「森」と「建物」の効果は無視します。建物に入れます。</p>
Chemical Rockets	<p>▲MISSILE 以下の4つの弾頭から1つを選びます。目標に命中すれば、ダメージの代わりにその効果を与えます。 NANO-POISON:目標側が選んだ2つのアイテムが機能不全になります。 ACCELERANT:目標が炎上していれば、スキンを失ったうえサイの目の位置にダメージを与えられます。 TARGETING GEL:目標に「彩色中」マーカーを置きます。 FOAM:目標から「炎上中」「彩色中」マーカーを取り除きます。</p> <p>■WOOLY PETE SMOKE 自機、または射角・射程内にいる目標1つに対するBEAM攻撃を無効化します。</p>
Electrolaser *	<p>▲BEAM 1ダメージ</p>

	<p>■PLASMA CHANNEL TASER Electrolaser の射角内での BEAM 攻撃が目標のロボットに命中した場合、電気アクション(★アイコン)を持つすべてのアイテムとスキンを機能不全にします。これにより、そのカードを表にする必要はありません。</p>
EMP Blaster	<p>▲★BOLT バースト。ダメージでなく「機能不全」を起こします。</p> <p>◎MICROWAVE BOLT この武器で攻撃するときの攻撃サイの個数を倍にします。</p> <p>■★NON-LETHAL MOCROWAVE CROWN CONTROL (拡張ルール)射程・射角内のすべての歩兵は死亡します。この攻撃は地形効果を無視します。</p>
Frail	<p>▲MELEE 1 ダメージ。攻撃が成功した場合、ダメージを適用したあとで目標の「スキン」は失われます。</p> <p>■POINT DEFENSE この武器の射角内から自機に対して 1D6 で攻撃してくるすべての MISSILE は、無効化します。</p>
Flamethrower	<p>この武器が破壊された場合、自機が「炎上中」になります。</p> <p>▲GUN バースト。この武器の攻撃が成功したら、目標は「炎上中」になります。</p> <p>◎IGNITE MAGAZINE この武器の攻撃が GUN、MISSILE、または動力源に成功した場合、それらはただちに破壊されます。</p> <p>■SMOKE SCREEN この武器が機能不全になりますが、自機、または射角・射程内にいる目標1つに対する BEAM 攻撃を無効化します。</p>
Free Electron Laser	<p>▲★BEAM 1 ダメージ</p> <p>◎PULSED すべての射程が 2 倍になります。</p> <p>■★POINT DEFENSE この武器の射角内から自機に対して 1D6 で攻撃してくるすべての MISSILE は、無効化します。</p>
Gating Gun	<p>▲GUN</p>

	<p>1 ダメージ。同じ目標を2回攻撃します。</p> <p>▲GUN 1 ダメージ。同じ目標を3回攻撃しますが、この武器が機能不全になります。</p> <p>■POINT DEFENSE この武器の射角内から自機に対して1D6で攻撃してくるすべてのMISSILEは、無効化します。</p>
Guided Missile	<p>▲MISSILE 1 ダメージ:ダブルで2</p> <p>▲◎RIPPLE FIRE 同じ目標に対して3回攻撃をします。その後、この武器はダメージを受けます。</p> <p>Guided Missileは「彩色中」の目標(速度にかかわらずシルエットは1)か、移動中の目標(シルエットは9-最大速度)のみに攻撃をかけられます。</p>
Howitzer	<p>▲GUN 命中時、目標は4箇所につき1ダメージずつを受けます。 (箇所判定のために4D6します)</p> <p>◎BARRAGE 射線の判定を無視して攻撃を行えます。</p> <p>使用後、機能不全になります。</p>
Mag Claw	<p>▲MELEE 1 ダメージ:ダブルで2。攻撃によりアイテムを破壊した場合、そのアイテムを自分のテンプレートの空きスロットに配置できます。そのアイテムにそれまで乗っていた「機能不全」「ダメージ」マーカーはそのまま乗った状態になります。</p> <p>■★CLAMP この武器が機能不全になりますが、射程内の隣接していない他の目標ユニットを移動および方向転換させられます。目標のシルエットは変わりません。</p>
Nano-deformable Mirror *	<p>1 ダメージで破壊されます。このカードに対するBEAM武器のダメージを無効化します。</p> <p>ADAPTIVE OPTICS:あなたの使用するBEAM攻撃は、煙幕の効果は無視し、命中時には「炎上」します。</p> <p>■SPECULAR FEEDBACK あなたの使用するBEAM攻撃が命中した目標は「彩色中」になります。</p>
Particle Beam Accelerator	<p>▲★BEAM 1 ダメージ:ダブルで2</p>

	<p>◎PULSED すべての射程が2倍になります。</p>
Phased-Array Antenna	<p>1 ダメージで破壊されます。</p> <p>ELECTRONIC STTERING: (ロボット自体でなく)この武器の射角内に居る目標に対しては、1D6を加えます。 THERMAL IMAGING: この武器の射角内に居る目標が炎上している場合、それは「彩色中」として扱います。</p> <p>■AA 目標が自機のヘックスに侵入してきた場合、BEAMまたはBOLTによる1D6のフリー攻撃を1回行えます。</p> <p>■★TRAJECTORY ANALYSIS この武器の射角内に居るロボットがこのターンにGUNで自機に攻撃してきた場合、そのロボットを「彩色中」にします。</p>
Railgun	<p>いちど使用したら機能不全になります。</p> <p>▲★GUN 2ダメージ。</p> <p>◎SNIPER SHOT 攻撃サイに1D6を加えます。</p>
Rectenna *	<p>いちど使用したら機能不全になります。</p> <p>ELINT:射線の判定時には、射程・射角内の目標を「彩色中」として判定します。</p> <p>▲BOLT バースト。ダメージでなく機能不全を起こします。</p> <p>▲RECEIVE MICROWAVE POWER 動力源のエネルギーに+2します。</p> <p>◎RECEIVE LASER BEAM POWER 動力源のエネルギーに+2するとともに、Rectannaの射程を3倍にします。</p>
Smoothbore Main Gun *	<p>▲”Silver Bullet” SABOT GUN 2ダメージ すべての射程は2倍になります。</p> <p>▲”Shotgun” CANISTER GUN バースト</p>

	いちど使用したら機能不全になります。
Tesla Gun	<p>▲★BOLT 自動的に命中します(命中箇所は1D6で判定します)。加えて、目標側が選んだ目標のアイテム1個が機能不全になります。</p> <p>◎CHAIN LIGHTNING あなたの攻撃が、その目標からさらに一番近いロボットにも飛び火します(最大射程3で地形は無視)。これを該当する目標がなくなるまで続けます。自機を越えては飛び火しません。</p>

スキン・カード

Active Camouflage*	<p>■PROJECT AEROSOL IMAGE 基本シルエットが4以下である場合に、シルエットに+2します。</p> <p>[拡張ルール] シルエットに、攻撃側のROF値を加えます。※訳注:近いほど外す補正が多い</p>
Chameleon	<p>すべての攻撃に対して、射程のヘックス数を計算する際には、自機の基本シルエット値をその値にすることを可能にします。 自機が「彩色中」である場合には機能しません。 自機が「炎上中」である場合には機能しません。</p>
Electro-Reactive Armor	<p>■★ このスキンを破壊することで、そのターンに限りすべての「ダメージ」マーカーを受けなくなります。</p>
Exo-Disposable	<p>Mag Clawの「clamp」アクションを無効にします。</p> <p>▲MOLT このスキンを破壊することで、マーカー(ダメージ、機能不全、炎上中、彩色中)の4つを取り除けます。</p>
Faraday Cage	<p>武器による機能不全を受けません。</p> <p>POWER CONVERTER=BOLTかBEAMによる攻撃がヒットした場合には、機能不全マーカー1個を取り除けます。または動力源のエネルギーを+1できます(拡張ルール)。</p>
Morphobot	<p>再起動中に、テンプレートのアイテム1つを、使用可能な他のアイテム1つに交換可能です。アイテムについているダメージマーカーは、そのまま残ります。元のアイテムが公開された状態である場合には、交換後のアイテムも公開されます。</p>
Silvered	<p>MIRROR=BEAMに対しては、シルエットを+2します。 STEALTH=状態フェイズの終わりに、「彩色中」マーカーがついていれば除去します。</p>

Super-Steel	GUNによる攻撃ダメージは1を引きます。さらに GUN の burst によるダメージは受けません。
-------------	--

システム・カード(パイロット)

Civilian Pilot	<p>▲射出 [拡張ルールのみ]EJECTION SEAT 射出された場合に、パイロットは5ヘックス離れて登場します。</p> <p>■[防御アクション]CHAFF このターン、シルエットに+1します。</p> <p>JINK 攻撃を受けてヒットした場合に、命中箇所のサイコロを攻撃サイの中から選択する行為を、攻撃側でなくこちらが行えます。</p>
Combat Pilot	<p>▲射出</p> <p>▲GUN 1ダメージ:ダブルで2</p> <p>■ 自分のターンに2つの異なる攻撃アクションを実行できます。そうした場合、その攻撃に際しては目標のシルエットに+2します。同アクションを2回はできません。</p>
Engineer Pilot	<p>「再起動」を行った際に、このパイロット以外のカードに乗っている「ダメージ」マーカー1個を取り除けます。</p> <p>▲射出</p> <p>▲ 機能不全マーカー1個を取り除けます。</p> <p>▲PERISCOPE 自機の2つの武器とスキンを公開した場合には、射角が120°になります。</p>
Hotshot Pilot	<p>▲射出 [拡張ルールのみ]MOTORCYCLE 射出したパイロットは、移動力6を持ちます。</p> <p>■ このターン、移動時に方向転換をさらに1回行えます。</p> <p>■ このターン、移動時に横移動をさらに2回行えます。</p>

システム・カード(パイロット以外)

Chobham Armor	このカードは機能不全マーカーによる機能停止を起こしません。 通常の2ダメージでなく、4ダメージで破壊されます。 このカードに乗ったダメージ・マーカーは取り除けません。
Cluster Bombs *	▲GUN ロボットの推進装置に機能不全マーカーを置きます。歩兵であれば死亡します。掃射においては1D6を加えます。 一度使用したら機能不全になります。
Dual Mode Seeker *	ANITI-RADIATION MISSILE(HARM) 使用するMISSILEを、目標ロボットに対して「彩色中」であるかのように扱います。 HOME-ON-JAM ECCM: 使用するMISSILEが、ECMのジャミングに対する影響を受けなくなります。 ■WEAPON IMPACT ASSESMENT SYSTEM 使用するMISSILEが命中した目標を「彩色中」にします。
ECM Electronic Counter Measures	使用する武器が、防御アクション[POINT DEFENSE]により遮られません。 ▲★BLIP ENHANCEMENT 自機の「彩色中」マーカーを除きます。 ■★JAMMING このカードが機能不全になりますが、このターン、自機を攻撃するすべてのMISSILE攻撃は1D6になります。
Electrothermal Chemical Ammo *	GUNによる攻撃は、Super-Steel スキンの効果を無視します。 ■★FLASHBOARD ELECTRIC IGNITION 長射程のGUN攻撃時に、1D6を加えます。
Explosive Capacitor	■★ このカードが機能不全になりますが、BOLTで攻撃する場合には2回攻撃を行えます。 ■FLUX COMPRESSION このカードがダメージを受けますが、このターンの残りの間、「パワーアップ」の効果を得られます。 [拡張ルールのみ] 動力源を再充電するために使用することができます。

	再充電の値は、動力源カードの値を使用します。
Fuel-Air Bomb *	<p>■DEPLOY EPICENTER 移動を行うまえに、このアイテムに1ダメージを与えたうえで、そのヘックスに震央(epicenter)マーカーを置きます。</p> <p>震央マーカーは、状態フェイズの終わりに爆発します。そこから3ヘックス以内のすべての目標はランダムな位置に2ダメージを受けます。すべての建物と森は破壊されます。</p>
Grenede Launcher	<p>▲ 1ダメージ</p> <p>■RED PHOSPHOROUS SMOKE このカードが機能不全になりますが、自機、または射角・射程内にいる目標1つに対するBEAM攻撃を無効化します</p>
Halogen Gas Canisters	<p>▲FLUORINE GAS 隣接ヘックスのすべての歩兵を殺します。</p> <p>▲FIRE SUPPRESSION 隣接する目標1個から「炎上中」マーカーを取り除きます。</p> <p>■ 自機から「炎上中」マーカーを取り除きます。</p>
Heavy Machine Gun	<p>▲GUN バースト。</p> <p>歩兵に対しては、射程が2倍になります。</p>
Holo-Blur	<p>自機が「彩色中」である場合、機能しません。</p> <p>すべての攻撃に対する自機のシルエットを+1します。</p>
Incendiary Munitions	<p>自機のGUNおよびMISSILEによる攻撃が目標に命中した場合、目標に追加の「炎上中」マーカーを置きます。</p> <p>1ダメージで破壊されます。 この武器が破壊された場合、自機が「炎上中」になります。</p>
Infantry Pod *	<p>射出時に、歩兵1とバイク1のテントをマップ上に配置します。</p> <p>▲ 射出時に、一方または双方を配置します。</p> <p>▲ 再度搭乗します。</p>

Josephson Junction Targeting CPU	「彩色中」マーカーが置いてあるすべての目標に対して、攻撃の際に 1D6 を加えます。
Jump Booster	<p>■ JET HOP このターン、最大速度に+1 したうえで、移動の地形効果を見捨てます。ただし侵入不能の地形で移動を終えることはできません。</p> <p>▲ ■ 上記に加え、「掃射」を行えます。</p>
Limpet Mines *	<p>▲ ATTACH MAGNETIC MINE 射角内の隣の目標に limpet マーカーを置きます。limpet マーカーのある目標は「彩色中」状態になります。</p> <p>■ DETONATE LIMPET MARKER 目標に置かれた limpet マーカーを取り除き、目標およびその隣接ヘックスにいるユニットにそれぞれ 1 ダメージを与えます。命中箇所はランダムです。</p>
Liquid Metal Heatsink	<p>■ このカードが機能不全になりますが、自機の任意の機能不全マーカー 1 個 (水ヘックスに居るときは 2 個) を取り除けます。</p>
MAD Sensor * (Magnetic Anomaly Detector)	<p>(拡張ルールでのみ使用可)</p> <p>■ MAGNETIC FLUX DETECTION ROF が 2 以上の攻撃を行った場合、目標を「彩色中」にします。</p>
Nano Glue	<p>■ このカードがダメージを受けますが、自機のダメージマーカー 1 個を機能不全マーカー 1 個に置き換えられます。</p> <p>▲ ★ CLANKING REPLICATION このカードを破壊しますが、自機または隣接するロボットのアイテム 1 個を完全に修理できます (たとえ破壊されていたとしても)。</p>
Nemo Battery	<p>自機の MELEE 攻撃が目標にヒットした場合、目標側が選んだ目標のアイテム 1 個が機能不全になります。</p> <p>◎ ★ AIRCHANNEL JOLT 自機に攻撃をヒットさせたすべての BEAM 武器にダメージを与え、機能不全にします。</p> <p>■ ★ ELECTROSHOCK 自機に攻撃をヒットさせたすべての MELEE 武器にダメージを与え、機能不全にします。</p>
Radar	<p>▲ ★ このカードが機能不全になりますが、射角・射程内の (地形は無視) 移動す</p>

	<p>るロボット1体を「彩色中」にします。射程は目標の最大速度を使用します。同時に、自機も「彩色中」になります。</p> <p>■ 自機を「彩色中」にすることで、射角内で隣接しているロボット1体を「彩色中」にします。</p>
Reverse	<p>移動中にこのカードを「機能不全」にすることで、このターンは「前進」の代わりに「後退」ができます。後退しながら「横移動」することも可能です。このターンの最大速度は1減ります。</p> <p>■ オプション「パワーアップ」で、同時に「展開」オプションの効果も得られます。</p>
Rocket Pod	<p>▲MISSILE 1ダメージ:ダブルで2 使用するとこのカードは1ダメージを受けます。</p>
Self-Propelled Recoilless Rifle	<p>▲GUN 1ダメージ:ダブルで2</p> <p>▲PHOENIX-BOT ロボット本体を「破壊」したうえで、このシステムが新たな「ロボット」になります。以後のダメージはこのシステムに与えられます。移動速度は元のものと同じです。パイロットが居る場合、そのパイロットの能力は同様に使用できます。</p>
Suicide Nuke	<p>▲■◎SELF DESTRUCT 自分のロボットと、その周囲2ヘックス以内のすべての目標を破壊します。他のすべてのゲーム中の目標は1ダメージを受けます(箇所は1D6で判定)。10ヘックス以内のロボットすべては、2箇所に機能不全を受けます(箇所は目標プレイヤーが選択できます)。</p> <p>▲[拡張ゲームのみ] パイロットが射出された後、遠隔で自爆させることが可能です。</p>
Superconductots	<p>一緒に使用するBEAM、Nemo Battery、Railgunは、そのパワーアップ時の効果で攻撃することが可能です。 1ダメージで破壊されます。 [拡張ゲームのみ] このカードを機能不全にすることで、ROFを2倍にします。</p>
Super-Steel Ram *	<p>SHAPED-CHARGE BUMPER 体当たりを受けたときのダメージを2減じます。</p> <p>「機能不全」マーカーによる性能低下はありません。</p>
Targeting Laser	<p>▲★BEAM 攻撃がヒットした目標を「彩色中」にします。目標がすでに「彩色中」である場</p>

	<p>合には、そのすべてのアイテム・カードを公開します。</p> <p>■RANGEFINDER 長距離攻撃の際に、+1D6 できます。</p>
Thermal Lance	<p>BURNING BAR MELEE 攻撃が成功した場合には、目標を「炎上中」にします。</p>
TOW Missile	<p>▲MISSILE 使用すると攻撃ができますが、1 ダメージを受けます。</p> <p>■WIRE GUIDANCE 目標が「彩色中」であるかのごとくに判定を行え、さらに+1D6 します。</p>
Unmanned Aerial Vehicle *	<p>KILLER BEE あなたのチームは、UAV の射線上にある目標を「彩色中」であるように扱えます。UAV のシルエットは 6 (彩色中) です。UAV への機能不全や破壊のマーカはこのカードの上に配置します。このカードの破壊は UAV の破壊として扱います。</p> <p>▲ UAV を射出、または射出済の UAV を 6 移動させます。</p>
Vital Bayonet	<p>▲MELEE 2 ダメージ。</p> <p>◎VIRAL TAKEOVER パイロットを搭載していないロボットへの攻撃がヒットした場合、そのロボットをこちらのチームに加えることができます。さらに破棄されたロボットを再利用できます (シルエットは 1 です)。</p>

2009.5.1 初版翻訳
2010.5.21 拡張セットと統合

(禁無断転載)