



全力少年

勉強が苦手なのはつまらないから。

ユニティバトルが好きなのは、楽しいからさ。

宿題なんて後回し、母さんゴメン、お手伝いは帰ってからするよ。

いくぞ相棒、今日も大会に向けて特訓だ！

「だったら、ユニティバトルで勝負だ！」

バトラータイプ：熱血漢

初期能力値

体力	筋力	機敏	知力
4	5	4	3

最大 P P 4 (特徴の効果含む)

技 能 スポーツ：サッカー、機械修理、知識：ユニティ、全て1段階、忍び2段階

お小遣い L V 現在値：3 最低値：1 最大値：7

特徴	内容
優しい母親	最大PP+1

所持品 サッカーボール、バトルメモリーW、携帯ゲーム機

所持金 4500円

ユニティタイプ=サラマンダー ボディ=インフィニットソルジャー Cスロット=4/7

	DUR	STR	DEF	DEX	AGI	INT
初期値		1				5
ボディ	5	5	5	5	5	
バトラー修正	2	5	2	4	4	3
合計値	7	11	7	9	9	8

装甲種別	DEF	防倍	装甲値	盾	防御値
通常装甲	7	0.8	5	1	6

耐久度最大値		EN最大値	
22		6	
基本移動力	旋回値	移動タイプ	転倒耐性
4	3	2足歩行	1
IV基本値	ジャマー抵抗値	ジャマー基本値	
4	7	なし	

ブロウ	CP	装備	命中	STR	攻割	ダメージ	最大D	消費	特殊効果
グレスー	2	両手	10 (+1)	10	÷5	2D10+1	8D10	なし	なし

シューティング	CP	装備	命中	STR	攻割	ダメージ	効果/最大	弾数/消費	特殊効果
ミニマシンガン	1	右肩	8	11	÷4	2D6+3	1~4/7	-/16	連射4

パーツ名	CP	装備	効果
機械修理目標値-1	0	その他	機械修理判定の際の目標値-1
シールド	1	左肩	盾の防御値+1

潜在能力	効果	消費
根性!	現在耐久度が0以下になったとき、現在耐久度を1にする。 1戦闘につき1度発動可能	PP1
火事場の馬鹿力	次の攻撃の際のダメージを最大EN+現在ENだけ上昇させ、ダメージを与えた後に現在ENを0にする。1戦闘につき1度発動可能。	PP1

スキル	効果	消費	タイプ
スマッシュ	敵を1歩後退させ、対象は目標値8の転倒判定を行う。	AD1	行動



委員長

トラブルばかりの問題児、あいつらは監視しておかないとまた何かをしでかすに違いない。
 やれやれ、これも委員長として、そして一人の友人としての務め、しっかり指導しなくちゃ。
 どうやら、また何かトラブルが起きそうね。
 大きな問題になる前に私がきちんと解決して見せるわ！

「あなた達、何やってるの！」

バトラータイプ：優等生

初期能力値

体力	筋力	機敏	知力
4	4	4	4

最大 P P 3

技能 話術2段階 勉強、演技、搜索1段階

お小遣い L V 現在値：4 最低値：2 最大値：8

特徴	内容
理解のある父	シナリオの最後に シナリオ中のユニティバトルの回数×D6×500円を得る
可愛い弟（妹でも可）	1シナリオに一度、ユニティオンの耐久度を3点、ENを1点回復してくれる。

所持品 バトルメモリーB、整理された配布物、携帯電話

所持金 4000円

ユニティタイプ=ノーム ボディ=ギガノファイター Cスロット=3/5

	DUR	STR	DEF	DEX	AGI	INT
初期値	1					5
ボディ	6	6	5	5	2	
バトラー修正	2	4	2	4	4	4
合計値	9	10	7	9	6	9

装甲種別	DEF	防倍	装甲値	盾	防御値
重装甲	7	1.0	7	1	7+1

耐久度最大値		EN最大値	
28		6	
基本移動力	旋回値	移動タイプ	転倒耐性
3	2	2足歩行	1
IV基本値	ジャマー抵抗値	ジャマー基本値	
3	9	なし	

ブロー	CP	装備	命中	STR	攻割	ダメージ	最大D	消費	特殊効果
ソード	1	左手	11(+2)	10	÷4	2D6+2	8D6	なし	なし

シューティング	CP	装備	命中	STR	攻割	ダメージ	効果/最大	弾数/消費	特殊効果
ビームガン	1	左手	8(-1)	10	÷4	2D6+2	1~4/6	EN1	EN武器

パーツ名	CP	装備	効果
機械修理目標値-1	なし	その他	機械修理判定の際の目標値-1
シールド	1	左肩	盾の防御値+1

潜在能力	効果	消費
品行方正	目上の人間や年上の人間に対する『話術』技能判定に+4の修正	なし
助け舟	自分以外（自分のユニティオンは可）の対象がファンブルした際に、ファンブルを無効にダイスの目を10として扱う。1シナリオに1回のみ使用可能。	PP1
応援	対象一人、もしくは1対の状態異常を一つ取り除く。	PP1

スキル	効果	消費	タイプ
ガード	受けたダメージを最終的に半減させる	AD1 EN1	行動



ユニティオン

ハカセ

塾や学校は嫌いじゃないけど、数式や歴史だけじゃ世の中回らない。

ふいーるどわーくが必要さ！

僕の知識と、頭脳がみんなの役に立つはずさ。

さあ、今日はどんな事件が僕を待っているのかな？

「やっぱりそうだ。僕の言ったとおりだったでしょ？」

バトラータ입: 秀才

初期能力値

体力	筋力	機敏	知力
4	3	4	5

最大 P P 3

技能 勉強2段階 知識: パソコン、知識: ユニティ、知識: 科学、機械修理、全て1段階

お小遣い L V 現在値: 4 最低値: 2 最大値: 8

特徴	内容
天才	成長時に技能ポイントが3点振ってくる

所持品 バトルメモリーW、ノートパソコン、参考書、携帯電話

所持金 3000円

ユニティタイプ=ウンディーネ ボディ=ベナンデンディア Cスロット=3/6

	DUR	STR	DEF	DEX	AGI	INT
初期値				1		5
ボディ	5	5	5	5	7	
バトラータ입修正	2	3	2	3	4	5
合計値	7	8	7	9	11	10+1

装甲種別	DEF	防倍	装甲値	盾	防御値
軽装甲	7	0.6	4		4

耐久度最大値		EN最大値	
22		6	
基本移動力	旋回値	移動タイプ	転倒耐性
4	3	2足歩行	1
IV基本値	ジャマー抵抗値	ジャマー基本値	
4	9	11	

ブロウ	CP 装備	命中	STR 攻割	ダメージ	最大D	消費	特殊効果
							なし

シューティング	CP 装備	命中	STR 攻割	ダメージ	効果/最大	弾数/消費	特殊効果
ビームガン	1 左手	8 (-1)	8 ÷4	2D6	1~4/6	EN1	EN武器

パーツ名	CP 装備	効果
機械修理目標値-1	0	その他 機械修理判定の際の目標値-1
演算処理強化	0	その他 固定装備、INT+1 (合計値のINTの+部分、その他の修正に記入する)
ジャマーパック	2	背中 ジャマーが使用できる

潜在能力	効果	消費
幅広い知識	『知識: 00』の技能判定の際に、5の倍数のダイス目は成功とする。	なし
フォーメーション	ラウンド開始時に宣言。3R終了時まで味方ユニティの全員の指定した能力値(DUR、INT以外)を+3、選択した以外の能力値(DUR、INT以外)の能力値を-1する。	PP1
先読み	全員がイニシアチブを振った後に、自分のイニシアチブ値を±10できる。	PP1

スキル	効果	消費	タイプ
リジェネレーション	消費した最大EN×3点HP回復。	AD3 最大EN	行動

第4章



ぼっちゃん

軽い気持ちで友人と始めたユニティバトル。

パパから買ってもらったパーツもボディも相手よりいいものなのに、なぜかそれほど勝てない。

実力差はそれほどないように感じるのに、一体何が原因なんだろう？

みんなといればその答えが見つかるかもしれない。

「**新型パーツの威力みせてあげるよ。**」

バトラータイプ：お金持ち

初期能力値

体力	筋力	機敏	知力
3	4	5	4

最大 P P 3

技能 話術、演奏：ピアノ、英語、勉強1段階

お小遣い L V 現在値：8 最低値：6 最大値：10

特徴	内容
取り巻き (1人)	取り巻きを1名得ます。
貯金	予想外の出費のさい、その金額を半額にできる。例) 移動費、グッズ購入費等

所持品 バトルメモリーG、携帯電話、ノートパソコン、ブランド物の服飾一式

所持金 2600円

ユニティタイプ=シルフ ボディ=ダイアーウルフ Cスロット=3/3

	DUR	STR	DEF	DEX	AGI	INT
初期値					1	5
ボディ	5	5	5	7	8	
バトラー修正	1	4	1	4	5	4
合計値	6	9	6	11	14	9

装甲種別	DEF	防倍	装甲値	盾	防御値
通常装甲	6	0.8	4		4

耐久度最大値		EN最大値	
19		6	
基本移動力	旋回値	移動タイプ	転倒耐性
4	3	多足歩行	2
IV基本値	ジャマー抵抗値	ジャマー基本値	
5	7	なし	

ブロー	CP	装備	命中	STR	攻割	ダメージ	最大D	消費	特殊効果
アイアークロー	0	両手、口	13(+2)	9	÷4	2D6+1	8D6	なし	なし

シューティング	CP	装備	命中	STR	攻割	ダメージ	効果/最大	弾数/消費	特殊効果
ビショップミサイル	2	右肩	14(+3)	-	-	10	2~7/-	4発	誘導、爆風、消費型 複数発発射すると2 発目以降ごとに命中 +1、ダメージ+2
ミニマシンガン	1	左肩	10(-1)	9	÷4	2D6+1	1~4/7	16	連射4

パーツ名	CP	装備	効果
			なし

潜在能力	効果	消費
プレゼント	1シナリオに一つ好きなものを一つ手に入れる。シナリオ終了後も継続。	PP1
潤沢なお小遣い	お小遣い判定の際に、1以外の出目を振りなおすことができる。	PP1
スペアパーツ	消費型のパーツの価格を半分で購入できる。	PP1

スキル	効果	消費	タイプ
ブラストウィンド	最大ADが1上昇、行動終了時に最大EN-1。解除にはAD1。	最大EN	(行動)



ブロー用Aパーツ一覧

A パーツ名	CP	装備	命中	攻割	Dダイス	最大D	価格	ランク
ソード	1	片手	+2	÷4	D6	8D6	千円	B

一般的なAパーツ。剣、斧、鎚など形状は何でもかまわない。

A パーツ名	CP	装備	命中	攻割	Dダイス	最大D	価格	ランク
グレスー	2	両手	+1	÷5	D10	8D10	2千円	B

両手用のブローパーツ。ソードより大きく両手でもたなくてはならないが威力は高い。

A パーツ名	CP	装備	命中	攻割	Dダイス	最大D	価格	ランク
ブローパー	2	両手	+1	÷9	D20	6D20	3千円	B

巨大な大斧やハンマーなど。バランスは悪いが威力は大きい。

A パーツ名	CP	装備	命中	攻割	Dダイス	最大D	価格	ランク
ヒートスラッシャー	2	片手	+2	÷4	D6	5D6	6千円	B

特殊効果 EN消費1、5R終了時まで攻撃を命中した相手の耐久度を1点減少させる。

高熱を発する片手用の剣。高熱が内部まで伝わり着実に相手に損傷を与える。

A パーツ名	CP	装備	命中	攻割	Dダイス	最大D	価格	ランク
アイアンクロー	1	両手	+2	÷4	D6	8D6	千円	B

特殊効果 内蔵（使用していないときは両腕の内部に内蔵されている。使用時には両腕に何も装備していない状態でAD1消費）

鉄の爪。威力は両手用としては弱いが入蔵型のサブウェポンとしては価値がある。

A パーツ名	CP	装備	命中	攻割	Dダイス	最大D	価格	ランク
チェーンハンマー	2	両手	-1	÷9	D20	5D20	4千円	B

特殊効果 射程1~2

巨大なハンマー当たればかなりのダメージを与えられるが・・・与えるまでが一苦勞である。

A パーツ名	CP	装備	命中	攻割	Dダイス	最大D	価格	ランク
エネルギーソード	1	片手	+1	÷4	D6	8D6	8千円	A

特殊効果 EN武器。使用するたびにEN1点消費。

エネルギーを消費するが効果が強力なソード。但しエネルギーが切れると使用できない。

A パーツ名	CP	装備	命中	攻割	Dダイス	最大D	価格	ランク
ビームセイバー	2	両手	+0	÷5	D10	8D10	1万円	A

特殊効果 EN武器。使用するたびにEN2点消費。

巨大なエネルギーソード。威力は高いが消費も大きく扱いづらい。エネルギーが切れると使用不能。

A パーツ名	CP	装備	命中	攻割	Dダイス	最大D	価格	ランク
カタナ	2	両手	+2	÷5	D10	8D10	1万5千円	A

特殊効果 シャープ

切れ味鋭い日本刀・・・のような高級品のAパーツ。致命的な損傷を与えやすい

A パーツ名	CP	装備箇所	価格	ランク
シールド	1	片手、肩	2千円	B
特殊効果	盾に1点の防御値 シールドと名のつくものを複数重ねることはできない			

安価で効果が高いため多くの物が使う。反面CPが低いボディだと装備を制限することになる。

A パーツ名	CP	装備箇所	価格	ランク
大型シールド	2	片手	4千円	B
特殊効果	盾に2点の防御値、AGI-1 シールドと名のつくものを複数重ねることはできない。			

非常に強固な盾。反面敏捷性が下がり動きが遅くなるのが特徴。

A パーツ名	CP	装備箇所	価格	ランク
耐電コート	1	その他	4千円	B
特殊効果	感電に対しての抵抗に+3			

感電の特殊効果をもつAパーツに対して有効な装備。

A パーツ名	CP	装備箇所	価格	ランク
耐熱アーマー	1	その他	3千円	B
特殊効果	火炎の追加効果による耐久度の減少を1点抑える			

消防用のユニティオンにも使用される耐火装備。

A パーツ名	CP	装備箇所	価格	ランク
リフレックス	2	その他	5千円	A
特殊効果	『エネルギー武器』の特殊効果を受けた場合、自動でその効果を無効にし防御値を通常のものとして扱える 但しその際にEN1消費する 消費できない場合通常通りにエネルギー兵器の効果を受ける			

一時的に特殊なフィールドを発生させる装置。強力だがENの消費も激しい。

A パーツ名	CP	装備箇所	価格	ランク
ファイアーウォール	2	その他	5千円	B
特殊効果	ジャマー抵抗値に+3の修正			

ジャマーに対する抵抗に役立つ。本来は外部からの進入に対してデータを保護する目的で使用される。

A パーツ名	CP	装備箇所	価格	ランク
ステルスクローク	2	その他	6千円	B
特殊効果	殆ど姿が見えなくなる 戦闘中なら回避+2。ZOCの移動制限を4から3にする 但し毎ラウンド最後にEN1消費			

特殊な透明化装置。でも気をつけていればぼんやりと輪郭は見えます。

A パーツ名	CP	装備箇所	価格	ランク
複合センサー	1	その他	3千円	B
特殊効果	障害物やジャマーなどにより命中修正への-が起きる場合1点その修正を減らせる 但し修正は0以下にはならない			

サーモグラフなど複合的にいろいろなセンサーが取り付けられている。

状態

拘束

移動力-1、最大ADと現在AD-1
AD3消費で拘束を解くことができます。

行動不能

耐久度が0以下になった状態。
故障を併発していなければ、実際にひどい被害というわけではなく、装甲がはずれたりしている状態で、修理も容易。

全ての行動ができない。耐久度が1以上になった時点で動けるようになる。

ユニティバトル中ならば、即座に退場する。

故障

強力な攻撃によりパーツ、もしくはボディかボディの一部が破損した状態。

故障した場合その部分は修理するまで使用できない（修理についてはP.66 機械修理判定参照）。

パーツの故障

修理するまでそのパーツは使用できない。

四肢の故障

その部位は使用できなくなる。

1部位ごとにAD-1

足ひとつにつき移動力半減（端数切捨て）

ボディの故障

修理できるまで常に行動不能。

視界不良

煙幕などの効果により視界が完全ではない状態。

命中に-5の修正

ショート

感電したあと漏電している状態。

5ラウンドの間、毎ラウンド開始時EN-1。

転倒

衝撃を受けて転倒した状態。

転倒状態では、常動以外のスキルは使用できません。

また転倒状態では、行動制限や移動制限は発生しません（影響は受けます）。

転倒中は全ての行為判定に-5の修正。

行動時に現在ADを2消費することで回復できます。

疲労状態

身心ともに疲労困憊な様子。

主にENが0になった状態で発生する。

行為判定は全て低目優先状態になります。

疲労状態になった時点から集中攻撃、積極回避は使用できません。

詳しくは優先状態の低め優先を参照。

奮起

身心ともに充実、あるいは興奮している状態です。

PPの消費で

行為判定は全て高目優先となります。

この状態の時には集中攻撃、積極回避はできません。

効果時間の終了か、ENが0になった時点で解除されます。

詳細は優先状態の高目優先を参照。

優先状態

高目優先

その行為に熟練、もしくは集中している状態。

ダイスを2つふり下記の優先順位に従います。

優先順位 (D20)

クリティカル>15以上の目>ファンブル>高目

優先順位 (D10)

ファンブル>高目>低目

低目優先

疲労、もしくは何らかの事情で攻撃に集中できない状態。

ダイスを2つふり下記の優先順位に従います。

優先順位 (D20)

ファンブル>5以下の目>クリティカル>低目

優先順位 (D10) d

ファンブル>低目>それ以外

れます。

噂によればYAMAYANの新作ボディもここで試験運用されているという噂もあります。

ももぞの公園

町のなかで最も大きい公園で、緑も多くスポーツ施設も数多くあります。

特に注目すべきは小、中学生バトラーのもっとも多く利用するバトルフィールドがあります。

バトルフィールドの貸し出しは予約さえ入っていないければ比較的安価に行えますが、それでも小学生には簡単ではありません。

そこで何人かがあつまるか、2つのチームで利用料を割勘することが多いようです。

ももぞの公園前派出所

小さな派出所です。

いつも1人か2人位しか人がいません。

ベテランの宇田島さんと新人の本宮さんがほぼいっつもいます。

犯罪の少ない場所ですので、子供から見ると割と暇そうにみえます。

警察用のユニティオンが配置されていて、こちらの方が子供たちには受けがいいようです。

ユニオンケバブ

玉沢中央駅のすぐそばにあるサラールさんが経営するケバブ屋さんです。

サラールさんが忙しくなければユニティオンの整備に関するアドバイスや修理をしてくれたりもします。

オススメはビーフケバブのソース mix 350円。

三丸デパート

町唯一のデパートで、少し高級品が多いです。

月に一度位、ヒーローショーがおこなわれる屋上は、小さなお子様の手軽なアミューズメントスポットです。

新ボディの発売に合わせてユニティバトル大会が開かれることもあり、賞品もそれなりのものが出るため参加人数も多いようです。

当然のことですが、街には他にもいろいろな施設があります。
まだ子供ですので中には見たことのない場所や、新しくできたお店などいろいろなものがあるでしょう。
小学校や中学校も、他にもあることでしょう。
シナリオに応じて付け加えたり、ある施設をなくして別の施設にするのも当然ありえます。
プレイヤーさんはGMさんが上記の施設がないと思ったら素直に頷いてあげてください。
そしてGMさんはプレイヤーを楽しめるためにどんな奇抜な施設でも設けてもらってかまわないのです。
いらなくなったら最後は『H & S団の施設だったので撤去されました。』でもよいのです。



ユニティオン

名前	バトラータイプ	LV	年齢	性別	体力	筋力	機敏	知力	特徴
新城寺 万里江	熱血漢	2	9歳	女子	4	7	4	3	頼りになる兄
技能	踊り：日本舞踊、演奏：バイオリン2段階、他								
ユニティタイプ	ボディ名	DUR	STR	DEF	DEX	AGI	INT		
サラマンダー	BUGIEI-巴	8	14	7	10	8 (12)	6		
防御値	回避値	最大耐久度	最大EN	基本移動力	旋回値	移動タイプ	転倒耐性		
7 (4)	9	30	6	3 (4)	2 (3)	2足歩行	1		
IV基本値	ジャマー抵抗値	ジャマー基本値							
4 (6)	7	なし							
装備Aパーツ	装備	命中	ダメージ	弾数/消費	射程	特殊効果			
ソード	右手	12	3D6+2	なし	1	なし			
ビームガン	左手	9	3D6+2	EN1	1~4/6	EN武器			
ポーンミサイル	右肩	13	17	1	3~7	誘導、爆風消費型			
装備Oパーツ	装備	効果							
装甲排除	その他	AD1消費で () 内の能力値に変更							
スキル	効果	消費	タイプ						
スマッシュ	敵を1歩後退させ、対象は目標値8の転倒判定	AD1	(行動)						
タフネス	最大耐久度+4	なし	(常動)						
シンジョウジ マリエはツインテールの似合うお金持ちのお嬢様ですが、セイナと知性、財力、美貌を互いに競い合っ て彼女に負けた（と本人は思っています）ことを非常に悔しく思っています。セイナがユニティバトルをはじめた ことを知って、それならば勝てると始めました。大変な負けず嫌いですがそれを表には出さず、陰で努力するタイ プです。アイとマイという2人の使用者が常に付き添っており、ユニティバトルでも手助けします。ただ2人は大 人なので対戦相手に手加減して、マリエのサポートに徹します（LVは1~5のモブで調整）。因みに実家は裕福で すが、教育方針でお小遣い事情はわりと厳しいものがあるようです。 「決闘を所望いたします。受けていただけますかしら？」									

名前	バトラータイプ	LV	年齢	性別	体力	筋力	機敏	知力	特徴
疾風のジョニー	優等生 (?)	4	20台?	男性	4	6	7	4	腕っぷし、?
ユニティタイプ	ボディ名	DUR	STR	DEF	DEX	AGI	INT		
シルフ	SHINOBI-閃	7	13	6	14	19	5		
防御値	回避値	最大耐久度	最大EN	基本移動力	旋回値	移動タイプ	転倒耐性		
3	19	25	6	4	3	2足歩行	1		
IV基本値	ジャマー抵抗値	ジャマー基本値							
10	6	なし							
装備Aパーツ	装備	命中	ダメージ	弾数/消費	射程	特殊効果			
ソード	(右腕)	16	3D6+1	なし	1	(右腕内蔵)			
ミニマシンガン	左手	13	3D6+1	16発	1~4/7	連射4			
Gスモーク	左手	13	なし	1	2~3/4	投擲、煙幕消費型			
装備Oパーツ	装備	効果							
スピードブースター	その他	AGI+1 (算定済み)							
スキル	効果	消費	タイプ						
プラストウインド	最大AD+1、行動終了時に最大EN-1、解除にAD1消費	最大EN	(行動)						
スルー	移動制限半減	なし	(行動)						
カウンター	ブロウを使用してきた攻撃側と防御側の達成値の差が10以上で即座に反撃	AD1消費	(行動)						
H & S団玉沢支部の支部長補佐という肩書きのサングラスをかけたリーゼントのお兄さんです。やってることは不 良の延長線上のようなことです。名前は自称ではありますがその名に恥じない (?) スピード狂ですが、しかし作 戦の立案、実行共にどこか抜けていて子供にも出し抜かれるほどです。それでも逃げ足の速さと隠れ身の見事さで、 当局の追及を逃れています。本名、山中 三郎。 「な、なかなかやるじゃないか少年。今日のところはこの位にしておこうじゃないか。(既に逃走体勢)」									

攻撃クリティカル表（D20 効果が重なる場合は振りなおし）

ダイス目	クリティカル効果
18～20	ダメージ2倍
16～17	四肢破損：さらにD6を振り、その出目に対応する四肢を故障させる。 1～2なら右腕、3～4なら左腕、5なら右脚、6なら左脚が故障する。 既に故障している部位ならば振りなおす。 腕故障で、その腕が使えなくなる。 脚部破損一つ目で移動力が半減し、2つめで移動力1になる。 どの部位かでも一つ故障するごとに最大ADが-1される。
13～15	防御値半減（EN兵器の場合、振りなおし）。
8～12	パーツ破損：装備しているパーツの中からランダムに一つ破損する。
5～7	エネルギー伝達系統に損傷、対象はショートの効果を受ける。
1～4	衝撃により対象は難易度20の転倒判定を行う。

攻撃ファンブル表（D10）

ダイス目	ファンブル効果
9～10	バランスを崩す次のラウンド最大AD-1。
5～8	ブ ロ ウ：勢いあまってつんのめる。難易度15の転倒判定。 シューティング：動作不良、残っている残弾を半分失うか、ENの消費が2倍になる。
2～4	使用しているAパーツを取り落とす、固定武装、内臓武器は振りなおし。 ミサイルの場合、命中値10を基準にこの場で爆発する。
1	使用武器が故障する。

回避クリティカル

相手がクリティカルでない限り攻撃を回避することができる。

攻撃側がクリティカル、もしくはOVER20であった場合は、攻撃側のクリティカル効果を無くし、互いに通常通り成功度をもとめる。

但し、攻撃側がクリティカルかつOVER20の場合は、攻撃側はクリティカル表を振ることができる。

回避ファンブル

相手の攻撃がファンブルでない限り命中する。

高目優先

ダイスを2つ振り下記の優先順位に従う。

判定ダイス	優先順位
D20	クリティカル>15以上の目>ファンブル>高目
D10	ファンブル>高目>低目

低目優先

ダイスを2つ振り下記の優先順位に従う。

判定ダイス	優先順位
D20	ファンブル>5以下の目>クリティカル>低目
D10	ファンブル>低目>それ以外

行動早見表

行動名	消費AD	判定ダイス	内容
回避せず	なし	なし	ラウンド開始時に宣言。回避の際ダイスをふることができない。
消極回避	1	D10	ラウンド開始時に宣言。
通常回避	2	D20	ラウンド開始時に宣言。
積極回避	4	D20×2	ラウンド開始時に宣言。高目優先
迅速攻撃	1	D10	他の攻撃との重複不可。
通常攻撃	2	D20	他の攻撃との重複不可。
集中攻撃	4	D20×2	他の攻撃との重複不可。高目優先
移動	2	なし	移動力の分だけ移動できる。 但し移動制限内は移動不可。移動を伴う行為との重複不可。
全力移動	4	なし	移動力の2倍まで移動できる。 移動制限内も修正ありで移動可能。移動を伴う行為との重複不可。
旋回のみ	1	なし	そのままの位置で旋回値の分だけ向きを変える。 移動を伴う行為との重複不可。
ジャマー	3	D20	センサージャマー、コンフューズのいずれかを行う。 センサージャマー：ジャマー抵抗との対抗判定の差÷2（最低1） だけ回避と命中に－修正（最大5）。 コンフューズ：ジャマー抵抗との対抗判定の差÷3（最低1） だけ最大ADと現在ADに－修正（最大3）。
修復	3	D20	ジャマー抵抗値を基準に、ジャマーの－修正を減少させる。 味方に隣接している場合、隣接している味方にも行える。 センサージャマー：成功度10（1点）、15（2点）、20（3点） コンフューズ：成功度12（1点）、17（2点）、19（3点）
準備	2	なし	準備の必要な武器、もしくは非装備武器の準備を行う。
武器をしまう	2	なし	武器をしまう。
武器を捨てる	1	なし	武器を足元に捨てる。
物を拾う	2	なし	足元にあるものを拾う。
待機行動	2*	なし	ラウンド終了時にADが2点残っていればENが1点回復する

PP使用法

使用法	効果	PP消費
振りなおし	ファンブル、クリティカル以外のダイスを振りなおす。 振りなおしの際は、D20一つで判定し、振りなおした数値を適用する。 1回の判定に1度まで使用できる。	1
耐久度の回復	1消費することにD6+(LV÷3)点の耐久度を回復する。何点でも使用可能だが、ダメージの瞬間に使用する際はPPをどれくらい使うか先に宣言する。	任意
潜在能力	PPコストの必要な潜在能力を使用する。	
相互激励	PTメンバー全員のENを2点即座に回復する。2人以上の会話できるPTメンバーがいればいつでも使用できるが1戦闘に1回までしか使用できない。	PT内で2点
鼓舞	パーティー内でPP2点消費。PTメンバーの一人をそのラウンド中、奮起状態にする。対象が疲労状態の時PTメンバーが全員状態異常のときは使用できない。	PT内で2点
援護防御	敵の命中判定後、援護防御を行う状態異常でない味方が、攻撃を受けたキャラクターの隣接ヘクスまで移動力でたどり着ける場合、そこに移動し、代わりにダメージを受ける。	PT内で1点
先駆先導	PTの全員が同じ判定をする際に代表者一人がその判定の修正に+3で判定。判定に成功した場合、全員成功したとみなす。	PT内で1点

地形修正早見表

地形	2足歩行	多足歩行	車両	無限軌道	飛行
○	2	1	2	1	1
△	3	3	4	3	1
×	不可	不可	不可	不可	1

武器の特殊効果

名称	特殊効果
E N武器	命中時、防御側の防御値を半分に計算します。
延焼 (X R)	ユニティオン、もしくは対象のヘクスにXラウンドの間火炎の特殊効果。効果は対象がユニティオンなら自分の行動終了後、対象がヘクスであればラウンド終了時に火炎の効果。
煙幕	対象のヘクス (目標値12) とこのヘクスを射線として通過する全ての攻撃は視界不良状態。
火炎	命中時、耐久度を1点減少させます。火炎の特殊効果をもつ攻撃を受ければ、1度の命中で受ける耐久度減少が1ずつ増加します。
感電	対象は即座にDUR÷2+D20で目標値16以上を出さなければ、ショート状態。
シャープ	命中判定時ダイスの目が19でもクリティカル。
消費型	この特殊効果を持つAパーツは使い捨て。
投擲	投擲のXの数値は0 (最低射程の数値) + STR÷7 (端数切捨て) の合計値。失敗時は手前3ヘクスのどこかにランダムで落ち、フアンブル時は自分の足元に落ちます (この場合は攻撃は必ず命中します)。
投擲 (重)	手で投げる。投擲の最大射程のYの部分の数値は0 (最低射程の数値) + STR÷10 (端数切捨て) の合計値。他は投擲に同じ。
内蔵	使用したい時に装備箇所にも何も装備していない状態でAD1消費すれば即座に装備できます。
爆風	着弾地点の対象は回避しても半分のダメージを受ける。着弾地点に隣接する周囲1ヘクスにいる全ての対象は、着弾点の命中値-5で回避に失敗すると元ダメージの半分をうける。クリティカルの効果は着弾点のみに適用。OVER20はそれぞれの対象に適用され、各自にクリティカル表を振る。
爆風 (大)	着弾地点の対象は回避しても半分のダメージをうける。着弾地点の周囲1ヘクスにいる全ての対象は最初の命中値-5で回避に失敗すると元ダメージの半分をうける。成功しても4分の1のダメージを受ける。2ヘクス離れた地点では命中値-10で回避に失敗すると元ダメージの4分の1のダメージを受ける。
捕縛	対象に拘束の状態異常を与えます。
誘導	この特殊効果を持つAパーツの攻撃は射線上の遮蔽物を無視する。ミサイルジャマーとの対抗判定に負けると、目標の位置より1ヘクスはなれた、ジャマー使用者の指示する任意の場所に着弾点を変更させられ、命中値も-5される。
連射X	一度の攻撃で最大X発まで発射可能。発射数が1増えるごとに命中+1、2発使用毎にダメージ+1

状態異常一覧

名称	効果
拘束	移動力-1、最大ADと現在AD-1。AD3消費で解除。
行動不能	耐久度が0以下。ユニティバトル中ならば、バトルマップより退場する。
故障	故障した場合その部分は修理するまで使用できない。
視界不良	命中に-5の修正
ショート	5ラウンドの間、毎ラウンド開始時現在EN-1。
転倒	常動以外のスキルは使用不能。行動制限や移動制限は発生せず (影響は受ける)。全ての判定に-5の修正。行動時に現在ADを2消費で回復。
疲労状態	ENが0で発生。行為判定は全て低目優先状態になる。集中攻撃、積極回避は選択不可。
奮起	行為判定は全て高目優先・集中攻撃、積極回避不可。効果時間の終了、もしくはENが0で解除。