

BATTI FTECH

移動時の必要MP表

地形	必要MP (ヘクスあたり)
地形	1MP
平地 (丘陵を含む)	2MP
荒地	2MP
林	3MP
森	2MP
深度1の水地	2MP
深度2以上の水地	4MP
高度の変更	高度差1あたり1

移動による修正表

バトルメック	移動	修正
攻撃側	静止	±0
	歩行	+1
	走行	+2
	ジャンプ	+3
目標機	0~2ヘクスの移動	±0
	3~4ヘクスの移動	+1
	5~6ヘクスの移動	+2
	7~9ヘクスの移動	+3
	10ヘクス以上の移動	+4
	ジャンプを行った	+1

地形による修正表

バトルメック	地形	修正
攻撃側	水地ヘクス	+1
	伏せている	+2
目標機	林ヘクス	+1
	森ヘクス	+2
	部分的遮蔽	+3 <small>注1</small>
	水地ヘクス:1レベル	-1(+2) <small>注2</small>
	水地ヘクス:2レベル以上	射撃不可
	伏せている 隣接ヘクス	-2
伏せている:その他のヘクスから	+1	

注1 命中したらパンチ命中箇所表を用います。

注2 水地自体の修正 -1に部分的遮蔽の効果が重なり +2となります。

命中箇所表

出目	左側面	正面 / 背面	右側面
2	左脚 (致命的命中)	胴中央 (致命的命中)	右胴 (致命的命中)
3	左脚	右腕	右腕
4	左腕	右腕	右腕
5	左腕	右脚	右腕
6	左脚	右胴	右腕
7	左胴	胴中央	右胴
8	胴中央	左胴	胴中央
9	右胴	左脚	左胴
10	右腕	左腕	左腕
11	右脚	左腕	左腕
12	頭	頭	頭

パンチ命中箇所表

出目	左側面	正面 / 背面	右側面
1	左胴	左腕	右胴
2	左胴	左胴	右胴
3	胴中央	胴中央	胴中央
4	左腕	右胴	右腕
5	左腕	右腕	右腕
6	頭	頭	頭

キック命中箇所表

出目	左側面	正面 / 背面	右側面
1~3	左脚	右脚	右脚
4~6	左脚	左脚	右脚

格闘戦表

格闘方法	命中値	ダメージ
パンチ	4	機体重量 / 10
キック	3	機体重量 / 5
押し	4	目標を1ヘクス移動させそこへ進入。操縦ロール強要。
突撃	5	目標機 攻撃重量 / 10 × 移動ヘクス
		攻撃機 目標重量 / 10
飛び降り	4	目標機 攻撃機重量 / 10 × 3
		攻撃機 成功時 攻撃機重量 / 10 × 2 (キック命中箇所表正面) 失敗時 攻撃機重量 / 10 × 3 (通常の命中箇所表背面)

武器表

武器	熱	ダメージ値	射程			計測用データ			
			最低射程	近(4)	中(6)	遠(8)	重量	弾薬 / トン	装備欄数
小口径レーザー	1	3		1	2	3	0.5		1
中口径レーザー	3	5		1~3	4~6	7~9	1		1
大口径レーザー	8	8		1~5	6~10	11~15	5		2
粒子ビーム (PPC)	10	10	3	1~6	7~12	13~18	7		3
長距離ミサイル (LRM)	5連	2 × 1	6	1~7	8~14	15~21	2	24	1
	10連	4 × 1	6	1~7	8~14	15~21	5	12	2
	15連	5 × 1	6	1~7	8~14	15~21	7	8	3
	20連	6 × 1	6	1~7	8~14	15~21	10	6	5
短距離ミサイル (SRM)	2連	2 × 2		1~3	4~6	7~9	1	50	1
	4連	3 × 2		1~3	4~6	7~9	2	25	1
	6連	4 × 2		1~3	4~6	7~9	3	15	2
オートキャノン (AC)	/ 2	1 2	4	1~8	9~16	17~24	6	45	1
	/ 5	1 5	3	1~6	7~12	13~18	8	20	4
	/ 10	3 10		1~5	6~10	11~15	12	10	7
	/ 20	7 20		1~3	4~6	7~9	14	5	10
マシンガン	0	2		1	2	3	0.5	200	1
火炎放射器	3	2		1	2	3	1		1

ミサイル命中数表

出目	2	4	5	6	10	15	20
2	1	1	1	2	3	5	6
3	1	2	2	2	3	5	6
4	1	2	2	3	4	6	9
5	1	2	3	3	6	9	12
6	1	2	3	4	6	9	12
7	1	3	3	4	6	9	12
8	2	3	3	4	6	9	12
9	2	3	4	5	8	12	16
10	2	3	4	5	8	12	16
11	2	4	5	6	10	15	20
12	2	4	5	6	10	15	20

転倒後の向き表

出目	向き	命中箇所判定表
1	同じ(前面から転倒)	正面 / 背面
2	1ヘクスサイト右 (側面から転倒)	右側面
3	2ヘクスサイト右 (側面から転倒)	右側面
4	180度逆 (背面から転倒)	正面 / 背面
5	2ヘクスサイト左 (側面から転倒)	左側面
6	1ヘクスサイト左 (側面から転倒)	左側面

致命的命中数表

出目	結果
2~7	致命的命中はなかった
8~9	1箇所致命的命中
10~11	2箇所致命的命中
12	その部位が吹き飛ば(腕、脚、頭)または3箇所致命的命中(胴)

致命的命中効果表

部位	損傷箇所	効果	
頭	生命維持装置	熱ポイントが 15~ 24のターン、メック戦士に 1ダメージ	
		熱ポイントが 25以上のターン、メック戦士に 2ダメージ	
	操縦席	メック戦士死亡、メックはゲームから取り除かれる	
	センサー	1回目 射撃に命中修正 + 2 2回目 センサー破壊、あらゆる射撃不可	
胴中央	エンジン	1回目 毎ターン熱ポイント+ 5 2回目 毎ターン熱ポイント+ 10 3回目 エンジン破壊、メックはゲームから取り除かれる。	
		ジャイロ	1回目 あらゆる<操縦>ロールに修正 + 3 2回目 ジャイロ破壊、移動不可、あらゆる<操縦>ロール自動失敗
		腕	肩 射撃に命中修正 + 4、押し攻撃に命中修正 + 2、パンチ不可 上腕 / 前腕駆動装置 射撃に命中修正 + 1、パンチに命中修正 + 2 & ダメージ半減 手駆動装置 手に持つ武器は使用不可、パンチに命中修正 + 1
	脚	腰	1回目 :MP半分、<操縦>ロールに修正 + 2、キック、突撃不可 2回目 移動不可、<操縦>ロールに修正 + 4、キック、突撃不可
大腿 / 下腿 / 足駆動装置		MP - 1、<操縦>ロールに修正 + 1、キックダメージ半減	
武器		武器破壊	
ジャンプジェット噴射ノズル		ジャンプMP - 1	
放熱器		毎ターン熱ポイント+ 1	
弾薬	弾薬爆発、機体中枢に残弾薬分のダメージ、メック戦士に 2ダメージ		

操縦ロール表

バトレメックの状況	メックに加えられた格闘方法	キックを受けた	± 0
		押しを受けた	± 0
		突撃を受けた	+ 2
		真上からの飛び降りを受けた	+ 2
	メックへのダメージ	1フェイス (射撃、格闘) に 20点以上のダメージを受けた	+ 1
		メックの核反応炉が停止した	+ 3
		メックの核反応炉が停止している	注1 自動的転倒
		脚 (大腿、下腿、足) 駆動装置が 1つ故障していることに	注1 + 1
		腰への致命的命中ごとに (最大 2つまで)	注1 + 2
		ジャイロへの致命的命中を受けている	注1 + 3
ジャイロへの致命的命中を 2度受けている	注1 自動的転倒		
バトレメックの行動	メックがキックを失敗した (成功時不要)	± 0	
	メックが突撃を成功した (失敗時不要)	+ 2	
	メックが真上からの飛び降りを行い、成功した (失敗時自動的転倒)	+ 2	
	メックが震度 1の水地に入った	- 1	
	メックが震度 2の水地に入った	± 0	
	メックが震度 3の水地に入った	+ 1	
	メックが立ち上がろうとした	± 0	
	メック戦士が転倒によるダメージを防ぐ	転落した高度差 1あたり 1	
	腰に致命的命中を受けたメックの走行	注2 ± 0 (+ 2)	
	ジャイロに致命的命中を受けたメックの走行 / ジャンプ	注2 ± 0 (+ 3)	
	ガレキに入る	± 0	
	建造物へ進入する	脆弱建造物 ± 0	
	建造物から離脱するときのダメージを防ぐ	注3 軽構造建造物 + 1	
		重構造建造物 + 2	
		強化建造物 + 5	
		0~ 2ヘクスを移動 ± 0	
		3~ 4ヘクスを移動 + 1	
		5~ 6ヘクスを移動 + 2	
		7~ 9ヘクスを移動 + 3	
	10ヘクス以上を移動 + 4		
走行中に向きを変更して歩道に侵入しようとする	注4 スリップ操縦ロール表を見ること		

注 1 :これは単に修正の条件であり、他の<操縦>ロールを必要とする条件があったときに同時に適応されるだけです。注 2 矢印内は腰やジャイロへの損害から自動的に適応される修正です。注 3 失敗してもメックはダメージを受けるだけで、転倒しません。注 4 失敗すると転倒し、スリップをはじめます。

スリップ操縦ロール表

移動ヘクス	修正値
0~ 2	- 1
3~ 4	± 0
5~ 7	+ 1
8~ 10	+ 2
11以上	+ 4

熱ポイント表

行動	熱ポイント
歩行	1 (ターンで)
走行	2 (ターンで)
ジャンプ	ヘクスあたり 1、最低でも 3
立ち上がり	試みるごとに 1
武器発射	武器表を見ること
放熱器	機能している放熱器あたり - 1 水中にある放熱器あたりさらに - 1 (最大 6)

火災発生表

内容	修正値
発生基本値	火炎放射器 自動 (建造物は 4以上)
	エネルギー兵器 7以上
	ミサイル 9以上
判定への修正	森、林、荒地 ± 0
	脆弱建造物 ± 0
	軽構造建造物 + 1
	重構造建造物 + 2
	強化建造物 + 3
都市での延焼	風下のヘクス 7以上
	風下の隣接ヘクス 9以上
	燃えていないヘクスをはさんでの延焼 1ヘクスにつき + 3の修正