

A-D I Cガンパレード (β 7)

○ガンパレードとは

ガンパレードとは、Aの魔法陣のA-D I Cです。

○導入の効果

ガンパレードを導入することで、以下の効果があります。

1. Aの魔法陣でガンパレード・マーチシリーズの世界観でのゲームを行うことができます。

はじめの注意書き：

○ルールを最初から全部使う必要はない。

追加ルール全部や沢山の武器を最初から使うと混乱します。軍事的知識がなければなおさらです。このゲームでは、最初のうちは選択ルールかどうかに関わらず、最初の一部のルールだけを採用して遊ぶことをお勧めします。

○最初は中学生プレイから始めてみよう

追加ルール全部や沢山の武器を最初から使うと混乱します。軍事的知識がなければなおさらです。このゲームでは、最初のうちは軍事教練を満足に受けていない中学生でのプレイをお勧めします。この場合は最初のうち、技能ルールなどは使わずに、武器も最初はない状態あたりで遊ぶといいでしょう。ゆっくりと武器を使い方を（SDも）学んでいくといいでしょう。

○クイックスタートのすすめ

はじめたての頃は中学生プレイにあわせて、クイックスタートで遊ぶといいでしょう。最初は原型をとりあえず考えずに、ゲームを進めていくのをお勧めします。1、2回ゲームをプレイした後に正式にキャラクターを作成しても遅くありません。

○修正一覧をよく読もう

ある程度ゲームに慣れたら、修正一覧をよく読んでいきましょう。このゲームの戦闘はどれだけ有利な修正を数多く取るかで決まります。

○移動計算のやり方

Aの魔法陣で戦闘を扱う場合、多くの場合では移動距離の計算が重要になります。ルールを読む前に、これを完全にマスターしておきましょう。

移動計算の方法は簡単です。計算機と紙を、用意しておいてください。

1. 移動する者の重量を計算します。（普通は事前に計算しているでしょう）
2. 重量と乗り物の種類を見て1秒当たりの移動速度を計算します。
3. あとは阻止線の有無で移動速度が減少したりします。A-D I Cガンパレードやウォードレスではこの阻止線が重要なので、忘れずに修正してください。
4. 最後に、1ターンあたりの時間（M*で示されるターンピリオド）を見て、速度に掛けます。
ガンパレードA-D I Cなら3分が1ターンですので180秒、ウォードレスなら10分が1ターンですので600秒。それぞれ180、600を掛け算すれば、1ターンでの移動量を計算できます。

例：

拳銃（重量5）を持った刑事が走っています。ウォードレスなどはつけていません。
200m先の凶悪犯に射撃しようと言うわけです。
彼は拳銃以外に装備重量はなく、重量は5、軽量装備で、かつ、全力で移動しています。

人の基本移動速度は1

軽荷移動状態は移動速度×2m／1秒

で、かつ全力移動状態だち移動速度×3になります。

1×2×3で、6mを1秒に移動します。1ターン3分（180秒）の場合、1080m移動できるわけです。

ここで、犯人が射撃を開始し、刑事が射撃による阻止線を受けてしまうと（A-D I Cガンパレードなら）移動速度は6分の1になります。1080m／6で180mしか移動できません。犯人まではあと20mです。彼は物陰に隠れながら、移動しているのでしょう。

射撃を受けないで阻止線を受けない、例えば回り道（直線200m→回り道で500mになる）を移動しようとした場合、1ターンで犯人までたどり着いてしまうことがあることを覚えて置いてください。阻止線での移動阻害時、一番役に立つのは回り道なのです。

キャラクター作成

キャラクター用の原型がここから先に記載されています。
好きな原型を選んで遊ぶことができます。

○まず動機から

まず “サイコロを振って” どのような理由で学兵／軍人になったのか” の理由を決定します。

(A表とB表で二回2 d 6 して決めます。二つを組み合わせで適当な設定をプレイヤーは作り、SDはこれを許可するか、作り直しをさせることができます)

A表

出目

- 2 軍の備品、成体クローンである
- 3 望まぬ理由で兵になった
- 4 死に場所を探している
- 5 誰かの身代わりで志願兵になった
- 6 学兵動員法による徴兵である
- 7 学兵動員法による徴兵である
- 8 学兵動員法による徴兵である
- 9 同胞愛あふれる志願兵である
- 1 0 復讐のために志願兵となった
- 1 1 現地徴用の民間人である
- 1 2 悪の秘密結社の陰謀を阻止するためにいる (が、世界移動者ではない)

B表

出目

- 2 それは趣味に関することが原因である
- 3 それは勘違いに関することが原因である
- 4 それは性格に関することが原因である
- 5 それは誇りに関することが原因である
- 6 それは家族に関することが原因である
- 7 それは金銭に関することが原因である
- 8 それは恋愛に関することが原因である
- 9 それは正義感に関することが原因である
- 1 0 それは裏切りに関することが原因である
- 1 1 それは政争に関することが原因である
- 1 2 それはセプテントリオンに関することが原因である

○原型からキャラクター設定を決めよう

原型を読んで、原設定を選んでいき、キャラクターを作成していきましょう。

＊ランダムにキャラクターを作ることも出来ます。

原設定の隣に () で描かれている数字は、1 d 6 の数値に対応しています。

例

A性別は… 男 (1 2 3) OR 女 (4 5 6)

サイコロを一つふって、1 から 3 なら男、4 から 6 なら女を意味します。

原型. ガンオーケストラ (20 歳からプラスマイナス 7 歳) ＊年齢については $2d6 + 10$ で年齢を決められます。

A性別は… 男 (1 2 3) OR 女 (4 5 6)

B 基本属性は… 元気 (1 2) 優しい (3 4) 頭がいい (5 6)

C (A+B) (いずれの項目も 1 2、3 4、5 6 でダイス決定できる)

D 副属性は… 豪快 (1 2) 繊細 (3 4) 探求型 (5 6)

E 負属性は… 変態 (1 2) 保守的 (3 4) ひがんでる (5 6)

A :

男のボックス

- ・でかい。
- ・しゃべるのは得意ではないが忍耐強い。
- ・専門家肌で妙なこだわりがある。
- ・女の子に見える。
- ・デブであるが頭は切れる。
- ・女好き。

女のボックス

- ・幼く見える。
- ・見栄っ張りで見栄えがいい
- ・現実的で計算高い。でもあがり症
- ・目つきが悪いことを気にしている
- ・男を惑わすナイスバディ
- ・実は腐女子的発想の持ち主

B :

元気のボックス

- ・活動的で仕切り屋である。
- ・正義漢である。
- ・筋肉マンである。
- ・ゴーグルと絆創膏をつける。
- ・威勢がいいというか、不良気味である。
- ・有望なスポーツ選手である（あった）

優しいのボックス

- ・すぐ誰かに頼るくせがあって笑うと可愛い
- ・面倒を見るのが好き
- ・生活的で芯が強い
- ・ぼややん
- ・いやと言えない性格で、細かいところを良く見ている
- ・動物と話せる

頭がいいのボックス

- ・頭がいいせいで現実に絶望している
- ・根回しが得意
- ・手厳しい事を言うが、悪意はない。
- ・勉強が良く出来るが度胸がない
- ・有能だが良心をいつもいためている
- ・手拔きの天才

C : A + Bで決まるもの

男+元気のボックス

- ・徹底的に女心に鈍い
- ・回復力が高い
- ・士気が高い
- ・いつも空を見上げる癖がある
- ・異国の血が流れている
- ・武術のたしなみがある

男+優しいのボックス

- ・線の細い人で荒事は不得意であるが、恐ろしく繊細で勘がするどい。
- ・人望があって先生と呼ばれている
- ・切れると怖い二重人格である。
- ・植物、中でも花に詳しい
- ・敵には徹底的に冷酷になれる
- ・家事が得意

男+頭がいいのボックス

- ・人から恐れられており。色んな人の弱みを握ってる
- ・事務や行政が出来る管理畑である
- ・エリートではないが博識で現場経験が豊富
- ・冷たくて眼鏡をかけている。
- ・スーパーエリートだがつぶれたトカゲの顔している上に惚れた女に頭があがらない
- ・頭はいいが自分はそのことを嫌っている

女＋元気のボックス

- ・面倒見が良くて人望がある
- ・可愛くないと言われる男勝りで負けず嫌い
- ・姉御肌で大声である
- ・芝村家の姫君である
- ・噂話が大好きなゴシップ女王
- ・やりすぎの面があるがすぐ反省する

女＋優しいのボックス

- ・大変な人気があるヒロインである
- ・家事や小物作りが得意で人気者である
- ・だれかをかばおうとする時はあきらかに高い能力を発揮する
- ・生活の知恵で部隊を助けているお母さんである
- ・心優しいが故に有能でなくてはならない人物である
- ・ひどく優しさが分りにくい不器用ちゃんである

女＋頭がいいのボックス

- ・なぜか大人達からは人望があり、アイドルになっている
- ・恐ろしい直感力がある
- ・バカ女のふりをしているが、実は大変頭がいい
- ・人の感情を読むのに長けているが無口
- ・頭がいいばかりに男に引かれていて腹を立てている
- ・整備、あるいは事務のエキスパートである

D. 副属性

豪快

- ・友情のためにどんな危険もいとわない
- ・鉄の胃袋があって腐ったものも大丈夫
- ・とんでもない度胸がある
- ・ド派手なアクションを瞬間的に出来るが、大怪我も良くする
- ・自分の裸を見せるのに照れがない
- ・深いことを考えずに身上や趣味で動ける

繊細

- ・細かいところを気にする
- ・美しいものに目がない上に器用である
- ・清潔好きで掃除が得意
- ・ブルーヘクサである
- ・地図を読んで風景を正確に想像できる才能がある
- ・五感に優れる

探求型

- ・一度に二つのことが同時に出来ない代わりにすごい集中力
- ・子供っぽいところがあって心根は素直だが哲学的なことを言う
- ・影が薄く、偵察にむいている
- ・一つのことに飛びぬけた才能があるが人付き合いが下手
- ・読書が好きで孤独を感じない性格である
- ・慎重で一回考える癖がある

E 負属性

変態

- ・ストレスがたまると大散財する
- ・所構わずいちゃいちゃしたがる
- ・ソックスハンターである
- ・変身願望があり、時々おさえられない
- ・奇妙な格好してくねくねできる
- ・駄目な人に恋している

保守的

- ・極度に身持ちが固い
- ・法規やルールを守りたがる
- ・説教くさく、好きな人をマンツーマンで説教したがる
- ・家に門限があり、家の監視が厳しい
- ・家族が一杯いて面倒見なければならない。
- ・猫である（本当に猫なので選ぶときは注意すること）

ひがんでる

- ・常に不機嫌そう
- ・好きだと言ったら負けだと思っている
- ・表面上他人に合わせればいいと思っている
- ・実は性格が黒い
- ・嫌味ばかり言う
- ・身体の一部に障害がある

○根源力について

キャラクター作成時の根源力は1000からです。

○原成功要素と根源力配分比を決めよう

原成功要素と根源力配分比

注意：ガンパレードA-DICでは、キャラクター作成の際、まず配分比修正を加えたあとで、根源力を20で割って配分すること

（日常分野と戦闘分野に分かれているが、これはあくまで表記上の話で使用の際には区別する必要はない）

日常分野 {

顔・外見 2

言葉遣い・性格 1

体格・体形 1

趣味 1

私物 2

}

戦闘分野 {

体力・耐久力 1

運動能力 1

知覚能力・精密作業能力 1

知力・指揮 1

}

配分比修正は以下の通り（BとDに沿って配分する）

B 基本属性 4

元気……………体力・耐久力＋2 運動能力＋2

優しい……………趣味＋2 知覚能力・精密作業能力＋2

頭がいい……………知力・指揮＋3 言葉遣い・性格＋1

D 副属性 3

豪快……………体力・耐久力＋1 体格・体形＋1 運動能力＋1

繊細……………知覚能力・精密作業能力＋2 言葉遣い・性格＋1

探求型……………趣味＋1 知覚能力・精密作業能力＋1 知力・指揮＋1

E 負属性 2

変態……………趣味＋1 知力・指揮＋1

保守的……………言葉遣い・性格＋1 体力・耐久力＋1

ひがんでる…私物＋1 知覚能力・精密作業能力＋1

移動速度1（固定です）

○兵科と係を選ぼう

能力の決定まで出来たら兵科と係を選んでください。

兵科、係は以下の通りです。なお、係と兵科で同じ技能がかぶっても、技能レベルがあがったりはしません。単にこれらは技能の幅を広げるだけです。

兵科：

歩兵・車両運転・射撃・機関銃・白兵戦・回避・投擲

レンジャー・水泳・射撃・回避・白兵戦・地形把握・野外

砲兵・車両運転・砲術・機関銃・回避・工兵・地形把握

戦車兵・車両運転・人型戦車操縦・無線・機拳銃・砲術・回避

偵察兵・車両運転・水泳・射撃・回避・地形把握・偵察

医療兵・家事・医療・射撃・機拳銃・回避・野外

無線兵・車両運転・無線・射撃・回避・投擲・地形把握

山岳騎兵・動物兵器・幻視・射撃・回避・白兵戦・野外

海兵隊・舟艇操縦・射撃・機関銃・投擲・夜戦・地形把握

指揮官・無線・同調・話術・指揮・作戦参謀・地形把握

事務官・車両運転・話術・家事・射撃・回避・事務

工兵・車両運転・機関銃・回避・工兵・投擲・水泳

狙撃兵・狙撃・回避・射撃・偵察・密会・幻視

憲兵・憲兵・射撃・回避・話術・密会・諜報

パイロット

・航空機操縦・ヘリ操縦・無線・機拳銃・砲術・回避

整備兵

・車両運転・機拳銃・回避・整備・家事・野外

係：

リーダー・指揮・話術

飼育係・動物兵器・家事

郵便配達係・配達・話術

調達係・話術・密会

おかあさん・家事・同調

偵察係・偵察・地形把握

マスコット・ソックスハント・諜報

ヘリ操縦係・ヘリ操縦・地形把握

○技能の効果

技能とは技能1につき300の能力修正（判定単位100なら成功要素3個分が提出され、自動的に全部が抽出される）を得る行動の種類をいいます。

○所持発言力について

各プレイヤーは設定上1000発言力を渡されます。これで装備を手にいれなければなりません。プレイヤーはこれまでの経歴の中でそれぞれ買い物して、装備を整えた状態でゲームを開始します。プレイヤー間で発言力、衝動の貸し借りをしてはいけません。

○技能について

キャラクターは作成時に兵科技能および、係の技能全てに1の技能を持っています。

○成長について

1 ゲームをこなすごとに各プレイヤーは100の根源力を手に入れることができます。

長い時間になるようであれば増える根源力を増やしてあげるべきでしょう。

30分のプレイにつき50根源力が増えても構いません。

この根源力上昇はNPCにもそのまま適用されます。

○成長の限界

根源力の上限は10000です。

それ以上に強くなることはありません。

○技能の習得

作成キャラクターの根源力が500を越えるたびに兵科+係内の技能が全て+2されます。

○買い物

プレイヤーは手に入れた発言力や根源力を消費して買い物することができます。このゲームでの成長は、これらの買い物によって得られるものが大きなウエイトをしめます。

追加ルールセクション

・重量に関する基礎ルール

○装備と重量

徒歩では以下の通りです。

（普通に装備をもっている状態）重量 6 1 以上 1 4 0 以下の時

（装備が軽い状態）重量 6 0 以下の時

（装備が重い状態）重量 1 4 1 以上の時

（移動できない状態）重量 2 5 1 以上の時

ウォードレスを使っている時は上記の数字を 2 倍にします。

・移動に関する基礎ルール

○移動速度、加速

移動速度は以下のようになります。

人・ウォードレス = 1

戦車 = 5

ヘリ = 2 0

航空機 = 1 0 0

移動速度は難易度 0（ロール進行ですすめられる）の場合の速度です。より速く移動する場合、難易度が発生します。

○技能

技能とは技能 1 につき 3 0 0 の能力修正（判定単位 1 0 0 なら成功要素 3 個分が提出され、自動的に全部が抽出される）を得る行動の種類をいいます。

○成功要素抽出時の区分はない

日常分野と戦闘分野に分かれていますが、これはあくまで表記上の話で使用の際には区別する必要はありません。普通に判定してください。

・処理についての基本的なルール

○戦闘の同時解決について

・敵味方ともに、攻撃と防御の成功要素は同時に提出し、目標に攻撃したら（敵が攻撃可能な場合場合）その対象から攻撃（反撃）が来るものとします。提出時、攻撃と防御で成功要素が重複していても構いません。

処理は同時解決で特に奇襲で無い限りは先に攻撃して相手を倒したからといって反撃がないわけではない（反撃ではそのまま成功要素を持ったものとして反撃する）とします。

○戦闘の時間スケールについて

戦闘は1ターンを3分（180秒）として数えます。

○移動の種類について

戦闘時、移動すると一部の行動が出来ません。

全力移動状態……移動以外の全行動が出来ません。

急速移動状態……移動、防御以外の行動が出来ません。

通常移動状態……移動、防御、横、および前への攻撃行動が出来ます。

慎重移動状態……全ての行動を行えます。後ろに下がりながら射撃できるのは慎重移動状態の時だけです。

○M*から始まるゲームの目的について

SDはM*から始まるゲームの目的が戦闘で敵部隊を排除する、破壊するなどの場合、難易度は不定として戦闘を行い、敵部隊を排除する、破壊する事ができたらM*が達成されたと判定してください。

○難易度、修正の積算について

敵の数、味方の数などが多ければ修正は積算します。

例えば敵ゴブリン部隊が10個（1個のゴブリン部隊が能力500、判定単位100なら）5000の能力になります。

○A=D I Cガンパレードでの能力→難易度変換

能力を難易度に変換する場合×2してください。

○戦闘における前提変換廃止

戦闘においては特別な場合を除いて前提変換をかけてはいけません。

これは技能、武器の性能などに対して下記にある修正ルールが加わるため、2重に効果がかからないようにするためです。修正がかからないケースで戦闘に影響がある場合のみ、前提変換を使ってください。

○修正の導入

ガンパレードでは武器や装備の成功要素を登録して使用することはありません。これは兵器という画一化されたものを扱う以上、同様の成功要素ばかりになって変化が乏しいためです。

ガンパレードでは状況、武器などに応じて能力に換算した能力修正を与え、この修正は特に定めがない限り自動的に全部が抽出されるものとします。

例：装甲：能力修正2000とある場合、能力換算で2000（判定単位100なら成功要素20個）の修正があるとします。

この修正は戦闘に限らず、作戦や支援などに対してもかかります。SDは戦闘時、戦闘一覧を見て修正をかけてください。

○修正の提出タイミングについて

各種の修正は前提変換と同じタイミングで提出し、判定を行ってください。

・攻撃に関するルール

○武器の使用について

持ち歩いている武器が複数あっても、使用できるのは一個です。
ただし、両手武器の例外があります。

○両手武器

白兵技能、投擲技能を使う武器は、通常の使用制限（１個）に加えてもう１個を追加して使用出来ます。攻撃時、これらの武器の修正はそのまま加えて計算することが出来ます。

○攻撃の指定について

攻撃の対象には阻止線の数の部隊まで指定できます。
射程内で視程内（間接照準であれば視程は無視できます）で弾数があるとき、武器を使用できます。

○射程について

射程より先にある対象に攻撃をすることは出来ません。
また、射程内でも味方や建物などで遮蔽が行われている場合、攻撃をすることは出来ません。

○視程について

見えていない敵に攻撃することは出来ません。

○間接照準

無線によって砲術を持つ者が敵を見ながら誘導し、（攻撃する側が）見えていない敵にたいして攻撃することを間接照準と言います。間接照準で攻撃する場合、視程については無視して攻撃できます。

○弾薬について

攻撃のたびに弾薬を１消費します。弾薬が０、もしくはマイナスの武器は使用することが出来ません。

○貫徹力

すべてのキャラクター（敵含む）は貫徹力と装甲を持ちます。これによって修正がかかることがあります。修正一覧をご覧ください。

○破壊と死亡について（このルールは基本ルールの戦闘と異なります。ガンパレードA=D I Cではこちらを使用してください）

すべてのキャラクター（敵含む）は攻撃の対象となった時、防御の判定に失敗すると死亡／破壊し、中間判定で重傷（５０％の成功要素停止）（もしくは乗り物のみ破壊）になります。複数が攻撃対象の場合、中間判定は半数死亡でも構いません。

○阻止線

阻止線とはキャラクターが邪魔することで移動を拘束することを言います。
武器の種類により拘束（移動させないで足止めする）できる敵の数は異なります。

阻止線から逃れることは出来ません。（成功判定なしで拘束されます）

阻止線を相殺することは出来ません。

阻止線を使うためにはかける数だけの弾数を余計に消費します。つまり阻止線なし（０）で攻撃するだけなら消費弾薬は１になります。

阻止線は複数かけることが出来、２つ以上の阻止線にかけている対象を”火力制圧”とすることが出来ます。

重要：阻止線をかけることが出来る武器は貫徹力が相手の装甲より上回る場合に限りです。

移動時、拘束下では移動速度は６分の１、火力制圧下（複数の阻止線にひっかかっている場合）では移動速度は１０分の１になります。これ以上に移動する場合は、移動判定をしなければなりません。移動判定に成功すれば、２倍移動できます。拘束下なら３分の１、火力制圧下なら５分の１の距離を進めるわけです。移動判定時の難易度は攻撃を受けた場合に同じになります。

なお、何の制限も受けない場合、通常の移動ルールで移動が出来ます。

○夜間戦闘

夜間では武器／装備の射程・攻撃力が半分になります。
また視程、移動速度が半分になります。

○ウォードレス着用による根源力の増加について

どんなウォードレスでも、着用すると戦闘分野 {体力・耐久力、運動能力、知覚能力・精密作業能力、知力・指揮} の能力が2倍になります。

○ウォードレスの着用について

ウォードレスの着用には30分かかります。

○発言力

発言力とはガンパレードにおけるお金のことです。
発言力はゲーム終了時にSDによって勲章が渡され、それによって得られます。

○人間関係値は使わない

ガンパレードではルールブック102PのNPCとの関係（選択ルール）は常に使わないようにして遊んでください。

○ロールプレイボーナスは使わない。

ガンパレードではロールプレイボーナスは使いません。

○勲章

勲章とはセッション終了時に渡されるもので以下の種類があります。
SDはプレイヤーの働きに応じて任意の勲章を渡すことが出来ます。
勲章は複数を同時に得ることが出来ます。

勲章の種類	得られる発言力
XX従軍章……………	500
傷ついた獅子章……………	1000
銀盾勲章……………	1000
銀剣突撃勲章……………	1500
黄金剣突撃勲章……………	3000
手作り勲章……………	300
市民からの感謝状……………	500
赤いスカーフ章……………	500
士魂徽章……………	1000
極楽トンボ章……………	100
金髑髏勲章……………	500
大鳳徽章……………	500

獲得条件は以下の通り。

XX従軍章……………XXにはセッション名が入る。参加賞で参加さえしていれば貰える。

傷ついた獅子章……………勇猛果敢な活躍をして死んだ戦死者に対して贈られる。

銀盾勲章……………抜群の裏方作業したプレイヤーに贈られる。

銀剣突撃勲章……………抜群の戦闘活躍したプレイヤーに贈られる。

黄金剣突撃勲章……………武功隔絶の活躍したプレイヤーに贈られる。エース級。戦闘に限らない活躍で得られる。

手作り勲章……………プレイヤーの創意で一人のMVPを選出する

市民からの感謝状……………たくさんの人を助けた部隊に贈られる。（全員受賞）

赤いスカーフ章……………活躍したリーダーに対して贈られる。

士魂徽章……………高い装備を失ったプレイヤーに贈られる、実質補填の勲章。

極楽トンボ章……………SD的に全然活躍できなかった（あるいは駄目だった）人に与える残念賞

金髑髏勲章……………プレイヤーの75%以上の推挙があった場合に受賞できる、SDの勲章。ひどい難易度（難しい難易度）を出してきたSDに贈られる。

大鳳徽章……………プレイヤーの75%以上の推挙があった場合に受賞できる、SDの勲章。面白いセッションをやってくれたSDに感謝して贈られる。

○修正一覧

ガンパレードの戦闘で使う修正を一覧表にまとめました。

チェックリストのようにして印をつけていき、あとでまとめて電卓で合算するなどすればいいでしょう。これらの効果は合算されます。

修正は全て能力で書かれています。－１０００などです。判定単位で割って、実際の能力修正にしてください。

修正値はＳＤの任意で加減できますが、処理が面倒になるのであまりお勧めできません。

修正は、８人／機（戦車は１機で５人分です）につき１項目を判定します。これを１単位とします。端数は切り捨てです。ただし、８人以下で１ゲームを行った場合は例外的に１単位とします。

（通常、１６人／機以上で遊ぶことはないでしょうから、以下は読み飛ばしても構いません）

単位数分、同一項目は重複して計算することが出来ます。もちろん、単位ごとに独立して計算するので例えば２単位の部隊があつて１単位だけに機関銃がある場合、２単位目のほうには”・機関銃による支援が行われている（敵は歩兵相当）＋支援者の機関銃技能もしくは＋５００”は、入りません。逆に言えば、１単位しかないのに機関銃を複数持つ者がいても、”・機関銃による支援が行われている（敵は歩兵相当）＋支援者の機関銃技能もしくは＋５００”は、複数入ったりしません。

修正一覧

○単位とは関係なく、参加するそれぞれのキャラクターごとに判定し、加わる修正

・技能が使える行動、判定の場合、技能のルールに規定された修正を加える。（一人一個、また、機関銃技能はここでは加えてはならない）

・装備、武器、サポーターが使える行動、判定の場合、それらの能力をそれぞれ修正として加える。

○一般的な修正

- ・専門的な技能や知識が必要な行為であれば 技能がない場合－２０００
- ・入念な準備や練習が行われていた場合 ＋１０００
- ・ゆっくり慎重にやっても時間的余裕があって、実際慎重にやる場合 ＋５００
- ・保有している他の技能の支援が得られる場合＋３００
- ・夜間戦闘で夜戦装備がない－８００
- ・士気が高い場合＋５００
- ・士気が低い場合－５００
- ・見事な作戦の場合 ＋５００
- ・完全補給状態の場合＋３００
- ・補給切れ状態の場合－１０００

○移動する場合にかかる修正

- ・敵の攻撃にさらされている場合 －１０００
- ・敵の攻撃の貫徹力が、自分の装甲を越えている場合 －１０００
- ・起伏、荒地、障害物などで移動しづらい場合、航空機、ヘリ航空型動物兵器以外は－１０００
- ・道路を移動する場合は＋１０００
- ・機関銃による支援が行われている（敵は歩兵相当）＋支援者の機関銃技能もしくは＋５００。

○偵察／観察する場合にかかる修正

- ・移動に使用した乗り物／防具の移動修正分、移動に修正を加える。（複数あれば一番低い修正のものを使う）
- ・敵が隠れている場合－１０００
- ・自分が隠れている場合－５００
- ・敵が見つかりにくい迷彩や、そもそも小さい場合 －５００
- ・敵が遠い場合 －５００
- ・かなり高いところから偵察している ＋１０００

○攻撃をする場合にかかる修正

- ・攻撃に使用した武器の攻撃修正分、攻撃に修正を加える。（複数あれば修正を積算する）
- ・弾薬を多く消費して攻撃する場合、攻撃に修正を加える。（消費弾薬は＋１、最大消費＋２まで多く消費できる） ＋３００／＋５００
- ・敵の攻撃にさらされている場合 －１０００
- ・敵の攻撃の貫徹力が、自分の装甲を越えている場合 －１０００
- ・自分の攻撃の貫徹力が、敵の装甲を越えている場合 ＋１０００
- ・機関銃による支援が行われている（敵は歩兵相当）＋支援者の機関銃技能もしくは＋５００
- ・砲による支援が行われている（敵は歩兵相当）＋支援者の砲術技能＋５００
- ・砲による敵地域への準備砲撃（９分以上）が行われている ＋２０００
- ・航空機、ヘリ、航空動物兵器による支援が行われている＋支援者の該当技能＋５００
- ・敵はこちらに気付いていない ＋１０００
- ・敵の後ろをとっている ＋１０００
- ・敵の横の位置をとっている ＋３００
- ・敵の上から攻撃している ＋５００
- ・敵を（誰も）偵察／観察できていない場合 －２０００
- ・建物の中、塹壕あるいはそれに準じた場所の戦いで手榴弾を使う場合＋１０００
- ・建物の中、塹壕あるいはそれに準じた場所の戦いで小型武器（白兵技能、機拳銃技能、投擲技能を使用する武器）を使う場合 ＋５００
- ・建物の中、塹壕あるいはそれに準じた場所の戦いで大型武器（白兵技能、機拳銃技能を使用する武器以外）を使う場合 －１０００

○防御する場合にかかる修正

- ・防御に使用した防具、乗り物の防御修正分、防御に修正を加える。（複数あれば修正が一番高いものを使う）
- ・敵に偵察／観察されている場合 －５００
- ・敵の奇襲 －１０００
- ・敵に後ろをとられた －１０００
- ・敵に横の位置をとられた －３００
- ・敵に上から攻撃された －５００
- ・天然の防御地形である＋５００
- ・人工の防御地形である＋１０００
- ・天然の防御地形に人工の防御地形を加えてある ＋１５００