













## ●クラス一覧表

クラス	SA	【体力基本値】	【反射基本値】	【知覚基本値】	【理知基本値】	【意志基本値】	【幸運基本値】
<b>コンパクトクラス</b>							
ストライカー	一撃必殺	4	5	5	4	2	4
コンダクター	起死回生	2	5	3	5	5	4
スーパード	破邪顕正	4	5	5	5	3	2
<b>ASクラス</b>							
AS (スカウト)	妙計奇策	3	5	5	3	2	6
AS (ポイントマン)	闘魂注入	3	5	5	5	2	4
AS (ライフルマン)	一意専心	3	4	6	5	3	3
AS (ベテラン)	電撃作戦	3	4	3	5	4	5
<b>スタイルクラス</b>							
ラムダ・ドライバ	光芒一閃	2	5	5	5	2	5
ウィスパード	天佑神助	3	5	4	5	3	4

## ●地形リファレンス

スクウェア種別	表記	効果
通常		一般的なスクウェア。一切の特殊な効果はない。
封鎖		封鎖されているスクウェア。敵スクウェアである場合、このスクウェアからの離脱移動には【行動値】による対決を行ない勝利する必要がある。
制圧		制圧されているスクウェア。全力移動でなければ侵入することができない。
進入不能		侵入することができないスクウェア。
障害物		飛行状態のキャラクターのみ侵入可能なスクウェア。部分遮蔽を提供する。
移動困難		侵入に2マス分の移動力が必要なスクウェア。飛行状態の場合これを無視できる。
遮蔽物		部分遮蔽を提供する移動困難スクウェア。したがって侵入に2マス分の移動力が必要。飛行状態の場合移動力ペナルティを無視できる。
砂漠		侵入に2マス分の移動力が必要で、リアクション達成値が-5されるスクウェア。飛行状態の場合これを無視できる。
水地		侵入に2マス分の移動力が必要で、リアクション達成値が-5されるスクウェア。飛行状態の場合これを無視できる。
深水		水地スクウェアの効果に加え、以下の効果が発生する。 このスクウェアにいる飛行状態でないキャラクターが発生させるダメージロールが「対潜能力」を持たない限り半分になる。また、このスクウェアにいる飛行状態でないキャラクターへのダメージも「対潜能力」を持たない場合半分になる。
逃走		このシーンから退場可能なスクウェア。ただし、敵スクウェアである場合退場を行なえない。
基地		基地であるスクウェア。詳しくは、P225 を参照。