

地形サマリー

スクエア種別	凡例	効果
通常		一般的なスクエア。一切の特殊な効果はない。
封鎖		封鎖されているスクエア。敵スクエアである場合、このスクエ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エア。全力移動でなければ侵入することができない。
進入不能		進入することができないスクエア。潜地状態の場合これを無視できる。
障害物		飛行状態または潜地状態のキャラクターのみ侵入可能なスクエア。部分遮蔽を提供する。
移動困難		進入に2マス分の移動力が必要なスクエア。飛行状態・疾駆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エア。したがって進入に2マス分の移動力が必要。飛行状態・疾駆状態の場合移動力ペナルティを無視できる。
砂漠		進入に2マス分の移動力が必要で、リアクション達成値が-5されるスクエア。飛行状態・疾駆状態の場合これを無視できる。
雪地		進入に2マス分の移動力が必要で、リアクション達成値が-5されるスクエア。飛行状態・疾駆状態の場合これを無視できる。
暗礁宙域		進入に2マス分の移動力が必要で、リアクション達成値が-5されるスクエア。
密集宙域		侵入不可能だが射線は通るスクエア。部分遮蔽を提供する。

スクエア種別	凡例	効果
水地		進入に2マス分の移動力が必要で、リアクション達成値が-5されるスクエア。飛行状態・疾駆状態の場合これを無視できる。
深水		水地スクエアの効果に加え、以下の効果が発生する。 このスクエアにいる飛行状態・疾駆状態でないキャラクターが発生させるダメージは「対潜効果」を持たない限り半分になる。また、このスクエアにいる飛行状態・疾駆状態でないキャラクターへのダメージも「対潜効果」を持たない場合半分になる。両者は重複しない。
視界遮断		このスクエアを挟んだ、および同一スクエアにおいて射線が通らないスクエア。煙幕、霧など。
逃走		このシーンから退場可能なスクエア。ただし、敵スクエアである場合退場を行なえない。
基地		基地であるスクエア。詳しくは、『MGR』P211を参照。
FP回復X		クリンナッププロセスごとに、XD6点のFPが回復するスクエア。
HP回復X		クリンナッププロセスごとに、XD6点のHPが回復するスクエア。
EN回復X		クリンナッププロセスごとに、XD6点のENが回復するスクエア。
命中補正X		このスクエア内にいるキャラクターが行なう命中判定の判定値に+Xする。
防御補正X		このスクエア内にいるキャラクターが行なう防御判定の判定値に+Xする。
ダメージ減少X		このスクエア内にいるキャラクターが受けるダメージを-Xする。これは「種別：防」の特技の効果として扱う。

●状態一覧表

状態	進入できない	解説	兼ねられる状態
状態なし	進入不能、障害物、密集宙域	●●状態を得ていない平常の状態。	なし
飛行状態	進入不能、密集宙域	飛行している状態。飛行状態のキャラクターによってのみ移動を阻害される。移動困難・遮蔽物・砂漠・雪地・水地・深水の【移動力】ペナルティを受けない。	高機動、疾駆
疾駆状態	進入不能、障害物、密集宙域	高速走行している状態。移動困難・遮蔽物・砂漠・雪地・水地・深水の【移動力】ペナルティを受けない。	飛行、高機動、潜地
高機動状態	進入不能、障害物、密集宙域	高い運動性を得ている状態。高機動状態・飛行状態のキャラクターによってのみ移動を阻害される。	飛行、疾駆、潜地
潜地状態	密集宙域	地中に潜っている状態。潜地状態のキャラクターによってのみ移動を阻害される。命中判定-5。	疾駆、高機動