

Gaslands: クイック・リファレンス

各ターンはギア・フェイズ1から6の順に進行する。各ギア・フェイズでは、ポール・ポジションのプレイヤーから時計回りに、そのギア以上の各車両を起動する。

起動ステップ

- オーディエンス・ウォートの消費
- 起動する適格なビークルの選択
- 選択したビークルの起動
 - 移動ステップ
 - 攻撃ステップ
 - ワイプアウト・ステップ

1. 移動ステップ

- マニューバ・テンプレートの選択
- マニューバ・テンプレートの設置
- スキッド・チェックの実行
 - (オプショナル) プッシュ・イットのために+1ハザード
- SHIFTの出目の適用。SHIFTの出目を1つ捨てて:
 - HAZARD、SLIDEあるいはSPINの出目を1つ捨てる
 - スティックシフト・アップ: +1現在のギア、+1ハザード
 - スティックシフト・ダウ: -1現在のギア、+1ハザード
 - このビークルからハザード・トーケンを1つ捨てる
 - 効果なしで捨てる
- HAZARD、SLIDEおよびSPINの出目からハザード・トーケンを得る
- スライドの解決: スライド・テンプレートの設置
- ビークルを最終的な位置に移動させる
<衝突可能性>
- スピinnの解決: 90度まで。どちらの方向でも
<衝突可能性>

2. 攻撃ステップ

- 気を取られた状態かどうかチェック
- クルーメンバーの武器への割り当て
- 対象の宣言
- 距離、視線、遮蔽のチェック
- 攻撃のロール(4+で命中、6はクリティカル命中)
- 防御側は回避のロール(現在のギアと同じ数の回避ダイスを振り、6+で命中を1つキャンセル)
- 装甲ポイントを取り除く

3. ワイプアウト・ステップ

- 全てのビークルのハザード・トーケンをチェックする。プレイ中のハザード・トーケンが6以上の任意のビークルはWIPEOUTを受ける(ステップ3.1から3.6を参照)
- フリップ・チェックの実行: ビークルの現在のギア以上の出目を振ると成功
- フリップ・チェックに失敗していれば、2命中を受ける
- フリップ・チェックに失敗していれば、ミディアム・ストレート移動
<衝突可能性>
- 現在のギアを1に下げる
- ビークルから全てのハザード・トーケンを取り除く
- アクティブなビークルを操作するプレイヤーの時計回りで隣のプレイヤーが、その中央を中心に好きな向きまで回す
<衝突可能性>

廃車

- ショート・ストレート前に移動
<衝突可能性>
- 廃車になる
- 爆発チェック: D6+弾薬を振り、6+で爆発
- ビークルが爆発したなら、ミディアム距離の全てのものにBlastつき爆発攻撃で攻撃

重さ	爆発攻撃ダイス
軽量級	2d6
中量級	4d6
重量級	6d6

衝突

- アクティブなビークルがスマッシュ攻撃か回避を宣言
- 妨害者もスマッシュ攻撃か回避を宣言(障害物はいつもスマッシュ攻撃を宣言する)
- 全てのスマッシュ攻撃のダイスを振る
- すべての回避のダイスを振る
- キャンセルされなかった命中を適用する
- 衝突に関わった各ビークルは+2ハザード・トーケンを得る(あるいは両者回避なら+1)

向き	スマッシュ攻撃ダイス
正面衝突	攻撃側の現在のギア + 防御側の現在のギア
T-ボーンあるいは横こすり	攻撃側の現在のギア
追突	速い側の現在のギア - 遅い側の現在のギア
ボーナス	ボーナスマッシュ攻撃ダイス
1/2段階重い	+2/+4攻撃ダイス
1/2段階軽い	-1/-2攻撃ダイス

オーディエンス・ウォート

コンディション	オーディエンス・ウォート
君のビークルのうち1つが廃車	+1ウォート
アクティブなビークルなしでターンを開始	+2ウォート
(デス・レースのみ)あるゲートが最初に通過されたときに、通過していないプレイヤー	ゲート1つ遅れているなら5+で1ウォート、2つなら4+...

1ウォート: パーン・ラバー: スティックシフト。サンダラス・アプ
ローズ: 君のコントロールするビークル1つからD6ハザードを取り除く
2ウォート: エクゼクティブ・インターベーション: 敵のビークルを5ハザードに。リロード: +1弾薬トーケン。カルペ・ディエム: ポール・ポジションを移動するか、次のポール・ポジションの移動を阻止する
3ウォート: リスポーン: 現在場に君のビークルが1台もないなら、装甲値の半分(切り上げ)のダメージを受けて復活する。