

# 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

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

## 1. 移動ステップ

- 1.1. マニューバ・テンプレートの選択
- 1.2. マニューバ・テンプレートの設置
- 1.3. スキッド・チェックの実行
  - (オプション) プッシュ・イットのために+1ハザード
- 1.4. 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・ダウン: -1現在のギア、+1ハザード
  - このビークルからハザード・トークンを1つ捨てる
  - 効果なしで捨てる
- 1.5. HAZARD、SLIDEおよびSPINの出目からハザード・トークンを得る
- 1.6. スライドの解決: スライド・テンプレートの設置
- 1.7. ビークルを最終的な位置に移動させる
  - <衝突可能性>
- 1.8. スピンの解決: 90度まで。どちらの方向でも
  - <衝突可能性>

## 2. 攻撃ステップ

- 2.1. 気を取られた状態かどうかチェック
- 2.2. クルーメンバーの武器への割り当て
- 2.3. 対象の宣言
- 2.4. 距離、視線、遮蔽のチェック
- 2.5. 攻撃のロール(4+で命中、6はクリティカル命中)
- 2.6. 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)
- 2.7. 装甲ポイントを取り除く

## 3. ワイプアウト・ステップ

- 3.0. 全てのビークルのハザード・トークンをチェックする。プレイ中のハザード・トークンが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)
- 3.1. 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
- 3.2. フリップ・チェックに失敗していれば、2命中を受ける
- 3.3. 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>
- 3.4. 現在のギアを1に下げる
- 3.5. ビークルから全てのハザード・トークンを取り除く
- 3.6. 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

- 1. ショート・ストレート前に移動
  - <衝突可能性>
- 2. 廃車になる
- 3. 爆発チェック: D6+弾薬を振り、6+で爆発
- 4. 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

- 1. アクティブなビークルがスマッシュ攻撃か回避を宣言
- 2. 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)
- 3. 全てのスマッシュ攻撃のダイスを振る
- 4. すべての回避のダイスを振る
- 5. キャンセルされなかった命中を適用する
- 6. 衝突に関わった各ビークルは+2ハザード・トークンを得る(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・ヴォート

コンディション	オーディエンス・ヴォート
君のビークルのうち1つが廃車	+1ヴォート
アクティブなビークルなしでターンを開始	+2ヴォート
(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ヴォート、2つなら4+...

1ヴォート: **バーン・ラバー**: スティックシフト。**サンダラス・アブローズ**: 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ヴォート: **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弾薬トークン。**カルベ・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ヴォート: **リスボーン**: 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。