



交易冒険 TRPG

Armored Trader

アーマード・トレイダー 基本ルールブック

Ver. *a2*



冒険交易 TRPG アーマード トレイダー

Armored Trader

for Test Play *α* 2

Armored Trader の世界によろこそ。

Armored Trader の舞台になるのは西暦 2082 年、32 年前に起こった大災厄と呼ばれる謎のウィルスの蔓延と、それをきっかけに起こった終末戦争後の世界です。この大災厄でほとんどの人類は死滅してしまい、生き残った一握りの人々は、かつての都市の跡や新しく作られた町に住んでいます。多くの町は、辛うじて機能している災厄前に建造された工場や、大災厄後に再稼働に成功した様々な工場（食糧生産プラントや石油精製プラント、太陽光発電プラントなど）を中心に作られています。

人々の住む都市近辺以外は、荒野が広がり砂漠化が進んでいる部分も多くあります。また荒野は大災厄時に現れた変異種と呼ばれる怪物たちや僅かに残った通商路を襲う野盗達の跳染する世界となっています。

Armored Trader のプレイヤーは、この危険な通商路を行き来する 交易商人「トレイダー」やその護衛を生業とする戦士「エスコート」、バイクや武装トラックで荒野を駆け抜ける「ドライバー」、車輛や様々な装置等を整備する「メカニック」、賞金の懸かった盗賊団や変異種を狩立てる「ハンター」といった役どころを演じます。

冒険交易 TRPG Armored Trader

はじめに	3	第四章 生と死	50
ゲームの準備	3	ダメージとその影響	50
基本的な決まり事	3	ダメージ	50
用語と表記	4	回復と医療処置	51
第一章 キャラクター	6	自然回復	51
能力値の決定	6	医療処置	52
キャラクタークラス	7	病気と毒	53
技能の獲得	8	毒	53
プレイヤーボーナス	10	病気	55
初期装備	11	食料と水	57
その他の情報	14	疲労（選択ルール）	59
キャラクターの成長	14	第五章 車輜	60
経験点の獲得	14	車輜の基本	60
成長	14	車載火器	62
第二章 技能と行為判定	26	車輜の射界	62
行為判定	26	車輜戦闘シーン	64
行為判定に対する修正	26	車輜の移動	65
経験点の使用	27	運転判定	67
技能解説	27	機動	68
第三章 戦闘	30	対車輜戦闘	71
戦闘シーン	30	特殊な射撃（選択ルール）	74
戦闘シーンの準備	30	チェイスシーン	75
戦闘ターンの手順	31	チェイスシーンの手順	76
行動	32	移動と機動	77
移動	32	機動	77
地形	34	車輜での長距離移動	82
行動を遅らせる（待機行動）	35	車輜の整備と修理	83
対応行動	36	車輜の整備	83
射撃戦闘	37	車輜の修理	83
射撃戦闘の手順	37	第六章 NPC	85
貫通判定	41	NPC の態度	85
損害 / 負傷判定	41	最初の態度	85
人間以外の目標	42	コネクション	86
その他の射撃武器	42	コネクション・ポイント	86
投擲武器	43	NPC を設定する	87
防具	43	士気 (MOR)	88
近接戦闘	46	NPC と雇用	89
近接戦闘手順	46	雇用の手順	89
貫通判定	49	雇用した NPC の能力	90
損害 / 負傷判定	49	NPC の例	91


基本ルールブック

第七章 脅威と治安維持	96	第九章 交易と経済	118
脅威の数々	96	居住地（町と村）	118
武装集団	96	村（小規模居住地）	118
武装集団の例	96	町（大規模居住地）	119
変異種	98	非民主的居住地	119
変異種を登場させる。	99	トレーダーズ・ギルド	122
変異種の例	100	政治への関与	122
動物の例	103	交易	124
ロボット兵器	107	交易品	125
治安維持	109	生産施設と生産者	129
場所ごとの治安	109	様々な生産施設	129
治安維持にかかわる人々	110	生産者との商談	131
第八章 世界と環境	112	ブローカーとトレーダー	132
大災害後の世界	112	市場	133
環境	112	装備品と入手判定	136
放射能	113	第十章 冒険への出立	138
電磁干渉	114	ダイヤモンドシティ	138
ネットワークと通信	115	附章	
テクノロジー	116	各種シート類	142
BD テクノロジー	116	デザイナーズノート	146
AD テクノロジー	116	デザインの履歴	146
CF テクノロジー	117	デザインコンセプト	147
テック・ルネッサンス	117		
廃墟とサルベージ	117		

このルールブックについて

このルールブックは **Armored Trader** の α 2 版です。

α 版は完成品ではなく、テストプレイ用のルールですので、完成時にはルールが変更される可能性を含んでいます。この版は α 1 版から主に射撃戦闘の連射に関するルールを大きく変更しています。さらに、車輛に関するルールも整理を加えました。また、ルール自体の変更ではありませんが、判型が A5 から A4 に変更されました。

- ◆本書 PDF はしおり機能が設定されていますので、Adobe Reader® などのアプリケーションでその機能を利用できます。
- ◆本書各ページの左上の  アイコンをクリックすると、目次ページに飛びます。
- ◆本書の目次ページは各ページへのリンクになっています。



2082年、 人類は滅亡の危機 から立ち上がろうと していた！

西暦 2050 年、最初の変異種が確認されました。それは、まるで SF 映画の中のモンスターの様な巨大な昆虫や爬虫類だったり、特殊な能力を獲得した凶悪な猛獣だったりしました。これら変異種と呼ばれるモンスターの発生で世界は大混乱に陥りました。

捕獲された変異種からは未知のウィルスが発見されました。生物の遺伝子構造を急速に変更し、従来の生物を凶悪なモンスターに変身させるこのウィルスは、変異種ウィルスと呼ばれました。人々の中には、突然現れたこのウィルスをどこかの国の生物兵器ではないかと考える科学者や国家もありました。

変異種ウィルスによる恐怖と混乱はそれ程時を経ずに世界大戦へと発展することになります。

変異ウィルスの伝染性と生物兵器ではないかという猜疑心から、ウィルスの作製国と目されて国が燃料気化爆弾による攻撃を受けたのです。この大量殺戮兵器による攻撃が世界大戦への引き金を引きました。この事件に続いて、大量に発生した変異種から自国を守るために、隣国の変異種に占拠された地域に対する化学兵器や戦術核の使用を行う国も次々に現れました。大戦で使用された核や電

磁兵器によって多くの電子機器がまともに機能しなくなり、通信インフラは失われ、インターネットも終焉を迎えました。

この変異種によるパンデミックと世界大戦は大災厄 (The Disaster) と呼ばれ、最終的には世界人口の 9 割を死滅させてしまいました。変異種ウィルスによって引き起こされた大災厄ですが、世界人口のほとんどを奪ったのは、大国が使用した戦略核兵器でした。戦略核兵器によって変異種の広がり、ある程度抑え込まれましたが、北米や欧州を中心に人々は居住不能になりました。

大災厄後はまず食糧危機があり先進諸国の殆どが消滅したことにより、世界の産業技術も大幅に後退しました。

現在は 2082 年、ほとんどの国家は消滅し、生き残った人々は荒野に小さな集落を築くか、もしくはかつての都市の廃墟に肩を寄せ合って生きています。

こういった生き残り人々の居住地の間で物資の輸送、交易を行うのがトレーダーと呼ばれる人々です。本ゲーム Armored Trader ではプレイヤーはこのトレーダーとその仲間達を演じ、危険な変異種や野盗の跋扈する荒野を旅します。

はじめに

このゲーム、Armored Trader はいわゆるテーブルトーク・ロールプレイング・ゲームです。ゲームへの参加者の1人がゲームマスター(GM)となり、他の参加者はプレイヤーとして、この大災厄後の世界に生きる人物であるプレイヤー・キャラクター(PC)を演じます。実際にゲームを遊ぶに先立って、ゲームマスターはゲームの舞台とシナリオと呼ばれるストーリーを準備し、プレイヤーは各自が演じるプレイヤーキャラクターを準備してゲームはスタートします。

ゲームの準備

ゲームを実際に始める前に、ゲームマスター(GM)は、ゲームの舞台と物語(シナリオ)を準備しておく必要があります。

はじめてこのゲームを遊ぶ場合は、ルールブック巻末に付属のシナリオを遊べば、シナリオ作成の手間は省けます。付属のシナリオは、架空の南アメリカ大陸を舞台としていますが、ゲームマスターが、オリジナルのシナリオを遊ぶ場合は、その舞台も自分で準備しておかなければなりません。(もちろん、このルールブックの巻末付属のサンプルワールドを舞台にしても問題ありません。)

プレイヤーは、各自が演じるプレイヤーキャラクターを作成しておきます。プレイヤーの作成にあたっては、ゲームマスターと相談しながら行った方が良いでしょう。

プレイヤーキャラクターが出来上がれば、それはキャラクターシートに記録しておきます。

用具

この Armored Trader を遊ぶためには、本ルールブックの他、[D-TRPG](#) の WEB サイトからプレイに役立つサマリーやキャラクターシート、駒(マーカー)類をダウンロードしてご利用ください。

基本ルールブック

本書です。PDFの本書は[D-TRPG.com](#)と[Booth](#)から無料でダウンロードできます。ダウンロードしたファイルを家庭用のインクジェットプリンタで印刷する場合は、少し厚めの両面印刷用紙がおすすめです。

基本ルールブックは無料で配布していますので、参加者全員ができれば予めダウンロードして、目を通しておくとプレイもある程度スムーズに進むかも知れません。

キャラクター・シート

プレイヤーの皆さんの演じるプレイヤーキャラクターを記録するためのキャラクターシートは[D-TRPG.com](#)からダウンロードできます。これはExcel版とPDF版がありますので、どちらを利用しても構いません。Excel版の方がパソコン上で扱うには便利ですが、PDF版でも一応パソコンから入力できるフォームは設定されています。本書の巻末にはキャラクターシートのページがありますので、それをコピーや印刷してもらっても構いません。(D-TRPG.com上のキャラクターシートが基本的には最新版になります)

NPC 記録用紙、MOB 記録用紙

ゲームマスターが演じる NPC たちを記録するこれらのシートにも、Excel 版と PDF 版があります。NPC 記録用紙は通常の NPC を記録するための用紙で、MOB 記録用紙は、その他大勢の NPC や動物や変異種の群などを記録するために使用します。

マーカー(駒)

ゲーム進行の中で戦闘シーンでは各登場人物や車両の状態を、盤上で記録する必要がある時、このマーカー類を使用することで、様々な状況を一目でわかりやすくすることができます。

マーカー類は、各駒毎の画像ファイル(PNG)を圧縮してZIP形式にしたものと、印刷用のPDFファイルがあります。PNGファイルはオンライン・セッションに、PDFは印刷して、切断し駒として使用してください。切断前に厚紙に貼りつけるとさらに使いやすいコマになります。

ダイス

このゲームを遊ぶためには、六面体ダイスが必要です。最低でも2個、できればもっとたくさんあると便利です。

ゲーム中でのダイスは「D6」と表記しその前に振るダイスの数を記載します。ダイスを2個振る場合は「2D6」と表記します。

ゲーム中、1～3の乱数が必要な時はダイスを1個振り、「1」と「2」の目を1、「3」と「4」の目を2、「5」と「6」の目を3と読みます。このダイスは「D3」と表記します。

基本的な決まり事

端数の計算

このゲームで数字を除算する場合には、端数が発生したならばその小数点第一位を四捨五入します。個別のルールで切り上げや切り捨てが明示されている場合は個別のルールが優先されます。

ゲームマスターの優越

このゲームを遊ぶにあたって、ゲーム中にゲームマスター(GM)が下した裁定は、常にゲームルールに優先します。ゲームマスターは、この権限をむやみに使うべきではありませんが、参加者たちのゲーム体験がより良いものになるためには躊躇してはいけません。

このゲームのルールはある程度の細部の再現性を確保してありますが、それでも起こりえるあらゆる事態を裁定するには到底足りませんし、また細部にこだわり過ぎ、プレイフィールが損なわれすぎることもない方が良いでしょう。こういったことにおいてはゲームマスターは、その時に合せてルールを改変したり、選択ルール以外のルールも取捨選択しても全く問題ありません。

但し、こういったゲームマスター(CM)の神の手を使用する場合は、全体の公平性や妥当性、ゲーム世界の一貫性までが損なわれないように注意しなければなりません。

用語と表記

一般的な TRPG 用語

セッション

TRPG はセッションと呼ばれるゲームを遊ぶ人々の集まりによって行われます。1 回の集まりをセッションと呼び、例えば「このシナリオは 3 回のセッションで終了予定です」とか、「前回のセッションからゲーム内の時間で 3 日経過しています。」というふうに使います。

また、セッションには、実際に参加者がリアルで集合する「オフラインセッション (通称オフセ)」とインターネット上で集合する「オンラインセッション (通称オンセ)」にわかれます。

オフセには現実の集合場所である、誰かの自宅や、コンベンション会場、カラオケボックス、貸し会議室などが必要ですし、オンラインセッションには、通常はオンラインセッションツール (通称オンセツール) と呼ばれるパソコンのソフトウェアが必要です。

Armored Trader では戦闘シーンではマス目の入った地図を使うことが多いので、オンセツールはこれに留意して頂ければ、快適にオンラインセッションを楽しむことができます。参考までに、このゲームのテストプレイには [Roll20.net](https://roll20.net) を使用しています。[Roll20.net](https://roll20.net) はブラウザ上で動く web サービスで無料で利用できます。英語のサービスですがブラウザに chrome を使用すれば日本語に翻訳して動かすことができます。[Roll20.net](https://roll20.net) の簡単な使用方法については <https://d-trpg.com/roll20/> に書いています。

ゲームマスター (GM)

ゲームマスターは、ゲームの進行役で、ゲームの舞台とストーリーを準備し、すべてのノンプレイヤーキャラクター (NPC) と狂暴な野生動物や変異種などを管理します。

プレイヤー

このゲームではプレイヤーキャラクター (PC) を演じる参加者をプレイヤーと呼びます。

参加者

このゲームのセッションへの参加者全員を、参加者と呼びます。プレイヤーとゲームマスターの両方が参加者です。

キャラクター

このゲームの登場人物をキャラクターと呼びます。キャラクターにはプレイヤーキャラクター (PC) とノンプレイヤーキャラクター (NPC) があります。

プレイヤーキャラクター (PC)

略して PC とも呼ばれるプレイヤーキャラクターはゲーム中にプレイヤーが演じるキャラクターです。通常は 1 人のプレイヤーが 1 人の PC を担当します。

ノンプレイヤーキャラクター (NPC)

NPC と表記されるノンプレイヤーキャラクターは、基本的には全員 GM が管理し、演じます。

Armored Trader システム上の用語

能力値

キャストの生来の身体的あるいは精神的特徴を表した数値です。

技能

キャストが経験や訓練を経て獲得した能力で、技能レベル単体か技能レベルと関連する能力値の合計である技能実効値ので二通りの方法で表されます。

経験値 (XP)

キャラクターがゲームを通じて得た経験を表す数値。キャラクターの能力値や技能を伸ばしたり、冒険中の行為判定の修正として使用したりできます。

移動力 (MP)

キャストが 1 戦闘ラウンドに移動できる距離。単位はメートル。

行為判定

キャストが行った行為などの成否をダイスを二個振って判定することです。

目標値

行為判定を行うときの目標となる数値です。この数値以上の結果で行為判定は成功となります。

成功度

行為判定の結果がどれくらい目標値を上回ったかという数値です。

失敗度

行為判定の結果がどれくらい目標値を下回ったかという数値です。

自動的失敗

行為判定のダイスで「1」のゾロ目が出た場合、その行為は自動的に失敗します。

戦闘ターン

ゲーム中の戦闘シーンの進行の為の時間単位で、実際の 6 秒を表しています。

イニシアティブ

戦闘ターンの行動順を表す数値で【DEX】+1D6 で算出します。

行動力低下

キャストの受けたダメージの合計がキャストの【LIF】の半分を超えている状態です。移動できる距離が減少し、行為判定の目標値が上がったりします。

行動不能

キャストの受けたダメージの合計が【LIF】以上の状態。キャストは転倒してしまい、動いたりできなくなります。

クリーチャー

このゲームに登場する動植物や変異種をまとめてクリーチャーと呼びます。

キャスト

ゲームに登場する、キャラクターやクリーチャー、ドローンやロボットなどを総称してキャストと呼びます。

テクノロジーレベル (TL)

大災厄によって、世界の人口は大幅に減少し、主要な都市も灰燼に帰しました。これによって人類は大災厄前の科学技術レベルを失ってしまっています。テクノロジーレベルは大災厄後の世界にある様々な物品の製造に使われている技術レベルを、CF、BD、ADの3種類に分類するものです。

CFテクノロジーは、大体18世紀までの技術による工業製品などです。

BDテクノロジーは、大災厄直前の（つまり化学技術が失われる前の技術です。）大災厄後には技術が失われて再び生産できないものがBDテクノロジーです。

ADテクノロジーは、大災厄後、失われてしまっていた技術を再び取り戻して再生産できるようになったものです。

Armored Trader 世界設定上の用語

トレーダー

主に人類の居住地間の物資輸送を行い、その取引によって利益を得る商人です。トレーダーはトレーダーズ・ギルドによって認可を受けている必要があります。

トレーダーズ・ギルド

元は人類の居住地間の物資輸送を担うトレーダー達の同業者ギルドでしたが、現在ではギルド通貨であるトレーダーズ・ギルド・クレジット (TC) を発行する、世界の経済と政治に関する管理団体です。

多くの居住地ではトレーダーズ・ギルドがその地の自治を行っています。

トレーダーズ・ギルド・クレジット (TC)

トレーダーズ・ギルドが発行している通貨で、通常はアルミニウムの硬貨です。この通貨は兌換通貨で、トレーダーズ・ギルドで規定量の食料もしくは化石燃料（通常はガソリン、重油、軽油）と交換されます。大災厄後の世界ではこの通貨と物々交換が主な商取引です。

ハイテック

大災厄前の科学技術や工業技術などを持っている技術者です。その多くは大災厄の生き残りのため高齢です。

技術復古協会 (TRA) はこの世界に残っているハイテック達を集め、工業技術の再生を行っています。

技術復古協会 (TRA)

大災厄後、失われてしまった大災厄前の工業技術などを、再生する目的の団体です。最初に発足した時は大災厄を生き残った数名のエンジニアの集団でした。現在ではトレーダーズ・ギルドとつながりも強く、特に大きな居住地では再稼働に成功した工業プラントなどを管理しています。

サルベイジャー

かつての都市の廃墟などから再利用できそうな物資を発掘して、大災厄後の世界に再び流通させることを生業とする人々です。居住地内に住処を定め、その中から物資を探す者もいれば、今はだれも住んでいないような荒野の廃墟から物資を探し出す者もいます。

希少な物資や機器を発掘した場合は、トレーダーを通じて技術復古協会 (TRA) などに納品する場合があります。

ハンター組合

主に居住地とその周辺の治安維持を行う団体で、通常はその地の自治組織（通常はトレーダーズ・ギルド）の下部組織になっています。危険な変異種や野盗、無法者などを取り締まるハンターの管理組織です。

ハンターは、この組織から変異種や凶悪犯を駆除した際に懸賞金を受け取ります。

ハンター

懸賞金のかかっている変異種や野盗などを殺害や捕縛することを生業とする人々です。

バンデッド (野盗)

主に荒野に出没し、村などの小規模な居住地や、トレーダーなどを襲撃することを生業としている無法者で、山賊や野盗などの総称です。有名なバンデッドの集団には懸賞金が掛けられていることがあります。

変異種

大災厄前の世界に現れた、変異種ウィルスによって変異した動植物を変異種 (MC) とよびます。変異種は大抵の場合、人間にとつては非常に危険です。

変異種ウィルス (MM ウィルス)

生物を突然変異させるウィルスで大災厄の半年前に発見されました。知られている限り殆どの高次の多細胞生物に感染の可能性があります。感染発病すれば、様々な身体の変異を生じさせます。その登場はかつての大災厄の引き金になりました。

感染する生物の種類によって様々な亜種が存在します。

居住地

人々が集団で社会生活を行っている場所 (町や村) を、Armored trader のルールでは居住地と呼びます。ルールでは人口1000人以上を町、1000人未満を村と呼びます。

第一章 キャラクター

この章では大災厄 (The Disaster) 後の世界に生きるプレイヤーキャラクター (PC) の作成の仕方について説明します。

各キャラクターは Armored Trader のルールにおいて、能力値と呼ばれる5つの基本的な資質と、技能と呼ばれる後天的な能力、それにクラスと呼ばれる、この世界の職業のようなもので表現されます。

キャラクターの作成手順は以下のようになります。

1. 能力値を決める。
2. キャラクタークラスを選ぶ。
3. 技能を習得する。
4. プレイヤーキャラクターボーナスを適用する。
5. 装備を揃える。
6. その他の設定、情報を決める。
7. キャラクターシートに記入する。

能力値の決定

プレイヤーキャラクターを作成するにあたって、一番最初に能力値を決定します。

まずは筋力【STR】、敏捷度【DEX】、強靭度【CON】、知性度【INT】、感応度【ENP】の5つの能力値を決めます。

それぞれの能力値に対して6面体ダイスを一つ振り、その出目に6を加えます。この合計がその能力値になります。またこういったダイスの振り方をルールブックの以降では1D6+6という風に表現します。

能力値の上限

能力値はゲームを通して経験点 (XP) によって上昇しますが、それには上限があります。

この上限はキャラクターを創った時点の能力値+2までです。開始時に【STR】が8だった場合、成長しても【STR】は10が限界です。

この場合の開始時の能力値というものにはキャラクターボーナスの上昇分を含めません。従ってプレイヤーのキャラクターボーナス(後述)で能力値が+2されたキャラクターは、もうそれ以上能力値が上昇しません。

能力値

筋力【STR】

キャラクターの身体的特徴のうち、筋力の強さを表わしています。

敏捷度【DEX】

身体的特徴のうち、反射神経、運動神経、調整力を表わしています。

強靭度【CON】

キャラクターの肉体のタフさ、スタミナ、抵抗力などをあらわします。

知性度【INT】

キャラクターの頭の回転の速さや記憶力、洞察力、基本的な社会的知識などを表わしています。

感応度【ENP】

キャラクターの精神的な感応力や知覚力、第六感等を表わしています。

生命力【LIF】

【LIF】はキャラクターの生命力を表わす数値です。キャラクターがゲーム中に【LIF】の値と同じだけのダメージを受けたならば、そのキャラクターは行動不能になります。【LIF】の2倍よりも多い致傷ダメージを受けたならば、キャラクターは死亡してしまいます。

能力値決定表

能力値	決定ダイス
STR	1D6+6
DEX	1D6+6
CON	1D6+6
INT	1D6+6
ENP	1D6+6
LIF	CON+6

最初の5つの能力値が決定したならば、【LIF】(生命力)を決定します。【LIF】(生命力)はダイスを振らずに、【CON】+6がその値になります。

能力値決定のオプション (選択ルール)

能力値を決定する方法に関しては、上記の正式な方法に加えて、以下の方法もあります。(このルールは使っても、使わなくてもかまいません。)

自由割り振り制

能力値をダイスを振らずに、自由に割り振って決定する方法です。この場合は、48点を【LIF】以外の各能力値に割り振ることによって、能力値を決定します。ただし、各能力値には最低でも7点を割り振

らなくてはなりませんし、13点以上を割り振ることもできません。この方法では平均的な能力値合計のキャラクターができあがります。

低能力値の救済

ダイスによって能力値を決めた場合、どれか1つの能力値についてだけ、ダイスを振りなおすことができます。ただし、ダイスを振りなおした場合は、たとえその目がもともとよりも低くても、その目を使用しなければなりません。

能力値の全振り直し

【LIF】を除く四つの能力値の合計が48点以下の場合、能力値のダイスを全て振りなおすことができます。この振り直しは合計49点以上になるまで何度でも行えます。(48点が能力値の平均ですから、プレイヤーキャラクターは全員、平均以上の能力値を持っているとするオプションです。)

キャラクタークラス

能力値が決まったならば、次はキャラクタークラスを選択します。キャラクタークラスとは、この世界でのキャラクターの職業の様なものです。もちろんこの世界には現実と同じように様々な職業に就いている人々がいますが、プレイヤーキャラクターが選択するのは以下の五つのクラスのどれかです。各キャラクタークラスの説明には、そのキャラクタークラスの専門技能と、初期装備が記載されています。

専門技能として記載されている技能は、最初から1もしくは2レベルとして習得しています。また、初期装備として金額TC(トレーダーズギルド・クレジット)が記載されているものに関しては、初期装備としてその金額分だけ装備品を買い物しておくこともできます。また、金額相当の商品の場合は、その商品が何であるのかを第9章「交

易と経済」の「交易品目表」の中から決めておかなくてはなりません。

「トレーダー」

この職業の人々がこの世界を支えていると云っても過言ではないでしょう。トレーダーは大災厄で孤立してしまった都市間の取引を行う商人で、彼らは過酷な自然と危険な変異種、凶悪なバンデットのもと渡り合いながら様々な物資を運びます。それはあるときには食料品であったり、高価な嗜好品であったり貴重なエネルギー資源や非常に希少なハイテク機器だったりします。

トレーダーたちは都市をまわって市場で直接交易品を販売したり、あるいは町の商人、ブローカー、トレーダーズ・ギルドに商品を卸したりします。

専門技能

《交渉》と《商品知識》の技能レベル2、《運転》に技能レベル1を最初から持っています。

初期装備

- ・ 「トレード用の小型トラック」
- ・ 「5000TC 相当商品」
- ・ 「トレーダーズ・ギルド鑑札」
- ・ 「小型オートマチック拳銃」とその弾丸100発
- ・ 「3D6 × 1000TC」

「エスコート」

トレーダーたちを荒野の脅威から守るプロフェッショナルです。彼らは銃や車載火器の使用に秀でており、運転もなかなかのものです。通常彼らは特定のトレーダーと契約して仕事を遂行しますが、時にはトレーダーズ・ギルドに雇われたり または独自で密輸などの悪事



に手を染めてる場合もあります。エスコートには特別な資格も何も要らないので中にはとんでもない食わせ物者もいます。

専門技能

《車載火器》を技能レベル2、《銃器》と《運転》を技能レベル1で持っています。

初期装備

- ・ 「大型バイクと野営キット」、(野営キットには二人用天幕、寝袋、携帯用調理器具、が含まれています。)
- ・ 「大型オートマチック拳銃」とその弾丸 100 発
- ・ 「サブマシンガン又はライフル」とその弾丸 100 発
- ・ 「3D6 × 1000TC」

「ドライバー」

彼らこそ運転のプロフェッショナル ハイウェイの王者です。トレイダーが商売に成功するかどうかの決定的要因の一つです。腕の良いドライバーならば荒野で 100 台以上のバイクを連ねたバンデットどもに襲われても、きつと振り切ることが出来るでしょう。トレイダーならば誰でも腕の良いドライバーと契約したいものです。

専門技能

《運転》が技能レベル2、《車載火器》と《整備 / 車輛》が技能レベル1で最初に持っています。

初期装備

- ・ ビジネス上のコネクションを1人
- ・ 「小型バギーと野営キット」
- ・ 「小型オートマチック拳銃」とその弾丸 100 発
- ・ 「3D6 × 1000TC」

「ハンター」

大厄災 (The Disaster) 以後、世界は大混乱の中から徐々に秩序を回復しつつありますが、まだまだ混沌として様々な脅威が氾濫しています。ハンターはそういった脅威のいくつか、凶悪な犯罪者や変異種を狩り立てることを職業にしています。彼らは腕利きのガンマンで都市の自治組織やトレイダーズ・ギルドが懸けた賞金を獲得することで生活しています。

また彼らは都市が発行したハンター鑑札を持っています。この鑑札はある程度以上の銃の腕前の持ち主だけに発行されます。これを持っていないものが賞金首を殺傷した場合は罪になります。

ハンター鑑札さえ持っていれば特に条件付けがされていない限り、すべての賞金首を殺す権限が与えられています。

専門技能

《銃器》が技能レベル2、《近接戦闘》または《隠密》を技能レベル1で持っています。

初期装備

- ・ 都市の自治組織が選出した保安官一人とコネクション持っています。
- ・ 「大型オートマチック拳銃」とその弾丸 100 発
- ・ 「ライフル」とその弾丸の 100 発

- ・ 「4D6 × 1000TC」

「メカニック」

メカニックこそこの世界で最も貴重な職業かも知れません。メカニックは様々な機械的な装置や、大厄災 (The Disaster) 前のハイテク装置、それにコンピュータについて知っています。

メカニックは通常は都市に定住して店を開き営業していますが、ときにはトレイダーやトレイダーズ・ギルドに雇われてコンポイやキャラバンに加わることもあります。あるいは有能なドライバーと組んで各地の賭けレースに参加して賞金を稼いでいるような者もいます。

専門技能

《電子機器》と《整備》を技能レベル2で持っています。

初期装備

- ・ 一人のドライバーとコネクション
- ・ 「定住用の住居兼整備工場」
- ・ 「携帯工具セット」
- ・ 「小型オートマチック拳銃」とその弾丸を 100 発
- ・ 「5D6 × 1000TC」

技能の獲得

能力値とキャラクタークラスが決定したならば次に技能を獲得します。

技能はキャラクターが経験や訓練を通して習得した能力で、これを表すには二つの方法があります。

一つは技能レベルと呼ばれるものでその技能にどれだけ習熟しているか表すものです。もう一つは技能実効値でこれは技能レベルにその技能の基本となる能力値を加えたもので、実際にゲーム中ではこちらの値を使用する場合がほとんどです。

技能実効値 = 能力値 + 技能レベル

この段階での技能の獲得は、クラスに関係なく自由に選ぶもので、クラスの専門技能として既に持っている技能を伸ばしても良いし、専門外の技能を新たに獲得しても構いません。

技能獲得ポイント

技能の獲得や強化の手順は技能獲得ポイントを消費しておこないます。キャラクターは、その能力値によって一定の技能獲得ポイントを使用できます。使用できる技能獲得ポイントは「技能獲得ポイント表」に表わされています。

キャラクターの【DEX】と【INT】の値を合計して、これを「技能獲得ポイント表」に当てはめて技能獲得ポイントを決定します。

技能獲得ポイントを決定したのち、それを消費して実際に技能を獲得していきます。基本的に技能を獲得する為には獲得しようとしている技能レベルの3倍の獲得ポイントを消費しなくてはなりません。また技能は必ず1レベルから順に獲得していかなければなりません。

技能獲得ポイント表

DEX+INT	技能獲得ポイント
14	55
15	52
16	49
17	46
18	43
19	40
20	37
21	34
22	31
23	28
24	25

例：技能レベルが0の状態、3レベルの技能を獲得するためには18ポイント必要になります。($1 \times 3 + 2 \times 3 + 3 \times 3 = 18$)

高レベルの技能

獲得する技能レベルが、5レベル以上の場合、必要な技能獲得ポイントは技能レベルの3倍ではなく5倍になります。

例：すでに《銃器-4》を持っているキャラクターが《銃器-5》を獲得する場合は25点の技能獲得点が必要になります。

経験値 / 技能獲得ポイント消費表			
獲得する技能レベル		1～4	5以上
専門技能	《親技能》	x 2	x 3
	〈細分化技能〉	x 1	x 2
専門技能外	《親技能》	x 3	x 5
	〈細分化技能〉	x 2	x 3

技能の細分化

ほとんどの技能は細分化することが出来ます。技能の細分化は、それぞれの技能の中を更に細かく分けることです。たとえば《銃器》という技能は細分化することによって〈拳銃〉〈ライフル〉〈マシンガン〉という三つに細分化出来ます。このように細分化した技能は細分化技能と呼び、細分化前の技能を親技能と呼びます。

細分化した状態で技能を獲得する場合は、消費する技能獲得ポイントは技能レベルの3倍ではなく、2倍で獲得できます。また、5レベルより高いレベルを獲得する場合は、5倍ではなく3倍になります。さらに場合によっては、これらを組み合わせることも出来ます。

例：先ほどの《銃器》技能に関してある程度普通の銃も扱って特にライフルが得意というキャラクターの場合などは《銃器》1レベル、〈ライフル〉3レベルということも可能です。この場合にはまず《銃器》の1レベルを獲得するために3ポイントを消費し、さらに〈ライフル〉の、2レベルと3レベルを順に獲得するために10ポイント消費します。(〈ライフル〉1レベルは既に《銃器》1レベルに含まれてると考えます)

細分化出来ない技能

技能の一部には細分化出来ないものも(例えば《弓》や《機関工学》など)もあります。これらの技能は、技能獲得ポイントや経験点(XP)の消費の観点では細分化技能として計算します。つまりその技能が専門技能でない場合でも、必要な技能獲得ポイントは技能レベルの3倍ではなく、2倍になります。

類似技能

ある細分化技能と同じ親技能に属する別の細分化技能のことを類似技能と呼びます。

行為判定の際に、必要な技能の代わりに類似技能を使用して判定することが出来ます。この場合は行為判定の目標値が+2されます。

例：前記の例の場合は「銃器」が親技能、「拳銃」が細分化技能、「ライフル」が類似技能となります。〈拳銃〉技能のみを持っているキャラクターが、ライフルを扱う場合は、目標値を+2として〈拳銃〉技能を使用することができます。

専門技能

キャラクタークラスによって決まっている専門技能に関して、技能獲得ポイントの消費は技能レベルの3倍ではなく2倍で技能を獲得することができます。また、専門技能を細分化して獲得する場合は2倍ではなく、1倍(技能レベルそのまま)の技能獲得ポイントの消費で新たな技能レベルを獲得することができます。

専門技能で、高レベルの(5レベル以上)の技能をを獲得する際は、技能レベルの3倍の技能獲得ポイントを消費します。またこの技能が細分化技能の場合は、2倍のポイントを消費します。

言語

言語は、技能とは違いますが各言語毎に、〈会話〉〈読書き〉それぞれを取得できます。言語はその習得度合いによって1(ほんの片言、挨拶程度)～5(非常に習熟している、学者並み)で表されます。プレイヤーキャラクターは自動的に母国語について〈会話〉〈読書き〉両方とも3レベルで習得しています。言語の3レベルは通常の会話や生活にはまったく支障のないものです。(母国語が実際に何語になるかは冒険の舞台によって決めたほうが良いのでゲームマスターに相談したほうが良いでしょう。)

また、言語は技能獲得ポイントを使用して、レベルを伸ばしたり、母国語以外の言語を習得することもできます。これらに必要な技能獲得ポイントは、通常の技能と同じように習得するレベルの3倍です。

技能獲得ポイントの残余

キャラクター作成終了時に、技能獲得ポイントが余っていた場合には、その余分を経験点(XP)として残しておくことができます。

技能一覧表

親技能	細分化技能	能力値
銃器	拳銃／ライフル／マシンガン	DEX
車載火器	砲撃／ミサイル／機関砲	DEX
運転	二輪／装輪／装軌	DEX
近接戦闘	素手戦闘／武器戦闘	DEX
運動	走行／跳躍／平衡／反射	DEX
隠密	隠れる／隠す／忍び歩き	DEX
投擲武器	投槍／投斧／ナイフ投げ	DEX
弓*	なし	DEX
弩弓*	なし	DEX
医療	外科治療／内科治療	INT
商品知識	工業製品／日用品／嗜好品	INT
整備	武器／車両／一般	INT
電子機器	コンピュータ／一般	INT
生物学	動物学／植物学／変異種	INT
地理環境	地理知識／環境知識	INT
地域知識	地域ごと	INT
機関工学*	なし	INT
電子工学*	なし	INT
土木工学*	なし	INT
知覚	視力／聴覚／嗅覚	ENP
交渉	説得／誘惑／売買	ENP

* (アスタリスク) の付いている技能は、細分化技能は無く、習得に必要な技能獲得ポイント / 経験値はレベルの3倍ではなく2倍になります。その技能がクラスの専門技能の場合は1倍です。

プレイヤーボーナス

Armored Trader のプレイヤーキャラクターは、この大災厄後の世界で、普通の人々より優れた資質を持っていることがあります。これを表現するためにプレイヤーキャラクターにはプレイヤーボーナスが与えられます。

プレイヤーボーナスの決定方法は簡単で、ダイスを2個振りプレイヤーボーナス表に照らし合わせるだけです。

プレイヤーボーナス表

2D6	ボーナス
2	望みの技能が +3 される。
3	望みの能力値が +2 される。
4	追加資金を 50,000TC 獲得する。
5	望みの技能が +2 される。
6	望みの能力値が +1 される。
7	あと 2 回この表を使用できる。
8	一番低い能力値が +1 される。
9	一番高い技能が +1 される。(注)
10	追加資金を 30,000TC 獲得する。
11	初期装備購入に際して、装備一覧表の BD テクノロジーの欄も使用できる。
12	恋人、もしくは配偶者がいる。

プレイヤーボーナスにより技能が上昇する場合、上昇する技能を親技能とする細分化技能を既に獲得している場合があります。このような場合には、プレイヤーボーナスにより親技能が上昇すると同時に、その細分化技能も上昇します。

例：《銃器 1》〈拳銃 2〉持っているキャラクターがプレイヤーボーナスで《銃器》を + 2 することになった場合、《銃器 3》〈拳銃 5〉になります。

プレイヤーボーナスによる技能の上昇で「望みの技能が + #」の場合は、まったく持っていない技能を獲得することもできます。

先ほどのような細分化技能との関連では、〈拳銃 1〉だけを持っているキャラクターが、《銃器》を + 3 ことにした場合は、《銃器 3》〈拳銃 4〉になります。

このような細分化技能を含めた技能の上昇の仕方はプレイヤーボーナスによる上昇の場合にのみ当てはまります。通常のゲーム中の成長ルールおよび、キャラクター作成時の通常の技能獲得には決して適用されません。

装備品一覧表

名称	価格 (TC)	テクノロジー
バックパック (背囊)	100	CF
ウエストバッグ	55	CF
普通の衣服	150	CF
防寒着	200	CF
ブーツ	120	CF
雨具 (防水ポンチョ)	60	CF
寝袋	90	CF
天幕 (2 人用)	200	CF
天幕 (4 人用)	400	CF
天幕 (8 人用)	600	CF
携帯用調理器具 (鍋、金網)	100	AD
携帯用コンロ	200	CF
コンロ用燃料 (1 リットル)	30	CF
シャベル	150	CF
ハンマー	100	CF
油圧ジャッキ	250	AD
ウィンチ (手動)	550	CF
ウィンチ (電動)	1,000	AD
発電機 (ガソリン)	1,500	AD
発電機 (太陽光タイヨウコウ)	1,800	BD
ロープ (10 メートル)	80	CF
ワイヤー (10 メートル)	150	CF
携帯工具セット	50	CF
水筒	5	CF
ポリタンク	5	AD
ドラム缶カン	30	CF
溶接機	250	AD
コンパス	5	AD
携帯情報端末	3,000	BD
腕時計	10	AD
医療キット	10	AD
小型燻製器キ	20	CF
裁縫キット	10	CF
保存食 (1 食)	5	CF
防塵ゴーグル	15	CF
防塵マスク	15	CF
双眼鏡	20	CF

初期装備

ゲーム開始時に各プレイヤーキャラクターは、キャラクタークラスの説明にある初期装備を持った状態でゲームを始めます。また、初期装備の現金 (トレーダーズ・ギルド・クレジット) に関しては、冒険の舞台となる地域のもっとも有力なトレーダーズ・ギルドの保障したクレジットとなります。ゲーム開始前に各プレイヤーはゲームマスターの許可を得て、この現金で初期装備品以外の装備を買い揃えることができます。なお、この買い物の価格決定については装備一覧表の額面価格を使い、地域や技能による修正は行いません。さらに追加の武器や車輛、防具などは第三章「戦闘」と第五章「車輛」に記載されているものをやはり額面価格で購入しておくことが出来ます。また、テクノロジーが BD の装備に関しては、プレイヤーボーナスで獲得しているか、特別にゲームマスターが許可しない限りは、初期装備として選択することは出来ません。BD テクノロジーの装備が欲しければ、ゲーム内で実際に購入する必要があります。(当然、その装備が売っているところを探し、売買する必要があります。)

初期装備欄に記載が無くとも、各プレイヤーキャラクターは通常の衣服や簡単な日用品は持っています。また、コネクションを持っている場合は、ゲームマスターがその NPC を準備することになります。ゲームマスターは NPC のルールに沿ってキャラクターを準備してもかまいませんし、準備されている既成の NPC (NPC アーキタイプ) から選んでもかまいません。(ある程度は、プレイヤーの意見を参考にしてもよいでしょう。) コネクションの NPC をすべてプレイヤーに任せるのは、危険かもしれません。そうして作られた NPC は単なる、便利道具になってしまう可能性があります。

バックパック

布製もしくは皮革製のリュックサック。

標準的な容量は 30 リットル程度。大型のものになると 70 リットルのものなどもある。Armored Trader のルールでは個人の物品の携帯量に関しては細かな定めは無いので、中に入れる物品の量に関しては常識的な判断を行うこと。

ウェストバッグ

布製もしくは皮革製の腰にまわして使うバッグ。小物を入れるのに便利。容量は 2 リットル程度まで。

普通の衣服

この世界で再生産された普通の衣服は、綿製品が主。大災厄前の衣服も特殊な機能が無ければこの普通の衣服として扱います。ただし、大災厄前の衣服で状態が良い場合は、通常の 3 倍の価格になります。(機能的にはほとんど変わりません。)

防寒着

この世界で再生産された、防寒用の衣服。通常は綿をつめた厚地のコートやジャケットですが、厚い皮革や毛皮の場合もあります。

程度の良い毛皮の防寒着は普通は高価ですが、地域によっては綿の防寒着よりも毛皮の方が安い場合もあります。繊維の生産地から遠い辺境の場合は、毛皮の方が入手しやすいので、そのようになります。

ブーツ

皮革製の長靴。様々なデザインがあります。旅に向いているのは編み上げ式の半長靴が向いてるでしょう。

雨具

防水加工されたポンチョやケープ。蠟引きされた幌布や油に漬け込まれた布地を使用するものが一般的。衣類全般に言えることですが、大災厄後にはまだ化学繊維はあまり作られていないので、雨具は大災厄前の化学繊維性のもののほうが、遥かに軽量で機能的。

寝袋

野営用の寝具。厚地の布を封筒がに縫製したものが一般的。薄い中綿を入れ断熱効果を持たせてあるものもあります。大災厄前のものは化学繊維製で、軽量で暖か。(通常価格の10倍)大災厄後に生産される断熱効果の高いものは毛皮製か羊毛の詰め物がされています。これらの断熱効果の高い寝袋は重く、また一般的には高価です。(通常価格の3倍)

天幕

野営用のテント。快適に野営するためには、実際の収容人数よりも大きめのサイズの方が快適に過ごせます。ただ寒冷地や乾燥地帯の夜間などでは広すぎると天幕内の温度が上がらず寒い。大型の天幕で換気機構があるものであれば、天幕内で焚火したりできるので快適。

AD技術のものは、綿製がほとんどで、BD技術のものは化学繊維製。BD技術の方が圧倒的に軽量です。

携帯用調理器具

ADテクノロジー：小型の鍋とフライパンのセット

BDテクノロジー：アルミ合金製の鍋とフライパンのセットもしくはセラミック製の鍋

携帯用コンロ

CFテクノロジーのものは炭や薪を置く焚火台と五徳のセットBDテクノロジーの物は、小型のガスタンク(使い捨て)とセットになっています。物によってはガソリンや灯油を使用できるものもあります。

シャベル

土を掘ることに特化した道具で、小型で折りたためるものもある。時折、近接戦闘での武器としても扱われる。

ハンマー

木材の柄に鉄の頭をつけた工具。大型のものは使用するの両手が必要。

油圧ジャッキ

油圧の力を利用して、重いものを持ち上げる装置。使用に多少の時間はかかるが、人力でも1t程度のものを浮かせることも出来る。

ウィンチ

大きな紡錘体にロープやワイヤーを取り付け、モーターや人力で巻き取ることが出来るようにした装置。

車輛の前方や後方に設置され、沼地などで立ち往生した車輛を動かしたりする場面を良く見かけるが、工夫次第では簡易なクレーンのような使い方も出来る。

発電機

電気を発電する機械、通常は内燃機関とセットで軽油やガソリンの力で電気を起こす。簡単な変圧装置が内蔵されているので、この世界の一般的な電圧であれば供給できる。

発電機は1時間の使用で1リットルの燃料を消費します。

ロープ

綿製や合成繊維性など色々ありますが、ここでは500kgの重さまで耐えられるロープです。合成繊維製の方が一般に軽量です。

大災厄後の世界 その1 経済の基礎

大災厄後の世界で経済の基本になるのは、食料、石油、鉄の三つです。特に食料が最も重要な要素になります。大災厄後の食料で都市在住者の多くが主食として食べるのが大豆代用食品の類です。これらは主に大豆を原料に工場生産される食品ですが食糧生産プラントが稼働している都市やその周辺都市では最も一般的に食べられる食料です。この大豆代用食品の1食分(800kcal)の価格が、5TCです。通常の必要カロリー摂取量から成人男性でこれが1日に3食程度は必要になりますので、1ヶ月の食費は最低450TCは必要ということになります。また、こういった食料も他の工業製品など

と同じように生産地から離れるほど流通価格が高くなりますので、食糧生産プラントの稼働している都市に住むことは、この世界の人々にとっては、非常に人気があります。

食糧生産プラントから離れた地では、細々と行われる農業、漁業、それに危険な狩猟が人々の飢えを満たしています。

それでも、食料品はある程度はその地域の自治組織などで価格が統制されていることもあるので、仕事のある人々はなんとか暮らしています。大体、都市部で暮らしている人(大抵は何らかの職人やサービス業、あるいは小さな工場の労働者、もしくは大きなプラントの労働者

や技術者)はその仕事内容によって、月に500TC~10,000TC程を得ています。一般的な職人の月収は1,500TC程度で、すなわち彼らに1日の仕事を依頼すると、最低でも50TCの手間賃は必要ということになります。何の技術も持たない単純労働者はその半分の金額で1日雇うことができるでしょう。

石油も、油井や石油精製プラントから離れるほど高価です。いわゆるパイプラインも殆ど残っていないこの世界では、油井と精製プラント、精製プラントと都市の間は陸路が海路で輸送するしかありません。

ワイヤー

金属の細線を縫り集めたワイヤーは通常のロープよりもずっと強い力に耐えます。3tまでの重量に耐えます。

携帯工具セット

ドライバーや各種レンチ、などが工具箱にセット詰めされているものです。特殊な工具や、大型の工具、溶接機、大工道具などはこのセットには含まれません。

車輛や簡単な機械を整備、修理するのに使用できます。

水筒

交易に出るトレーダーたちにとって何よりも必要な装備です。通常の水筒には0.5リットルの液体を保存できます。

勿論、もっと大型のものもあります。

ポリタンク

20リットルの容量をもつタンクです。予備のガソリンや飲料水携帯用などに使われます。ADテクノロジーでは金属製の方が一般的です。

ドラム缶

ガソリンや原油、その他の液体の貯蔵、運搬用のコンテナです。ガソリン入りのこれは、荒野を跳梁するバンデッドやノーマッドたちにとっては、格好の獲物です。容量は200リットル。

溶接機

ガス式と電気式があるが、電気式の方がリソースを得やすいので有利。ガス式のアセチレンガスなどは、現在はあまり生産されておらず、電気式の方が一般的。

コンパス

いわゆる方位磁針。GPSが使えない大災厄後の世界で、砂漠や洋上では必須。

携帯情報端末

ミニコンピュータ。現在のスマートフォンやタブレットの進化系。本来はネットワークに繋がって力を発揮するアイテムですが、この項目で取り上げるものは、データストレージを本体にもち、スタンドアロン稼働するタイプ。スタンドアロン出来ないものはインターネットが壊滅しているこの世界ではほぼゴミ。

この端末の価値は、内蔵するデータとソフトウェアによって大きく変わる。BDテクノロジー品。中に保存されたデータ往々にして大災厄前のものなので、価値がない場合も多い。トレーダーには翻訳アプリケーションや地図アプリケーションが人気。大抵の機種にはカメラ機能もある。また、図鑑類（付属のカメラで対象を撮影する、解説してくれる）や簡易のAIも話し相手としては人気がある。（AIの知識は本来WEB上のデータに由来するものが殆どなので、人格プログラムだけがローカル保存された端末は話し相手以外の何者でもない。スケジューラーやリマインダーとしては使えるので、女性の音声対応モデルや、ホログラムアバターを持つ機種が人気。

腕時計

これも殆どがBDテクノロジー品です。この時代に動いている腕時計の殆どはソーラー駆動のものです。ボタン電池をつかうクォーツ時

計は、電池の供給がほぼ無いので、見つけてもアクセサリ以上の意味はありません。

医療キット

医療キットにはキャラクターがダメージを負った際に、それを応急処置したり治療したりするのに必要な機材と部材が入っています。医療キットは各種のテクノロジーのものが存在しますが、BDテクノロジーの医療キットは《医療》の判定時の目標値を2小さく出来ます。逆にCFテクノロジーの医療キットしか使えない場合は《医療》の目標値が+2されます。

医療キットを使用して「応急処置」や「治療」を行った場合、その判定で「1」のゾロ目が出て自動的失敗をした場合は、その医療キットの消耗部材（包帯や消毒薬）を使い切ってしまったこととなります。消耗した部材を再び補充するまで、（価格は医療キットの半額）その医療キットは使用できなくなります。

裁縫キット

簡単な縫製を行って衣類や布製品の補修など行うための道具と消耗部材のセットです。このキットひとつで、綿や絹の布地だけでなく、それほど厚くないものなら、革製品も補修できます。大災厄後の世界では衣服も、貴重なので、大抵の人々は着たきりで、多くの着替えなどなく、それを大切にしています。

保存食

ある程度日持ちのする食料です。BDテクノロジーの食糧生産プラントが稼働している地域では、これは大豆から作られたシート状の栄養食だったりしますが、それ以外の地域ではCFテクノロジーの干物や硬く焼いたパンだったり、塩漬けの野菜だったり、ナッツ類だったりします。

どちらにしても、美味しくはないかもしれませんが大災厄後の世界では命を繋ぐ糧はそれだけで非常に価値があります。

防塵ゴーグル

荒野、特に砂漠地帯では風が強いことも多く、砂塵から眼を守るために防塵ゴーグルが必須になります。ゴーグル無しでそれらの状況に出会うと、非常に高確率で視界を失い、車輛の運転や射撃などをはじめとする、様々な行為判定で不利な修正を受けます。

防塵マスク

砂塵からは眼と同時に喉や肺も守らなくてはなりません。なんら備えなく、砂嵐などに遭遇すれば砂塵が肺を満たし、呼吸困難を引き起こし、死に至る可能性すらあります。

双眼鏡

光学式の双眼鏡は、視覚を使った遠方への《知覚》判定に目標値-2の修正を与えます。その代わりに、双眼鏡使用時は視野が狭くなるので、自身の近辺については《知覚》の目標値が+2されます。

その他の情報

キャラクターの装備までが決定しましたら、この時点で、キャラクターのルール上のデータはほぼ出来上がりになります。残りは、このキャラクターに対する肉付け作業を行います。以下の項目は、ルールとして決定方法が決まっているわけではありませんので、基本的に自由に決めて構いませんが、世界観やゲームマスターの準備するシナリオとの関連がある場合もありますので、ゲームマスター相談したほうが良いかもしれません。

キャラクター名

キャラクターの名前は、その世界にあてれば自由です。通り名などをつけてみるのも楽しいかもしれません。

プレイヤー名

これは、このキャラクターを演じるプレイヤーの名前です。

GM 名

このキャラクターが活躍する世界のゲームマスターの名前です。

年齢

このゲームでは年齢の制限はありません。ただ、能力値などと合わせた年齢は設定すべきです。またキャラクターの年齢によって大災厄前の世界を知っているかどうかは、そのキャラクターの価値観などに大きな影響を与えるかもしれません。

性別

ルール上の性差はありません。あなたの本来の性別に関係なくプレイヤーキャラクターの性別を選べます。

外見

キャラクターの見た目です。体格や、肌の色、髪の色、醜男なのか美女なのか、自由です。

大災厄後の世界 その 2 住居

都市での暮らしでの住居は、大災厄前の廃墟のうち状態の良い建物に住んだり、大災厄後に新たに建築された住居に暮らしたりということになります。大災厄後に建築される住居は殆どの場合木造か、もしくは廃墟の瓦礫を集めて作った粗末なものが殆どです。大抵の場合は程度の良い廃墟に暮らすほうが快適です。一部ではコンクリートを作ることが出来るようになった町があるらしいという噂がありますが、真偽は定かではありません。ただ、何れは様々な鉱物資源の採取が進むようになれば以前のような鉄筋コンクリートの建造物を沢山建てる事が出来るようになるでしょう。

都市の外での住居も、都市での暮らしと大差ありませんが、時には大昔のように自然洞窟に暮らしている者もいるでしょう。

都市外でも、多くの人々が数戸の住居が集まった、ごく小さな村落に住んでいることがほとんどです。また、都市外では集落が壁に囲まれていることが殆どです。これは主に変異種をはじめとする外敵に対抗するためです。

キャラクターの成長

一つのシナリオを終えたキャラクターたちは、ゲームマスターから経験点 (XP) を与えられます。この経験点 (XP) を消費することでキャラクターを成長させることができます。

経験点の獲得

それではどれくらい経験点 (XP) を貰えるのでしょうか？

経験点 (XP) の貰える量はゲームマスターが管理しますが、その基準は次のようなものになります。

5点 無傷で生き残ることができた

2点 なんとか生き残った

2点 友人を一人作る事ができた

5点 恋人を一人作る事ができた

5点 生涯の敵を一人作った

5点 シナリオをクリアした

どちらか

成長

キャラクターを成長させる方法はキャラクター作成方法と同じです。但し、いくつかの制限があります。

まず第一にいくら経験点が沢山あっても、技能や能力値を一度には1だけしか上げることが出来ません。もう一度上げるためにはゲーム内で一ヶ月が過ぎなくてはなりません。また現在持っている細分化技能の親技能を成長させる様な場合は、それによって細分化技能は成長しません。

例：《銃器 2》〈ライフル 4〉を持っているキャラクターが《銃器》をレベル 3 に成長させても〈ライフル〉はそのままとということです。

キャラクターの作成段階では、能力値を成長させることは出来ませんが、経験によって成長させることは出来ます。能力値を成長させるには成長させる能力値の 2 倍の経験点 (XP) が必要です。

例：【STR】9 のキャラクターを【STR】10 にするためには、経験点 (XP) が 20 点必要です。

キャラクターが成長することによって能力値が上昇した場合は、その能力値を基本にする技能実効値も自動的に上昇します。

強韌度【CON】が上昇した場合は生命力【LIF】もそれに合わせて上昇します。生命力【LIF】を直接、経験点を消費して上昇させることは出来ません。

キャラクター作成の実例

ここでは、実際のキャラクター作成の実例をあげます。

プレイヤーは、まずはキャラクターの能力値を決定します。STR、DEX、INT、ENP の 4 種類の能力値に対して、それぞれダイスを 1 個振り、それぞれの目に 6 を加えます。(1D6+6)

まずは STR (筋力) のためにダイスを振ると、その目は 3 でした。これに 6 を加えて、このキャラクターの STR は 9 になります。つづいて DEX のために振ったダイスの目は 6 !これで DEX (敏捷度) は 12 (6+6) になりました。続いて CON の決定に振ったダイスの目は 3 でした (3+6)。同じ手順で INT と ENP も決め、それぞれ 9 (3+6) と 10 (4+6) になりました。

STR (筋力) 9
DEX (敏捷度) 12
CON (強靭度) 9
INT (知性度) 9
ENP (感応度) 10

次にキャラクターの生命力 LIF は CON+6 ですから自動的に 15 になります。

LIF (生命力) 15

「能力値の救済」の選択ルールを使用している場合は、どれか 1 つ振りなおすことができますが、ここではより低くなることを避けるために、振りなおしは行わないことにします。

能力値が決定したならば、つぎはキャラクタークラスを選択します。キャラクタークラスは、一緒に遊ぶ他のプレイヤーとの兼ね合いもあるので、彼らと相談しエスコートをえらぶことにしました。エスコートは専門技能として《車載火器》2レベルと《銃器》《運転》をそれぞれ 1レベル持っています。

さらに、初期装備として「大型バイク」「野営キット」「大型オートマチック拳銃」「サブマシンガンまたはライフル」それぞれの「銃弾」100発、現金として 3D6 × 1000TC を持っていることになっているので、サブマシンガンを選択し、所持金決定のために 3D6 をふります。結果は 9 で、最初の所持金は 9,000TC になりました。

キャラクタークラスによる専門技能の習得と初期装備が決定したので、次に技能の獲得を行います。技能の獲得に使用する技能獲得ポイントを知るために「技能獲得ポイント表」を参照します。この表では DEX と INT の合計が必要なのでこれを計算し

に当てはめます。12+9 = 21 で、表からは技能獲得ポイントが 34 点になることがわかります。

34 点を使用して技能を獲得していきます。

まずは個人の戦闘能力をもう少し強化するために《銃器》技能をレベル 3 まで上げることにしました。《銃器》技能は現在 1 レベルなので、これを 2 レベルにします。通常は技能レベルを上昇させるためには、新たな技能レベルの 3 倍、この場合は 6 点の消費が必要ですが《銃器》はエスコートの専門技能なので 2 倍ですみます。つまり 4 点の技能獲得ポイントを消費します。つぎにさらに《銃器》を 3 レベルに上げるために 6 点 (3 × 2) を消費します。これで残りの技能獲得ポイントは 25 点になります。

つぎは、最初から持っている大型バイクを乗りこなすために《運転》も 3 レベルまであげることにしました。これには《銃器》のときと同じように合計 10 点の技能獲得ポイントを消費し、残りは 14 点になります。

さらに、荒野で危険な敵を素早く見つけられるように〈視力〉技能を修得することにします。〈視力〉技能は《知覚》を親技能に持つ細分化技能なので、必要なコストは 3 倍でなく 2 倍になります。1 レベルの習得には 2 点、さらにそれを 2 レベルにするのに 4 点の技能獲得ポイントを消費します。これで残りは 8 点になります。もう 1 つぐらいは取れそうなので、〈車輛整備〉を習得することにします。これもエスコートの専門技能ではありませんが、細分化技能なので〈視力〉と同じようにレベルの 2 倍ポイントの消費で習得できます。〈車輛整備〉も 2 レベルで習得すると、あとは 2 点になります。2 点ということは専門外の技能を細分化すれば習得出来るので、〈素手戦闘〉を 1 レベル取っておくことにします。

技能の獲得までが終わればあと少しです。プレイヤーキャラクターに与えられる特典とでもいうべき「プレイヤーボーナス」を決定します。ダイスを 2 個振り、「プレイヤーボーナス表」を参照します。ダイスの目は 6 でした。「望みの能力値が +1 される」という結果です。少し考えた末に DEX を 1 点伸ばす事にしました。能力値は最初の値 +2 が最大値になるので、DEX はあと 1 点しか伸ばせなくなりました。

あとは最初の所持金を使用して、装備一覧表から少し買い物をすることにしました。

「ウェストバッグ」「水筒」「医療キット」を購入することにしました。(70TC の支払い)

ここまでの結果をキャラクターシートに記入していきます。キャラクターシートの記入例は次のページにあります。


サンプル・キャラクター

次のページから 5 人のサンプルキャラクターが掲載されています。これらのキャラクターはそのままゲームでの冒険に使用しても構いませんし、一部のデータを変更して使用しても構いません。サンプルキャラクターはプレイヤーボーナス決定のダイスの目が 6 になり「望みの能力値が +1 される。」になったと仮定して作ってあります。また所持金決定のダイスも平均的なダイス目が出たと仮定してあります。サンプルキャラクターをプレイに登場させる際には、これらのダイスを振りなおしても構いません。能力値は、変更すると技能獲得ポイントも変動するので、ダイスで振りなおす場合は注意が必要です。(現時点では 48 点の割り振り制になっています。)

Armored Trader Character Record Sheet (ver9.1)

キャラクター名		キティー				プレイヤー名				GM名				
クラス	ハンター			年齢	22	性別	女性	外見	金髪、碧眼、そばかす美人		経験点	0		
能力値	本来	現在	一時					コネクション						
STR	8							名前		クラス/職業	態度	CP		
DEX	11									保安官				
CON	8	9												
INT	12													
ENP	9													
LIF	14	15						内部被爆						
ダメージ														
致傷ダメージ						非致傷ダメージ								
手当前						手当後								
技能									装備品					
DEX 基本			11	INT 基本			12	ENP 基本			9	名称	数量	
名称	レベル	実効値	名称	レベル	実効値	名称	レベル	実効値	ウエストバック		1			
銃器	3	14	医療			知覚	1	10	水筒		1			
拳銃			外科治療			視力								
ライフル			内科治療			聴覚								
マシンガン			商品知識			嗅覚								
車載火器			工業製品			交渉								
砲撃			日用品			説得								
ミサイル			嗜好品			誘惑								
機関砲			整備	1	13	売買								
運転	1	12	武器			注：プレイヤーボーナスとして CONが1上昇しています。								
二輪			車両											
装輪			一般											
装軌			電子機器											
近接戦闘	1	12	コンピューター											
素手戦闘			一般											
武器戦闘			生物学	1	13	言語				大型オートマチック弾	85			
運動	1	12	動物学							言語	読書き	会話	ライフル弾	90
走行			植物学			スペイン語	3	3	所持金 (TC)					
跳躍			変異種											
平衡			地理環境							9,140				
反射			地理知識											
隠密	2	13	環境知識											
隠れる			地域知識			防具								
隠す										名称	装甲度	間隙値	減衰	DEX 修正
忍び歩き						ライト・アーマー	11	3	6					
投擲武器			機関工学			近接武器				ダメージ修正				
投槍			電子工学									名称	貫通	ダメージ
投げ斧			土木工学											
ナイフ投げ														
弓														
弩弓														
射撃武器														
名称		貫通力	ダメージ	射撃数	速射値	照準限界	装弾数	射程				修正	残弾	アクセサリ
大型オートマチック拳銃		6	2D+1	2	2	2	15	近	中	遠	超遠		15	
ライフル		7	3D	2	1	4	10	30	100	200	500		10	

Armored Trader Character Record Sheet (ver9.1)

キャラクター名		イニゴ・ペンテ				プレイヤー名				GM名			
クラス		トレーダー		年齢	36	性別	男性	外見	小太りで頭頂が薄くなった白人		経験点	0	
能力値	本来	現在	一時					コネクション					
STR	8							名前		クラス / 職業		態度	CP
DEX	10												
CON	9												
INT	10												
ENP	11	12											
LIF	15							内部被爆					
ダメージ													
致傷ダメージ						非致傷ダメージ							
手当前						手当後							
技能									装備品				
DEX 基本			10	INT 基本			10	ENP 基本			12	名称	数量
名称	レベル	実効値		名称	レベル	実効値		名称	レベル	実効値		トレイダーズギルド鑑札	
銃器	1	11		医療				知覚	1	13			
拳銃				外科治療				視力					
ライフル				内科治療				聴覚					
マシンガン				商品知識	2	12		嗅覚					
車載火器				工業製品	3	13		交渉	3	15			
砲撃				日用品				説得					
ミサイル				嗜好品				誘惑					
機関砲				整備				売買	4	16			
運転	1	11		武器				注：プレイヤーボーナスとして ENPが1上昇しています。					
二輪				車両									
装輪	2	13		一般									
装軌				電子機器									
近接戦闘				コンピューター									
素手戦闘				一般									
武器戦闘				生物学									
運動				動物学				言語					
走行				植物学				言語	読書き	会話		小型オートマチック弾	88
跳躍				変異種				スペイン語	3	3		所持金 (TC)	
平衡				地理環境	1	11						10,000	
反射				地理知識									
隠密	1	11		環境知識									
隠れる				地域知識									
隠す				ダイヤモンドシティー	2	12		防具					
忍び歩き								名称	装甲度	間隙値	減衰	DEX 修正	
投擲武器				機関工学									
投槍				電子工学									
投げ斧				土木工学				近接武器			ダメージ修正		
ナイフ投げ								名称	貫通	ダメージ	修正	STR	
弓													
弩弓													
射撃武器													
名称	貫通力	ダメージ	射撃数	速射値	照準限界	装弾数	射程				修正	残弾	アクセサリー
							近	中	遠	超遠			
小型オートマチック拳銃	4	20	2	2	2	12	10	30	50			12	

Armored Trader Character Record Sheet (ver9.1)

キャラクター名		アマダ・マンサネラ				プレイヤー名				GM名			
クラス		ドライバー		年齢	27	性別	女性	外見			経験点	0	
能力値	本来	現在	一時					コネクション					
STR	9							名前		クラス/職業		態度	CP
DEX	10	11											
CON	8												
INT	10												
ENP	11												
LIF	14							内部被爆					
ダメージ													
致傷ダメージ						非致傷ダメージ							
手当前				手当後									
技能								装備品					
DEX 基本			11	INT 基本			10	ENP 基本			11	名称	数量
名称	レベル	実効値		名称	レベル	実効値		名称	レベル	実効値		野営キット	1
銃器	1	12		医療				知覚	1	12			
拳銃				外科治療				視力	3	14			
ライフル				内科治療				聴覚					
マシンガン				商品知識				嗅覚					
車載火器	1	12		工業製品				交渉					
砲撃				日用品				説得					
ミサイル				嗜好品				誘惑					
機関砲				整備				売買					
運転	2	13		武器			注：プレイヤーボーナスとして DEXが1上昇しています。						
二輪				車両	3	13							
装輪	4	15		一般									
装軌				電子機器	1	11							
近接戦闘				コンピューター									
素手戦闘				一般									
武器戦闘				生物学									
運動				動物学				言語					
走行				植物学				言語	読書き	会話		小型拳銃の弾	88
跳躍				変異種				スペイン語	3	3		所持金 (TC)	
平衡				地理環境								10,000	
反射				地理知識	2	12							
隠密				環境知識									
隠れる				地域知識				防具					
隠す								名称	装甲度	間隙値	減衰	DEX 修正	
忍び歩き													
投擲武器				機関工学				近接武器				ダメージ修正	
投槍				電子工学				名称	貫通	ダメージ	修正	STR	
投げ斧				土木工学									
ナイフ投げ													
弓													
弩弓													
射撃武器													
名称	貫通力	ダメージ	射撃数	速射値	照準限界	装弾数	射程				修正	残弾	アクセサリ
							近	中	遠	超遠			
小型オートマチック拳銃	4	2D	2	2	2	12	10	30	50			12	

第二章 技能と行為判定

キャラクターの多分に先天的な特徴をあらわしたものが能力値であるのに対し、キャラクターが経験や修練を通して得た能力を技能と呼びます。

各技能には基本となる能力値があり、この能力値にキャラクター作成段階で獲得した「技能レベル」を加えたものが「技能実効値」になります。

能力値 + 技能レベル = 技能実効値

行為判定

キャラクターがゲーム中に何らかの成功判定が必要になった時には、「技能実効値」をもとに判定します。

まず判定のためには行為判定の「目標値」を決定します。これはルールできちりと決められている場合もあればゲームマスターの判断で決定されることもあります。この時の基本的な指針は「基本目標値表」に記されています。

基本目標値表	
目標値	難易度
12	非常に簡単。平均的な能力があれば、技能が無くてもほとんど成功する。
15	簡単。技能が無くても半分ぐらいの確率で成功する。技能があれば、ほとんど失敗しない。
18	やや困難。技能が無い場合は成功率低め（30%～40%程度）。
20	難しい。技能が無ければほぼ不可能。技能があっても成功確率は五分五分。
25	非常に難しい。技能が無くても不可能。技能があっても、レベルが低ければ不可能だろう。

行為判定のためには、まずダイスを2個振ります。

次にその合計に技能実効値を加えます。これが先ほどの目標値以上であれば行為は成功したことになります。また結果が目標値よりも、どれだけ大きかったかということも成功度と呼びます。目標値ちょうどで成功した場合は成功度ゼロで、それ以上の成功では、結果の数値から目標値を差し引いて成功度を求めることができます。

また結果の数値が目標値よりも小さかった場合は失敗になります。失敗にも失敗度というものがあります。失敗度は目標値から結果の数値を差し引いて求めますので失敗度ゼロというのは存在しません。失敗度が大きいほど大きな失敗ということになります。

成功 目標値 ≤ (2D6+ 技能実効値)

※ (2D6+ 技能実効値) - 目標値 = 成功度

失敗 目標値 > (2D6+ 技能実効値)

※ 目標値 - (2D6+ 技能実効値) = 失敗度

成功度や失敗度がどのようにゲームに反映されるかについては、行為によってはルールで規定されていることがあります。規定されていない場合は、ゲームマスターは単なる、成功や失敗として扱っても構いません。または成功度にあわせて結果に演出などを加えても良いでしょう。

自動的失敗

行為判定のダイスの目が「1」のゾロ目の場合は、その行為は自動的に失敗します。行為によっては自動的失敗の内容がルールに規定されている場合もありますが、そうで無い場合はゲームマスターにゆだねられます。ゲームマスターはその判定の実行者に不都合な出来事が起こることにしても構いませんし、通常の失敗として扱っても構いません。

追加ロール

行為判定のダイスで「6」が出たダイスがあれば、そのダイスを振り足すことができます。振り足し分も「6」の場合は、さらに振り足すことができます。

例：ケヴィンは【STR】判定のために2D6を振りました。ダイスの出目は「3」と「6」でした。「6」の目が一つ出ているので、もう1個ダイスを振り足します。この振り足し分が「4」ならばロールの結果は13にケヴィンの【STR】の9を加えた22になります。

行為判定に対する修正

行為判定を行うにあたって、様々な条件等で修正が適用される場合があります。Armored Traderでは行為判定の修正は、基本的に目標値に対して行います。つまり+の修正は行為を難しくし、-の修正は簡単にします。

適切な技能が無い場合

またある行為を行うに当ってキャラクターがそれに相応しい技能を持っていない場合は、技能実効値の代わりにそれに関係する能力値だけで判定します。こういった場合は目標値が+3されます。

試みる行為の内容によっては、高度に専門的な知識や技術が必要な場合、ゲームマスターは技能無しの場合の修正値をもっと大きくしてもかまいませんし、技能無しでの判定は、自動的に失敗でも

かまいません。

能力値だけで行為判定を行う場合でも、《運動》《隠密》《知覚》《交渉》の各技能や、その行為自体が元々技能によらないもの場合は、この+3の修正は必要ありません。

例：ある言葉を覚えるという行為判定をする場合、ゲームマスターが「INT」で目標値18と宣言したならば目標値18のままです。

類似技能を使う

ある細分化技能と同じ親技能を持つ細分化技能を、もとの細分化技能の類似技能と呼びます。

行為判定を行う際に、必要な技能は持っていないが、その細分化技能を持っている場合は、これを使って行為判定を行うことができます。これによって「必要な技能を持っていない」ことによる目標値+3の修正は受けなくなり、類似技能の技能実効値を使用して判定できるようになりますが、類似技能を使用することにより目標値は+2されることになります。

例：ライフルを射撃する必要があるが、〈拳銃〉技能しか持っていない場合は、〈ライフル〉も〈拳銃〉もどちらも《銃器》技能を親技能とする細分化技能なので、〈拳銃〉技能を使用して、目標値+2で命中判定を行えます。

負傷と行為判定

行為判定でキャラクターが行動力低下状態（致傷ダメージと非致傷ダメージの合計が【LIF】の半分以上）の場合は行為判定の目標値が+3されます。

疲労と行為判定（選択ルール）

軽度の疲労状態で行為判定を行う場合は目標値が+1されます。重度の疲労状態で行為判定を行う場合は目標値が+2されます。

対抗判定

通常の行為判定に加えて対抗判定という判定方法もあります。これは近接戦闘の解決などに使用される方法で複数キャラクターが相対する行為を行おうとする場合の判定方法です。

近接戦闘は攻撃するキャラクターが何とか一撃を命中させようとし攻撃を受けるキャラクターは何とかその一撃を防ごうとするものです。

対抗判定の解決の仕方には二つの方法があります。一つは単純な方法で、それぞれのキャラクターがまったく同じ行為を行って、相対する場合に使用します。

（例えばどちらが長い間息を止められているか）この場合は単純に技能実効値もしくは能力値にダイスの目を足して合計を比べ合うだけです。数字の大きかったほうが成功したことになるのです。

もう一つの方法は、それぞれのキャラクターに行為判定の目標値を設定する方法です。目標値を設定してその成功度を比べ合うわけです。この方法はキャラクター同士の行為が相反するときに使用します。目標値をしっかりと設定すれば、その行為がどの程度の成功・失敗したのかを決めることができます。

経験点の使用

経験点は、キャラクターの成長ではなく、行為判定にも使用できます。経験点を1点消費することによって以下のどれかを行えます。

行為判定のダイスの振りなおし

経験点(XP)を1点消費することによって、行為判定のダイスを振りなおすことができます。失敗した行為判定だけでなく、成功した行為判定でも振りなおすことができます。（その場合は、より高い成功度を目指すということです。）ダイスの振りなおしを、行った場合はたとえその結果が、振りなおす前よりも悪くとも、振りなおした結果が適用されます。また、振りなおした結果が受け入れない場合は、さらに経験点を消費して、再度振りなおすこともできます。

行為判定のダイスの追加

経験点(XP)を1点消費することによって、行為判定のダイスを1個余分に振ることが出来ます。この方法で、ダイスを追加できるのは2個までです。また、ダイスの追加は、実際に行う行為判定のダイスを振る前に宣言しなければなりません。行為判定に失敗したからといって、あとでダイスを追加して成功したことには出来ません。経験点を消費してダイスを追加した行為判定で、ダイスの振りなおしを行う場合は、振りなおすダイスの数は、通常に戻ります。ダイスを追加して振りなおしを行う際には、振りなおしに必要な経験点に加えて、ダイス追加の経験点も消費しなければなりません。

技能解説

次に各技能について簡単に説明していきましょう。

《銃器》

この技能は携帯用の銃器を扱う技能で、主に射撃の命中結果を判定するために使用します。

また車載の銃器であっても簡易銃架に搭載されているもの場合はこの技能で使用できます。

細分化では使用する銃の種類を特定します。

〈拳銃〉 オートマチック、リボルバーを問わずハンドガンを扱う技能です。

〈ライフル〉 狩猟用や狙撃用のライフルを扱う技能です。対戦車ライフルもこの技能で扱います。

〈マシンガン〉 サブマシンガンやマシンピストル それに本格的な機関銃を扱う技能です。

《車載火器》

車輻に搭載されている銃器を扱う技能が《車載火器》です。車輻に搭載されていても簡易銃架に取り付けられている銃器を射撃する場合には《銃器》技能を用います。しっかりと固定銃架や旋

回銃架、砲架などに固定された銃器や火砲を射撃する場合に使用します。

高精度の光学式照準器の使用や 移動状態での偏差射撃の技量を表わしています。〈砲撃〉〈ミサイル〉〈機関砲〉に細分化します。

《運転》

さまざまな車輛を操縦する技能です。

車輛同士の戦闘やチェイスでは非常に重要な技能です。細分化する場合は 車輛形式によって バイクを運転する〈二輪〉技能、バギーやトラックなどの、4 輪車や 6 輪車を扱う〈装輪〉、装甲車や戦車などのキャタピラ車輛を運転するのは〈装軌〉です。

《近接戦闘》

戦闘時に素手や直接殴りつけたりする武器を用いて戦う技能です。この技能は攻撃の判定だけに用いるのではなくて、防御時に相手の攻撃を受け流しが出来たかを判定するのもに使用します。無手で戦う〈素手戦闘〉と剣やナイフ、棍棒などで戦う〈武器戦闘〉に細分化されます。

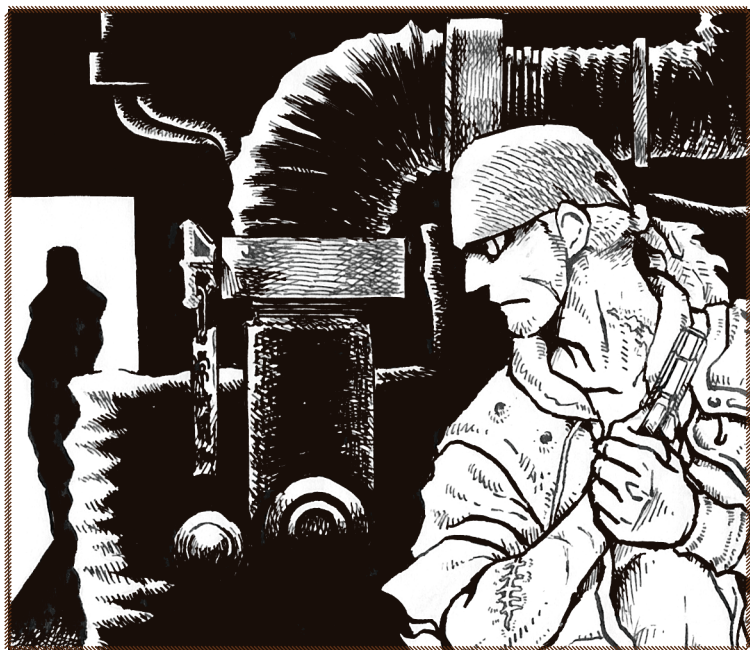
《投擲武器》

投げて使用する武器の扱う技能です。基本的に投げるために設計された武器以外をこの技能で投げる場合は、命中判定の目標値に +2 されます。(類似技能による修正)

〈投槍〉〈投斧〉〈ナイフ投げ〉の 3 つに細分化されます。

《弓》

いわゆる弓で敵を攻撃する技能です。弩弓はこの技能では扱いません。この技能には細分化技能は存在しません。その為この技能は習得に技能レベルの 3 倍ではなく 2 倍の技能獲得ポイント / 経験値を消費します。



《弩弓》

弩弓(クロスボウ)を使用する技能です。この技能を持っていない場合は類似技能として「銃器」技能で弩弓を使用することができます。この技能には細分化技能はありません。その為この技能は習得に技能レベルの 3 倍ではなく 2 倍の技能獲得ポイント / 経験値を消費します。

《運動》

自分の体をいかにコントロールするかという技能です。走ったり高く飛んだりバランスを取ったりするのに使用します。また物を投げる場合もこの技能を使用できます。

細分化した場合は〈走行〉〈跳躍〉〈平衡〉〈反射〉に分割されます。

キャラクターは走る場合 1 戦闘ターンに【DEX】の 2 倍の距離を走る事が出来ますが、《運動》もしくは〈走行〉技能の判定に成功すればその成功率だけ余分に走ることができます。この判定の目標値は標準で 15 になります。

またキャラクターが、跳躍して飛び越えることが出来る水平距離は十分な助走付きで、【STR】 + 【DEX】の合計の三分の一です。助走なしの場合は五分の一になります。《運動》もしくは〈跳躍〉の技能判定で成功すれば、その成功率の三分の一(端数切り上げ)メートルを跳躍できます。(助走無しでは五分の一)

《隠密》

いかに目立たなくするかというのが《隠密》技能です。例えば物陰に隠れたり足音を立てず忍び足で歩いたりというような場合です。《隠密》技能を用いて隠れる場合は、まず隠れる事が出来る場所がなくてはなりません。

隠れる事が出来そうな場所があれば《隠密》技能を使用できます。普通この場合には目標値を設定しません。その代わりにこの《隠密》技能で隠れている者を見つけだす為には、《知覚》技能で隠密技能の達成値を目標にしなくてはなりません。

これに成功すれば、《隠密》技能で隠れているキャラクターを見つけることができます。

これら《隠密》技能や《知覚》技能に際してはゲームマスターは適当に修正を科しても良いでしょう。

《隠密》技能は細分化した場合には〈隠れる〉〈忍び歩き〉〈隠す〉に分類されます。基本的な判定の仕方はすべて同じです。

《知覚》

この技能は何らかの情報に気付く技能です。先ほどの隠密に対抗しても使用できますし、あるいは単純に何かを目に留めたとか 小声の会話を聞き漏らさなかったなどという場合にも用います。隠密などに対抗する場合以外は、ゲームマスターが目標値を設定します。

細分化する場合には〈視覚〉〈聴覚〉〈嗅覚〉に分類されます。

《医療》

トレーダーたちには怪我が付きものです。

もしも何らかの不運に見舞われて負傷してしまった時にはこの技能が役に立ちます。

《医療》技能は細分化すると〈外科治療〉〈内科治療〉に分類されます。戦闘での傷を応急処置・治療したりするのは〈外科治療〉です。

《整備》

世界では高度なテクノロジーがどんどん忘れ去られようとしています。

《整備》技能はそんな中でいろいろなテクノロジーの産物の機械を調整運用する技能です。

この技能がなくては交易用のバンやトラックが故障してもまともに修理することが出来なideでしょう。

またこの技能は車輛以外のメカニカルなものの調整にも使用できます。

細分化する場合、〈武器整備〉〈車輛整備〉〈整備一般〉に分類されます。この〈一般〉とは武器や車輛以外の一般的な機械類を意味しています。(たとえば、芝刈り機や印刷機、カメラなどです)

《電子機器》

前項の《整備》と並ぶテクノロジーの技能です。

《電子機器》技能は、今ではかなり珍しいコンピューターやテレビジョン受信機などを、調整したり使用したりする技能です。

これらの機器は 今では大災厄 (The Disaster) の影響の電磁波干渉でシールドされている場所でのみ使用することが出来ます。

細分化する場合、〈コンピュタ〉と、それ以外の電子機器を扱う〈一般〉に分類されます。

《交渉》

トレーダーにとっては非常に重要な技能です。

《交渉》は NPC との関りがうまくいくかどうかの判定に使用されます。単純な情報収集や、何らかの依頼、請願、友達作りから男女の仲まで《交渉》が物を言います。またトレーダーの最重要課題の交易品の取引価格にも影響します。

買い手との値段交渉時には お互い《交渉》技能の対抗判定をして勝った方が 有利な価格で取引を行えます。また買い手が買物にあまり乗り気ではない場合も、相手の「INT」の値の3倍を目標値にして《交渉》技能の判定に成功したならば売買の交渉（価格の決定）に進むことができます。

また売買時以外にも《交渉》技能を使用して「INT」3倍に成功すれば相手のキャラクターを説得することが出来ます。また同じ手順で異性に対して誘惑を行うことができます。

細分化する場合、〈説得〉〈売買〉〈誘惑〉になります。

《生物学》

いわゆる学問としての生物学だけではなく、もっと広く実際の生活経験上での生物に関する知識も表わします。

たとえば、お腹の空いた子山羊はどのような声で鳴くかとか、森で熊に襲われない為にはどうすれば良いかというようなことです。

また大災厄 (The Disaster) 後に生物兵器の影響で出現した変異種などについての知識も含んでいます。

細分化する場合は〈動物学〉〈植物学〉〈変異種〉に分類されます。

《商品知識》

これもトレーダーの重要な知識です。

扱う商品についての一般的な知識と目利きの力量を表わす技能です。技能の判定に成功すれば 商品のほぼ正確な値打ちが分かります。もしも失敗した場合は失敗度1につき5%ずつ間違えます。

判定の目標値は商品が、ごく一般的なものならば15、少し珍しいものなら20、きわめて特殊なものなら25が適当でしょう

この技能は細分化する場合には、〈工業製品〉〈嗜好品〉〈規制品〉〈生活必需品〉になります。

《地理環境》

大災厄 (The Disaster) によって大きく変わってしまった世界の地理と、生活環境に関する知識を表わす技能です。砂漠のどこにオアシスがあるか 残存放射線の危険性がある地区がどこか等を知っている技能です。

細分化する場合には、〈地理知識〉〈環境知識〉になります。

《地域知識》

この技能はある特定の都市や地域の社会に関する知識です。この技能の高いキャラクターは、都市の影の支配者を知っていたり、都市の中の宿屋の場所や市の開かれる日を知っていたりします。またこの技能は必ず細分化しなければならず、その際には地域を限定して決定しなければなりません。

第三章 戦闘

ゲーム中に戦闘等の緊迫した場面が発生した場合にはこの章の戦闘ルールを使用して解決します。

戦闘シーン

Armored Trader の戦闘のルールでは、それが廃墟の中の銃撃戦でも、荒野のど真ん中での装甲トラック同士のチェイスシーンでも実際の6秒ごとの出来事に区切って解決します。そしてこの6秒間を戦闘ターンと呼びます。戦闘ターン中は、イニシアティブ順に各キャラクターは行動を宣言しそれを実行していきます。

また、戦闘シーンの間は、戦闘ターンを繰り返すことでゲームは進行します。

戦闘シーンの準備

戦闘シーンはゲームマスターが予めシナリオで予定していた場合もあるし、PC達の行動によって突然発生する場合もあるでしょう。それが計画通りでも予定外でも、戦闘シーンを始めるには多少の準備が必要です。戦闘シーンでは登場人物などの位置を明確にするために地図を用いる方法と、口頭での状況説明だけで戦闘シーンを行う方法があります。多数の登場人物があったり、その戦闘が起こっている地形が複雑な場合など（採れる戦術的選択肢が多い）には、地図を用いる方が良いでしょう。逆に、一対一であったり、ごく単純な地形などの場合は口頭での状況説明だけで戦闘シーンを進めても構いません。あるいは単に時間短縮のために、地図を用いない抽象的な解決方法をとっても構いません。

地図上での戦闘シーン

地図を用いて戦闘シーンを行う場合は、その場面の地図を準備する必要があります。地図はゲームマスターが、シナリオ作成時に作っていても構いませんし、その場で即興で描いても良いでしょう。Armored Trader の戦闘ルールを正確に適用するためには、地図には六角形のマス目（ヘクスと呼びます。）が必要です。そしてそのマス目（ヘクス）が Armored Trader の世界の実際の大きさがどれ位になるのかを決めておかななくてはなりません。では1マス（ヘクス）の大きさが Armored Trader の世界のどれくらいにするのが適切かについては、幾つか候補があります。車輻での戦闘シーンではマス（ヘクス）の中心から隣のマス（ヘクス）の中心までの距離を5mとするのが、適当でしょう。屋内や街中などが舞台の場合は、2mか2.5mでも扱いやすいと思います。様々なファンタジー題材のTRPGど良く採用される1マス1.5mは、銃器を使う戦闘が主になる Armored Trader では小さすぎるかもしれません。

地図を作るためにヘクスが必要な場合は下記からダウンロードして使用してください。

ブランクヘクスシート

<https://titan-heart.com/image/HEXMAP.pdf>

ダウンロードしたブランクヘクスシートの上に地形を書き込んだりして利用してください。また、この地図上でゲーム内の様々な情報を表す駒（マーカー）も下記からダウンロードできます。

<https://d-trpg.com/download2/ATmarker.zip>

マーカー類は印刷して厚紙等に張り付けると扱いやすくなります。マーカー類はゲームプレイの進行を手助けするためのものですので、使わなくても問題ありません。特に登場するキャストの少ない戦闘シーンではほとんど必要ないでしょう。

ヘクスのある地図上で戦闘シーンを遊ぶ場合は、各キャスト（キャラクターや変異生物など）の駒をヘクスに置くか、直接地図に書き込んでください。

マーカー類の例



Designer's Memo

Armored Trader では六角形のマス目（ヘクス）を利用します。TRPGのルールでは通常の四角形のマス目（スクエア）を利用するゲームが一般的ですが、キャラクターや車輻の向きを表現するためにはヘクスの方が都合が良いので、ヘクスマップを採用しています。よく使われるスクエアマップでも遊べますが、その際は射界や車輻の移動に関して多少ルールに手を加える必要があるでしょう。

このルールでは選択ルールとして遊ぶ仲間が採用するかどうかを選べるルールが幾つかありますが、それ以外の通常のルールについてもゲームマスターは採用しなかったり、手を加えても構いません。但しその場合は、変更の内容をゲーム参加者に事前に知らせておくべきでしょう。

キャラクターの向きや細かな移動のルール、それに車輻戦闘の詳細なルールは、ゲーム時間を確実に長いものにしますので、検討する価値があります。

マス目の無い地図での戦闘シーン

マス目を使わない場合は、地図は白い画用紙や、ホワイトボードなどに描きます。出来れば状況によって書き換えられるホワイトボードやクリアシートなどが便利です。特にクリアシート（透明のデスクマット）の場合は、筆記具をホワイトボード用のマーカーなどを使うことによって書き換えられますし、準備しておいた地図をクリアシート下に挟みこんで、その上にキャラクターの配置などだけをマーカーで書き込む使い方も出来ます。また、キャラクターなどの移動や射撃の射程距離の計算には、物差しを使って地図上の距離を測る方法も使えます。

マス目を使わない方法でも、特にライフルなどが主体となる長距離射撃戦では、もっと簡単なメモ書き程度で彼我の位置関係や距離を表して、簡易に進行しても良いでしょう。

地図を用いない戦闘シーン

Armored Trader の戦闘ルールは六角形のマス目（ヘクス）を使った地図上で遊ぶように書かれています。戦闘シーンを簡易に進めるために地図を用いないでゲームマスターが口頭で状況説明だけして戦闘シーンを遊ぶ場合は、ゲームマスターは必要なだけ、戦闘ルールを無視したり、変更したりしてください。特に射界に関するルールや移動に関する細かなルールは殆ど無視する必要があります。

戦闘ターンの手順

戦闘ターンは次の手順で行ないます。

1. イニシアティブの決定
2. キャラクター毎の行動手番の実行

イニシアティブの決定

戦闘ターンが始まれば、まずは各キャラクターの行動の順序を決定するためにイニシアティブを決定します。

イニシアティブとはどれだけその人物が素早く、機を見て行動できるかを表す数字で高いほど素早く行動できます。

プレイヤーキャラクターは常に、ひとりずつイニシアティブを決定します。NPC が複数登場する場合にはそれらをまとめてイニシアティブを決定しても構いません。どの NPC をまとめて取り扱うかはゲームマスターが適宜に判断します。MOB（NPC ルールを参照）が登場する場合は、MOB はまとめて同じイニシアティブを共有します。

イニシアティブの決定には 1D6 を振り、その目にキャラクターの【DEX】の値を加えます。この合計がキャラクターのイニシアティブになります。

イニシアティブが決定したならば、その値の高いキャラクターから順番に自身の行動を行います。あるキャラクターの行動が終了してから、次にイニシアティブの高いキャラクターが行動します。

こうしたキャラクターの行う移動や行動の一連の流れを、そのキャラクターの行動手番と呼びます。

例：荒野にある大きな岩を挟んでケヴィンと無法者 2 人が対峙します。

戦闘ターンの開始時、イニシアティブ決定をします。

ケヴィンのイニシアティブ決定のためにダイスを 1 個振り、「4」の目が出ました。ケヴィンの【DEX】は 13 なので、イニシアティブは 17 になります。ゲームマスターは 2 人の無法者をまとめてイニシアティブを決定することにします。ダイスを 1 個振り、結果は 2 でした。無法者の【DEX】は 9 だとすると、どちらの無法者もイニシアティブは 11 になります。この戦闘ターンの行動順はケヴィンが先に動くことになり、無法者はどちらも同じ【DEX】なので、どちらが先でも構いません。GM が自由に決定します。

イニシアティブダイスの追加（選択ルール）

プレイヤーはイニシアティブ決定のダイスを振るときに、余分にダイスを振ることによってイニシアティブを高くすることが出来ます。余分にダイスを振るときはイニシアティブのダイスを振る時点で最初に宣言しておかなくてはなりません。（通常通りにイニシアティブを決定して、それが低かったから追加でダイスを振るようなことはできません。）

ダイスを 1 個余分に振ると、その戦闘ターン中の、そのキャラクターの行為判定の目標値が +2 されます。ダイスを 2 個余分に振ると、目標値は +5 されます。イニシアティブ決定のダイスは 3 個以上余分に振ることはできません。

GM は、NPC のためにイニシアティブ決定のダイスを余分に振ることが出来ます。ダイスの追加はまず GM が NPC 用のダイスの追加を宣言し、つづいてプレイヤーが宣言します。敵味方関係なく、誰かが実際にイニシアティブ決定のダイスを振ったあとにはもうダイスを追加することはできません。

行動手番の実行

イニシアティブの決定後、最もイニシアティブが高い者から行動手番を行ないます。一人のキャラクターの行動手番が終了してから、次にイニシアティブの高いキャラクターが行動手番を実行します。イニシアティブが同じキャラクターが二人以上いる場合は【DEX】の高いものから行動します。【DEX】も同じ場合はプレイヤーキャラクターが優先です。それでも同じ場合は、プレイヤーキャラクターの場合は、プレイヤーが相談して決めます。NPC は GM が自由に決定してかまいません。

キャラクターが行動手番を実行するためには、最初にどのような行動を行うのかを宣言します。1 回の戦闘ターンに取れる行動には制限がありますのでその範囲内で行動を行ないます。

各キャラクターは 1 戦闘ターンに一度の主要行動と二度の副次行動を行うことが出来ます。またこれら合計 3 回の行動に加えて移動を行うことが出来ます。行動の順に制限はなく、また移動途中で行動を行うことも出来ます。実際の行動については次項で説明致します。

行動

戦闘ターンに行う何らかの行為のことをルール上では行動と呼びます。そして行動は、それを行うために必要な集中力や動作によって主要行動と副次行動に分かれます。主要行動とはキャラクターが1戦闘ターンに一度だけ行うことのできる行動です。副次行動は、この主要行動に追加して行えるもので1戦闘ターンに2回行うことができます。また、行動とは別に移動も行えます。

具体的な行動には次のようなものがあります。

主要行動

主要行動は1戦闘ターンに1回のみ実行できる行動です。主要行動としては次のようなものがあります。

「射撃を行う」

手持ちの銃器や車載火器で射撃を行うのは主要行動です。実際の射撃戦闘の解決については後に説明します。

「近接戦闘で攻撃を行う」

射撃戦闘と同じように近接戦闘で攻撃を行うのも主要行動と考えます。射撃戦闘との違いは近接戦闘では防御側が「回避」などの対応行動が行われるということです。

「照準をつける」

照準をつける行為によって射撃の目標値を下げる事が出来ます。これは移動しながら行うことはできません。

「その他の行動」

上記の4種類以外にも行動を行うのにある程度の集中、もしくは手順が必要と思われる行為は主要行動と考えます。たとえば、空になった銃のマガジンを交換するとか、ケースに入ったライフルを取り出すとかというような行為です。

副次行動

副次行動は主要行動に追加して行うことの出来るより簡単な行為です。副次行動は1戦闘ターンに2回行うことができます。通常、副次行動は主要行動に加えて行うものですが副次行動だけを行うことももちろん可能です。

もしも、その戦闘ターンに主要行動を行わないのであれば、その代わりとして副次行動をもう1回追加して、合計3回行う事が出来ます。

副次行動としては次のようなものがあります。

「扉を開ける / 閉める」

扉を開けたり閉めたりするのは副次行動です。ただし扉に鍵がかかっている場合です。鍵がかかっている場合は、それを開ける行動が別に必要です。

「隠れる / 伏せる / 立ち上がる」

単純な1動作で出来るこのような行動も副次行動と考えます。

「物を落とす / 物を拾う」

たとえば床に落ちている銃を拾ったり、手に持っている不要物を捨てたりする場合は副次行動と考えます。

「武器を準備する」

スリングで背負っている銃やホルスターに入っている銃など、直ぐに取り出せる武器を構えるのは副次動作です。

移動

前述の行動に加え、キャラクターは自分の足で歩いたり走ったりして移動をおこなうことができます。

移動は特に禁止されていない限り、他のどんな行動とでも組み合わせることが出来ます。またこのルールでの移動とは先に説明した通りにキャラクターが自身の足で移動することを指しています。(車輛を使用しての移動は別の章で扱います。)

移動力 (MP)

通常の平地を1m移動する能力を1移動力 (MP) と表します。Armored Trader では1戦闘ラウンドが6秒に相当しますから、10移動力を持つキャラクターは時速6kmで移動するということになります。

移動の種類

基本的な移動の種類には以下のようなものがあります。

「歩行」 (DEX = 移動力)

キャラクターが歩いて移動する場合は【DEX】の値の距離 (m) を移動する事が出来ます。(DEX = 移動力)

また他の行動との組み合わせに関して特に制限はありませんが、常識的に言って「伏せる」と後に「歩く」を組み合わせることはできないでしょう。

歩きながら行う行為判定では目標値が+2されません。

移動途中で行う行為を立ち止まって行う場合は、自身の移動による行為判定の目標値修正である+2は受けません。その代わりとして、移動途中で立ち止まる戦闘ターンは移動できる距離が半分になります。(立ち止まって副次行動しか行わない場合は移動力の減少は異なります。「一時停止」のルールを参照)

「走行」 (DEX × 2 移動力)

キャラクターが走る場合には、自身の【DEX】の値の2倍の距離を移動することが出来ます。(2 × DEX = 移動力)

「走行」移動を行うキャラクターはその戦闘ターンに行える副次行動がひとつ減少します。主要行動は行えますが、移動途中に「照準をつける」ことは出来ません。また「走行」移動中に行う行為判定では目標値が+5されます。走る途中で立ち止まって行動を起こすことも出来ますが、その場合は移動できる距離が半分になります。この途中の立ち止まりでの行動では+2の目標値への修正がかせられます。

「走行」移動を行う際には、《運動(走行)》技能を持っていれば、この技能を使用して移動距離を伸ばす事が出来ます。判定の目標値は15で、結果の成功度メートルだけ、余分に移動でき

ます。なお、この判定は技能無しで能力値のみの判定する場合でも目標値が+3されることはありません。

「疾走」(DEX×4 移動力)

移動のみに全力を尽くす行動が「疾走」です。「疾走」移動する場合は【DEX】の4倍の距離を移動できますが、その他のいかなる行動もその戦闘ターンには行えません。

《運動(走行)》技能を持っていれば、この技能を使用して移動距離を伸ばすことができます。判定の目標値は15で、結果の成功度の2倍メートルだけ、余分に移動できます。なお、この判定は技能無しで能力値のみの判定する場合でも目標値が+3されることはありません。

疾走は途中で立ち止まって行動を起こすことはできません。

移動種類の宣言

行動手番で移動を行う場合は、行動手番の最初に「歩行」「走行」「疾走」のどれを使うかを宣言します。一度の行動手番でとれる移動の方法はどれか一種類です。

マス目を使った地図上での移動

マス目を使った地図上で戦闘ターンを進行する場合、キャラクターの移動力で移動できる距離が、丁度マス目の距離になるとは限りません。その場合は余分な移動力の端数は切捨てます。

例：1マス=5メートルの縮尺の地図で【DEX】9のキャラクターが歩いて移動する場合の1戦闘ターンの移動距離は9メートル(9移動力)ですが、2マス移動するためには9移動力では1足りないの、1マスしか移動できません。このキャラクターが走った場合は、18メートル移動(18移動力)なので3マスの移動になります。

継続移動

継続
移動

移動
目標

移動を宣言するときに移動の目標地点を、1回の戦闘ターンでは到達できないところに設定することも出来ます。この複数戦闘ターンにわたる移動を継続移動と呼びます。継続移動を宣言すると、本来切り捨てられる移動力を次の戦闘ターンに持ち越すことができます。

例：DEXが9のキャラクターは1戦闘ターンに9移動力を持ちますが、1マス5mの地図では1マスしか「歩行」では移動できません。しかし継続移動を宣言することによって、余った4移動力を次の戦闘ターンに持ち越すことができます。次の戦闘ターンでは13移動力を使用できることになります。

また「走行」移動で継続移動が宣言された場合は余分の移動力の繰越に加えて、次の戦闘ターンでは移動距離が【DEX】分(単位メートル)だけ伸びます。

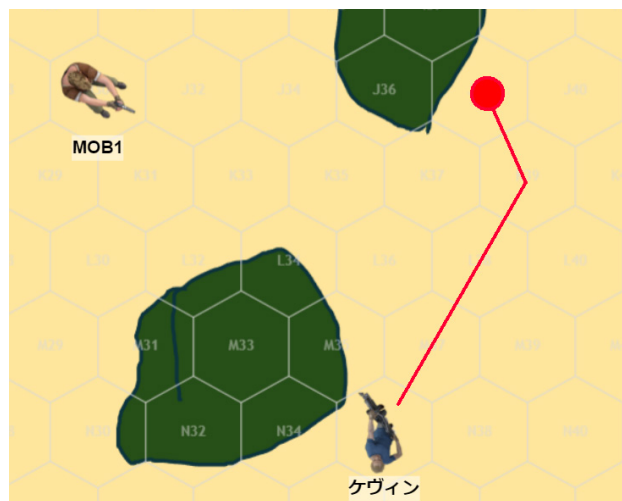
継続移動では実際に、次の戦闘ターンの移動を宣言する際には、目標地点に向かうように行います。継続移動を宣言していても次の戦闘ターンに目標地点を変更することは出来ます。ただしその場合は、戦闘ターンの移動距離の増加は無く、逆に移動距離(移動力)が通常の半分となります。

継続移動が宣言されている場合は、そのキャラクターは継続移動が終了するまで常に移動中であるとみなされます。これは主に継続移動中のキャラクターが射撃の目標になった場合や、継続移動中に行為判定を行う場合に関係します。

射撃の目標としての移動

移動を行っているキャラクターが、自身の行動手番中に後述する臨機攻撃や条件付き待機していた敵からの攻撃対象になったとき、それは移動中の目標と考えられます。射撃の目標となったキャラクターが、その行動手番での移動を完全に終えている場合は、上記の継続移動の宣言が成されていない限り、移動中の目標とは考えられません。移動を行ったキャラクターは、攻撃にさらされることを考慮して、あえて移動中であることを移動終了時に宣言することもできますが、その場合は移動終了後に行う行為判定では移動中の修正を受けます。これらの移動状態は、次の戦闘ターンの、そのキャラクターの行動手番まで引き継がれます。

例：ケヴィンは自身の行動手番に●の位置まで移動してMOB1を茂み(緑色の部分)越しに射撃しようとしています。彼の【DEX】は13で、この地図の1マスは5mです。目的地にこの手番に到着する為に走る(走行移動)することになります。



一方、MOB1は条件付き待機行動で、敵が茂みの影から出てきたら射撃すると宣言していたなら、ケヴィンの移動途中で射撃出来ます。この射撃は移動中の目標を射撃することになります。

同じ状況で、ケヴィンが●の位置まで移動した後、MOB1が発砲する場合、射撃の目標は止まっていることになります。

また同じケースでケヴィンが走行移動を使わないで、歩いて移動する場合は、彼の行動手番では2マスしか進めません。このケースでケヴィンが継続移動の宣言も、移動中である宣言も行わない場合は、ケヴィンに対する射撃は止まっている目標に対する射撃として取り扱います。継続移動や移動中の宣言をすれば、攻撃を受けた場合は移動目標として扱われるので有利ですが、その手番に自分が行う行動も移動中に行うものとして不利な修正を受けてしまいます。この例で、ケヴィンがMOB1を2マスの地点で射撃する場合、移動しながらの射撃の修正(歩きながら射撃する+2)を受けることになります。

一時停止

通常、行動はキャラクターが移動をする前か、移動を終了した後に行いますが、移動しながら行動を行うことも出来ます。移動をしながらの行動では、行為判定の目標値に修正が付きませんが、移動途中で一時停止して行動を行うことによって、行為判定に移動による不利な修正を受けずに済みます。一時停止を行う場合は、その行動手番の移動力が減少します。

- ◆主要行動を一時停止して行う場合は移動力が半減します。
- ◆副次行動を一時停止して行う場合は、「歩行」移動中なら2移動力減少します。「走行」移動中なら4移動力減少します。

キャラクターが前の戦闘ターンから継続移動中の場合は、移動の前であったとして一時停止を行わなければ、移動中の修正を行為判定の目標値に受けることになります。

キャラクターの向き

マス目を使った戦闘ではキャラクターの向きも重要な意味を持ちます。射撃戦闘が主要な戦闘方法である Armored Trader では、基本的にキャラクターの前方にしか射撃を行なえません。前方と言っても、それがどれくらいの角度範囲なのかは、射撃するキャラクターの姿勢や、使用する銃器で変わります。この射撃できる角度の範囲を射界と呼びます。この射界を決めるのがキャラクターの向きです。マス目を使う場合は、キャラクターはマス目の辺か頂点のどちらかに向くことになります。マス目が六角形(ヘクス)の場合は、それぞれをヘクスサイド(辺)、ヘクスポイント(頂点)と呼びます。マス目が四角形の場合はスクエアサイド(辺)とスクエアポイント(頂点)になります。

キャラクターの向きは、そのキャラクターの行動手番中に任意に変更出来ます。キャラクターの向きの変更は移動ではありませんし、主要、副次どちらの行動でもありません。ただし、キャラクターの向きを、変更する為にはそのキャラクターが拘束されていたり、行動不能に陥っていたりしてはいけません。キャラクターは、移動の際には通常その前面のマスに移動します。敵に後ろを見せないためなどの理由で、あえて後方へ移動することもできますが、その場合は、後述の「後退移動」のルールに従います。

特殊移動

通常の移動は普通に立って歩いたり走ったりするだけですが、以下の移動は戦術的価値のある特殊な移動です。

匍匐前進 (4MP/ m)

伏せた状態のまま這って進む移動です。匍匐前進中のキャラクターは攻撃を受ける際に伏せた状態として扱われるので、敵の銃弾を受けにくくなります。

その代わりに匍匐前進では移動が極めて遅くなり、1 mの移動に4倍の移動力(MP)が必要となります。匍匐前進は通常の移動の「歩く」と組み合わせることもできます。

例:【DEX】が12のキャラクターが「歩く」場合は1戦闘ターンに12m移動できますが、2m移動したところで、副次行動として伏せ状態

になり(2MP消費)そのまま匍匐前進で2m移動するなどです。

屈み移動 (2MP/ m)

背を屈めた状態での移動です。射撃の目標になったときは、屈み状態として取り扱います。屈み移動の場合は移動コストが2倍になります。(2MP) 屈み移動は「歩行」もしくは「走行」と組み合わせしておこないます。

例:【DEX】が12のキャラクターが屈みながら「走行」を行う場合は、移動できる距離は12mになります。

屈み移動も匍匐前進と同じ様に通常の移動と組み合わせることが出来ます。

例:【DEX】が8のキャラクターが歩行移動を行う場合は、4mを通常に歩いて、2mを屈んで歩くことができます。

通常の歩行(起立した状態)から屈み状態に移行する為には、特に判定も追加の移動力も必要ありません。

後退移動 (3MP/ m)

後ろ向きの移動です。主に近接戦闘時などに敵に後方を見せないために行います。後退移動では移動コストは通常の3倍の移動力になります。後退移動時に足元が不安定だったりする場合は、ゲームマスターはそのキャラクターにDEX判定を要求し、失敗すれば転倒することにも良いでしょう。

また後退移動は屈み移動や匍匐前進と組み合わせて「屈みながらの後退」や「匍匐後退」も可能です。その場合は消費する移動力が「屈み後退」(4MP)、「匍匐後退」(5MP)になります。

横移動 (2MP/ m)

サイドステップを使ってキャラクターの前方でなく横に移動する特殊な移動です。これも主に近接戦闘時に使われるでしょう。横移動での移動コストは通常の2倍です。

横移動も「匍匐前進」や「屈み移動」と同時におこなうことができます。その場合の移動力消費は「匍匐横移動」(5MP)、「屈み横移動」(3MP)になります。

地形

Armored Trader では地形は戦闘と移動の両方に影響します。地図を使った戦闘シーンでは、戦術選択の楽しみと困難さを様々な地形が与えることになります。この項目では戦闘シーンの地図上の地形について説明します。

このゲームでは、ルール上で様々な地形に関して詳細に記述、説明することはいたしません。Armored Trader の舞台は2082年の地球上のどこでもありえますので、地形は非常に多岐にわたる可能性があります。従って、ゲームマスターはシナリオを作成するときに、地形についても準備しておくか、戦闘シーンが始まったならば即興で決定しなければなりません。

移動と地形

1戦闘ターンにキャラクターが歩行移動で【DEX】m移動できる

というのは、歩行になんら障害の無い地形の場合です。大災厄後の世界には瓦礫や砂地、湿地などより歩きにくい地形は多数存在します。これらをカバーするために以下のルールを定めます。

歩行困難な地形は、本来1m進むのに1移動力が必要だったものを、より多く要求するようになります。

例：【砂地】消費移動力1.5という地形があったとします。この地形では、1m進むために1.5m分の力を使うことになります。例えば1マス5mの地図でDEXが11のキャラクターの場合は2マス移動できましたが砂地では1マス進むためには7.5m分の力が必要になり、【DEX】11では1マスしか進めません。このキャラクターが走った場合は、移動距離22m(22MP)ですから、【砂地】は2マスしか移動できないこととなります。

射撃と地形

地形は移動以外に射撃などの戦闘にも影響を及ぼします。

例えば【深い藪】(部分遮蔽)という地形があったならば、その地形に存在する目標を射撃で攻撃する場合は、部分遮蔽の目標として命中判定の目標値が上昇します。

また、射撃に関する影響としては、命中の目標値などに対する効果ではなく、武器の威力に対する効果を発揮する場合もあるでしょう。例えば【池】(潜っている対象への銃撃は減衰値5を適用する。)などが考えられるでしょうか。

オブジェクト

単なる地形ではなく、場所にある物、例えば建物や積み上げられた荷物、大きな樹、レンガの壁、岩の塊、これらはオブジェクトと呼びますが、基本的な地形の上に存在することになります。

例：【1mの高さのレンガ塀】というオブジェクトを考えます。何らかの廃墟を舞台にした戦闘シーンでは、登場することもあるでしょう。このオブジェクトは、乗り越える為に5移動力が必要と定義します。このオブジェクトが【瓦礫】(移動には2移動力が必要)という地形の上に存在する場合、【1mの高さのレンガ塀】というオブジェクトを越えて【瓦礫】のマスに入るには7移動力が必要になります。

また、オブジェクトに関しては戦闘へも影響する場合はそれも定義しておきます。戦闘に関する定義は射線をどの程度妨げるのかということと、そのオブジェクト自体の耐久度なども決めておくことと便利です。登場するすべてのオブジェクトにこれらを前もって決めておくのは現実的ではないので、主なものだけ決めておけば良いでしょう。

先例の【1mの高さのレンガ塀】については、これを越えた射撃については目標が大人の人間ならば、部分遮蔽として効果を発揮します。もしも対象が屈んでいたり、伏せている場合は完全に壁の影に入って射撃の対象とならないかも知れません。

地形の例

以下に幾つかの地形の例を挙げます。そのままシナリオに採用しても構いませんし、数値などを多少調整しても構いません。

【砂地】

砂漠の一部や海岸などの地形、移動で進入するためには1.5移動

力が必要。

【湿地】

湿原地帯や熱帯雨林周辺、大きな湖沼の周辺など存在する。非常に多くの水分を含んだ泥地。移動で進入するには3移動力が必要。車輛は進入できない。

【瓦礫】

災害や戦争で破壊された都市などの地面の状態であちこちに礫があり、注意して歩行しなくてはならない。小さな起伏が多いのも瓦礫地形の特徴。移動して進入するには2移動力が必要。

その起伏ゆえ、伏せ状態で射撃を受ける場合は通常的目標値修正に加えて、さらに目標値が+1される。

行動を遅らせる(待機行動)

イニシアティブの高いキャラクターから行動を行うのが基本ですが、自身の手番になったときに、行動をを行わず遅らせることが出来ます。これを待機行動と呼びます。あるキャラクターが行動を遅らせる場合は、次にイニシアティブの高いキャラクターが手番となります。

待機行動を宣言をしたキャラクターは、以降のどの時点でも、他のキャラクターの手番が終了した時点で、次に自分のキャラクターの行動を行うことを宣言できます。行動を遅らせているキャラクター以外のキャラクターの手番がすべて終了したならば、自動的に行動を遅らせていたキャラクターの手番となります。複数のキャラクターが行動を遅らせており、同じタイミングで遅らせていた自身の手番を行う場合は、イニシアティブの高い側のキャラクターから行動を実行出来ます。

イニシアティブが同じキャラクターが複数いる場合は、【DEX】の値の高い方が優先されます。【DEX】も同値の場合は、【INT】の高いほうが優先です。【DEX】、【INT】共に同値の場合はプレイヤーキャラクターが優先です。

その戦闘ターンにまだ手番を行っていないキャラクターが、「行動を遅らせている」キャラクターだけになった場合、その誰もが行動を行わないのであれば、「行動を遅らせていた」キャラクターたちは、その戦闘ターンにはもはや行動を行うことは出来ず、その戦闘ターンは直ちに終了し、次の戦闘ターンを開始します。(イニシアティブ決定から行います。)

条件付で行動を遅らせる(条件付き待機)

行動を遅らせる場合に、条件をつけて先に行動を宣言しておくことも出来ます。

例：「目の前の扉が開いた瞬間に、銃を撃つ」という条件付行動宣言で行動を送らせていた場合は、その条件に見合った状況が発生した瞬間に、宣言した行動を実行できます。

これは他のキャラクターの手番に割り込まれて行われる行動で、対応行動と呼びます。

例：先の例で部屋の扉を明けて銃を構えた敵が入ってくるシーンなら、敵は移動中に副次行動で扉を開けます。敵の本来の行動はそのまま部

屋の中に押し入るといものですが、上記の宣言がなされているため、扉を開けた瞬間に移動途中で射撃を受けることになります。

条件付で行動を遅らせ、対応行動として他のキャラクターの手番に行動する場合は、通常の主要行動 1 回、副次行動 2 回ではなく、副次行動の回数が 1 回減少し主要行動 1 回副次行動 1 回になります。また、条件付行動として移動を行う場合は移動できる距離（移動力）が通常の半分になります。

このような、条件付行動を行うと、そのキャラクターは当該戦闘ターンの手番を終えたことになります。

条件付で行動を遅らせたにもかかわらず、その条件が満たされなかった場合は、その戦闘ターンのキャラクターの手番は行動できずに終わります。また、次の戦闘ターンのそのキャラクターの行動手番までは、条件付きで行動を遅らせたままになります。こうして前の戦闘ターンから引き続いて、条件付きで行動を遅らせている場合は、例えそのターンのキャラクターのイニシアティブによって定められた順番にならなくても、条件を満たせば行動することが出来ます。このように、前ターンから引き続いて、条件付きで行動を遅らせていた行動を行った場合、そのターンの当該キャラクターの手番行動は終了したものとみなします。

条件付で行動を遅らせる場合、行動の一部だけを遅らせることも出来ます。遅らせる行動は、主要行動でも副次行動でもかまいません。例えば「ライフルを構えて、射線を敵が横切ったら狙撃する」という宣言ならば、副次行動としてライフルを構えておいて、そのまま待機し、敵が射線を横切った瞬間に主要行動の射撃を行うことになります。

移動に関しては、先の説明のように条件付で遅らせた場合は、移動できる距離が半分になります。逆に主要行動や副次行動を条件付で遅らせる場合は、自分の手番行動時に完全な距離を移動することができます。

対応行動

通常、キャラクターは 1 戦闘ターンに 1 回だけしか手番行動をすることができません。しかしながら場合によってはその手番行動に加えて対応行動と呼ばれる行動を行うことが出来ます。

この対応行動とはキャラクター自身が能動的に行うのではなく他のキャラクターの行動に対応する行動として行うものです。対応行動には、判定なしに行えるものと、対応行動をするために、その行動を咄嗟に取れたかどうかを判定しなければならないものがあります。

判定なしの対応行動

判定なしにとれる対応行動には以下のようなものがあります。

「近接戦闘の防御」

キャラクターが近接戦闘による攻撃を受けた場合は、対応行動を行うことができます。

この時の行動としては「回避」「受け流し」「反撃」の 3 種類があります。それぞれについては近接戦闘のルールで詳しく説明します。

「咄嗟に伏せる」

敵の射撃にさらされた場合、その場に咄嗟に伏せることができます。この対応行動は原因になった射撃のあとで実行されるので、射撃自体の目標値が「対象が伏せている」ことによる修正はありません。ただし、射撃が速射値以上の弾丸数だった場合（つまり命中判定が 2 回以上行われる場合）、【DEX】で目標値 18 の判定に成功すれば、連射の 2 グループ目以降は伏せた状態で命中判定を受けることができます。

「咄嗟に振り向く」

自身の視界外から攻撃されたり、何らかの危険を感じたりした場合は、咄嗟に振り向くことができます。ただしこれも、伏せる場合と同じように攻撃の場合は、攻撃の判定の後に振り向くことになります。近接戦闘などで、密かに背後から忍び寄りられてナイフで攻撃される場合など、攻撃される前に忍びよれる足音に気が付けば、その時点で「咄嗟に振り向く」ことができるので、不意打ちはさけることができます。なお、近接戦闘で前後を挟み撃ちされる場合など、「咄嗟に振り向く」を反対側の敵に背面を見せることになるので、後述の「近接臨機攻撃」を受けることになります。

「ひと言、叫ぶ」

ゲーム上の何らかの状況を受けてキャラクターがひと言さけぶことは、対応行動として自身の行動手番以外でも自由におこなえます。あくまでもひと言なので、この対応行動で会話は行えません。（Armored Trader の 1 戦闘ターンは 6 秒です。）

判定の必要な対応行動

判定の必要な対応行動は、対応行動の条件が発生したときに、何らかの能力値判定が必要な対応行動です。

対応行動に必要な判定は以下の臨機攻撃の場合は、【DEX】判定ですが、その他の対応行動で判定が必要とゲームマスターが判断した場合は、その都度使用する能力値や技能、目標値を定めます。

「近接臨機攻撃」

条件：DEX 対抗判定

自身の近接攻撃の範囲内で、敵が背を向けて、背面 180 度の範囲に自身が入ることになった場合、【DEX】の対抗判定に成功すれば近接攻撃を一度行うことができます。これを近接臨機攻撃と呼びます。近接臨機攻撃の対象（背中を見せた側）はこの近接攻撃に対しては「回避」のオプションしか取れません。

「遠隔臨機攻撃」

条件：DEX 判定 目標値 15

使用している武器の近射程までの距離で、自身の 60 度射界内を敵が移動した場合は、これを射撃できます。この遠隔臨機攻撃は銃器のみに可能で弓や投擲武器では行えません。

「経験点と対応行動」

対応行動を行えるかどうかの判定時にも、経験点を使用して、通常の行為判定と同じように、ダイスの振りなおしや、ダイスを余分に振ることが出来ます。

射撃戦闘

携帯用の《銃器》や《車載火器》、いわゆる飛び道具を使用しての攻撃を射撃戦闘と呼びます。射撃戦闘は通常戦闘ターンの手順の主要行動として行われます。また射撃戦闘は基本的に以下の3段階の手順を追って解決します。

射撃戦闘の手順

射撃戦闘は「命中判定」→「貫通判定」→「損害判定」の3段階のステップを追って解決されます。

射撃の宣言

まずは射撃の目標を明確に宣言しなくてはなりません。また射撃数が2以上の武器を使用する場合は、何発撃つのかも宣言しなくてはなりません。通常は射撃数の宣言は武器の射撃数以下でなくてはなりません。(例外、乱射)

射撃の目標は、射撃可能な範囲になくてはなりません。使用する射撃武器の射程距離内で、なおかつ射撃可能な方向(射界)にのみ射撃を行えます。勿論、目標が見えていなくてはなりません。

命中判定

射撃の解決のためにはまず命中判定を行います。命中判定は射撃用の技能《銃器》や《車載火器》の技能判定で行います。

この時の目標値は目標までの距離で決まります。目標までの距離が、近距離の場合は15、中距離の場合は20、遠距離の場合は25になります。また、一部の武器でのみ射撃可能な超遠距離の目標値は30になります。

命中判定基本目標値表

目標までの距離	命中判定の目標値
近距離	15
中距離	20
遠距離	25
超遠距離	30

実際の射程距離は各武器によって違いますので、射撃武器のデータを参考にしてください。

命中判定の結果が目標値よりも小さかった場合には、射撃は命中しなかったこととなります。

結果が目標値以上だった場合は射撃は命中したこととなります。

射撃の宣言時に2発以上の弾丸を1つの目標に発射することを宣言した場合、それは連射として扱われます。銃器には速射値という値があり、この数値が2以上の銃器が連射可能です。銃器には射撃数という値もありますが、これと速射値は違います。

銃器は連射を行ったとき、この速射値まで1度の射撃判定で命中、貫通判定を行います。

例：速射値4、射撃数8の武器の場合は、1回の射撃で合計8発の射撃を行えますが、その判定は4発の射撃判定を2回行うこととなります。

遠距離以上の命中修正

遠距離以上の目標を射撃する場合は、命中判定の目標値への不利な修正(+の修正)は2倍になります。これは遠くの目標ほど着弾がばらけ易いからです。

連射を行った場合の命中判定は基本的な目標値などは単発と同

連射命中判定表

成功度	命中比率	発射弾数								
		2	3	4	5	6	7	8	9	10
+5	100%	全弾命中								
+4	90%	2	3	4	5	5	6	7	8	9
+3	80%	2	2	3	4	5	6	6	7	8
+2	70%	1	2	3	4	4	5	6	6	7
+1	60%	1	2	2	3	4	4	5	5	6
0	50%	1	2	2	3	3	4	4	5	5
-1	40%	1	1	2	2	2	3	3	4	4
-2	30%	1	1	1	2	2	2	2	3	3
-3	20%	0	1	1	1	1	1	2	2	2
-4	10%	0	0	0	1	1	1	1	1	1
-5	0%	全弾はずれ								

じですが、命中した弾数は割合で計算します。目標値丁度で命中した場合は、発射した弾丸の50%（端数は四捨五入）が命中します。成功度+1で命中した場合は60%の弾丸が命中します。同じように、成功度が1増えるごとに命中する弾丸は10%増えます。従って成功度+5では100%命中（全弾命中）となります。逆に、成功度が1足りないごとに、命中弾は10%減少します。成功度が-5以下になった場合はすべての弾丸が外れたこととなります。（連射の場合は目標値を下回っても命中弾が発生する可能性があるのです。）

連射命中判定表では、射撃弾数に対して成功度次第の命中弾数がひと目でわかります。

射撃オプションと命中判定への修正

射撃を行う際に、選択できるオプションによって命中判定の目標値が修正されます。

「集中射撃」

速射値よりも多くの弾丸を発射して一つの目標を射撃する場合、この集中射撃のルールを使用します。

集中射撃を行う場合には、射撃を行う速射値ごとの弾丸のグループを作って、それぞれ別々に命中判定を行います。この時にグループに分けることによって最後のグループが速射値より少なくなる場合がありますがそれはかまいません。各グループの命中判定方法は普通通りですが連射による反動の為に第二のグループ以降は、グループごとに命中判定の目標値が+2されていきます。

例：速射値3、射撃数が9の武器で射撃数いっぱいまで射撃すると最初の3発は目標値そのまま、次の3発は目標値+2、最後の3発は目標値+4に成ります。

「乱射」

通常、1戦闘ターンに発射できる弾丸の数は武器の射撃数までですが、乱射を宣言することによって、射撃数以上の弾丸を発射することが出来ます。乱射を行う場合には、命中判定の目標値が+2されます。乱射によって射撃を行える弾数は通常の射撃数の3倍までになります。乱射による射撃でも上記の集中射撃の修正は適用されます。

例：速射値4、射撃数6の武器で18発乱射を宣言するなら、命中判定は4発の射撃を4回、最後に2発射撃を1回の計5回行うこととなります。それぞれ命中に必要な目標値の修正は、最初の4発が乱射の+2修正（射撃数以上、射撃数の2倍以下）のみとなり、続いての4発の目標値修正は集中射撃の修正が加わって+4（乱射+2、集中射撃+2）となります。3グループ目の4発は+6（乱射+2、集中射撃+4）、4グループ目の4発は+8（乱射+2、集中射撃+6）最後の2発が+10（乱射+2、集中射撃+8）となります。

「複数目標」

射撃数が2以上の武器を使用しているキャラクターは、複数の目標に対して射撃を行うことが出来ます。複数の目標に対する射撃はもちろん別々に解決されます

すべての目標に対する命中判定の目標値が、追加の目標の数の2倍だけ高くなります。

例：目標が二人なら、どちらも+2、目標が3人ならすべての目標に対して+4です

「照準をつける」

主要行動の一種類として照準をつけることが出来ます。照準をつけることによって射撃の命中判定の目標値が下がります。照準をつける行動を一度行うごとに、その武器の射撃用の技能レベル分だけ目標値を下げる事が出来ます。但し各武器には照準限界というもの設定されていますので、この数値以上は目標値が下がることはありません。逆にこの照準限界までであれば、連続した戦闘ターンを照準をつけることに費やすことによって目標値を下げる事が出来ます。

例：「銃器2」のキャラクターが照準限界4の銃で、2戦闘ターンを連続して照準をつけた場合には命中判定の目標値は4低下します。

照準をつけた状態で複数目標への射撃を行う場合は、最初の射撃対象は照準をつけていた目標となり、それ以外の目標に対しては照準をつけていた修正は受けることが出来ません。また、照準をつけた状態で集中射撃を行う場合は、最初のグループの命中判定にのみ照準をつけたことによる恩恵（目標値の低下）があります。乱射を行う場合は、たとえどれだけ照準をつけていても、その恩恵を受けることは出来ません。

制限：照準をつけている目標は照準をつけているあいだ中、射界内に収めていなくてはなりません。照準をつけている間に、目標の移動などによって一度でも完全に見えなくなったり、射界から外れた場合は、それまでにつけた照準による修正は、すべてなくなります。

その他の命中判定に対する修正

射撃の命中判定の目標値に対する修正は他にも色々あります。

「武器固有の修正」

使用する武器や武器についているアクセサリーによっては固有の命中修正を持っている物があります。これらを使用して射撃する場合は、その修正を受けます。

「移動中に射撃する。」

歩きながら射撃する場合は+2、走りながらならば+5の修正となります。

「目標が移動中」

目標が移動している場合は+1、目標が走っている場合は+3の修正となります。

「目標が小さい」

射撃の目標がごく小さい場合、（人間の体の一部を狙うとか、小動物を狙うなど）目標値に+4の修正があります。この修正は、目標の見かけの大きさにより+2～+6程度で変動します。

「目標が大きい」

逆に射撃の目標が大きな場合は、（人間二人分以上）目標値には-2することが出来ます。

「目標が伏せている」

射撃の目標が人間で地面に伏せている場合目標値に +4 の修正が課せられます。

「目標が屈んでいる、或いは部分遮蔽状態」

射撃の目標が人間で、屈んでいたたり、建物の影に半分隠れていたたりする場合は目標値が +2 されます。

「視界が悪い / 暗い」

夜間や天候の都合、煙幕などの影響で視界が悪い場合には目標値に +4 の修正が課せられます。

また薄暮の場合は、+2 の修正が課せられます。

「至近距離からの射撃」

目標の大きさに対してあまりにも近い距離から射撃する場合は目標値に対して -5 の修正を受けることができます。

例えば 30cm の距離で敵キャラクターを射撃した場合は、ほとんど外すことはないでしょう。この至近距離の基準は目標の大きさと同じぐらいが適当です。たとえば目標が、1m × 1m ぐらいの大きさならば、至近距離も 1m ぐらいが適当でしょう。人間大でもやはり 1m 位です。（身長は普通もっとありますが、幅がないので）その他 状況判断しゲームマスターは適当と思える修正を加えて下さい。

また上記に該当する場合でもその障害の程度によっては修正値を変更する必要があるかもしれません。

「マシンピストル、サブマシンガンを片手で射撃」

サブマシンガンやマシンピストルは片手で射撃することも出来ます。ただしその場合は、射撃の目標値が +2 されます。

「ライトマシンガン、ヘビーマシンガンを腰だめで射撃」

これらの銃器は本来銃架に据えて射撃するものですが、立ったまま腰だめで射撃することもできます。その場合は目標値が +2 されます。

「オフハンド（利き腕の逆）での射撃」

利き腕でない方の手で射撃を行う場合は、目標値が +3 されます。

ジャミング

命中判定のダイスの目が「1」のゾロ目だった場合は、その銃器はジャミング（排莢不良を起こしてしまいます。射撃数 1 の武器は除く（射撃数 1 の武器はリボルバーやボルトアクション方式のため排莢不良をほとんど起こしません。）また集中射撃を行った場合は、「2」のゾロ目でもジャミングが発生します。ジャミングが発生した場合は、その射撃は自動的に無効になり、手動で排莢させるまでその銃器では射撃を行えません。手動で排莢させる行動は副次行動となります。ジャミングが発生した時点で、その戦闘ターンの副次行動をまだ行っていなかった場合は、予定していた副次行動の代わりに手動での排莢を行うことができます。しかしながら、その戦闘ターンの主要行動は銃器がジャミングした時点で終了していますので、射撃を行えるのは次の戦闘ターンになります。

射撃戦闘命中修正表

状況	目標値修正
歩きながら射撃する。	+2
走りながら射撃する。	+5
目標が移動中。	+1
目標が走っている。（上記移動中とは累積しません。）	+3
目標が小さい。（中型犬程度で +3）	+2 ~ +6
目標が大きい。	-2
目標が伏せている	+4
目標が屈んでいる / 部分遮蔽	+2
夜間 / 濃霧などで、視界が悪い	+4
薄暮 / わずかな明かりのある夜間	+2
複数目標を射撃する。	+ 目標数 × 2
武器固有の修正	+ 武器による
照準をつける。	- つけた照準
至近距離から射撃する	-5
集中射撃による反動	+2 / グループ
乱射を行う	+2
オフハンドで射撃する	+3
マシンピストル、サブマシンガンを片手で射撃する	+2
ライトマシンガン、ヘビーマシンガンを腰だめで射撃する。	+2

射界

射撃戦闘では射撃を行う者の射界内で、なおかつ射程距離以内の目標に射撃を行うことができます。射程距離は武器によって変わりますが射界は武器と射撃姿勢によって変わります。射界には、60度、90度、180度の3種類があります。60度の射界は射撃を行う者の正面から左右に30度ずつの扇形の範囲（合計60度）になります。同じように90度の射界では左右に45度、180度の射界では左右に90度ずつになります。

マス目を使った戦闘ターンでは次の図のようになります。マス目を使わない戦闘ターンの場合は、その時点のキャラクターの向きで適

宜に判断します。

射界 180度

すべての拳銃類とマシンピストルは射界180度を持っています。

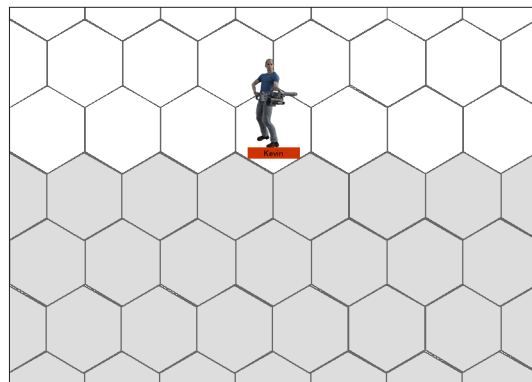
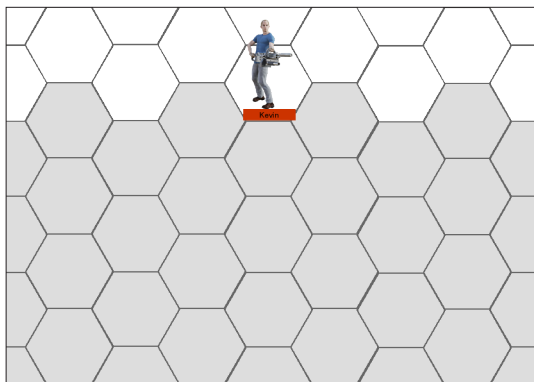
射界 60度

銃器の種類に関係なく、伏せ撃ち状態での射撃、2脚架（バイポッド）を使用しての射撃では射界は60度となります。

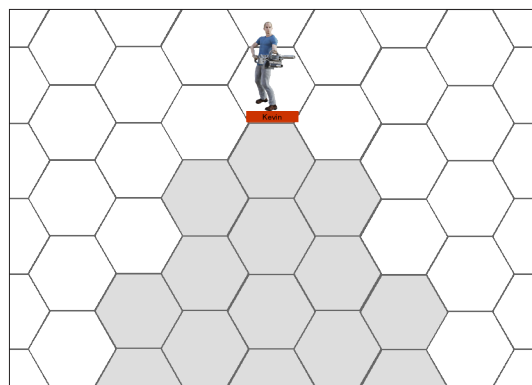
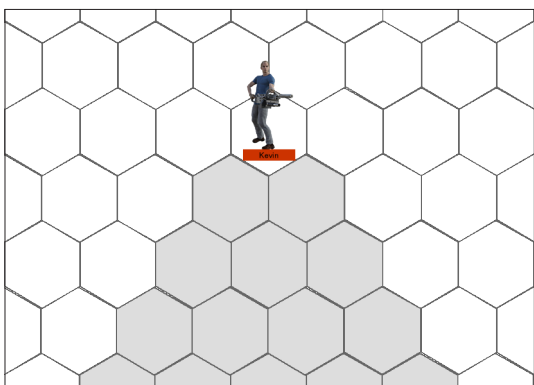
射界 90度

上記以外の射撃では射界は90度となります。

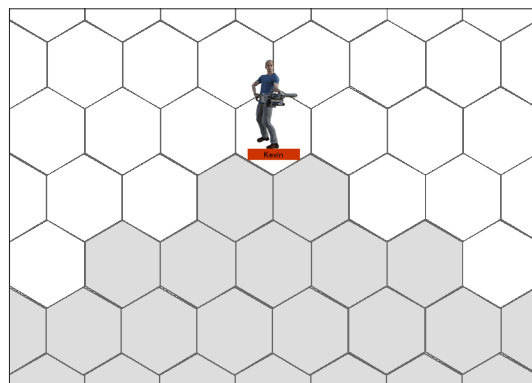
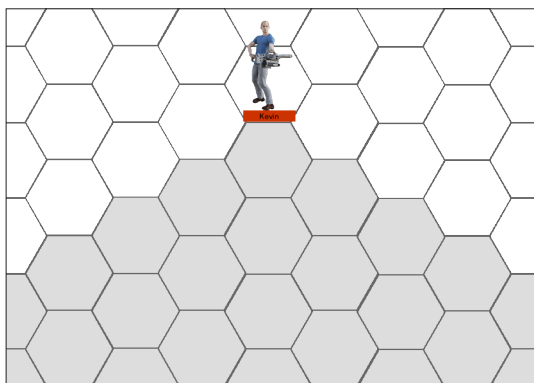
180度射界（拳銃、マシンピストル）



60度射界（伏せ撃ち、二脚架を使用した射撃など）



90度射界（サブマシンガン、アサルトライフル、ライフル、機関銃）



貫通判定

命中判定がすんだら、命中した弾丸ごとに貫通判定を行います。貫通判定は目標が装甲度や減衰値を持っていない場合は必要ありませんので、そのまま次の「損害 / 負傷判定」に進みます。目標が装甲度を持っていた場合は、弾丸がその装甲を貫通できたかどうかを判定する必要があります。判定方法は次の通りです。

使用した武器の貫通力を確認してダイスを1個振ります。このダイスの目に先ほどの貫通力を加えます。

結果が目標の装甲度以上ならば貫通することに成功します。

1D6 + 貫通力 => 装甲度 = 貫通成功

貫通に成功した弾丸は、次の「損害 / 負傷判定」に進みます。貫通しなかった弾丸は何の効果も及ぼすことができません。

目標が部分装甲(間隙値を持っている)の場合は、貫通判定に振ったダイスの目が部分装甲の間隙値以下の場合、装甲のない部分に命中したとして貫通判定には自動的に成功します。

貫通判定のダイスの目が「6」だった場合には、さらに1D6を振り足すことが出来ます。この振り足したダイスの目が部分装甲の間隙値以下であったとしても、自動貫通はしません。

例：「サブマシンガン」〈貫通力6〉が「ライトアーマー」〈間隙値3 装甲度11〉を着用した目標に命中6発命中した場合、貫通判定のダイスを6個振ります。これの出目が「1」「3」「4」「4」「5」「5」ならば「1」と「3」の目は間隙命中、「4」は貫通できず、「5」は貫通に成功します。結果、2発が間隙命中、2発が貫通成功になります。

高貫通力武器

主に対戦車戦闘などに使用される武器など、極めて高い貫通力を持つ武器での貫通判定では貫通判定のダイスの目を何倍かにして判定します。

貫通力が24以上の武器がこれらの修正を受けます。高貫通力武器では貫通力を12で割った値(端数切捨て)を貫通判定のダイスに掛け合わせて貫通判定を行います。「6」の目が出て追加でもう1つダイスを振る場合、そのダイスにもこの修正は適用されます。

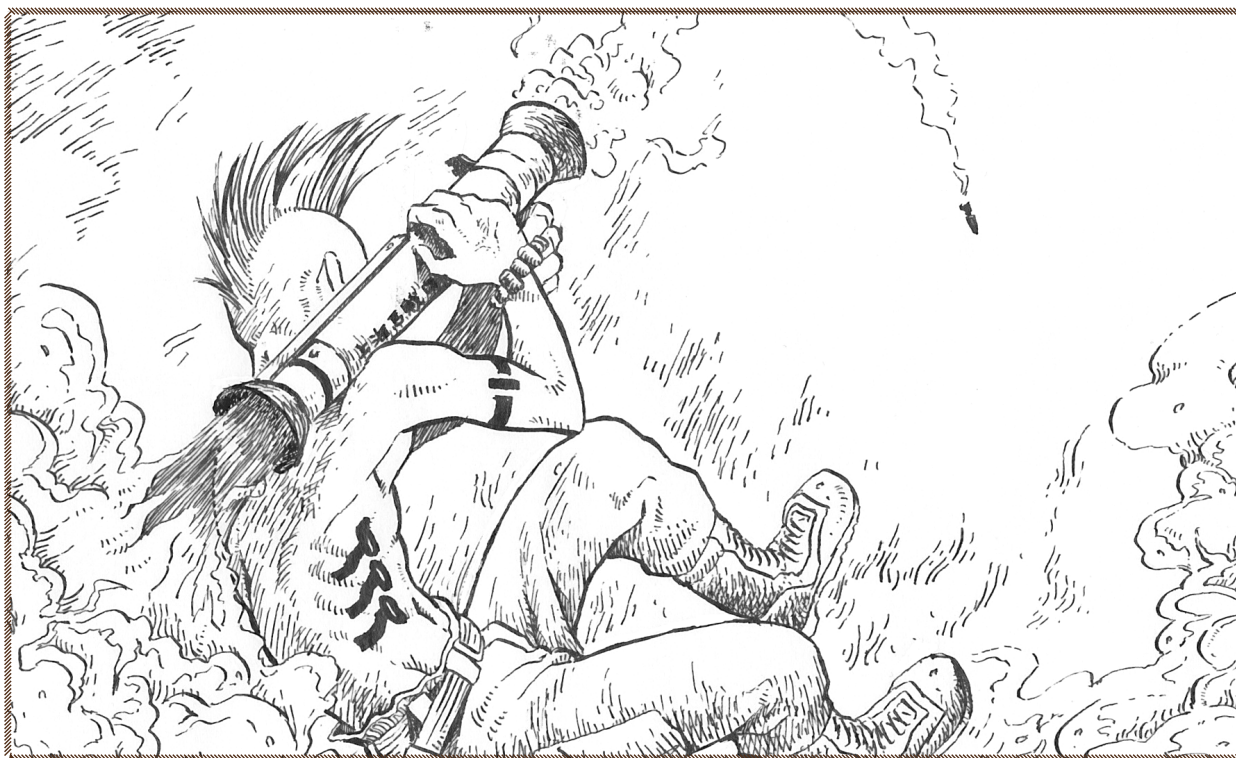
損害 / 負傷判定

装甲を貫通した弾丸は実際に目標に武器の損害ダイス分の損害を与えます。武器の損害ダイスは、銃器一覧表の「ダメージ」欄に記載されています。

射撃が命中し、装甲の貫通に成功したならば、損害の程度を判定するために武器によって決められた損害ダイス分だけ6面ダイスを振り、その合計をダメージとして与えます。損害ダイスに+もしくは-の数字がついている場合はその数字をダイスの目の合計に加えます。このとき、目標の防御が減衰値を持っている場合は、ダメージ合計から減衰値を差し引きます。多くの防弾ベストなどは装甲度ではなく、この減衰値による防御が殆どです。目標が部分装甲(間隙値を持っている目標)で減衰値を持つ場合は、自動的に貫通出来る程度の装甲度の場合でも、貫通判定を行いません。この貫通判定は自動的に、貫通することは確定しているので、間隙値と貫通判定のダイスの比較のみを行いません。つまりは防御のある部位に命中したか否かの判定です。もしも貫通判定のダイスの目が目標の間隙値以下の場合は、防御のない部位に命中したことになり、損害の判定で減衰値は使用しません。

目標に複数の弾丸が命中し、貫通に成功した場合、ダメージ決定のダイスは纏めて振ります。またこの場合、目標の減衰値は貫通命中した弾丸分だけ倍化します。

例：「サブマシンガン」〈ダメージ2D+1〉が「ライトアーマー」〈減衰値6〉に間隙命中が2発、貫通命中が2発した場合、ダメージ決定は以下のように行います。



8D+4 (4 発分) - 12 (減衰値適用 2 発分)

この結果が目標に適用される致傷ダメージになります。

損害 / 負傷判定は標的がどれくらい機能維持 / 生命活動維持に影響があるダメージを受けたかという判定です。例えば、一般的な拳銃の弾丸は、金属の塊でその破壊力は純粋な運動エネルギーです。当然ながら同じ条件で命中した目標には常に同じだけの物理ダメージを与えます。しかしながら同じ物理ダメージと言っても、臀部に命中した場合と頭部に命中した場合では生命維持に対する影響は大きく違います。大きなダメージとは、機能維持 / 生命維持を難しくする部位が損傷していることを表します。

追加打撃

損害 / 負傷判定で「6」の目が出たダイスが合った場合は、もうひとつダイスを振り足します。「6」の目が出たダイスが複数のあった場合は、その数だけダイスを振り足します。振り足したダイスの目も「6」だった場合は、さらにダイスを、振り足すことが出来ます。

追加打撃に関しては「6」の目による振り足しは、「6」の目が出続ける限り行うことが出来ます。

負傷の種類

通常の銃器などで与えるダメージは特殊な武器で無い限りすべて致傷ダメージになります。致傷ダメージが【LIF】を 10 以上上回れば、その対象は死亡します。

多数命中 (選択ルール)

Armored Trader では銃弾を 1 発単位で扱うために、貫通判定と損害判定で多数のダイスを振ることになります。これによるプレイアビリティの低下を抑えるために複数の弾丸を纏めて判定するオプションを準備しました。

大量の命中弾が発生した場合は幾つかの弾丸の貫通判定や損害判定をまとめて行うこととします。

- 6 発以上の命中 / 貫通弾があった場合は、2 発をまとめてひとつのダイスで判定します。
- 12 発以上の命中 / 貫通弾があった場合は、3 発をまとめてひとつのダイスで判定します。
- 20 発以上の命中 / 貫通弾があった場合は、5 発をまとめてひとつのダイスで判定します。
- 50 発以上の命中 / 貫通弾があった場合は、10 発をまとめてひとつのダイスで判定します。

このように判定する場合、弾丸のまとめに端数が出る場合がありますが、この余分な弾丸は無視します。

貫通判定にこのオプションを適用した場合は 1 個のダイスの貫通成功がまとめた発数の弾丸の貫通を意味します。

例：9 発の命中の場合、ダイスを 4 個振って貫通判定を行い、1 個のダイスが成功するたびに 2 発の貫通弾が発生します。最後の 1 発は貫通しなかったこととなります。

損害判定でこのオプションを使用する場合は、まとめた数だけダ

メージ判定のダイスを振って、結果をまとめた数でかけます。

例：2D ダメージの弾丸が 15 発貫通した場合、3 発ずつでまとめるので、10D を振り結果を 3 倍にして適用します。

人間以外の目標

Armored Trader の射撃戦闘ルールは、基本的に人対人の戦闘を主眼にしていますが、攻撃の目標が人でなかった場合については以下のルールを使用してください。

なお、このルールであらゆる状況に対処できるわけではないので、その時の状況を鑑みて、ゲームマスターは戦闘シーンを進めるようにしてください。

動物や変異種

動物や変異種は、基本的にはダメージの判定については、人間と同じように行いますが、一部の動物や変異種は強靱な外骨格 (装甲度) や厚い皮 (減衰値) を持っている場合があります。これらの目標を攻撃する場合は、あたかも防具を着用しているかのように扱います。

また、命中判定に関しては、その体の大きさによって修正をうけます。さらに、これらの目標が歩行している場合や走っている場合も修正も、人間とは違う場合があります。この修正はゲームマスターが適宜決めるか、第 9 章の射撃目標修正 (FTM) の選択ルールを使用している場合は、その数値で修正します

その他の射撃武器

銃器以外の射撃武器も基本的には、銃器とおなじルールが適用されます。

弓

弓は古代から存在した射撃武器ですが、作成に金属加工が必要ないので、金属製品が容易に手に入らない地域などでは主要な射撃武器として使用されている場合があります。弓の使用には一般の銃器と違い近接武器のように必要 STR が定められています。この必要 STR が不足する状態で弓を使用すると、命中判定の目標値が +2 され、与えるダメージは半減します。

また、弓は銃弾に比べると初速が遅く、また空気抵抗が大きいため、遠距離の目標ではダメージからダイスを 1 個減らします。

また弓は一度射撃すると、次に射撃するために「矢を矢筒から抜く」と「矢をつがえる」の 2 回の副次行動が必要になります。(つまり、弓で毎戦闘ターン射撃を続けると、その他の副次行動は行えないこととなります。)

弓は銃と違い射撃した後で、その矢玉を回収することができます。通常、矢玉は (1D6+4) 割だけ回収することができ、それ以外の矢は、見つからないか破損してしまって再使用不可能になります。

弓を使用するには、《弓》技能が必要です。《銃器》技能などで代用することはできません。

弩弓（クロスボウ）

弩弓は機械式の弓で、ライフルのように銃把があり、銃のように構えてトリガーを引くことによって射撃できます。従って弩弓は、本来の《弩弓》技能でなく、《銃器》技能でも取り扱えます。

《銃器》技能で取り扱う際には目標値が+3（特別な類似技能による修正）をうけます。それでも、「照準をつける」とときには《銃器》の技能レベルがそのまま使用できるので、弓と比べると随分扱いやすいかもしれません。

弩弓は銃器になれた人間にとっては普通の弓よりもずっと使いやすいことは確かですが、それでも問題点はあります。それは再装填に時間がかかることです。弓は矢玉の再装填に副次行動の消費を行いました。弩弓は主要行動を必要とします。通常は1回に主要行動で矢玉を準備できますが大型の歯車式巻上げのものなどでは複数回の主要行動の消費が必要になります。つまり、弩弓は毎戦闘ターン射撃をおこなうことができないということです。

射撃し終わった矢玉の回収に関しては弓と同じように1D6+4割を、回収することができます。

投擲武器

弓などと違い、矢玉を直接投げて射撃戦を行う武器が投擲武器です。投擲武器の命中判定には《投擲武器》技能を使用します。手りゅう弾などの武器は《投擲武器》技能でなくても使用できますが、通常は《運動》技能を使用します。この項目で取り上げる投擲武器とは、矢玉を直接目標に命中させるものです。

投擲武器全体の特徴として照準限界と射程の遠距離がないことです。従って投擲武器はじっくり狙って投げたりすることはできません。また、投擲武器はハードターゲットに対しては損害判定の「6」の目以外ではダメージを与えられません。貫通力ゼロの投擲武器では「6」の目でもダメージは与えられません。

投槍（ジャベリン）

投げて使用する槍は、弓以上に古くから使用されてきましたが、2082年の現在でも、使用する人々はいます。その第一の理由は製造が簡単なことでしょう。旧石器時代に既に存在したように、テクノロジーの失われた失われたArmored Traderの世界の人々にとって、最も手に入りやすい武器の1つなのです。小さな村などでは、その主要な装備が銃ではなく槍であることなど、珍しくありません。

投槍は中距離の敵に対して与えるダメージはダイスが1個減少します。

一度投げた投槍は基本的には弓の矢玉と違って100%回収できます。

投げ斧（トマホーク）

投げて使用する斧で、扱いは投槍よりも難しくなります。（命中判定の目標値+1）

投げ斧は投槍と違い中距離の目標にも額面どりのダメージを与えます。

投げた斧の回収に関して、通常は投槍と同じように100%可能です。

投げナイフ

投げて使用するナイフは、メイン武器というよりもサブ武器であったり、無法者たちの嗜みであったりします。ダーツ感覚で酒場で投げナイフの技を競うという遊びもあります。場所によっては大会も開かれているかもしれません。

石つぶて

小石やその他適当に落ちているものを拾って攻撃する場合も投擲武器攻撃になります。これら臨時の武器に世売の攻撃が行われるときは、ゲームマスターがダメージや射程を裁定してください。

防具

この危険な世界では、身を守る防具は貴重です。主要な武器が銃器のこの世界では、防具はおもに銃器による負傷を防ぐことを主眼に作られているものがほとんどです。

BDテクノロジーによる、軍用や警察用の戦闘ボディーアーマーは効果ですが、それに類似したボディーアーマーは現在ADテクノロジーで製造されています。

防具には「装甲度」「間隙値」「減衰値」「DEX修正」の四つの能力があります。

「**装甲度**」は敵の攻撃を受けたときの貫通判定に使用される値で、大きな程貫通されにくい防具です。

「**間隙値**」は防具は対象をどの程度覆っているかを表す数値で、小さな程全体を覆っていることになります。完全に全身を覆う防具の場合はゼロになります。

「**減衰値**」は装甲の貫通に成功した攻撃が、実際にダメージを与える場合、そのダメージ源ごとに、ダメージを減少させる能力です。

「**DEX修正**」はその防具を身につけたものが受けるDEXに対する修正です。

銃器データ

以下銃器一覧表は、大災厄ごとに製造された(ADテクノロジー)銃器の例です。大災厄前の技術(BDテクノロジー)で作られた銃器の場合は、一般に加工精度の高さから目標値修正を-1がつきます。また価格は凡そ5倍になります。プレイヤーキャラクターの初期装備を選ぶ場合は特典で獲得しない限りBDテクノロジーの製品は選べません。

拳銃								
種類	貫通力	ダメージ	射撃数	速射値	照準限界	装弾数	射程	価格 (TC)
小型リボルバー	4	2D	1	1	2	6	10/30/50	1800
大型リボルバー	6	2D + 1	1	1	2	6	10/30/50	2800
小型オートマチック	4	2D	2	2	2	12	10/30/50	5800
大型オートマチック	6	2D + 1	2	2	2	15	10/30/50	8500

機関銃・短機関銃・突撃銃								
種類	貫通力	ダメージ	射撃数	速射値	照準限界	装弾数	射程	価格 (TC)
マシンピストル	4	2D	6	3	1	25	15/50/80	12900
サブマシンガン	6	2D + 1	6	4	1	30	20/60/100	17800
アサルトライフル	7	2D + 2	6	6	3	35	25/80/150/300	23500
ライト・マシンガン	7	2D + 2	12	10	1	50	30/90/180/400	51600
ヘビー・マシンガン	9	3D	16	10	1	200	50/100/200/600	72000

ライフル								
種類	貫通力	ダメージ	射撃数	速射値	照準限界	装弾数	射程	価格 (TC)
ライフル	7	3D	2	1	4	10	30/100/200/500	11800
スナイパーライフル	8	3D	2	1	8*	8	50/150/300/600	39000
対戦車ライフル	16	3D + 2	1	1	3*	6	50/100/200/500	54000

* スナイパーと対戦車ライフルには、スコープが最初から装備されています。

大災厄後の世界 その3 銃器鍛冶 (Gunsmith)

Armored Trader の世界での標準的な武器は銃器です。一般的に Armored Trader の世界では、個人の銃器の所持は規制されていません。(村や町によっては、規制がある場合もあるかもしれませんが、常に野獣や変異種(変異動物)の危険に常にさらされている世界ですから、自衛の武器は基本的に必須といえます。

銃器も工業製品のひとつですから、この世界には大災厄(The Disaster)後に作られたものと、大災厄(The Disaster)前に作られたものの両方が流通しています。

また、流通している銃器の大半は製造の簡単なハンドガンやライフルです。ヘビーマシンガンなどの軍用火器は流通量も少なく入手困難です。

大災厄(The Disaster)後に製造された(AD技術)ハンドガンやライフルなどは大きな町などでは、銃器鍛冶が製造販売しています。ヘビーマシンガンなどの軍用火器が個人の銃器鍛冶の店舗に並ぶことはまれです。機関銃は製造に十分な設備と高度な技術が必要なため、大きな町の銃器工場か、トレーダーから入手するかしなければなりません。

銃器用アクセサリ

種類	効果	価格 (TC)
サイレンサー	拳銃の射撃音を小さくする。	1300
スコープ	照準限界を +3 する。	1800
ホルスター	拳銃を携帯しやすくする。	300
バイポッド (二脚架)	銃を取り付けて安定させる 命中判定と速射値に +1	1500
トライポッド (三脚架)	銃を取り付けて安定させる 命中判定と速射値に +2	3500

弾薬 (各弾薬の価格はすべて 10 発の価格です。)

種類	価格 (TC)
小型リボルバー・小型オートマチック・マシンピストル用通常弾	150
大型リボルバー・大型オートマチック用通常弾	250
サブマシンガン・アサルトライフル用通常弾	250
マシンガン用通常弾	350
ライフル・スナイパーライフル用通常弾	500
対戦車ライフル用通常弾	1500

※予備弾倉 (マガジン) 各銃器の予備弾倉は、銃器本体の 10% の価格です。(リボルバーには予備弾倉はありません)

防具

種類	装甲度	間隙値	減衰値	DEX 修正	価格
防弾ベスト	0	3	10		
レザージャケット	0	2	4		
レザーコート	0	2	5	-1	
ライト・アーマー	11	3	6		4800
ミディアム・アーマー	12	2	7	-1	12500
ヘビー・アーマー	14	2	9	-2	24000

弓、弩弓

種類	貫通力	ダメージ	射撃数	照準限界	射程	必要STR	価格 (TC)
小型弓	1	2D	1	2	10/20/40	9	500
大型弓	1	2D+1	1	2	10/30/60	11	700
クロスボウ	2	2D+2	1	3	10/30/50	なし	1000
アーバレスト	3	3D	1	3	10/30/60	なし	1500

投擲武器

種類	貫通力	ダメージ	射撃数	照準限界	射程	必要STR	価格 (TC)
投槍	2	2D + 2	1	0	10/20/30	8	500
投斧	1	3D	1	0	5/10/15	8	700
投げナイフ	2	2D	1	0	5/10/20	6	1000
石つぶて	0	1D	1	0	5/15/30	なし	1500

近接戦闘

Armored Trader の世界の主要な武器は銃器であることに違いはありませんが、いまだ工業が大災厄前と比べると極めて貧弱なこの時代、銃器はなかなかの高価で、その弾丸も貴重です。

ゆえに昔ながらの棍棒や剣といった直接殴りつける武器を使用する者も沢山います。この時代にあっても一般の人々の主な武器は農具や、その他の工具などの生活用道具です。また、刀剣類も簡素な鍛冶仕事で生み出されています。Armored Trader の世界では、辺境地で手に入る武器のほとんどはこれらの近接戦闘用武器という地域も多くあります。近接戦闘用の武器では銃器を装備した人間と戦うには十分とはいえませんが、野獣からの護身用としては頼りになる存在です。

このように刀剣や棍棒、農具などの直接殴りつける武器や素手での戦闘を近接戦闘と呼びます。近接戦闘の解決は通常の射撃戦闘の解決と少し手順が異なります。

近接戦闘手順

キャラクターは戦闘ターンに主要行動として近接戦闘による攻撃を宣言することが出来ます。近接戦闘で攻撃する為には目標が近接戦闘の攻撃範囲にいないけません。近接戦闘で攻撃できる距離は一般に2メートルですが、武器を使用する場合はその武器のリーチの分だけ長くなります。戦闘シーンをマス目のある地図の上で行っている場合は、特別に間合いの長い武器を使用していない限りは、隣接するマス目だけが近接戦闘で攻撃できる距離になります。また、範囲内にあっても近接戦闘で攻撃できるのはキャラクターの前方

180度の範囲内だけです。(射界の項目を参照してください。) マス目の大きさを1マス5メートルの縮尺でプレイしている場合でも、ゲームのプレイアビリティのために、隣接マスのみを攻撃可能にした方が良くもかもしれません。

また近接戦闘が予想される戦闘シーンでは、ゲームマスターは1マス2mの縮尺の地図で準備したほうが良いかもしれません。

攻撃手段

近接戦闘で攻撃できる範囲に相手がいれば、どういった手段で攻撃するのかも宣言しておかなくてはなりません。これは武器で攻撃する場合は使用する武器を宣言し、素手の場合は、「殴る」「蹴る」「組み付く」「投げる」などの手段を宣言することになります。

近接攻撃手段表

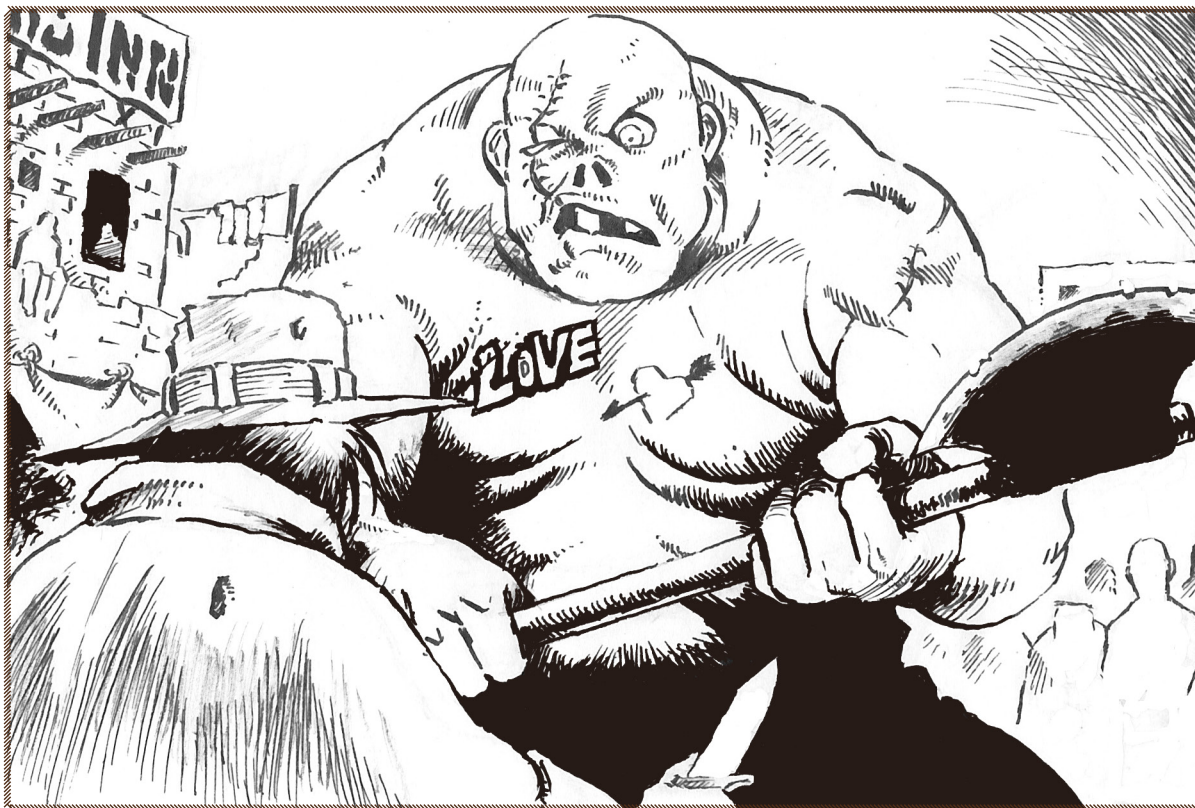
攻撃手段	目標値の修正	ダメージ
打撃(拳や蹴り)	+1	1D6(非致傷)
組み付く	+2	ダメージ無し
投げる	+2	1D6(非致傷)
関節技	+3	1D6+2(非致傷)
武器攻撃	武器による	武器による

「打撃」(拳や蹴り)

もっとも基本的な近接戦闘での攻撃です。

いわゆるパンチや正拳のほかに、手刀や掌底といった手を使う攻撃や、蹴りや頭突きなどの打撃技はすべてこれに入ります。

最も命中しやすい攻撃で成功判定に対する修正はありません。打撃による攻撃は非致傷ダメージを与えます。



「組み付く」

相手を捕まえて組み付く攻撃です。

この攻撃自体には相手にダメージを与える力はありません。ただ次に述べる「投げ」を行うのに、まず組み付いておく必要があります。組み付いておくことによって相手の動きを封じてしまうことも出来ます。

組み付いて動きを封じられてしまったキャラクターは、主要行動として振りほどくことを試みる事が出来ます。この振りほどきの判定は、お互いの【STR】の値を用いた対抗判定になります。もしこの対抗判定に振りほどこうとしているキャラクターが勝てば、振りほどく事が出来ます。

「投げる」

すでに組み付いている相手を投げる攻撃です。

投げを成功させるのは難しいのですが、成功すれば相手はダメージを受けますし、何よりも大きいのは相手が転倒するという事です。

投げは《近接戦闘》または《素手戦闘》同士の対抗判定で行いますが、防御側は攻撃手段による修正は受けません。(攻撃側は「投げる」の修正で目標値が+2されます。)

また、ゲームマスターは両者の体格差を鑑みて、適当な目標値修正を行います。

投げによるダメージは非致傷ダメージになります。また投げられた側は転倒状態になります。

「投げ」によるダメージは防具の装甲度を無視します。また、減衰値はその半分だけが有効です。防具に間隙値がある場合は、ダメージ判定に振ったダイスの目が無修正で間隙値以下であった場合は、減衰値をまったく無視します。

例：ケヴィンはつかみ合いになったモヒカン頭の無法者を投げ飛ばしました。無法者は「レザージャケット (装甲度0) (間隙値2) (減衰値4)」を着ていました。投げによるダメージを出すために1D6を振ります。出た目は「2」でした。この数字はレザージャケットの間隙値以下なので、防具の無いところからモヒカン頭は地面に激突し、2点の非致傷ダメージを負い転倒しました。

もしもダイスの目が6だった場合は追加でさらに1D6を振り、その合計から4点(減衰値分)を差し引いた致傷ダメージを受けることになります。(ダメージ判定の6の目は常に致傷ダメージ)

「関節技」

すでに組み付いている場合は関節技に持ち込むことも出来ます。

関節技はかなり大きなダメージを与える事が出来ますが成功させるにはかなり難易度が高くなっています。

関節技の判定も《近接戦闘》または《素手戦闘》同士の対抗判定で行いますが、防御側は攻撃手段による修正は受けません。(攻撃側は「関節技」の修正で目標値が+3されます。)

関節技によるダメージは通常は非致傷ダメージですが、受けた側は、直ちに【STR】で目標値15の判定を行わなくてはなりません。この目標値には関節技でうけたダメージが加算されます。この判定に失敗したら受けたダメージは非致傷ダメージでは

なく、致傷ダメージとなります。また、通常非致傷ダメージと同じダメージ判定のダイスの目が「6」の場合も、そのダメージは致傷ダメージとなります。これらは骨折や脱臼、そのほか間接周りの重篤な障害を表します。

関節技には防具はまったく効果を発揮しません。(BDテクノロジーの強化服や強化外骨格を着用している敵の場合はそれらの影響は受けます。)

例：今度は別の無法者がケヴィンを捕らえました。取っ組み合いの後ケヴィンは、無法者の腕間接をとらえて締め上げます。関節技の対抗判定に勝ったケヴィンは関節技のダメージを出します。1D6を振り、それに2を加えた数字が関節技のダメージです。ダイスの目は「4」でこれに+2した6点が無法者に与えたダメージになります。

無法者 (STR10) は直ちに目標値21の判定を行います。判定に失敗し、あわれな男は腕を押し折られる？(ダメージが致傷ダメージになる) ことになりました。

防御手段

近接戦闘で防御側は、基本防御(最低限の防御)か反撃(隙があれば返り討ちを狙う)を選択します。反撃のときはその反撃手段(使用する武器や素手での戦い方)も宣言しなければなりません。

近接防御手段表	
防御手段	目標値の修正
基本防御 (回避)	+1
基本防御 (受け流し)	修正なし
反撃	+2

「基本防御 (回避)」

身体の自由がきく限り常に選択可能な防御手段です。目標値修正は+1されます。この選択を行って相手の攻撃の成功度以上の成功度が出れば、攻撃側の武器などは、まったく体に触れることがありません。

「基本防御 (受け流し)」

相手の攻撃手段が武器を使ったものである場合、防御側は受けに使用できる武器を持っていないと、この防御手段は選べません。相手が素手の場合は、こちらも素手でこの防御手段を選択できます。特別な目標値修正はありませんが、もしも武器を使用して受け流す場合は、その武器に受け流しの修正があればそれは適用できます。

「反撃」

相手の攻撃を凌ぐだけでなく積極的に反撃する防御手段です。この防御手段を選択する場合は、反撃用の「攻撃手段」も選択しておかなくてはなりません。選択した攻撃手段に目標値修正がある場合は、それを受けます。

また加えて「反撃」という防御手段は+2の目標値修正を受けます。この「反撃」による+2修正は、「反撃」を行う側がこの戦闘ターンにまだ、手番行動を行っていない場合は、その主要行動と引き換えに「反撃」を行うことによって無視することがで

きます。

例：ケヴィンはナイフ使いの通称スモールブレイドという男にナイフで近接攻撃をうけます。スモールブレイドの攻撃手段はナイフ。ケヴィンはスモールブレイドの攻撃に隙を見て蹴りをくれてやることにしました。(防御手段は「反撃」でその攻撃手段が「打撃」となります) スモールブレイドの《近接戦闘》技能の目標値は15のままで、ケヴィンの《近接戦闘》の目標値は15に+2した17になります。この戦闘ターンにケヴィンはまだ手番行動を行っていませんでしたので、そこでの主要行動をあきらめて目の前の男に集中することになります。これによってケヴィンの目標値は15のままになります。(加えて反撃方法の打撃で+1の修正が最後には加算されます。)

命中判定

攻撃側の攻撃の攻撃手段と防御側の防御手段が決定したら、次はその成功判定を行います。これは射撃の命中判定と同じに該当する技能を用いた行為判定です。

たとえば素手で殴る場合は《近接戦闘》もしくは《素手戦闘》判定を行うわけです。すべての近接戦闘の目標値は基本が15になります。もちろんこの判定に対して修正を加えられます。修正は攻撃方法とその時の状況によって決まります。その修正は「攻撃手段表」と「近接戦闘修正表」に記載されています。

成功判定に成功してもすぐ相手に攻撃が命中する訳ではありません。なぜならば近接戦闘での攻撃にさらされたキャラクターは、前述の対応行動によって防御を行うことが出来るからです。この対応行動としての防御の基本的な目標値も15になりますが、やはり防御手段によって修正が加えられます。

防御の判定にもやはり《近接戦闘》技能や《素手戦闘》、《武器戦闘》を使用します。

近接戦闘修正表	
状況	目標値修正
複数の敵と交戦している。	一人につき+2
夜間／非常に悪い視界	+3
薄暮	+1
特定部位の攻撃	+2
不利な間合いでの戦闘	+2

「複数の敵と交戦している」

近接戦闘で複数の敵と接戦している場合、近接戦闘の目標値には、余分な敵1人につき+2の修正を受けます。このときの交戦状態のとは次のようなものです。

敵の近接攻撃可能範囲に現在自分がいること。これは武器のリーチや敵の向いている方向も加味して考えます。実際にこの戦闘ターンに攻撃を受けたかどうかは判断しません。

「夜間 / 非常に悪い視界」「薄暮」

これらの視界に関する修正は、その視界状態にあわせてゲームマスターが適宜調整します。通常、近接戦闘では彼我の視界の状態は同じなので、その場合はこの項目を無視しても構いません。

「特定部位の攻撃」

身体の特定の部位を攻撃する場合は+2の目標値修正があります。特定の部位を攻撃出来たときの効果は、その狙った部位と狙った効果を鑑みて、ゲームマスターは命中したときの効果を決定します。また、この場合の目標値+2の修正も、狙う場所の難しさにあわせて、その都度ゲームマスターが判断します。以下に特定の例を挙げます。

◆防具の隙間を攻撃する。(狙う効果防具による防御効果の回避)

これに成功すると、命中した武器は貫通判定で間隙値以下のダイスが出たように、防具の影響まったく受けずにダメージを与えます。間隙値のない防具にはこれは行えません。間隙値の小さな防具の場合はより狙いが難しくなります。

間隙値 1 +4

間隙値 2 +3

間隙値 3 +2

◆防具の弱そうなところを狙う。例え隙間の無い防具でも、全てが均一に護られている場合は少ないだろう。

これに成功すると、防具の装甲度と減衰値を半分にしてダメージを算出できる。

◆頭部など命中するとクリティカルな部位を攻撃する。(ダメージの増加をねらう)

これに成功するとダメージ算出のダイスが「6」だけでなく「5」でも追加打撃が発生する。ただし、この狙い目標が防具を身につけている場合は、その防具の間隙値は無いものとして扱います。大抵の防具は重要な部位を重点的に護っているため。

特定部位を狙った攻撃は、その命中判定の成功度が3以上ある場合のみ、狙った部位に命中します。これに満たない命中は通常の命中として貫通判定→損害 / 負傷判定を行います。

命中判定の結果

攻撃側の成功判定と、防御側の防御判定の結果が出たならば両方の成功度を比べます。

防御側の防御手段が回避または受け流しの場合

攻撃側の成功判定が失敗した場合は、自動的に攻撃が失敗します。

攻撃側の成功判定が成功で、防御側の成功判定が失敗の場合は自動的に攻撃が成功します。

攻撃側、防御側、両方の成功判定が成功した場合は互いの成功度を比較します。結果が攻撃側のほうが大きければ攻撃は命中したことになります。防御側の成功度の方が大きければ、その攻撃は外れます。両方の成功度が同じ場合もその攻撃は外れます。

防御側の防御手段が反撃の場合

攻撃側、防御側、両方の成功判定が失敗した場合は、攻撃は失敗します。

攻撃側、防御側、両方の成功判定が成功した場合は互いの成功度を比較します。結果が攻撃側のほうが大きければ攻撃側の攻撃が命中したことになります。防御側の成功度のほうが大きい場合は防御側の反撃が命中したことになります。

例：スモールブレイドとケヴィンの戦いは続きます。スモールブレイドは大型ナイフでの攻撃の命中判定を行います。「近接戦闘修正表」を確認しても、特に該当項目がないので、《近接戦闘》の目標値は15のままです。ゲームマスターはスモールブレイドのために2D6を振り、それに彼の《近接戦闘》の技能実効値13を加えます。結果は8+13=21となり成功度は6です。つづいて反撃で打撃（蹴り）を行うケヴィンの目標値は15+1（打撃による修正）目標値16に対してケヴィンのプレイヤーは2D6を振り自身の《近接戦闘》の技能実効値14を加えます。

結果は6+14=20で成功度は4です。スモールブレイドの成功度が上回ったので彼の大型ナイフがケヴィンを傷つけます。

貫通判定

攻撃の成功判定が終了して取り敢えず攻撃（反撃）成功した場合は射撃戦闘と同じ様に貫通判定に進みます。

貫通判定の方法も射撃戦闘と同じですが、近接戦闘で装甲度が「」で括られている目標を攻撃する場合には、その目標の装甲度は半分（端数切捨て）になります

また素手戦闘の貫通力は常に0になります。

また使用している武器が十分に重い武器（ダメージ欄に★マークが付いている）の場合は例え貫通しなくても、通常の半分のダメージを非致傷ダメージとして与えます。

例：大型ナイフによる攻撃を受けることになってしまったケヴィンですが幸いにも、先日手に入れたライトアーマーを身につけていました。スモールブレイドの振った大型ナイフがケヴィンに傷をつけるためには、このアーマーを貫通しなくてはなりません。ゲームマスターは貫通判定のために1D6を振り、大型ナイフの貫通力2をこれにくわえます。振られたダイスの目は「5」でこれに2を加えて7となります。残念ながらライトアーマーの装甲度以上は出ませんでしたので、彼のナイフは防具に阻まれケヴィンは無事です。

もしも振ったダイスが「3」だったならば、それはライトアーマーの間隙値3以下なので、防具の無いところにナイフは刺さったとして、3+2=5で5点の致傷ダメージをケヴィンに与えていました。あるいは「6」の目が出ていれば振り足しによって、貫通していた可能性もあります。（追加で振り足したダイスが3以上の目なら6+3+2=11で装甲度を貫通します。）

損害 / 負傷判定

貫通判定の次は射撃戦闘と同じ様に、損害 / 負傷判定に進みます。この解決方法は射撃戦闘とまったく同じです。また近接戦闘におけるダメージは攻撃したキャラクターの攻撃手段決でまり、【STR】の値による修正を加えます。

【STR】による修正は近接戦闘ダメージ修正表によります。なお表にはSTR15以上の欄がありますが、通常の間人は【STR】14までとなります。15以上の欄は、何らかの手段で筋力が強化された

人間や、野獣、変異種クリチャーの攻撃で使用します。ダメージがSTRによる修正を受けてゼロ以下になった場合は、全くダメージを受けません。

素手での戦闘などで、非致傷ダメージを与える攻撃手段であっても、ダメージの判定のダイスの目が「6」（追加打撃が発生）の場合、その「6」の目分と追加打撃分は致傷ダメージになります。

例：大型ナイフの攻撃を身につけた防具のおかげで耐えたケヴィンは次の戦闘ターンには逆にスモールブレイドに「打撃（蹴り）」を命中させました。スモールブレイドは防具を身につけておらず貫通判定の必要はありません。すぐに損害 / 負傷判定に移ります。「打撃（蹴り）」はダメージが1D6の非致傷ダメージです。

ケヴィンの蹴りのダメージのために振られたダイスの目は「6」で、これは追加打撃の発生と同時に与えるダメージが非致傷から致傷に変わることを意味します。追加で振ったダイスは「4」の目が出たので、6+4=10で10ダメージになりますが、ケヴィンの【STR】は9なので与えるダメージに-1の修正がつきます。ケヴィンは9点の致傷ダメージをスモールブレイドに負わせました。鋭い蹴りに骨折が起こったか、或いは内臓に損傷を与えたのかもしれませんが、もしもケヴィンの【STR】が12以上であれば逆に追加のダメージを与えることが出来ました。

9点もの致傷ダメージは通常の間人なら致命傷になる可能性もあり、即死の選択ルールを採用していれば一撃でスモールブレイドは命を失う可能性があります。

近接戦闘ダメージ修正表			
STR	ダメージ修正	STR	ダメージ修正
5以下	-3	16～17	+3
6～7	-2	18～20	+4
8～9	-1	21～25	+7
10～11	0	26～30	+8
12～13	+1	31～40	+9
14～15	+2	41～50	+10
※ STR51 以上の場合は、STR10 ごとに +1			

近接戦闘用武器				
種類	貫通力	ダメージ	必要筋力	価格
小型ナイフ	2	2D	6	100
大型ナイフ	2	2D + 1	6	180
剣	2	3D ★	8	800
刀	3	3D + 1 ★	9	2000
手斧	3	3D ★	8	150
両手斧	3	3D + 1 ★	10	250
槍	4	3D	7	250
フォーク	3	2D+2	6	200
★がついている武器は装甲を貫通できなくても通常の半分の非致傷ダメージを与えます。				

第四章 生と死

ダメージとその影響

戦闘などの結果はダメージとして表され、これと生命力【LIF】を比べることによってキャラクターの状態を管理します。また、毒や病気などの中にはダメージではなく生命力【LIF】そのものを一時的、あるいは半永久的に減少させるものもあります。

ダメージ

キャラクターが戦闘などで負うダメージには致傷ダメージと非致傷ダメージがあります。致傷ダメージは大きな外傷や臓器などに対する深刻なダメージを表し、非致傷ダメージはこれらは、軽度の外傷や打撲、重い疲労や軽度の病気などを表します。二種類のダメージは別々に累積し、回復しますが、生命力【LIF】と比較する場合は、合計して考えます。

致傷ダメージ

銃撃されたり、剣で切られたりしたならば致傷ダメージを受けます。戦闘の結果などで致傷ダメージの合計が【LIF】の2倍よりも大きくなるとそのキャラクターは死亡します。

非致傷ダメージ

素手での攻撃を受けたり、疲労が重なったり、軽度の病気を患った場合には非致傷ダメージを受けます。非致傷ダメージの合計が【LIF】と同じになれば、以降に受ける非致傷ダメージは致傷ダメージ

となり、(非致傷ダメージのみで【LIF】以上になった場合です。)これ以外に、本来は非致傷ダメージを受けるとしても、ダメージ決定のダイスの目が無修正で「6」だった場合は、そのダイスの目分とその追加分は致傷ダメージになります。

例:2D6+1の非致傷ダメージを与える武器での攻撃が命中し、ダメージを決定するために振ったダイスの目が「2」と「6」だった場合は「6」の目1つ分は、もう1個ダイスを振ります(追加ダメージ)。この追加のダイスの目が3だった場合は、3点の非致傷ダメージ(2+1=3)と9点の致傷ダメージを与えることとなります。

行動力低下

受けた致傷ダメージと非致傷ダメージの合計が【LIF】の半分を超えたならば、そのキャラクターは行動力低下状態となり、行為判定の目標値が+3されます。行動力低下状態のキャラクターは移動できる距離も半減します。

行為判定の目標値+3の修正は、自身の負傷や様々な状態異常の回復のための【CON】判定や【ENP】判定には適用されません。ダメージを負ったキャラクターが能動的に行う行為判定のみに適用されます。

例:ケヴィンの【LIF】は15です。ある戦闘ターンに無法者に殴られて4点の非致傷ダメージを受け、又次の戦闘ターンには小型オートマチック銃で7点の致傷ダメージを受けました。これで合計したダメージは11点となり【LIF】の半分である8を超えてしまいました。これ以降、ケヴィンは様々な行為判定の目標値が+3されてしまいます。また移動力も半分(13→7)になってしまいます。

ダメージ影響表

状態	条件	効果	回復条件
行動不能	ダメージ合計が LIF 以上	体が動かせなくなる。	ダメージ合計が LIF を下回る。
行動力低下	ダメージ合計が LIF の 1/2 より大きい	行為判定 +3	ダメージ合計が LIF の半分以下になる。
意識喪失	行動不能時に ENP (15) の判定に失敗する	意識を失い、能動的な行為は一切行えなくなる	ENP (15) の判定に成功する。
致命傷 (選択)	一度の攻撃で LIF の 1/2 以上の致傷ダメージを受ける	応急手当をしなければ 1 時間に 1 点致傷ダメージ	応急手当の成功する。
即死 (選択)	致命傷を負った場合、CON(18)判定に失敗する	死亡	

※意識喪失判定の目標値修正

- 修正 = ダメージ合計 - LIF
- 行動力低下による +3 修正は加えない

行動不能と意識喪失

致傷ダメージと非致傷ダメージの合計が【LIF】以上になったならば、キャラクターは行動不能になり、その場に倒れます。

行動不能となったキャラクターは、【ENP】で目標値 15 の能力値判定を行い、失敗すれば意識も失います。この意識喪失の判定の目標値には、負ったダメージの合計と【LIF】の差を加えなくてはなりません。

行動不能になったが意識は失わなかったキャラクターは、喋ったり、簡単な動作、たとえば目を瞑ったり、手をあげたり程度はできます。しかし立ち上がったたり、移動したりはできません。また体を動かす行為を含む技能判定も行えません。

例：【LIF】が 15 のケヴィンが、致傷ダメージと非致傷ダメージで合計 18 点のダメージを受けてしまいました。ダメージの合計が【LIF】以上なのでこのキャラクターは、直ちに転倒し行動不能になります。また意識喪失の判定も行います。ケヴィンは、【ENP】10 で判定を行います。判定の目標値は 15 に、ダメージの合計 (18) と【LIF】(15) の差の 3 点を加えて 18 になります。ダイスを振ると 6 の目がでて合計 16 となり、目標値の 18 に届きません。ケヴィンは意識も失います。

行動不能からの回復

行動不能状態に陥ったキャラクターは何らかの治療や回復によってダメージが減少し、【LIF】よりも少なくなれば、行動不能でなくなります。但し、行動不能でなくとも意識喪失状態の場合は、結局動くことは出来ません。

意識喪失からの回復

意識喪失状態のキャラクターは、毎戦闘ターンの最後に意識回復の試みとして【ENP】判定を行います。この判定の目標値は意識喪失の判定の目標値と同じです。ダメージが【LIF】を下回り、行動不能から既に回復している場合は、目標値は 15 より低くなることとなります。この判定に成功すれば意識は回復します。この判定に自動的失敗（「1」のゾロ目）か失敗度 5 以上で失敗すれば、もはや次の戦闘ターンから意識回復の判定を行うことが出来なくなります。このような場合はより重篤な意識不明で、次の回復判定は 1 時間後になります。1 時間後の回復判定も方法は同じですが失敗すればさらに 1 時間後に回復判定を行うこととなります。この 1 時間毎の回復判定にも自動的失敗か失敗度 5 以上で失敗すれば回復判定は 1 日毎になります。

例：意識を失ったケヴィンは次の戦闘ターンの最後に意識回復の判定を行います。判定の、目標値などは前述の例とおなじで 18 です。2D6 を振り出した目は「1」と「2」で合計 3 でした。【ENP】との合計は 13 となり、失敗度は 18-13 = 5 となります。ケヴィンは意識を回復できず、次の回復の試みは 1 時間後になります。

致命傷（選択ルール）

一度の攻撃で【LIF】の半分以上の致傷ダメージをうけた場合、その傷は致命傷です。非致傷ダメージは致命傷とはなりません。

致命傷を負えば 1 時間ごとに 1 点の致傷ダメージを負います。致命傷に対して応急手当を行って、成功すればこの 1 時間ごとの致傷ダメージは受けなくなります。応急手当を行えないか、もしくは成功

しない場合は、やがて死に至ることになります。

即死（選択ルール）

致命傷を負ったキャラクターは直ちに即死判定を行わなくてはなりません。即死判定は【CON】で目標値 18 の判定を行います。この判定に失敗した場合は、そのキャラクターは直ちに死亡します。即死判定はダメージを受けた側がダイスを振ります。即死を回避するために経験点を使用して振るダイスを増やしたり、振りなおしたりしても構いません。

即死判定では行動力低下（【LIF】の半分より大きいダメージ）による +3 の目標値修正は受けません。人間以外の変異種の場合は即死判定の目標値が変わることもあります。

回復と医療処置

戦闘の結果や、病気、飢餓などで負ったダメージは、基本的に時間とともに回復しますが、その時の衛生状況や受けた医療の程度によって回復速度に差が出ます。

また、医療を受ける場合 BD 技術の治療キットや治療施設を使うことができる場合は、かなり有利に回復することができます。

自然回復

受けたダメージは致傷ダメージにしる、非致傷ダメージにしる身体其自然回復力によって、徐々に回復します。この回復の仕方はダメージの種類によって違います。自然回復はダメージを受けた翌日から始まります。（基本的には朝、そのキャラクターが起床した時点で判定します。）

致傷ダメージの回復

致傷ダメージの自然回復の判定は【CON】で目標値 15 の判定となります。判定に成功すれば致傷ダメージが 1 点回復（ダメージが減少）します。成功率 5 以上で成功した場合は 3 点です。

判定が失敗の場合はダメージは回復しません。判定に自動的失敗（「1」のゾロ目）か失敗度 5 以上で失敗した場合は感染症などで、傷が悪化する場合があります。その場合直ちに 1D6 を振って、「致傷ダメージ悪化表」を参照します。

なお、致傷ダメージを複数回受けている場合でも、その致傷ダメージの合計に対して回復の判定を行いません。（自然回復の失敗によって起きる新しい致傷ダメージには応急手当はおこなえません。）

致傷ダメージ悪化表	
1D6	結果
1 ~ 4	傷の悪化。致傷ダメージが 1 点追加されます。
5	傷口の感染。軽度の感染症に罹患します。
6	傷口の感染。重度の感染症に罹患します。

非致傷ダメージの回復

非致傷ダメージの回復の判定は【CON】で目標値 12 の判定となります。

この判定に成功すれば非致傷ダメージは 2 点回復します。判定が成功度 5 以上で成功した場合は非致傷ダメージは 5 点回復します。

判定が失敗の場合でも致傷ダメージの場合のように追加でダメージを負うことはありません。(毒や病気によって非致傷ダメージを負っている場合は、それらによる、さらなるダメージはあり得ます)

非致傷ダメージは非致傷ダメージだけで回復の判定を行いません。あるキャラクターが致傷ダメージと非致傷ダメージの両方を受けている場合は毎朝 2 度、自然回復の判定を行うことになります。

非致傷ダメージには、応急手当は必要ありませんが、十分な睡眠や休息が取れていない場合はやはり回復判定の目標に +2 が加えられます。

自然回復目標値表		
ダメージの種類	回復目標値	回復量
非致傷ダメージ	12	2 点または 5 点
致傷ダメージ	15	1 点または 3 点
※十分な睡眠や休息が取れていない場合は目標値が +2 されます。 ※致傷ダメージの回復に関しては、清潔な状態を保てていない場合は目標値が +2 されます。		

医療処置

ダメージを受けた場合、医療処置を行うことによって自然回復を助けることができます。

また、致命傷を受けた場合は、応急手当を施さなくては死に至ります。

医療処置は《医療》技能の行為判定で行います。外傷によるダメージに対する医療処置には〈外科治療〉を使用します。病気や毒などに対する医療処置には〈内科治療〉を使用します。また、医療処置を行うためには、通常は医療キットを使用するか、医療施設で行う必要があります。

医療キット

医療キットは外傷の応急手当用の消毒薬や包帯、解熱剤や鎮痛剤などの内服薬や注射などを含んだ医療用の道具が詰まった鞆です。そのテクノロジーレベルに応じて内容や効果に違いがあります。

CF 技術：最も基本的な医療キットで包帯や油紙、絆創膏、簡単な縫合用の針と糸などが含まれています。この医療キットでは内科的治療は行えません。この医療キットを使用して応急手当などの医療処置を行う場合は目標値が +2 されます。

AD 技術：CF 技術の医療キットに加えて、薬草などを基にした簡単な消毒や止血のための薬品が含まれています。この医療キッ

トを使用した場合は医療処置の目標値の修正はありません。

BD 技術：AD 技術の医療キットに加えて外科処置用のパッチ類(止血、消毒、縫合) 解熱剤、消炎剤、抗生物質などの化学製剤がふくまれています。

この医療キットを使用して医療処置を行う場合は医療処置の目標値を -2 することができます。

間に合わせの医療キット

外傷などの応急手当を行う場合に、医療キットがない場合は、何か手近なもので処置をできるかをゲームマスターは判断します。その場にある間に合わせの部材で応急手当を行う場合は、処置の目標値は +3 されます。(《医療》技能を持たないキャラクターが間に合わせの道具で応急手当を行う場合は、目標値が +6 (間に合わせ道具による +3 と技能無しによる +3) されることになります。)

医療施設

医療施設といわゆる病院です。医療施設はベッドがあり、医療器材や薬品が揃っていますが、その効果は基本的に医療キットと同じようなものです。医療施設にもテクノロジーレベルがあり、各テクノロジーレベルの医療施設の効果は、そのレベルの医療キットの目標値修正をさらに 2 だけ改善します。つまり、BD 技術の医療設備を使った医療処置では目標値が -4 されることになります。

また、医療施設には医療キットには含まれなかった医薬品の在庫がある場合があります。医療施設にはテクノロジーレベルとは別に薬品在庫規模の値があります。必要な薬品がある場合、その薬品の入手難易度を目標に 2D6 を振り、薬品在庫規模の値を加えたものが薬品の入手難易度以上だった場合、その薬品は医療施設に在庫としてあることになります。

ゲームマスターは医療施設をゲームに登場させる際には、テクノロジーレベルと薬品在庫規模を決めておかななくてはなりませんが、ダイスを振ってランダムに決めることもできます。

医療施設表		
TL	処置目標値修正	薬品在庫規模
CF	0	1D6
AD	-2	1D6+3
BD	-4	2D6+3

応急手当

致傷ダメージを受けたなら、応急手当を行うことによって多少のダメージを和らげることができます。応急手当は原則として、ダメージを受けてから 1 時間以内に行います。それ以降になってから応急手当を行う場合は応急手当の目標値が +2 されます。また、応急手当はダメージを受けた当日のみ可能です。さらに、一度応急手当を行ったダメージ(当日のダメージ)に再び応急手当を行うことはできません。

応急手当の判定に成功すれば、対象の致傷ダメージのうち 1/4(端数切り捨て)を非致傷ダメージ変更することができます。もしも応急手当の判定の成功度が 5 以上の場合は対象の致傷ダメージの 1 / 2

(端数切り捨て) を非致傷ダメージに変更できます。

応急手当の判定に失敗してもそれ以上ダメージを負うことはありません。応急手当に失敗した場合は、再度応急手当を試みることが出来ます。その場合は先に応急手当を試みた致傷ダメージの半分(端数切り捨て)は、応急手当の対象でなくなってしまいます。応急手当は成功するまで難度でも繰り返しますが、そのたびに対象にできる致傷ダメージは半減してしまいます。通常、応急手当の試みには15分の時間が必要です。また、応急手当の判定を、「1」のゾロ目で失敗した場合は使用した医療キットの消耗品が不足してしまいます。消耗品を補充するまでは、その医療キットは使用できなくなります。医療キットの消耗品の価格は医療キットの半分です。医療キットでなく医療施設で応急手当を試みた場合は、消耗品が切れることはありません。

医療処置目標値表		
ダメージの種類	応急手当	治療
非致傷ダメージ		15
通常の致傷ダメージ	15	18
致命傷	18	

例：7点もの致傷ダメージを負ったケヴィンは無法者たちとの戦闘のあと、キティーに負傷の応急手当をしてもらうことにしました。自分でしようにも、ダメージが大きすぎて《医療》の判定で目標値+3の修正を受けるのはコメンです。

キティーは《医療》技能はもっていませんが、致傷ダメージに対する応急手当を試みます。ケヴィンの持っていた医療キット(AD技術)を使って【INT】で目標値18(基本15+技能なし+3)に挑戦します。ダイスを2個振った結果は5でINTと合計すると17になり、キティーは応急手当に失敗してしまいました。うまく応急手当が出来なかったキティーは、もう一度応急手当を試みます。再度も試みでも目標値などは変わりませんが、対象にできる致傷ダメージは半分になってしまいます。再びダイスを振ると、今度は10の目がでて合計が22になりました。成功です。

結果として7点の致傷ダメージのうち3点は最初の失敗で応急手当の対象でなくなり、再度の挑戦で成功し残りの4点の1/4(端数切り捨て)で1点だけを非致傷ダメージに変更できました。

致命傷の応急手当(選択ルール)

致命傷の選択ルールを使用している場合は、応急手当は特に大事になります。致命傷を受けたキャラクターは応急手当に成功しない限り、1時間に1点致傷ダメージを負うので、やがて死亡してしまいます。致命傷を含む致傷ダメージの応急手当に成功すれば、それ以降は時間ごとの致傷ダメージは負わなくて済みます。

応急手当は通常、失敗を繰り返すほど対象にできる致傷ダメージが減少するので数回失敗するともはや行えなくなりますが、致命傷の時間ごとのダメージを防ぐ目的の応急手当の試みは対象の致傷ダメージに関係なく4回までおこなえます

治療

ダメージを受けた翌日から「応急手当」ではなく《医療》技能を使用して「治療」を行うことができます。治療は致傷ダメージの合

計と非致傷ダメージの合計、それぞれに対して行ないます。治療に成功すると当日の自然回復判定の目標値を-2できます。

治療の判定は「医療処置目標値表」に記載された治療の目標値を使用した行為判定です。治療の判定の目標値も使用する医療キットや医療施設の修正を受けます。

また治療判定に成功すると、当日の自然回復判定に失敗して「致傷ダメージ悪化表」を使用する場合にもダイスの目から1を引くことができます。

一度治療に成功すれば、それ以降、毎日の自然回復判定に失敗するか、新たな負傷などで追加のダメージを受けるまでは治療の判定をする必要はなくなり、毎日の自然回復判定の目標値は-2されたままになります。

「治療」の判定に成功率5以上で成功した場合は、目標値-2の修正に加えて、自然回復判定に成功した場合の回復量が2倍になります。

例：なんとか応急手当を成功した翌日、キティーはかいかいしくケヴィンの負傷の「治療」を試みます。まずは致傷ダメージですが、「治療」の基本目標値は18です。キティーは《医療》技能を持っていないので目標値はさらに+3されて21になります。キティーのINTは12ですから成功するためには9以上の目が必要になります。

キティーは汚名挽回のために経験点を1点消費して、余分にダイスを1個振ることにしました。振られたダイスの目は「1」「1」「6」で合計8と成功には1足りないところですが、「6」の目が出ているのでさらにダイスを振り足すことができ、なんとかキティーは致傷ダメージの「治療」に成功しました。

続いて、非致傷ダメージの「治療」ですが、これは目標値が15+3=18で、ダイス「4」「3」を出し、非致傷ダメージの「治療」にも成功しました。これで、これからのケヴィンの自然回復判定では目標値が2低下することになります。

病気と毒

キャラクターが病気や毒に冒された場合はダメージを受けます。病気や毒は Armored Trader のルールでは以下の内容で表されます。

毒

毒物には様々な種類があります。科学的に合成された物や自然に存在するもの。飲食物として体内に入ってくるものや、皮膚にできた外傷から侵入する物、液状であったり、ガス状であったりします。毒によるダメージは一般的には通常の致傷ダメージもしくは非致傷ダメージとして取り扱いますが、中には能力値を直接減じたり、体の特定の器官を侵すものもあります。

毒は Armored Trader のゲーム上では以下のパラメーターで取り扱います。

毒強度

毒強度は、その毒の人体に与える有害さの指標です。毒単位

あたりのその毒の与えるダメージを毒強度は表しています。

毒強度 1 は毒単位あたり 1 点のダメージを与える毒です。毒強度 2 は 1D 3 点の毒ダメージを与え、毒強度 3 は 1D6 の毒ダメージを与えます。以降は毒強度が 1 増えるたびに 1D6 点づつ毒ダメージが増えます。

例：強度 3 の毒を 2 単位受けた場合に受けるダメージは 2D6 になります。

毒 / 病気 強度表	
強度	ダメージ
1	1
2	1D3
3	1D6
4	2D6
5	3D6

※ 毒の場合は身体に侵入している毒単位ごとにダメージを受けます。

毒単位

毒単位とは毒の摂取量で、毒に侵された際に、どれくらいの量に冒されたのかを表します。シナリオや設定で特に決められていない場合、キャラクターが毒に侵されてしまったならば、1D3 単位の毒を摂取してしまうことになります。

ダメージ種別

毒の与えるダメージが致傷ダメージか非致傷ダメージかをあらわすのがダメージ種別です。それ以外の特殊効果を与える毒もあります。

ダメージ頻度

毒によるダメージを受けるタイミングがダメージ頻度です。ダメージ頻度ごとに、その病気や毒は所定のダメージを与えます。毒によるダメージは、毒に侵されてから、このダメージ頻度分の時間が経過したのちに、ダメージを受けます。

戦闘シーンでダメージ頻度が戦闘ターンの毒に冒された場合は、毒を受けた戦闘ターンの終了時に最初の毒ダメージを受けます。最初の毒ダメージを受けてから、持続型の毒の場合はダメージ頻度の時間が経過する度にダメージを受けます。

ダメージ頻度が日数で示されている場合は、ダメージの適用を受ける朝にダメージを加算します。

例：ダメージ頻度が 2 日の毒の場合は、毒に侵された翌々日の朝に最初のダメージを適用します。

即効果型と持続型

毒には即効果型と持続型があります。即効果型は毒を受けてから、最初のダメージを受けたならすぐに、毒単位はゼロになります。（つまりそれ以上の毒は受けません。）持続型の毒は治療や自然減衰によって毒単位がゼロになるまでダメージ頻度ごとにダメージを負うことになります。

自然漸減

持続型の毒には自然漸減が設定されているのが一般的です。自然漸減とは時間経過とともに毒が自動的にその影響力を失わせて行くことを表しています。これは侵入を許した毒の毒単位を減少させることで表されます。

自然漸減の時間だけ経過すると、体内に侵入した毒は代謝されて毒単位が半分（端数切捨て）になります。

また、自然漸減する毒では最低でも毒単位 1 点分の漸減は必ず発生します。また自然漸減とダメージ頻度が同じタイミングの場合は、ダメージの適用を先に行います。

治療目標値

毒から回復するための《医療》か《内科治療》の目標値です。この判定に成功すれば毒の影響をある程度抑えることができます。

特殊効果

通常の致傷ダメージや非致傷ダメージ以外の効果を対象に与える病気や毒の場合はこの項目があります。

毒に対する応急手当

毒に侵された場合は、外傷を受けた場合と同じように応急手当を行います。この応急手当は、外皮から侵入した毒を吸いだしたり、経口摂取してしまった毒を胃洗浄したり、その毒の種類によって様々な方法があります。

Armored Trader のルールでは、これらの医療処置を《医療》または《外科治療》（経皮毒の場合）《内科治療》（経口毒の場合）の判定で行います。この判定の目標値は毒の治療目標値になります。毒に対する応急手当は、毒に侵されてから 30 分以内に行わなくてはなりません。この処置に成功すると受けた毒の単位を半分取り除くことができます。この判定で成功率 5 以上の結果ができれば、75% の毒を取り除くことができます。（つまり受けた毒の量が 2 単位以下ならば、完全に取り除くことができます。）

毒に侵されてから 30 分以上が経過した後に、応急手当を行ってこれに成功した場合は、毒単位を 25% だけ減少させることができます。30 分以上たったあとの応急手当が成功率 5 以上の場合半分を取り除くことができます。

毒に対する応急手当も通常の応急手当と同じように、失敗した場合は再度試みることができますが、その場合は対象にできる毒単位が半分になります。

毒に対する応急手当は通常の致傷ダメージの応急手当とは別に判定します。

例：ケヴィンは旅の途中で見つけたキノコを食べたところ、そのキノコは不運にも毒キノコでした。この毒キノコの毒は強度が 2 の非致傷ダメージを与えます。持続型の毒でダメージ頻度は 1 時間で、自然漸減は 8 時間、治療目標値は 18 です。

食べた直後は特に問題無かったのですが 1 時間ほどすると高熱とともに吐き気やめまいがします。この時点で、ゲームマスターはそれほど多くのキノコを食べたわけではないので、毒は 2 単位分が体内に侵入したと決定しました。毒キノコの強度は 2 なので 2D3（毒単位 2 × 毒強

度 1D3) の非致傷ダメージを受けることになります。ダイスの目は「2(4)」と「3(6)」でした。○ 内は 6 面体さいころの実際の出目です。ダイスの目 (6) は非致傷ダメージでも致傷ダメージ変換され、追加のダメージダイスをを振ることになります。ダイスを一つ振り足し、それは「2(3)」の目が出ました。従って合計 2 点の非致傷ダメージと 5 点の致傷ダメージを受けることになりました。

この時点で、毒に侵されたことに気が付き急いで応急手当を行います。ケヴィンは《医療》技能を持っていないので【INT】で目標値に +3 の修正を適用することになります。判定でダイスを振った結果は 10 でこれに【INT】の 9 を加えて合計が 19。毒キノコの治療目標値は 18 ですが、技能無しによる +3 修正があるため応急手当は失敗しました。応急手当は失敗しましたが、再度応急手当を試みる事ができます。再度の試みでは、当初の半分なので 1 毒単位に対してのみ試みることができます。再挑戦のダイスの目は 10 でした。【INT】の 9 を加えると 19 になり、応急手当は成功します。1 単位の毒に対する応急手当の成功は端数を四捨五入して 1 点の毒単位の減少に成功します。結果としてケヴィンの体内には 1 単位分だけ毒が残り 1 時間ごとに 1D3 点の非致傷ダメージを負うことになります。

やがて自然漸減の 8 時間が経過すると、1 点だけ残っていた毒単位は代謝されてしまっており、それ以降は毒の影響を受けなくなります。

翌日、毒自体は消え去っていましたが、毒によって受けたダメージは残っているので、これの自然回復判定を行います。この自然回復判定では通常の事前回復判定と同じ手順を用い、判定の目標値も「自然回復目標値表」の値になることに注意が必要です。

毒に対する自然回復

毒の影響で被ったダメージも通常の致傷ダメージや非致傷ダメージと同じように自然回復します。従ってダメージの回復に関しては毒だけを別に扱う必要はありません。(応急手当に関しては毒によって発生したダメージは取り扱えません。毒に対する応急手当はあくまでの侵入した毒単位に対するものです。)

毒によって基本能力値が減少してしまった場合は、ダメージが全くない状態になれば時間とともに自然回復します。【LIF】は 1 週間に 1 点の割合で自然回復します。【STR】【DEX】【CON】【ENP】は 1 か月に 1 点の割合で回復します。【INT】に関しては一度低下すれば自然回復はしません。(経験点を使用して再び成長させることはできません。)

毒に対する治療

毒に侵されて翌日以降、毒に対する「治療」を《医学》〈内科医療〉で行うことができます。この判定も目標値はその毒の治療目標値で、成功するとその日の毒によるダメージを半減できます。毒に対する「治療」は通常は自然回復を補助する「治療」とは別に判定します。この判定にも、医療キットや医療施設の技術レベルや睡眠と安静に関する目標値修正が適用されます。

抗毒血清と解毒剤

毒に関して、その毒に適合する抗毒血清や解毒剤があれば治療の手助けになります。

抗毒結血清も解毒剤も、その毒の種類に見合った薬剤を使用する必要があります。これらの薬剤を使用すれば毒の強度を下げることができます。毒強度がどれくらい下がるかについてはその薬剤によって変わります。

抗毒血清や解毒剤を投与した結果毒の強度が 0 以下になった場合は、その毒はもう追加の被害を与えなくなります。

抗毒血清や解毒剤は一般には注射で投与されます。しかし中には錠剤やアンプル、パッチシート型の物もあります。(即効性が要求される物は注射か点滴です。)

病気

大災厄後の世界は、現代よりも健康を維持するのが難しい時代です。地域によっては安全な食料や飲用水の確保も難しく、また現代のように冷暖房施設もありません。(再建された工業プラントなどの一部で BD 技術のエアコンが動いている場合はあるかもしれませんが。)

また、何よりも大災厄前の様に日常的に医療機関にアクセスすることができないばかりでなく、医薬品は非常に貴重で高価です。

規則的には病気は毒と同じような扱いをしますが、一般的な病気は毒のように応急手当を行うことはできません。病気に対しては「治療」を行いながら自然回復を待つか、高価な治療薬を使用するか、BD 技術の医療施設を利用するなどの方法が必要です。

病気にも毒と同じような各種のパラメーターがあります。

抗毒血清 / 解毒剤の例				
名称	入手難易度	技術レベル	価格 (TC)	効果
サソリ毒の抗毒血清	12	AD	3,200	サソリの毒強度を 3 段階低下させます。
へび毒の抗毒血清	10	AD	1,600	へびの毒強度を 3 段階低下させます。
蜂毒の抗毒血清	10	AD	1,600	蜂の毒強度を 3 段階低下させます。
抗毒血清カクテル	20	BD	76,800	サソリ、蛇、蜂、蜘蛛、百足などの毒の強度を 3 段階低下させます。
シアン化合物の解毒剤	20	BD	57,600	シアン化合物中毒の毒強度を 4 段階低下させます。
重金属中毒の解毒剤	20	BD	39,000	水銀などの重金属中毒の毒強度を 3 段階低下させます。
ヒ素中毒の解毒剤	18	BD	19,200	ヒ素による中毒の毒強度を 3 段階低下させます。

強度

病気の強度は、毒の強度と同じような単位時間当たりのダメージ量を表しますが、毒単位のような単位はないので、病気の強度がそのままダイレクトに被るダメージになります。

被るダメージは毒と同じ「毒 / 病気 強度表」を参照します。

ダメージ種別

病気の与えるダメージが致傷ダメージか非致傷ダメージかを表しています。通常のダメージ以外に、基本能力値を損なうものもあります。

ダメージ頻度

病気によるダメージは、このダメージ頻度ごとに適用されます。

治療目標値

その病気を治療する際の《医療》〈内科医療〉の判定の目標値です。この値が高いほど治療の困難な病気です。

回復時間

その病気が自然に回復し始めるまでの時間を表しています。病気に罹患し、症状が現れてから、この回復時間が経過するごとに、病気の強度変化を確認します。回復時間が設定されていない病気は、自然治癒が起こらない病気です。

病気の自然治癒は、病気によるダメージの回復とは別に扱います。

特殊効果

通常のダメージ以外の特殊な結果をもたらす病気もあります。後遺症などが残る場合もここで説明されます。

病気の治療と自然治癒

病気は罹患後、回復時間が経過した時点で、病気の強度の変化を決定します。病気の強度の変化は【CON】判定で目標値はその病気の治療目標値になります。

この判定に成功すれば、病気の強度は1段階低下します。成功度5以上で成功すれば病気の強度は2段階低下します。失敗した場合は、病気の強度は変化しません。もしも自動的失敗（「1」のゾロ目）か失敗度5以上で失敗した場合は、強度が1段階高くなります。

病気は医療処置を行うことによっても、強度を下げる事が出来ます。

病気に罹患したなら、《医療》または〈内科治療〉の技能判定で成功すれば病気の強度を1段階低下させる事が出来ます。もしも成功度5以上で「治療」に成功した場合は、強度は2段階低下します。治療による病気の強度低下は、回復時間経過に伴う自然治癒と累積します。場合によっては自然治癒では悪化し（強度が上がる）、医療処置の結果で強度が低下、結果として容体は変わらないというばあいもあります。

医療処置を行う場合の目標値もその病気の治療目標値で、医療施設が利用できる場合は、その施設による目標値修正を受けます。医療施設を利用できない場合でも、BD技術の医療キットならば、利用できます。（目標値-2）医療施設と医療キット修正は累積しません。

病気の医療処置に失敗しても、特に何も起こりません。（ゲームマスターが望むなら非常に大きな失敗度の場合には医療ミスで悪化させても良いかもしれません。）

病気の例

疾病名	強度	ダメージ種別	ダメージ頻度	治療目標値	回復時間	特殊効果
感冒（風邪）	2	非致傷	1日	15	1日	
傷口の感染症（軽）	3	致傷	1日	16	3日	
傷口の感染症（重）	5	致傷	1日	18	3日	
変異種ウィルス感染	3	致傷	1日	20	5日	※治療不可 高熱、意識障害
ウイルス性腸炎	3	非致傷	1日	18	1日	下痢、嘔吐、
肺炎						
熱中症						
マラリア	3	致傷	1日	18	3日	

特別な病気や感染症などの場合、治療には通常の医療キット以上のものが必要になることもあります。それらは通常大変に高価だったり貴重だったりします。

病気に対する医療処置は、罹患後すぐに行うことができます。一度医療処置を行った場合は、それ以降はその病気の回復時間毎に処置を行うことができます。回復時間の設定されていない病気は、1か月に1回だけ医療処置を行えます。

病気に対する医療処置を失敗した場合、再度医療処置を行えるのは回復時間経過後です。その場でやり直しはできません。

例：ケヴィンは外傷が元で、重度の感染症（破傷風？）に罹患してしまいました。この病気は強度が5、ダメージ頻度が1日、回復時間は3日です。これは自然治癒のためには3日は経過しなければならないことを意味します。

まず、罹患の翌日に（通常は朝に処理します）強度が5なので3D6の致傷ダメージを受けます。ダイスの結果は8で、ケヴィンは8点の致傷ダメージを負いました。（この致傷ダメージは外傷ではないので応急手当の対象にはなりません。）ここで、仲間のキティーが医療キット（BD技術）を使って治療を試みます。治療の目標値は重度の感染症の治療目標値の18を基準に、医療キット（BD）で-2、キティーは《医療》も〈内科治療〉も持っていないので、技能無しで+3、合計19になります。キティーの【INT】は12です。ダイスを振ると「4」と「5」の目が出ました。結果は12+9=21となり、医療処置に成功しました。これにより、ケヴィンの罹った重度の感染症の強度は4に下がります。翌日、再び追加の致傷ダメージを負うこととなりますが、今回は病気の強度が前日の治療の成果で4に下がっているため2D6ダメージを追加で負うこととなります。ダイスを振ると結果は8でした。前日のダメージと合計すると16点の致傷ダメージを受けたこととなります。これで、致傷ダメージの合計が【LIF】以上になったのでケヴィンは行動不能で身動きが出来なくなりました。また【ENP】で目標値15の判定を行い、意識を失ったかどうか確認します。ダイスを振った結果は7で、意識は失わずに済みました。

次に治療の判定を行います。現状で負っている致傷ダメージに対する治療の判定はキティーの【INT】で目標値が15-2+3=16になります。（医療キットと技能無しの修正）

ダイスを振った結果は10の目が出て、合計22となりました。これは成功度5以上の成功なので今日以降の致傷ダメージ自然回復判定の目標値は-2され、成功すれば回復量は2倍になります。

次にケヴィンの致傷ダメージ自然回復の判定です。ケヴィンの【CON】は9で、これで目標値15-2=13を目標に判定します。ダイスを振ると結果は6で合計すると15と、自然回復の判定は成功です。通常は1点の回復のところを、医療処置の大成功のお陰で2点回復します。これでケヴィンの負っている致傷ダメージの合計は【LIF】より小さくなったので行動不能状態は脱し、ケヴィンは何とか動けると様になりました。

さらに次の日、ケヴィンは再び重度の感染症による致傷ダメージをうけます。

食料と水

大災害後の世界では、地域にもよりますが、食料と水は貴重です。特に荒野で行動するためにまずは、安全な水と食料を確保しなければなりません。もしこれらを怠った場合はPC達は重大な局面を迎えることになります。

渴き

人間は通常、1日2リットルの水を必要とします。これは純粋に水としての摂取だけでなく、食物に含まれている水分も含まれます。十分な水分を補給できなければ脱水症状を起こし、悪化すれば死亡してしまいます。

Armored Traderのルールでは、キャラクター達は、通常1日に十分な食物を摂取した上で1リットルの水を摂取しなければ脱水症状を起こすものとします。

食物を摂取できていても、水が全く飲めなかったり、あるいは、十分な量の水や食物摂取できなかった場合は、脱水症状になります。脱水症状になった場合は、1D3点（軽度の脱水）もしくは1D6点（重度の脱水）の非致傷ダメージをうけます。

前日に続いて、翌日も摂取できない場合は、さらに2D3点または2D6点の非致傷ダメージを負います。

3日目になると3D3点のまたは3D6点です。4日目以降も毎日受ける非致傷ダメージは1D3または1D6点ずつ増えます。

このようにして非致傷ダメージを受けてその合計が強靭度【CON】を超えた場合は、それ以降は、致傷ダメージにはならず、直接生命力【LIF】が1D6点減少します。完全な乾きの場合は、2D6点です。この生命力【LIF】の減少は、0になってキャラクターが死亡するか、脱水状態を脱出するまで続きます。

脱水状態でなくなった（十分な水分を摂取出来た）場合、脱水によって失った生命力【LIF】は1日に1D6点の割合で回復します。（脱水症状が原因の生命力【LIF】喪失以外の【LIF】喪失はこの方法では回復しません。）

上記脱水症状や下記の飢餓状態のキャラクターは非致傷ダメージを自然回復回復する目標値は5上昇します。（十分に強靭度【CON】が高いキャラクターは脱水症状や飢餓によって蓄積する非致傷ダメージを最初の1日くらいは自然回復で凌げるでしょうが、やがて自然回復ではまにあわなくなります。

飢餓

キャラクターが、1日まったく食物を取れなかった場合は、そのキャラクターは飢餓状態に移行します。飢餓状態のキャラクターは、毎朝1D6点の非致傷ダメージを受けます。

非致傷ダメージが強靭度【CON】と同じだけ溜まれば、以降は生命力(LIF)が1点ずつ減少します。

飢餓は脱水症状とは別に取り扱います。

通常キャラクター達は1日最低2回の食事をとらなくてはなりません。それぞれの1回の食事は800kcal程度が目安となります。ゲームシステム上の食料はカロリーではなく成人の1食単位で扱います。

通常の食事

通常の食事は、1食あたり500mlの水分を含んでいると考えます。つまり1日に2食を摂取すると1日に必要な2リットルの水分のうち、半分を満たすことになります。

保存食

保存食は、通常保存のために水分が少なく加工されています。

そのため、保存食からは十分な水分を補給することができずと考えます。保存食の摂取は食事としては1食と考えますが、水分補給は行えないとします。つまり、保存食を1日2食摂取しても、水分を別に補給出来なければ、脱水症状になり、2D6点の非致傷ダメージを負うことになります。

果実など

特に水分を多く含んでいる果実などを摂取する場合は、通常の食事以上に水分を補給できるようにしてもかまいません。

ゲームマスターは、ゲーム中の食事や飲み物について、上記ルールをガイドラインに自由に裁量して食事などを定義してもかまいません。

脱水や飢餓からの自然回復

脱水症状や飢餓状態のキャラクターは非致傷ダメージの自然回復はその状態から抜け出さなくては行えません。

ハンガーノック

6時間以上食事をとらずに疲労による非致傷ダメージを強韌度【CON】の半分以上受けた場合、ハンガーノックに陥ります。ハンガーノック状態になったキャラクターは、一時的に全ての行動の目標値が+2されます。

ハンガーノックに陥れば、十分な休息をとり、食事をとるまでハンガーノック状態が継続されます。十分な休憩（1時間以上）と食事をとればハンガーノック状態は回復します。

ハンガーノック状態のまま、行動を続けた場合、疲労による非致傷ダメージは2倍獲得することになります。この状態で疲労による非致傷ダメージが強韌度【CON】を超えた場合は、ハンガーノック

は重度なハンガーノックになります。重度なハンガーノック状態に陥った場合は直ちに強韌度【CON】で目標値15（これにはハンガーノックの修正は加えませんが、脱水や飢餓などの修正は加えられず）判定を行いこれに失敗すれば行動不能状態に陥ります。ハンガーノックに」よる行動不能状態に陥った場合は睡眠を含む6時間以上の休息と十分な食事をとらなくては回復しません。

重度なハンガーノック状態でも行動不能に陥らなければ行動を続けることが出来ますが、この場合は1時間行動するごとに上記の行動不能の判定を行わなくてはなりません。

重度のハンガーノックからの回復には2時間以上の休憩と十分な食事が必要です。

渇きと飢餓影響表				
	摂取状態(1日あたり)	影響	2日目以降	強韌度 (CON) を超える非致傷ダメージ
渇き	水 1リットル 食事 2食	影響なし	影響なし	影響なし
	水 2リットル 食事 なし			
	水 1リットル 食事 なし	軽度の脱水：1D6点の非致傷ダメージ	1日ごとに、毎日の非致傷ダメージが1D3点増加します。	1日ごとに1D6点生命力(LIF)が低下
	水 1リットル以下 食事 2食			
	水 1リットル以下 食事 なし	重度の脱水：2D6点の非致傷ダメージ	1日ごとに、毎日の非致傷ダメージが1D6点増加します。	1日ごとに2D6点生命力(LIF)が低下
	水 1リットル以下 食事 1食			
飢餓	食事 2回	影響なし	影響なし	影響なし
	食事 1回	軽度の飢餓：1点の非致傷ダメージ	1日ごとに余分に1点非致傷ダメージ	1日ごとに1点生命力(LIF)が低下
	食事 なし	重度の飢餓：1D6点の非致傷ダメージ	1日ごとに余分に2点非致傷ダメージ	1日ごとに2点生命力(LIF)が低下

疲労（選択ルール）

特に身体を酷使するような行動を行った場合は、キャラクターは疲労する可能性があります。それは、戦闘や過酷な環境での活動、長時間の移動などです。

疲労には軽度の疲労と重度の疲労があります。

軽度の疲労

軽度の疲労状態に陥った場合は、肉体を使ったあらゆる判定で目標値が+1されます。

重度の疲労

重度の疲労に陥った場合は、目標値が+2されます。

既に、軽度の疲労状態な時、再び軽度な疲労状態になればそれは重度な疲労状態になります。

重度な疲労はまた、2点の非致傷ダメージも与えます。

疲労の原因

様々な理由で、疲労状態になる場合がありますが、以下にその例をあげます。疲労に関するルールは、大災厄後の過酷な世界を表すためのものでありますが、多用するとゲームがただ煩雑になります。ゲームマスターは、本当に必要な場合だけ疲労の判定を行うようにしましょう。

移動と疲労

徒歩による移動を2時間以上続けたならば、軽度な疲労状態になる可能性があります。目標値15の【CON】判定を行って、失敗すれば軽度の疲労状態です。この移動を休憩なしで続けると、さらに2時間後には目標値を+2して、再び【CON】判定を行います。このように、1時間以上の休憩を取るまで、移動し続けると疲労の判定の目標値は上昇します。

走行と疲労

徒歩ではなく、走行移動を続けた場合は、30分毎に疲労の判定を行います。当然、判定毎に目標値は+2ずつ累積されます。

戦闘と疲労

過酷な戦闘などがあった場合も、ゲームマスターは疲労の判定を促すことができます。

これも基本の目標値は15になります。特に戦闘が長引いた場合などは、ゲームマスターは目標値を変更しても構いません。

過酷な行動の疲労

通常の移動や戦闘以外にゲームマスターは、それが適切であると考えられる場面で、疲労の判定を行うことができます。（例えば、登山や水泳、長時間の土木工事など）その場合も目標値はゲームマスターが適宜に決定します。

疲労判定の目標値

疲労の判定の目標値は基本が15ですが、その場所の環境が、特に過酷であれば、その要件でも修正されるべきです。分かりやすくは、暑い環境、寒い環境、大気の薄い環境などです。

疲労判定目標値修正	
環境	目標値修正
暑い環境	+2
非常に暑い環境	+5
寒い環境	+1
非常に寒い環境	+3
希薄な大気	+2

休息

軽度の疲労は、1時間の休息を取ることによって回復します。重度の疲労状態に落ちた場合は、十分な睡眠を取るによって回復します。

疲労の回復に関しては【CON】の判定は必要ありません。

重度な疲労は、疲労自体が睡眠によって回復しても、それによって負った非致傷ダメージは、通常 of 自然回復の手順に従って回復しなければなりません。

第五章 車輛

Armored Trader では、バイクやバギー それにトラックなどをすべて含めて車輛と呼びます。車輛はトレイダーにとってなくてはならない存在です。

この章では車輛の基本性能の説明と車両を用いた旅と荷物の積載、それに戦闘シーン、チェイスシーンのルールを説明します。車両を用いたより詳細な戦闘ルールや、車輛のカスタマイズに関しては、後のサプリメント「車輛戦闘 Vehicle combat」(仮) で発表予定です。

車輛の基本

Armored Trader には色々な車輛が登場しますが、それらは次のような要素で表現されます。

※この基本ルールで登場する「車輛一覧表」に記載されてる車輛は全て、AD テクノロジーによって製造されたものです。従ってコンピュータは搭載していないので、「電子的脆弱性」と「自動運転」の能力は持っていません。

「速度性能」

車輛の速度関連の性能は加速性能、最高速度、巡航速度の三つの要素で表されます。

車輛の速度は基本的に時速を単位としますが、戦闘シーンでは1車輛フェイズに移動するメートルを表すようになります。

戦闘シーンで車輛を扱うときは常に速度を5を単位として扱います。5 km/h、10km/h、25km/h などです。これによって戦闘シーンを1マス5mの地図で解決するときには速度を5で割ることによって簡単に移動できるマス数も計算できます。この1車輛フェイズに移動できるマス数を「フェイズ移動力」と呼びます。

Designer's Memo

Armored Trader の車輛フェイズは実際の3秒に相当しますので本当は車輛の時速と車輛フェイズの移動距離は厳密には一致しませんが、Armored Trader では判りやすさの為にこれを同じとすることにしました。

加速性能

その車輛の加速に関する性能です。1戦闘ターンに車輛の速度は加速性能分だけ加速することができます。減速については全車輛一律に50km/hを1戦闘ターンの減速として行えます。

最高速度

車両が最も良い条件の時に出すことができる速度が、最高速度です。最高速度以上には加速することができません。

巡航速度

車輛の燃費が最も良くなる速度が巡航速度です。

車輛一覧表

種類	加速性能	最高速度	巡航速度	操縦修正	燃費/燃料搭載	積載容量	積載重量	乗員数	乗員遮蔽	サイズ修正	装甲/減衰/耐久	整備性	価格
小型バギー	50	150	75	0/+1	10/60	200	200	3名	3	2	4/6/60	0	70,000
装甲バギー	40	120	60	0/+1	8/90	200	200	3名	NA	3	18/6/60	0	100,000
大型バギー	50	150	75	0/+1	8/100	500	500	4名	4	5	4/6/72	0	100,000
戦闘バギー	50	150	75	0/+1	5/60	300	300	4名	6	3	20/10/80	+2	150,000
小型バン	30	90	45	+1/+2	10/50	4000	500	2名	5	5	4/6/60	0	80,000
装甲バン	25	75	38	+1/+2	6/60	3500	400	2名	NA	5	18/10/60	+2	120,000
レーシングバギー	70	280	140	-1/+1	6/30	100	50	2名	3	2	2/6/60	+2	150,000
小型トラック	30	90	45	+1/+2	8/50	7500	800	2名	5	6	4/6/72	0	110,000
中型トラック	30	90	40	+1/+3	4/120	19000	3000	2名	5	7	4/8/88	0	200,000
小型バイク	60	180	90	-1/+2	18/12	40	60	2名	1	1	0/6/40	0	30,000
大型バイク	70	210	105	-1/+2	10/20	60	100	2名	1	1	0/6/48	0	60,000
オフロードバイク	60	160	80	0/+1	14/12	40	70	2名	1	1	0/6/42	0	40,000

「操縦修正」

車輛の《運転》技能の判定を行うときに、この数値が目標値に対する修正になります。

「車輛一覧表」の操縦修正欄は路上 / 路外の順で記載されています。

路上

舗装道路などの車輛の走行に最適な路面での修正です。

路外

舗装はされていない地面を車輛が走行するときの修正値です。

「燃費」

Armored Trader の世界では石油資源は非常に貴重です。当然ガソリンは高価で、トレーダーたちは商品の輸送にかかるコストの大きな要素としてこの燃費を考えなくてはならないでしょう。

また、この基本ルールに記載されている車輛は全て AD テクノロジーの車輛なので、基本的にガソリンエンジンです。電気自動車は BD テクノロジーになるのでまた違った数値になります。

燃費は車輛が巡航速度で走ったときに適用される数値です。単位は km/l です。

「燃料搭載料」

その車輛の燃料（通常はガソリン）をどれだけ積めるか、いわゆる燃料タンクの容量です。この容量に「燃費」を掛けたものが、その車輛のいわゆる航続距離になります。

「積載能力」

車輛のカーゴスペースやトランクなどに積載することの出来る荷物の量を表わしています。座席に座る搭乗員などは、積載能力には影

響しません。

積載能力は容量と重量の二つの数字で管理されます。車輛に積載することができる荷物の量は容量、重量のどちらかでも超えることはできません。

「搭乗員」

車輛に通常、搭乗可能な乗員の数が「搭乗員」です。その数には通常、車輛の操縦手も含まれています。

「乗員遮蔽」

車輛の乗員がどの程度装甲で守られているかを示しています。数字が小さいほど乗員は露出しています。NA は全く露出していません。

「サイズ修正」

車輛の大きさを表します。数値が大きくなると、見かけのサイズが大きくなります。サイズが大きい車輛ほど射撃された際に命中しやすくなります。

「装甲 / 減衰 / 耐久」

攻撃などを受けた際の車輛の防御力は「装甲度」、「減衰値」、「耐久度」の三つの数字で表されます。装甲度は攻撃を受けた際の貫通判定に使用されます。攻撃が装甲度を貫通できなければ、基本的に車輛は損害を受けません。減衰値は貫通した攻撃を弱める働きをします。耐久度は、車輛の許容できるダメージの限度を示しています。耐久度以上のダメージを受けた車輛は破壊されます。

「整備性」

車輛のメンテナンスの難しさを表します。整備や修理の際に、この数値が目標に加えられます。

車輛武装表

種類	武器設置点 1			武器設置点 2			武器設置点 3		
	射界	銃架 / 砲架	火器	射界	銃架 / 砲架	火器	射界	銃架 / 砲架	火器
小型バギー									
装甲バギー	FR90	簡易銃架	未装備						
大型バギー									
戦闘バギー	FR90	簡易銃架	未装備	FR60	固定銃架	ライトマシンガン	360	旋回銃架	未装備
小型バン									
装甲バン	A360	旋回銃架	未装備						
レーシングバギー									
小型トラック									
中型トラック									
小型バイク									
大型バイク									
オフロードバイク									

「電磁妨害耐性 (EMS)」

車両に搭載されている電子機器がその程度ノイズや電磁干渉耐えることができるかをあらわしています。この項目が空欄の車輛は電子的装備はしておらず、電磁干渉の影響を受けません。この数字は電磁干渉の影響を判定する際の基本値になります。

「自動運転」

この基本ルールには登場しませんが、BD テクノロジーの車輛には自動運転装置が搭載されているものもあります。これは操縦者の《運転》技能の変わりに使われたり、《運転》技能の目標値を修正したりします。

「価格」

車輛を購入するときの価格です。単位はTC (トレーダーズ・クレジット) です。

車載火器

車輛の中には、最初から武装を持っているものや、武装を設置できる武器設置点を持っているものがあります。これらは「車輛武装表」に記載されています。「車輛武装表」が全くの空欄になっている車輛は武装や武装可能な武器設置点を持っていません。「車輛武装表」には武器設置点 1 から武器設置点 3 までの武器設置点が記載されています。

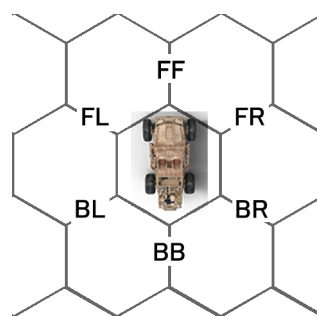
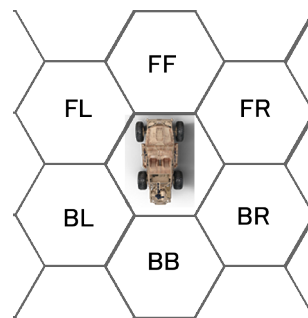
各武器設置点には「射界」「銃架 / 砲架」「火器」の三つの項目があります。

車輛の射界

「射界」はその武器設置点に装備された火器の射界を表します。射界はアルファベットと数字の組み合わせになっています。アルファベットは射界の向きを、数字は射界の広さ (角度) を表します。

FF (前方)、FR (右前方)、FL (左前方)、BR (右後方)、BL (左後方)、BB (後方) の 6 方向です。

図のアルファベットが記載された方向を正面とした射界が、車載火器の射界の中心になります。これを基に、通常の射撃戦闘用の 60 度、90 度、180 度の射界を適用します。通常の射撃戦闘では、キャラクターが向きを変えることで、射界の向きが変わりましたが、車載火器では車輛の向きによって射界の方向は変わ



ります。

上記の方向に加えて、特殊な射界として LA360 と AA360 があります。360 の射界は車輛の全周囲 360 度を射撃可能なことを意味しますが、本当に自由に 360 度射撃できるのは AA360 (通常は AA360 は旋回銃架や旋回砲架の射界です) の場合です。LA360 の場合は、火器自体は 360 度全周囲に向けることが出来ませんが、

車載火器

種類	貫通力	ダメージ	射撃数	速射値	照準限界	装弾数	射程				価格
							近	中	遠	超遠	
小口径無反動砲	24	4D+20	1	1	5	1	50	200	400	600	45,000
大口径無反動砲	30	5D+40	1	1	5	1	80	300	600	1000	60,000
小口径機関砲	16	4D+5	10	10	7	20	50	200	600	1000	80,000
大口径機関砲	25	5D+15	6	6	7	20	100	300	800	1200	120,000
中口径戦車砲	30	5D+50	1	1	8	1	100	500	1500	2000	120,000
大口径戦車砲	45	8D+70	1	1	8	1	200	800	2000	3000	200,000
対戦車誘導ミサイル	50	10D+60	1	1	0	1	40	80	200	800	100,000
ロケットランチャー	24	6D+30	1	1	2	1	30	100	200	300	35,000
ライト・マシンガン	7	2D+2	12	10	1	50	30	90	180	400	51600
ヘビー・マシンガン	9	3D	16	10	1	200	50	100	200	500	72000

旋回銃架のように、射手が火器の旋回に応じて同軸で自動的に移動する仕組みが無いので、射手の位置によって射界が制限されます。通常 LA360 の武器設置点は車輛の車体中央に配置され、車輛の前部座席に射手が搭乗している場合は後方へのみ射撃可能 (BB180) になります。逆に、射手が後部座席に登場している場合は前方 (FF180) へのみ射撃可能になります。

車載火器の射界は、その武器本来の射界に優先して適用されません。

例：ヘビーマシンガンは通常は射界が 90 度ですが、AA360 の武器設置点に搭載されると、全周囲への射撃が可能になります。

「簡易銃架」

簡易銃架は主に、小型の車輛の主武装や中型以上の車輛の副武装として使用されます。簡易銃架は車輛に固定された単なる銃架に過ぎません。バギーのフロントウィンドウの横や後部座席と前部座席の間などによく装備されます。



通常は装甲は一切施されていません。また搭載できるのは銃器だけで機関砲や無反動砲は装備できません。射界はフロントウィンドウの横に搭載されている場合は、FR か FL です。

車体中央に搭載されている場合は全周に対する射撃が可能ですが、射手が後部座席にいる場合は後方は射撃できませんし、前部座席にいる場合は前方は射撃できません。(LA360)

簡易銃架に搭載されている銃器を射撃する場合は《銃器》《車載火器》どちらの技能を使用しても構いません。

簡易銃架に搭載されている火器の射撃では火器の「速射値」が 2 上昇します。また命中判定の目標値が 2 低下します。

「固定銃架」

単体の前方方向、もしくは後方方向に向けてある程度固定してある銃架です。航空機用機銃のように完全に固定されている訳ではないので、車輛のハンドル操作だけで照準を合わすわけではありません。固定銃架は、車体内臓されているのが普通で、車体の装甲によって守られています。

固定銃架は前方もしくは後方の固定された方向のみを射撃できます。固定銃架搭載の火器での射撃では火器の「速射値」が 3 上昇します。命中判定には修正はありません。

固定銃架を操作するためには「車載火器」技能を用います。固定銃架の射撃は通常は車輛の操縦者が行いますが、より大型の車輛の場合は前方機銃手を必要とする場合もあります。(この基本ルールには登場しません。この基本ルールに登場する前方射撃用の固定銃架はすべて操縦手の手元に引き金があります) 固定銃架は車体内臓式のため、装填されている弾丸が全てなくなった場合は、一旦車輛を停止させて、弾倉を交換しなければなりません。

「旋回銃架」

旋回銃架は普通、車体中央に搭載し装甲で囲まれて砲塔と呼ばれます。その大掛かりな構造上、通常は軍用車輛にのみ搭載されます。Armored trader の世界で遭遇するとすればそれはほとんどの場合 BD テクノロジーの装甲車や戦車です。旋回銃架は全周にわたる射界を持っています。またそこに搭載された火器の「速射値」は 4 上昇します。また射撃の命中判定の目標値からは 2 が差し引かれます。

旋回銃架 / 砲塔は BD テクノロジーで遠隔操作仕様になっていない限り専門の射手が操作します。射手の座席は銃架と一体化しており、火器の旋回に合わせて旋回します。



旋回銃架 (砲塔) を操作する為には「車載火器」技能を用います。

「銃眼」

銃眼は特殊な武器設置点です。他の武器設置点とは異なり、火器を据え置きにすることは出来ません。銃眼は装甲版に開いた銃器を射撃するための穴に過ぎず、射撃の命中判定に関しては「速射値」を上昇させたり、判定の目標値を下げたりもしません。

銃眼は完全に装甲された (乗員遮蔽が NA) の車輛の乗員が、車外へ火力を行使する窓口に過ぎません。乗員は手持ちの武器を銃眼に差し込んで、ただ射撃するだけです。銃眼を通して射撃を行う乗員は車輛の装甲の恩恵を受ける代わりに、射界が 90 度に制限されます。さらに視界の悪さから、銃眼を通しての射撃では目標値が +2 されます。

火器の搭載

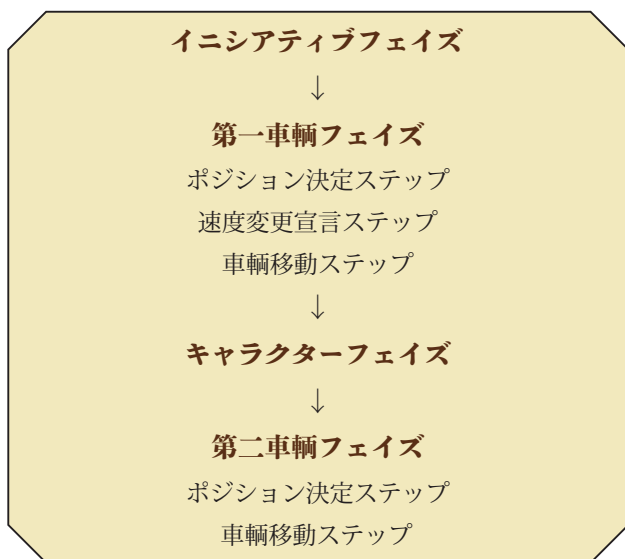
「車輛武装表」の火器の項目に武器の記載がある場合は、その武器設置点には記載された武器が最初から搭載されています。この欄が空欄の場合は別途搭載しなければなりません。火器を別途搭載するためには、火器そのものの他に武器設置点に搭載するための部材費用が必要です。この部材費用は通常、火器の価格の 1/5 です。また設置には《整備》または《武器整備》の技能判定で目標値 15 を成功させなくてはなりません。

車輛戦闘シーン

車輛（動いている車輛）を含めた戦闘シーンを遊ぶときは地図は1マスの大きさが5mのヘクス（六角形マス）の地図を使うことを基本にします。

車輛戦闘シーンでは車輛と通常の徒歩のキャラクターの両方を扱いますので、戦闘ターンの手順がより複雑になります。

徒歩のみでの戦闘ターン手順からイニシアティブの決定だけを取り出して、手順の一番先頭に置き、キャラクター達の行動（キャラクターフェイズ）を二つの車輛フェイズで挟んだ形になります。キャラクターフェイズでは徒歩のキャラクターだけでなく、車輛に乗車しているキャラクターも行動します。



イニシアティブフェイズ

イニシアティブフェイズは通常と同じように DEX + 1d6 でイニシアティブを決定します。車輛が移動する順序などには車輛を運転しているキャラクターのイニシアティブを使用します。

車輛フェイズ

車輛フェイズは1戦闘ターンの2度ありますが、速度変更の宣言は第一車輛フェイズにしかありません。

また、第一車輛フェイズの速度は速度変更前のものを使用します。（つまり前の戦闘ターンの第二車輛フェイズの速度）第二車輛フェイズでは、第一車輛フェイズで宣言された速度変更をおこなった後の速度で車輛は移動します。

Designer's Memo

車輛の速度が、第一移動フェイズと第二移動フェイズで異なるのは、こうすることによって戦闘ターン全体を通して見ると戦闘ターンの始めと終わりの平均速度で移動することになるからです。加減速の仕組みをなるべくシンプルにと考えたときに、車輛フェイズを二つに分割したこと、うまく融合してこのルールになりました。

ポジション決定ステップ

車輛フェイズの最初は車輛の位置関係を確認し、その車輛フェイズのポジションを決定します。ポジションには3種類あり、「有利位置」（アドバンテージ・ポジション）「通常位置」（ノーマルポジション）「不利位置」（ディスアドバンテージ・ポジション）の三つです。

敵車輛を自身の前方90度の範囲で100m以内に捉え、尚且つ自身が敵車輛の前方90度、100m以内でない場合は、その車輛は「有利位置」（アドバンテージ・ポジション）になります。逆に敵車輛の前方90度で100m以内にあり、敵車輛を前方90度、100m以内におさめていない場合、その車輛は「不利位置」（ディスアドバンテージ・ポジション）になります。それ以外の車輛ははすべて「通常位置」（ノーマルポジション）となります。



例：次の図では小型バン1がPCの車輛、小型バギーが敵の車輛で、1マスが5mとしたときの各車輛のポジションです。全ての車輛は互いに100m以内にあるので問題はそれぞれの車輛の向きになります。

小型バギー1は前方に敵を捉えておらず、PCの小型バンの前方100m以内に捉えられているので「不利位置」です。

小型バギー2は、前方100m以内に敵PCの小型バン1を捉えており、自身はPC側の前方90度でないので「有利位置」です。小型バギー2がもしもAの位置にあれば、ぎりぎりPCの小型バン1の前方90度内ということになり、「通常位置」になります。

PCの小型バン1は、小型バギー2の位置が、現在の位置でも、Aの位置でも、どちらだとしても、「通常位置」です。

速度変更宣言ステップ

不利位置→通常位置→有利位置の順に、この戦闘ターンの速

度変更を宣言します。プレイヤーキャラクターの車輛はその車輛を操縦するキャラクターのプレイヤーが宣言します。

同じポジションの車輛が複数ある場合は運転しているキャラクターのイニシアティブが低い車輛から宣言します。

加速する場合は、車輛の加速性能分まで加速することが出来ます。ただし当然最高速度を超える速度まで加速することは出来ません。減速する場合は車種に関わらず 50km/h まで減速することができます。

例：小型トラック（加速性能 30、最高速度 90）は現在 60km/h で走行しているとします。このトラックのドライバーはこの戦闘ターンの最終的な速度を 10km/h(最大減速時)～90km/h(最高加速時)の間でコントロールできることとなります。

速度変更のタイミング

速度変更宣言ステップで宣言された変更後の速度に実際に変更されるタイミングは、第二車輛フェイズの開始時です。従って第一車輛フェイズの移動とキャラクターフェイズの射撃に対する修正を導く為の速度は、変更前の速度になります。

車輛移動ステップ

この手順では車輛の実際の移動を行います。車輛の移動も速度の宣言と同じように、不利位置→通常位置→有利位置の順におこないます。車輛の移動に関しては徒歩で移動/行動のよう待機などのオプションはありません。また、同じポジションではイニシアティブの低いほうから、実際の移動を行います。

車輛移動ステップに起こる移動は、便宜上順に行っていますが実際には同時に起こっているとみなします。

キャラクターフェイズ

キャラクターフェイズは通常の徒歩での戦闘ターンと同じ内容です。車輛に搭乗しているキャラクターもこの手順で行動します。車輛の車載火器の射撃もこの手順です。車載火器はその射撃手の主要行動として射撃されます。

特別に固定銃座に搭載され、リモートコントロールされる火器は副次行動で射撃することもできます。(車体に内蔵され、射手の席にトリガーがある車輛。基本ルールで登場するのは戦闘バギーのみです。)

キャラクターフェイズには車輛に乗車しているキャラクターも、徒歩のキャラクターも通常通りに行動を行えます。ただし、車輛の操縦を行っているキャラクターだけは、主要行動を行えません。(車輛の操縦に主要行動を消費します)

車輛の移動

車輛の移動は車輛移動ステップに行いますが、この移動は通常の徒歩での移動と異なる点がいくつかあります。

まず第一の相違点は移動が強制されることです。徒歩での移動では、1 戦闘ターンの DEX の 2 倍までの距離を移動できますが、これは全くなくても構いませんでした。しかし車輛の移動では、停止していない限り車輛は必ず移動しなければなりません。

さらに車輛はその向きを、徒歩のように自由に変更することは出来ません。車輛は特定の距離を直進しなければ方向を転換できません。

車輛速度表

「車輛速度表」には 1 マスが 5 m の地図で戦闘シーンを遊ぶときに使用する「フェイズ移動力」「最低移動力」「必要直進距離」が記述されています。

「フェイズ移動力」

その車輛の車輛移動ステップで移動できるヘクス数を表しています。

例：100km/h で走行している車輛は 5m マスの地図上では 20 マス移動できることを表しています。

「最低移動力」

その速度で必ず移動しなくてはならないマス数です。

例：100km/h の車輛は最低でもその車輛移動ステップに 14 マスは移動しなくてはならないことを表しています。

「必要直進距離」

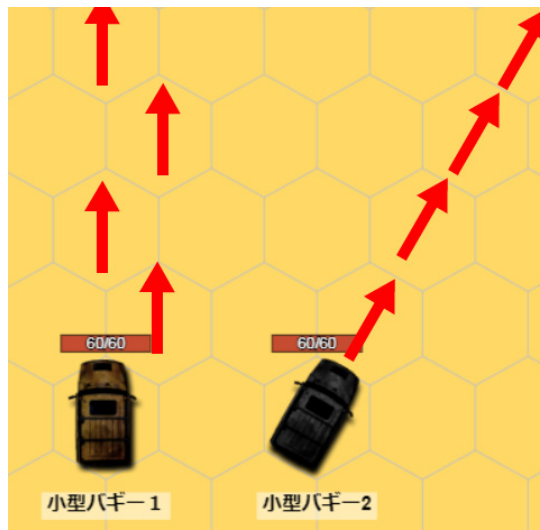
その車両が方向を 1 つ (30 度) 変更するため最低限直進しなければならないマス数を表しています。

例：100km/h の車輛は 30 度曲がるために最低でも 5 マスは直進する必要があります。

移動の実行

車輛の実際の移動は車輛の正面方向に 1 マスづつ進む形で行いますが、車両がマスの頂点(ヘクスポイント)を向いている場合は、右前のマス→左前のマス→右前のマスの順に交互に移動します。車両が直線移動を続ける限りはこれは繰り返されるので、車輛のフェイズ移動力が奇数の場合は、第一車輛フェイズの最後が右前への移動だった場合は第二車輛フェイズの車輛移動ステップは左前からになります。

車両がカーブして向いている方向がヘクスの辺から頂点が変わっ



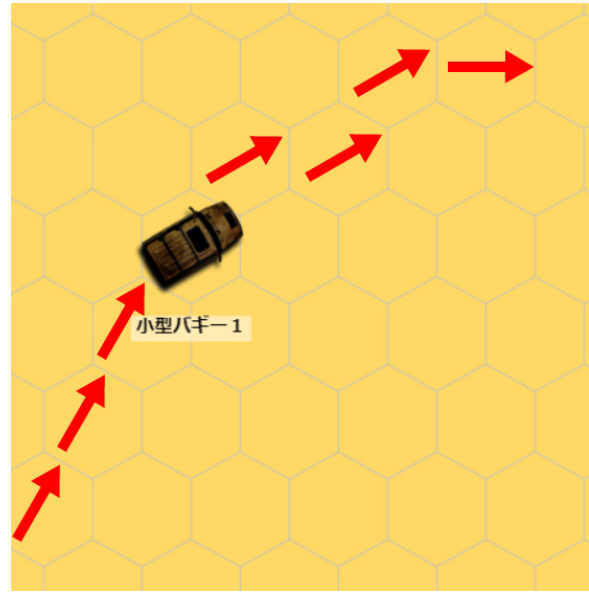
た車両が先ず右前に移動するか左前に移動するかは、その前のカーブの方向によって決まります。基本的にはカーブの外側、つまり右カーブなら左前、左カーブなら右前に最初に移動し、以後の直線は交互となるのです。

方向転換

車輛がカーブする（方向を変える）場合は、車輛は必要直進距離まで直進した上で 30 度方向を変更できます。これは今までヘクスの辺に向いていた車輛はその辺に隣接する頂点に向きを変えることを意味します。頂点に向いていた車輛は、今度は辺に向くこととなります。

「必要直進距離」が 0.5 の場合は、1 マスの直進で 60 度方向を変えることができます。

例：小型バギー 1 は 80km/h で走行しています。「車輛速度表」より、この速度では 16 マスまで移動することができ、最低でも 12 マスは移動しなければならないことがわかります。また 80km/h で走行するとき、向きを 1 つ変更するためには 4 マス直進する必要があります。小型バギー 1 は 4 マス直進し、右に 1 つ向きを変えました。車輛の向きがヘクス頂点になったときは、先ずアウトコース側の移動を先に行いますからバギーの左前のマスに次は進みます。左右交互に進んで、4 マス進んだところで再び 1 つ方向を変更しました。そのバギーは 4 マス直進しこの移動ステップ移動を終えました。



車輛速度表 (5mHEX)

速度	フェイズ移動力	最低移動力	必要直距離	速度	フェイズ移動力	最低移動力	必要直距離	速度	フェイズ移動力	最低移動力	必要直距離
5	1	1	0.5	105	21	15	5	205	41	29	10
10	2	2	0.5	110	22	16	5	210	42	30	10
15	3	3	1	115	23	17	6	215	43	31	11
20	4	3	1	120	24	17	6	220	44	31	11
25	5	4	1	125	25	18	6	225	45	32	11
30	6	5	1	130	26	19	6	230	46	33	11
35	7	5	2	135	27	19	7	235	47	33	12
40	8	6	2	140	28	20	7	240	48	34	12
45	9	7	2	145	29	21	7	245	49	35	12
50	10	7	2	150	30	21	7	250	50	35	12
55	11	8	3	155	31	22	8	255	51	36	13
60	12	9	3	160	32	23	8	260	52	37	13
65	13	10	3	165	33	24	8	265	53	38	13
70	14	10	3	170	34	24	8	270	54	38	13
75	15	11	4	175	35	25	9	275	55	39	14
80	16	12	4	180	36	26	9	280	56	40	14
85	17	12	4	185	37	26	9	285	57	40	14
90	18	13	4	190	38	27	9	290	58	41	14
95	19	14	5	195	39	28	10	295	59	42	15
100	20	14	5	200	40	28	10	300	60	42	15

運転判定

Armored Trader では戦闘中や、長距離の移動中などに車輻を操縦しているキャラクターの《運転》技能を判定することがあります。《運転》技能の判定は車輻の速度によって目標値が決まることが一般的ですが、時には速度に関係せず、固定の目標値の場合もあります。

また、《運転》判定では、目標値に様々な修正がつきますが、その代表的なものが、車輻の「操縦修正」、「路面状況」、「障害状況」の三つです。

路面状況

《運転》判定の修正のうち、車輻が走行する地面の状況が「路面状況」です。路面状況とは車輻が移動する効率を左右する路面の状況で、アスファルトのひび割れや非舗装道路の細かな凹凸、タイヤのグリップ力を失わせる砂や水溜りなどを表しています。

「路面状況」は大半の《運転》判定の修正値になります。路面状況による《運転》判定への修正は「路面状況表」に記載されています。路面状況は、それ自体の修正に加えて、車輻の操縦修正を路上、路外のどちらを使用するかの目安にもなります。「路面状況表」の上から3行、「石畳、老朽化した舗装」までが、路上の操縦修正を使用します。非舗装道路以下は路外の操縦修正を使用します。

運転目標値表	
速度	目標値
30km/h 以下	10
31km/h ~ 60km/h	11
61km/h ~ 90km/h	12
91km/h ~ 120km/h	14
121km/h ~ 150km/h	16
151km/h ~ 180km/h	18
181km/h ~ 210km/h	20
211km/h ~ 240km/h	22
241km/h 以上	25

障害状況

障害状況は車輻の進行の妨げになる障害、散在する岩や樹木、大きな窪み、瓦礫、ときには動物の群れや人並みなどです。これらが多いことは《運転》を非常に困難にします。

障害状況による修正は「障害状況表」に記載されていますが、内容は「路面状況表」に比べると抽象的になっていますので、そこはゲームマスターが適宜に判断してください。

また、「障害状況」による《運転》の目標値修正は、マスのある地図を使った戦闘シーンでは適用しません。それは地図を使う戦闘シーンでは、障害物は実際に地図上に表記され、車輻はそれを避けるように移動しなければならないからです。チェイスシーンや長距離の移動では、車輻の動きや地形は抽象化されますので、操縦の困難さを示すために「障害状況表」を使用します。

障害の簡単な例としては、通常の市街地道路は「散在する障害」「比較的多い障害」になります。また林の中をバイクで走りぬけるような場合は、「非常に多い障害」でしょう。

障害状況表		
状況	修正	視認限界 (m)
障害なし	なし	3000
ごく少数の障害	+1	1500
散在する障害	+2	1000
比較的多い障害	+4	500
非常に多い障害	+6	100

路面状況表		
状況	修正	操縦修正
アスファルト / コンクリート (乾)	なし	路上
アスファルト / コンクリート (湿)	+ 1	
石畳 / 老朽化した舗装	+ 2	
非舗装道路	+ 3	路外
荒地 / 草地	+ 4	
砂地	+ 5	
泥地 / 湿地	+ 6	

機動

通常の戦闘ターンの車輛移動のルールに従った移動よりも難しい移動を機動と呼びます。機動を行うことによって車輛は通常以上の動きを見せますが、ひとつ間違えば事故に繋がる可能性もあります。機動を行うには操縦手の《運転》技能の判定を行わなくてはなりません。この判定に失敗すると車輛は事故を起こす可能性があります。

機動には地図を使う戦闘シーンのものと抽象化されたチェイスシーンのものがありますが、チェイスシーンのものは、チェイスのルールで説明しますので、ここでは地図を使う戦闘シーンの機動について解説します。

「急減速」

速度宣言ステップで減速を宣言する際に、急減速を宣言することも出来ます。急減速を宣言すれば、減速は50km/hでなく、80km/hまで行えます。また第一車輛フェイズの移動ステップ開始時の速度は直ちに宣言した減速量の半分が低下します。

急減速を行う為には車輛の操縦手の《運転》技能の判定が必要になります。この判定の目標値は車輛の速度による基本の目標値（「運転目標値表」を参照）に車輛の操縦修正と「路面状況表」の修正、「車輛機動表」の急減速の修正、それに車輛のサイズ修正を足したものになります。

例：ケヴィン（運転技能16）は時速110km/hで荒野を小型バギーで気分良く疾走していました。すると、突然前方にバンデッドの集団を発見しました。ケヴィンはあわててブレーキを踏み込みます。

「運転目標値表」から《運転》の基本目標値は14、小型バギーの路外での操縦修正が+1、路面状況は荒地の+4、バギーのサイズ修正は2、「車輛機動表」から急減速の修正はなし、で以上を計算すると、 $14+1+4+2=21$ となる。ダイスが振られ、その出目は5！《運転》16にこの目を加えると21ちょうどとなり。ギリギリでケヴィンは急減速に成功しました。

「急旋回」

車輛移動ステップに、必要直進距離が3以上の場合、操縦手が《運転》判定を行うことによって成功すれば、その車輛移動ステップの必要直進距離は減少します。この判定の目標値は車輛の速度による基本の目標値（「運転目標値表」を参照）に車輛の操縦修正と「路面状況表」の修正、「車輛機動表」の急旋回の修正を足したものになります。この《運転》判定に成功すれば車輛の必要直進距離は「急

必要直進距離	減少距離
2以下	急旋回できない
3～5	1
6～10	2
11～15	3

旋回結果表」の減少距離分だけ短くなります。

この《運転》判定に失敗した場合は車輛はコントロールを失い「事故判定表」で判定を行わなくてはなりません。結果として車輛に故

	機動の種類	目標値修正	その他の目標値修正
戦闘シーン	急減速	なし	減速を80km/hまで行える。第一移動ステップに減速量の半分まで減速できる。
	急旋回	+1	「急旋回結果表」の内容にそって、必要直進距離が減少する
	ドリフトターン	+4	旋回が60度になる。旋回ごとに1フェイズ移動力を消費する。速度が20km/h低下する。
	スピントーン	+3*	120度旋回。3フェイズ移動力を消費。速度が40km/h低下する。
チェイスシーン	急反転	+4	基準移動距離の半分を移動する。成功度1につき10余分に移動。判定に失敗した場合は「跳びこみ旋回」できない。 追跡側《知覚》判定目標値15+「跳びこみ旋回」成功度+「障害状況」-目標の「サイズ修正」の半分（視認限界の1/2以上のならさらに+5）（同乗者の《知覚》判定では目標値+2） 追跡側が同乗者のみ《知覚》に成功している場合は《運転》判定の目標値+2。
	飛び込み旋回	+3	移動ステップ開始時、距離10m以内、または移動ステップ途中で、追跡される側の移動が終了して、追突側が10m以内に侵入すること。 《運転》判定には「障害状況表」は使用しない。 追突される側が、それを望まない場合は対抗判定。
	追突	+4	移動ステップ開始時、距離10m以内、または移動ステップ途中で、追跡される側の移動が終了して、追突側が10m以内に侵入すること。 《運転》判定には「障害状況表」は使用しない。 追突される側が、それを望まない場合は対抗判定。
	回避/ブロック	+2	追突を避けたり、追越を防ぐ機動。

障が発生したり、スピンしたりします。

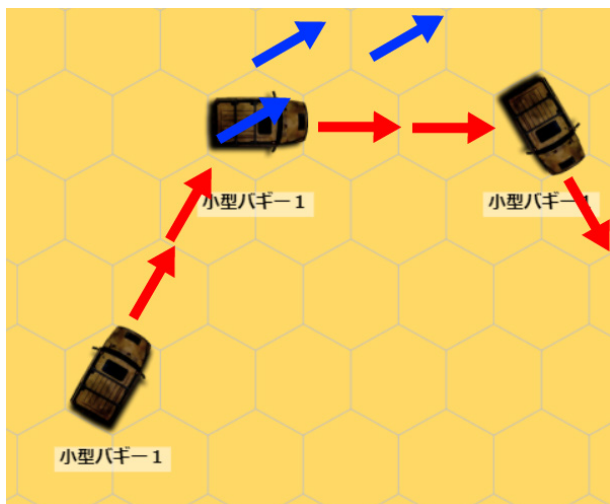
急旋回による《運転》判定は車輛に移動実行中、必要直進距離の短縮をして、まさに曲がろうとしたときに行います。この判定に成功すれば、この車輛移動ステップ中の旋回はすべて必要直進距離が短縮されます。ただし、同じ車輛移動ステップに逆ハンドル（反対方向へのカーブ）を行う場合は、必要直進距離の短縮は適用されなくなります。逆方向への急旋回も行う場合は、再びそのマスで《運転》の判定を行わなくてはなりません。

「ドリフトターン」

時速 40km/h 以上の速度で走行している車輛は通常の旋回の代わりにドリフトターンを行うことができます。ドリフトターンを行う場合も、《運転》技能の判定を行います。目標値は車輛の速度による基本の目標値（「運転目標値表」を参照）に車輛の操縦修正と「路面状況表」の修正、「車輛機動表」のドリフトターンの修正を足したことになります。

ドリフトターンに成功すると、一度の先回で方向を二つ分（60度）変えることができます。また、ドリフトターンは、他の旋回と違い旋回自体にフェイズ移動力を使用します。ドリフトターンを1回行うごとに（60度ごと）に1フェイズ移動力を消費します。またドリフトターンを使用した移動ステップ終了時に、その車輛の速度は20km/h低下します。その速度変化は通常に加減速に加えて発生します。

またドリフトターンは、一度《運転》判定に成功すれば、その移動ステップの間は、必要な必要直進距離を進んだあと次は判定なしで行うことができます。2度目のドリフトターンも1フェイズ移動力を消費することは変わりませんが、移動ステップ終了時の速度低下が20km/hではなく30km/hになります。



例：小型バギー-1は砂地を時速60km/hで走行しています。60km/h時の必要直進距離は3マスなので3マス目で方向を転換できますが、素早い方向転換のためにドリフトターンを行うことにします。《運転》の目標値は基本が11、路面が砂地で+5、小型バギーの路外の操縦修正が+1、ドリフトの修正は「車輛機動表」から+4、合計の目標値は21になります。《運転》判定の結果は22で、ドリフトになんとか成功した小型バギーは赤い矢印の経路を進むことができました。また、最後の赤い矢印の地点で既に9フェイズ移動力を消費していますので、あと3

マスは移動できますが、最後のマスをドリフトで終わることはできません。（ドリフトに必要なフェイズ移動力が足りません。通常の旋回で1方向分だけ方向を変える事はできます。）

また、この移動ステップ終了時に、小型バギーの速度は20km/h低下して40km/hになります。この移動ステップが第一車輛ステップのものであった場合は、続くキャラクターフェイズの速度はドリフトで低下したものになります。（通常に加減速は）第二車輛フェイズの開始時に重ねて適用されます。）

「スピントーン」

時速 50km/h 以上で走行する車輛は《運転》判定に成功するとスピントーンを行うことができます。《運転》の目標値は、車輛の速度による基本の目標値（「運転目標値表」を参照）に車輛の操縦修正と「路面状況表」の修正、「車輛機動表」のスピントーンの修正、それに車輛のサイズ修正の半分（端数切り上げ）を加えたものになります。

スピントーンは必要直進距離を進んだ車両がドリフトの様に方向転換しますが一度のスピントーンで4方向分（120度）方向を変更します。時速100km/h以上でスピントーンを行うと、方向転換後も以前の方向に1マス移動します。スピントーンには3フェイズ移動力を消費し、移動ステップ終了時に速度が40km/h低下します。



例：小型バギーが60km/hで走行中、スピントーンを行います。スピントーンに必要な《運転》の目標値は、基本値が11、路面が砂地で+5、小型バギーの路外の操縦修正が+1、スピントーンの修正は「車輛機動表」から+3、小型バギーのサイズ修正は2なので、その半分の1をさらに目標値に加え、合計で22が最終的な目標値になります。

これに成功した小型バギーは図の赤い矢印の軌跡を通して移動します。図ではまだ4フェイズ移動力残っているため、さらに4マス移動できます。そして移動ステップ終了時の速度は20km/hに低下します。

図の蒼い矢印小型バギーが100km/hで走行していた場合のケースです。スピントーン後も慣性の影響で1マス余分に直進してしまう点が注意点です。

事故判定

車輛が機動を行い失敗した場合などには事故判定を行います。事故判定は「事故判定表」でダイスを振り、結果を直ちに適用します。

事故判定表の「1」または「2」の結果の場合は行おうとしていた機動には失敗しますが、通常の移動を続けることができます。「3」か「4」の場合はその移動ステップの残り移動はキャンセルされスピンの移ります。「5」か「6」の場合は事故が発生します。車輛の近く、車輛のマスか、その隣接マスに衝突する対象があればその対象に衝突します。複数の対象がある場合はランダムに決定します。衝突対象がない場合、車輛は単独で横転します。どちらにしても車輛は衝突によるダメージを受けます。横転の場合は衝突によるダメージは半減します。

スピン

車輛がスピンに入った場合、その移動ステップの車輛の移動は、その時点で終了します。また車輛がスピンの入ると、その位置はランダムに変更されます。



- 1) ダイスを1個振り、1～3の目が出ると、その場でスピンの入ります。4～6の場合は、隣接マスでスピンの入ります。
- 2) どの隣接マスでスピンするかは1D6を振ってランダムに決定します。
- 3) 位置が決定されれば最



後に車輛の向きもランダムに決定します。ダイスを1個振り1～3の場合は方向決定の時に黒文字の数字で方向を決定します。4～6の場合は赤文字で方向を決定します。

4) スピンした車輛はその時点で速度が0km/hになります。

車輛の衝突

車輛移動ステップ終了時に車両が同じマスにあった場合、車輛は衝突する可能性があります。衝突する可能性のある車輛の操縦者が両者とも衝突を望む場合は、車輛は自動的に衝突します。片側の操縦者が衝突を望み、他者が望まない場合は両者の《運転》技能の対抗判定で、成功度を比較します。判定の目標値は15に車輛の操縦修正と路面状況の修正を加えたものになります。この対抗判定の勝者の望む結果となります。

衝突の当事者が両者とも衝突を望まない場合は、やはり両者が《運転》判定を行い、どちらかが判定に成功すれば衝突は起こりません。

衝突をする可能性のある車両が3両以上の場合、全員が衝突回避を願い《運転》の判定を行い失敗した車両が複数合った場合は、失敗した車輛は衝突を起こします。



事故判定表		
1D	結果（戦闘シーン）	結果（チェイスシーン）
1	問題なし、機動を試みた場合は、それは失敗するが、通常の移動を行える。	事故は発生しないが、機動は失敗する。基準移動距離の半分を直進する。
2	一時的な速力低下、直ちに1移動力を失う。また速度も5km/h低下する。通常の移動を行える。	機動は失敗し、基準移動距離の半分を直進し、速度も半減する。
3	コントロール不能、スピンの結果を適用する。	コントロール不能。基準移動距離の半分を直進し、完全に停止してしまう。
4		
5	衝突対象があれば、それにぶつかってしまう。衝突対象がない場合は車輛は横転し、移動不可能になる。衝突ダメージを受ける。	衝突の可能性、基準移動距離の半分を直進し障害物へ衝突の判定をおこなう。ダイスを1つ振り、障害状況の修正値以下の目が出ると障害物に衝突する。衝突しなければ横転となる。どちらにしても衝突ダメージを受ける。
6		

衝突によるダメージ

衝突が発生した場合、車両が受ける損害は「衝突損害表」に車輛の速度を照らして、ダメージを算出するダイスを確認します。車輛の速度は、停止している車輛やその他の物体の場合は移動している車輛の速度をそのまま当てはめます。車輛同士の衝突でどちらもどう方向に移動しているか、方向が1つ（30度）だけずれている場合は、両者の速度の差を「衝突損害表」に当てはめます。それ以外の方向で両者が衝突した場合は両者の速度を合計して「衝突損害表」に当てはめます。また車輛3台以上の衝突では常に速度は全て合計し、合計された速度を衝突した車輛の数で割って、平均を出し、その速度を基に各車輛の損害を決定します。

「衝突損害表」によって決定したダメージにも通常の戦闘のように「装甲度」と「減衰値」は有効です。またダイス目「6」による振り足しも起こります。

機動の失敗による事故などで車両が単独で横転した場合などは、受けるダメージは半分になります。このダメージの減少は車輛の「装甲度」や「減衰値」を適用する前に受けます。

衝突した車輛は損害を適用したあと、そのマスで停止します。

衝突損害表	
速度	損害
30km/h 以下	1D+5
31km/h ~ 60km/h	2D+10
61km/h ~ 90km/h	3D+15
91km/h ~ 120km/h	4D+20
121km/h ~ 150km/h	5D+30
151km/h ~ 180km/h	6D+35
181km/h ~ 210km/h	7D+40
211km/h ~ 240km/h	8D+45
241km/h 以上	10D+50

■ 他の車輛や障害への衝突でなく、単独の横転事故では受けるダメージは半減されます。

例：移動ステップ終了時に上記の用になった場合はどちらも衝突が発生する可能性があります。ケースAの場合は2台の車輛の速度差を「衝突損害表」に適用します。ケースBでは速度は合計されます。衝突のダメージには衝突した角度が大きな影響を及ぼします。

ケースBで例を進めると小型バギーが60km/h、小型バンが40km/hで走行していました。小型バギーのドライバーは衝突の回避を試みますが、小型バンのドライバーは衝突することを望んだとします。小型バギーの操縦手は《運転16》、小型バンの操縦手は《運転14》です。小型バギーの《運転》の目標値は15（衝突判定の基本）+6（荒地）+1（操縦修正）=22となり、2d6を振った結果4の目が出たので《運転》の技能実効値16を加えて20となり目標値の22と比べると成功度-2となります。他方、小型バンの目標値は15（衝突判定の基本）+6（荒地）+2（操縦修正）=23となります。振ったダイスの10が出ました。小型バンの操縦手の《運転14》にこれを足して結果は24、目標値の23と比較して成功度は1となります。対抗判定の結果は小型バンに軍

配が挙がることになったので、衝突が発生します。ケースBでは衝突した角度が30度より大きいので、両者の速度は合計することになります。車輛2台での衝突では速度を平均化することはありませんので、両車輛とも100km/hとして衝突による損害を受けることになります。すなわち4D6+15です。

小型バギーはまず、衝突のダメージが車体に届くかどうかの貫通の判定尾行します。小型バギーに衝突した小型バンの「装甲度」は4で、「サイズ修正」は5ですので貫通力は5になります。この貫通力はダイスを振るまでも無く小型バギーの「装甲度」を上回っていますので、小型バギーはダメージを受けることになります。4D6+15のダイスを振った結果30のダメージを受けることになりました。ここから「減衰値」の6を差し引いて24点の損害を小型バギーは受けることになります。小型バン側の損害は小型バギーの貫通力が「装甲度」4+「サイズ修正」2の合計の半分の3となります。貫通判定は「装甲度」以上で成功となるので、たとえダイスの目が「1」でも合計4となり、衝突のダメージは貫通することになります。小型バンに対して振られたダメージの結果は32だとすると、小型バンも「減衰値」6を差し引いた26点の損害を小型バンは受けることになります。

対車輛戦闘

車輛同士の射撃戦も通常の徒歩同士の射撃戦と同じように命中判定→貫通判定→損害判定の順序で行います。命中判定では目標値の修正が通常の射撃戦闘とは異なります。車輛用の修正値は「対車輛射撃修正値表」に記載されています。

速度による修正

最も徒歩同士の射撃戦と違うのは移動に関してです。車輛の移動速度は通常の徒歩とは大きく違うので移動に関する修正は移動速度によって異なることになります。

車輛同士の射撃戦での移動による修正は各車輛の速度とその移動方向によって修正は変わります。これは「対車輛射撃修正表2」に纏められています。この表は速度ごとの修正が記載されていますが、この速度の求め方が車輛の方向によって異なります。

- 車輛同士が全く同じ方向に移動しているか、移動方向は異なるがその異なる範囲が旋回1つ分（30°）の場合は同軸同方向と呼び、射撃する側の速度と射撃を受ける側の速度の差を「対車輛射撃修正値表2」の同軸に適用して修正値を確認します。
- 車輛の方向が全く正反対か、正反対から30°以内の場合は互いの速度を合計して、その結果を「対車輛射撃修正表2」に当てはめます。
- 上記以外の方向、つまり互いの方向のズレが60°~150°の場合は両者の速度は加算します。

結果を「対車輛射撃修正表2」に当てはめ、修正値を確認します。車輛の方向がa)もしくはb)の場合は「対車輛射撃修正表2」の同軸の列を使用し、c)の場合は交錯の列を使用します。表に現在の速度と丁度同じ値がない場合は、1つ大きな値の行を使用します。

サイズによる修正

車輻に対する射撃では、車輻のサイズ修正による修正も行います。各車輻にはサイズ修正の値が定められていますが、車輻に対する命中判定では、この車輻のサイズ修正を、目標値から差し引きます。(車輻に人間よりも随分大きいので当たりやすくなります)

また、車輻を前面 90°または後面 90°の範囲内から射撃する場合は、サイズ修正が 1 だけ小さくなります。(車輻は普通、前後面の方が面積が狭いことを反映して)



例:キャラクターフェイス、小型バギーの乗員が小型トラックを射撃する。小型トラックの速度は 60km/h、小型バギーは両者とも 80km/h です。小型バギー 1 から大型リボルバーで小型トラックを射撃すると、目標値は次のようになります。射程距離が 3 マス (15m) なので基本目標値は、中距離で 20、射撃弾数は 1 発だけなので、集中射撃の修正はなし、バギー 1 と小型トラックは方向が同軸ではないので、速度は合計して「対車輻射撃修正表 2」の交錯列に適用すると +12、最後に小型トラックサイズ修正の 5 から 1 を引いた 4 (前方 90 度範囲内からの射撃で車体の投影面積が小さい為) を差し引きます。結果として射撃の目標値は 28 とかなり高くなりました。

小型バギー 2 からの射撃は目標の小型トラックと向きが 30 度だけ違うので、同軸同方向として、「対車輻射撃修正表 2」では速度の差分、20km/h として同軸の列をしようします。すると射撃の目標値は 20 (基本値) +1 (速度修正) -5 (サイズ修正) で最終的な目標値は 16 とかなり当たりやすくなります。

車輻戦闘で射撃の命中率を上げるにはこのように相手と進行方向をあわせて、相対速度を低くすることが重要です。逆に射撃を受けたくない場合は、速度を上げ、なるべく相手の進行方向を横切る位置にすることが重要です。

停止している車輻からの射撃

停止している車輻から車輻へ射撃を行う場合も「対車輻射撃修正表 1」と「対車輻射撃修正表 2」を使用しますが、「対車輻射撃修正表 2」では、同軸の列で速度を確認します。

徒歩のキャラクターからの射撃

徒歩のキャラクターからの射撃も「対車輻射撃修正表 1」と「対車輻射撃修正表 2」の修正を適用します。「対車輻射撃修正表 1」の「歩きながら射撃する」と「走りながら射撃する」の修正は徒歩のキャラクターだけの修正です。また「対車輻射撃修正表 2」では常に同軸の列を使用します。

乗員を射撃する

車輻に対する射撃で車輻ではなくその乗員を狙い撃ちすることも出来ます。その場合も通常の「対車輻射撃修正表 1」と「対車輻射撃修正表 2」を用いて射撃を行います。車輻のサイズ修正は適用しません。代わりに目標値には車輻の「乗員遮蔽」の値を加えます。「乗員遮蔽」の項目が NA になっている車輻は、乗員が完全に保護されているので搭乗員だけを射撃することは出来ません。

乗員を狙った射撃の成功度が 0 以上だった場合は、射撃は乗員に命中します。以降の貫通とダメージの判定は通常の戦闘と同じように解決します。成功度が 0 より小さかった場合は、通常の対人射撃の場合は、複数弾を発射している場合に命中の可能性が残りますが、乗員射撃では、車体に命中した可能性がのこります。命中判定の失敗度が、車輻の「乗員遮蔽」以内の場合は車体に命中します。複数弾が発射された場合の命中弾数は、射撃の目標値から「乗員遮蔽」を差し引いた数字を元に算出します。

例:先の例で小型バギー 2 からの射撃が、小型トラックの乗員を狙ったものだった場合、その射撃の目標値は 20 (基本値) +1 (速度修正) +5 (乗員遮蔽) = 26 になります。この射撃で成功度が 0 以上であれば乗員に命中します。判定のダイスを振ると、結果は残念ながら目標値 26 より低い 23 となりました。成功度 -3 です。成功度が 0 より小さな目が出た場合は車体への命中の可能性があります。今度は先ほどの命中判定の結果を目標値から「サイズ修正」を差し引いた目標値と先ほどの結果を比較して成功度を確認します。「乗員遮蔽」を差し引くと目標値は 21 となり、先の結果の 23 が成功度 2 であることがわかります。これは射撃弾数の 7 割が命中することを表しているの、大型リボルバーから放たれた 1 発は、小型トラックの車体に命中することになります。

車輪に対する射撃

大抵の車輻はその足回り、タイヤが最大の弱点です。車輻に対して射撃を行う際に、そのタイヤを狙うこともできます。タイヤを狙う場合は、射撃の命中判定の目標値から車輻の「サイズ修正」を差し引くことはできません。逆に車輻の前方や後方 90 度の範囲から足回りを狙うと、目標値に 5 が加えられます。側面からの射撃の場合は 3 が加えられます。命中判定の結果が成功度ゼロ以上であれば、射撃はタイヤの命中します。成功度が 0 より小さかった場合、通常の対人射撃の場合は、複数弾を発射していた場合に命中の可能性が残りますが、タイヤへの射撃では、車体に命中した可能性がのこります。命中判定の失敗度が、先の修正 (+5 か +3) 以内の場合は車体に命中します。複数弾が発射された場合の命中弾数は、射撃の目標値から先の修正 (+5 か +3) を差し引いた数字を元に算出します。

この射撃がタイヤに命中せず、車体に命中した場合は貫通判定以降の手順は通常通りに行います。射撃が見事にタイヤに命中した場

合は、貫通判定は行わずダメージの適用だけを行います。タイヤへのダメージの決定では「減衰値」も半減します。結果車輛の耐久度の1/10以上のダメージが与えられると、そのタイヤは破損します。タイヤが1つ破損すると車輛の操縦修正が+1されます。また車輛の全タイヤの1/4以上が破損すると、さらに+2されます。(つまり通常の4輪車の場合はタイヤが1つ破損しただけで+3されることとなります。) またこの場合、加速性能も半分になります。車輛のタイヤの半分以上が破損すると、車輛は移動不能になります。

いずれの場合もタイヤが破損した時点で、その車輛の操縦者は《運転》判定を行い、これに失敗すると事故判定を行わなくてはなりません。この運転判定の目標値は「運転目標値表」「路面状況表」「障害状況表」(チェイスシーンのみ) 上昇した「操縦修正」の合計になります。

タイヤに命中した射撃は、車輛本体の耐久度へのダメージは与えません。

貫通判定

車輛に対する貫通判定は、通常の戦闘での貫通判定と変わりません。但し、車輛には「間隙値」が存在しないので間隙命中することはありません。

例：先の例で大型リボルバーが小型トラックに命中した貫通判定は大型リボルバーの「貫通力」6で小型トラックの「装甲度」6に対する貫通判定を行うこととなりますが、「貫通力」と「装甲度」が同じなので、ダイスの目に関わらず貫通することとなります。

偶然の命中 (選択ルール)

車輛には間隙値がない代わりに、偶然に乗員やタイヤに命中することがあります。貫通判定のサイズの目が「1」の場合は、その弾丸は乗員かタイヤに命中したと考えます。どちらに命中したかはダイスなどで無作為に決めるか、ゲームマスターがきめます。「乗員遮蔽」がNAの車輛では、この乗員への偶然の命中は起こりません。車輛の「乗員遮蔽」が2以下の場合は「2」の目でも乗員への偶然の命中が起こります。(タイヤへの命中は常に1の目だけです)

損害判定

車輛への射撃の弾丸が貫通した場合は、通常の戦闘と同じ手順で損害を出します。車輛は、耐久度と同じだけの損害を受けると破壊されて動かなくなります。

車輛が受けた損害は、耐久点を減少させるのではなく、キャラクターシート裏面の車輛記録シートの耐久点被ダメージの欄に記入します。

損害の影響

車輛は耐久度の25%以上のダメージを受けると、中破状態になります。中破状態になった車輛は「最高時速」が80%にまで減少し、「操縦修正」には1が加えられます。

耐久度の半分以上のダメージを受けた車輛は大破状態です。大破状態の車輛は、「加速性能」と「最高速度」が半分になり、「操縦修正」には2が加えられます。さらに「乗員遮蔽」の値からは1がさし引かれます。但し「乗員遮蔽」がNAの車輛は大破してもNAのままです。

車輛が大破した場合は乗員や積荷に被害が及ぶ場合があります。直ちに2D6を被害の確認を行います。この判定は乗員と積荷別々に行います。2D6の結果が11以上の場合は、被害無しです。10

対車両射撃命中修正表 1	
状況	目標値修正
歩きながら射撃する。	+2
走りながら射撃する。	+5
部分遮蔽	+2
夜間／濃霧などで、視界が悪い	+4
薄暮／わずかな明かりのある夜間	+2
複数目標を射撃する。	+ 目標数 × 2
武器固有の修正	+ 武器による
照準をつける。	- つけた照準
集中射撃による反動	+2/ グループ
乱射を行う	+2
オフハンドで射撃する	+3
マシンピストル、サブマシンガンを片手で射撃する	+2
ライトマシンガン、ヘビーマシンガンを腰だめで射撃する。	+2
銃架、砲架による修正	- 銃架による
射撃統制装置 (FCS) による修正	-FCS による

対車両射撃修正表 2		
相対速度		目標値修正
彼我の移動方向		
同軸	交錯	
30	10	+1
60	20	+2
90	30	+3
120	40	+4
150	50	+5
180	60	+6
210	70	+7
240	80	+8
270	90	+9
300	100	+10
330	120	+11
360	140	+12
390	160	+13
420	180	+14
450	200	+15

相対速度表	
進行方向	計算法
同軸 同方向	速度差
同軸 逆方向	速度合計
交錯	速度合計

以下の場合、そのダイス目×10%の被害が発生します。乗員の場合はこれは車輜に現在搭乗している人数に対する割合になります。

例：4人が搭乗している車輜が大破した場合、2D6の目が5だったならば、全体の50%ということで2人が被害を受けることになります。被害にあう人物はダイスを振ったりしてランダムに選びます。

乗員の被害は貫通力6、ダメージ2Dの射撃として判定します。被害を受けた人物の防具は有効です。

積荷の被害は容量ベースでの被害となりますが、実際にどの積荷が破損するかはGMが決めます。(GMは勿論、ランダムに決めたり、プレイヤーに決めさせても構いません。)

特殊な射撃（選択ルール）

車輜に関する射撃戦闘では、以下の特殊な射撃もおこなうことができます。

蹂躞射撃

通常、車輜の車載火器も、車輜に乗車しているキャラクターの手持ちの火器も射撃を行うのは、キャラクターフェイズですが、車輜の車載機器と搭乗員の手持ち火器は車輜の移動ステップの移動の実行中に、徒歩目標か停止している車輜に対して蹂躞射撃を行うことができます。蹂躞射撃は車輜の移動ステップに実施される以外は、通常の射撃と同じですが、特別に射撃の目標値が+2されます。

対車輜臨機射撃

移動している車輜に対して、徒歩のキャラクターや停止している車輜から移動中の車輜に対して行う射撃が対車輜臨機射撃です。対車輜臨機射撃は通常の「遠隔臨機攻撃」と同じルールで解決します。(射撃するキャラクターが【DEX】で目標値15の判定に成功しなければなりません) 対車輜臨機攻撃は車輜移動ステップに、目標の車輜が移動しているとき発生します。

チェイスシーン

車輦を使つての追跡劇はチェイスシーンのルール使つて行います。チェイスシーンも通常の戦闘シーンと同じような1戦闘ターン＝6秒の単位でおこないます。

チェイスシーンではマス目のある地図を使いません。各車輦の位置などについては簡単なメモ書き程度にとどめます。

チェイスシーンの準備

チェイスシーンではマス目のある地図は使いませんが、登場する車輦の彼我の位置関係を記録するメモは準備します。メモ書きには登場する車輦の開始時の位置と彼我の距離を記入します。

チェイスシーンでは、車輦の位置関係は彼我の距離のみを一次元(直線)で管理しますので、車輦の向きは前と後ろだけを考えます。

追跡と離脱

チェイスシーンでは、車輦1両ごとに追跡目標を1台定めることができます。通常の車輦2台のチェイスシーンでは、追いかける側が、相手を追跡目標に定めます。追いかける側は追跡目標を定めず、離脱を目指します。これを追跡側と離脱側と呼びます。

チェイスシーンでは各戦闘ターンのポジション決定時に、この追跡、離脱を変更することができます。追跡目標の変更や離脱、追隨の決定も、「不利位置」→「通常位置」→「有利位置」の順に行います。

全ての車輦が追跡目標を定めず、離脱側となればそのチェイスシーンは自動的に終了します。

複数車輦同士のチェイス

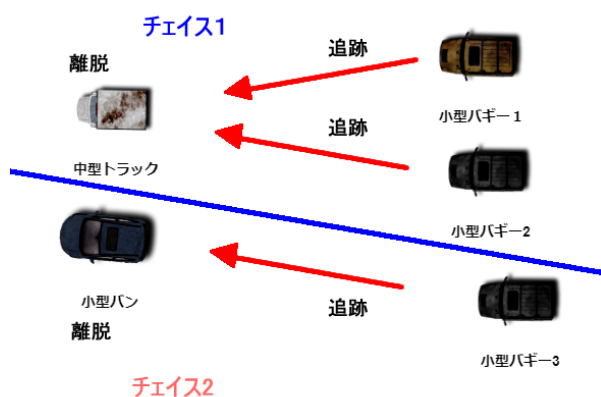
3両以上の車輦が関連するチェイスシーンでは追跡、離脱に加えて追隨という選択肢もできます。追隨とは、追跡を受けている味方の車輦と共に移動することを意味します。追われる側が複数の車輦の場合、一団のまま逃走/離脱を試みるか、車輦がバラバラに分かれて逃走するかを選べます。一団で逃げる場合は、追跡を受けている車輦を追隨することになります。追隨しない場合は、それぞれの車輦を追跡目標に定める敵車輦がある場合は、それぞれが別のチェイスシーンとして解決します。

例：pc パーターは中型トラックと小型バンの2台の車輦でバンデッド達から逃げます。バンデッド達は3台の小型バギーでPC達を追跡します。PC達は離脱側で、お互い一団のまま逃走を続けることにします。バンデッドたちは2台が中型トラックを、1台が小型バンを追跡することにします。

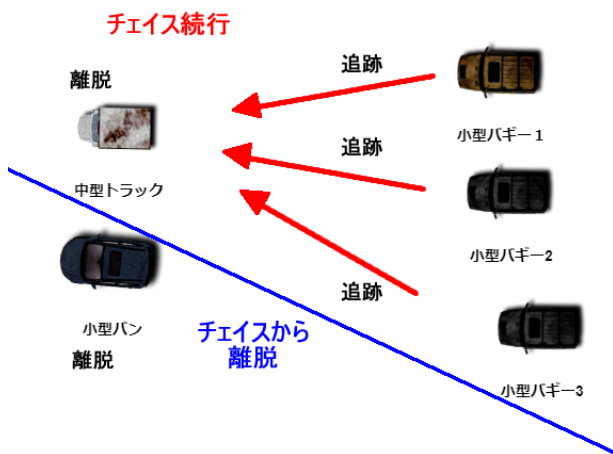
この状況では、バンデッド達の追跡目標は複数に分かれていますが、追跡される側が互いに追隨しているため、1つのチェイスシーンとして、処理をします。

この状況で追跡を受けているPCたちが、纏まって逃げるのを止め、追隨状態でなくなると、中型トラックと追跡するバンデッドの2台の小型バギー、小型バンと追跡する小型バギーという二つのチェイスとして解決します。

さらに追跡側が3台とも追跡目標を中型トラックにすれば、小型バ



ギーは自動的にチェイスシーンから離脱できます。



遭遇距離と視認限界

チェイスシーン開始時の各車輛間の距離は、基本的にはゲームマスターが決定しますが、その指針となるのが、舞台の障害状況です。「障害状況表」の「視認限界」の列はその障害状況での視認できる限界距離です。基本的にはこの距離以下で、チェイスシーンは開始します。「視認限界」は平坦な地形を想定しているため、実際には地形の高低によってもかわります。「視認限界」は高低のない平地で視認される最大の距離に過ぎないので、実際の遭遇距離はそれよりも短くなるのが普通です。街中や森の中などで遭遇したときは、わずか 5m ということもありえます。

「視認限界」はチェイスシーンの終わりにも影響します。車輛同士の距離がその「視認限界」を越えたならば、チェイスシーンは終了します。またチェイスシーンの各戦闘ターンの終了時「視認限界」の 1/4 以上を離れた状態で終わると、追跡側は知覚判定を行って、相手の車輛を見失ったかの判定を行います。《知覚》または《視力》の判定で目標値は 15 に「障害状況表」の修正を加えたものになります。この判定に失敗すると追跡側は相手を見失い、チェイスシーンは終了します。

離脱判定表	
距離	《知覚》修正
視認限界以上	自動的に離脱成功
視認限界の半分以上	知覚判定の目標値 +5
視認限界の 1/4 以上	修正なし
視認限界の 1/4 未満	《知覚》判定しない

車輛間の距離が視認限界の半分を超えたならば、この《知覚》判定の目標値には 5 が加えられます。

チェイスシーンの手順

チェイスシーンでは以下のように手順を行います。地図を使う戦闘シーンとは違い、車輛の移動が二分されることはありません。

1 状況確認

そのチェイスシーンでの、「路面状況」と「障害物」をゲームマスターは決定し、プレイヤーに説明します。

2 ポジション決定

チェイスシーンでは、各車両がどれだけ位置的に有利であるかを判定して「有利位置」(アドバンテージ・ポジション)「不利位置」(ディアドバンテージ・ポジション)「通常位置」(ノーマルポジション) どれになるかを決定します。

3 イニシアティブ決定

各キャラクターごとに 1D6 を振り、これに DEX を加えて、イニシアティブとします。

4 速度の宣言

車輛を操縦しているキャラクターは、この戦闘ターンの車輛の速度を宣言します。この宣言は、「不利位置」→「通常位置」→「有利位置」の車輛の順に宣言します。おなじポジションにある車輛同士では、操縦者のイニシアティブが低いものから先に宣言します。

この手順で宣言できる速度の変更幅には制限があります。加速に関しては、その車輛の加速性能まで、速度を上昇させることができます。減速に関しては、車種に関わらず一律に 50km/h 分を減速できます。

5 車輛移動

各車輛は先に宣言した速度で実際の移動を行います。移動には速度に従って直進する通常移動と特殊な動きをする機動があります。どちらにしても車輛の操縦者は《運転》の技能判定を行います。

6 キャラクターごとの行動手番

通常の戦闘ターンのようにキャラクター毎に、イニシアティブ順に行動手番を実行します。車輛の操縦をしているキャラクターは、前の車輛移動の際に、副次行動を 1 つ消費しています。もしも機動を行っていた場合は、副次行動でなく、主要行動を消費しっています。また、タイミングで車載火器にや、通常の手持の火器による攻撃を行うことができます。

ポジション



チェイスシーンでは車輛は敵味方の位置関係で「有利位置」「通常位置」「不利位置」のどれかに分類されます。

ある車両が、自身の前方 100 メートル以内に敵の車輛をとらえ、尚且つ敵の車輛の前方 100 メートル以内でない場合は、その車輛は「有利位置」を占めることになります。

敵の車輛を前方 100 メートル以内に捕らえることなく、敵車輛の前方 100 メートル以内に捉えられている場合、その車輛は「不利位置」になります。

「有利位置」でも「不利位置」でもない車輛は、自動的に「通常位置」になります。

チェイスシーンでは、車輛は基本的にすべて同方向を向いているので、100m 以内であれば、自動的に前方を走行する車輛が「不利位置」になります。

例：PC の小型トラックとバンデッド達の小型バギー、装甲バンのチェイスシーンの例です。先頭を走っている小型バギーは「不利位置」最後尾から PC の小型トラックを追いかけている装甲バンは「通常位置」(距離が 100m 以上離れているため) PC 達の小型トラックは「有利位

置」です。もしも PC 達の小型トラックとバンデッドの装甲バンの距離が 100m 以内であったら、PC の小型トラックが通常位置、バンデッドの装甲バンが有利位置になります。(どちらにしても、バンデッドの小型バギーは「不利位置」のままです。)

移動と機動

移動開始時に車輛の操縦手は、その戦闘ターンに車輛を通常移動させるか、機動を行うかを宣言します。

車輛の移動順

車輛の移動の手順では車輛を運転している操縦手はそれぞれ《運転》判定を行い、その後に実際の移動を「不利位置」→「通常位置」→「有利位置」の順におこないます。ポジションが同じ場合は操縦

Designer's Memo

リアルに考えると、時速 100km/h は秒速 27.8m/s になるので、1 戦闘ターン 6 秒で計算すると 166.7m/Turn になります。これで戦闘ターンを行うとリアルではありますが、いちいちの換算が面倒ですし、仮に 10 戦闘ターンをチェイスに費やしたとしても、それは実際の 1 分に過ぎず、車輛の長距離移動に関しては誤差の範囲なので、ここではわかりやすく基準距離を時速からそのまま持ってくることにしています。

手のイニシアティブの低い車輛から移動を実行します。イニシアティブも同じ場合は前方を走行する車輛が先に移動します。それも同じ場合は PC の敵 NPC の操縦する車輛が優先されます。

基準移動距離

チェイスシーンの 1 戦闘ターンに車輛が進む距離を基準移動距離と呼びます。基準移動距離はその戦闘ターンの加減速の宣言を適用後の速度そのものです。ただし、基準移動距離の単位は m/Turn になります。

例：時速 60km/h で走行していた車輛が、この戦闘ターンで 20km/h の加速を宣言した場合、基準移動距離は 80m/Turn、つまりこの戦闘ターンには 80 m 進むことになります。

通常移動

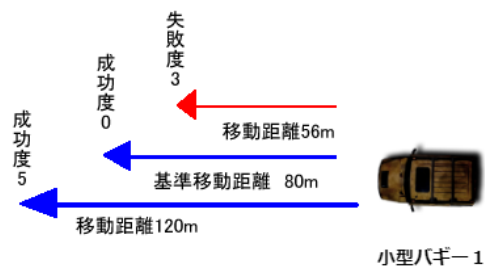
通常移動を行う車輛は単に直線状で前方へ進むだけです。車輛の進む距離は車輛の基準移動距離と《運転》判定の結果によって変わります。

この《運転》判定の目標値はその時点の車輛の速度を使用して「運転目標値表」から導き出します。これには車輛の「操縦修正」、「路面状況」、「障害状況」の修正が加えられます。

判定の結果、成功度 1 ごとに 10% 追加で移動します。最高で 50% まで追加で移動できます。《運転》の結果が失敗だった場合、その失敗度（負の成功度）ごとに移動距離は減少します。移動距離の減少も最高で 50% までです。《運転》判定に失敗度 5 以上で

失敗した場合は、移動距離が 50% 減少することに加えて、「事故判定表」で事故の有無を確認しなければなりません。

このようにして車輛のその戦闘ターンの移動距離を決定しますが、これによって決定した距離よりも少なく進むこともできます。少なく



進む場合は導き出された距離の 75% までに制限されます。

車輛は速度 0 km/h が宣言されていない限りは射撃の目標としては移動しているものとみなします。

例：60km/h で走行中の小型バギーが移動宣言で 20km/h の加速を宣言し、通常移動を行うことにしました。このチェイスシーンの「路面状況」荒地で、「障害状況」がごく少ない障害の場合、《運転》の目標値は 14 (速度からの基本値) +1 (路外の操縦修正) +4 (路面状況が荒地) +1 (障害状況がごく少ない) = 20 になります。バギーの操縦手の《運転》の技能実効値が 14 で振られたダイスの目が 3 ならば合計 17 で目標値を 3 下回ることになりました。これは移動距離が 30% 低下することを意味しますので、通常ならば 80m 進んだはずですが、56m に留まります。

追い抜き

移動の途中で、敵の車輛を追い抜くばあい、余分な移動距離が必要です。追い抜きを行うためには通常の移動距離に加えて、「障害状況表」の修正の 2 倍の距離または 5m の大きい方の余分な移動が必要です。

例：「ごく少数の障害」の地形では余分に 5m が「比較的多い障害」では余分に 8 m が必要になります。

機動

チェイスシーンは通常の戦闘シーンと比べて、地図を使わず、互いの車輛の位置関係は直線上に単純化されて表現されるため、機動も戦闘シーンとは違ったものが用意されています。車輛の操縦者は機動を行う場合、通常的主要行動に加えて副次行動も使用します。

その為、機動を行う操縦者は、その戦闘ターンには車輛の操縦以外の殆どの行動を行えなくなります。

「急反転」

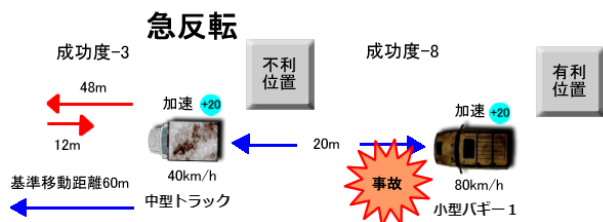
主にチェイスシーンで車輛の走行方法を急激に反対に転換する機動です。すぐ後に追手の車輛が追いついてきている時などに有効です。相手が対応して「急反転」に成功しない限りは急速に敵との距離を離すことが出来るでしょう。

「急反転」を実行するためには《運転》判定を行います。目標値は「運転基本目標値表」の基本値に「操縦修正」「路面状況表」「障害状況表」の修正を適用します。

「急反転」を実行した車輛は、進行方向が逆転します。《運転》判定の成功度はその車輛が、どれだけ今までの方向に進んだ後、反転したかを表します。急反転に成功度0（目標値丁度）で成功した車輛は、基準移動距離の半分を今までの進行方向に進んだあと、反転して残りの距離を移動します。（結果として、車輛の進行方向が戦闘ターンの開始時の逆になります。）この反転までの移動は、操縦手が望むなら反転までの進行距離を伸ばしても構いません。

《運転》判定の成功度が1以上ある場合は、その成功度1ごとに基準移動距離の10%分、反転までの距離が減少します。基準移動距離自体は変更されませんので、その分だけ反転後の移動距離が伸びることになります。また、成功度5で50%短縮されることになり、成功度が5以上の場合は、戦闘ターン開始時の位置で反転して、基準移動距離分だけ今までは逆方向に移動することになります。

「急反転」を行った車輛の速度は、戦闘ターン終了時に20km/h低下します。《運転》判定の結果が目標値に満たなかった場合は、その失敗度1につき、10%反転までの距離が伸びます。また自動的失敗か失敗度が5以上になった場合は反転できず、基準移動距離分直進したあと、「事故判定表」で事故の有無を決定しなければなりません。



「急反転」を行った車輛を追跡している側の車輛は、この戦闘ターンの間にまだ移動していなければ同じように急反転を行って追跡を続けることとなりますが、このような相手の「急反転」に対応して「急反転」を行う場合は《運転》の目標値が+2されます。

例：灌木がまばらに生える荒野でケヴィンの運転する小型トラック（40km/h）をバンデッドたちの小型バギー（80km/h）が追いかけています。小型トラックと小型バギーの距離は現在20mほどです。この戦闘ターンの、小型トラックが「不利位置」、バンデッドたちの小型バギーが「有利位置」になりますから、移動の宣言はケヴィンの小型トラックが先です。ケヴィンは20km/h加速することに決めました。これを受けてバンデッドの小型バギーも20kmの加速を決定しました。

実際の移動実行時、ケヴィンは急反転を行うことを宣言し、《運転》判定を行います。《運転》判定の目標値は「運転目標値表」が12（速度）、操縦修正+2（路外）、路面状況表+4（荒地）、障害状況表+1（ごく少数の障害）、車輛機動表+6（急反転）=27となります。ケヴィンの《運転》技能実効値は16でダイスの目は8でした。合計で24なので目標値には3足りません。小型トラックの基準移動距離は現在60mですから、その80%を直進し、そこで反転、逆走することにな

ります。つまり小型トラックの最初の位置から基準移動距離の6割の位置で反転した状態となります。具体的には36m進んだ先で反転した状態になります。

この移動をうけて追跡していたバンデッドの小型バギーも急反転を行うことにします。

こちらの目標値は「運転目標値表」が16（速度）、操縦修正+1（路外）、路面状況表+4（荒地）、障害状況表+1（ごく少数の障害）、車輛機動表+6（急反転）+2（追跡側）=30となります。小型バギーの操縦を行っているバンデッドの《運転》技能実効値は14で振られたダイスは8でした。これは失敗度8になりますので、事故判定が必要です。ゲームマスターは事故判定のダイスを振り、結果は5で衝突の可能性となります。続いて衝突の判定のためにもう一度ダイスを1個振り、4がでました。これは「障害状況表」のごく少数の障害（1）よりも大きいので車輛は衝突事故は起こさず、横転します。結果としてバンデッドの乗った小型バギーは50m直進し、その場所で横転、停止してしまいます。横転事故なので「衝突損害表」でダメージの半分を小型バギーは受けることとなります。

「跳びこみ旋回」

いわゆる急ハンドルです。急に旋回して物陰に隠れたり障害物を回避したりする機動です。

追跡されている側の車輛は「跳びこみ旋回」を行うことで、追っ手から姿を隠すことができます。「跳びこみ旋回」の目標値は基本が「運転目標値表」で決定され、修正として「操縦修正」「路面状況」「障害状況」「車輛機動表」の修正が加えられます。この《運転》判定に、追跡を受けている側が成功すれば、追跡を行っていた側のキャラクター《知覚》または《視力》の判定を直ちに行います。このときの目標値は15を基本に相手の「跳びこみ旋回」の成功度と「障害状況」の修正を加え、相手の車輛の「サイズ修正」の半分を差し引きます。また、相手との距離がその時点の視認限界の半分を超えている場合は5を加えます。結果が成功であれば、追跡側は目標を見失わず、チェイスが続きます。この《知覚》判定は追跡側の操縦手だけでなく、同乗しているキャラクターも行えます。ただし同乗しているキャラクターが《知覚》や《視力》判定を行う場合は、さらに目標値が+2されます。

追跡側が《知覚》の判定に全員失敗した車輛は、目標を見失いこのチェイスシーンから取り除かれます。追跡側車輛の誰か1人でもが《知覚》に成功すれば追跡を続行できます。

「跳びこみ旋回」を行って成功した車輛は、この戦闘ターンの「基準移動距離」の半分の移動を行えます。成功度が1以上あれば、成功度1につき「基準移動距離」の10%ずつ移動できる距離は増えます。（最高で成功度5の基準移動距離まで）判定に失敗した車輛は「飛び込み旋回」を行わず「基準移動距離」の半分しか移動できません。失敗度に関わりなく半分は移動できますが、自動的失敗や失敗度が5以上の場合は「基準移動距離」の半分を移動した後「事故判定」が必要になります。

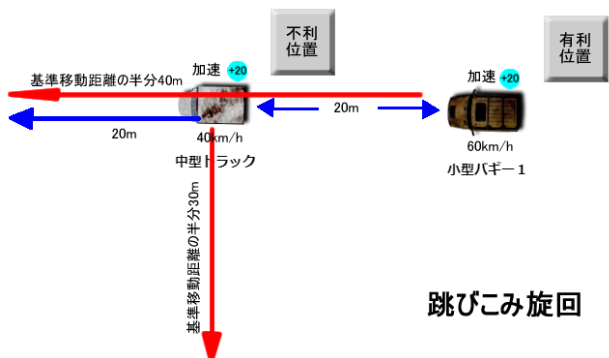
追跡側が《知覚》の判定に成功した場合は、追跡側も「跳びこみ旋回」のために《運転》判定を行わなくてはなりません。やはり判定に成功すれば「基準移動距離」半分+成功度1につき10%、移動をし、失敗すれば「基準移動距離」の半分の移動になります。

この失敗したときの移動距離で、当初の2台の距離を越える部分については、逆に2台の距離を広げます。当然、自動的失敗や失敗度5以上の場合は「事故判定」が必要になります。

追跡側が《知覚》の判定に操縦手でなく同乗者しか成功しなかった場合は、この《運転》の目標値には+2の修正が加えられます。

移動ステップ開始時に、追跡対象車輛との距離が自身の基準移動距離よりも離れている車輛は《知覚》判定に成功しても、「跳びこみ旋回」を行う必要はありません。通常移動で追跡対象車輛との距離を縮めることができます。

特殊な例として、「跳びこみ旋回」を行った追跡目標よりも、その移動ステップ開始時に前方を走行している追跡側車輛でその「跳び



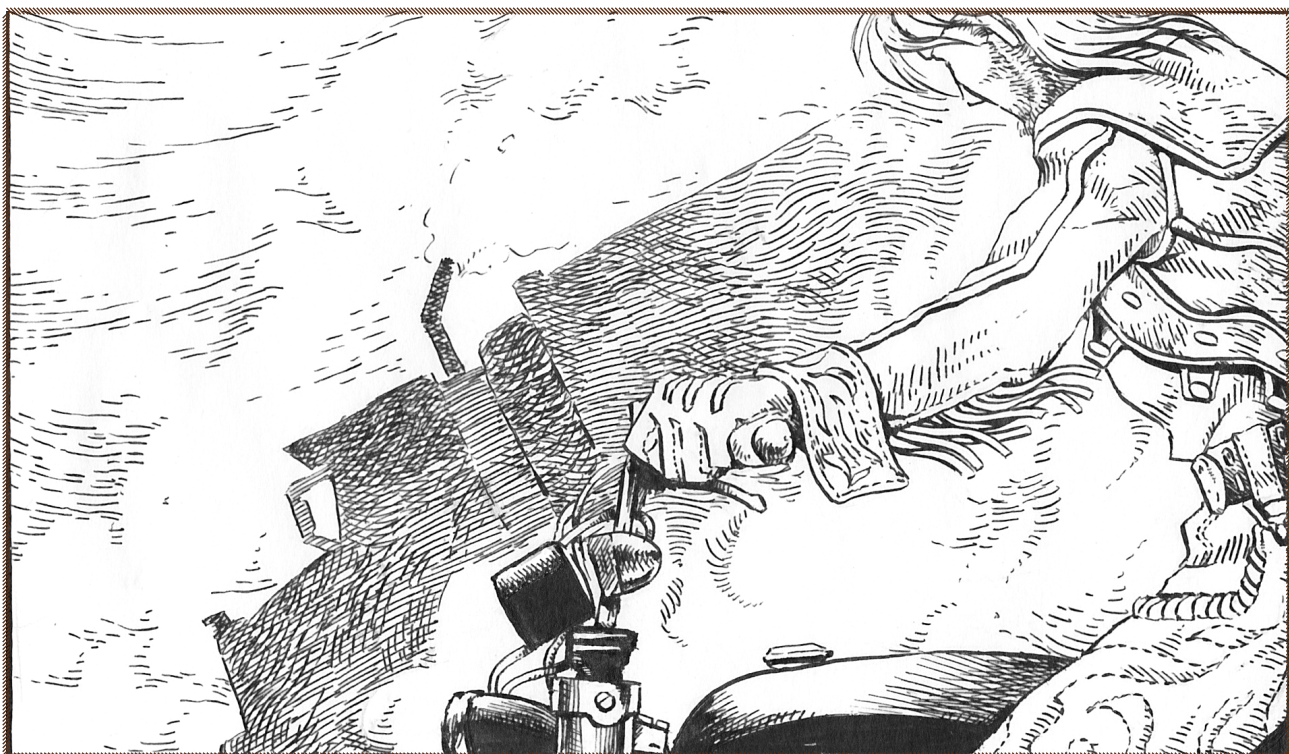
こみ旋回」を行った車輛を追跡目標にしている車輛は、追跡を続けるための《知覚》判定に+2の目標値修正を受けます。また、このような車輛は追跡を継続するためには「跳びこみ旋回」ではなく「急反転」を行わなくてはなりません。「急反転」に失敗すると、この車輛はチェイスシーンから取り除かれます。また、このような車輛と「飛

び込み旋回」実施した追跡目標車輛間の距離は、現在の距離+「跳びこみ旋回」を実施した車輛の移動した距離+自身が「急反転」するまでに進んだ距離になります。(通常、自身よりも後方を走行している車輛との距離は、後方の車輛の進んだ距離が距離を縮める要素になりますが、飛び込み旋回によって、進行方向が全く違ってしまったので、距離を離す要素になります。

例：あちらこちらに瓦礫の残る市街地を舞台にチェイスシーンが繰り広げられます。この市街地は「老朽化した舗装」で「非常に多い障害物」という状況です。ケヴィンの操縦する小型トラックはバンデッドが2人乗り込んだバギーに追跡されています。小型トラックは40km/hで走行中で、20km/hの加速をすることにしました。追跡側のバンデッドは現在60km/hでこちらも20km/h加速することにしました。ケヴィンはこの戦闘ターン「跳びこみ旋回」を行って急に路地入る機動を行います。

ケヴィンは「跳びこみ旋回」のために《運転》の判定を行います。目標値は「運転基本目標値表」から11、操縦修正が「路上」で+1、「路面状況表」で+2、「障害状況表」で+6、「車輛機動表」で+3の、合計は23になります。ダイスを二つ振り7の目が出ました。ケヴィンの《運転》の技能実効値は16ですから、合計は23でちょうど目標値になります。(成功度0)ケヴィンの車輛は急に横道に入り、30m(基準移動距離の半分)進みます。

ケヴィンの小型トラックを追跡している小型バギーに乗っているバンデッド2人は、急に曲がったケヴィンのトラックを追っていたかを《知覚》で判定します。目標値は基本が15にケヴィンの「跳びこみ旋回」した成功度(0)と「障害状況」6を足し、車輛の「サイズ修正」の半分である3を差し引きます。結果の18が《知覚》判定の目標値になります。この目標値は同乗者の場合はさらに+2されて20になります。追跡側のバンデッドは2人とも《知覚》技能は9なのでこれで判定します。操縦手の振ったダイスの目は7で《知覚》に失敗します。同乗者はダイスの目が「5」と「6」が出ました「6」の出たダイスは振り足しなのでもう一個ダイスを振り、これは「3」が出ました。ダイスの目の合計は14になり、《知覚》と足し合わせると23となり、同乗者が件の小型トラッ



クが急に横道にそれたことに気づきました。

ケヴィンの小型トラックとバンデッド達の小型バギーの距離は当初20mだったので、小型バギーの今回の「基準移動距離」以下となることから、同じように「跳びこみ旋回」に成功しなければ、まかれてしまう可能性が高くなります。バンデッドの「跳びこみ旋回」のための目標値は基本が「運転目標値表」から12、「操縦修正（路上）」が0、「路面状況」が+2、「障害状況」が+6、「跳びこみ旋回」の修正値が「車輛機動表」から+3でさらに同乗者しか《知覚》に成功しなかったので+2されて25が目標となります。

バンデッドの操縦手は《運転》判定を行いました。結果は22になりました。これは小型トラックを追跡して旋回することに失敗することを意味しますが、失敗度が5以上では無いので事故は起こしません。バンデッド達の小型バギーは「基準移動距離」の半分の40mを直進し、この距離のうち当初の2台の間の距離である20mを越える部分は、逆に2台の距離を広げることになります。

結果として移動実行ステップを終了した後の2台の距離は20(当初の距離)+30m(小型トラックの進んだ距離)-20m(追跡側が進んだ距離のうち、当初の距離まで)+20m(追跡側の進んだ距離のうち当初の距離以降に進んだ距離)となり、50mが新しい2台の間の距離になります。なお、この距離は追跡側が「急反転」を行うまで追跡側が進むほど広がります。

なお「非常に多い障害物」での視認限界である100mの半分以上の距離が開いたことによって、続く離脱判定フェイズではバンデッドたちは目標値に+5の修正を受けた《知覚》判定に成功しなければ、追跡目標を見失い、チェイスから取り除かれます。

「追突」

自身の車輛よりも前方を走っている車輛に、自身の車輛をわざと衝突させる機動です。この機動を行うためには幾つかの条件があります。

車輛移動ステップ開始時に、目標とする車輛が自身の前方10m以内にありこの車輛移動ステップの速度が前方の車輛以上の場合、この機動を試みることができます。このような状態で「追突」を試みる場合は、その時点のポジションやイニシアティブに関わりなく「追突」を行う側が先に移動します。「追突」を受ける側は、「追突」を避けるか、受けるかを選択します。

追突を行う側の操縦手は《運転》判定を行います。目標値は「運転目標値表」「路面状況表」「操縦修正」「車輛機動表」の合計です。(通常のチェイスの機動と違い「障害状況表」は使用しません。)この判定に失敗(成功度0未満)すれば衝突は発生しません。自動的失敗もしくは失敗度が5以上の場合は「事故判定」を行わずにはなりません。

「追突」の対象があえて追突を受ける選択をした場合は、「追突」を行う側が《運転》の判定に成功した時点で自動的に追突が発生します。追突を受ける側が、それを望まなかった場合は受ける側も《運転》判定をおこないます。この場合、追突を避ける側は「車輛機動表」の「回避/ブロック」の欄を使用します。両者の成功度をくらべて、同じか追突側が勝った場合は「追突」が発生します。また、「追突」する側が「追突」される側よりも10km/h以上の速度が早い場合はその速度差10km/hごとに回避を行う側は、余分に成功度を求

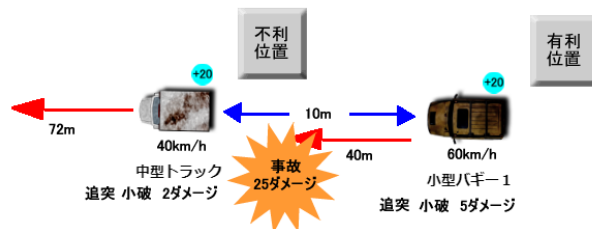
められます。(これは《運転》の目標値を変更するわけではありません。)

追突が発生することが決まったら「衝突損害表」で直ちに両者の損害を決めます。この衝突によって車輛にダメージを負ったならば、その車輛の操縦者は《運転》判定を行わなくてはなりません。目標値は「運転目標値表」「路面状況表」「操縦修正」の合計です。運転判定に失敗(成功度0未満)した場合は、「事故判定」に進みます。(今度は何らかの障害物に衝突するか、単独で横転する可能性があります。)

「衝突損害表」の速度は「追突」によって引き起こされた衝突では2台の車輛の速度差を使用します。

衝突の解決後は、事故を起こしていないなら、追突を受けた側が先に移動します。追突を受けた側はこの戦闘ターンでは機動を行わず、通常移動します。この際の移動距離算出のための《運転》判定では特別に目標値が+2されます。追突を行った側も通常移動として移動距離を算出して移動しますが目標値にはやはり+2されます。

移動開始時ではなく、追突の目標が既にこの車輛移動ステップの移動を終えている場合は、自身の移動途中で目標との距離を10m以内にすることができれば「追突」を試みることができます。追突の発生の判定や事故、衝突ダメージなどは先の移動開始時の追突と同じですが、追突の発生後の移動に関しては、追突される側は既にこの戦闘ターンの移動を終えているのでありません。追突を行う側は、移動の開始時に通常移動と同じ方法で移動距離を決定し、追突した時点で移動を終了するか、十分な移動距離が残っていれば追い抜きをすることもできます。



特殊なケースとして「急反転」を行うなどして進行方向が逆転した車輛が「追突」をおこなうと、正面衝突が発生します。正面衝突は基本的には通常の追突と同じように解決しますが、追突される側が追突を避けることの望んだ場合は、両者の成功度が同じ場合は衝突が発生しません。また、成功度を比較するときに速度の優越による修正も行いません。

実際に正面衝突が発生した場合は、「衝突損害表」の速度は両者の速度の合計を使用します。

例:PCの操縦する中型トラックをバンデッド達が乗った小型バギーが追跡しています。中型トラックはこの戦闘ターンの開始時速度は40km/hでしたが、20km/hの加速を宣言したので車輛移動ステップの速度は60km/hになります。小型バギーの方は速度80km/hになりますから、車間距離が10mなのでバンデッドのドライバーは「追突」を試みます。追突のために必要な《運転》の目標値は「運転目標値表」から速度80km/hなので、基本が12、「路面状況表」は老朽化した舗装で

+2、車輛の「操縦修正」が0、「車輛機動表」から「追突」で+4となり、最終的な目標値は18となります。バンデッドは《運転》の判定で21の結果を出し、成功度は3です。

追突されそうになった小型トラックの操縦手ケヴィンはとっさにハンドルを切ってそれを避けようとします。目標値は速度60km/hで11、「操縦修正」が+1、「路面状況」で+2、「車輛機動表」から「回避/ブロック」で+2となり、合計は16です。ダイスを振ってその出目はなんと4!、これはケヴィンの《運転》技能と合計しても20にしかありません。《運転》判定自体には成功していますが、ケヴィンの成功度はバンデッドを1上回る4ですが、速度がバンデッド側の方が20km/h勝っているため、必要な成功度が2修正されて、結局バンデッドが勝つことになり、衝突が発生します。「衝突損害表」の速度は2台の速度差である20km/hを使用するので、損害決定のためのダメージはどちらの車輛も1D6+5になります。

まずは追突された側の小型トラックの損害を決定します。衝突ダメージの貫通力は車輛の「装甲度」と「サイズ修正」の合計の半分になるので小型バギーの貫通力は3になります。衝突を受けた側の小型トラックの装甲度は4なので例え貫通判定のダイスの目が「1」でも貫通します。バンデッド側は与えたダメージ決定のために1d6+5を振ります。結果は8でした。小型トラックの「減衰値」は6なので2点のダメージを受けます。

次は衝突した側の小型バギーの損害です。小型バギーの装甲度も4しかないため、衝突ダメージは自動的に貫通します。ダメージ決定のダイスが振られ、11の目(最大値!)がでました。小型バギーの「減衰値」は6なので、差し引きして5点のダメージを小型バギーは負ってしまいます。

続いて、衝突によってダメージを負った車輛の操縦手は《運転》判定を行わなくてはならないのでケヴィンは運転判定を行います。目標値は「運転目標値表」から11、「操縦修正」が+1、「路面状況」で+2、「障害状況表」で「非常に多い障害物」として+6されます。最終的な目標値は20になります。ケヴィンはダイスを振り結果は22で《運転》判定成功です。後ろから追突されて車体に多少のダメージを受けたケヴィンでしたが、冷静に運転を続けます。ケヴィンはこの車輛移動ステップは追突をうけたので通常移動しかできません。《運転》判定を目標値

に+2修正で行い移動距離を出します。目標値21に23の目が出て結果「基本移動距離」に20%余分に移動することになりました。小型トラックは72m進みました。

次は追突した側のバンデッドの運転判定です。目標値は「運転目標値表」から12、「操縦修正」が0、「路面状況」で+2、「障害状況表」で「非常に多い障害物」として+6されます。最終的な目標値は20になります。ダイスを振り、結果が19失敗です。バンデッドは「事故判定表」へ進まなくてはなりません。(この事故回避のための《運転》判定では失敗度が1以下ならばすぐに「事故判定」です、通常の機動の判定時は6以下なら「事故判定」なのでこの差にご注意ください。)「事故判定表」でダイスを振り、結果は「衝突の可能性」となります。この場所は「非常に多い障害物 +6」なので、自動的に障害物に衝突することになります。バンデッドの小型バギーは「基本移動距離」80mの半分で40m移動したところで路肩の瓦礫に突っ込んでしまいました。再び「衝突損害表」のお世話になります。今度は速度80km/hとして損害をうけなくてはなりません。ゲームマスターはこの瓦礫は大きなコンクリートブロックや鉄筋などが混ざっている、鉄筋コンクリートの残骸だと考え、貫通力は10だとしました。これは小型バギーの装甲度ではとても防ぎきれません。「衝突損害表」の80km/hの欄では3D+15という数字が与えられているので、ダイスを振ると結果は31となりました。小型バギーの減衰値6を差し引いて25点のダメージを受けて車輛は停止します。小型バギーは先に受けた5点と合計して30点のダメージを負ったこととなります。これは小型バギーの耐久点60の半分に当たりますので、小型バギーは一挙に大破することになりました。また、車輛が大破したことによって、乗っていたバンデッドも貫通力6、ダメージ2Dのダメージを受けます。

大災厄後の世界 その4 自動車を手に入れる

トレイダーにとって必要不可欠な存在が商品を運搬する車輛です。Armored Traderの世界では、現代のように自動車を大量に生産することは未だできません。知られる限り自動車生産の工場の再生に成功した例はありません。従って、大災厄後のこの世界を走っている自動車は30年以上前に製造されたBDテクノロジーの物か、BDテクノロジーの車輛の残骸を回収して、組み合わせ独自に作り上げたものが中心になります。

溶接やその他の金属加工が可能な職人

のいる工場では、シャーシーやボディを自分たちの手で作り、エンジンやトランスミッションはBDテクノロジーの回収品を使用した車輛が作られたりもしています。BDテクノロジーの車輛には車載のコンピューターによるエンジンの制御や自動運転を行う物が多くありましたが、それは車載のコンピューターが、大災厄の影響で機能不全であったり、そもそも必要なソフトウェアがWEBを通じて車輛を制御していたものなど、車輛が完全な状態で見つからず、まともに稼働できないことの方

が普通です。

もしも、BDテクノロジーの車輛が電子機器も含めて完全に稼働する状態で発見され、それがネットワークに依存することなくスタンドアロンで機能する、太陽光発電装置付きの電気自動車であったならば、高価なガソリンのコストを考えなくとも良くなるので、それはトレイダーにとって垂涎の存在となるでしょう。これらの車輛は往々にして軍用車輛で、主を失い野良となった警備ドローンの徘徊する、軍基地の跡などで発見されます。

車輛での長距離移動

ここまでは戦闘シーンでの車輛の動かし方や戦い方のルールでしたが、トレーダーにとっては、車輛とは戦う道具ではなく、大事な商品を遠隔地に効率よく届けるための道具です。ここでは、そういった旅の道具としての車輛を説明します。

移動距離と燃費

車輛を移動手段として旅をする場合、基本は車輛の「巡航速度」を基本に考えます。旅の目的地までの距離を巡航速度で割った数字が、その旅に必要な時間です。またその際に必要な燃料の量は目的地までの距離を車輛の「燃費」で割った数字が基本になります。実際に消費する燃料は車輛の操縦手の《運転》判定によって異なります。15を基本に「路面状況表」の修正の2倍の値を加えたものが《運転》の目標値になります。この判定に成功すれば、計算通りの燃料消費になりますが、失敗するとその失敗度1ごとに10%余分に燃料を消費します。この《運転》判定では自動的失敗や失敗度が5以上になっても事故は起こりませんが、それだけ燃料は余分に消費します。また、この判定のダイスの目が「1」のゾロ目の場合は車輛が故障する可能性がありますので「故障影響表」へ進みます。

燃費決定の《運転判定》はおおよそ5時間の走行ごとに行います。(通常は1日に午前、午後の1回ずつ) また、車輛の通行路が山地などで特に峻険だとゲームマスターが判断した場合は運転の目標値をさらに上昇させても構いません。さらにトラックやバンなどの積載量の多い車輛の場合は、車輛の積載重量の半分以上の積荷がある場合は目標値が+2されます。

例:ケヴィンはダイヤモンドシティからテオグランデまで小型トラックにダイヤモンドシティで生産された食料品を満載して運びます。ダイヤモンドシティからテオグランデまでは交易路沿いの旅で約300kmです。小型トラックの巡航速度は45km/hなので、7時間弱で到着することになります。朝9時に出発し、途中1時間ほど休憩夕方にはテオグランデに到着予定です。7時間の旅程なので、燃費決定のための《運転》判定は2回行います。燃料がもたないないので巡航速度での移動を行いますので燃費の修正はありません。《運転》の目標値は基本が15(燃費決定の固定値)に「路面状況」が非舗装道路で+3の2倍で+6、さらに積載した荷物が、制裁重量の半分以上なので+2で合計

23になります。ケヴィンはダイスを振り《運転》の技能実効値を加えると、結果は19になりました。目標値に4足りないので、燃料は余分に40%消費することになります。時間の走行で225km走行しているため、これを小型トラックの「燃費」の8で割ると約28リットルの燃料を消費しますが、実際には40%余分に必要なので計39リットルの燃料を消費しました。テオグランデまではまだ2時間ほどの距離があるので、もう一度同じように《運転》判定を行わなくてはなりません。地形が変わったりしなければ目標値は先の判定と同じです。ケヴィンは判定のダイスを振りますがその目はなんと「1」のゾロ目でした。これは車輛に何らかの故障が発生したことを意味します。すぐに「故障影響表」でダイスを振り「3」の目がでまし。これは軽微な故障が起こってしまったようです。

故障と修理

車輛が長距離移動中の燃費決定の《運転》の結果として故障することがあります。また、急ぎの旅の「車長距離移動トラブル表」での判定から故障する場合があります。このいずれかの場合、「故障影響表」によって故障の影響を出します。故障が発生した車輛は修理するまで運用できなくなります。故障の修理には工具が必要で《整備》または〈車輛整備〉技能の判定で成功すれば故障は治ります。軽微な故障は1時間の修理で、目標値12の判定に成功すれば治ります。普通の故障の場合は2時間が必要で目標値は15です。重度の故障が発生した場合は6時間の修理時間が必要で目標値は20になります。いずれの場合も車輛の「整備性」が目標値には加えられます。

もしも修理判定に失敗した場合は、再び作業時間を費やすことによって再度《整備》の判定をおこなえます。《整備》の判定に再挑戦する場合は1つつ目標値が上がっていきます。故障修理の《整備》の判定で5以上の失敗度で失敗した場合は、故障の程度が一段階上昇します。すでに重度の故障になっている車輛は、それ以上酷くなることはありません。

例:ケヴィンは故障してしまった小型トラックの修理を試みます。故障は軽微な故障なので修理には1時間かかり、目標値は12+車輛の「整備性」です。小型トラックは「整備性」が0なので目標値はそのままです。ケヴィンの〈車輛整備〉の技能実効値は11あるので、「1」のゾロ目の自動的失敗以外では修理に成功します。振ったダイスは7だったのでケヴィンは修理に成功しました。ケヴィンは再びテオグランデに向かって走り始めましたが、1時間をロスしてしまったため、到着は日没後になりそうです。

故障影響表	
1D6	結果
1,2	影響なし
3	軽微な故障 (修理目標値 12+「整備性」)(修理時間 1時間)
4	軽微な故障 (修理目標値 12+「整備性」)(修理時間 1時間)
5	通常の故障 (修理目標値 15+「整備性」)(修理時間 2時間)
6	通常の故障 (修理目標値 15+「整備性」)(修理時間 2時間)
7+	重度の故障 (修理目標値 20+「整備性」)(修理時間 6時間)

速度燃料消費表		
速度	燃料消費修正	車輛トラブル
巡航速度以下	なし	なし
巡航速度の120%	5%	
巡航速度の140%	10%	
巡航速度の160%	25%	あり
巡航速度の180%	50%	
最高速度	100%	

急いで旅をする

巡航速度よりも速い速度で旅をすることもできますが、その場合は燃料消費が多くなります。「速度燃料消費表」にはどれだけ燃費が悪化するかが示されています。燃費を気にしないのであれば車輛の最高速度以下の任意の速度で旅をすることができます。もしも巡航速度の160%以上の速度で移動する場合は、燃費決定の《運転》の失敗度が5以上の場合はトラブルが発生するかもしれません。「車輛長距離移動トラブル表」で結果を適用してください。

例：テオグランデで積荷の食料品を降ろしたケヴィン、原油入りのドラム缶を3本積み込んでダイヤモンドシティへ戻ります。積み込み作業に手間取ってしまったので帰りは急ぐことにしました。時速60km/hで小型トラックを走らせませす。これなら300kmの距離を5時間で到着できます。時速60km/hは巡航速度の133%に当たりますから燃料は10%余分に消費することになります。燃費決定の為の《運転》は失敗度1になりました。これも10%余分に燃料を消費することを意味しますので、都合20%余分に燃料を消費します。300kmの走行距離を燃費8km/lの車輛で走破するため、基本の燃料消費は $300/8 = 37.5$ リットルとなり、これの20%増が実際の消費燃料になるので、45リットルを消費しました。

長距離移動トラブル

車輛の長距離移動を巡航速度の160%以上の速度で行ったとき、燃費決定の《運転》の失敗度が5以上だったならば「車輛長距離移動トラブル表」でトラブルの有無を判定しなければなりません。結果として1時間ロスするか（燃費決定の《運転》判定は時間毎なので4時間分しか進めなくなります）、故障して「故障影響表」で内容を決めるか、事故を起こすかです。事故や故障が発生した場合はその地点を決定するためのダイスを1個振ります。結果が走り始めて何時間後にその故障や事故が起こったかを示します。結果が6だった場合は振りなおします。なお、故障や事故が発生して長距離移動が中断した場合、次の燃費決定の《運転》判定は、再度走り始めてから5時間後になります。

車輛長距離移動トラブル表	
1D6	トラブル
1,2,3	脱輪したり、道に迷ったり、砂地に足を取られたりなどして、1時間の旅程を無駄にする
4	故障判定表で判定する
5	故障影響表で+1修正で判定する
6	事故発生、「衝突損害表」のダメージの半分を受けます。（貫通力10）

車輛の整備と修理

車輛は無理な運転や戦闘の結果として、故障したり、損傷したりします。ここでいう故障とは車輛を構成する部品の一部がズレてしまっていたり、ねじが緩んでいたり、タイミングがずれていたり、あるいはソフトウェア的に不当な状態になっていることを表します。故障中の車輛は動かすことができませんが、修理は比較的容易です。

他方、損傷は戦闘や衝突の結果によって車体の部品が歪曲したり、破損したりして、車輛の耐久点に対するダメージとして累積するものです。損傷は修理するために何らかの部材が必要になります。また修理時間も故障に比較して余分にかかります。

車輛の整備

車輛は故障した場合や、そうでなくとも定期的に整備しなくては整備しなくてはなりません。車輛の整備は《整備》または〈車輛整備〉技能を用いて行います。

定期整備

トレーダーなどが通常使用（ほぼ毎日使用）する車輛は1週間に一度は整備しなければなりません。定期整備には工具と1時間の作業が必要です。《整備》の目標値は15に車輛の「整備性」の値を加えたものになります。

定期整備を行っていない車輛は週の故障の判定時に目標値が+2されます。

定期整備を行っていない車輛は、「故障影響表」「車輛長距離移動トラブル表」での判定の際はダイスの目に2を加えなくてはなりません。

車輛の修理

ダメージを受けた車輛は、そのダメージを回復しなければ、もとの性能を取り戻せません。

車輛の修理は基本的に《整備》または〈車輛整備〉の技能で行います。車輛の修理の目標値は、小破の場合は15、中破の場合は20、大破の場合は25になります。この目標値には、その車両の整備性の値が加えられます。

修理の環境

ダメージを受けている車輛を修理する為には、その損害程度に見合った修理用の部材が必要です。修理用部材は車輛の価格をその車両の耐久度で割り、結果を半分にしたものが1点のダメージ修復に必要な部材になります。

修理用部材以外に、車輛の修理には工具が必要で、小破ならば簡単な工具で済みますが、中破以上は本格的な修理工房が必要です

修理の期間

修理に必要な期間も、車輻の損害状況に拠って変動します。小破状態の車輻は1時間に5点の割合で修理できます。中破状態の車輻は6時間に5点の修理ができます。大破状態の車輻は5点修理するために1日必要です。《整備》判定を行ったときに、成功度が1ごとに修理されるダメージは1増えます。(最大+5まで)成功度が0未満の場合は不足分だけ、修理量が減少します。失敗度が5を超えると、超過分は逆にダメージになります。

修理によってダメージが減少すると、損害程度が、それに合わせて大破→中破→小破と軽減していきます。これによって車輻が受けていた性能への修正も緩和されていきます。

修理のための《整備》判定は小破なら1時間毎に、中破なら半日毎に、大破なら1日毎に行います。

例：ケヴィンの操縦していた小型トラックはバンデッドとの揉め事の末に35点のダメージを受けました。これは「耐久点」が72の小型トラックにとっては中破です。ダイヤモンドシティに何とかたどり着いたケヴィンは自宅に併設された車輻の整備工房で修理を始めます。小型トラックは中破なので修理の目標値が20になります。(小型トラックの「整備性」は0です。)修理のためにダイスを振ってケヴィンの〈車輻整備〉11を加えます。結果は19で成功度は-1になります。これは通常は5点ダメージが減少するところを4点だけ回復することを示しています。この作業には6時間を使用しました。少し休憩を挟み、さらにケヴィンは修理を続けます。今度は成功度2となり7点回復しました。修理を始めてから12時間が経過し、11点のダメージを消費しました。さらに修理部材の費用として8404TCを支払います。修理の続きは明日にすることにしました。

応急修理

損傷の結果としてダメージの合計が車輻の耐久度を上回ると、車輻は全く動けなくなります。この状態では修理工房まで運ぶことができないので、応急処置を施してなんとか動ける状態にすることができるとは限りません。応急処置を施すためには車輻の受けているダメージが耐久度の1.5倍まで出ないといけません。それ以上のダメージは応急修理不可能で、レッカー車などの協力無しには野ざらしになるより他ありません。またうけたダメージが耐久度の2倍以上になってしまった場合は、もはやその車輻はくず鉄以上に価値はありません。当然修理も不可能です。

応急修理の実行も《整備》の技能判定を行いますが、応急修理の場合は必要な時間は1時間で、修理部材は必要ありません。また、工房でなく通常の工具で行えます。修理のための目標値は、通常の修理と変わりませんが、失敗すれば(成功度0未満)その車輻は通常の修理を受けるまで応急修理を再び受けることができなくなります。

応急修理に成功しても受けたダメージは減少しませんが、最高速度が1/4、加速性能が10km/h、操縦修正が+3/+5という状態で、なんとか移動できるようになります。この状態で修理工房まで自走できれば車輻が再び生き返ることができるかもしれません。

足回りの修理

車輻の足回りの損害(基本ルールではタイヤ)の修理は常に小

破と同じ扱いで《整備》の判定を行います。足回りの修理を工房以外で行う場合にはジャッキが必要です。1回の《整備》の成功で、車輻は1つ修理できます。車輻を修理せずに、スペアパーツと交換する場合は、《整備》の目標値は-5されます。また、必要な時間も半分になります。

車載火器の修理

何らかの理由で車載火器が損傷した場合も「足回りの修理」と同じように修理できますが、使用する技能は《整備》か〈武器整備〉になります。

第六章 NPC

プレイヤーが演じるキャラクター以外の、すべての登場人物がノンプレイヤーキャラクターです。ノンプレイヤーキャラクターは NPC と略して呼ばれることもありま、通常、彼らはすべてゲームマスターに管理され演じられます。

酒場の親父や踊り子、都市の市長やトレイダーズ・ギルドの受付嬢、街のゴロツキやケバイ娼婦達、彼らは皆 NPC の例です。プレイヤーキャラクター達は、冒険を通して彼らと出会い、関係を築き、友達になったり、ビジネスパートナーになったり、敵や恋人になったりします。

NPC の態度

NPC はそれぞれ、PC 達に対してどういった反応を示すかという基準となる「態度」を保持しています。態度には以下のようなものがあります。

敵対的

PC たちに対して、社会的、民族的、個人的、様々な要因で敵対する反応を示します。しかしながら、敵対的態度であるといっても、直ぐに PC たちに攻撃を加えてくるとは限りません。直接的な行動に出るかどうかはその NPC の知性や分別、その場の状況によります。

非友好的

敵対的ほどではないが、PC たちのことを好ましく思っていない NPC の態度がこれにあたります。直接攻撃的な行動をとることはありませんが、PC 達への協力は、よほどの実利が伴わないかぎりは行いません。

無関心

もっとも基本的な態度で、PC たちと直接利害関係が無い NPC は通常、この態度を持っています。

中立的

中立的な NPC は PC 達とはビジネスやその他の社会的な繋がりによって関係を持ちます。彼らは PC 達を好悪ではなく、その社会でのつながりで協力したり支援したりすることがあります。互いの関係性に沿わない内容については協力するかどうかはわかりません。

友好的

PC 達に好感を持っている NPC は自分に実害が及んだりしない限りは、PC 達に協力的です。

親密的

PC に対して非常に好感を持っており、多少は犠牲を払っても（金銭的、精神的、）PC に協力したいと考えています。

最初の態度

特に世界設定やゲームのシナリオ設定で初めから態度が決定していない NPC は通常「無関心」な態度を保持しています。仕事上の関連で出会った NPC は「中立的」態度を保持しています。仕事上の関連の出会いとは、例えばギルドの窓口での受付嬢の出会いとか、商店でその店の店員との出会いです。商店で、他の客との出会いがあった場合は仕事上の出会いではないので、「無関心」な態度となります。また、社会的なつながり、例えばギルドの会合で出会った同業者なども「中立的」態度となります。何ら接点のない人物との出会いは「無関心」で、例えば初めての街で道を尋ねるために呼び止めた NPC や酒場の隣の席に座っているだけの NPC などがこれに当たります。

第一印象（選択ルール）

上記ルールで基本的な NPC の態度は決定しますが、ゲームに幅を持たせるために、GM は NPC の態度を可変的に運用することが出来ます。NPC が PC に対してどういった態度を取るかを PC の【ENP】判定で決定できます。【ENP】で目標値 15 の判定を行い失敗すれば、通常の状態から 1 段階下がった状態になります。成功度 5 以上の成功をすれば逆に態度は 1 段階好転します。

第一印象表	
ENP 判定の結果	態度の変化
失敗	無関心→非友好的
	中立的→非友好的
	友好的→中立的
成功（成功度が 5 未満）	変化なし
成功（成功度が 5 以上）	非友好的→中立的
	無関心→友好的
	中立的→友好的

例：ケヴィンは初めての町のギルド出張所にやってきました。ギルドの受付嬢はブルネットのセクシーな女性です。この受付嬢のケヴィンに対する態度は、通常は仕事上の関係なので「中立的」です。ゲームマスターはケヴィンに対する第一印象を決定するためにケヴィンの【ENP】で目標値 15 の判定を行います。ダイスを振った出目はなんと 11 でした。これにケヴィンの【ENP】の値の 10 を加えると 21 になり

目標値 15 に対して成功度 +6 にもなります。成功度が 5 以上であったので受付嬢はケヴィンに好感を持ち態度が友好的になります。セクシーな受付嬢はケヴィンにっこり微笑みます。

スモールトーク

NPC との関係の構築と好転のために、取り留めのない世間話などで、コミュニケーションをとることができます。このような行為をスモールトークと呼びます。

スモールトークは《交渉》技能の判定で行います。判定の目標値は現状の態度によって変わります。スモールトークは敵対的な NPC とすでに親密的な NPC には効果を発揮しません。

スモールトーク目標値表	
現状態度	目標値
非友好的	25
友好的	20
中立的、無関心	15

スモールトークに成功すると、NPC の態度は 1 段階好転します。

非友好的と無関心の NPC は中立的になります。中立的な NPC は友好的になります。友好的な NPC は親密的になります。

判定に通常に失敗した場合は、特に態度は変わりませんが、失敗度 5 以上の場合は、逆に態度が 1 段階低下します。自動的失敗の場合はももとの態度がどのようなものでも、非友好的になります。非友好的 NPC に対するスモールトークで失敗度 5 以上の結果の場合は、敵対的態度の NPC となります。

スモールトークの判定には、そのときの状況や、プレイヤーのロールプレイなどに応じて適宜の修正をくわえます。

例：受付嬢の笑顔に気を良くしたケヴィンは仕事の話の本題に入る前に、この町までやってくる途中で出会ったバンデット達との争いを面白く目の前のセクシーな受付嬢に聞かせました。ゲームマスターはこの話に対する結果を求めるためにケヴィンに《交渉》判定を求めます。目標値は現在の態度が友好的なので 20 です。ケヴィンは《交渉》技能を持っていないので【ENP】で判定します。《交渉》技能は技能無しでも目標値 +3 の修正は受けないので、目標値は 20 のままです。ダイスを振った結果は 4 でした。ダイスの目に【ENP】の 10 をたしても合計で 14 となり、スモールトークは失敗しました。さらに失敗度が 5 以上なので、態度が友好的から中立に戻ってしまいます。

「あら、ちょっといい男かもと思ったけど、自慢話はダメね。」

コネクション

冒険を通して、PC 達は幾人もの NPC と出逢います。その中の何人かとはコネクションを結ぶことが出来ます。コネクションを結ぶ条件は、まず相手の NPC の態度が親密的、友好的、中立的、非友好的のいずれかでなくてはなりません。敵対的態度の NPC とはコネクションを結べませんし、無関心な態度の NPC にはまず関心を持ってもらわなくてはなりません。また、コネクションには幾つかの種類があります。

友人

最も基本的なコネクションで、冒険を通じて知り合った人物と気心が知れ、意気投合して友人関係になるコネクションです。通常はゲーム中の PC のロールプレイの結果として GM は友人タイプのコネクションを認めます。友人タイプのコネクションになるのは、友好的か親密的態度の NPC だけです。友人タイプのコネクションは、何らかの理由で態度が非友好的になった場合に失われます。コネクションを結ぶためには友好的以上の態度が必要ですが、それ以降は中立的態度でもコネクションは維持されます。

恋人

多くの場合は異性で、恋愛感情のある関係のコネクションです。友人と同じようにゲーム中のロールプレイの結果判断で GM はこのコネクションを認めます。恋人タイプのコネクションは親密的態度の NPC にのみ可能性があります。恋人タイプのコネクションは、態度が親密的でなくなってしまうと、自動的に失われます。

仕事相手

ビジネスの相手としてのコネクションです。トレーダーと生産者、ドライバーとメカニック、ハンターと保安官などといった関係です。このタイプのコネクションは非友好的以上のタイプならば構築できます。（無関心ではできません。逆に仕事相手としてのコネクションを結んだ場合は無関心ではなくなります。）これも、通常はロールプレイの結果としてコネクションを結びますが、通常は複数回の仕事上の取引があるか、何らかの契約（生産者とトレーダーの交易品の売買契約や、トレーダーとエスコートの護衛契約）などを結んだ実績で評価します。

コネクションがあると、その NPC とは連絡を取り合ったり、実際にあったりできます。そこには、時間的なリソースは必要ですが、特に問題がない限り、必ず会ったり連絡したりできます。例えば、トレーダーが交易品をある街で捌きたいと思ったときに、コネクションのあるブローカーがいれば、特に問題なく彼に会い商売をすることができます。コネクションがない場合は、まずは商売相手になりそうなブローカーを探すことから始めなければなりません。

コネクションの人数上限（選択ルール）

友人、恋人タイプのコネクション NPC は、そのプレイヤーキャラクター【ENP】が上限になります。仕事相手タイプのコネクションに人数制限はありません。

コネクション・ポイント

コネクションを結ぶことができたならば、その NPC に対して、コネクション・ポイント（CP）を持つことができます。コネクション・ポイント（CP）とは、いわば無理を聞いてもらう限度の様なもので、PC がコネクション NPC に対して無理なお願いをした場合に消費されます。コネクション・ポイントは通常ひとつの願い事に対して 1 点消費されますが、その内容によっては、2 点以上を必要とすることがあります。コネクション NPC に対する、どのような要求が何点の

コネクション・ポイントを必要とするかは GM が判断します。

これらの例はあくまでも目安です。例えばエスコートの男にキャラバンの護衛を依頼する場合、通常は身体的危険のある依頼、もしくは生命に危険が及ぶ可能性がある依頼ですが、コネクション・ポイントは消費しません。また、無法者達に軽度違法行為を依頼する場合もやはりコネクションポイントは消費しません。金銭等の実利的要求はあるかもしれませんが。コネクションポイントの消費はあくまでもその NPC にとって、その依頼が負担になるかで判断されます。

消費コネクションポイントの例	
事柄	消費 CP
売買価格の 10% 程度の変更	1
身体的危険のある依頼	2
生命に危険が及ぶ可能性がある依頼	3
軽度の違法行為	1
重度の違法行為	3

最初のコネクション・ポイント

非友好的もしくは中立のコネクション NPC に関しては、コネクションを結んだ時点で、1 点のコネクション・ポイントを持っています。友好的なコネクション NPC に対しては 2 点が初期値です。親密的なコネクション NPC に対しては 3 点を持って関係が始まります。コネクションタイプが恋人（当然態度は親密）の場合は特別に 1D6+2 点のコネクション・ポイントを持って始めます。

コネクション・ポイントを使用して、残りが 0 になってしまったならば、直ちに【ENP】で目標値 15 の判定を行います。この判定に失敗したならば、NPC の態度は 1 段階悪化します。この態度悪化によって、コネクション NPC の態度が非友好的になった場合は、コネクション関係が消滅します。もともと非友好的なコネクションの場合は、敵対的にはなりません、コネクション関係は消滅します。

最初のコネクションポイント (CP)	
態度 / コネクションの種類	開始時 CP
非友好的 / 中立的	1
友好的	2
親密的	3
恋人	1D6+2

コネクション・ポイントを得る

コネクション NPC に対するコネクション・ポイントは、その NPC に特別に利する行為を PC が行ったり、あるいは友人や恋人の場合は楽しみや思い出などを共有したり、もっと直接的には、コネクション NPC の願いを聞き入れたりすることによって増えます。どういった行為がコネクション・ポイントを増やすかは GM の判断にゆだねられます。

コネクション・ポイントの上限

コネクションポイントの上限は、その NPC の態度で決まっています。

- ◆ 非友好的 NPC 1点
- ◆ 中立 NPC 2点
- ◆ 友好的 NPC 3点
- ◆ 親密的 NPC 4点

となります。この点数上限を超えてコネクション・ポイントが増えることはありません。ただし、恋人タイプのコネクションだけはコネクション関係を築いた時点で、この上限を超えていることはあります。しかしながら、一旦この上限以下までコネクションポイントを消費したならば、コネクション・ポイントはもう二度とこの上限を超えることができません。

NPC を設定する

ゲームに登場する NPC を設定し、命を与えるのはゲームマスターの仕事です。この項目の以下はそのためのルールです。

原則として、NPC 設定のルールはあくまでもガイドラインであり、ゲームマスターはより良いゲームプレイのために、適宜変更しても構いません。

重要な NPC とそうでない NPC

理想を言えばすべての NPC は、等しく愛情を持って設定していくべきですが、実際のゲーム準備に無限の時間があるわけではありませんから、通常は重要な NPC から設定していきます。重要な NPC とは、プレイヤーキャラクター達の仲間になったり、敵になったり、或いはストーリー上の重要な点で関わりを持つ NPC です。

プレイヤー達の仲間になる NPC は、以下の NPC 作成ルールでなく、通常の PC 作成ルールで作成して問題がありません。作成の際の技能獲得ポイントは、その時の PC 達の状態にある程度合わせたほうが良いかもしれません。

NPC の基本能力値

NPC を設定する際に、通常の PC と同じようにダイスを振って決定してもかまいませんし、GM のイメージにあわせて任意に決定してもかまいません。設定すべき NPC のイメージやストーリー上での役割がはっきり決まっている場合は、そのイメージを優先して任意に決定したほうが良いでしょう。逆に振り出したダイスの目を元にキャラクターのイメージを膨らませることもできます。

また、ゲームの途中でアドリブで登場する NPC などの場合は、すべての能力値が 9 や 10 で構いません。

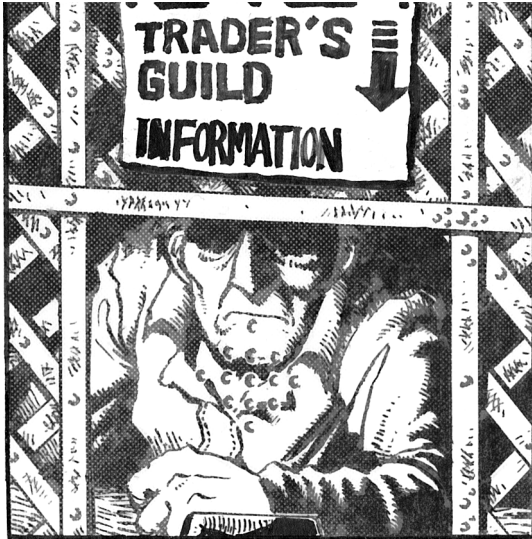
NPC の技能

技能に関しても、NPC は GM が任意に設定します。その際には技能獲得ポイントは特に考慮する必要はありません。Armored Trader のキャラクターにはレベルの観念がありませんので、僅かしか技能を持たない人も、沢山の、あるいは高いレベルの技能を持

つ人たちもいます。標準的な人物（大人）は大体技能獲得ポイントで40点程度の技能を持っています。

NPCの技能は、基本能力値以上にその人物の社会的特徴をあらわします。技能はその人物の職業や社会的地位、居住地域などによって考えられるべきです。

また、NPCが持つ技能はPCの作成用の技能一覧表に無いものであっても構いません。



士気 (MOR)

NPCには、プレイヤーキャラクターには設定しない士気【MOR】という値が与えられる場合があります。【MOR】はそのNPCが危機に際して立ち向かっていく精神力をどれくらい持っているかという尺度になります。戦闘などで、自分達が不利になったり、自身が、負傷したりした場合に【MOR】の低いNPCは簡単に逃げ出したりします。

【MOR】の値はGMが望むNPCにのみ設定します。大概の場合、その他大勢のキャラクターであるMOBに設定します。

士気チェック

士気【MOR】の設定されているNPCは、特定の条件下で士気【MOR】の成功判定を行ないます。この成功判定を士気チェックと呼びます。士気チェックは戦闘ターンの特定のタイミングでGMが行ないます。

戦闘開始時に、戦闘経験の無いNPCは士気チェックを行ないません。この場合の士気チェックの目標値は15になります。戦闘経験のあるNPCは、通常は戦闘開始時の士気チェックは普通必要ありません。ただし、戦闘がそのNPCにとって不利で危険なものである場合は、士気チェックが必要になります。そのNPCに戦闘経験があるかないかはGMが決めます。

また、戦闘中に仲間の半数以上が戦闘不能（死亡したり、逃亡したり、行動不能や意識喪失状態）になった場合も残されたNPCは士気チェックを行ないます。この場合の士気チェックの目標値は

20になります。

戦闘中、ダメージを負ったNPCも士気チェックを行ないません。ダメージの種類が非致傷ダメージの場合の目標値は15になります。致傷ダメージであれば目標値は20になります。

また、ダメージによってNPC、行動力低下状態になった場合も、士気チェックを行わなくてはなりません。この士気チェックの目標値は20になります。（ダメージの種類はといません）

一度、非致傷ダメージによる士気チェックを行ったNPCは、例えば再び非致傷ダメージを負っても、それによって行動力低下状態にならない限り、士気チェックは必要ありません。非致傷ダメージしか受けていないNPCが致傷ダメージを受けた場合は通常通り目標値20の士気チェックが必要です。一度、致傷ダメージによる士気チェックを行ったNPCは非致傷ダメージをうけても、それによって行動力低下にならない限りは士気チェックを行う必要がありません。

士気チェック目標値表

状況	目標値
戦闘シーン開始	15（戦闘未経験者か非常に不利な状況の経験者のみ）
初めての非致傷ダメージ	15
初めての致傷ダメージ	20
行動力低下	20

※士気チェックの目標値は状況によってGMは適宜変更してもかまいません。

士気チェックはNPCの士気【MOR】の値をもとにした行為判定として行ないます。士気チェックに成功した場合は、そのNPCは特別に何か影響を被ったりはしません。士気チェックに失敗したNPCはその戦闘の現場から逃亡したり、或いは隠れてうずくまり只々怯えるだけとなります。とにかく、その戦闘に関しては役に立たなくなります。状況によっては降伏したりもします。実際のNPCの行動に関してはGMが適宜に判断します。

NPC 記録シート

作成したNPCは通常のキャラクターと同じようにキャラクターシートに記録してもよいのですが、ゲームプレイでの取り扱いのしやすさのために専用の「NPC記録シート」の利用も検討してください。NPC記録シートを使用する場合は、巻末のシートをコピーするか、<https://d-trpg.com/download> からダウンロードして使用してください。

MOB（その他大勢）

NPCの中には、いわゆるその他大勢の存在があります。例えば無法者の集団があったとして、その中の幾人かを通常通りに能力値や技能を決定し、それ以外のNPCについてはまとめて同じ能力値や技能を設定する場合、これらのまとめて同じ能力を設定するNPCの集団をMOB（モブ）と呼びます。

また、人間だけでなく野獣や変異種の群もMOBとして設定することが出来ます。

MOBは大抵の場合、個人の名前や外観を事前に設定しません。

必要になれば GM がその場でアドリブで処理します。

また、MOB にはなるべく前記の士気【MOR】を設定しておきます。以下の MOB に関するルールは、いわばガイドラインのようなもので、ゲームマスターは実際のプレイにおいて彼らを、より個別の存在として描いても構いません。

- MOB はその MOB 内のすべてが同じ能力値と技能も持っています。
- MOB はダメージを受けた場合は、個別にダメージを受けて、行動力低下やその他の特殊な効果も、当然個別に受けます。
- MOB は基本的に全員同じ装備ですが、GM は都合に合わせて、MOB の構成員の何人かに特別な装備をさせてもよいでしょう。
- MOB は戦闘シーンでは全員でひとまとめでイニシアティブを決定します。
- 一つの NPC の集団に、複数の MOB が存在することもあります。

MOB 記録シート

MOB は専用の MOB 記録シートに記録することで GM の資料として取り扱いしやすくなります。MOB 記録シートは巻末のものをコピーするか、<https://d-trpg.com/download> からダウンロードして使用してください。

ダウンロード版には PDF 版と Excel 版がありますので、オンラインセッションで使用する場合は Excel 版の方が便利でしょう。

NPC と雇用

NPC は報酬を支払うことによって雇用できます。NPC を雇用するためには、まず、雇用対象の NPC と出会う必要があります。トレーダーズ・ギルドやハンター組合では、特定の技能を持った人物の斡旋、紹介もしています。

雇用しようとする NPC がトレーダーやドライバー、メカニックの場合はトレーダーズ・ギルドで探すことができます。ハンターはハンター協会が紹介してくれます。

エスコートはトレーダーズ・ギルドとハンター協会の両方で紹介を受けることができます。(ハンター協会で紹介されるのは、ハンター鑑札をもった、兼任エスコートです。)

メカニックは技術復古協会 (TRA) でも商会を受けることができるかもしれません。TRA の紹介してくれるメカニックは BD テクノロジーに強い人物が多くなります。

雇用の手順

実際のゲームプレイで、雇用する NPC を探す場合は、入手判定が必要です。NPC の入手判定の入手難易度 (入手のための目標値) は基本が 15 です。

この値に、NPC に望む技能レベルが加えられます。NPC を探す場所の人口規模 +2D6 でこの入手難易度以上が出れば、その NPC と接触できます。

接触 (入手判定) に失敗した場合は、探す NPC の条件を緩和 (入

手難易度が低くなるようにする) しない限り、再び入手判定を行うには再試行期間が経過する必要があります。

望む NPC に 2 種類以上の技能を要求する場合は、最も高いレベルを要求する技能の技能レベルと追加で望む技能の数の合計 +15 が入手難易度になります。

また入手判定でも、「6」の目が出たダイスは振り足すことができません。これによってごく小さな村でも高レベルの技能を持った NPC と出会う可能性はあります。

例、《銃器》が扱えて《運転》が 3 レベル以上の人物を探す場合の目標値は 19 になります。これを人口 9000 人の街で探す場合は $2D6+11$ で 19 以上が出れば、その人物に出会えることになります。この判定に失敗した場合は、人口 9000 人の街での人探しなので翌日再び探すことができます。

もしも、《銃器》技能を諦めるならば、入手難易度が下がりますので、同じ日にもう一度判定を行うことができます。

なお、雇用に関する入手判定は、PC パーティーの各人が行うのではなく、パーティー全体として行います。複数人で雇用できる NPC を探す場合は、1 人が協力するごとに、目標値が 1 低下します。これによる目標値の低下は、NPC を探す場所の人口規模の $\frac{1}{4}$ が最大になります。

雇用対象の NPC との《交渉》判定はプレイヤーパーティーの誰か一人が代表して行います。

人口規模表

NPC の入手判定の人口規模は「人口規模表」に記載されています。また入手判定に失敗した場合の再試行に必要な期間も記載されています。

「人口規模表」は NPC の入手判定だけでなく、一般的な装備や物品の入手判定などにも使用します。

人口 10 人未満の集落などでは、基本的には雇用する人材を探すことはできません。(これは直ちに雇用対象の NPC が存在しないことを示しているわけではありません。ごく少数の集団の中の雇用対象はゲームマスターの裁量で決定されます。)

人口規模表		
人口	人口規模	再試行期間
10 人～ 50 人	2	1 か月
51 人～ 100 人	3	2 週間
101 人～ 200 人	4	2 週間
201 人～ 500 人	5	1 週間
501 人～ 1000 人	6	1 週間
1001 人～ 2000 人	7	3 日
2001 人～ 4000 人	8	3 日
4001 人～ 6000 人	9	隔日
6001 人～ 8000 人	10	隔日
8001 人～ 10000 人	11	毎日
10001 人以上	12	毎日

雇用交渉

雇用を希望する NPC に接触できた場合は、まずその交渉を担当するキャラクターに対する NPC の態度を決定します。通常は中立的ですが第一印象の選択ルールを使用する場合は交渉当事者の【ENP】判定によって態度は変わります。また最初の態度の変更のためにスモールトークを行うこともできます。

態度が決定したならば、実際の雇用交渉になります。雇用交渉は雇用を希望する NPC の態度によって目標値が変わる《交渉》判定で行います。この判定に成功すれば、NPC は PC たちと雇用契約を結びます。

売買交渉目標表	
態度	交渉目標値
親愛的	10
友好的	13
中立 / 無関心	15
非友好的	20
敵対的	取引不可能

- ◆ ギルドなどの斡旋 / 紹介がある場合、目標値は -2 されます。
- ◆ 報酬を 10% 上乘せする度に、目標値は -1 されます。この修正は最高で -3 までです。

NPC を雇用する場合の雇用費用（報酬？）は、週給で基本的に入手難易度 × 10TC です。雇用期間が 1 週間未満の場合は、費用は 2 割増しにした後で日割りで計算します。

雇用交渉に成功すれば、NPC の雇用は成功します。雇用交渉に成功度 5 以上で成功した場合は、その NPC は雇用された上で雇用交渉をしたキャラクターに対する態度が 1 段階良くなります。

NPC を雇用した場合は 1 週間ごとに決められた給与をその NPC に支払わなくてはなりません。もしも何らかの理由で支払いが行われない場合は、雇用された NPC の態度は非友好的になります。すでに非友好的な場合はその NPC はチームを去ります。（その NPC がコネクションの場合は、態度を 1 段階低下する代わりにコネクションポイントが 1 点減少します。）給与が支払われずチームを去ることになった NPC は、チームに敵対したり、トレーダーズ・ギルドなどに訴える可能性があります。

ギルドと NPC の雇用

雇用する NPC の入手判定を行う場合、トレーダーズギルドなどに紹介、斡旋してもらうことができます。この場合は入手判定の目標値は 2 だけ低下します。このこの入手難易度の低下は入手判定と雇用交渉の目標値には適用されますが、これによって NPC の給与が減額されることはありません。

トレーダーズ・ギルドなどを通して紹介斡旋を受けて NPC を雇用した場合は、その雇用主は手数料として雇用した NPC の週給の 2 割を支払わなくてはなりません。

雇用した NPC の能力

雇用が成立した場合は、ゲームマスターはその NPC の能力値や技能を決定しなくてはなりません。雇用の条件の技能レベル以外の技能のレベルや能力値はサンプル NPC のものを使用しても構いませんし、ゲームマスターが適当に決めても構いません。サンプル NPC（NPC の例の項目に記載されています。）を雇用する NPC として使う場合は、NPC の入手判定の条件になった技能に関しては、サンプル NPC のモノではなく、条件で指定したものになります。

また、NPC の能力値バリエーションのルールに従ってサンプル NPC の能力値を決定することもできます。

NPC の能力値バリエーション

ゲームマスターは、サンプル NPC を登場させる場合、その NPC の能力値を無作為に変更するには、その NPC の各能力値について「能力値変更表」を使用して変更することができます。

「能力値変更表」ではサンプル NPC の【LIF】以外の各能力値について 1D6 を振り、変更の欄に記載された結果をその能力値に加えます。この合計が NPC の能力値になります。【LIF】に関してはダイスは振らず自動的に【CON】+6 になります。

サンプルキャラクターを使用しない NPC の場合は通常の PC と同じように 1D6+6 で決定できます。

能力値変更表	
1D6	変更
1	-2
2	-1
3	変更なし
4	変更なし
5	+1
6	+2

NPC の例

以下に一般的な NPC の例を挙げます。(MOB として扱う場合もデータは変わりません。)

例に上げられているサンプル NPC には「態度」は設定されていませんが、ゲームマスターは適宜に設定しても構いません。

例の中の技能の項目の二つの数字は最初が「技能レベル」でスラッシュの後ろが「技能実効値」です。NPC の能力値を変更する場合は、「技能実効値」を再計算する必要があります。

また「技能実効値」に続いてカッコつきの数字がある場合は、着用している防具などで【DEX】が修正される場合の、修正後の数字です。

トレーダー

主に人類の居住地間の物資輸送を行い、その交易によって利益を得る商人です。トレーダーはトレーダーズ・ギルドによって認可を受けている必要があります。

◆能力値

STR : 7 DEX : 10 CON : 9 INT : 11 ENP : 11
LIF : 15 MOR : 9

◆技能

《銃器 -1/11》《運転 -1/11》
《交渉 -3/14》《商品知識 -3/14》〈地域知識 -3/13〉

◆武器

【小型オートマチック】

貫通力 4 ダメージ 2D 射撃数 2 速射値 2
照準限界 2 装弾数 12 射程 10/30/50/-

◆防具

【防弾ベスト】

装甲度 0 間隙値 3 減衰値 10 DEX 修正 0

メカニック

◆能力値

STR : 8 DEX : 9 CON : 8 INT : 12 ENP : 9
LIF : 14 MOR : 8

◆技能

《電子機器 -3/15》《整備 -3/15》〈整備 (車輻) -4/16〉
《運転 -2/11》《近接戦闘 -1/10》

◆武器

【小型ナイフ】

貫通力 2 ダメージ 2D 必要筋力 6

◆防具

【レーザージャケット】

装甲度 0 間隙値 2 減衰値 4 DEX 修正 0

ドライバー

◆能力値

STR : 8 DEX : 10 CON : 9 INT : 10 ENP : 11
LIF : 15 MOR : 9

◆技能

《銃器 -1/11》《運転 -2/12》〈運転 (装輪) -5/15〉
〈地域知識 -1/11〉《車載火器 -1/11》〈整備 (車輻) -1/11〉

◆武器

【大型オートマチック】

貫通力 6 ダメージ 2D+1 射撃数 2 速射値 2
照準限界 2 装弾数 15 射程 10/30/50/-

◆防具

【防弾ベスト】

装甲度 0 間隙値 3 減衰値 10 DEX 修正 0

エスコート

◆能力値

STR:9 DEX:11 CON:10 INT:9 ENP:9
LIF:17 MOR:10

◆技能

《銃器 -1/11》《運転 -1/12》

◆武器

【小型オートマチック】

貫通力 4 ダメージ 2D 射撃数 2 速射値 2
照準限界 2 装弾数 12 射程 10/30/50/-

【ライトマシンガン】

貫通力 7 ダメージ 2D+2 射撃数 12 速射値 10
照準限界 1 装弾数 50 射程 30/90/180/400

◆防具

【ライトアーマー】

装甲度 11 間隙値 3 減衰値 6 DEX 修正 0

ハンター

懸賞金のかかっている変異種や野盗などを殺害や捕縛することを生業とする人々です。

◆能力値

STR:10 DEX:10 CON:11 INT:8 ENP:9
LIF:16 MOR:11

◆技能

《銃器 -4/14(13)》《近接戦闘 -2/12(11)》《運転 -1/11(10)》
《知覚 -1/10》《隠密 -1/11(10)》

◆武器

【大型リボルバー】

貫通力 4 ダメージ 2D+1 射撃数 1 速射値 1
照準限界 2 装弾数 35 射程 10/30/50/-

【アサルトライフル】

貫通力 7 ダメージ 2D+2 射撃数 6 速射値 6
照準限界 3 装弾数 6 射程 25/80/150/300

◆防具

【ミディアム・アーマー】

装甲度 12 間隙値 2 減衰値 7 DEX 修正 -1

サルベージャー

サルベージャーは、大災厄前の貴重な物品を危険な廃墟から回収することをなりわいとする者です。回収するか部品は大災厄前の高い技術水準で製造された工業製品やその電子的データ、或いは、貴重な技術資料、などの失われたテクノロジー関連や、芸術品や希少なワインなどの場合もあります。

◆能力値

STR:11 DEX:10 CON:11 INT:10 ENP:11
LIF:17 MOR:10 (戦闘経験あり)

◆技能

《銃器 -3/13》《運転(装輪) -1/11》《隠密 -1/11》
〈視力 -3/14〉《商品知識 -2/12》

◆武器

【ライフル】

貫通力 7 ダメージ 3D 射撃数 2 速射値 1
照準限界 4 装弾数 10 射程 30/100/200/500

◆防具

【レーザージャケット】

装甲度 0 間隙値 2 減衰値 4 DEX 修正 0

ハイテック

大災厄前の高度な技術を持っている人物がハイテックです。ハイテックは通常大災厄の生き残りで、年齢も50歳以上が普通です。まれに生き残りのハイテックから技術や知識を学んだ、大災厄後生まれの若者の場合もあります。

ハイテックは、ごく限られた専門分野について5レベル以上の技能を持っている以外は、普通の人々と変わりません。

ハイテックの専門技能例

原油精製プラント、半導体製造プラント、食料生産プラント、半導体設計、コンピュータプログラミング、原子力プラント、太陽光発電プラント

◆能力値

STR:8 DEX:10 CON:9 INT:12 ENP:10
LIF:14 MOR:10

◆技能

〈コンピュータ -3/15〉〈工学 -3/15〉
〈太陽光発電プラント -/17〉

◆武器 なし

◆防具 なし

ブローカー

ブローカーは、様々な商品を仲買する人々です。都市での生産物を買取り、別の都市へ向かうトレーダーたちにそれを売り渡したり、同じ都市内でも生産者から買い付けた商品を、まとめて商人たちの卸したりします。ブローカーはその経済的立ち位置からも、ある程度の大きさの都市でないと仕事が成立しません。通常ブローカーは人口が5000人以上の都市にいます。

◆能力値

STR：9 DEX：9 CON：10 INT：11 ENP：10
LIF：16 MOR：10

◆技能

《銃器 -1/10》〈運転（装輪） -2/11〉〈地域知識 -2/13〉
《商品知識 -1/12》

◆武器

【小型オートマチック】

貫通力 4 ダメージ 2D 射撃数 2 速射値 2
照準限界 2 装弾数 12 射程 10/30/50

◆防具 なし

トレーダーズギルド職員

トレーダーズギルドの職員は、トレーダーにとっては最もよく接するNPCといえるかもしれません。ギルド職員は、その地域の情報、それも経済的な情報には精通しており、経済交流によって世界をより良くするとうい目標の元に働いています。（なかにはそうでない者もいるでしょうが。）彼らは、基本的にトレーダーたちの味方で、ギルドや自治体の規則の許す範囲で手助けしたいと考えています。（もちろん、中には手助けに対して何らかの個人的報酬を望む者も少なくありません。）

ギルド職員をコネクションにもつと、貴重な情報を得たり、ギルドの施設（通信施設や何らかのデータベース、宿泊施設や倉庫など）の特別な利用が可能になったりするかもしれません。

◆能力値

STR：8 DEX：10 CON：9 INT：11 ENP：10
LIF：15 MOR：9

◆技能

《交渉 -2/12》《商品知識 -3/14》〈地域知識 -3/14〉

◆武器 なし

◆防具 なし

職人

おもに居住地内でCFテクノロジーの物品を生産します。時にはハイテックの指導のもと、ADテクノロジーの部品を生産したり、BDテクノロジーの物品の調整や修理を行うこともあります。物品の売り買いや交易に関して、職人は生産者として扱われることがよくあります。

職人の例

鋳物職人、鍛冶屋、木工職人、炭焼職人、陶器職人、機織職人、染物職人、などです。

◆能力値

STR：11 DEX：11 CON：10 INT：10 ENP：10
LIF：16 MOR：9

◆技能

《交渉 -1/11》〈製作 -4/15〉

◆武器 なし

◆防具 なし

商人

居住地内で物品を小売する者です。商品は居住地内の生産者から直接仕入れたり、ブローカーやトレーダーから仕入れたりします。彼らの販売する価格が物品の小売価格です。商人たちは時には商人ギルドを組織していることもあります。

◆能力値

STR：8 DEX：10 CON：10 INT：11 ENP：11
LIF：16 MOR：9

◆技能

《交渉 -2/13》〈売買 -4/15〉《商品知識 -3/14》
〈地域知識 -3/14〉

◆武器 なし

◆防具 なし

バイカー・ギャング

◆能力値

STR：10 DEX：11 CON：10 INT：11 ENP：11
LIF：16 MOR：10（戦闘経験あり）

◆技能

《銃器 -2/13》《近接戦闘 -2/13》〈運転（二輪）-3/14〉
《隠密 -1/12》〈地域知識 -1/12〉

◆武器

【小型オートマチック】

貫通力 4 ダメージ 2D 射撃数 2 速射値 2
照準限界 2 装弾数 12 射程 10/30/50

【小型ナイフ】

貫通力 2 ダメージ 2D

◆防具

【レザージャケット】

装甲度 0 間隙値 2 減衰値 4 DEX 修正 0

無法者

大災厄後の世界には、国家と呼べるほどの社会的集団はまだ作られていません。幾つかの自治都市や、多くの街、集落などの居住地がそれぞれの法を持っています。それらの法は基本的にその居住地内のものであり、ひとたび居住地外に出れば無法地帯とされます。

無法者はこうした居住地の外に居を構え、山賊行為などで生計を立てるものや、居住地内でも違法なことや暴力行為などを、生き残る術として選んだ者です。

◆能力値

STR：11 DEX：11 CON：11 INT：9 ENP：9
LIF：17 MOR：10（戦闘経験あり）

◆技能

《銃器 -3/14》《運転（装輪） -1/12》《知覚 -2/11》
〈地域知識 -2/13〉

◆武器

【大型リボルバー】

貫通力 6 ダメージ 2D+1 射撃数 1 速射値 1
照準限界 2 装弾数 6 射程 10/30/50

◆防具

【レザージャケット】

装甲度 0 間隙値 2 減衰値 4 DEX 修正 0

レイダース

町や村の近くに隠れ住み、強盗行為を働く者たちをレイダースと呼びます。レイダースは主に街の外を行き来する力なき人々を襲いますが、時には村を直接襲ったり、防衛戦力のあるトレイダーのキャラバンを襲うこともあります。また大規模なレイダースは隠れ住まずに、町や村を占拠し、そこを拠点として他の村などを襲うことも者たちもいます。（まるでヴァイキングのようにです。）

◆能力値

STR：10 DEX：11 CON：11 INT：11
ENP：11 LIF：17 MOR：10（戦闘経験あり）

◆技能

《銃器 -2/13》《運転（装輪） -2/13》《知覚 -1/12》
〈地域知識 -2/13〉

◆武器

【大型リボルバー】

貫通力 6 ダメージ 2D+1 射撃数 1 速射値 1
照準限界 2 装弾数 6 射程 10/30/50

◆防具

【レザージャケット】

装甲度 0 間隙値 2 減衰値 4 DEX 修正 0

保安官

保安官はその町、あるいはその地域の自治組織によって任命された、法の執行官です。大抵の町では司法権は自治組織が持っており、自治組織の開く法廷（多くの場合は陪審員制）によって執行されます。また、保安官はその地域のハンターの管理も行います。自治組織がハンター鑑札を発行するのですが、実務的には保安官に任されている場合もあります。ハンターにとっては保安官は自治組織に対する窓口として機能します。

◆能力値

STR：10 DEX：11 CON：11 INT：11 ENP：11
LIF：17 MOR：11（戦闘経験あり）

◆技能

《銃器 -4/15》《運転（装輪） -1/12》《知覚 -2/14》
〈地域知識 -3/14〉

◆武器

【ライフル】

貫通力 7 ダメージ 3D 射撃数 2 速射値 1
照準限界 4 装弾数 10 射程 30/100/200/500

【大型リボルバー】

貫通力 6 ダメージ 2D+1 射撃数 1 速射値 1
照準限界 2 装弾数 6 射程 10/30/50

◆防具

【防弾ベスト】

装甲度 0 間隙値 3 減衰値 10 DEX 修正 0



第七章 脅威と治安維持

脅威の数々

大災厄 (The Disaster) 後の世界には、PC 達にとって非常に危険な存在がいくつもあります。その大半は自分たちの町の外側の荒野で遭遇しますが、まれに都市内でも出会うことがあるでしょう。この章ではこれら PC 達の命を脅かす脅威の数々について解説します。

武装集団

荒野で最も危険なのは人間です。大災厄を生き残った多くの人々は村や町などを作り、身を寄せあって暮らしていますが、中には荒野で集団を作り、武力で略奪をして暮らしている人々もいます。これらの人々は、ほとんどが普段は狩猟採集生活を送り、時折に他の集団や荒野を行き来するトレイダーや旅人から強盗行為を行う者たちです。

こういった襲撃者の中には町の近郊や重要な交易ルート近くに居を構え、略奪のみで暮らしている無法者の武装集団もあります。

無法者集団でなくとも、自分の居住している町や村とは違った勢力の町に所属する武装集団 (自警団やハンター) なども敵対することがあります。特に政治的に敵対している自治組織のハンターは一般的な無法者よりも装備の面でも、練度の面でも非常に危険な敵です。こういった勢力は自治組織同士の対立の場合もありますし、トレイダーズ・ギルド同士の対立の場合もあります。様々な規模の組織同士の対立は常に一番の驚異になります。国家という枠組みがないこの世界では、こういった対立が比較的簡単に直接的な殺し合いになってしまいます。

武装集団を登場させる

ゲームマスターは、ゲームに武装集団を登場させる場合は、前もって彼らの構成や能力値、技能などを設定しておかなくてはなりません。その時に、武装集団の構成員を MOB として設定するキャラクターと、個人の能力を持たせる通常の NPC として分けて設定すると良いでしょう。

例えば、その武装集団のリーダーだけを個人として設定し、それ以外は MOB として全員同じ能力にしたりします。もしくは、リーダーと幹部だけを個人設定にするというのも一般的な方法でしょう。

武装集団の各 NPC の能力のうち、士気【MOR】の設定には注意が必要です。大人数の武装集団を設定する場合は士気【MOR】の値を低めにすると、戦闘が長引きすぎることを防ぐ手助けになります。

また、武装集団が登場する戦闘では、通常の士気チェックに加え

て、リーダーや幹部クラスが死亡したり、行動不能になった場合も士気チェックを行うようにします。

これらの理由による MOB への士気チェックは一度の判定で全 MOB に適用するのがスマートです。つまり、リーダーがやられれば、MOB は全員降伏したり、逃亡したりするかもしれないのです。

武装集団の例

町の無法者

町や村で暮らし徒党を組んで悪さをする無法者の集団は、あまり小さな集落には存在しません。(小さな集落では彼らが生きていくのに必要な食料や資源の余剰が生まれにくいからです)

多くの場合、町の無法者は高価な武装などは持ち合わせておらず、数を頼みに悪さをする連中です。一般の住民にとっては脅威に値する彼らですが、本職のハンター相手には、戦闘での不利は否めないでしょう。

町の無法者リーダー

◆能力値

STR : 11 DEX : 11 CON : 11 INT : 9 ENP : 9
LIF : 17 MOR : 10 (戦闘経験あり)

◆技能

《銃器 -3/14》《近接戦闘 -2/13》《運転 (装輪) -1/12》
《知覚 -3/12》《地域知識 -3/12》

◆武器

【大型リボルバー】

貫通力 6 ダメージ 2D+1 射撃数 1 速射値 1
照準限界 2 装弾数 6 射程 10/30/50

◆防具

【レザージャケット】

装甲度 0 間隙値 2 減衰値 4 DEX 修正 0

無法者手下 (MOB)

◆能力値

STR : 11 DEX : 10 CON : 10 INT : 9 ENP : 9
LIF : 16 MOR : 9 (戦闘経験あり)

◆技能

《近接戦闘 -2/12》《知覚 -2/11》《隠密 -2/12》《交渉 -1/10》

◆武器

【大型ナイフ】

貫通力 2 ダメージ 2D+1

◆防具 なし

自警団

町や村の治安を維持するための住民たちによる武装集団が自警団です。自警団は大抵の集落にはありますが、その装備などはまちまちです。

村の自警団などは、村を襲う野盗などへの対処とともに、変異種の襲撃に対する備えとしても重要な役割を持っています。

通常、自警団はPC達の敵ではありませんが、状況によっては対立することはあるでしょう。

自警団リーダー

◆能力値

STR：11 DEX：11 CON：11 INT：11 ENP：10
LIF：17 MOR：10（戦闘経験あり）

◆技能

《銃器 -2/13》《近接戦闘 -1/12》《クロスボウ -1/12》
《運転（装輪） -1/12》《知覚 -2/12》《地域知識 -3/13》
《説得 -2/12》

◆武器

【ライフル】

貫通力 7 ダメージ 3D 射撃数 2 速射値 1
照準限界 4 装弾数 10 射程 30/100/200/500

◆防具

【レザージャケット】

装甲度 0 間隙値 2 減衰値 4 DEX 修正 0

自警団の団員（MOB）

◆能力値

STR：11 DEX：11 CON：11 INT：11 ENP：10
LIF：17 MOR：10（戦闘経験あり）

◆技能

《近接戦闘 -1/12》《クロスボウ -1/12》《知覚 -1/11》
《地域知識 -1/12》

◆武器

【槍】

貫通力 4 ダメージ 3D

【クロスボウ】

貫通力 2 ダメージ 2D+1 射撃数 1
照準限界 3 装弾数 1 射程 10/30/50

◆防具

【レザージャケット】

装甲度 0 間隙値 2 減衰値 4 DEX 修正 0

バンデッド（野盗）

大災厄後の世界に生きる人々の、すべてが平和と秩序を望み、静かにつましやかに暮らしているわけではありません。

中には、他人の食料や物資を武力で奪って生きる道を選ぶ人々もいます。

バンデッドはそういった無法の人々の中で、荒野に居を構え道行く旅人やトレイダーを襲うことを生業にしている人々です。彼らは、

時には旅人ではなく、村や町などの集落を襲う場合もあります。そのような時には自警団との争いになります。

PC達やトレイダーにとってもバンデッドの存在は、極めて厄介なものです。特にしっかりと武装を持った集団は最高の脅威と言えるでしょう。

バンデッドリーダー

◆能力値

STR：11 DEX：11 CON：11 INT：11 ENP：10
LIF：17 MOR：11 戦闘経験あり

◆技能

《銃器 -3/14》《近接戦闘 -2/13》《運転（装輪） -2/13》
《知覚 -2/12》《地域知識 -2/13》《交渉 -2/12》

◆武器

【サブマシンガン】

貫通力 6 ダメージ 2D+1 射撃数 6 速射値 4
照準限界 1 装弾数 30 射程 20/60/100

◆防具

【ライトアーマー】

装甲度 11 間隙値 3 減衰値 6 DEX 修正 0

バンデッドの手下（MOB）

◆能力値

STR：9 DEX：10 CON：10 INT：9 ENP：10
LIF：16 MOR：9（戦闘経験あり）

◆技能

《銃器 -2/12》《近接戦闘 -1/11》《運転（装輪） -2/12》
《知覚 -2/12》《地域知識 -1/10》

◆武器

【ライフル】

貫通力 7 ダメージ 3D 射撃数 2 速射値 1
照準限界 4 装弾数 10 射程 30/100/200/500

◆防具

【レザージャケット】

装甲度 0 間隙値 2 減衰値 4 DEX 修正 0

ノーマッド

大災厄後の荒野で定住せず、食料や資源を求めて移動しながら暮らす人々です。食料になる野生の動物を追ったり、かつての都市の廃墟を探索しながら回ったりします。

ノーマッドは必ずしもPC達トレイダーと敵対するとは限りませんが、時には戦うことになる場合もあるでしょう。

また、ノーマッドの中には、食用になる動物と同じように、資源を持っている人間を追って襲う者たちもいます。かれらは、その旅の途上にある村などを襲撃することもあります。

ノーマッドは大体において、多数の車輻で移動しますが、動物に騎乗する者や徒歩で移動する者もいます。

下にノーマッドのリーダーと戦士のデータ例を記載してありますが、他の武装集団と違い、ノーマッドの中には非戦闘員も多数含まれます。

ノーマッドをゲームに登場させる場合、ゲームマスターはその車

輻も準備します。また、ノーマッドが車輛以外の移動手段を用いる場合は技能もそれに適合するように変更します。

ノーマッドリーダー

◆能力値

STR：10 DEX：10 CON：10 INT：11 ENP：12
LIF：16 MOR：10（戦闘経験あり）

◆技能

《銃器 -3/13》《近接戦闘 -2/12》《運転（装輪） -2/12》
《知覚 -1/13》《地域知識 -2/13》《交渉 -2/14》

◆武器

【ライフル】

貫通力 7 ダメージ 3D 射撃数 2 速射値 1
照準限界 4 装弾数 10 射程 30/100/200/500

◆防具

【レーザージャケット】

装甲度 0 間隙値 2 減衰値 4 DEX 修正 0

ノーマッドの戦士

◆能力値

STR：10 DEX：10 CON：10 INT：9 ENP：10
LIF：16 MOR：9（戦闘経験あり）

◆技能

《銃器 -3/13》《近接戦闘 -2/12》《運転（装輪） -2/12》
《知覚 -2/12》《地域知識 -2/11》

◆武器

【クロスボウ】

貫通力 2 ダメージ 2D+1 射撃数 1
照準限界 3 装弾数 1 射程 10/30/50

【大型ナイフ】

貫通力 2 ダメージ 2D+1

◆防具

【レーザージャケット】

装甲度 0 間隙値 2 減衰値 4 DEX 修正 0

変異種

Armored Traderの世界では、人間以外の動植物も一旦は大幅に減少しました。その中で大災厄(The Disaster)後の環境に適応できた種だけが再び個体数を増やしています。また、大災厄(The Disaster)で世界に広まってしまったウイルスによる遺伝子異常で、凶悪化した動物や巨大化した昆虫などが、あちこちで目撃されています。これらの大災厄(The Disaster)時に現れた危険な動植物を変異種(MC)と呼びます。変異種登場の原因になったウイルスに関しては十分に研究されておらず、どこかの国の生物兵器説や宇宙からの飛来説などがありますが現在のところわかっていません。このウイルスは単に変異種ウイルスとかMMウイルスとだけ呼ばれています。

変異種ウイルス(MMウイルス)

変異種に噛みつかれるなどして、傷を負った動物(キャラクターを含む)は変異種ウイルスに感染する可能性があります。感染の判

定は【CON】で目標値15になります。また、この判定は負傷ごとに行う必要があります。さらに受けた負傷が致命傷(LIFの半分以上)の場合は【CON】判定の目標値は20になります。この【CON】判定に失敗すると変異種ウイルスに感染します。感染の確認のための【CON】判定に複数回失敗しても、特別なペナルティーはありません。

人間が変異種ウイルスに感染してしまった場合は、高熱と意識障害が続き、1週間以内に死亡する場合があります。稀に回復した場合でも、自身の遺伝子情報が損なわれ、子供が奇形児となってしまいます。優生保護のためにも、一旦ウイルスに感染した人間は子をなすことを躊躇するようになりますし、地域によっては、彼ら感染者が差別の対象となり、安全な居住地内に住むことを禁じられることもあります。

変異種ウイルスの人から人への感染は現在のところ、妊娠中の母子感染など以外は殆ど認められていません。

変異種ウイルスに感染した動物も、大半は数日以内に死亡しますが、一部はウイルスの毒による影響で変異種となります。変異種への変化は、ウイルスへの罹患後1週間ぐらいで始まり、数日から1月ほどで変態を終えます。

変異種同士の交配や、変異種ウイルス罹患者同士の交配、によって変異種の子が生まれた場合、この二世同士の更なる交配によって変異種は新たな種として、この世界に根付くことになると考えられています。

変異種ウイルスへ感染した場合のルール上のデータは第四章の「病気の例」表に記載されています。変異種ウイルスに対して有効な医薬品や治療術は確立していないので《医療》技能などを使った治療処置に成功しても病気の強度を低下させることはできません。しかしながら、医療処置を試みることは可能で、技能判定(《医療》または《内科治療》)で目標値20に成功したならば、自然回復のための【CON】判定の目標値を-2することができます。

変異種ウイルスに感染し、最初の自然回復の【CON】判定で成功しなければ、1D6を振り、1が出れば身体が変異し始めます。自然回復判定に成功すれば、病気の強度が通常通り1低下し、身体の変異も起こりません。身体の変異の判定は、病気が完全に治るまで、自然回復の【CON】判定に失敗するたびに行わなくてはなりません。

身体の変異が始まった場合は、人としての知性を失ってしまうのが普通で、プレイヤーキャラクターが、不幸にもそのような状態になってしまったならば、2度と回復することはない、そのキャラクターでの冒険はここまでになります。

5日ごとの自然回復の【CON】判定に合計3回成功すると病気の強度は0になり、完全に回復することになります。変異種ウイルスへの感染から回復した場合は、身体の変異が起こらなくても、遺伝子情報が損なわれている可能性があります。遺伝子情報が損なわれていた場合は、罹患した患者の子供は奇形児となり変異種の肉体的特徴のどれかを備えて生まれてくる場合があります。

ゲームマスターは快復した患者の遺伝子情報が変異種ウイルスによって改竄されているかどうかを秘かにダイスを振って決めておいてもよいでしょう。統計的には変異種ウイルスへの感染から快復した者のおおよそ二割が遺伝情報に傷を持っています。プレイヤーキャラ

クターが感染した場合は、遺伝情報の以上について知りたがるかもしれないませんが非常に高度な BD テクノロジーの病院などが利用できない限りは調べるすべがありません。

変異種ウィルスの効果

変異種ウィルスに罹患した動物には様々な影響を受けます。以下に代表的な変異種ウィルスの効果を記載します。

巨大化： 特に、昆虫類などの節足動物に多く見られる変異です。罹患した個体は体躯が巨大化します。通常のサイズの 10 倍から 100 倍程度に巨大化しますが、元の体躯が小さい種ほど倍率は大きくなる傾向があります。また、一説には巨大化した個体同士の交配による個体はさらに巨大化する傾向にあります。巨大化した変異種は新たな体躯にあわせて力強くなり、また外骨格も強固になります。

凶暴化： 変異種ウィルスに罹患した動物は、通常より凶暴化し、通常であれば人を襲わない種でも、見境無く襲うようになるものもあります。凶暴化した変異種はゲームルール上の扱いとしては士気【MOR】の値はもたず、士気の判定には必ず成功します。

キメラ化： 変異種同士の場合、元の種が別の種であっても交配、繁殖することがあると考えられています。これらの効果か、変異種の中には複数の種の特徴をもつ個体があります。また、ある種の蚊などは吸血を通してウイルスに犯された様々な種の遺伝子を、合成する働きをしているのだと考えている者もいます。

高速再生： 体躯に負った負傷を非常に早く治癒、再生する変異種も確認されています。ヒトデや原生生物、爬虫類の一部のように失った体躯の一部を再生したりする場合があります。

即死耐性： 変異種の中でこの能力を持つ個体は戦闘時の 6 の目による追加ダメージを受けることがありません。また、致命傷による即死判定（選択ルール）もおこないません。

変異種を登場させる。

以下に一般的な変異種の例を挙げます。実際にゲームに登場させるとき、ゲームマスターはこのデータを変更したり、このデータを元に、新たな変異種に PC 達を襲わせても良いでしょう。

変異種のデータについて

懸賞金： 懸賞金が設定されている脅威にのみ記載されています。

その脅威 1 体を駆除した場合に治安当局（多くの場合は保安官事務所やハンター組合）から支払われる報酬金額。懸賞金を得るためには通常は、その脅威の頭部が必要です。

遭遇数： 通常、その脅威と遭遇するときの個体数。いわば群れの大きさです。

能力値： その脅威の平均的な能力値です。

移動力： 移動手段に続いて記載されている 3 つの数字は 1 戦闘ターンの移動メートル数で、通常移動 / 走行移動 / 疾走移動の順に並んでいます。脅威も〈走行〉技能判定の結果によって、

移動距離を伸ばすことができます。

防御能力： その脅威の装甲度や減衰値、そのほか特殊な防御能力がある場合は、ここに記載されます。

射撃目標修正 (FTM)： その脅威が攻撃的として大きい小さいか、あるいは動きが俊敏で命中をし辛いかどうかを目標修正 (TM) として記載されています。これは射撃戦闘の目標になった際の目標値の修正になります。この数字は順に、停止時 / 通常徒歩移動 / 走行 / 疾走の順に並んでいます。

回避： 通常、変異種や野生生物の近接戦闘での防御手段は自動的に「回避」になります。「回避」の値は〈反射〉技能実効値と同じです。

攻撃手段： この項目は脅威の攻撃手段が記載されます。複数の攻撃手段がある場合は、ゲームマスターが任意にどの手段を使うか選択します。

近接と記載されている場合は近接攻撃として攻撃します。射撃と記載されている場合は射撃戦闘として攻撃を解決します。

攻撃手段の後に付される数字は（命中判定の技能実効値）貫通力 / ダメージになります。

技能と特殊能力： この項目には脅威の持っている技能と、特殊な長所や短所が記載されています。脅威が攻撃を行う場合は、攻撃手段の項目の数字を用います。（既にその技能実効値には〈素手戦闘〉の技能と攻撃手段による目標値修正が含まれています。）脅威が近接攻撃を受けた場合は、〈素手戦闘〉技能か〈反射〉技能の高い方で回避を行います。

特殊能力

「毒牙」「毒針」

この特殊能力を持つ生物に致傷ダメージを受けた場合は、毒による追加追加のダメージを受けます。

「消化液」

強力な酸などの消化液を分泌します。これらによる攻撃は多くの場合、射撃戦闘として解決します。消化液によるダメージは防具を痛めることがあります。また消化液によるダメージは貫通力はありませんが、防具の隙間などから侵入しやすい性質を持っています。「消化液」による攻撃の貫通判定では防具の間隙値は 2 倍になります。消化液によるダメージは、その消化液を洗い流すか、中和するか、もしくは有効時間が終了するまで、毎戦闘ターン、ダメージを与え続けます。与えるダメージは消化液による攻撃が命中した瞬間に、その消化液のダメージ分を対象に与え、次の戦闘ターン以降は、戦闘ターンの最後に既定のダメージの 1/2 を追加で与え続けます。

「飛行」

この特殊能力をもっている脅威は、空を飛ぶことができます。通常の生物の場合、通常移動は、その生物の脚で移動することを表し、「走行移動」と「疾走移動」は、空を飛んでいる状態です。通常、飛行時は飛んでいる高さ管理する必要があります。生物が飛行高度を 1 m 変更するためには 2 移動力 (MP) を消費する

ことになります。

「掘削」

この特殊技能の持ち主は、それほど固くない地面を掘削することができます。「掘削」は1戦闘ターンに掘り進めることのできる距離で、その能力が表されます。掘ることのできる穴の直径は、ちょうどその生物が通れる程度の大きさとなります。」

「原生生物」

この特殊能力は、その生物が見かけにかかわらず、原生生物のように非常に強い生命力をもちます。この特殊能力がある場合、LIFの半分を超えるダメージを受けても、「行動力低下」状態にはなりません。ダメージの合計がLIF+10を超えたならば、その生物は死亡します。

「分裂繁殖」

この特殊能力は多くの場合「原生生物」とセットになっています。この特殊能力は、分裂によって個体を増やします。「分裂繁殖」をもっている生物は通常、次の「再生」も持っています。

「再生」

戦闘や事故などで体の一部を失っても、それが重要器官でなければ、時間とともに再生します。「原生生物」も同時に持っている場合は、体の7割以上を失わない限りは時間とともに再生します。

「カメレオン」

体表の色をその場に合せて変化させることができます。この特殊能力をもつ脅威を《知覚》や〈視力〉で発見するためには目標値に+3されます。

「スキャンク」

刺激性の強い匂いを発する分泌物をだします。この匂いをかいだ対象は、一時的に「行動力低下」状態になります。

「超音波センサー」

この特殊能力は、蝙蝠やイルカのような超音波による感覚器を持っていることを表しています。《知覚》の判定が必要になった場合、たとえ光源がなくてもこの特殊能力があれば不利な修正を受けなくて済みます。

射撃目標値修正 (FTM) (選択ルール)

Armored Traderの通常のルールでは車両以外の射撃目標については、その大きさや移動速度に関して大まかな修正があるだけでした。この選択ルールを使用すると「射撃戦闘命中修正表」の修正のうち、「目標が移動中」「目標が走っている」「目標が小さい」「目標が大きい」の4つの項目についての修正を適用しません。その代わりに、脅威の移動状態に合わせて射撃目標修正 (FTM) を射撃の目標値に加えます。

変異種の例

ジャイアント・アント

懸賞金：15TC

遭遇数：2D6

◆能力値

STR：8 DEX：11 CON：9 INT：5 ENP：6

LIF：10

移動力：12m / 24m / 36m

◆防御能力

射撃目標修正 (FTM)：+1 / +2 / +3 / +4

装甲度：8 減衰値：0

回避：11

◆攻撃手段

近接：噛み付き (+11) 2/1D

◆技能と特殊能力

〈素手戦闘-12〉〈嗅覚-11〉

解説： 体長1メートル程度の巨大なアリ。硬い体殻で軽い攻撃をはじきます。通常は群れで行動し、遭遇するときは2D6匹の群れと出会います。巣には1匹の女王が居り、すべての他の蟻は女王の為に戦います。女王蟻は、通常の巨大蟻よりも基本能力値がすべて2高く、LIFは12あります。また、装甲度は10になります。女王蟻の懸賞金は200TCです。

ジャイアント・アントライオン

懸賞金：30TC

遭遇数：1D6

◆能力値

STR：10 DEX：10 CON：10 INT：5 ENP：9

LIF：17

移動力：13m / 26m / 39m

◆防御能力

射撃目標修正 (FTM)：0 / +1 / +2 / +3

装甲度：6 減衰値：2

回避：10

◆攻撃手段

近接：噛みつき (+12) 2/1D+1

◆技能と特殊能力

《素手戦闘-13》《隠れる-12》《嗅覚-11》

「掘削」 地面を1戦闘ターンあたり0.5mの速度で掘ることができます。

解説： 巨大な蟻地獄。体長は1.5メートルから2メートル程度。頭部の強力な顎は人間の脚でも切断できる力を持っています。

砂地にすり鉢状の巣をつくり、落ちてきたものを襲います。巨大蟻などの巨大化昆虫以外にも、人間や家畜も襲います。

巣に落ちてしまったならば、直ちに目標値20の《運動》判定を行い、失敗すれば襲われます。

巣に捕らわれたなら、毎戦闘ターン、主要行動として脱出を試みることができます。《運動》目標値 20。成功すれば巣の緑まで、駆け上がることができます。

ジャイアント・センチピート

懸賞金：30TC

遭遇数：1

◆能力値

STR：14 DEX：9 CON：12 INT：3 ENP：8

LIF：19

移動力：5m / 10m / 15m

◆防御能力

射撃目標修正 (FTM)：0 / +1 / +2 / +3

装甲度：6 減衰値：2

回避：9

◆攻撃手段

近接：噛み付き (+10) 4/1D+3

◆技能と特殊能力

《素手戦闘 -11》

「掘削」 地面を1戦闘ターンあたり0.25 mの速度で掘ることができます。

「毒牙」 噛まれて、ダメージを受けた場合は1/2の確率でこの毒に侵されます。

毒のデータは以下になります。

治療目標値：20 ダメージ頻度：10分

ダメージ種別：非致傷 毒強度：3

解説：体長2メートルほどの巨大ムカデ。

湿潤な地域に生息しています。主に動物などの屍骸を餌としていますが、ときには生きている動物や人間も襲います。

ジャイアント・センチピートは毒を持っています。

ジャイアント・マンティス

懸賞金：300TC

遭遇数：1

◆能力値

STR：16 DEX：14 CON：10 INT：4 ENP：8

LIF：21

移動力：6m / 12m / 30m

◆防御能力

射撃目標修正 (FTM)：+3 / +4 / +10 / +15

装甲度：4 減衰値：0

回避：15

◆攻撃手段

近接：噛み付き (+18) 7 / 2D+3

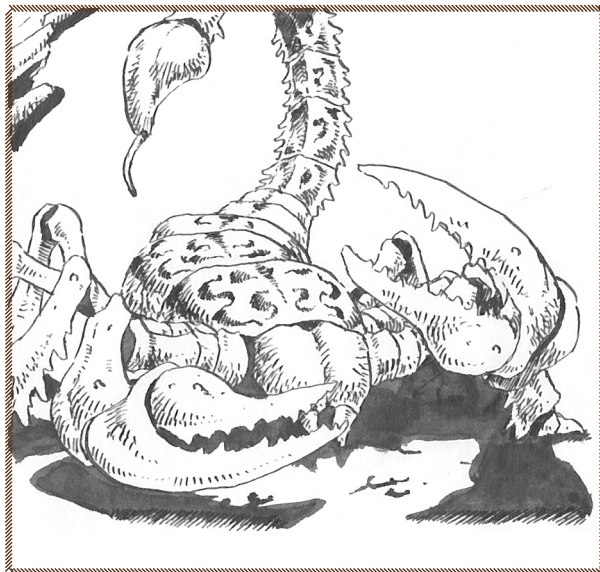
近接：鉤爪 (+19) 5 / 1D+5

◆技能と特殊能力

《素手戦闘 -19》《跳躍 -17》《反射 -15》《視力 -10》《聴覚 -9》
《嗅覚 -9》

「飛行」 移動時に走行移動、もしくは疾走移動は、その羽を使つての飛行になります。移動時に高度を変える場合は、1mの高度変更につき2MPを使用します。

解説：変異種ウイルスに侵されて巨大化したカマキリ。成虫は体高は2.5mにもなります。カマ状になった前肢と強力な顎が武器。きわめて凶暴で、巨大化した昆虫の中でも特に危険な生き物です。



ジャイアント・スコロピオン

懸賞金：600TC

遭遇数：1

◆能力値

STR：18 DEX：11 CON：10 INT：4 ENP：8

LIF：29

移動力：11m / 22m / 33m

◆防御能力

射撃目標修正 (FTM)：-2 / -1 / 0 / +1

装甲度：8 減衰値：4

回避：12

◆攻撃手段

近接：はさみ (+15) 6 / 2D+4

近接：毒針 (+14) 6 / 2D+4

◆技能と特殊能力

《素手戦闘 -15》《跳躍 -12》《反射 -12》

「毒針」ジャイアント・スコロピオンは尻尾に毒針を持っています。この攻撃を受けてダメージを負った場合は毒におかされてしまいます。

治療目標値：20 ダメージ頻度：1分

ダメージ種別：致傷 毒強度：3

解説：砂漠や荒地に生息する、体長3mにもなる巨大なサソリです。狂暴な性質で強力な毒針を行います。また、硬い外骨格

も持っているので、変異種の中でもとくにタフです。

キラールビー

懸賞金：10TC

遭遇数：3D6

◆能力値

STR：3 DEX：12 CON：10 INT：5 ENP：9

LIF：3

移動力：6m / 12m / 30m

◆防御能力

射撃目標修正 (FTM)：+3 / +4 / +10 / +15

装甲度：4 減衰値：0

回避：14

◆攻撃手段

近接：噛みつき (+12) 0 / 1D-3

近接：毒針 (+12) 0 / 1D-3

◆技能と特殊能力

〈素手戦闘 -13〉〈反射 -14〉〈視力 -11〉〈聴覚 -11〉

〈嗅覚 -11〉

「毒針」腹先(尻)に強力な毒針を持っています。その毒は大型の哺乳類でも行動不能にするほど強いものですが、毒針は使い切りで、一度対象に毒を注入した毒針は失われてしまいます。

治療目標値：20 ダメージ頻度：1分

ダメージ種別：致傷 毒強度：3

解説：体長が30センチメートル程度になる、変異種ウイルスで大型化した蜂です。データは通常の蜜蜂が変異したもので、より大型の蜂の変異種はもっと強力で、STRとLIFが通常よりも2大きくなります。生息域は非常に広く余程の高山や寒冷地以外では世界中で見られます。キラールビーの蜂蜜は、十分に食用になり、ウイルス感染も起こらないと考えられているため、一部の人はキラールビーの家畜化に挑戦しています。

キメラ・ライオン

懸賞金：800TC

遭遇数：1

◆能力値

STR：20 DEX：12 CON：14 INT：6 ENP：9

LIF：28

移動力：17m / 51m / 81m

◆防御能力

射撃目標修正 (FTM)：-2 / -1 / +3 / +6

装甲度：4 減衰値：2

回避：15

◆攻撃手段

近接：噛みつき (+17) 8 / 2D+4

近接：毒針 (+17) 8 / 2D+4

◆技能と特殊能力

〈素手戦闘 -18〉〈走行 -16〉〈跳躍 -15〉〈平衡 -16〉

〈反射 -15〉〈隠れる -13〉〈忍び歩き -13〉

〈視力 -11〉〈聴覚 -11〉〈嗅覚 -12〉

「毒針」尻尾の先端に毒針を持っています。

治療目標値：20 ダメージ頻度：1分

ダメージ種別：致傷 毒強度：3

解説：胎生のライオンと卵生の蠍がどのように合わさったのかは不明ですが、変異種ウイルスによるキメラ化では、このような発生過程を想像できないような生物も生まれます。わからないことはたくさんありますが、ただ一つ重要なのは、この脅威が正しく掛値なしの脅威であるということです。

サンドワーム

懸賞金：1000TC

遭遇数：1

◆能力値

STR：18 DEX：10 CON：14 INT：3 ENP：6

LIF：48

移動力：7m / 14m / 21m

◆防御能力

射撃目標修正 (FTM)：-2 / -1 / +3 / +6

装甲度：1 減衰値：3

回避：10

◆攻撃手段

近接：噛みつき (+11) 8 / 2D+4

近接：締め付け (+10) 0 / 3D+4(非致傷)

◆技能と特殊能力

〈素手戦闘 -12〉〈嗅覚 -9〉

「掘削」サンドワームは地面を1m/ターンの速度で掘り進むことができます。

解説：砂蛇が変異して狂暴化、巨大化したような外見ですが、頭部はゴカイの様に鋭い歯を持っています。その体内には背骨を持っているので、蛇とゴカイという大きな隔たりのある種のキメラ変異体であると考えられています。



動物の例

変異種だけではなく、普通の動物の中にも十分に危険な存在はいます。以下にはその例をいくつか紹介します。

ピューマ

懸賞金：なし
遭遇数：1

◆能力値

STR：11 DEX：14 CON：10 INT：6 ENP：12
LIF：18
移動力：16m / 48m / 96m

◆防御能力

射撃目標修正 (FTM)：0 / +1 / +5 / +8
装甲度：0 減衰値：0
回避：18

◆攻撃手段

近接：噛みつき (+17) 4 / 2D
近接：爪 (+18) 1 / 1D+1

◆技能と特殊能力

〈素手戦闘 -18〉〈走行 -20〉〈跳躍 -19〉〈平衡 -19〉
〈反射 -18〉〈隠れる -16〉〈忍び歩き -16〉〈視力 -14〉
〈嗅覚 -13〉

解説：主にアメリカ大陸に生息する大型猫類。極めて俊敏で十分な装備なしで対峙するのは危険です。半面、変異種ではないので、とくに防御力が高いわけではないので、先に発見して銃器で対応できればそれほど問題にはならないでしょう。

ライオン

懸賞金：なし
遭遇数：1D3

◆能力値

STR：16 DEX：12 CON：10 INT：6 ENP：9
LIF：24
移動力：15m / 45m / 90m

◆防御能力

射撃目標修正 (FTM)：0 / +1 / +4 / +7
装甲度：0 減衰値：0
回避：15

◆攻撃手段

近接：噛みつき (+16) 7 / 2D+3
近接：爪 (+17) 4 / 1D+4

◆技能と特殊能力

〈素手戦闘 -17〉〈走行 -16〉〈跳躍 -15〉〈平衡 -16〉
〈反射 -15〉〈隠れる -13〉〈忍び歩き -13〉〈視力 -11〉
〈嗅覚 -12〉

解説：主にアフリカ大陸に生息する大型猫類。雄一頭に対して雌が数頭で群れを作り、おもに狩りは雌が行います。上記のデータは雌ライオンのもので、雄はSTRとLIFがさらに2大きくなります。

トラ

懸賞金：なし
遭遇数：1

◆能力値

STR：18 DEX：12 CON：10 INT：6 ENP：9
LIF：28
移動力：16m / 48m / 96m

◆防御能力

射撃目標修正 (FTM)：-1 / 0 / +4 / +7
装甲度：0 減衰値：0
回避：15

◆攻撃手段

近接：噛みつき (+16) 8 / 2D+4
近接：爪 (+17) 5 / 1D+6

◆技能と特殊能力

〈素手戦闘 -17〉〈走行 -15〉〈跳躍 -15〉〈平衡 -16〉
〈反射 -15〉〈隠れる -15〉〈忍び歩き -13〉〈視力 -11〉
〈嗅覚 -12〉

解説：主にアジア大陸に生息する大型猫類。ライオンと並んで比べられることの多い大型猫類ですが、こちらは主に単独で狩りをします。

クロコダイル

懸賞金：なし

遭遇数：1

◆能力値

STR：18 DEX：9 CON：11 INT：5 ENP：6

LIF：28

移動力：13m / 39m / 78m

◆防御能力

射撃目標修正 (FTM)：-1 / 0 / +4 / +7

装甲度：4 減衰値：2

回避：10

◆攻撃手段

近接：噛みつき (+12) 10 / 3D+4

近接：爪 (+17) 4 / 1D+4

◆技能と特殊能力

〈素手戦闘 -13〉〈走行 -11〉〈水泳 -11〉〈反射 -10〉〈聴覚 -7〉

解説：南北アメリカ大陸、アフリカ大陸、オーストラリア大陸などに生息する大型のワニ類。見かけによらず走ると早い。

水中では疾走はできませんが、〈水泳〉技能を用いて走行の移動力で泳ぐことができます。

オオカミ

懸賞金：なし

遭遇数：2D6

◆能力値

STR：12 DEX：12 CON：14 INT：7 ENP：12

LIF：14

移動力：14m / 42m / 84m

◆防御能力

射撃目標修正 (FTM)：0 / 1 / +5 / +8

装甲度：0 減衰値：0

回避：15

◆攻撃手段

近接：噛みつき (+15) 4 / 1D+2

◆技能と特殊能力

〈素手戦闘 -16〉〈走行 -16〉〈跳躍 -14〉〈反射 -15〉

〈忍び歩き -13〉〈視力 -14〉〈聴覚 -14〉〈嗅覚 -20〉

解説：世界各地に生息する大型のイヌ科動物で、主に群れで狩りをします。ネコ科の動物に比べてスタミナが高く、走行移動をほぼ無限に続けることができます。疾走移動も 10 戦闘ターン程度なら問題なく行えます。

名前	懸賞金	遭遇数	能力値					体長 または 体高	移動力			防御能力		射撃目標修正 (FTM)			ダメージ 修正		
			STR	DEX	INT	ENP	LIF		移動手段	歩行	走行	疾走 (飛行)	装甲度	減衰値	停止	歩行		走行	疾走 飛行
巨大アリ	15	2D6	8	11	5	9	10	1	6 足歩行	12	24	36	8	0	1	2	3	4	-1
巨大アリ地獄	30	1D6	10	10	5	9	12	2	6 足歩行	13	26	39	6	2	0	1	2	3	0
巨大サソリ	600	1	18	11	4	8	29	3	6 足歩行	16	32	48	8	4	-2	-1	0	1	4
巨大ムカデ	50	1	14	9	3	8	19	2	多足歩行	5	10	15	6	2	0	1	2	3	2
巨大カマキリ	300	1	16	14	4	8	21	2.5	4 翅飛行	18	36	90	6	0	-1	0	5	10	3
殺人ハチ	10	3D6	3	12	5	9	3	0.3	4 翅飛行	6	12	30	4	0	3	4	10	15	-3
ピューマ		1	11	14	6	12	18	1.5	4 足歩行	14	42	84	0	0	0	1	5	8	0
ライオン		1D3	16	12	6	9	24	2	4 足歩行	15	45	90	0	0	0	1	4	7	3
トラ		1	18	12	6	9	28	2.5	4 足歩行	16	48	96	0	0	-1	0	4	7	4
クロコダイル		1	18	9	5	6	28	2.5	4 足歩行	13	39	78	4	2	-1	0	4	7	4
オオカミ		2D6	12	12	7	12	14	1.5	4 足歩行	14	42	84	0	0	0	1	5	8	1
クマ		1	18	10	6	10	30	2	4 足歩行	13	39	78	0	0	0	1	4	7	4
イノシシ		1	12	9	7	10	21	1.5	4 足歩行	11	33	66	0	0	0	1	5	8	1
アナコンダ		1	12	10	3	6	21	3	蛇行	6	12	18	2	0	1	2	3	4	1
コブラ		1	4	11	3	6	4	1	蛇行	5	10	15	1	0	5	6	7	8	-3
サンドワーム	1000	1	18	10	3	6	44	5	蛇行	7	14	21	1	3	0	0	1	2	4
キメラ・ライオン	800	1	20	12	6	9	28	3	4 足歩行	17	51	102	4	2	-2	-1	3	6	4

クマ

懸賞金：なし

遭遇数：1

◆能力値

STR：18 DEX：10 CON：11 INT：6 ENP：10

LIF：30

移動力：10m / 30m / 60m

◆防御能力

射撃目標修正 (FTM)：-1 / 0 / +3 / +6

装甲度：0 減衰値：0

回避：11

◆攻撃手段

近接：噛みつき (+13) 6 / 1D+5

◆技能と特殊能力

〈素手戦闘 -14〉〈走行 -12〉〈反射 -11〉

〈視力 -11〉〈聴覚 -11〉〈嗅覚 13〉

解説：南北アメリカ大陸とユーラシア大陸に生息しています。大きさも様々ですが、データは体長が 2m 弱の個体です。

イノシシ

懸賞金：なし

遭遇数：1

◆能力値

STR：12 DEX：9 CON：10 INT：7 ENP：10

LIF：21

移動力：9m / 27m / 54m

◆防御能力

射撃目標修正 (FTM)：-1 / 0 / +4 / +7

装甲度：0 減衰値：0

回避：9

◆攻撃手段

近接：噛みつき (+10) 3 / 1D+2

近接：体当たり (+11) 0 / 2D+1

◆技能と特殊能力

〈素手戦闘 -11〉〈走行 -12〉〈聴覚 -12〉〈嗅覚 11〉

解説：アフリカ大陸以外の各地の生息しています。基本的には臆病で人を避けますが、興奮すると突進してることがあります。その肉は美味で昔から狩猟の対象になります。

変異種 / 野生動物の例 1

名前	攻撃能力 1					攻撃能力 2					技能								技能や特殊能力				
	種別	名称	命中	貫通	ダメージ	種別	名称	命中	貫通	ダメージ	素手戦闘	走行	跳躍	平衡	反射	隠れる	忍び歩き	視力		聴覚	嗅覚		
巨大アリ	近接	噛みつき弱	11	2	1D+1						1										2	「掘削」	
巨大アリ地獄	近接	噛みつき弱	12	2	1D+1						3					2					2	「掘削」	
巨大サソリ	近接	ハサミ中	15	2	2D	近接	毒針強	14	4	2D	4		1	1									「毒針」
巨大ムカデ	近接	噛みつき弱	10	2	1D+1						2												「掘削」「毒牙」
巨大カマキリ	近接	噛みつき中	18	4	2D	近接	鉤爪中	19	2	1D+2	5		3	1				2	1	1			
殺人ハチ	近接	噛みつき微	12	0	1D	近接	毒針弱	12	1	1D	1				2			2	1	1			「毒針」
ビューマ	近接	噛みつき中	17	4	2D	近接	鉤爪弱	18	1	1D+1	4	6	5	5	4	2	2	2			1		
ライオン	近接	噛みつき中	16	4	2D	近接	鉤爪中	17	2	1D+2	5	4	3	4	3	1	1	2			3		
トラ	近接	噛みつき中	16	4	2D	近接	鉤爪中	17	2	1D+2	5	3	3	4	3	3	1	2			3		
クロコダイル	近接	噛みつき強	12	6	3D						4	2			1					1			〈水泳 -2〉
オオカミ	近接	噛みつき弱	15	2	1D+1						4	4	2		3		1	2	2	8			
クマ	近接	噛みつき弱	13	2	1D+1						4	2			1			1	1	3			
イノシシ	近接	噛みつき弱	10	2	1D+1	近接	体当たり中	11	0	2D	2	3								2	1		
アナコンダ	近接	締め付け中	10	0	2D	近接	噛みつき弱	11	2	1D+1	2												
コブラ	近接										3												
サンドワーム	近接	噛みつき中	11	4	2D	近接	締め付け強	10	0	3D	2											3	
キメラ・ライオン	近接	噛みつき中	17	4	2D	近接	毒針強	17	4	2D	6	4	3	4	3	1	1	2	2	3			

大型ヘビ

懸賞金：なし

遭遇数：1

◆能力値

STR：12 DEX：10 CON：12 INT：3 ENP：6

LIF：21

移動力：6m / 12m / 18m

◆防御能力

射撃目標修正 (FTM)：+1 / +2 / +3 / +4

装甲度：2 減衰値：0

回避：10

◆攻撃手段

近接：締め付け (+10) 0 / 2D+1 (非致傷)

近接：噛みつき (+11) 3 / 1D+2

◆技能と特殊能力

〈素手戦闘 -12〉

解説：アナコンダに代表されるような大型のヘビ類です。攻撃の際は対象に巻きついて締め付け、噛みつくか、可能な大きさなら丸呑みを試みます。巻きつかれた犠牲者は、自身の戦闘ターンの手番に STR の対抗判定に成功すれば、脱出することができます。脱出の試みはそれ自体が主要行動になります。

ロボット兵器

変異種と並んで危険な存在が、大災厄前の10年間で大量に生産された自動化兵器、いわゆる戦闘ロボットです。多くの戦闘用のロボットはインターネットから切り離された軍事指揮命令網（MCC-NET）や戦術司令ネットワーク（TCN）に接続して可動するようになっていましたが、電磁波干渉剤や電子戦ナノマシンの影響もあり殆どが無効化されています。しかし中には、ロボット本体に高機能なAIを搭載し、独立して可動している物も残っています。これらのロボット兵器は実際に遭遇してみないとどういった反応をするのかはわかりません。

ロボット兵器の多くは、空中機動型のドローンや戦車型ですが、中には人形の物もあります。人形のドローンは大抵の場合、極めて高度なAIを搭載しているか、高度なAIをネットワーク上においています。

大災厄前の科学技術、つまり最も進んだBDテクノロジーでも、人間と見分けがつかないアンドロイドの開発は成功していませんでした。研究はされていましたが量産されたものはありませんでした。

戦闘ドローン

変異種や危険な野生生物よりもさらに危険な存在が制御を失った戦闘用のドローンです。戦闘用のドローンは正しくBDテクノロジーの産物で、元々は警察や警備会社で使用されていた物や軍で使用されていたものなどがあります。

戦闘ドローンは、その制御方式にいくつかの種類があります。最も単純なもののはドローンのオペレータが直接遠隔操縦するものです。

この形式のドローンはあくまでも通常の武器の延長線上にあるので、その存在自体がすぐに危険に直結するものではありません。また、オペレーターが遠隔操縦するにあたり、戦術司令ネットワーク（TCN）を経由して複数機を同時に操縦する場合も有ります。そのような場合は、オペレーターを補助する目的でドローン本体内か戦術ネットワーク上に人工知能（AI）が搭載されとることがよくあります。

戦闘ドローンの人工知能（AI）が大災厄時に自立モードで実行されていた場合、最後の命令をそのまま遂行し続けていることもあります。こういった自立モードの人工知能（AI）に制御された戦闘ドローンに大災厄後の世界で出会うのは、まれなことですが極めて危険です。

大災厄前の軍事施設跡は、かつての文明から様々な物品を集めることを生業としているサルベージャーと呼ばれる人々にとっては非常に魅力のあるターゲットですが、AIによって稼働中の戦闘ドローンは、大きな障害になります。これらの軍用の戦闘ドローンは、軍の認識コードを持たない存在を決して基地に近づけさせませんし、無理に近づこうとしたならばそのサルベージャーはドローンの攻撃を受けることになります。

大災厄前の各国の軍隊や警察部隊がすべて高度な人工知能（AI）を搭載した戦闘ドローンを装備していたわけではありませんが、それらを装備していた軍隊では大半が敵味方識別装置装置や個人認証コード発信機などを装備していました。

治安維持

ここでは Armored Trader の世界での治安維持活動や司法に関して、保安官、ハンター、自警団などについて解説します。

場所ごとの治安

大災厄後の世界にはかつての法治国家は存在せず、世界に点在する町や村に人々は寄り添いあって暮らしていますので、その場所によって治安状況は全く違います。以下には、おおまかな場所ごとの簡単な治安の目安を記載します。

荒野での治安

大災厄後の世界の人里離れた荒野には、ほぼ治安といったものが存在しません。国家も法もない世界では、自分の身と財産は自分で守る自力救済が基本です。荒野で、持ち物を盗まれたり、襲撃されて傷を負ったり、家族や仲間、あるいは自分自身が殺されても、基本的に誰も責任を負いませんし、助けてくれません。盗まれたものを取り返したり、加害者に復讐したりするのも、自分自身で行わなくてはなりません。しかし逆に、大災厄前の普通の法治国家では、例えば家族を殺されても、勝手に敵討ちをしたりすることは出来ず、司法の手にゆだねなくてはなりませんでしたが、今はその必要はありません。いつでも勝手に復讐しても良いのです。それが過剰手段であっても、法の枠のない荒野では何の問題もありません。

こういった自力救済が基本の大災厄後の世界ですが、誰もが凶悪な野盗や恐ろしい変異種と戦う技量と勇気を持っているわけではありません。復讐や盗品の回収、そのほか様々な損失の回復を願う場合は、ハンターに依頼して代行してもらうことができます。ハンターに経済的利益の回復（ごく単純には盗まれた物を取り戻す）を依頼した場合は、通常は回復する利益の2割～5割がハンターの報酬になります。ハンターへの依頼は通常は大きな町にあるハンター組合を通すことになりますが、トラブルを恐れなければ直接依頼も可能です。直接依頼の場合は、一般的に取り戻す額の1割～3割程度が手数料になります。

小さな居住地（村での治安）

数十人程度が暮らす、小さな村では、その住民たちによる小規模な治安維持活動があります。それは荒野の野獣や変異種に対するものであったり、野盗などの村への襲撃者への備えであったりします。

小さな居住地でも、基本は自力救済です。村人が自警団を作っていることは、ありますが、彼らは基本的に村全体に被害が及ぶ可能性のある危険に対してだけ、積極的に働きます。例えば、村に立ち寄ったトレーダーとエスコートが喧嘩をして、エスコートがトレーダーを撃ち殺してしまった場合でも、それ以上に村に被害が無いようであれば、殺人を犯したエスコートに村からの退去を求めただけかもしれません。

ただ、村に何等かの掟や法がある場合は、それに則ってエスコートを処罰する可能性もあります。あるいは、エスコートの行為に腹を立てた村人達は、彼を捕まえて私刑に掛ける可能性も十分にあります。特に、民主的でない村では、村の支配者の気分で殺人者の

運命はまきまします。

通常、村の自警団はその村の中と、近隣の荒野（村から4km程度）に村の掟や法を適用して考えます。村が畑地や放牧地を持っている場合は、その中は当然、掟や法の範囲です。

主要交易路

主要な交易路の近辺での治安状況は、基本的に荒野と変わりませんが、交易の障害となる野獣の群れや、変異種の発生、野盗の暗躍などが起こった時は、トレーダーズ・ギルドが部隊を送って、交易路の安全を回復しようとするときもあります。この任務は通常、トレーダーズ・ギルドのトレーダーが率いて、その実働戦力はエスコート達になります。人手が足りない場合はハンター組合にハンターの派遣を請う場合もあります。

どちらにしても交易路は長大で、全ての交易路を安全に保つことなどほとんどできていません。重点的に安全が確保されるのは大きな町の周辺の交易路と、燃料の輸送に使われる最重要な交易路ぐらいです。

大きな居住地（町での治安）

大きな町には、通常は法があり、町の中の治安は自警団と保安官によって守られています。特に、民主的な支配（大抵はその地域のトレーダーズ・ギルドの支配）がされている町では自力救済が認められていない場合があります。このような町の中では、町の掟や法に背くと自警団や、町の法執行機関に囚われ、罰を受けることになります。現在のような裁判制度はあまりなく、法執行機関が直接罪を裁定し、罰を下す場合が多いのですが、時には住人を陪審員として裁判を行う町もあります。自力救済が禁じられている町の中では、町の保安官事務所に登録しているハンターだけが仕事を出来ます。登録しているハンターは街中での法の執行権を一時的に委譲されている形になりますが、通常は荒野で行うように、何でもかんでも力づくで解決したり、死体の山を築いたりすることは禁じられています。（それをしても良いのは保安官から射殺の許可が出ている場合だけです。

大きな居住地での犯罪に対する罰は、罰金、鞭打ち、追放、死刑などです。よほど食料が豊富で、裕福な町でなければ、禁固や懲役といったコストのかかる罰は適用されません。

治安維持にかかわる人々

大災厄後の世界では、様々な人々が治安維持にかかわっていますが、専門の治安要員がいるのは、規模の大きな居住地だけです。小さな村や集落では、専門の治安要員を置くほどの余裕がありません。

保安官

比較的大きな居住地の場合は保安官事務所が存在することがあります。保安官（この呼び名はゲームシステムの都合上の呼び名で、実際の町では違うかもしれません）はその町の支配者や自治組織から治安維持に関する付託を受けた人物です。その場所によって違うかもしれませんが、一般にはハンターかエスコートで、一種の公務員です。

保安官はその町の掟や法を犯すものを取り締まり、町を治安を維持する責務があります。通常は数人の助手を率いますが、人手が足りない場合は町の自警団などに助けを求めることがあります。また、軽微な犯罪については保安官が裁定して罰を課す場合もあります。

ハンターの中には保安官を通じて、その町の支配者なり自治組織から法執行権の一部を委任されている者もいます。彼らはその街の中では、掟や法に縛られた賞金稼ぎですが、決まった固定の報酬はなく、事件の解決や犯人の逮捕拘束、あるいは射殺!について個別に報酬を得ます。保安官は、こういったハンターたちへ仕事の割り振りも行います。

ハンター組合

通常、ハンター組合はトレイダーズ・ギルドの下部組織です。トレイダーとともに活躍していたエスコートの中で、独立して様々な脅威と対峙したり、治安維持活動に参加する者たちがハンターとなり、彼らの同業者組合としてハンター組合が発足しました。ハンター組合は、通常は民主的な統治が行われている大きな居住地にのみ事務所を構えていて、トレイダーズ・ギルドと連携しています。ハンター組合の仕事は、ハンターたちへの仕事の斡旋と、仕事結果の確認にあります。ハンター組合への仕事の依頼は親団体であるトレイダーズ・ギルドが最も多く、ついで居住地の自治組織、最後に個人です。

ハンターの仕事が、懸賞金の掛かった変異種や野盗などの殺害の場合は、仕事の確認のためにハンター協会から、確認員が現場まで派遣されます。町の中ではなく、荒野やハンター協会から離れた地域への確認員の派遣は、その費用の一部をハンター自らが支払わなくてはなりません。これをハンターが嫌う場合は、自分で直接ハンター協会の事務所までその遺体の一部（通常は頭部）を運ばなくてはなりません。ハンター協会の確認員を通さず、直接その仕事の依頼人の元へ証拠品の品を持っていくことができればそれでもかまいません。

トレイダーズ・ギルドが依頼主の大きな仕事の場合は、確認員が最初からハンターに同道することもあります。このような場合は確認員の費用は、トレイダーズ・ギルドが支払う場合があります。

ハンター組合の確認員は、対象の顔や外見を見知ったものが選ばれるか、もしくは似顔絵をおもに使用します。賞金の対象の写真

やその電子データが利用できる場合は、それを使うかもしれません。

これらの照会用にカメラが利用できる場合は、それは大抵BDテクノロジーの携帯電話の様な、個人用端末で、太陽電池付きの物です。

ハンター

任命された保安官だけでは安全に治安を維持することは出来ません。また保安官の執行能力も普通の一般市民と変わらない場合もありますので凶悪犯罪者はなかなか取り締まることが出来ません。そこで彼らには懸賞金が懸けられることになるのです。懸賞金を懸けるのは都市の自治組織ですが、都市間の交易に影響を与える野盗や変異種の場合は、トレイダーズ・ギルドが懸ける場合もあります。こうした懸賞金を獲得するために、犯罪者を逮捕もしくは抹殺していくことを職業にしているのが「ハンター」と呼ばれる人々です。彼らはハンター組合から発行されたハンター鑑札を持ち、犯罪者が逮捕に抵抗した場合は、その場で射殺する権利が与えられているのです。もともと「ハンター」が犯罪者と相対した時に他に証人がいなければ相手の意思を確かめずに射殺してしまうハンターもいます。不意をついて射殺してしまえば、逮捕時の大きな危険を冒さなくてもすむからです。

但し射殺した犯罪者については生死不問でない限り懸賞金は半額になってしまいますし、不当に射殺したことが万が一にも明るみに出た場合は、ハンター鑑札を失う上に自治組織による裁判を受けなくてはならなくなります。

ハンターは、個人の依頼を受けることもあります。自力救済が基本のこの世界では武力を持たない人々にとって、ハンターは頼りになる存在です。個人の依頼の場合は、射殺云々は関係ありませんが、都市内などで、対象を殺害すると、やはりハンター鑑札を失う危険性があります。荒野でならその心配はありませんので、殺害が目的の仕事などは基本的に町の外で実行されます。

懸賞金と報酬

ハンターが受け取るに対する懸賞金は、対象を殺害することで得るものと捕縛することで得るものがあります。捕縛対象はハンターといえどもやむおえない場合を除いて殺害してはいけないことになっています。対象が強く抵抗したりして、殺害してしまった場合には懸賞金は半額になります。また、ハンター組合から確認員を派遣してもらった場合は最寄りのハンター組合からの距離によって費用が懸賞金から差し引かれます。この費用は10kmにつき50TCです。

通常の犯罪者に対する懸賞金は5000TC～50000TC程度です。これは犯罪者の強さだけでなく、どれぐらいの犯罪を重ねているかによって異なります。

懸賞金は、通常ハンター組合の、自分の口座（実質はトレイダーズ・ギルドの口座）にチャージされます。

個人から直接請け負った仕事の報酬の場合は現金や何らかの現物の場合が一般的です。

自警団

居住地の治安維持の最大の担い手は一般的には自警団員です。小さな農村などの居住地では、専門の衛兵を揃えることなど、通常はとてできません。そこで村の住人達から有志を募って自警団が形成されます。一般的に、自警団員は無給で、その人数などについては居住地内の治安や居住地自体の外敵の多さなどで変わります。

通常の村の自警団は、農夫の男性などが1年ごとの交替などで順に努めます。男性でも、高齢になると自警団の責務から解放されるのが普通です。

村の自警団の装備は、ライフル銃が好まれますが、大抵は十分に揃っておらず、裕福ではない村などでは槍や弓といった中世の武器のようなものを装備する者もいます。

居住地が十分に大きく、全体の行政機関が無い、力が弱い場合は、人々はいくつかのグループに別れて生活し、それぞれのグループが自警団を持っている場合があります。その場合は自警団の役目は秩序と正義の守りではなく、自分のグループの権利（たとえば、水利であったり、まだ取りつくされていない過去の資源や物品の発掘場所、稼働する工場）などを守ることを第一にします。これらの自警団は、まるで地回りのように時折は縄張り争いの抗争を行うこともあります。

第八章 世界と環境

Armored Trader の世界が実際どんなものなのか？

この章では大災厄後、西暦 2082 年の世界の環境をいくつかの要点に沿って解説していきます。

大災厄後の世界

西暦 2050 年、最初の変異種が確認されました。それは、まるで SF 映画の中のモンスターの様な巨大な蜂で、森に入った猟師を群れで襲いました。その翌日には今度は巨大な蟻やカマキリなどの昆虫が発見されました。

最初の巨大な蜂が発見されてから数週間、今度は爬虫類や哺乳類などの新たな変異種も発見されました。続いて登場したこれらの変異種には、単に巨大化しただけでなく、様々な特殊能力を持っているものや、驚くべきことに種の壁を超えて繁殖する個体も含まれました。これらのモンスターとでも言うべき変異種の出現で世界は大混乱に陥りました。

最初に発見された巨大な蜂は森で遭遇した猟師の散弾銃で数体が仕留められ、その死骸からは未知のウィルスが発見されました。

この未知のウィルスは変異種ウィルスと呼ばれ、生物の遺伝子構造を急速に変更し、従来の生物を凶悪なモンスターに変身させる性質をもつことが解明されました。そして、この事実は世界中で大きく報道され、世界中に激震が走りました。その恐ろしく特殊な性質のため、突然現れたこのウィルスをどこかの国の生物兵器ではないかと考える科学者や国家もあらわれました。

変異種ウィルスによる恐怖と混乱はそれ程時を経ずに世界大戦へと発展しました。このウィルスの伝染性と生物兵器ではないかという猜疑心から、ウィルスの作製国と目された国が攻撃を受けたのです。この最初の攻撃が世界大戦への直接の引き金となりました。また大量に発生した変異種から自国を守るために、隣国の変異種に占拠された地域に対する化学兵器や戦術核の使用を行う国も現れました。大戦で使用された核や電磁兵器によって多くの電子機器がともに機能しなくなり、通信インフラは失われ、インターネットも終焉を迎えました。

この変異種ウィルスによるパンデミックと世界大戦は大災厄 (The Disaster) と呼ばれ、最終的には世界人口の 9 割を死滅させてしまいました。変異種ウィルスによって引き起こされた大災厄ですが、世界人口のほとんどを奪ったのは、大国が使用した核兵器や化学兵器でした。これらの大量破壊兵器によって変異種の広がり、ある程度抑え込まれましたが、北米や欧州を中心に人々は居住不能になりました。

大災厄後はまず食糧危機があり先進諸国のほとんどが消滅したことにより、世界の産業技術も大幅に後退しました。今ではほとんどの主要な大都市は破壊され尽くし、それ以外の地域も放射能汚染

や生物兵器の影響を免れませんでした。

2082 年現在では残存放射能も減り、ある程度の環境は戻っていますが、それでもところによっては非常に危険なレベルの放射能があり、また生物兵器の影響があるかもしれません。

そのような中、人々のはかつての都市の廃墟や、かろうじて農業を行える土地で肩と寄せ合い暮らしています。これら大災厄を生き残った人々の居住地は、基本的には居住地単位で自治が行われていますが、その形式は様々です。最も文明的である居住地はトレイダーズ・ギルドや技術復興協会 (TRA) が統治をおこなっており、一応の貨幣経済も成立しています。それ以外の居住地でも何らかの実力者や組合が人々の集合体を運営しています。場所によっては武力によって支配されている居住地もあります。

大災厄後の世界では、かつての世界企業や超大国の面影はまったく残っておらず、最先端のテクノロジーの大部分も失われています。

通信の途絶と小さな居住地の集まりによって世界はある意味、かつての中世の様相を呈しつつあります。

しかし終末世界は同時に新たな世界の黎明です。一度滅んだことによって、新たな世界を構築する機会が人々の上にもたらされました。大災厄を生き残った人々のはかつて世界がどうであったかということを知っています。企業や国家がどうであったのかを知っているのです。過去の歴史を知っているということはまさしく力です。かつての世界では、中世から近世そして産業革命以降の世界への移行には様々な技術的や文化的な試行錯誤が繰り返されました。

けれど今はその必要がありません。大災厄後のこの時代こそ一人一人の人間が己の才覚で成功することが出来る世界になりつつあるのです。

環境

大災厄 (The Disaster) で世界の地理的、生物化学的環境は大幅に変化しています。

世界の砂漠化が進み、電離層の大きな破壊と戦争で使用された電磁波障害物の影響で、電波による通信は極短距離以外はほとんど不可能になってしまいました。

また同時に こういった障害からシールドされた環境下になくてもコンピューターなどの電子機器も正常に動作しないことが多くあります。

従って航空機なども計器飛行を行うことが出来ずパイロットの腕を頼る目視飛行だけしか行うことが出来ないのです。くわえて当然、航空機を商業ベースで運用していく管制システムも崩壊しており産業技術の後退による航空機の不足とあいまって実際の商業活動で航空機が使用されることはほとんどありません。

今の世界の経済と物流は、ほとんどが「トレーダー」と呼ばれる交易商人によってトラックなどを使って行われているのです。

さらに「トレーダー」による陸路の輸送も多くのリスクを背負っています。都市を一步離ればそこに広がるのは危険に満ちた荒野だけです。荒野では「バンデット」と呼ばれる無法者や、極めて狂暴な変異種などが徘徊しているのです。こういった脅威から、我が身と大事な積み荷を守るために「トレーダー」は護衛としてエスコートを雇います。或いは何台かのトラックを連ねた「コンボイ」や複数の「トレーダー」が協力しあって「キャラバン」を構成することもしばしばあります。「トレーダー」同士の助け合いには「トレーダーズ・ギルド」が役に立ちます。

放射能

大災厄(The Disaster)の世界には、核施設の事故や、核兵器の使用によって汚染されている地域も沢山あります。特に北米や欧州の大半は核の影響を受けて、現在でも人が住めないところが殆どです。また、それ以外の地域でも、かつての大都市や原子力施設のあった地域では、未だに残存放射能が多く残っている場合があります。

放射能に汚染されている地域を舞台にするシナリオを遊ぶ場合は、ゲームマスターが予め、その地域の地域放射能レベル(LRL)を決定しておかなくてはなりません。

地域放射能レベル(LRL)は0～5の6段階で表されます。5が最も強く、0は通常に自然界に存在する程度の放射能です。(0の場合は放射能による影響は一切ありません。)

放射能に曝された場合は、その地域放射能レベル(LRL)に応じて影響をうけます。影響の内容や、影響を受けるタイミングは「放射能影響表」に記載されています。地域放射能レベル(LRL)が4以上の場所では、放射能防護服がほぼ必須といってもよく、これが準備できない中での冒険は自殺行為と考えられます。

放射能影響表	
LRL	影響
0	人体に影響はありません
1	この放射能レベルでは長期間に渡って被曝した場合にのみ影響をうけます。被曝期間3ヶ月ごとに強韌度【CON】で目標値15の成功判定を行います。この判定に失敗すれば生命力【LIF】を1点、永遠に失います。自動的失敗か失敗度が5以上の場合は3点失います。
2	このレベルでは1週間ごとの強韌度【CON】判定が必要で、その目標値は15になります。
3	1日毎に強韌度【CON】判定が必要になります。判定の目標値は18になります。
4	1時間毎の強韌度【CON】判定が必要になります。判定の目標値は18になります。
5	1分毎に強韌度【CON】判定が必要になります。判定の目標値は20になります。

放射線からの防御

放射線/放射能から身体を守るためには、放射線/放射能の遮断効果のある施設や車輦内に留まるか、放射能防護服などを着用する必要があります。

放射線防御施設

核シェルターなどの放射線防御施設は、正常に機能し、正しく操作されている限りは放射能の影響を完全に無効化します。ゲームに放射能防御施設が登場する場合、ゲームマスターは完全に機能するのかどうかを定めておく必要があります。多少壊れていたり、捜査が正しく行われていない放射能防御施設では、施設内の地域放射能レベル(LRL)を引き下げることしかできません。どの程度の地域放射能レベル(LRL)の引き下げが起こるのかはゲームマスターが決定します。

放射能防御車輦

大災厄前に生産されたBD技術の軍用車輦には放射能防御機能を持つものが多くあります。これらの放射能防御機能も防御施設と同じように放射能の影響を完全に無効化します。ただし、そのオペレーションで注意しなくてはならないのは、放射能で汚染された地域から安全な地域に戻った時などに、車輦の外装などを十分に洗浄、除染しなければ安全な地域に放射能を持ち込んでしまうということです。

放射能防護服

放射能防護服は、放射能の影響を適用する際に地域放射能レベル(LRL)を3段階減衰させます。つまりレベル3以下の放射能は完全に無効化し、レベル5の放射能でもレベル2相当に減衰させます。

放射能防護服を着用している状態で身体を使った行為判定に自動的失敗をした場合は、放射能防護服が破損してしまいます。放射能防護服が破損した場合は、その減衰能力が3段階から1段階に低下します。

内部被曝（選択ルール）

放射能に汚染されている地域でなくとも、汚染されている食物を摂取することなどによっても被曝は起こります。これを内部被曝と呼びます。

Armored Traderのルールでは内部被曝の要因として、食品や飲料水の摂取や放射性物質を含んだ粉塵の吸引を扱います。

放射能汚染された食料品や粉塵については、その汚染程度から「微少な汚染」「軽度の汚染」「中度の汚染」「重度の汚染」「極度の汚染」に分類されます。

ゲームシステムとしてそれぞれの汚染の程度によって、内部被曝ポイントが加算されていきます。

微少な汚染

微少な汚染状態の飲食物を摂取したり、粉塵を吸引した場合は、1日の摂取につき内部被曝ポイントが1点加算されます。

地域放射能レベル(LRL)が1の場所で何の対策も取らずに、生活した場合自動的に毎日、この摂取を行ったものとみなされます。

軽度の汚染

軽度の汚染状態の飲食物を摂取したり、粉塵を吸引した場合は、1日の摂取につき内部被曝ポイントが5点加算されます。

地域放射能レベル (LRL) が2の場所で何の対策も取らずに、生活した場合自動的に毎日、この摂取を行ったものとみなされます。

中度の汚染

軽度の汚染状態の飲食物を摂取したり、粉塵を吸引した場合は、1日の摂取につき内部被曝ポイントが25点加算されます。

地域放射能レベル (LRL) が3の場所で何の対策も取らずに、生活した場合自動的に毎日、この摂取を行ったものとみなされます。

重度の汚染

軽度の汚染状態の飲食物を摂取したり、粉塵を吸引した場合は、1日の摂取につき内部被曝ポイントが100点加算されます。

地域放射能レベル (LRL) が4の場所で何の対策も取らずに、生活した場合自動的に毎日、この摂取を行ったものとみなされます。

極度の汚染

極度の汚染状態の飲食物を1食分摂取したり、10分以上粉塵などを吸引してしまった場合は、その生物は2D6時間以内に自動的に死亡します。

内部被曝影響表	
累積内部被曝ポイント	影響

電磁干渉

大災厄 (The Disaster) 後の世界では場所によっては電子機器がうまく動作しなかったり、廃墟などで見つけた電子機器が外見は全く問題ないのに、壊れてしまっている場合があります。

ゲーム中に電磁干渉のある地域で電子機器の使用を試みる場合は、それが正しく機能するかどうかを判断しなければなりません。地域の電磁干渉の強さはゲームマスターが判断します。「電磁干渉表」を参考にして電磁干渉の強さを決定してください。

Designer's Memo

大災厄中の核兵器や電磁パルス兵器の影響で、様々な電子機器が損傷、破壊されました。破壊された中にはインターネットを構成する機材も含まれていたため、その結果として世界中に広がっていたネットワークは失われてしまいました。

ゲーム世界の現在では、大災厄中に散布された電磁干渉剤などが残っている地域では電磁干渉を受ける恐れがあります。

かつての軍事基地跡や激戦地などが電磁干渉の高い地域になるでしょう。

電磁妨害耐性【EMS】

電子機器や電子部品を組み込んだ機器や車輛は電子妨害耐性【EMS】という値を持っています。軍用では無い電子機器などの場合はこの値をゲームシステム上では設定していませんが、通常は1～2程度です。特にノイズに弱い電子機器の場合は0や負の値の場合があるかもしれません。病院などの電子機器の場合は通常の民生用電子機器よりも電子妨害耐性【EMS】は高くなります。(一般には3です。) 軍用の機器の場合は電磁妨害耐性【EMS】が値として与えられています。軍用の通信装置、戦術コンピュータ、車輛、その他様々な物です。

電磁干渉判定

電磁干渉の判定は、判定の必要が生じた場合は直ちに行います。一度、判定を行って機器が正常に動作した場合は、場所を大きく移動したり、時間が経過したりでゲームマスターが環境が変わったと判断しない限りは、再び判定を行う必要はありません。

電磁干渉の判定には、まずゲームマスターがその場所での電磁干渉判定の目標値を宣言します。この目標値は「電磁干渉表」を参考にして決定します。次に2D6振り、その機器の電磁妨害耐性【EMS】の値を加えます。この判定でも通常の行為判定と同じように「6」の目が出たダイスは振り足します。判定の結果が先の目標値以上であれば機器は正常に動作します。目標値より小さかった場合は正常動作しません。判定の失敗度が4までの場合はその機器は一時的不具合になり2D6時間動作しません。不具合の時間が経過したのち、もう一度干渉判定を行い、これに成功すれば、機器は動作するようになります。

一時的不具合になった電子機器は《電子機器》技能を持っている者が作業して成功すれば不具合の時間を半分にできます。この時

の作業の目標値は10に機器が不具合になる時間を加えたものになります。この作業には10分の作業が必要です。

電磁干渉の判定に自動的失敗（「1」のゾロ目）または失敗度5以上で失敗した場合は、その機器は故障してしまいます。

電磁干渉表		
干渉強度	判定目標値	影響
なし [0]	なし	電磁干渉の判定の必要はなく、電子機器は正しく動作します
微弱 [1]	2	極まれに電子機器が誤作動を起こしたり、故障したりします。
軽度 [2]	6	一部の電子機器は一時的な不具合や故障を発生する可能性があります。
中度 [3]	10	大半の電子機器は一時的な不具合や故障を起こす可能性があります。
重度 [4]	14	電磁干渉対策が成されていない電子機器は殆どともに動作しません。
極度 [5]	18	電磁干渉対策がされている電子機器でも動作不良や故障の可能性があります。

電子機器の故障

電子機器が故障してしまった場合は、《電子機器》技能だけではどうしようもありません。適切な部材があり《整備》と《電子機器》の両方を持っているキャラクターは修理できる可能性があります。修理を試みる場合（部材が必要です）は《整備》と《電子機器》の技能のどちらか低い方の技能を使用して修理の判定をします。

修理の判定では、まず機器の故障の程度と必要な部材についてゲームマスターが決定します。部材については手に入れるために必要なお金（TC）と、入手難易度を決定します。故障の酷さは修理の時の判定の目標値になるものでゲームマスターが任意に決定するか、2D6+10で決定します。故障のひどさが20以上になった場合、その機器はもはや修理不可能になります。

故障のひどさを目標値にして《整備》と《電子機器》の低い方の技能で判定し、成功すればその電子機器は再び使用できるようになります。この修理には2時間程度の時間が必要です。修理の判定に失敗した場合は、さらに時間をかけて再挑戦することもできますが自動的失敗もしくは失敗度が5以上の失敗の場合は、その機器は修理不可能なダメージを負って二度と使用できません。

部材のコストや入手難易度もランダムに決定する場合は下記の「部材コスト表」を参考にしてください。

部材の入手難易度を無作為に決定する場合は2D6+15で決定します。

修理部材コスト表	
1D6	コスト
1	機器の価格の10%
2	機器の価格の20%
3	機器の価格の30%
4	機器の価格の40%
5	機器の価格の50%
6	機器の価格の60%

ネットワークと通信

大災害時に世界各地の通信網は大きな被害を受けました。大災害による通信施設の破壊、通信ケーブルの切断。これらによって電話による通信は殆ど不可能になっています。無線による通信は、今も行うことができますが、大災害時に散布された大量の電磁波干渉剤の影響を受ける地域などでは無線による通信は非常に困難になっています。

通信網の崩壊によってインターネットも壊滅してしまいました。技術復興協会（TRA）の努力などによる復興した都市近辺では狭い範囲のネットワークが形成されている場合もあります。また無線ネットワークは電磁波干渉剤の影響を受けるので、使えない地域もあります。

無線通信

無線による通信は、その無線機の通信範囲内でのみ通信できますが、その範囲内でも電磁干渉のある場所では、電磁干渉判定が必要になります。この判定に失敗した場合は通信は行えません。無線通信に対する電磁干渉の判定は、通信場所を大きく移動しない場合は、1日に一度だけ行います。（実際に判定のダイスを振るのは無線機を使用する時点です。）

都市と無線通信網

大災害後の居住地で大規模なものは、大抵はかつての都市の廃墟や、工業プラント跡などに存在しますが、そのような居住地では、居住地の周囲数十キロにわたる無線網を持っている場合があります。一般的には大規模な居住地内に数基の無線機と、周辺の村落規模の居住地は最低1台の無線機があります。その地域の自治組織（多くの場合はトレイダーズ・ギルド）が各無線機を管理しています。

トレイダーは個人で無線機を所有している場合は、無線機の管理団体（通常はトレイダーズ・ギルド）に登録しておくことによって、情報交換等を行うことができます。

有線通信

有線通信が可能な地域の場合は、敷設されているケーブルを使用して通信を行うこともできます。有線通信の場合は、通信施設が問題なく作動していれば、通常の電磁干渉判定は必要ありません。基本的には常に通信可能です。

ただ、大災害後の世界では有線通信網が生き残っていることはごく稀です。生き残っていても短距離であることがほとんどです。

テクノロジー

Armored Trader の世界は大災厄後 30 年あまり後の時代を舞台にしています。この時代には様々なレベルのテクノロジーが存在しますが、ゲーム上では、テクノロジーは 3 つの種類に分類します。ひとつは大災厄直前のテクノロジーで、現在では再現不可能なもの、つまり Armored Trader の世界では最も高度なテクノロジーです。これを BD テクノロジーと呼びます。もうひとつは、大災厄後の最新テクノロジーで、AD テクノロジーと呼びます。最後のひとつが、CF テクノロジーと呼ばれるもので、大災厄の前後に関係なく、概ね 19 世紀以前の手工業での製造が可能なレベルのテクノロジーです。

BD テクノロジー

大災厄前の BD テクノロジーは、2082 年の技術で同じものを再生産することが不可能です。従って、BD テクノロジーの物品や施設は、大災厄前のものを回収、調整して使用するしかありません。

2050 年に起こった大災厄直前の BD テクノロジーは 2021 年現在の技術よりも様々な部分で進んでいます。それはコンピュータ技術やネットワーク技術だけでなく、ナノテクノロジーや生物工学の進歩も示しています。また、この進歩こそが大災厄の 1 つの原因ともなりました。また、BD テクノロジーはある種の工業製品の一部に使用されることによってその工業製品のテクノロジーレベルを引き上げます。

たとえば、通常の自動車（ガソリンによる内燃機関を搭載したもの）は AD テクノロジーですが、コンピュータ制御された燃料噴射装置やトランスミッションを搭載した自動車は BD テクノロジーになります。

BD テクノロジーの例

集積回路を用いた電子機器（コンピュータ、それを用いたその他の機器、2000 年以降の大半の家電製品や自動車などにも電子制御が組み込まれているので、それらは BD テクノロジーです。当然、それらが必須のネットワーク技術も BD テクノロジーです。）

また、一般的な工業施設でも、原子力プラント、太陽光プラント、人工衛星などは BD テクノロジーです。

BD テクノロジーに触れる

BD テクノロジーの産物は、大災厄後の世界では高価で高機能ですが、それを扱い慣れていない人にとっては、AD テクノロジーの工業製品に比べて扱いづらいものです。（簡単に言えば従来の携帯電話の使い方が知らない人がスマートフォンを扱うようなものです。）このため、キャラクターは、慣れていない BD テクノロジーの工業製品を扱う場合は、それを使用しての行為判定の目標値に +2 の修正を受けます。この修正は慣れている物の場合は不要なので、例えば普段から BD テクノロジーの拳銃を使用しているキャラクターは、似たような別の BD テクノロジーの拳銃を扱うことになっても修正を受けません。逆に BD テクノロジーの車両を操縦したことがないキャラクターがこれをしなければならない場合は +2 の修正を受けます。

その BD テクノロジーの工業製品の扱いに慣れるのに必要な経験や時間はゲームマスターが判断します。この判断基準はその工業製品の使用方法の複雑さを基にします。例えば BD テクノロジーの拳銃は、レーザーサイトやレンジファインダーが組み込まれているかもしれませんが、基本的な使用法は相手に対して銃口を向けて引き金を引くだけです。このような使用方法や目的が単純な BD テクノロジー製品は一度使用すれば、次からは +2 の目標値修正は受けません。逆にコンピューターのように、様々な使用法がある製品は慣れに時間がかかります。これらの複雑な使用法の機器はそれを常に使用できる環境になってから、最低でも 1 ヶ月は期間がかかります。

複雑な工業製品の場合は BD テクノロジーを一部に組み込んだようなものがあります。例えば BD テクノロジーのナビゲーションシステムを組み込んだ AD テクノロジーの車両のような場合は、そのシステムが関連する行為に関してのみ修正を受けます。

《整備》技能は基本的に AD テクノロジーの車輛や武器、その他の工業製品を整備／修理する技能の為、+2 の修正を受けますが、NPC のハイテックが持っている場合は、修正を受けません。

《電子機器》と《コンピュータ》技能はもともと BD テクノロジーを対象にした技能なのでこのような修正は受けません。

AD テクノロジー

大災厄後の最新テクノロジーが AD テクノロジーです。それは大災厄後の技術復活活動の結果として、再び取り戻した技術です。AD テクノロジーは分野により様々ではありますが、20 世紀前半程度までの技術が AD テクノロジーとして再生産可能です。ただし、大規模な実験や生産設備が必要なものは、この期間の技術でも、いまだ再生産不可能なものもあります。（原子力兵器や大型艦船の建造などは人口が激減しているこの世界では、再生産の人的、物質的リソースの確保が難しく、また需要も薄いため AD テクノロジーとして大災厄後の世界で再生産はされていません。）

AD テクノロジーの工業製品は、基本的に機械化された工場などで生産されます。その生産に必要な機械（例えば、旋盤やフライス盤、圧延機、電気炉、など）はそれ自体が BD テクノロジーの場合があります。（コンピュータ制御されている場合など）こういった工作機械は、大災厄前の廃墟から発掘され、高価で取引されます。

AD テクノロジーの例

ソフトウェア技術、無線技術、内燃機関技術、水力発電プラント、風力発電プラント、金属精錬技術、原油精製技術、遺伝子による各種農業技術、航空機技術。

BD テクノロジーと AD テクノロジー

大災厄後に再稼働に成功した生産プラントで生産される工業製品などは、製品自体は AD テクノロジーですが、生産や修理などには BD テクノロジーが必要な製品がこのカテゴリーです。例えば、何処かの街の廃墟で稼働するソイミートのプラントがあった場合などは、生産設備は BD テクノロジーですが、生産されるソイミートは AD テクノロジーです。これらの生産物は BD テクノロジーの工業製品ほど珍しく高価ではありませんし、使用時に目標値に修正を受けることも

有りませんが、通常の AD テクノロジーの製品に比べると高価であることが多いです。

CF テクノロジー

19 世紀以前の技術水準で、生産に大規模な設備を必要としないものが CF テクノロジーです。いわゆる家内制手工業で職人達が生産できる範囲内の技術レベルですが、実際には会社組織で工場制で生産している場合もあります。(そのほうが生産効率は高い)

CF テクノロジーの例

様々な木工製品、天然素材を用いた繊維製品、鋳物、陶磁器などです。

テック・ルネッサンス

大災厄後、生き残った人々は日々の命をつなぎながら、少しでも暮らしを良くしようと、大災厄前の技術を取り戻そうと情熱を注ぎました。大災厄前の技術はどの技術も一人のエンジニアで再生できるものではなく、様々な専門家を集めることによってのみ再生できるものがほとんどでした。生き残った様々な専門家、技術者を探し出し、テクノロジーの再生を行う運動がテックルネッサンスで、それを行なう団体が TRA (技術復興協会) です。TRA は本来、有志による非営利団体ですが、再生に成功したテクノロジーは膨大な富を生み出す可能性を秘めています。そのこともあり、裕福な商人や資本家、それにトレーダーズギルドが TRA の活動を支援しています。

TRA (技術復興協会)

おもに大災厄前の工業技術を復活させて、再び文明を取り戻そうと試みる人々の集まりです。国家という社会単位が失われた現状では、トレーダーズ・ギルドと並んで最も重要な存在です。TRA は少人数の幹部委員で運営される非営利団体ですが、実際には BD テクノロジーの復興は大きな利益を生み出しますので各委員が、様々なギルドや団体に支援を与えています。

TRA は一般にトレーダーズ・ギルドよりも影響範囲が大きな団体ですが、その規模自体は謎です。

ハイテック

TRA の主な活動は生き残った、かつての技術者を保護し、BD テクノロジーの復興を行うことです。BD テクノロジーは現在より 30 年以上前の技術なので、ハイテックとよばれるこれら技術職の人々は様に高齢です。通常は最低でも 50 歳以上でしょう。TRA はこれらがその年齢ゆえに亡くなり、世界から技術が完全に失われてしまうことが無い様に、近年はますます活発に情報を集めて、ハイテックたちを探しています。

TRA のエージェントと接触したハイテックの中には半ば強制的に連行される人も一部にはいます。

廃墟とサルベージ

TRA による技術の再構築とはべつに、稼働する大災厄前の工業製品 (BD テクノロジー) を見つけ出して、再利用する動きも非常に活発です。かつての都市の廃墟などから宝探しのようにこれらの遺物を探し出し、現代の社会に再び加える仕事をしている人々のことをサルベイジャーと呼びます。

サルベイジャーは危険を冒して廃墟に侵入し、遺物を品定めして現在の都市に送り出します。この輸送にはトレーダー単体やトレーダーズ・ギルドが協力するのが常ですが、ときには TRA が、自分達のプロジェクトの為にサルベイジャーから必要な物資を調達することもあります。

サルベイジャーは個人で探索をする屑拾い同然の人から、組織だって重機などを使い大掛かりな探索を行う集団もあります。

サルベージされる物資

大災厄後、サルベージの真っ先の目標は食料でした。その後、年数が経ち、食用可能な食料のサルベージが難しくなれた現在では、最も多くサルベージされるのが車輛関連です。それは車輛そのもの場合もあるし、車輛の部品などの場合もあります。また、車輛などに比べるとサルベージ品としては希少ですが、各種の工具や工作機械があります。特に金属加工用の工作機械は貴重で、大抵高価で取引されます。衣服もサルベージされることは多くありますが、他の工業製品に比べると痛んでいることが多くあります。

銃器や軍用車輛などはかつての軍の駐屯地や基地などからサルベージされることが多いのですが、大きな基地の廃墟は通常の都市の廃墟よりも大災厄の影響を強く受けており、より探索が困難です。場所によってはまだ残存放射能も強く、近づくこと自体が命がけですし、時には警備ドローンのような自動化兵器が主を失っても未だに警備している場合もあります。

時には大規模なサルベイジャーがギルドや TRA と協力して、大きな工場やプラントそのものを復活させようとする場合もあります。現在、多くの人々が暮らす都市の多くは、このようにして復活したプラントを中心とした人々が集まっています。特に、人を集める力のあるプラントは食糧生産プラントと発電プラントです。この二つが集まった都市には人々が多く集まります。

第九章 交易と経済

大災害後の世界の経済は、物々交換から始まりましたが、2082年現在、トレーダーズ・ギルドのある大きな町やその勢力圏では、トレーダーズ・ギルド・クレジット（TC）による貨幣経済が成り立っています。

この章では、大災害後の世界の経済の基本と、トレーダーの本業である交易のシステムについて解説します。

Armored Trader のゲームプレイでは、トレーダーが交易で利益を出し、その利益をパーティーのドライバーやエスコートに分配するというのが一般的なお金の流れです。そういう意味で交易はゲームの中で非常に重要な要素です。一方、本格的な交易のシステムは、それなりの手間もかかります。特に自作のシナリオで遊ぼうとする場合などはゲームマスターは準備のために非常に頭を悩ませなくてはなりません。

居住地（町と村）

大災害後の世界では、ほとんどの人々はある程度集まって生活しています。この人々の集まった生活の場を、ルールでは居住地（町もしくは村）と呼びます。勿論この時代の人々の中には、荒野の真ん中に住み、ごく少数で狩猟採集生活を送っている人たちや、定住せず常に世界を旅してまわり、過去の遺物や資源を探索する人もいます。

大災害の大きな破壊と生態系の変化から、なんとか逃れたり、あるいは回復して農業が可能な地域では、村がつくられて農作物が栽培されたり、家畜が飼われている場合もあります。

別の居住地の例では、2082年現在の技術でも採集が可能な資源の埋蔵地、炭坑や油井、塩鉱山などの近隣に村が出来る場合もあります。鉄は鉄鉱石を掘り出しているところもありますが、過去の廃墟から集められた屑鉄を再加工したものを利用する方が一般的です。

あるいは、航行可能な貨物船や漁船のある港の近辺にも人々は住んでいます。

最も多くの人々が集まるのはBDテクノロジーがある程度利用できる地域で、再稼働に成功した食料生産プラントや発電プラントなどの近くに出来た町です。

これらの人々の居住地は、かつての町や都市の廃墟にそのまま人々が住みついている場合もあれば、天然の地形や自分たちで建てた簡単な木造建築、あるいは動物の皮で作った天幕で生活している人々もいます。

居住地は、自治都市や都市国家のような場合もあり、そういったばあいは、住民たちの合議で運営されていたり、特別に力のある（大抵は武力を指します）人物に率いられていたりします。なかには特

別なカリスマ指導者が率いる町や村があるかもしれません。ゲームマスターはこのゲームの準備をするにあたり、自分で町や村を設定する場合は、このあたりに留意しましょう。

人口規模

居住地で人や物を探したり交易品を取引したりする場合、その居住地の人口の多さが結果に大きく作用します。これを表すために居住地には人口規模という数値が与えられます。どれぐらいの人口がどの人口規模になるかは「人口規模表」を参照してください。一般に人口規模が大きいほど珍しい（入手難易度が高い）物品が手に入りやすく、高度な技能を持つ人物にも出会えます。また人口規模の大きさはその経済規模や市場の大きさを表しますので、取引品の取引量も大きさによって大きく変わります。

人口規模表			
人口	人口規模	再試行期間	標準需要修正
10人～50人	2	1か月	10%
51人～100人	3	2週間	20%
101人～200人	4	2週間	50%
201人～500人	5	1週間	70%
501人～1000人	6	1週間	100%
1001人～2000人	7	3日	150%
2001人～4000人	8	3日	200%
4001人～6000人	9	隔日	300%
6001人～8000人	10	隔日	350%
8001人～10000人	11	毎日	400%
10001人以上	12	毎日	500%

人口規模は居住地の人口の多さの指標で、その場所で人や物を探す場合の修正になります。

再試行期間は、その居住地で人や物を探す行為判定の再試行に必要なクールタイムです。

標準需要は居住地での交易品などの物資の需要の多さの指標です。

村（小規模居住地）

数十人～数百人の人々が集まって生活する居住地为村です。大災厄後のもっとも一般的な村は、かつての町や村の廃墟に構えられていて、村人たちは主に農業を生業としています。

もっとも一般的な村は、緩やかな共産社会で、人々は助け合い、住人たちの代表の何人かの合議で運営されていたり、村長が選出されて、その指導の下に皆が暮らしています。大抵の村の経済は基本的には物々交換により成り立っています。トレーダーズ・ギルドの交易路近くの村では、ギルド通貨 (TC) を使用できることもあります。

多くの村には自警団などの防衛戦力がありますが、彼らは専門の兵士などではなく、普通の農民です。自警団の装備は、村によってまちまちですが、大きな居住地やトレーダーの主要交易路から離れているほど、手製の槍や弓が増えます。勿論、手に入れば銃で武装していたり、BD テクノロジーの軍用車両を装備する村があるかもしれません。居住地間の物理的な隔たりは、こういったテクノロジーの享受という点で、非常に大きいバラつきを生じさせています。

トレーダーが村を訪れて、商売を行おうとした場合、通常は物々交換になります。都市のような大きな居住地で生産された商品、その他の地域で産出した燃料、サルベイジャーから買い付けた BD テクノロジー品などを、村の農作物などと交換することになります。ギルド通貨を持っている村では、物々交換ではなく、ギルド通貨 (TC) との交換も可能です。大抵の村ではギルド通貨は村の支配者や自治組織だけが持っていて、共同体全体としてトレーダーと取引します。

村側が同意すれば、トレーダーはギルド通貨 (TC) で村の産物を仕入れることもできます。

村のテクノロジー

通常、村規模の居住地では AD テクノロジーの工業製品を生産することが出来ません。それは、AD テクノロジーの工業製品の生産には電力などの動力を使う工作機器が必要だからです。村で手に入る物品のテクノロジーレベルは基本的には CF の物だけです。但し、村の近隣に大災厄前の廃墟などがある場合は、時折 BD テクノロジーの品をトレーダーは見つけるかもしれません。

町（大規模居住地）

Armored Trader のゲームシステムでは、1000 人以上の人々が集まって暮らしている居住地为町と呼びます。町は、荒野や村に比べて遥かにテクノロジーに触れやすい場所です。特に AD テクノロジーの品に関してはほとんどすべてが、町で生産されています。また町では職人が集まって同業者組合や会社を作ることがあります。会社といってもそれは簡単な仕組みのもので、大抵は序列のしっかりした同業者組合の様なものです。しかしながら、株式を始めとする有価証券の類はまだそれほど使われはしません。また、町は貨幣経済を持っているのが普通で、通常はギルド通貨 (TC) が使われていますが、トレーダーズ・ギルドの支部がない場合や、町の支配組織が強力な場合は独自の通貨を発行している場合があります。こういった町の独自通貨は、その街中と近隣の村でだけ使用できます。町独自の通貨は一般にはトレーダーズ・ギルドで TC と交換可能で

すが、町の経済規模や交易状況、ギルドとの関係で為替レートはまちまちです。

町には、ハンター組合や保安官事務所がある場合もあります。これらは当然大きな町ほど設立されています。町によってはかなり細かな掟や法が定められている場合があるので、初めて訪れる町では特に注意が必要です。極めて大きな町や、再稼働した BD テクノロジーの工業プラントなどがある町には技術復古協会の支部があることもあります。大抵の大きな民主的な町ではトレーダーズ・ギルドが行政と経済を支配していますが、技術復古協会がある町では、これに技術復古協会が替わっている場合があります。

町規模の居住地は保安官以外に専門の兵士や巡察隊などを抱えていることがあります。彼らは主に町の治安維持に活躍します。こういった武力を持つ町では通常の自力救済や私刑は認められていないのが普通です。

町のテクノロジー

規模にもよりますが、町では AD テクノロジーの製品が製造されることもあります。トレーダーはこれを仕入れて、他の町や村に運んで交易を行います。また、BD テクノロジーの工場やプラントがある場合は、そこで生産された製品を仕入れることもできます。こういった工場やプラントの余剰生産（町の中での消費以上の生産物）はトレーダーにとって、格好の交易品になりえます。BD テクノロジーの工場やプラントの支配者とは、トレーダーならば非良い関係を築いておくべきでしょう。

非民主的居住地

大災厄後の世界は、法治国家の消滅した、ある意味で力こそ全ての世界です。人々の居住地の中には全く民主的でなく、一部の人間によって武力と恐怖で支配された村や町もあります。これらの町や村は、その経済力や食料生産能力を超えて、武装組織を持ち、別の町や村を襲う様なところもあります。このような危険な町には通常はトレーダーズ・ギルドの支部などはありません。

また、通常の民主的な町だったところが大規模なバンデットに襲われて支配権を奪われてしまっているところもあるでしょう。こういった事情の場合は、町の中にトレーダーズ・ギルドの支部などがある場合も考えられますが、そうならなかったら通常はその支部にあった現金 (TC) は全て略奪者の手に渡ってしまうでしょう。こういった、いわば悪者から町を取り返す任務は、ハンターのキャラクターにとっては困難ではあるが挑戦しがいのあるものになるでしょう。

非民主的居住地の中には武力に訴えるのではなく、信仰の力を使って独裁を行っているところもあるかもしれません。大災厄後の世界は非常に救いが少なく、生きづらい世界かもしれません。そのような中では様々なカルト集団が誕生することもあるでしょう。カルトに率いられた居住地の場合は、そこが非民主的居住地でも、トレーダーズ・ギルドの支部がある可能性はあります。あるいは、その街の規模が十分に大きく、カルトの勢力範囲が広い場合は、独自のトレーダーズ・ギルドを設置しているかもしれません。こういったケースでは、そこに所属するトレーダーはカルトの宣教師の役目を兼任しているかもしれません。

居住地記録シート

ゲームマスターは Armored trader の舞台を設定する際に、主な居住地について必要なデータを決定しておいて、「居住地記録シート」に記入しておきます。

居住地記録シートの目的はトレーダーが居住地で交易品の売り買いを行う際の手助けをすることです。従って、トレーダーが登場して交易をおこなったりしないシナリオを遊ぶ場合は、「居住地記録シート」は作成しなくても構いません。

以下に居住地記録シートの内容について解説を行います。

名称

この欄は、その居住地の名称を記入します。

政治 / 支配

その居住地の政治的支配者や政治制度です。

治安レベル

居住地の治安の良さや、治安維持活動の質や多寡を表しています。住民の倫理観や道徳観もこれに含まれます。0～5までの6段階評価で、5が最も治安が良く、0は無法地帯です。

言語

その居住地で主に使われる言語です。主要な言語が複数ある場合は、話者が多い言語を先に記述します。

人口規模

居住地の人口によって「人口規模表」で決定される値です。

市場

市場の開催頻度です。

電力レベル

その居住地でどの程度電力を利用できるかを0から5の6段階で表した値です。0が全く電力供給がなく、電化製品がほとんど使用されていない居住地で、5は十二分な電力が供給されており、工業や人々の暮らしでも電化製品が使用されています。

電磁干渉

その周辺の電磁干渉の強度（第8章世界と環境を参照）です。電磁干渉の全くない0から極度な電磁干渉がある5までの6段階評価です。

放射能レベル

その周辺の放射能の強さ（第8章世界と環境を参照）を表しています。0の全く影響なしから5の非常に危険で人が住めないまでありますが、実際に人々が暮らしているのは、通常0または1のみです。

放射能レベルが1の居住地は、放射能の影響がない居住地に比べて、住民の平均寿命が半分しかないこともめずらしくありません。

トレーダーズギルド

トレーダーズギルドの支部がある場合はチェックします。

ハンター組合

ハンター組合の事務所がある場合、チェックします。

技術復古協会

技術復古協会の事務所がある場合、チェックします。

保安官

保安官がいる場合、チェックします。

自警団

自警団がある場合、チェックします。

軍事部隊

専門の軍事部隊がある場合チェックします。

交易

この居住地での交易品の「地域価格」や「需要」を記載します。

- ◆「地域価格」はその居住地での交易品の取引価格で、基準価値に対する割合を%表記します。
- ◆「需要」は「5：殆どない」「4：少ない」「3：普通」「2：多い」「1：非常に多い」の5段階で記入します。
- ◆「供給」は「5：極めて稀少」「4：少ない」「3：普通」「2：多い」「1：過多」の5段階で記入します。

例：「穀物・芋類」の地域価格が250%の場合、基準価値が6TCの小麦は1kgあたり15TCで取引されることとなります。

主な生産施設

この居住地の、主要な生産施設とそこで生産 / 採集される交易品を記述します。

- ◆「価格修正」は、その交易品の基準価値に対する修正を%表記で記入します。
- ◆「生産地価格」は基準価値を決定したものに「価格修正」を掛けた値で、その生産施設から交易品を仕入れる場合の価格です。

GM 向け情報

このゲームのサンプル背景の町のダイヤモンドシティでは、食料生産プラントをトレーダーズ・ギルドが、太陽光発電プラントを技術復古協会が抑えているので、行政当局の都市運営委員はこの二つの団体から主に派遣されています。

トレーダーズ・ギルド

大災厄から数年後、各地で生き残った人々の間での物資の物々交換から生まれたトレーダー達の互助組合が、トレーダーズ・ギルドの前身です。現在のトレーダーズ・ギルドは、互助組合の枠を大きく超えた存在になっています。トレーダーズ・ギルドはこの世界の経済と政治の中心になっているのです。

トレーダーズ・ギルドはゲームシステムの便宜上、こう呼びますが、世界に一つだけの組織ではありません。世界にはいくつものトレーダーズ・ギルドがあり、各ギルドは、独自の活動範囲を持っていて、その外へはあまり力を及ぼしません。また、地域によっては複数のトレーダーズ・ギルドが、お互いにしのぎを削って存在している場合もあります。

基本的に、この世界のトレーダーは、何処かのトレーダーズ・ギルドに所属していますが、その為に年額で 1,000TC 程度の会費を納めています。

トレーダーズ・ギルド・クレジット (TC)

トレーダーズ・ギルドの発行する通貨 (TC) は、通常はアルミニウム製の硬貨です。国家の消滅したこの世界で、TC はギルドによって価値を保証されている通貨です。また、トレーダーズ・ギルドはいつでも、TC をその地域で必要とされている物資に交換することを保証しています。この交換用の物資は多くの地域のトレーダーズ・ギルドで、食料か燃料、もしくは塩です。トレーダーズ・ギルドに所属する各トレーダーは、ギルドに自分の口座を持っており、通常は多少の TC を現金 (アルミニウム貨幣) として残して、残りはこの口座に入金します。トレーダーは、この口座の預金をいつでも現金として引き出すか、トレーダーズ・ギルドの定める量の食料と交換できます。

複数のトレーダーズ・ギルドの勢力圏では、2 種類以上の通貨 (TC) が流通していますが、その為替レートは交換するトレーダー達自身の商談で決定され、その時々によって変動します。

注：ゲームマスターが経済やトレーダーのビジネスに焦点を置いたシナリオを作る場合を除いて、状況が複雑になりすぎるので、複数のトレーダーズ・ギルドがある地域を設定するのは、あまりお勧めしません。

トレーダーズ・ギルドとの売買

トレーダーズ・ギルドはトレーダーから交易品を買い上げたり、逆に販売したりもします。ある町のトレーダーズ・ギルド支部で交易品を買い付け、別の町のトレーダーズ・ギルドの支部で売って利益を稼ぐ取引が一番手ごろで確実ですが、儲けが一番薄くなります。場合によっては赤字になることも十分にあり得ます。

トレーダーズ・ギルドで取引される主な交易品は、穀物、塩、ガソリン、軽油 / 重油などです。細々とした交易品や稀覯品、サルベージされた BD テクノロジー品などは、別のトレーダーやブローカーと直接取引するか、町の市場で取引する必要があります。

ゲームマスターは、独自に設定した地域を舞台にゲームを進めるときには、取り扱う地域内の各ギルド支部の交易品の価格を予め決めておいた方が良いでしょう。

取引の斡旋

トレーダーズ・ギルドは、トレーダーとの直接取引ではなく、ギルド会員同士 (大抵はトレーダー同士) の取引の斡旋も行います。斡旋の手料は交易品の実際に取引した価格の 2% で、これは売り手と買い手の両方から徴収されます。(都合、取引価格の 4% がギルドの儲けになります。) この斡旋による取引は互い交易品の代金の支払いがギルド口座上への振込によって行われるため、ある程度の安全性が確保されています。

また、ギルドの斡旋とは違いますが、大抵のギルド支部には情報交換用の掲示板 (場所によって、単なる黒板やホワイトボードだったり、何らかの電子装置だったりします。) が設置されていて、ここでトレーダー同士の売り買い情報や町のブローカーや商人達の情報も閲覧できます。この掲示板の運営はギルドの単なるサービスで、手数料は必要ありませんが、ここで発生する取引に関してはギルドは一切責任を負いません。

政治への関与

トレーダーズ・ギルドは通貨を発行することで、多くの町で経済的支配力を持っています。また民主的な町ではトレーダーズ・ギルド自体が町を統治していたり、町の議会に多くの議員を出していたりします。特に、町に再稼働された大災厄前の工業プラントなどがあり、そこをトレーダーズ・ギルドが運営している場合は、ほぼ、その町はギルド支配下になります。

交易

大災害の後、人々は都市の廃墟などから食料を探し出し、飢えを凌いで生き残りました。また、暑さ寒さを凌ぐ衣服やその他の生活必需品も、廃墟を漁って手に入れました。やがて、廃墟からの食料調達が難しくなり、生き残った人々は農業や漁業に力を入れ食料の生産を始めました。また、生活必需品を生産する職人達も現れました。当然、これらの工業を支える工業原料の採掘なども始まりました。そうして再び物流が生まれました。

大災害とともに国家は消滅し、貨幣経済も崩壊し世界は再び物々交換の時代に戻りました。最初のトレーダーたちはこの物々交換の担い手でした。

交易品と装備品

この Armored Trader に登場する様々な物品は、ゲームのシステム上二つに分類して考えます。一つはキャラクターたちが購入して装備したり、使ったりする物品で、これは装備品と呼びます。もう一つは、トレーダーが交易をおこなって利益を稼ぐものになる品で、これは交易品とよびます。二者の違いは、ルール上での扱われ方が違うだけです。

例えば、PC 達が装備する、拳銃の「大型リボルバー」は装備品ですが、それが何丁も箱詰めされた物は交易品の工業製品の「武器」になります。その物品をゲーム上で単なる TC に換金される荷物として扱う分には、「交易品」としてお使い、箱の中身の一つ取り出して、キャラクターが取り扱うと「装備品」になります。ゲームマスターは「交易品」が何らかの理由で、取り出されて個別に扱われるようになるまでは、その中身の具体的な詳細については、決めておかなくても構いません。それが、換金される商材以外になると、初めて実際のの中身について言及すれば良いでしょう。

交易品の価格

Armored Trader のゲームシステムでは、様々な実際の物品を大まかに交易品として分類して、kg 単位で取引します。特定の製品（例えば～という職人が作った～型の拳銃）というような個別の物品（装備品）は、取引に際して別の取り扱い方をします。しかしながら、ゲームマスターは、個別の物品を（大抵は登場人物たちの装備品などでしょう。）登場させる場合には、交易品目の価格を大いに参考にすべきです。

交易品の価格には、基準価値、生産地価格、地域価格の三種類があります。それぞれの価格には次のような意味があります。

基準価値

基準価値とは、簡単に言うとその交易品の普遍的な価値を表しています。実際の取引に使用される価格は、場所や取引の条件で変動しますが、基準価値はそのおおもとになる値です。各交易品の基準価値は「交易品目表」に記載されています。

基準価値は交易品によって固定の単価があるものと、ダイスを振って決定する形式になっているものがあります。ダイスを振って決定する基準価値は、その交易品に様々なバリエーションがあることを意味しています。Armored Trader の交易システムで

は交易品を細別せず大まかに扱うので、基準価値を変動させることによって、そのバリエーションを表現しています。ダイスを振って価格を決定する型式の交易品は、たとえ同じ交易品だとしても、ダイスで振って決定した単価が違う場合は別の交易品として考えます。逆に同じ単価の同じ交易品は、全く同じものとして扱います。

例:ある村から2種類の「穀物・芋類」を仕入れることにした場合、「穀物・芋類」の基準価値は「交易品目表」によると1D+4になっています。

それぞれの交易品についてダイスを振って結果が7と9だった場合、その村では基準価値7の穀物・芋類と基準価値9の穀物・芋類を仕入れることが出来ることになります。それぞれの交易品の具体的な内容については Armored Trader のゲームシステムとしては決定する必要はありませんが、例えば単価9の交易品が小麦で、単価7の交易品が馬鈴薯だったりするのかもしれませんが。

生産地価格

交易品の生産施設での価格です。生産施設から直接交易品を購入できる場合は、この価格が取引する価格になります。これは1kg 当たりの単価 (TC/kg) です。生産地価格は基準価値に生産施設独自の価格修正を適用して算出します。

実際に生産施設から直接交易品を仕入れる場合は、《交渉》や《売買》技能の判定やその他の条件で取引価格は変動します。

地域価格

生産地価格がその交易品の生産施設での価格を表しているのに対して、地域価格はある居住地で交易品を取引するときの、その居住地での相場です。通常は生産地価格に輸送費用やその他のコスト、それにトレーダーや商人の利益が上乘せられるので生産地価格よりも高額になります。これも実際の取引価格は《交渉》や《売買》で変動します。

地域価格はトレーダーが、交易品を販売する際の価格になると同時に、その場所で交易品を生産施設以外から仕入れる場合の価格にもなります。

同じ交易品であっても、地域価格は居住地によって変わります。居住地には交易品ごとの地域価格（基準価値に対する割合）が定められています。（ゲームマスターが居住地を設定する際に設定しておきます。）

例:ある居住地の「穀物・芋類」の地域価格が200%と定められていたとするならば、基本価値7TCの穀物は14TCで販売できることになります。もちろん実際の販売価格はその他の諸条件や《交渉》《売買》の技能判定によって変動します。

交易品

以下に Armored Trader に登場する交易品について簡単な解説を記載します。2082 年の世界では、ゲームシステムで取り扱うよりも遥かに多くの品々が流通しているかもしれませんが、Armored trader の基本ゲームシステムとして扱うのは以下の物だけです。

食料品

食料品は大災厄後の世界で最も重要な交易品目です。この世界の食料品は農村で収穫される穀物や芋類、野菜と果物、畜肉、水辺にある村などの水産物と、都市の食料プラントで製造された合成食品や加工食品などがあります。食料生産プラントの中には、プラント内で水耕栽培された植物をもとに合成食品を作ったり、酵母菌などの微生物の力を利用して合成食品を作る技術のあるところもあります。また AD テクノロジーの食品工場では、保存性の高い加工食品を作っている場合もあります。

トレイダーズ・ギルドは自分たちで発行する通貨の信用性のために、加工食料か穀物を備蓄しています。

大災厄後、随分な年月が経過した現在では、食べることでできる大災厄前の食品が発見されることは、稀な出来事で、ほとんどの食糧は畑や牧場で作られるか、漁や狩猟で採集されています。

穀物 / 芋類

小麦や大麦、米、トウモロコシ、ジャガイモ、タロイモなどの農作物とそれらを加工された小麦粉などを含む交易品です。具体的な作物については地域の気候や土壌によって変わりますが、詳細が必要な場合はゲームマスターが決めてください。

野菜 / 果物

穀物などに比べると作付け面積は少なくなりますが、野菜や果物も交易品として多少は流通しています。コーヒーやカカオなどの木の実もこれに含まれます。野菜以外は乾燥させて流通することが多いようです。

水産物

いわゆる魚介類です。流通時には干物か塩漬けにされるのが普通です。電力供給のない地域では鮮度を保ったまま輸送することは難しいので新鮮な生の魚介は水辺の居住地以外では入手が難しいでしょう。

畜産品

家畜の肉や乳、その加工製品がこれに含まれます。畜肉の輸送は乾燥や塩漬けよりも生きたまま輸送される方が一般的です。いわゆる乳製品のチーズやバター、ヨーグルトもこれに含まれます。

また、ときには狩猟で得られた野獣や変異種の肉も流通することがあります。変異種の肉を好んで食べる者は殆どいませんが、十分に加熱することによって安全に食べることができる貴重なタンパク原です。

加工食料

いわゆる工場で生産されてある程度保存の可能な食料です。

缶詰などの簡単な保存食品以外に大豆やオキアミ等を使った代用食品の様な物など様々です。

繊維製品

繊維製品は主に衣服ですが、その他にも天幕、バッグなどの帆布製品、それに最終製品前の加工材料の各種の織物があります。AD テクノロジーで生産される繊維製品は殆ど全てが天然繊維を用いたものになります。廃墟からサルベージされた大災厄前の衣服は化学繊維が中心です。地中に埋まっていたりした場合は、化学繊維の方が綺麗な形で残っているからです。

また、繊維製品を作るための紡績や機織りは、専用の機械がないと非常に手間と時間がかかります。これらが不足している地域では、動物の皮の方が衣服として手軽である場合があります。毛の取れる家畜を育てている村からは、原料の獣毛を、あるいは綿や亜麻を育てている村からはそれらの糸を購入することが出来るでしょう。

それらは繊維工場のある町に運ばれ、衣服などに加工されます。糸の産地の村でも、BD テクノロジーの機器があれば衣服の生産も行われますが、ほぼ手作業で全てを行わなくてはならない場合は、交易品として取引するほどの余剰生産を生み出すことはできないでしょう。

綿花、亜麻

植物性の天然繊維の原料となる綿花や亜麻は、農作物として栽培され流通します。これらの原料は、採集されたまま輸送される場合と生産地で糸に加工されてから輸送される場合があります。またこのカテゴリには家畜から得た羊毛や絹等の動物性繊維も含まれます。

織物

いわゆる布地の状態の交易品です。生産地によっては綿花や羊毛からこの状態にまで加工してから交易に出される場合も多くなります。また、加工された動物の皮革も織物の一種として扱います。

衣服

織物が加工されて最終的に衣服になった製品ですが、大災厄前と違って非常に流通量が限られています。多くの人々が大災厄前に作られた衣服を、そのまま着用していることが普通です。衣服を始めとする繊維製品が交易される場合は、大抵は大災厄前の紡績工場や化学繊維プラント、それに縫製工場などが稼働している場合だけでしょう。

鉱物資源

鉱物資源で、最も重要な物は鉄です。鉄は鉄鉱石という形で鉱山で採掘されていますが、それよりも、かつての都市の廃墟などから集められる屑鉄の方がこの世界では一般的です。銅や錫、鉛などの他の金属も様々な種類が工業のためには必要ですが、この Armored trader のルールでは、これらの鉱石をまとめて扱います。

工業原料は、何も金属だけではなく、木材や屑プラスチックなども含まれます。半導体を作成するプラントなどが稼働されていない限り、レアメタルなどにはあまり価値がないかもしれません。

鉱石

鉱石は工業原料として使用するためには精錬しなければなりません。精錬所は小型の簡易な物であれば、鉱山近くの居住地に精錬施設が設けられることもあります。大規模な精錬を行えるのは、大災厄前の製鉄プラントなどの生産施設です。金属の精錬プラントは、原油の精製プラント、発電プラントと並び非常に重要な施設となります。

屑鉄

鉄に限らず廃墟などから取り出されたかつての金属製品を屑鉄としてこのルールでは取り扱います。屑鉄は大災厄後の世界では鉱石よりも入手しやすい金属資源です。屑鉄から再び金属製品を作るためには専用の炉が必要です。

廃プラスチック

プラスチックに代表される石油化学製品のスクラップです。これらも屑鉄と同じような再生されて工業原料として使用される場合があります。

塩

鉱物資源の中で特異な存在が塩です。塩は地域によっては岩塩ではなく、海水から作られる場合もありますが交易品としては鉱物資源として扱います。塩は非金属の鉱物資源ですが、その重要性は極めて高く、全ての人々にとって重要です。塩の全く入手できない地域では大規模な居住地が形成されることは殆どないでしょう。

鉄鋼

鉱石を精錬したものをゲームルール上では鉄鋼と称します。これは鉱石と同じように単純に単一の金属を表すものではなく、鉄であったり鉛で当たり、あるいは様々な合金であったりします。

ペレット

石油や杯プラスチックから精製された、プラスチック製品を作り出すための工業原料です。大災厄後の世界でも流通量はそれほど多くありません。ペレットを精製するためには石油化学プラントが必要です。

化石燃料

工業原料だけではほとんど何もできません。一部では水力や風力で簡単な工業は行えますが、本格的な工業の再生には燃料は不可欠です。それにトレーダー達にとっても、燃料は非常に重要です。燃料には、原油、ガソリン、重油、天然ガス、水素、メタン、木炭、泥炭、石炭など様々なものがあります。火力発電で地域の電力を賄っているところでは、その需要は非常に高くなります。

特に木炭、泥炭、石炭は採掘にはBDテクノロジーが必要ないので、辺境地での燃料は主にこれらに頼っています。

石炭

大災厄後の世界では最も扱いやすい化石燃料が石炭です。ガソリンや軽油と違って個体なので輸送がしやすく、また採掘してから特に大きな加工をせず燃料として使用できます。しかしながら、内燃機関の燃料としては使用できないので、蒸気機関のボ

イラーの熱源として大きな機構を動かしたり、発電に利用されたり、あるいは様々な規模で単純な熱源として利用されます。

原油

油井から汲み上げられた原油は、そのままではまともな燃料としては使えませんが、精製することによってガソリンや軽油 / 重油などの燃料に出来ます。精製は油井の近くで行われる場合と、原油精製プラントなどのある大きな居住地で行われる場合があります。

油井や原油の精製装置は大災厄前のものが利用される場合と、大災厄後に製造 / 設置されている場合があります。ただしほとんどの大規模なものは大災厄前のものです。

ガソリン

原油から精製される燃料で、主に内燃機関（ガソリンエンジン）に使用されます。大災厄後の世界ではその他のエンジンを搭載した車輛も色々ありますが、半導体チップを再び生産する技術を再獲得できない限りは電気自動車は生産や維持が難しくなっています。そのため、ADテクノロジーで製造される車輛はほとんどがガソリンエンジンか、ディーゼルエンジンの搭載車輛になります。

軽油 / 重油

ガソリンと同じように原油から精製される燃料で、おもにディーゼルエンジンに使用されます。ディーゼルエンジンは車輛や船舶のエンジン以外に、発電用途などに使われることもあります。

工業製品

工業製品はそのまま、工業の結果によって生産される物品全般という、第二次産業の生成物のほとんどすべてです。ゲーム内では「日用品」「建築資材」「電子機器」「産業機械」「武器」「車輛」に別れます。また工業製品は他の交易品よりも製造施設のテクノロジーレベル (TL) が重要です。これによってその品の価値は大きく変わる可能性があります。トレーダーの交易の基本は、大きな居住地から工業製品を地方の小さな居住地に運び、そこで農作物や工業原料、燃料を仕入れて、ふたたび大きな居住地に戻るといったものです。

日用品

人々が生活する上で利用する、様々な道具や器具、簡単な機器です。家具や調理道具等もこのカテゴリーに含まれます。

消耗品

生活の中で使用される石鹸や化粧品、医薬品のような消耗品や本や紙が含まれます。

建築資材

建築や土木工事に使用される木材、石材、鉄鋼、セメントなどの建築用資材です。木材と石材はその産出する場所が生産地なのが普通ですが、鉄鋼とセメントは鉱物資源が運び込まれた居住地の工場やプラントで生産されます。

産業機械

このカテゴリーには産業用の小型～大型、様々な産業用の機器や機械、あるいはその構成部品が含まれる非常に多岐にわたる

品々が含まれています。

電子機器

電子機器は基本的にすべて BD テクノロジーの交易品です。もし、大災害後に生産された電子機器があったとすると、それは大災害前の半導体部品の在庫を利用したものになります。もしも半導体製造のプラントの再稼働に成功し、必要な材料も調達できるようなれば、再生産できるようなります。そうなればその交易品のテクノロジーレベルは AD になりますが、なかなか難しいでしょう。特に集積の進んだ半導体チップを製造するためには高度な施設が必要で、それらは多くの電子機器で構成されているので、電磁干渉のある中では難しいでしょう。

したがって、交易で取引される電子機器は、そのほとんどすべてが大災害前に製造されたものになります。

また、電子機器にはコンピュータや無線機、各種のセンサー類、カメラ、などの単一の製品と、電子部品や様々な産業機械等に組み込む電子装置などが含まれます。

プラントや工場、大型の産業機器を再稼働するために、別の場所のそういった機器から部品を取ってきて、それを集めて再稼働させるという手法は技術復古協会等が良く行う手法です。

車輛

車輛には通常の自動車やバイク以外に軍用車両等も含まれます。車輛も多くは大災害前の物ですが、中には電子機器をバッテリーとプラグ程度の簡単な物ぐらいしか使用しない自動車を大災害後に製造している場合もあります。このような場合もすべての部品が大災害後に製造されたものであるケースは稀で、大抵の場合は大災害前の車輛から生きている部品を集めて生産されます。

武器

武器には様々な種類がありますが、槍や剣、弓などはほとんどが大災害後に生産された武器です。これらが交易されることはすくなく、大抵はその居住地の自衛と治安維持のために使われます。銃器は大災害前に製造されたものと、大災害後に製造されたものがあります。通常の銃器には電子部品は必要ないので、様々な金属加工用の産業機器が使用可能な状態であれば、それなりの銃器を製造できます。火砲についても同じですが、電子的な射撃管制が必要な火砲やミサイルなどは、そのほとんどすべてが大災害前の物になります。

Designer's Memo

この基本ルールで規定されている交易品目の数はごくわずかで、工業製品を色々生産したりするためには本来は遥かに多様な物資が必要になります。しかしながら、ゲームプレイを平易にするために交易品目の数は制限しています。

交易品目表						
分類	交易品目名	TL	生産施設	基準価値 TC	必要容積 l/kg	標準需要 kg
食料品	穀物、芋類	CF	耕作地	1D6+4	1.5	
	野菜、果物	CF	耕作地	1D6+6	2.5	
	水産物	CF	水辺の村	1D6+2	1.3	
	畜産品	CF	放牧地・牧場	2D6+12	1.2	
	加工食料	AD	工房・工場	2D6+14	1.5	
繊維製品	綿花、亜麻	CF	耕作地	1D6+8	5	
	織物	CF	工房	3D6+12	2	
	織物	AD	工房・工場	3D6+12	2	
	衣服	CF	工房	3D6+14	3	
	衣服	AD	工場	3D6+16	3	
	衣服	BD	サルベージ	3D6 × 10	3	
鉱物資源	塩	CF	鉱山	4	1.1	
	鉱石	CF	鉱山	1D6+12	0.7	
	屑鉄	CF	サルベージ	1D6+16	0.5	
	廃プラスチック	BD	サルベージ	1D6+10	3	
	鉄鋼	AD	工場・プラント	3D6+12	0.2	
	ペレット	AD	工場・プラント	2D6+10	1.5	
化石燃料	石炭	CF	鉱山	3	1.7	
	原油	CF	油井	4	1.5	
	ガソリン	AD	プラント	10	1.2	
	軽油 / 重油	AD	プラント	10	1.1	
工業製品	日用品（樹脂、プラスチック）	AD	工場	2D6+6	1.5	
	日用品（樹脂、プラスチック）	BD	サルベージ	2D6 × 10	1.5	
	日用品（金属）	AD	工房・工場	4D6+10	0.3	
	日用品（金属）	BD	サルベージ	4D6 × 10	0.3	
	消耗品	AD	工房・工場	2D6+3	1.5	
	建築資材	AD	工房・工場・プラント	2D6+15	0.5	
	産業機械（小型）	AD	工房・工場	4D6+30	0.2	
	産業機械（小型）	BD	サルベージ	4D6 × 30	0.2	
	産業機械（大型）	AD	工房・工場	4D6+50	0.3	
	産業機械（大型）	BD	サルベージ	4D6 × 40	0.3	
	電子機器	BD	サルベージ	4D6 × 30	0.5	
	武器	CF	工房	3D6 × 10	0.2	
	武器	AD	工房・工場	4D6 × 50	0.2	
	武器	BD	サルベージ	4D6 × 400	0.2	
	車輛	AD	工場・プラント	4D6 × 30	0.5	
	車輛	BD	サルベージ	4D6 × 200	0.5	

交易品目表

「交易品目表」には Armored Trader の代表的な交易品のデータが記述されていますが、ゲームマスターは、自分が舞台とする地球上地域などによって、この内容を手直ししても構いません。

交易品目名

交易品の名前です。中身を個別に扱うまでは、生産地価格 XXTC の「穀物」100kg といった風に扱います。

TL

その交易品のテクノロジーレベルです。

生産施設

その交易品を収穫 / 製造する主な場所 / 施設です。

基準価値

その交易品の 1Kg あたりの基本的な価格です。トレーダーが生産施設で交易品を仕入れる場合は、この価格を元に仕入れることになります。また各居住地での交易品の地域価格は、この基準価値に輸送コストを始めとする各種の費用やトレーダーの利潤を加えたものになります。単位は TC です。

生産単位

生産施設で生産される交易品を仕入れる際の基本的な量で単位はkg です。実際の取引量は生産施設の大きさなどで修正されます。

必要容積

その交易品がどれ位嵩張るか？（どれくらい輸送が困難か）の指標です。交易品 1kg 当たりの嵩高さで、単位はリットル (ℓ) です。交易品を輸送するためには、運搬するトラックなどの積載容量までに制限されます。

標準需要

居住地でその交易品がどれくらい必要とされているかを表します。高いほどその交易品は沢山取引されます。実際の取引量は居住地の人口規模などで大きく変わります。単位は kg です。

生産施設と生産者

Armored Trader の交易ルールでは、様々な交易品を生産 / 採集している場所を「生産施設」と呼び、その生産施設のある居住地などを「生産地」とよびます。また、その生産施設の代表を「生産者」と呼びます。

交易品の流通に関して、その交易品の価格や稀少性などの基になるのは、生産地での価格（生産地価格）や、その生産量です。

バンデッドやノマドの様な掠奪で生活している者や、自給自足の生活で余剰な生産物のない小規模な居住地以外の居住地は、通常は何らかの生産地になっています。もっとも一般的な農村では生産施設として耕作地や放牧地などを持っていて「農作物（穀物）」や「農作物（野菜）」などを生産しています。また、沿岸や湖岸などの村は「水産物」の生産地になっているかもしれません。居住地にどのような生産施設があり、何を生産しているかはゲームマスターが決定しますが、地形や天候、環境条件、それに放射能や他の汚染状況でそれらは変動します。

基本的には人口規模の大きな居住地ほど沢山の交易品が生産されます。また、村では簡単な「工業製品」が製造されることもありますが、大抵はテクノロジーレベルが CF のものに限定されます。

町では、農作物も収穫されるかもしれませんが、その大半はその町で消費されてしまい、交易にできるのは人口規模の割にあまりありません。町で生産される交易品はおもに「工業製品」です。町で生産される工業製品は、生産するための器具や機械自体が大災厄後に製造された AD テクノロジーである場合と、大災厄前の機械を稼働させることに成功している場合があります。また、大災厄前の大規模な工場や生産施設で 2082 年現在、稼働させることが出来ているものを再稼働プラントと呼びます。

生産地価格

「交易品目表」の基準値がダイスで示されている交易品を生産 / 製造する生産施設では、その施設で生産される交易品の生産地価格を予めゲームマスターが、基準値分のダイスを振って決定しておきます。こうしてダイスを振って決定した基準値に、その生産施設独自の価格修正を掛け合わせた価格が、その生産施設の生産地価格になります。

ある生産施設からの仕入では、基本的にいつもあらかじめ定められた生産地価格を使用し、取引の度に基準値を決定するダイスを振ることはありません。

様々な生産施設

ルール上の生産施設には様々な種類があり、それぞれに特徴もあります。以下に幾つかの生産施設を説明します。

耕作地

大災厄のずっと前、数千年前からの最も基本の生産施設が耕作地（いわゆる田畑です。）耕作地で栽培される穀物や芋類が大災厄後も人々の日々の食事の中心であるところは、変わっていません。その

地域によって栽培される作物は様々ですが、麦などのばあいは耕作地で製粉までおこなわれることがめずらしくありません。耕作地の生産施設としての特徴は、生産した交易品の在庫がすべて売り払われたり消費したりしたなら、再び生産するためには数か月から丸 1 年が必要な点です。

また、大災厄時の残存放射能の高い地域では、まともな作物が出来なかったり、出来ても危険なものになっている場合もあります。そのようなリスクをはらんだ農作物が交易品として取引される場合は、通常は価格が下がります。

耕作地は生産施設ですが、通常は複数の耕作地を束ねて村で管理運営しています。そのような場合は生産者は村の代表である村長であることが一般的です。つまり農耕を行っている村から穀物・芋類や畜産品などを仕入れる場合は、村長と商談することになります。

一般的な農村の耕作地の生産規模は、その村の人口規模と同じです。（2～6）

放牧地 / 牧場

村には、家畜を飼育するための牧場や放牧地があることもあります。これらの施設では豚や牛、羊やヤギ、鶏などがおもに飼育されます。またその加工品である CF テクノロジーの食料品（干し肉、チーズ、バター、ヨーグルト、その他）なども生産されます。

牧場や放牧地も耕作地と並んで古くから存在する生産地ですが、大災厄を経て、放射能による汚染リスクに加えて、変異ウィルスの脅威（家畜への感染と変異動物の襲撃）に直面しています。

放牧地 / 牧場も耕作地と同じように、村全体で一つの生産地として機能し、村長がその代表を務めるのが一般的です。

通常、畜産の盛んな村の場合、畜産品の生産規模は村の人口規模から 1 を差し引いたものになります。（1～5）

港 / 沿岸

海水、淡水を問わず水辺にある村などのある、魚や甲殻類、海藻などの水産資源を採集したり養殖する生産施設です。採集（要するに漁）を行う場合と養殖を行う場合では再生産に関する考え方多少は違います。漁を行う場合は基本的に毎日新しい水産物が採集されますが、養殖の場合は、農業ほどではありませんが期間が必要な場合もあります。漁がおこなわれる場合は、大災厄前の漁船や、新しく建造された船が使用される場合もあります。船は車輻と違って木造でも漁に耐える物を建造することは出来ませんが、建造には船大工の技術が必要なため、大災厄後に船が建造されることは珍しいことです。

港 / 沿岸の生産規模は人口規模の半分（端数切捨て）です。

鉱山

鉄鉱石を始めとする様々な金属や岩塩や硫黄、石灰、珪砂などの非金属の鉱物資源を算出する生産施設が鉱山です。鉱物資源には様々な種類がありますが、基本ルール内では鉄と塩だけを扱います。鉱山は大きな規模になると、その近くに町規模の居住地ができることもあります。その近くの居住地では鉱山から産出した鉱物から生成された交易品が生産されることが良くあります。たとえば鉄鉱山

の近くの居住地で鉄が生産されます。

鉱山の生産規模は、全く様々です。(1～6)

油井

原油や天然ガスなどを算出する生産施設が油井ですが、天然ガスは輸送が難しいので、大震災後ではあまり利用されません。もしも、ゲームマスターが天然ガスパイプラインが稼働している世界を設定した場合は、重要なエネルギーになりますが、液化天然ガスのプラントと専用のタンカーなどが残っていたならば、条件次第で使えるかもしれません。

原油は、上記の鉄鉱石と同じように油井の近くの居住地に精製プラントなどがあれば、そこでガソリンや重油などに精製されてから輸送されます。

油井の生産規模は、全く様々です。(1～6)

プラント

工業施設の中で、最も規模の大きいものを Armored Trader のゲームシステムではプラントと呼びます。2082年に動いているほとんどのプラントは大震災以前に建設された大がかりな工場や生産施設です。これらの大震災前に建造され、現在も稼働できているものを再稼働プラントと呼びます。ここで製造される品々の中で、特に高度な技術を内包する品は、大震災後に生産されたにもかかわらず、BDテクノロジー品として扱います。逆に例えば単純に鉄を生産する製鉄プラントの様に、施設自体はBDテクノロジーで建設されていても、生産される品自体にそれほど高度のテクノロジーが含まれていない場合はADテクノロジーの交易品として扱います。

大震災前に建設され、現在も施設には問題が無くとも、その生産のために高度なテクノロジーが必要なプラントはそのままでは簡単に再稼働できません。例えば2052年の自動車製造工場が常態良く残っていたとしても、その当時の自動車を製造するためには電子部品が必要不可欠なため、電子部品については半導体などが再び生産される状態にならない限り、自動車工場はそのまま再稼働できないでしょう。ただ、このような場合は設備の改造と製造する車両の新たな設計などを行うとADテクノロジーの車輛ならば製造できるようになるかもしれません。電子機器などの製造工場は、自動車の様にテクノロジーのレベルを落として再稼働するようなことはできませんので、必要な材料が備蓄されている場合にのみ再稼働できるでしょう。

どちらにしても、再稼働プラントは、プラント自体にBDテクノロジーが使用されているのが普通なので、いちど施設に故障や不具合が発生してしまうと、再び再稼働することが困難になってしまうかもしれません。

またプラントはその稼働に大量の電力を消費するのが普通です。その為大抵のプラントは、電力レベルが4以上の居住地に存在します。それ以下の電力レベルの場合は、プラント自体が自前の発電装置を持っています。

プラントは一番大規模な生産施設ですので、通常は複数の交易品を生産しています。またその生産規模は最低でも5で、通常は6になります。

主な再稼働プラントには次のようなものがあります。

製鉄プラント

大規模な製鉄を行える工場とその周辺施設からなるBDプラントです。鉄鉱石と何らかの燃料で鉄をや鋼材を生産します。このプラントで製造された品は、よほど特殊な合金等でない限りADテクノロジー品になります。

原油精製プラント

原油を精製して、ガソリンや軽油 / 重油など様々な油を生産します。

石油化学プラント

上記の原油精製プラントと併設されていることも多く、多くのプラスチック類や化学繊維を作り出します。

発電プラント

いわゆる発電所です。火力、水力、原子力、太陽光、地熱など様々な方式があります。大震災前には太陽光発電の技術が進んでいて、かつての先進国では旧型の火力発電所がこれに置き換えられつつありました。世界各地の発電所も大震災で多くの被害を受けており、水力発電や火力発電などの比較的枯れた技術の方が再稼働されやすい傾向にあります。

食料生産プラント

いわゆる食品工場ですが、大規模なプラントでは、プラント内で野菜や豆類、芋などを水耕栽培し、そのまま加工も行うようなプラントもあります。このプラントで製造された食品はADテクノロジーです。

工場

プラントほど大きくはないが、数十人程度の労働者が作業する工業施設を Armored Trader のゲームシステムでは工場と呼びます。工場は、再稼働プラントの様に大震災前の工業プラントを使えるようにしたものもあるし、大震災後に新たな建てられた物もあります。

工場は町に住む人々の主要な働き先の一つです。そこで生産されるものは多岐にわたりますが、規則的には「加工食料」「織物」「衣服」「日用品」「産業機械」「消耗品」などです。工場で生産されるこれらの交易品は基本的にADテクノロジー品です。

工場は、その生産品の種類にもよりますが、数種類の交易品を生産し、その生産規模は3～4程度です。

工房

工場より小規模で、通常は個人か家族、数人の職人仲間で運営されるものが工房です。工場が町にある生産施設であるのに対して、工房は町だけではなく村にもあるかもしれません。

通常、村に工房がある場合は、数件程度です。村の労働人口のほとんどは、農業や漁業などの一次産業の労働者です。

工房で生産される交易品も、「加工食料」「織物」「衣服」「日用品」「産業機械」などですが、テクノロジーレベルはADの場合とCFの場合があります。特に村にある工房はCFレベルの交易品を生産するのが普通です。また、工房は規模の小さな生産施設なので、ト

レイダーが交易品を仕入れる場合は取引可能な量が少量になるかもしれません。

工房は小規模な生産施設なので通常は1種類の交易品のみを生産します。また、使用する電力も少なく、とくにCFテクノロジーの工房の場合は、全く電力を使用しない場合もあります。

工房は小規模な生産施設なので、その生産規模は1もしくは2です。

生産者との商談

初めて取引する生産者と商談するためには、まずはその生産者に会わなくてはなりません。大規模な生産施設（大きな工場や再生産プラントのようなもの）の場合は、場所はすぐにわかるので問題ありませんが、小規模な工場や工房等の場合は、場所を知らなければ探す必要があります。ある工房の場所を知っているかどうかはその場所の〈地域知識〉の判定で決定します。判定の目標値はゲームマスターが決定しますが、目安として10にその場所の人口規模の半分を加えた値を基本として決定します。この〈地域知識〉の判定に成功すれば、その場所まで問題なく行くことができますが、判定に失敗した場合は探さなければならず、それには時間がかかります。トレーダーズギルドなどの有力な情報源が利用できる場合は、すぐに見つけることができますが、足で探さなくてはならないような場合はその場所の人口規模の半分の時間の時間が必要となります。時間さえかければ目的地が隠されていない限りは生産施設まで行くことができます。

例：トレーダーのイニゴ・プエンテは新たな仕入先を開拓するためにダイヤモンドシティで日用品の工房を探します。ゲームマスターは工房の場所をイニゴが知っているかどうかの〈地域知識〉判定の目標値を16と宣言しました。（ダイヤモンドシティの人口規模は11なので、その半分を10に加えます）。イニゴはダイヤモンドシティの〈地域知識〉12を持っているので、これで判定します。ダイスを振ると出た目は不運にも「3」でした。これは合計で15となり目標値には届きません。残念ながらイニゴは目的の工房の場所を知りません。通常は、歩き回って探したり、通りを訪ねて回ったりして6時間（人口規模の半分）を費やす必要がありますが、この街にはトレーダーズ・ギルドがあるので、そこで情報を貰うことにしました。ゲームマスターは「ギルドで工房の場所について尋ねると教えてもらえたけれど、1時間ほど必要だった」と伝えます。まだ午前中だったので、これならば本日中に商談に入れます。

生産者の場所が分かれば、対象と実際に交渉を行うことができますが、大規模な（大きな工場や再生産プラントのような）生産施設の生産者と交渉に入る前にその責任者に会えるかどうかの判定を行います。この判定は【ENP】で目標値15になります。この目標値は以下の修正を受けます。

- ・自身がトレーダーズギルド員の場合 -2
- ・自身がハンター組合員の場合 -1

この判定に失敗した場合は、門前払いを受けたり、生産者NPCが留守だったり、様々な理由で合うことができなかつたこととなります。そうなった場合、再び判定を行うためには、日をあらためる必要があります。

価格交渉

実際に生産者NPCと会って交渉が行えるようになれば、《交渉》もしくは〈売買〉で、交渉の成否を決定します。交渉に当たって生産者の態度は中立的として扱うのが基本ですが、選択ルールの第一印象を採用している場合は、この判定を先に行います。第一印象で生産者の態度が決定すれば、スモールトークで態度の改善を一度だけ試みることができます。これによって最終的な生産者の態度が決定してから、商談に入ります。商談結果の判定には《交渉》もしくは〈売買〉技能を使用しますが、もし持っていない場合は、【ENP】もしくは【INT】の判定で代替できます。（この場合も技能持っていないことによる+3の修正は受けません。）

この商談は生産者NPCとの対抗判定になります。プレイヤー側（買い付け側）の目標値は生産者の態度によってかわります。「売買交渉目標表」を参照してください。生産者NPC側の目標値は常に15になります。両者の判定の結果の成功度の差を「価格交渉結果表」に当てはめて、交渉で合意できる価格の掛け率を導き出します。実際の価格は、その交易品の生産地価格に、交渉の結果導き出された掛け率を掛けたものになります。

売買交渉目標表	
態度	交渉目標値
親愛的	10
友好的	13
中立 / 無関心	15
非友好的	20
敵対的	取引不可能

価格交渉結果表	
成功度差 (買い手・売り手)	取引価格
-9以下*	115%
-6～-8	110%
-3～-5	105%
-2～+2	100%
+3～+5	95%
+6～+8	90%
+9以上**	85%

* 買い手がNPCの場合は取引を行いません。110%の価格に合意すれば取引は行われます。

** 売り手がNPCの場合は取引を行いません。90%の価格に同意すれば取引は行われます。

例：トレーダーズ・ギルドで教えてもらった工房の場所にやってきたイニゴ・プエンテは早速、工房の主に商談を求めます。ゲームマスターは工房が小規模なので、特に判定なく工房の主人（生産者）と商談に入ると説明してくれます。ゲームマスターは主人の態度を決定するためにイニゴの【ENP】判定を目標値15で行います。イニゴの【ENP】は12です。ダイスが振られ8が出て、合計が20になります。成功度

が丁度5なので「第一印象表」によると中立的→友好的になっています。「工房の主人はにこやかな笑顔で商談に応じてくれます」とゲームマスターはイニゴのプレイヤーに告げます。

イニゴは工房の主人の反応が良いことに安堵しながらも、まずは前置きの軽い会話（スモールトーク）でさらに打ち解けるを試みます。今度は《交渉》で判定することになります。ゲームマスターは判定の目標値を20だと伝えます。（「スモールトーク目標値表」で友好的の欄）イニゴの《交渉》技能は15です。イニゴのプレイヤーが振ったダイスは7で合計22となり成功度12で判定成功です。工房の主人の態度はもはや十年來の友人の様です。（態度が友好的から親愛的になりました。）

ひとしきり馬鹿話をした後、イニゴは本格的に商談に入ります。今度は〈売買〉技能で判定することになります。交渉相手の態度は親愛的なので目標値は10です。ダイスを振って出た目は6。イニゴの〈売買〉技能は16なので、合計22となり、成功度は12です。続いてゲームマスターが工房の主人の〈売買〉技能を判定します。生産者側の目標値は常に15です。この工房の主人の〈売買〉技能は13です。ダイスを振った結果は9が出ました。合計で22となり、成功度は7です。

イニゴの成功度と工房の主人の成功度の差を「価格交渉結果表」に当てはめると価格は95%になっています。イニゴは通常よりも5%安く商品を仕入れることに成功しました。

コネクションポイントの使用

コネクションになっている生産者との取引では、コネクションポイントを使用して安く仕入れることができます。1点のコネクションポイントを消費すると通常よりも10%安く仕入れることができます。この方法で1度の仕入でコネクションポイントを2点以上使用して割引を大きくすることはできません。

交渉結果のキャンセル

交渉の結果決まった価格が不満な場合は取引を断ることもできます。その場合、取引相手がNPCの場合、態度が悪化するかもしれません。「交渉キャンセル影響表」に示された目標値で【ENP】判定を行い、失敗すれば交渉相手の態度が1段階悪化します。

交渉キャンセル影響表	
決定価格	ENP 目標値
不利な価格	15
通常価格または有利な価格	20

在庫切れ

取引価格の決定のため《交渉》もしくは〈売買〉技能の判定時に、ダイスの目がゼロ目の場合、その取引品は在庫切れかもしれません。

生産者側のダイスの1個の目が、その生産施設の生産規模以上の場合、その取引品は在庫切れで仕入れることが出来ません。

トレーダー側のダイスの1個が、生産施設の生産規模以上の場合、その取引終了時点で取引品は在庫切れになります。生産者とトレーダーの両方がゼロ目で生産規模よりも大きい場合、その取引品は在庫切れで仕入れることができません。

なお、その生産施設が複数の取引品を生産している場合は、品切れでない取引品は取引できます。

取引品が在庫切れになってしまった場合、その取引品は期間を置いて再び取引可能になります。この再び在庫ができるまでの期間は、

「生産期間表」を参照してください。

生産期間表				
生産規模	工業製品	採掘資源	燃料 / 工業原料	水産品
1～2	2週間	3週間	1週間	1日
3～4	1週間	2週間	3日	1日
5～6	3日	1週間	2日	1日

※規模に関係なく、農作物は2D6か月、畜産物は1D6か月が必要です。

ブローカーとトレーダー

取引品を仕入れるには、生産施設から直接買い付ける以外に、自分以外のトレーダーや、ブローカー（仲買人）から購入することもできます。ブローカーは、トレーダーと同じように取引品の売り買いはしますが、基本的に取引品の輸送は行わずに、取引品の転売と小売商への卸売りをを行う人々です。

ブローカーや他のトレーダーと取引品を取引する場合は、生産者と取引する場合と大きな違いがあります。それは商談の際の基本となる価格が生産地価格ではなく、その場所の地域価格になるということです。地域価格は通常、生産地価格よりも高く設定されていますので、生産施設のある居住地（生産地）で商品を買付けるとしても生産者から直接仕入れるより取引による利潤は少なくなります。

取引相手を探す

ブローカーやトレーダーと取引品を取引するためには、まずは彼らと接触しなければなりません。既にコネクション関係になっている相手の場合は、その人物のいる場所に行けば自動的に会うことができますが、まだコネクションでないブローカーやトレーダーと商談を行うためには、まず接触を試みなければなりません。

特定の品目の取引の場合

特定の品目の取引品を仕入/購入する場合、まず、その取引品を取り扱うトレーダーやブローカーが、その居住地に存在するかどうかの判定を行わなくてはなりません。この判定の目標値は10にその取引品の供給の値の2倍を加えたものになります。2D6を振り、ダイスの目に居住地の人口規模を加えて目標値以上がであれば、対象となる人物がその居住地にすることになります。

逆に取引品を販売する場合は、目標値は10に取引品の需要の値の2倍を加えた物になります。

取引する品目を限定しないで取引相手を探す場合

取引の対象がどの取引品でも良い場合、つまりブローカーやトレーダーなら誰でもよい場合は、もっと簡単に取引相手が見つかります。このような場合、取引相手がいるかどうかの判定の目標値は、売り買いどちらの立場でも12になります。

取引相手の存在確認の判定の成功度が、3以上であれば、該当するブローカーやトレーダーは2人います。成功度が5以上であれば1D6人の取引相手があります。

取引相手が存在することになれば、次はその所在について知っているかどうか《地域知識》技能の判定を行います。目標値は10に

居住地の人口規模の半分を加えたものになります。

取引相手の所在を知っていた場合は、特に先方の都合が悪くない以外は1時間以内に商談を行うことができます。(先方の都合が悪い状況とはゲームマスターが決めます。時期や時間帯を考慮すべきでしょう。

トレーダーズギルドで紹介してもらおう。

最も一般的な方法がトレーダーズギルドで紹介してもらう方法です。この方法で紹介してもらった場合は、商談が成立した場合、手数料として、取引額の2%を売る側と買う側の両者がギルドに支払うことになります。その代わりに、ギルド員立会いのもとで売買契約はなされて、それぞれのギルド口座から直接TCの支払いが行われます。従って、売上金の授受に関してはトラブルを防ぐことができます。

トレーダーズギルドが紹介してくれるブローカーやトレーダーの人数は、ゲームマスターが決めますが、居住地の人口規模が大きいくほど、多くなる傾向にあります。

特定の取引品を取り扱ってくれる商談相手を紹介してもらう場合は、その様な相手がいるかどうかを判定します。ダイスを2個振って、その出目に居住地の人口規模の1/2を加えます。結果が「」の目標値以上ならば、その人物と接触できます。この判定の成功率が3以上であれば、該当する商談相手は2人います。成功率が5以上であれば、該当する商談相手は1D6人います。

掲示板の情報を調べる。

トレーダーズギルドや市場などに設置されている掲示板に、取引希望の情報が書き込まれている場合があります。その情報をもとに取引相手と接触する場合は、ギルドに手数料を支払う必要はありません。

足で調べる。

その居住地を歩き回って、情報を集めて商談相手を探す方法は、最も効率が悪くなりますが、トレーダーズギルドの支部や市場がない居住地ではこの方法になります。

この方法は何より時間がかかります。

市場

地域の治安や経済規模などにもよりますが、規模の大きな居住地には市場が置かれているのが普通です。

市場は、毎月の決まった日に定期的に開かれる定期市場と毎日開かれる常設市場があります。市場の主催団体は、その居住地によってまちまちですが、通常はトレーダーズ・ギルドか、その町の自治組織です。市場にはその居住地内の職人たちが、作った物品や近隣の村で収穫された農産物、それにトレーダー達が運び込んだ他の町の特産品や原材料などが並びます。また、トレーダーズ・ギルド支部のある町ではギルド支部自体が何らかの商品を販売する場合があります。(ギルドの商品は大抵は、燃料や工業原料、プラントで製造された食料などです。)

トレーダーは、自分たちの運んできた商品を、この市場で販売す

ることができます。市場を利用して商品を販売する場合、市場への参加料を市場の主催者に支払わなくてはなりません。参加料は、商品の量や価値によって変動しますが、おおよそ1日につき10TC～50TC程度です。

市場売却量 確定表

《交渉》〈売買〉 成功度	需要				
	殆どない	少ない	普通	多い	非常に多い
-5 以下	10%	25%	50%	100%	250%
-3/-4	14%	35%	70%	140%	350%
-1/-2	18%	45%	90%	180%	400%
0	20%	50%	100%	200%	500%
1/2	22%	55%	110%	220%	550%
3/4	26%	65%	130%	260%	650%
5 以上	30%	75%	150%	300%	750%

需要確定目標値

《交渉》の目標値	競合
12	殆ど競合はない
15	少しいる
18	普通
20	多い
23	非常に厳しい競合

需要確定修正

目標修正	条件
-2	価格を 5% 下げる
-5	価格を 10% 下げる
-10	価格を 30% 下げる
+5	価格を 5% 上げる
+10	価格を 10% 上げる

装備品と入手判定

Armored Trader のルールでは、何らかの装備や物品を手に入れようとする場合、入手判定が必要になる場合があります。こういった品物に入手判定が必要になるかはゲームマスターが決定します。

入手判定が必要になる場合は、まずはその物品の入手難易度をゲームマスターが決定します。物品一覧表などで、その物品の入手難易度が記載されている場合は、ゲームマスターはその入手難易度をそのまま使っても構いませんし、或いは状況などを鑑みて変更を加えても構いません。

入手判定

入手判定は、その物品を探す町や村の人口規模に 2D6 を加えて、合計が物品の入手難易度以上になれば、その物品を購入することができます。

人口規模表		
人口	人口規模	再試行期間
10 人～ 50 人	2	1 か月
51 人～ 100 人	3	2 週間
101 人～ 200 人	4	2 週間
201 人～ 500 人	5	1 週間
501 人～ 1000 人	6	1 週間
1001 人～ 2000 人	7	3 日
2001 人～ 4000 人	8	3 日
4001 人～ 6000 人	9	隔日
6001 人～ 8000 人	10	隔日
8001 人～ 10000 人	11	毎日
10001 人以上	12	毎日

入手判定に失敗した場合は、「人口規模表」の再試行期間の欄に記載されている時間が経過しなければ、再び同じ物品の入手判定を行うことができません。

価格交渉

入手判定に成功すれば、次は価格の決定になります。

Armored Trader の世界では現代のような正札販売はあまり一般的ではありません。価格は売り手と買い手の価格交渉で決まります。交渉で価格が決まるとはいつても、闇雲にゲーム中の価格を決定するのは無理がありますから、取引に際する基本価格はゲームマスターが決定します。取引する物品が、物品一覧表などに記載がある物品に関しては、その価格をそのまま使っても構いません。(物品一覧表の価格は、その生産地など、物品が手に入りやすい場所での価格ですから、それ以外の場所での価格は、多少調整した方が良いでしょう。)

ゲームマスターもプレイヤーも、交渉が不要だとするならば、この基本の価格で物品を売買しても構いません。しかし、《交渉》や《売

買》技能を使って有利な価格での取引を望むならば交渉することができます。(個人の装備や物品の売買に関する交渉は、今述べたようにプレイヤーの任意で構いませんが、交易品の取引時は必ず交渉するようにしてください。)

この交渉判定は交渉相手の NPC の態度によって目標値が変わります。「売買交渉目標表」を参照してください。

売買交渉目標表	
態度	交渉目標値
親愛的	10
友好的	13
中立 / 無関心	15
非友好的	20
敵対的	取引不可能

交渉相手の NPC も《交渉》か《売買》を判定し、互いの成功率を比較する対抗判定になります。技能を持っていない場合は【ENP】もしくは【INT】で判定することができます。NPC が行う判定の目標値は自動的に 15 になります。

対抗判定の結果を「売買価格表」に当てはめて実際の取引価格を決定します。成功率差の欄に買い手の成功率と売り手の成功率の差をとって価格は決定されます。

価格交渉結果表	
成功率差 (買い手 - 売り手)	取引価格
- 9 以下 *	115%
- 6 ～ - 8	110%
- 3 ～ - 5	105%
- 2 ～ + 2	100%
+ 3 ～ + 5	95%
+ 6 ～ + 8	90%
+ 9 以上 **	85%

* 買い手が NPC の場合は取引を行いません。110% の価格に合意すれば取引は行われます。

** 売り手が NPC の場合は取引を行いません。90% 価格に同意すれば取引は行われます。

交渉相手がコネクションの NPC の場合は、コネクションポイントを 1 点支払うことで、価格を好きなように 10% 変更できます。この修正に 2 点以上のコネクションポイントを使うことはできません。

売買交渉で決定した価格で取引しないと、交渉相手との関係が悪くなる場合もあります。この場合は【ENP】判定をおこなって、失敗した場合は交渉相手の NPC の態度が 1 段階悪化します。この【ENP】判定の目標値は「交渉キャンセル影響表」に示されています。

この価格交渉に関するルールは PC と NPC の取引について適用されます。PC 同士が売買する場合は技能に拠らずに直接プレイヤー同士で交渉して決定してください。何らかの理由で、交渉判定を利用して PC 同士の取引を行う場合は目標値はどちらも 15 になります。

交渉キャンセル影響表	
決定価格	ENP 目標値
不利な価格	15
通常価格または有利な価格	20

第十章 冒険への出立

Armored Trader を遊ぶためにはゲームマスターは、あらかじめ冒険の舞台を設定しておかなくてはなりません。最初にこのゲームを遊ぶ場合は、以下のサンプルの世界設定を使って遊んでもらえれば、手っ取り早いはず。ゲームのシステムと雰囲気慣れたらゲームマスターは別の地域を舞台として設定しゲームを楽しんでいけば良いでしょう。

特に、交易とサルベージを中心に冒険のシナリオを作る場合はもっと辺境の方が適しているかもしれません。

ダイヤモンドシティ

ダイヤモンドシティとその周辺の世界設定は、このゲームを最初に遊ぶ為の舞台設定です。

ダイヤモンドシティは南アメリカ大陸中西部（現在のチリ北部）の架空の街です。街の近くに大規模な太陽光発電所があり、その一部が大震災後の現在再稼働されていて、この世界では貴重な電力を市内へ供給しています。

また市内では生き残った食糧生産プラントが、大震災前の 2050 年に近い品質で食料を生産しているという、この大変な世界では非常に恵まれた環境にあります。

言語

ダイヤモンドシティ周辺は基本的にスペイン語が使われています。したがってここを舞台とする冒険に登場するキャラクターは通常、母国語がスペイン語になります。

気候

ダイヤモンドシティは南半球にある街ですから、季節は北半球とは真逆になります。11 月～2 月が夏で 6 月～9 月が冬になります。

太陽光発電プラント

ダイヤモンドシティの太陽光発電プラントは市の東側の丘陵に 2042 年にチリ政府によって建設されたものですが、国家の崩壊した現在はダイヤモンドシティの自治委員会と技術復興協会 (TRA) によって管理運営されています。

現在は市の全域と、ごく近隣の村落に給電していますが、それ以外の地域には、送電網が寸断されてしまっていることもあり、電力を給電できていません。

市内に一般的に給電されているものは 220v になっています。

ダイヤモンドシティでの電気使用料は、市に各員が収める税に含まれています。

食糧生産プラント

ダイヤモンドシティの食糧生産プラントでは、プラント内で大豆やキノコ、芋類が生産されています。また、湾内でとれた魚肉やオキアミ、大豆とキノコを種原料として乾燥したペレット状の保存食料も生産されています。ダイヤモンドシティの住人の大多数はこのプラントで生産された野菜と、湾で採れた海産物主食にしています。小麦や肉類はトレーダーによる交易に頼ることになり、贅沢品です。

このプラントで生産された食糧の小売価格は通常の野菜が 3 食分 (日分) で 5TC、保存食で 15TC です。

デザイナーズノート

このゲームの最初の版を書いたのは1998年のことでした。当時のTRPG仲間たちと協力して、同じ基本システムを使ったTRPGを四つ詰め合わせた同人誌を作ろうということになって、これを使ったのです。「RERシステム」（今ではRERがなんの略だったのかは思い出せません。）を用いたゲームでタイムパトロール物の「テンポラルガード」、イタリアンレストラン経営の「ビバパスタ」そしてポストアポカリプス物の本作「Armored Trader」です。もう1作あったはずですが記憶を記憶に残っていません。当時、「MAGIUS ゲームデザイン・コンテスト」というものがあり、それに応募したりしてたのですが、残念ながら入賞はできず、（まあ今から考えればゲームとしての完成度が全然足りてなかったと思うのですが。）大学のゲームサークルの後輩が入賞見事に出版されました。たしか「町内防衛隊」だったかな。（よく考えたら後輩が本を出したのに買ってなかった。まあ、あんまりそそられるテーマじゃなかったってのもあるけど。）

そんなわけで、ちょっとばかり悔しい思いもしたし、せっかく作ったゲームだから同人誌にしようと思ったのかもかもしれません。

本作「Armored Trader」が最近までArmored Trader 2」としていたのは、この20年前の版があったからです。

デザインの履歴

最初に本ゲーム「Armored Trader」を着想した時は、西部劇的なアクションを楽しめるTRPGとして考えました。それに、舞台として近未来のポストアポカリプス世界を設定し、雰囲気としてはアニメーション作品の「戦闘メカザブングル」やゲームソフトの「メタルマックス」あたりが頭の中にあいました。

ゲームのデザインは非常に大まかな世界のイメージしかないところで、システム面の作成、キャラクターの作成システムを作りました。最初は先に述べたように最初は富士見書房から発売されていた「MAGIUS」システムに合わせていましたが、途中でオリジナル（というほどではない）のrerシステムに変更しました。（このあたり記憶が曖昧なので間違っているかもしれません）

この20年以上前に作成したものを、再び手を加えて、実際に遊べるレベルのゲームにしようとして作業を再開するのが2016年頃でした。これは前世紀の終わりに作った次のバージョンになるのでα2版として作成を始めたのです。

キャラクター作成と並行して、戦闘システムもデザインしました。戦闘は西部劇がイメージの中心にあり、それでいてガンマニア向けにならないことを心がけました。銃器のデータについて、大災厄前のものについては、現実の現用武器やその発展型を、メーカー名や形式名をシステム上で挙げないで、大まかな分類だけを指定する等にしました。実際のプレイでは、ゲームマスターは独自にこれらの形式名を決めてゲームに導入しても構いません。又、銃器などのデータも多少手を加えて、それぞれの装備の個性を出しても良いでしょう。

キャラクター作成から戦闘までのルールは20年前におおよそでき上っていたので、かつてのルールブックをスキャンして取り込み、調整を加えるという形ですぐに出来上がりました。最初のルールブッ

クでも車輻や交易について多少は触れられていましたが、中途半端かつ不明瞭で、とてもゲームとしては成立していない状況でした。それでも、TRPGはゲームマスターという存在があるため、一応プレイすることは出来ます。この時点でいつものTRPG仲間をたよって、何度かテストプレイを行いました。

車輻戦闘

テストプレイの結果を受けて、不完全な部分のルール作り直し始めました。最初に大きくつまづいたのが車輻を使った戦闘に関するルールです。当初は今まで、自分で遊んできた車輻の登場するTRPG（Shadowrun や O07）の様な抽象化された車輻戦闘ルールを使うつもりでしたが、複数の車輻が登場するチェイスシーンや、徒歩のキャラクターと車輻に登場しているキャラクターが両方登場するシーンなどで、起こる出来事をうまく表現できそうにありませんでした。ここで、随分頭を悩ませ、車輻戦闘は米スティーブ・ジャクソンの「Car Wars」や空戦物のシミュレーション・ウォーゲーム「Air Force」の様にボードゲーム的なルールを導入することにしました。1戦闘ターンが6秒の「Armored Trader」では、車輻の移動力は早く、標準の1マス5mの地図上では、あまりに動き回すぎることになります。そこで車輻が登場する戦闘シーンでは、車輻の移動を2回に分割して、その間に徒歩のキャラクターの行動を挟むというゲーム手順を導入することにしました。この車輻の移動を2回に分けるというアイデアによって、車輻の加減速も単純にシステムに盛り込むことができました。

この車輻戦闘のルールは車輻の移動に手がかかるのでゲーム上での出来事の再現性は高くなりますが、決してプレイアビリティは良好ではありません。また、単純な車輻同士のチェイスシーンの再現には向いていません。そこで、チェイスシーン用には抽象化された移動ルールをもつ車輻戦闘ルールは残しました。このルールにもひと工夫して、複数の車輻同士のチェイスシーンもある程度再現できるようにしました。

実際のところ、車輻の登場する戦闘シーンの大半は抽象化されているチェイスルールで遊べるとは思いますが、地図上の特定地点を攻撃したり、守ったりなどの戦術が要求される場面では詳細な車輻戦闘ルールを利用すれば良いと思います。

車輻戦闘の煩雑なルールを少しでも分かりやすくしたいという欲求は、常にありました。

これに関して解決のために行った最大の妥協は、時速から戦闘ターンの移動力への変換の簡易化です。もともとは車輻の速度の時速(km/h)を秒速(m/s)に変更して、それを1戦闘ターンの長さである6秒に合わせるために6倍するというものでした。妥協の第一として、速度は時速5km/hを単位として取り扱うことにしました。また車輻の時速と戦闘ターンの速度を正確に前記のような計算では求めないで、何とか許せる範囲で単純化しました。これによって車輻の速度を5km/h単位で扱い、1ヘクスの大きさの5mと合わせて速度を5で割って移動できるヘクス数を算出するときも、問題が起こらなくなりました。またこれらは全て「車輻速度表」という1枚の表に落としこむことに成功した。

デザインコンセプト

ディティールとテンポ

Armored Trader の戦闘ルールは比較的详细にできています。戦闘シーンではマス目の描かれた地図上で各キャラクターの位置や向きを明確にして遊ぶルールになっていますが、そのために戦闘シーンに時間がかかりすぎるかもしれません。

ゲームを楽しく遊ぶためには詳細な戦術的思考や、細かな事象の再現よりもプレイのテンポが必要だと感じた場合は、マス目の地図を使わず、口頭での説明と簡単なメモ書きなどでゲームを進めても構いません。その場合はこの章の移動に関するルールや射界に関するルールのほとんどのを無視することになりますがそれは問題ありません。

簡易に戦闘シーンを遊ぶ場合は、移動や射界、各キャラクターの位置どりなどについては、ゲームマスターが適宜に判断してください。

ヘクスかスクエアか?

戦闘シーンの地図はヘクス(六角マス)かスクエア(四角マス)か

戦闘シーンで使用する地図のマス目ですが、ヘクスを使用するかスクエアを使用するかは、できればヘクスの方がキャラクターのや車両の向きを管理するためには向いています。ただ、オンラインセッションの場合は使用するオンセツールによってヘクスを扱えない場合はスクエアでも良いでしょう。

ゲームスケール

戦闘シーンのマス目の大きさは1マス5メートルを基本として考えます。屋内や近接戦闘が主のシーンでは2メートルでも構い

大災厄の正体

α2版の主な変更点について

Armored Trader α2 (PDF版)

編集 / 発行 D-TRPG

発行責任者 橘翼

発効日 2024年 3月 31日

サポートサイト <http://d-trpg.com>

連絡先

Twitter: @T_Tachibana99

mail: info@d-trpg.com

ゲームデザイン 橘翼

テストプレイ

2082年 世界は変わり果てていた。

「おい聞いたか、ここいから 60 マイルほど北に新しく油井ができたらしいぞ！」

「ホントかよ。その情報は確かなのか？まだギルドや TRA(技術復古協会)には届いてないネタだな。早速駆けつけてうちの商会で独占取扱の契約を結ばんな。」

「イ話なんだが、ちょっと問題があってよ。そこまでのルートの中にヤバイ変異種のコロニーがあるらしい。」

「変異種？」

「巨大蟻地獄のコロニーだ」

「……。」

Armored Trader は大災厄（最終戦争）後の、荒廃した地球が舞台の TRPG です。

プレイヤーは、細々と生き残った人間の集落間で、交易を行うトレーダーとその仲間になって、この厳しい世界を生き抜くことを目指します。

