

## イニシアティブ

■イニシアティブ 1D6+DEX

## イニシアティブダイスの追加 (選択)

任意でイニシアティブ決定のダイスを増やすことが出来る。

+1D6 行為判定+2

+2D6 行為判定+5

## 移動

■通常移動 (徒歩) DEX m

主要行動 1 回、副次行動 2 回、行為判定 +2

■走行移動 (駆け足) DEX × 2 m

<運動 (走行)> (15) で成功度m追加移動

主要行動 1 回、副次行動 1 回、行為判定 +5

■全力疾走 DEX × 4 m

行動不可能

<運動 (走行)> (15) で成功度×2 m追加移動

## 特殊移動

◆屈み移動 2 MP

◆匍匐前進 4 MP

◆後退 3 MP

◆横移動 2 MP

## 一時停止

■主要行動 全移動力の半分

■副次行動 歩行移動中 2 MP 走行移動中 4 MP

## 継続移動

- 余分な移動力を次ターンへ持ち越し
- 走行移動なら次ターン移動力 +DEX m

## 基本目標値表

目標値	難易度
12	非常に簡単。平均的な基本能力があれば、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。技能がな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立は五分五分。
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。

## 行動

■主要行動 (1 戦闘ターンに 1 回)

- 射撃を行う
- 近接戦闘で攻撃を行う
- 照準をつける
- その他の行動 (マガジン交換、荷物の中の武器を取り出すなど)

■副次行動 (1 戦闘ターンに 2 回)

- 扉を開ける / 閉める
- 隠れる / 伏せる / 立ち上がる
- 物を落とす / 物を拾う
- 武器を準備する

## 対応行動

判定なし

- ◆ 近接戦闘の防御
- ◆ 咄嗟に伏せる
- ◆ 咄嗟に振り向く
- ◆ ひと言、叫ぶ

判定あり

- ◆ 近接臨機攻撃 DEX 対抗判定  
射界 180 度、隣接マスから移動する目標への近接攻撃
- ◆ 遠隔臨機攻撃 DEX 判定 (目標値 15)  
射界 60 度、近距離以内で移動した対象への射撃

## 行為判定

2D6+「能力値」又は「技能実効値」

「1」ゾロは自動的失敗 (ファンブル)

「6」が出たら、サイコロを振り直す。

目標値以上で成功

※必要な技能がない場合

技能判定を能力値で判定する場合 目標値+3

《運動》《隠密》《知覚》《交渉》を除く

類似技能で判定する場合 目標値+2

※LIFの半分以上ダメージを負っているキャラク

ター(行動力低下状態)が行為判定を行う

目標値 +3

※経験値を 1 点使用する

行った行為判定のダイスを振りなおす。







これから行う行為判定のダイスを増やす。(最高 2 個まで)

# Armored Trader Combat summary



Ver2.5

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	目標値修正
近距離	15	そのまま
中距離	20	そのまま
遠距離	25	x 2(+のみ)
超遠距離	30	x 2(+のみ)

射撃オプション	
■集中射撃	追加の射撃グループごとに +2
■乱射	射撃数の3倍まで射撃可能 +2
■複数目標	+ (追加目標数 × 2)
■照準をつける	武器の照準限界まで。技能レベル分目標値低下

ジャミング (命中判定ダイス)	
(単発)	 
(連射)	  または  

貫通 / 間隙判定	
命中弾数分 D6	
間隙値以下の目は間隙命中	
D6+ 貫通力が装甲度以上なら貫通命中	

損害 / 負傷判定	
間隙命中または防具なし	武器のダメージ × 間隙命中数
貫通命中	武器のダメージ × 貫通命中数 - 減衰値 × 貫通命中数
  の目が出たダイスでは追加打撃発生 (ダイス振り足し)	
さらに、非致傷ダメージの武器でも、この部分だけは致傷ダメージになる。	

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

高貫通力武器 (貫通力 24 以上)	
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力に加えて、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。)	

連射命中判定表										
成功度	命中比率	射撃弾数								
		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	2	2	2	2
-4	10%	0	0	0	1	1	1	1	1	1
-5	0%	全弾はずれ								

# Armored Trader Combat summary

Ver2.5

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	2 D	1	1	2	6	10/30/50	1800
大型リボルバー	6	2 D + 1	1	1	2	6	10/30/50	2800
小型オートマチック	4	2 D	2	2	2	12	10/30/50	5800
大型オートマチック	6	2 D + 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	2 D	6	3	1	25	15/50/80	12900
サブマシンガン	6	2 D + 1	6	4	1	30	20/60/100	17800
アサルトライフル	7	2 D + 2	6	6	3	35	25/80/150/300	23500
ライト・マシンガン	7	2 D + 2	12	10	1	50	30/90/180/400	51600
ヘビー・マシンガン	9	3 D	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	3 D	2	1	4	10	30/100/200/500	11800
スナイパーライフル	8	3 D	2	1	6	8	50/150/300/600	39000
対戦車ライフル	16	3 D + 2	1	1	3	6	50/100/200/500	54000

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	2 D	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	2 D + 2	1	0	10/20/30	8	500
投斧	1	3 D	1	0	5/10/15	8	700
投げナイフ	2	2 D	1	0	5/10/20	6	1000
石つぶて	0	1D	1	0	5/15/30	なし	1500

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	0	6800
レザージャケット	0	2	4	0	1200
レザーコート	0	2	5	-1	2400
ライト・アーマー	11	3	6	0	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

銃器用アクセサリ		
種類	効果	価格
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
バイポット	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	銃を取り付けて安定させる 命中判定と速射値に +2	3500

# Armored Trader Combat summary

Ver2.5

多数命中（選択ルール）	
命中発数	グループ弾数
6発～11発	2
12発～19発	3
20発～49発	5
50発以上	10

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	1D 非致傷
関節技	+3	1D+2 非致傷
武器攻撃	0	武器による

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

ダメージの影響
致傷ダメージ+非致傷ダメージ
【LIF】以上→行動不能（移動・行動不能）
【LIF】の半分以上→行動力低下（目標値+3、移動力半減）
致傷ダメージ 【LIF】+10以上→死亡
非致傷ダメージ 【LIF】以上→以降は致傷ダメージ

意識喪失
行動不能になった場合【ENP】で能力値判定。失敗すれば意識喪失。目標値（15+ダメージ合計とLIFの差）
意識回復判定（ENP判定）
成功→意識回復
失敗度5または自動的失敗→悪化
回復タイミング 毎ターン→毎時間→毎日と変更される。

医療処置目標値表		
ダメージの種類	応急処置	治療
非致傷ダメージ	12	15
通常の致傷ダメージ	15	18
致命傷	18	

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

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

近接戦闘用武器				
種類	貫通力	ダメージ	必要筋力	価格
棍棒	0	1D+1	7	10
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

負傷に関する選択ルール
致命傷
一撃で【LIF】の半分以上致傷ダメージ
1 致傷ダメージ/1 時間
即死
致命傷→即死判定【CON】目標値 18 失敗で即死

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

※応急処置を行っていない場合は、目標値が+3されます。※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。※非致傷ダメージは回復に失敗してもダメージが増加することはありません。