

Armored Trader Vehicle Combat summary

Ver2.0

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

蹂躞射撃
 車両が蹂躞射撃を行う場合は命中判定の目標値に+2される。

車両一覧表													
種類	加速性能	速度性能	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

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	

Armored Trader Vehicle Combat summary

Ver2.0

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	路外
非舗装道路	+ 3	
荒地 / 草地	+ 4	
砂地	+ 5	
泥地 / 湿地	+ 6	

ポジション決定

有利位置

前方 90° 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 90° 100 メートル以内でない

不利位置

敵の車輛を前方 90° 100 メートル以内に捕らえることなく、敵車輛の前方 90° 100 メートル以内に捉えられている

通常位置

有利位置でも不利位置でもない

速度の宣言

速度上限 = 前の戦闘ターンの速度 + 加速性能 (但し、最高速度は超えない)

速度下限 = 前の戦闘ターンの速度 - 50km/h

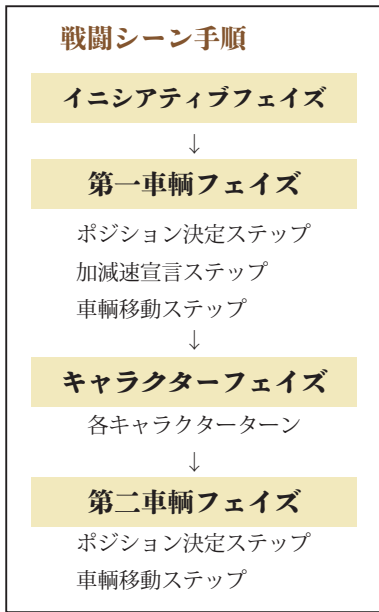
車輛速度表

速度 km/h	フェイズ 移動力	最低 移動力	必要 直進距離	速度 km/h	フェイズ 移動力	最低 移動力	必要 直進距離	速度 km/h	フェイズ 移動力	最低 移動力	必要 直進距離
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

※ 最低直進距離が 0.5 の場合は 1 マス進む毎に方向を二つ分 (60°) 変更できます。

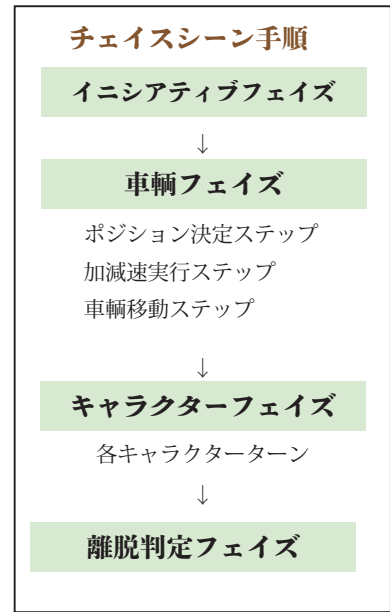
Armored Trader Vehicle Combat summary

Ver2.0



急旋回結果表	
最低直進距離	減少距離
3～5	1
6～10	2
11～15	3

離脱判定表	
距離	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



車輦機動表			
	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いて、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いて、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。

Armored Trader Vehicle Combat summary

Ver2.0

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	一時的な速度低下、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 4	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。
5 6	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。

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



車輛の貫通力

車輛同士の衝突の場合、車輛の装甲度と減衰値の合計の半分が衝突の貫通力になります。

■ 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。

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%	

車輛損傷修理				
種別	受けたダメージ	影響	修理目標値	修理時間
小破	0%	なし	15	1時間
中破	25%	最高速度80%、操縦修正+1	20	6時間
大破	50%	加速性能、最高速度50%、操縦修正+2	25	1日
走行不能	100%	走行不能	25	1日
応急修理不能	150%	要レッカー	25	1日
完全破壊	200%	鉄くず	不可能	不可能

故障影響表	
1D6	結果
1	影響なし
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)

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。