



Post-apocalyptic Adventure TRPG

Armored Trader

冒険交易 TRPG アーマード トレイダー α 2

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 は大厄災 (The Disaster) と呼ばれる最終戦争後の世界を舞台とした冒険交易 TRPG です。

ゲームの舞台になるのは西暦 2082 年、32 年前に起こった大厄災と呼ばれる終末戦争後の世界で、ほとんどの人々は死滅し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街に住んでいます。多くの街は、辛うじて機能している災厄前に建造された工場や、大厄災後に再生された様々な工場（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ます。また荒野は大厄災後に現れた変異体の怪物たちや僅かに残った通商路を襲うバンデット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」、バイクや装甲バンで荒野を駆け抜ける「ドライバー」、車輛やメカニカルな物を整備する「メカニック」、賞金の懸かったバンデットやクリーチャを狩立てる「ハンター」といった役どころを演じます。

Armored Trader Contents

はじめに 3

ゲームの準備 3

第一章 キャラクター 6

能力値の決定	6
キャラクタークラス	7
技能の獲得	8
プレイヤーボーナス	10
初期装備	11
その他の情報	14
キャラクターの成長	14
経験点の獲得	14
成長	14

第二章 技能と行為判定 18

行為判定	18
経験点の使用	19
技能解説	19
戦闘シーン	22
戦闘シーンの準備	22
戦闘ターンの手順	22

第三章 戦闘 22

行動	23
移動	24
地形	26
行動を遅らせる	26
対応行動	27
射撃戦闘	28
射撃戦闘の手順	28
貫通判定	31
損害 / 負傷判定	33
人間以外の目標	34
その他の射撃武器	34
投擲武器	35
防具	36
近接戦闘	38
近接戦闘手順	38
貫通判定	41
損害 / 負傷判定	41

第四章 生と死 42

ダメージとその影響	42
ダメージ	42
回復と医療処置	43
自然回復	43

医療処置	44
病気と毒	45
毒	45
病気	48
食料と水	49
疲労 (選択ルール)	51

第五章 車輜 52

車輜の基本	52
車載火器	54
車輜の射界	54
車輜戦闘シーン	56
車輜の移動	57
運転判定	59
機動	60
対車輜戦闘	63
特殊な射撃 (選択ルール)	66
チェイスシーン	67
チェイスシーンの手順	68
移動と機動	69
機動	69
車輜での長距離移動	74
車輜の整備と修理	75
車輜の整備	75
車輜の修理	75

第六章 NPC 77

NPC の態度	77
最初の態度	77
コネクション	78
コネクション・ポイント	78
NPC を設定する	79
士気 (MOR)	80
NPC の例	81

第七章 脅威と治安維持 84

脅威の数々	84
武装集団	84
変異種	84
ロボット兵器	85
脅威を登場させる。	85
変異種の例	86
動物の例	89
戦闘ドローン	91
治安維持	93
ハンター	93

変異種と動物の設定 94

第八章 世界と環境 98

大災厄後の世界 98

環境 98

テクノロジー 101

BD テクノロジー 101

AD テクノロジー 101

CF テクノロジー 102

テック・ルネッサンス 102

廃墟とサルベージ 102

第九章 交易と経済 105

交易とは 105

交易の概略 105

街の規模 105

交易品目 106

取引方法 107

生産者 108

トレーダーズギルド 109

デザイナーズノート 114

デザインコンセプト 114


α 2 版の主な変更点について 114

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。



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生物で、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未知の生物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、このウィルスはある種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。この猜疑と混乱はそれ程時を経ずに世界大戦へと発展しました。ウィルスの作製国と目されて国は攻撃を受け、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の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。

この厄災と戦争は大災厄 (The Disaster) と呼ばれ、最終的には世界人口の 9 割を死滅させることになりました。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には、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。

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イ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イダーとその仲間達を演じ、危険な変異種や盗賊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プレイヤー・キャラクター (PC) をそれぞれ演じます。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) を準備しておかなくては、なりません。

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、少しは入り込みやすいかもしれません。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各プレイヤーはキャラクターを作製します。

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

ゲームマスターが使用する 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、できれば複数個あると便利です。

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よいでしょう。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 (GM) 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

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回の集まりの1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。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://d-trpg.com/roll20/) を使用しています。[Roll20.net](https://d-trpg.com/roll20/) 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://d-trpg.com/roll20/) 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。

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。

変異種

大災厄前の世界に現れた、変異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、人間にとっては非常に危険です。

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。

トレイダーズ・ギルド

技術復古教会

ハンターズ・ギルド

トレイダー

ハンター

サルベイジャー

ハイテック

バンデッド

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、まずは能力値を決定します。

まずは「STR (筋力)」・「DEX (敏捷度)」・「CON (強韌度)」・「INT (知性度)」・「ENP (感応度)」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。この和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】8だった場合、成長しても【STR】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

STR (筋力)

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。

DEX (敏捷度)

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。

CON (強韌度)

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。

INT (知性度)

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。

ENP (感応度)

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。

LIF (生命力)

【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】よりも10以上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	STR+6

最初の4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、初期の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8章「交易」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交易を行う商人で、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自分で市を開いたり、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 」

トレイ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イダーと契約して仕事を遂行しますが、時にはトレイダーズ・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」
- ・ 「整備キット」
- ・ 「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、これを表わ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わすもの。もう一つは技能実効値でこれは技能レベルに関連す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。

技能獲得ポイント表	
DEX+INT	技能獲得ポイント
14～15	50
16～17	45
18～20	40
21～22	35
23～24	30

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。

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

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。(1×3+2×3+3×3=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。

細分化技能

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、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レベルに含まれると考えます)

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。

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／ロケット／機銃	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
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。

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

技能を獲得して技能獲得ポイントが余った場合には、その余分を経験点 (XP) として残しておくことができます。

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 BH 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 することにした場合は、「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	AH
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	AH
ウィンチ (手動)	550	CF
ウィンチ (電動)	1,000	AH
発電機 (ガソリン)	1,500	AH
発電機 (太陽光タイヨウコウ)	1,800	BH
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	AH
ドラム缶カン	30	CF
溶接機	250	AH
コンパス	5	AH
携帯情報端末	3,000	BH
腕時計	10	AH
医療キット	10	CH
小型燻製器キ	20	CF
裁縫キット	10	CF
保存食 (1 食シヨク)	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」と第四章「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 BH 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。BH 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。蠟引きされた帆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。

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

携帯用調理器具

AHテクノロジー：小型の鍋とフライパンのセット

BH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

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。通常に必要な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かサービス業、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

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
BH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ますが、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。

技術者)はその仕事内容によって、月に500TC~10000TC程を得ています。一般的な職人の月収は1500TC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か海路で輸送するしかありません。

ワイヤー

金属の細線を縫い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。予備のガソリンタンクや飲料水入れなどに使われます。A H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。BH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BH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、BH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」のゾロ目が出てファンブルした場合は、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。BH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あなたの名前です。

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、能力値などと見合った年齢は設定すべきです。

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。亭々の場合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街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 | } | どちらか |
| 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 | | |

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(強靱度)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。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(強靱度) 9

DEX(敏捷度) 12

INT(知性度) 9

ENP(感応度) 10

次にキャラクターの生命力LIFはSTR+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表に当てはめます。12+9=21で、表からは技能獲得ポイントが

35点になることがわかります。

35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15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9点になります。もう1つぐらい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3点になります。3点ということは専門外の技能を1レベルで修得できることになるので、素手での戦いにそなえて《近接戦闘》を1レベルで習得することにしました。これで35点の技能獲得ポイントをすべて使用したことになります。

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」「救急キット」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。

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。これはルールでしっか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成功率と呼びます。目標値ちょうどで成功した場合は成功率ゼロで、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率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が、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 = 成功率

失敗 目標値 > (2D6+ 技能実効値)

※ 目標値 - (2D6+ 技能実効値) = 失敗度

成功率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。または成功率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、フアンブルが発生します。行為によってはフアンブル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。フアンブルの場合は前述の失敗度の場合と違い、単なる失敗とはせず何らかの、その行為を行ったものに対する不都合が起こるようにしてください。

追加ロール

行為判定のダイスで「6」が出たものがあれば、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。

例えば「3」と「6」が出た場合は、もう1個ダイスを振り足します。この振り足し分が「4」ならば合計はロールの結果は13になります。

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

ある行為に対して使える細分化技能に対する類似技能を持っている場合は、その類似技能を使って判定しても構いません。

類似技能は本来の細分化された技能と同じ親技能を持つ細分化技能です。また、それ以外のまったく違う技能でも、使えるであろうとゲームマスターが判断した場合は、その技能は類似技能として使えます。

類似技能を用いて行為判定を行う場合は、目標値が+2されます。

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。

対抗判定

通常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られない場合は、さらに経験点を消費して、再度振りなおすことも出来ます。

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》

車輛に搭載されている銃器を扱う技能が《車載火器》です。車輛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〉と〈ロケット〉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。

車輦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 車輦形式によって 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輦を運転するのは〈装輪〉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たり出来たかを判定するのにも使用します。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)

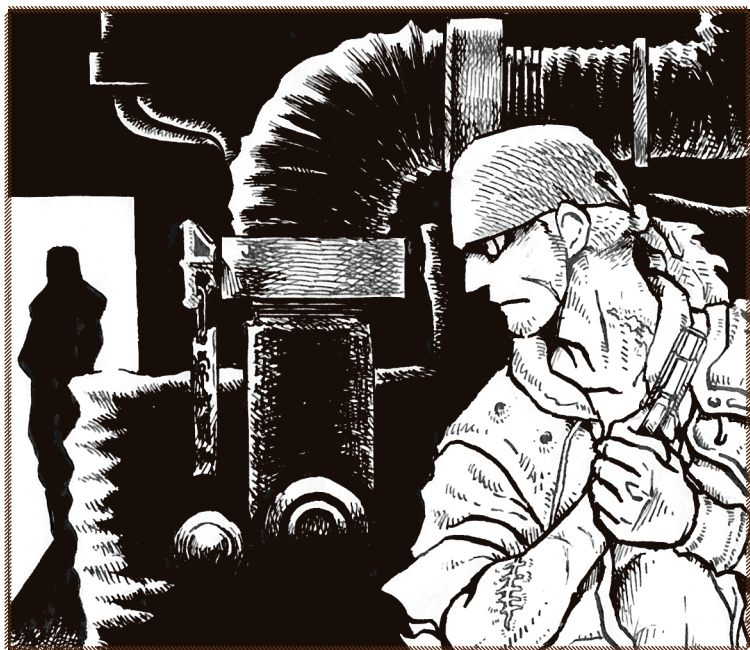
〈投槍〉〈投斧〉〈ナイフ投げ〉の3つに細分化されます。

《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度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、その成功度の三分の一(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》

トレイ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ません。

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で使うことができます。

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》

トレイダーにとっては非常に重要な技能です。

商売の成果もこの技能で決定されると考えて良いかもしれません。《交渉》技能は 実にさまざまな場所で使うことができますが、トレイダーにとってもっとも大事なものは商品の売り買い時でしょう。

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 その差分に 1につき 5% 価格を有利にする事が出来ます。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】の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できます。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》

これもトレイ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 残存放射能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戦闘の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秒ごとの行動に区切って解決します。この6秒間を戦闘ターンと呼び、戦闘ターン中は、各キャラクターごとに行動を宣言し解決していきます。

また、戦闘ターンを繰り返す、この場面を戦闘シーンとよびます。

戦闘シーンの準備

戦闘シーンを始めるに当たって、ゲームマスターは戦闘シーンの準備をしなくてはなりません。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。

地図を用いて戦闘シーンを行う場合は、準備の第一として戦場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。また、地図を描く場合でも、その地図にマス目を描いてキャラクター達の位置や向きを明確にする場合と、メモ程度の地図に留める場合もあります。どちらにしても地図を描く場合には、まず縮尺を明確にしなければなりません。地図にマス目を書く場合は1マスの大きさ（マスの中心から隣のマスの中心までの距離を、マス目を書かないならば、地図上の1センチメートルが実際の何メートルになるのかを明確にしなければなりません。推奨の縮尺としては地図上の1センチメートルをゲーム内現実の5メートルとするくらいが適当でしょう。また、マス目を使う場合は1マスの距離を5メートル、もしくは2メートルとするのが使いやすい縮尺だと思われます。

マス目を使わない方法

マス目を使わない方法では、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。

マス目を使う方法

マス目を使う方法では、地図の上に四角形のマス目は（スクエア）か六角形のマス目（ヘクス）を描きます。（実際にはマス目の描かれている用紙に地図を書き込みます。）六角形のマス目（ヘクス）を使う場合は以下より、ヘクスシートをダウンロードして使用してもらってもかまいません。

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

マス目を使う場合は、そのマスの上に各キャラクターを表す駒を置くか、書き込みます。その際にキャラクターの向きを明確にしておかなくてはなりません。キャラクターはマスの辺（ヘクスサイド、スクエアサイド）、もしくは頂点（ヘクスポイント、スクエアポイント）に向けて配置します。

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づつイニシアティブを決定します。NPC に関しては複数の NPC がいる場合に、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、まとめた方が良いでしょう。

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。それ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。

こうしたある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ならず者 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 人のならず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。ならず者の【DEX】は 9 だとすると、どちらのならず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となります。ならず者はどちらも同じ【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。

キャラクターが実際の行動手番を実行するためにはまず、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。またこれら都合 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

戦闘ターンの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努力によって主要行動と副次行動に分かれます。端的に言って、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出来る行動です。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 回行うことが出来ます。

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は普通相手の対応行動といっしょに解決さ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、その代わりにして副次行動をもう1回追加して、合計3回行うことができます。

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。

「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

上記の行動に加え、キャラクターが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。(車輛を使用している移動は別の章で扱います。)

移動力

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)を移動する事ができます。(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されます。

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。その代わりにして、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)

「走る」(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)

「走る」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「走る」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できますが、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けられます。

「走る」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ことが出来ます。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。

「全力疾走」(DEX × 4 移動力)

移動のみに全力を尽くす行動が全力疾走です。全力疾走する場合は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出来ます。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。

全力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。

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。その場合は移動できる距離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DEX9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

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ず、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、継続移動中に行方判定を行う場合に関係します。

射撃の目標としての移動

移動を行った、或いは行っているキャラクターが攻撃の対象になったとき、実際の移動途中で臨機射撃や条件付待機での射撃の対象になったときには、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完全に移動を終えている場合は、上記の継続移動の宣言が成されていなければ、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を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ず、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。

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。

このような一時停止を行う場合、行う行動が主要行動の場合は移動できる距離が半減します。

一時停止して行う行動が副次行動の場合は、「歩行」移動中なら2m移動距離が減少します。「走行」の場合は4m減少します。

キャラクターが継続移動中の場合は、その戦闘ターンの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えません。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)

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、1m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)

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)

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)

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などに使われるのでし

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、戦術選択の楽しさと困難さを様々な地形が与えることとなります。この項目では戦闘シーンの地図盤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分の力を使うこととなります。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。

地形と射撃

地形は移動以外にも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となります。

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定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定めておくのは現実的ではないので、主なものだけ定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 位移動力が必要。

【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

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。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。

行動を遅らせる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

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うのですが、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、通常的主要行動 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となります。

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、例えば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となります。

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出来ます。

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出来ます。

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出来ます。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、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出来ます。

「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出来ます。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となります。近接戦闘などで、密かに背後から忍び寄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られる足音が気が付けば、その時点で「咄嗟に振り向く」ことが出来るので、不意打ちはさけることが出来ます。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、「近接臨機攻撃」を受けることとなります。

「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になります。

結果が目標値以上だった場合は射撃は命中したことになります。

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 回行うことになりません。

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になります。(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。

「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発射撃の計5回行うこととなります。それぞれも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が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。

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								

「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。(身長は普通もつとありますが、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出来ます。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。

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

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(排莖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莖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、手動で排莖させるまでその銃器では射撃を行えません。手動で排莖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莖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

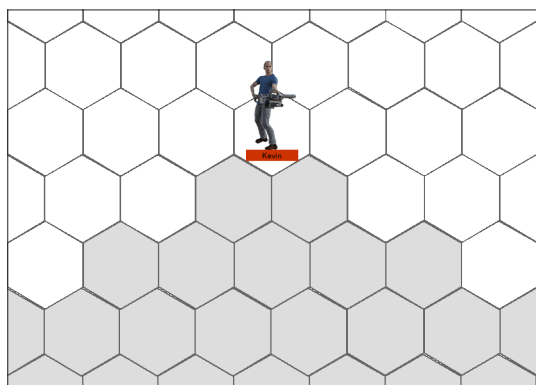
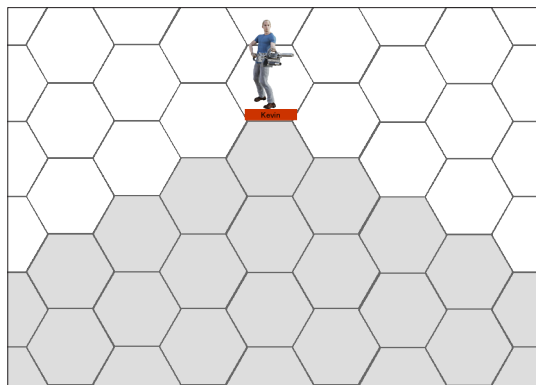
銃器の種類に関係なく、伏せ撃ち状態での射撃、2脚架（バイポッド）を使用しての射撃では射界は60度となります。

射界 90度

上記以外の射撃では射界は90度となります。

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。

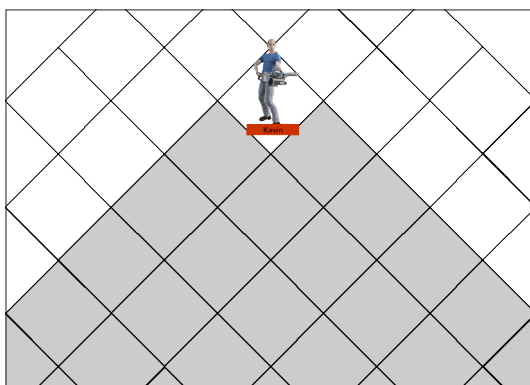
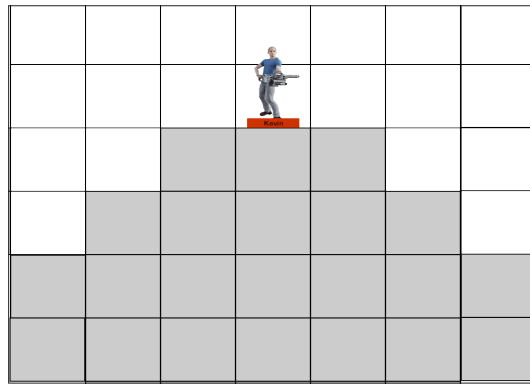
結果が目標の装甲度以上ならば貫通することに成功します。

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。

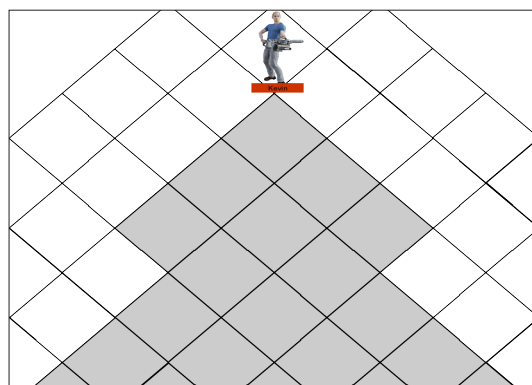
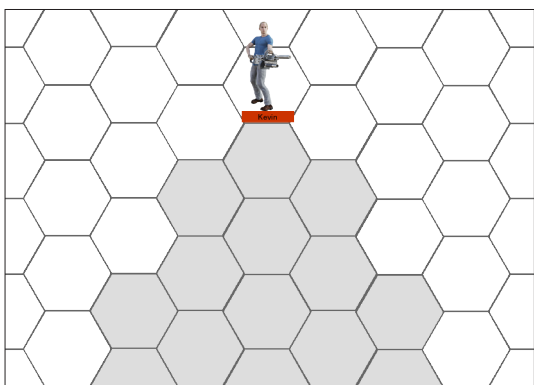
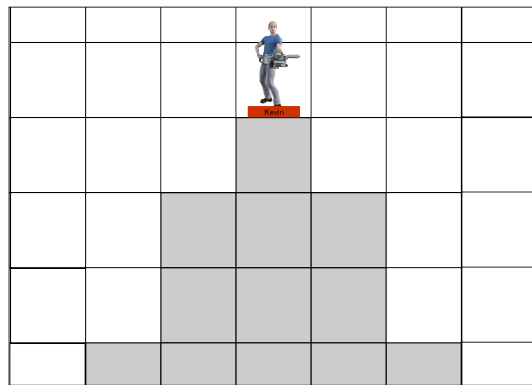
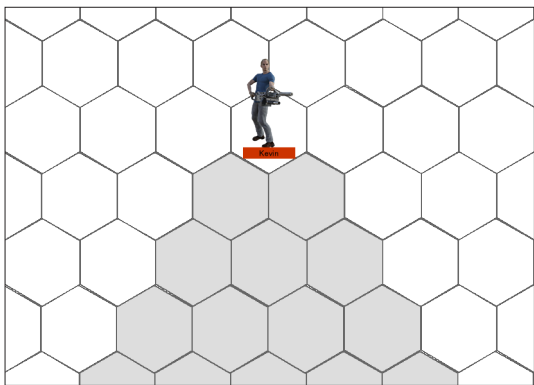
目標が部分装甲(間隙値を持っている)の場合は、貫通判定に振ったダイスの目が部分装甲の間隙値以下の場合、装甲のない部分に命中したとして貫通判定には自動的に成功します。

貫通判定のダイスの目が「6」だった場合には、さらに1D6を振り足すことができます。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。



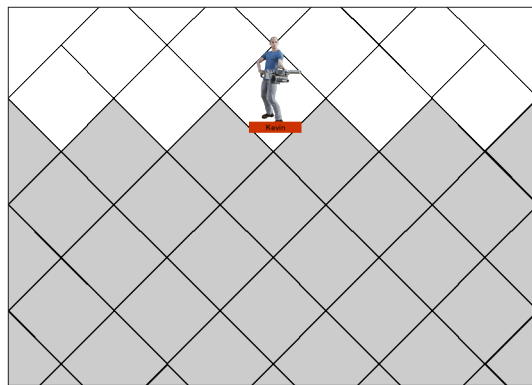
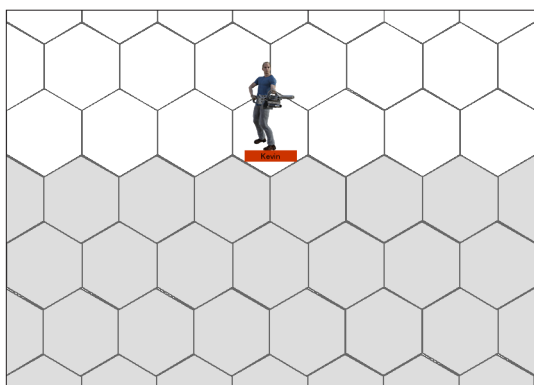
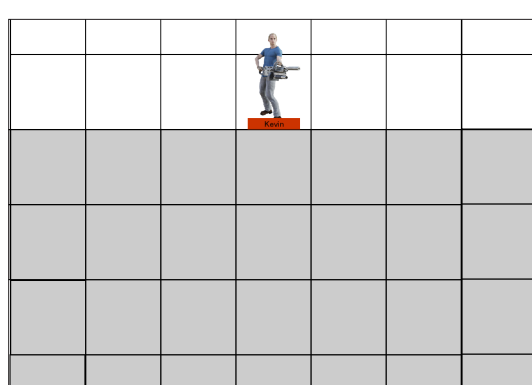
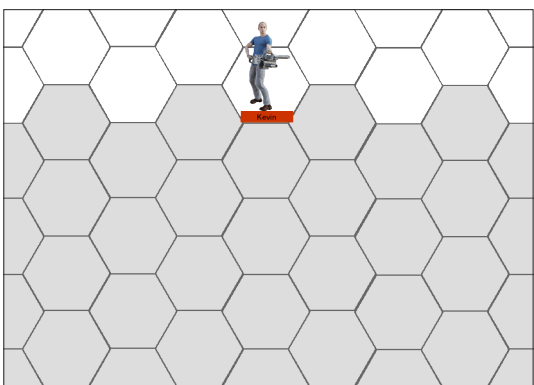
60度射界

(伏せ撃ち、二脚架を使用した射撃など)



180度射界

(拳銃、マシンピストル)



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、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。

$$8D+4 \text{ (4発分)} - 12 \text{ (減衰値適用2発分)}$$

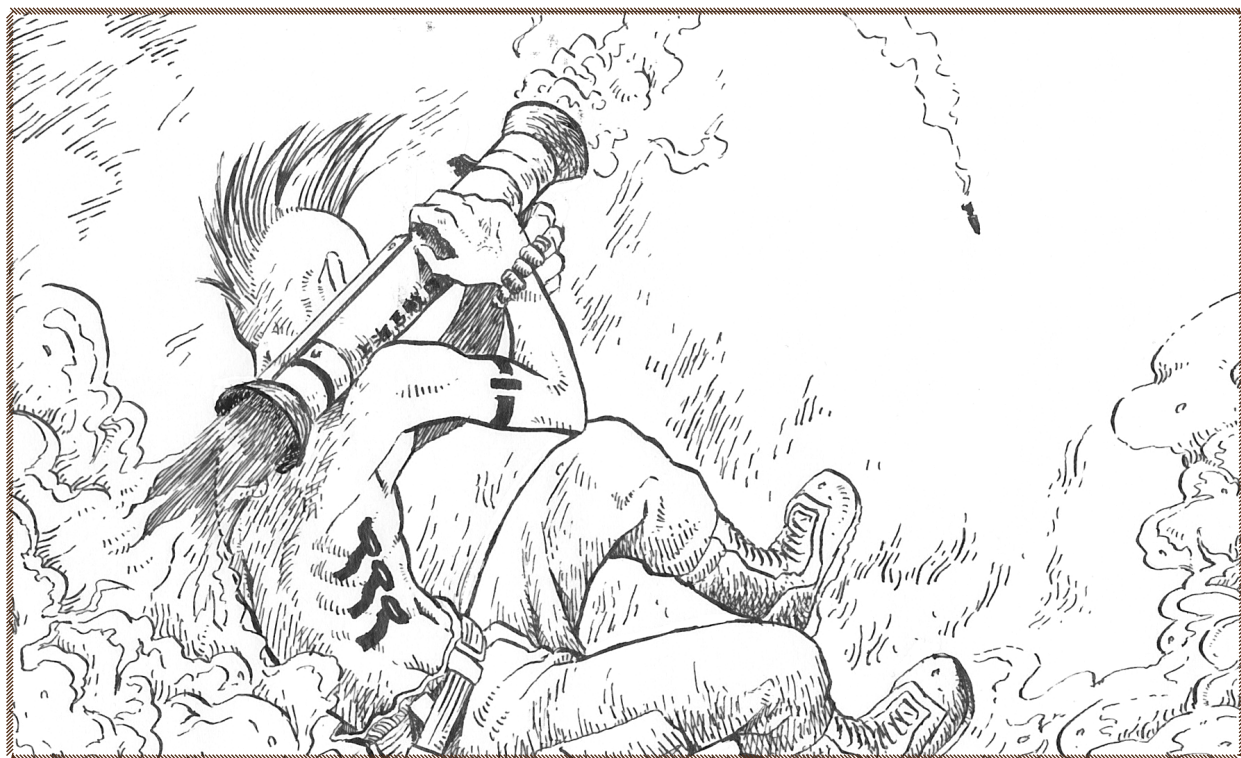
この結果が目標に適用される致傷ダメージになります。

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あった場合は、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）や厚い体皮（減衰値）を持っている場合もあります。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、弓で枚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くことは確かですが、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闘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することができますが、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ところです。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う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、ならず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。

銃器データ

以下銃器一覧表は、大災厄ごとに製造された（AH テクノロジー）銃器の例です。大災厄前の技術（BH 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 BH テクノロジーの製品は選ばせません。

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	6	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

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。

BH 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 AH 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。

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となりません。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いでしょう。

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でしょう。

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

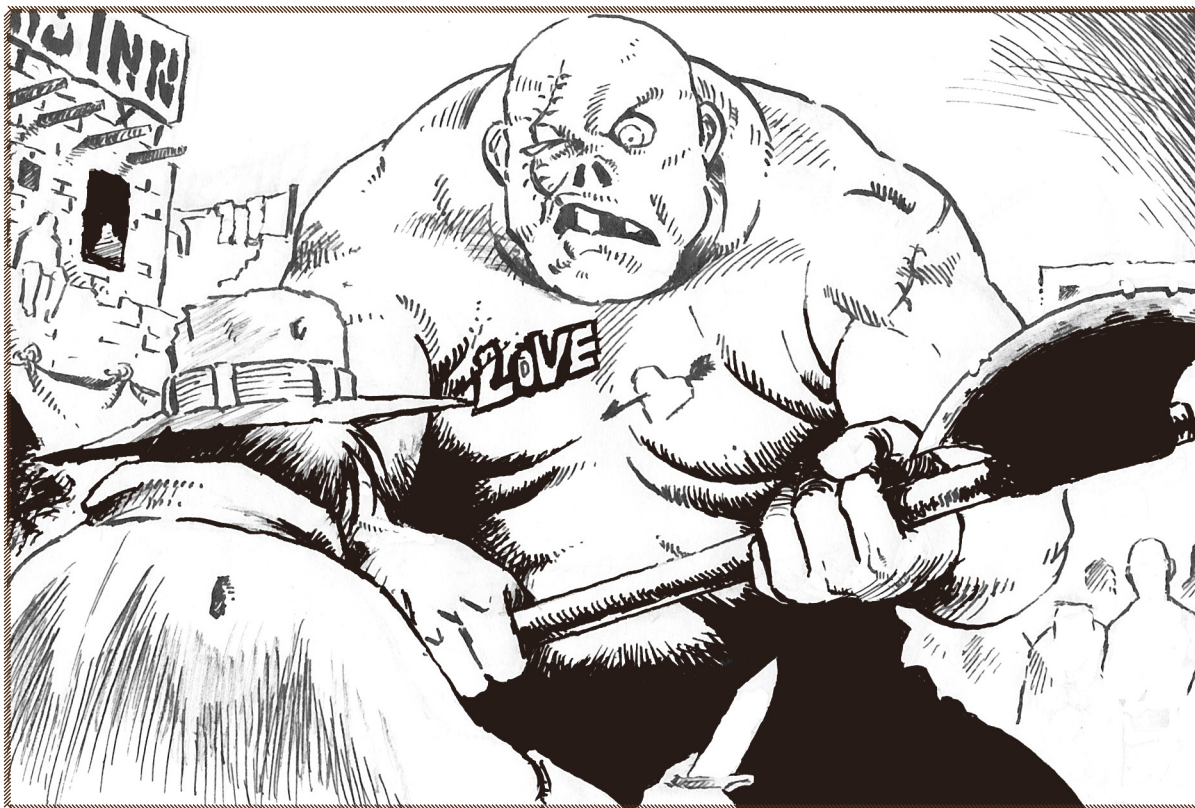
攻撃手段	目標値の修正	ダメージ
打撃(拳や蹴り)	+1	1D6(非致傷)
組み付く	+2	ダメージ無し
投げる	+2	1D6(非致傷)
関節技	+3	1D6+2(非致傷)
武器攻撃	武器による	武器による

「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ことです。

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ならず者を投げ飛ばしました。ならず者は「レーザージャケット (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。この数字はレーザージャケットの間隙値以下なので、防具は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、通常の非致傷ダメージと同じく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。(BH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せん。)

例：今度は別のならず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、ならず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点がならず者に与えたダメージになります。

ならず者 (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敵している場合、近接戦闘の目標値には、余分な敵 1 人に付き +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 以上ある場合にのみ、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。

ケヴィンのけり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。追加ので振ったダイスは「4」の目が出たので、 $6+4=10$ でケヴィンは10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ない。

ケヴィンの【STR】は10なので与えるダメージに修正は付きませんが、もしも12以上であればさらにダメージを与えることが出来ました。10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

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。これらは、それぞれ別々に累積し、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。

また、ダメージには大きな外傷や臓器などに対する深刻なダメージを表す致傷ダメージと軽度の外傷や打撲、重い疲労や病気などを表す非致傷ダメージがあります。

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】よりも10以上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ます。(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「6」だった場合は、そのダイスの目分とその追加点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になります。

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。ある戦闘ターンにならず者に殴られて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

ダメージ影響表

状態	条件	効果	回復
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 を下回れば回復
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 の半分以下になれば回復
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	行動不能状態から脱し、ENP (15) の判定に成功
致命傷 (選択)	一度の攻撃で LIF の 1/2 以上の致傷ダメージ	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
即死 (選択)	致命傷を負った場合、CON(18) 判定。	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

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。また移動力も半分になってしまいます。

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 17 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 (17) と【LIF】(15) の差の 2 点を加えて 17 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 17 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 17 です。2D6 を振り出した目は「1」のゾロ目で 2! でした。【ENP】との合計は 12 となり、失敗度は $17 - 12 = 5$ 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。成功度 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

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。

を振って、「致傷ダメージ悪化表」を参照します。

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。)

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、それらによる追加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、行うこととなります。

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) されることとなります。)

医療施設

医療施設はいわゆる病院です。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 されることとなります。

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となります。

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も目標値が +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）を非致傷ダメージに変更することができます。もしも応急手当の判定の成功率が 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う。応急手当は成功するまで難度でも繰り返されますが、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ならず者たちとの戦闘のあと、キティーに負傷の応急手当を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ゴメンです。

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

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

毒単位とは謂わば毒の摂取量で、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となります。

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。

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、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することができます。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、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

毒にかんして、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。)

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。

病気

大震災後の世界は、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、何よりも大震災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。

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(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

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	
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。

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。)

病気に対する医療処置は、罹患後すぐに行うことが出来ます。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を確認します。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後方不能状態は脱し、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。

渇き

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、1D6点の非致傷ダメージをうけます。全く水も食料も摂取できなかった場合は2D6点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2D6点または4D6点の非致傷ダメージを負います。

3日目になると3D6点のまたは6D6点です。4日目以降も毎日受ける非致傷ダメージは1D6または2D6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力【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。(十分に強靭力【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力【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ないと考えます。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も目標値が15になります。

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靱力【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高くなります。

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靱力【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靱力【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	強靱力 (STR) 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1D6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			
水 1リットル以下 食事 1食	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2D6点増加します。	1日ごとに2D6点生命力(LIF)が低下	
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、それ毎に目標値は +2 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、それが適当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

軽い疲労は、1 時間の休息を取ることによって回復します。重い疲労状態に落ちた場合は、十分な睡眠を取るによってかいふくします。

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、通常の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 車両

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両と呼びます。車両はトレイダーにとってなくてはならない存在です。

この章では車両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、車両のカスタマイズに関しては、後のサプリメント「車両戦闘 Vehicle combat」(仮) で発表予定です。

車両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 車両フェイズに移動するメートルを表すようになります。

戦闘シーンで車両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 5 m 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 車両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。

車両の基本

Armored Trader には色々な車両が登場しますが、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「車両一覧表」に記載されてる車両は全て、AH 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」

車両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。

Designer's Memo

Armored Trader の車両フェイズは実際の 3 秒に相当しますので本当は車両の時速と車両フェイズの移動距離は一致しますが、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

その車両の加速に関する性能です。1 戦闘ターンに車両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両一律に 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

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

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

車両の燃費が最も良くなる速度が巡航速度です。

「操縦修正」

車両の《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。

「車両一覧表」の操縦修正欄は路上 / 路外の順で記載されています。

路上

舗装道路などの車両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両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両は全て AH テクノロジーの車両なので、基本的にガソリンエンジンです。電気自動車は BH テクノロジーになるのでまた違った数値になります。

燃費は車両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」

その車両の燃料（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、その車両のいわゆる航続距離になります。

「積載能力」

車両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。車両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」

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

「乗員遮蔽」

車両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」

車両の大きさを表します。数値が大きな程、見かけのサイズが大きくなります。サイズが大きな車両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両の防御力は「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、基本的に車両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、車両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うけた車両は破壊されます。

車両武装表									
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									

「整備性」

車両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。

「電子的脆弱性」

車両がどれほど電子機器に依存しているかをあらわしています。この項目は空欄の車両は電子的装備はしておらず、電子機器干渉の影響を受けません。この数字は電子機器干渉の影響を判定する際の目標値に加えることができます。

「自動運転」

この基本ルールには登場しませんが、BH テクノロジーの車両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」

車両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

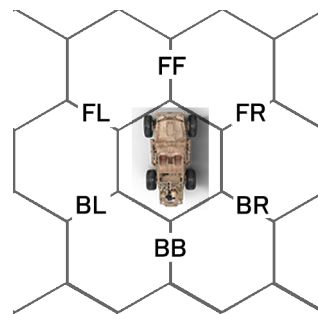
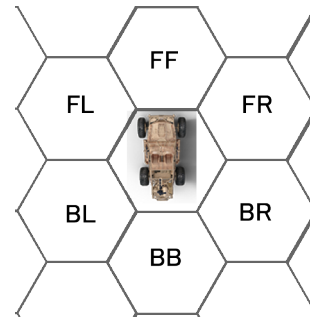
車両の中には、最初から武装を持っているものや、武装を設置できる武器設置点を持っているものがあります。これらは「車両武装表」に記載されています。「車両武装表」が全くの空欄になっている車両は武装や武装可能な武器設置点を持っていません。「車両武装表」には武器設置点 1 から武器設置点 3 までの武器設置点が記載されています。

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、車載火器では車両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

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

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すが、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）に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ず。

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、車体に内蔵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BH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BH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

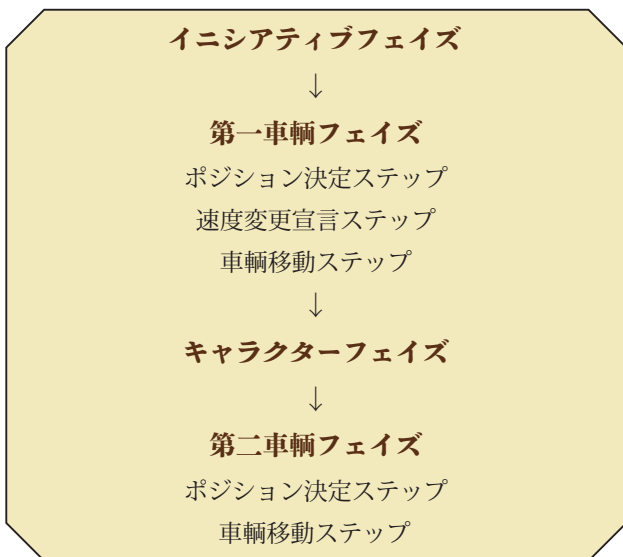
「車輛武装表」の火器の項目に武器の記載がある場合は、その武器設置点には記載された武器が最初から搭載されています。この欄が空欄の場合は別途搭載しなければなりません。火器を別途搭載するためには、火器そのものの他に武器設置点に搭載するための部材費用が必要です。この部材費用は通常、火器の価格の1/5です。また設置には《整備》または〈武器整備〉の技能判定で目標値15を成功させなくてはなりません。

車両戦闘シーン

車両（動いている車両）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。

車両戦闘シーンでは車両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）を二つの車両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、車両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。車両が移動する順序などには車両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。

車両フェイズ

車両フェイズは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両フェイズにしかありません。

また、第一車両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両フェイズの速度）第二車両フェイズでは、第一車両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両は移動します。

Designer's Memo

車両の速度が、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、車両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

車両フェイズの最初は車両の位置関係を確認し、その車両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。

敵車両を自身の前方90度の範囲で100m以内に捉え、尚且つ自身が敵車両の前方90度、100m以内にはない場合は、その車両は「有利位置」（アドバンテージ・ポジション）になります。逆に敵車両の前方90度で100m以内にあり、敵車両を前方90度、100m以内におさめていない場合、その車両は「不利位置」（ディスアドバンテージ・ポジション）になります。それ以外の車両ははすべて「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の車両、小型バギーが敵の車両で、1マスが5mとしたときの各車両のポジションです。全ての車両は互いに100m以内にあるので問題はそれぞれの車両の向きになります。

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度にはないので「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。

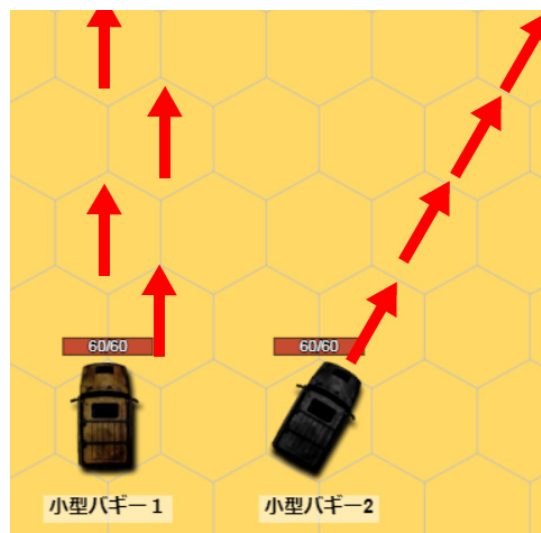
「必要直進距離」

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。車輛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。



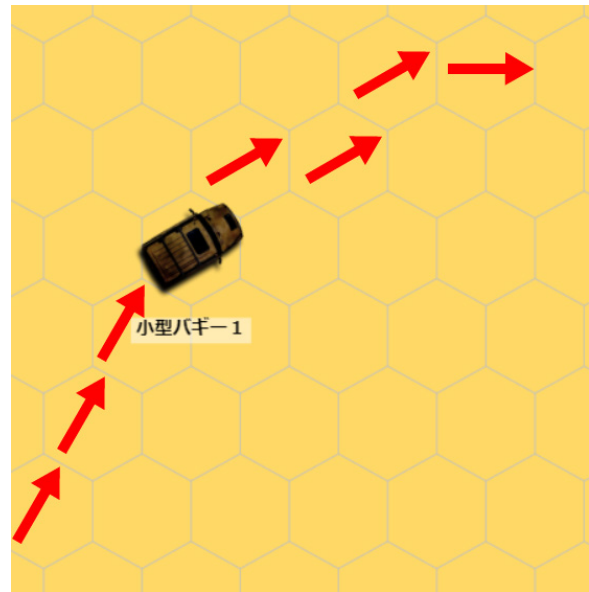
車両がカーブして向いている方向がヘクスの辺から頂点に変わった車両が先ず右前に移動するか左前に移動するかは、その前のカーブの方向のよって決まります。基本的にはカーブの外側、つまり右カーブなら左前、左カーブなら右前に最初に移動し、以後の直線は交互となるのです。

方向転換

車両がカーブする（方向を変える）場合は、車両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両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両は、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。「車両速度表」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 で走行するときは、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。車両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。



車両速度表 (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両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》技能の判定は車両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、車両の「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、車両が走行する地面の状況が「路面状況」です。路面状況とは車両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、車両の操縦修正を路上、路外のどちらを使用するかを目安にもなります。「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

障害状況は車両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、車両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、車両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。

急減速を行う際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

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

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「急旋回結果表」の減少距離分だけ短くなります。

	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。

この《運転》判定に失敗した場合は車両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。結果として車両に故障が発生したり、スピンしたりします。

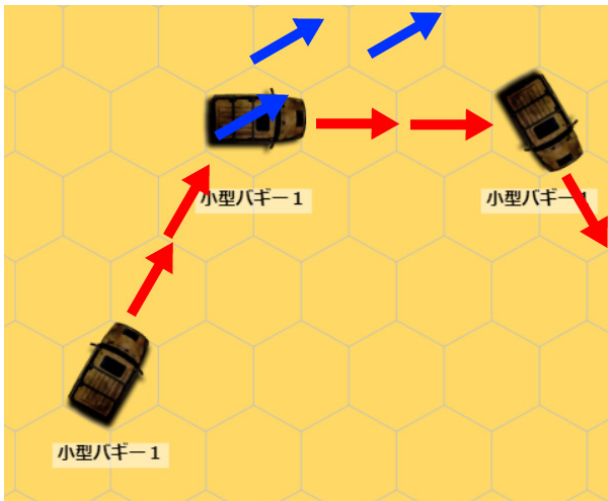
急旋回による《運転》判定は車両に移動実行中、必要直進距離の短縮をして、まさに曲がろうとしたときに行います。この判定に成功すれば、この車両移動ステップ中の旋回はすべて必要直進距離が短縮されます。ただし、同じ車両移動ステップに逆ハンドル（反対方向へのカーブ）を行う場合は、必要直進距離の短縮は適用されなくなります。逆方向への急旋回も行う場合は、再びそのマスで《運転》の判定を行わなくてはなりません。

「ドリフトターン」

時速 40km/h 以上の速度で走行している車両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。目標値は車両の速度による基本の目標値（「運転目標値表」を参照）に車両の操縦修正と「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のになります。

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、その車両の速度は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

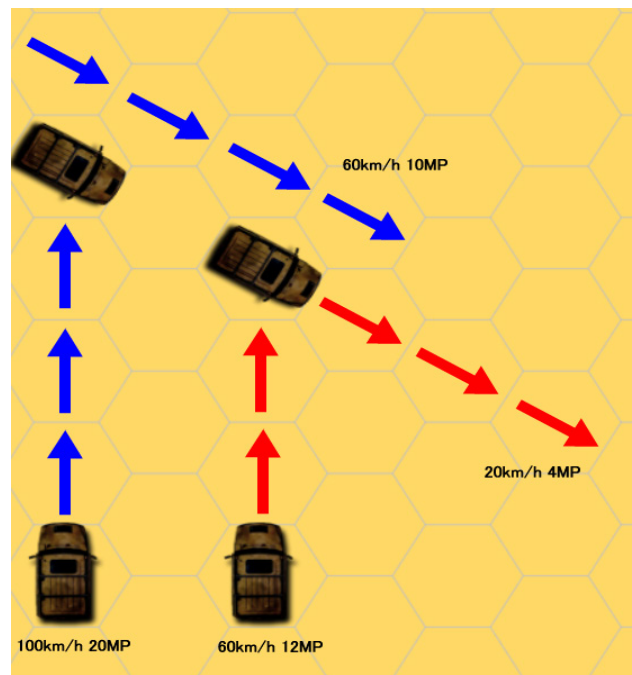
赤い矢印の地点で既に9フェイズ移動力を消費していますので、あと3マスは移動できますが、最後のマスをドリフトで終わることはできません。（ドリフトに必要なフェイズ移動力が足りません。通常の旋回で1方向分だけ方向を変える事はできます。）

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。）

「スピインターン」

時速 50km/h 以上で走行する車両は《運転》判定に成功するとスピインターンを行うことができます。《運転》の目標値は、車両の速度による基本の目標値（「運転目標値表」を参照）に車両の操縦修正と「路面状況表」の修正、「車輛機動表」のスピインターンの修正、それに車両のサイズ修正の半分（端数切り上げ）を加えたのになります。

スピインタ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インターンで4方向分（120度）方向を変更します。時速 100km/h 以上でスピインターンを行うと、方向転換後も以前の方向に1マス移動します。スピインターンには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、スピインターンを行います。スピインターンに必要な《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、スピインターンの修正は「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ので、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

車両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。車両の近く、車両のマスか、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、車両は単独で横転します。どちらにしても車両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

車両がスピンに入った場合、その移動ステップの車両の移動は、その時点で終了します。また車両がスピンに入ると、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、その場でスピンします。4～6の場合は、隣接マスでスピンします。
- 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

後に車両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) スピンした車両はその時点で速度が0km/hになります。

車両の衝突

車両移動ステップ終了時に車両が同じマスにあった場合、車両は衝突する可能性があります。衝突する可能性のある車両の操縦者が両者とも衝突を望む場合は、車両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に車両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両以上の場合は、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、失敗した車両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両は横転し、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」に車両の速度を照らして、ダメージを算出するダイスを確認します。車両の速度は、停止している車両やその他の物体の場合は移動している車両の速度をそのまま当てはめます。車両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。また車両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両の数で割って、平均を出し、その速度を基に各車両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両の「装甲度」や「減衰値」を適用する前に受けます。

衝突した車両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

■ 他の車両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台の車両の速度差を「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と比べると成功率-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。振ったダイスののは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と比較して成功率は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。車両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、両車両とも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。

対車両戦闘

車両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→損害判定の手順で行います。命中判定では目標値の修正が通常の射撃戦闘とはことなります。車両用の修正値は「対車両射撃修正値表」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。車両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。

車両同士の射撃戦での移動による修正は各車両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「対車両射撃修正表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両の方向によって異なります。

- 車両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「対車両射撃修正値表2」の同軸に適用して修正値を確認します。
- 車両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「対車両射撃修正表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「対車両射撃修正表2」に当てはめ、修正値を確認します。車両の方向がa)もしくはb)の場合は「対車両射撃修正表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

車両に対する射撃では、車両のサイズ修正による修正も行います。各車両にはサイズ修正の値が定められていますが、車両に対する命中判定では、この車両のサイズ修正を、目標値から差し引きます。(車両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、車両を前面 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。(車両は普通、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「対車輛射撃修正表 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、「対車輛射撃修正表 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。

車輛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つけることが重要です。

停止している車両からの射撃

停止している車両から車両へ射撃を行う場合も「対車両射撃修正表 1」と「対車両射撃修正表 2」を使用しますが、「対車両射撃修正表 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「対車両射撃修正表 1」と「対車両射撃修正表 2」の修正を適用します。「対車両射撃修正表 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「対車両射撃修正表 2」では常に同軸の列を使用します。

乗員を射撃する

車両に対する射撃で車両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「対車両射撃修正表 1」と「対車両射撃修正表 2」を用いて射撃を行います。車両のサイズ修正は適用しません。代わりに目標値には車両の「乗員遮蔽」の値を加えます。「乗員遮蔽」の項目が NA になっている車両は、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率が 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。成功率が 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ても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、車両の「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。この射撃で成功率が 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。成功率 -3 です。成功率が 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率を確認します。「乗員遮蔽」を差し引くと目標値は 21 となり、先の結果の 23 が成功率 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ため、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

大抵の車両はその足回り、タイヤが最大の弱点です。車両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両の「サイズ修正」を差し引くことはできません。逆に車輛の前方や後方 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率ゼロ以上であれば、射撃はタイヤの命中します。成功率が 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。結果車両の耐久度の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つ破損すると車両の操縦修正が+1されます。また車両の全タイヤの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。車両のタイヤの半分以上が破損すると、車両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、その車両の操縦者は《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、車両本体の耐久度へのダメージは与えません。

貫通判定

車両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、車両には「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)

車両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の車両では、この乗員への偶然の命中は起こりません。車両の「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

車両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。車両は、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。

車両が受けた損害は、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両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

車両は耐久度の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両は「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両は大破状態です。大破状態の車両は、「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の車両は大破してもNAのままです。

車両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

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

に行います。2D6の結果が11以上の場合は、被害無しです。10以下の場合は、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輛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輛が大破した場合、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）

車輛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、車輛の車載火器も、車輛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、車輛の車載機器と搭乗員の手持ち火器は車輛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輛に対して蹂躞射撃を行うことができます。蹂躞射撃は車輛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。

対車両臨機射撃

移動している車輛に対して、徒歩のキャラクターや停止している車輛から移動中の車輛に対して行う射撃が対車両臨機射撃です。対車両臨機射撃は通常の「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) 対車両臨機攻撃は車輛移動ステップに、目標の車輛が移動しているとき発生します。

チェイスシーン

車両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。各車両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、登場する車両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両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、車両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、車両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、車両1両ごとに追跡目標を1台定めることができます。通常の車両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、追跡の決定も、「不利位置」→「通常位置」→「有利位置」の順に行います。

全ての車両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。

複数車両同士のチェイス

3両以上の車両が関連するチェイスシーンでは追跡、離脱に加えて追跡という選択肢もできます。追跡とは、追跡を受けている味方の車両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両の場合、一団のまま逃走/離脱を試みるか、車両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両を追跡することになります。追跡しない場合は、それぞれの車両を追跡目標に定める敵車両がある場合は、それぞれが

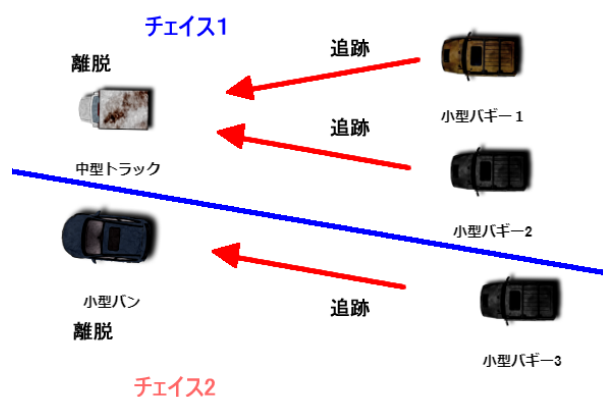


別のチェイスシーンとして解決します。

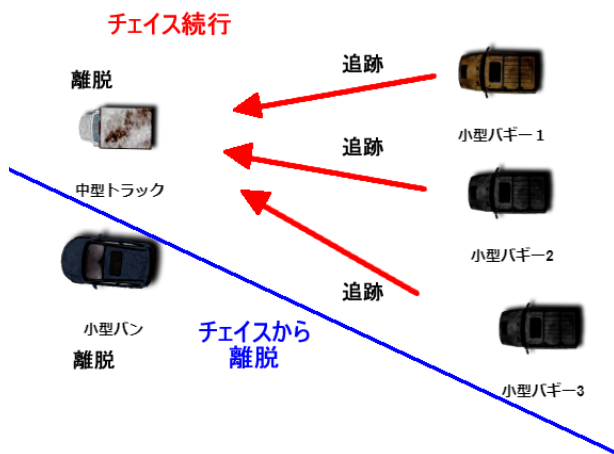
例：pc パーティーは中型トラックと小型バンの2台の車両でバンデッド達から逃げます。バンデッド達は3台の小型バギーでPC達を追跡します。PC達は離脱側で、お互い一団のまま逃走を続けることにします。バンデッドたちは2台が中型トラックを、1台が小型バンを追跡することにします。

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跡しているため、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、追跡状態でなくなると、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輻間の距離は、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のですが、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、わずかに5mということもあります。

「視認限界」はチェイスシーンの終わりにも影響します。車輻同士の距離がその「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、相手の車輻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。

車輻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。

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

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、車輻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

車輻を操縦しているキャラクターは、この戦闘ターンの車輻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」の車輻の順に宣言します。おなじポジションにある車輻同士では、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幅には制限があります。加速に関しては、その車輻の加速性能まで、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 車輻移動

各車輻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。どちらにしても車輻の操縦者は《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。車輻の操縦をしているキャラクターは、前の車輻移動の際に、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、主要行動を消費ししています。また、タイミングで車載火器にや、通常の手持ち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輻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輻をとらえ、尚且つ敵の車輻の前方100メートル以内でない場合は、その車輻は「有利位置」を占めることになります。

敵の車輻を前方100メートル以内に捕らえることなく、敵車輻の前方100メートル以内に捉えられている場合、その車輻は「不利位置」になります。

「有利位置」でも「不利位置」でもない車輻は、自動的に「通常位置」になります。

チェイスシーンでは、車輻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輻が「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いている装甲バンは「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

移動開始時に車両の操縦手は、その戦闘ターンに車両を通常移動させるか、機動を行うかを宣言します。

車両の移動順

車両の移動の手順では車両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手のイニシアティブの低い車両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両が先に移動します。それも同じ場合はPCの敵NPCの操縦する車両が優先されます。

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、車両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つてくることにしています。

基準移動距離

チェイスシーンの 1 戦闘ターンに車両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 で走行していた車両が、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

通常移動を行う車両は単に直線状で前方へ進むだけです。車両の進む距離は車両の基準移動距離と《運転》判定の結果によって変わります。

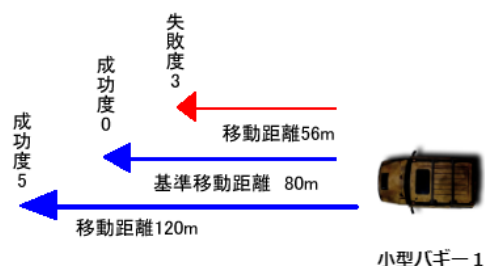
この《運転》判定の目標値はその時点の車両の速度を使用して「運転目標値表」から導き出します。これには車両の「操縦修正」、「路面状況」、「障害状況」の修正が加えられます。

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 6 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。

このようにして車両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。

車両は速度 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、敵の車両を追い抜くばあい、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 8m 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、互いの車両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。車両の操縦者は機動を行う場合、通常の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両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両の走行方法を急激に反対に転換する機動です。すぐ後に追手の車両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。

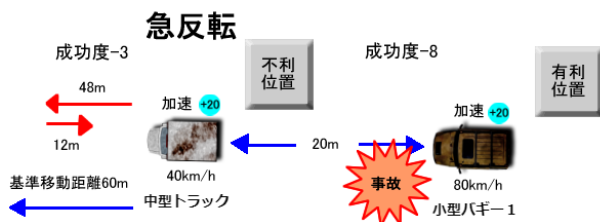
「急反転」を実行するためには《運転》判定を行います。目標値は「運転基本目標値表」の基本値に「操縦修正」「路面状況表」「障害状況表」の修正を適用します。

「急反転」を実行した車両は、進行方向が逆転します。《運転》判定の成功度はその車両が、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）で成功した車両は、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、車両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%短縮されることとなりますから、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とは逆方向に移動することになります。

「急反転」を行った車両の速度は、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。また失敗度が6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」を行った車両を追跡している側の車両は、この戦闘ターン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：渥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、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。具合的には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両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になります。

「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両は「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、相手の車両の「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両は、目標を見失いこのチェイスシーンから取り除かれます。追跡側車両の誰か1人でも《知覚》に成功すれば追跡を続行できます。

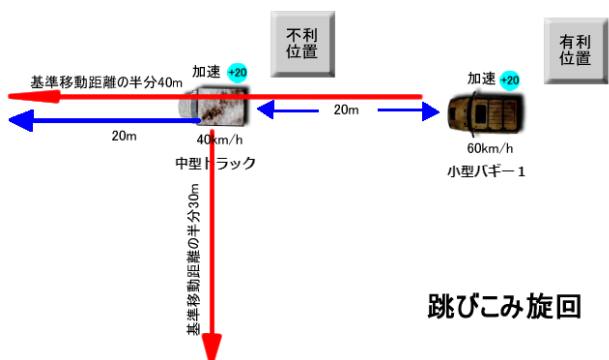
「跳びこみ旋回」を行って成功した車両は、この戦闘ターンの「基準移動距離」の半分の移動を行えます。成功度が1以上あれば、成功度1につき「基準移動距離」の10%ずつ移動できる距離が増えます。（最高で成功度5の基準移動距離まで）判定に失敗した車両は「飛び込み旋回」を行えず「基準移動距離」の半分しか移動できません。失敗度に関わりなく半分は移動できますが、失敗度が6以上の場合は「基準移動距離」の半分を移動した後「事故判定」が必要になります。

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、失敗度6以上の場合は「事故判定」が必要になります。

追跡側が《知覚》の判定に操縦手だけ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、追跡対象車両との距離が自身の基準移動距離よりも離れている車両は《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両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両でその「跳びこみ旋回」を行った車両を追跡目標にしている車両は、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、このような車両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、この車両はチェイスシーンから取り除かれます。また、このような車両と「飛び込み旋回」実施した追跡目標車両との距離は、現在の距離+



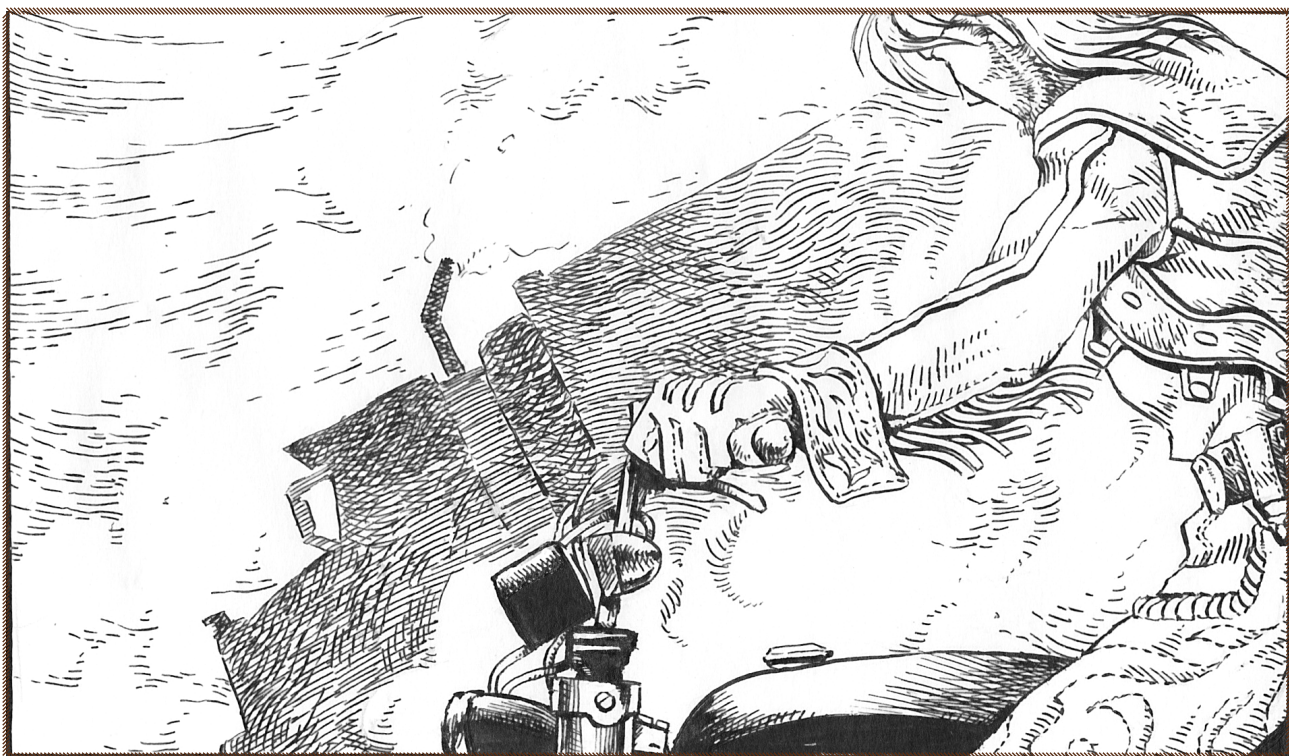
「跳びこみ旋回」を実施した車両の移動した距離 + 自身が「急反転」するまでに進んだ距離になります。(通常、自身よりも後方を走行している車両との距離は、後方の車両の進んだ距離が距離を縮める要素になりますが、飛び込み旋回によって、進行方向が全く違ってしまったので、距離を離す要素になります。)

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。(成功率0)ケヴィンの車両は急に横道に入り、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」した成功率(0)と「障害状況」6を足し、車両の「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6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続けます。

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(成功率0未満)すれば衝突は発生しません。失敗度が6以上の場合は「事故判定」を行わなくてはなりません。「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。両者の成功率をくらべて、同じか追突側が勝った場合は追突が発生します。また、追突する側と追突される側に10km/h以上の速度差がある場合はその速度差10km/hごとに回避を行う側は、余分に成功率を求められます。(これは成功率を減少させるわけではありません。なぜなら成功率が減少すると、追跡側の側だけが速いために追突を受ける側の成功率が-6以下になって事故を起こすことが無いためです。)

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(成功率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。)

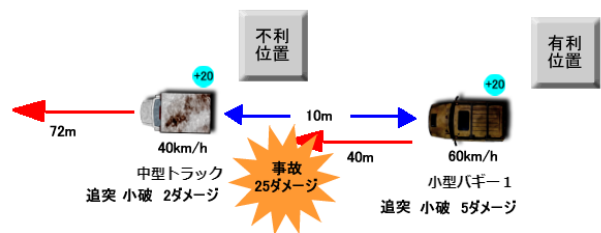
「衝突損害表」の速度は「追突」によって引き起こされた衝突では2台の車輛の速度差を使用します。

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されません。

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、両者の成功率が同じ場合は衝突が発生しません。また、成功率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、成功率は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両も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両の「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両の操縦手は《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、「路面状況表」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。ケヴィンはこの車両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、「路面状況表」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 +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両は停止します。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になります。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、車両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両です。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BHテクノロジーの物か、BHテクノロジーの車両の残骸を回収して、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BHテクノロジーの回収品を使用した車両が作られたりもしています。BHテクノロジーの車両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を通じて車両を制御していたものなど、車両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、BHテクノロジーの車両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。これらの車両は往々にして軍用車両で、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。

車両での長距離移動

ここまでは戦闘シーンでの車両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、車両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両を説明します。

移動距離と燃費

車両を移動手段として旅をする場合、基本は車両の「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両の「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両の操縦手の《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》判定では失敗度が6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両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、車両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両の場合は、車両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訳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時間ほど休憩し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%余分に必要なので訳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。これは車両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

車両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。故障が発生した車両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。いずれの場合も車両の「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6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両は、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+車両の「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(ファンブル)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	車両トラブル
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両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》の成功率が-6以下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》は失効度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%増し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》の成功率が-6以下だったならば「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、ねじが緩んでいたたり、タイミングがずれていたたり、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。

定期整備を行え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。

定期整備を行えていない車輛は、「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、車輛の損害状況に拠って変動します。小破状態の車輛は1時間に5点の割合で修理できます。中破状態の車輛は6時間に5点の修理ができます。大破状態の車輛は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6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、それにあわせて大破→中破→小破と軽減していきます。これによって車輛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輛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〈車輛整備〉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輛の耐久度を上回ると、車輛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かもしれません。応急処置を施すためには車輛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、もはやその車輛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。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)その車輛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輛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

車輛の足回りの損害(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、車輪は1つ修理できます。車輪を修理せずに、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が管理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。直接敵対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、その社会的関係性故に協力したり支援したりすることがあります。その関係性によって定義されない内容について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

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 段階下がった態度になります。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：ケヴィンははじめての町のギルド出張所に行ってきました。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。フアンプル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】に 2d6 を加えます。ダイスを振った結果は 4 でした。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、ちよつ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 へ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の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・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のある依頼	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 のお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、GM 各員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。

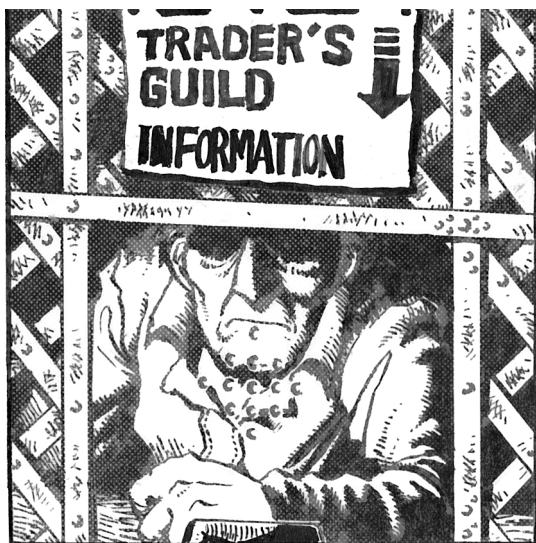
また、ゲームの途中でアドリブで登場する NPC などの場合は、すべての能力値が 9 や 10 で構いません。

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 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す。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れません）

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。例えばならず者の集団があったとして、その中の幾人かを個別に各種の能力を決定し、それ以外をひとまとめにして同じ能力を与える場合な

どです。ならず者集団のボスや幹部は個別の能力値や技能を設定し、下っ端共はみんな同じ能力というような形です。これらの集団をMOBと呼びます。

また、人間だけでなく野獣や変異種の群もMOBとして考えます。

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の資料としてハンドリングしやすくなります。MOB記録シートは巻末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 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わかりません。)

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-15〉〈工学-15〉〈太陽光発電プラント-17〉

◆武器 なし

◆防具 なし

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-11》《運転(装輪)-11》《隠密-11》〈視力-14〉

《商品知識-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

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-12》《商品知識-14》〈地域知識-14〉

◆武器 なし

◆防具 なし

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。ギルドや町の法に反したものを取り締まるのが保安官の役目です。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。ハンター自治組織が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。いわば保安官はハンターたちの元締めのような働きもするということです。

◆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-14》《運転（装輪）-11》《知覚-12》《地域知識-13》

◆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

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イ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10000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-10》《運転（装輪）-11》《地域知識-13》
《商品知識-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

ならず者

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ません。幾つかの自治都市や、多くの街、集落などの居留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留地内のものであり、ひとたび居留地外に出れば無法地帯とします。

ならず者はこうした居留地の外に居を構え、山賊行為などで生計を立てるものや、居留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。

ならず者には山賊や海賊、居留地内の自周りなどが含まれます。

◆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-14》《運転（装輪）-11》《知覚-12》《地域知識-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歩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-14》《運転（装輪）-11》《知覚-12》《地域知識-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

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 -14》《近接戦闘 -12》《隠密 -12》〈地域知識 -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

職人

おもに居留地内で 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、AH テクノロジーの部品を生産したり、BH 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 -11》〈製作 -15〉

◆武器 なし

◆防具 なし

商人

居留地内で物品を小売する者です。商品は居留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 -12》〈売買 -15〉《商品知識 -14》〈地域知識 -14〉

◆武器 なし

◆防具 なし

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街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。多くの人々は身を寄せ合い協力して村や街などを作り暮らしていますが、中には荒野で集団を作り、略奪で暮らしている人々もいます。これらの武装集団は、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くトレイダーや旅人から強盗行為を行う者たちが種です。

ただ中には比較的都市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ならず者の武装集団もあります。

ならず者集団でなくとも、自分の所属している都市などとは違った勢力の都市所属武装集団（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ならず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強さなどを設定しておかなくてはなりません。その時に、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NPCとして設定する武装集団の構成員を考えなくてはなりません。

分かりやすくは、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するものです。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、【MOR】（士気）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【MOR】（士気）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に適用します。つまり、リーダーがやられれば、MOBは全員降伏したり、逃亡したりするのです。

武装集団の例

町のならず者

町や村で暮らし徒党を組んで悪さをするならず者の集団は、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、町のならず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。

町のならず者リーダー

◆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 -14》《運転（装輪）-12》《知覚 -12》《地域知識 -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

ならず者手下 (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-12》《知覚-12》〈隠密-12〉〈交渉-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、村を襲う盗賊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-13》《近接戦闘-12》《クロスボウ-12》

《運転（装輪）-12》《知覚-12》〈地域知識-13〉

〈説得-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-12》《クロスボウ-12》《知覚-11》〈地域知識-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（山賊）

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-14》《近接戦闘-13》《運転（装輪）-13》

《知覚-12》〈地域知識-13〉〈交渉-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-12》《近接戦闘-11》《運転（装輪）-12》

《知覚-12》〈地域知識-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、ノーマッドが車輻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 -13》《近接戦闘 -12》《運転 (装輪) -12》《知覚 -12》
〈地域知識 -13〉〈交渉 -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 -13》《近接戦闘 -12》《運転 (装輪) -12》《知覚 -12》
〈地域知識 -13〉

◆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) 後に現れた危険な動植物を変異種 (MC) と呼びます。原因になったウイルスに関してはほとんどが研究されておらず、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。単に変異種ウイルスとだけ呼ばれています。

変異種ウイルス

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。この判定に失敗するとウイルスに感染します。人間が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は殆どです。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、安全な居留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感染は現在のところ、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主として、この世界に根付くことになると考えられています。

変異種ウイルスの効果

変異種ウイ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イルスの効果に記載します。

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: 変異種ウイ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います。凶暴化した変異種はゲームルール上の扱いとしては土気【MOR】の値はもたず、土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もあります。

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はありません。

脅威を登場させる。

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。

脅威のデータについて

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協会）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。

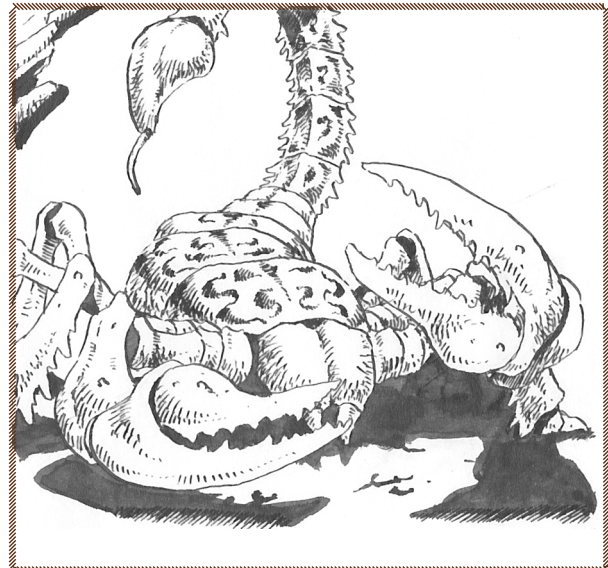
射撃目標修正 (FTM)： その脅威が攻撃的として大きい小さいか、あるいは動きが俊敏で命中をし辛いかどうかを目標修正 (TM) として記載されています。これは射撃戦闘の目標になった際の目標値の修正になります。この数字は順に、停止時 / 通常徒歩移動 / 走行 / 疾走の順に並んでいます。

回避： 通常、脅威の近接戦闘での防御手段は自動的に「回避」になります。この数値〈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、飛行時はその高さ管理することになりますが、高さを1m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、ちょうどその脅威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。

「スカンク」

刺激性の強い匂いを発する分泌物をだします。この匂いをかいた対象は、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、蝙蝠やイルカの様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：変異種ウィ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・スコーピオン

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・スコー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ため、変異種の中でもとくにタフです。

キラー・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、一部の人々はキラー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。

ヒューマ

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。

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

変異種 / 野生動物の例 1																			
変異ウィルス	名前	懸賞金	遭遇数	能力値					移動力				防御能力		ターゲットクラス (TC)				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	
巨大化	巨大アリ	15	2D6	8	11	5	9	10	6 足歩行	12	24	36	8	0	1	2	3	4	-1
巨大化	巨大アリ地獄	30	1D6	10	10	5	9	12	6 足歩行	13	26	39	6	2	0	1	2	3	0
巨大化	巨大サソリ	600	1	18	11	4	8	29	6 足歩行	16	32	48	8	4	-2	-1	0	1	4
巨大化	巨大ムカデ	50	1	14	9	3	8	19	多足歩行	5	10	15	6	2	0	1	2	3	2
巨大化	巨大カマキリ	300	1	16	14	4	8	21	4 翅飛行	18	36	90	6	0	-1	0	5	10	3
巨大化	殺人ハチ	10	3D6	3	12	5	9	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	4 足歩行	14	42	84	0	0	0	1	5	8	0
	ライオン		1D3	16	12	6	9	24	4 足歩行	15	45	90	0	0	0	1	4	7	3
	トラ		1	18	12	6	9	28	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	4 足歩行	13	39	78	4	2	-1	0	4	7	4
	オオカミ		2D6	12	12	7	12	14	4 足歩行	14	42	84	0	0	0	1	5	8	1
	クマ		1	18	10	6	10	30	4 足歩行	13	39	78	0	0	0	1	4	7	4
	イノシシ		1	12	9	7	10	21	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	蛇行	6	12	18	2	0	1	2	3	4	1
	コブラ		1	4	11	3	6	4	蛇行	5	10	15	1	0	5	6	7	8	-3
巨大化、狂暴化	サンドワーム	1000	1	18	10	3	6	44	蛇行	7	14	21	1	3	0	0	1	2	4
キメラ化、狂暴化	キメラ・ライオン	800	1	20	12	6	9	28	4 足歩行	17	51	102	4	2	-2	-1	3	6	4

大きさ様々ですが、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くることがあります。その肉は美味で昔から狩猟の対象になります。

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、噛みつきか、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。

変異種 / 野生動物の例 1

攻撃能力 1					攻撃能力 2					体長 または 体高	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	
近接	噛みつき弱	11	2	1D+1						1	1									2	「掘削」	
近接	噛みつき弱	12	2	1D+1						2	3				2					2	「掘削」	
近接	ハサミ中	15	2	2D	近接	毒針強	14	4	2D	3	4	1		1								「毒針」
近接	噛みつき弱	10	2	1D+1						2	2											「掘削」「毒牙」
近接	噛みつき中	18	4	2D	近接	鉤爪中	19	2	1D+2	2.5	5	3		1			2	1	1			
近接	噛みつき微	12	0	1D	近接	毒針弱	12	1	1D	0.3	1						2	1	1			「毒針」
近接	噛みつき中	17	4	2D	近接	鉤爪弱	18	1	1D+1	1.5	4	6	5	5	4	2	2	2		1		
近接	噛みつき中	16	4	2D	近接	鉤爪中	17	2	1D+2	2	5	4	3	4	3	1	1	2		3		
近接	噛みつき中	16	4	2D	近接	鉤爪中	17	2	1D+2	2.5	5	3	3	4	3	3	1	2		3		
近接	噛みつき強	12	6	3D						2.5	4	2			1				1			〈水泳 -2〉
近接	噛みつき弱	15	2	1D+1						1.5	4	4	2		3		1	2	2	8		
近接	噛みつき弱	13	2	1D+1						2	4	2			1			1	1	3		
近接	噛みつき弱	10	2	1D+1	近接	体当たり中	11	0	2D	1.5	2	3							2	1		
近接	締め付け中	10	0	2D	近接	噛みつき弱	11	2	1D+1	3	2											
近接										1	3											
近接	噛みつき中	11	4	2D	近接	締め付け強	10	0	3D	5	2										3	
近接	噛みつき中	17	4	2D	近接	毒針強	17	4	2D	3	6	4	3	4	3	1	1	2	2	3		

変異種と動物の設定

この Armored Trader 基本ルールに掲載されている変異種の例は僅かしかありません。そこでゲームマスターは、掲載されている変異種のデータを一部変更したりして、別の変異種や、変異種それぞれの個体差を表現することが推奨されます。

また、以下のルールを指針としてまったく新しい変異種をデザインして、ゲームに登場させても良いでしょう。

変異種のデザイン

まったく新しい変異種をゲームに登場させるには、すべてのデータをゲームマスターの任意で決定してもよいのですが、一からすべての数値データを準備するのは大変なので、「動物 / 変異種設定表」を参考にして、基本的なデータを決めると、ある程度の妥当性を持ったデータを準備することができます。

「動物 / 変異種設定表」を用いて変異種を設定するためには以下の手順を踏みます。

1 移動手段の設定

まずはその変種の移動手段を設定します。殆どの哺乳動物は4足歩行に、昆虫や昆虫をもとにした変異種は四翅飛行に含まれるでしょうし、鳥類は2羽飛行に、蛇の仲間は蛇行、ムカデの仲間などは他足歩行に含まれます。

蜘蛛や蟹は六足歩行です。

2 体の大きさの決定

移動手段が決定したら、次はその変異種の体の大きさを決定します。体の大きさは2足歩行では体高をそれ以外では体長を表します。「動物 / 変異種設定表」で先に決めた移動手段の段から、体の大きさにあった行を使用することになります。なお、表中の体の大きさの数字は、その数字以上の大きさであるということの意味していて、単位はmです。つまり体の大きさが「0.5」の行は、変異種の体の大きさが50cm以上で1m未満である動物や変異種をあらわしています。

3 射撃目標値修正 (FTM) の決定

その変異種が射撃の目標となった時の、目標値修正 (FTM) は基本的に移動手段と体の大きさからけっていざされますが、そも変異種がとくに「ずんぐり」した体格のばあいはFTMから1を差し引きます。

変異種のFTMはその変異種が、停止しているのか、それとも移動中なのかによって変わります。

4 移動力

変異種の基本的な移動力は「動物 / 変異種設定表」の通常移動のMPと記載されている列に【DEX】を含めた式の形で与えられて

います。走行状態や疾走状態時の移動力は、その行のMP倍率を基本移動力に掛け合わせたものになります。

なを飛行できる変異種の移動は走行と疾走が飛行状態で通常移動は地上を歩いている状態です。移動力の決定にあたって体格が「ずんぐり」の場合は移動力は80%になります。体格が「短足のばあいは70%になります。

5 【LIF】の決定

次は変異種のLIFの値を決定します。「動物 / 変異種設定表」の【LIF】の列には【CON】を含めた式が記載されています。この式に従って変異種の【LIF】を付けていきます。この時に、体格が「ずんぐり」の場合は、【LIF】の値が1.5倍になります。

以上で、変異種の【LIF】と【FTM】、移動力が決定されます。続いて、それ以外の能力値を決定していきます。各能力値はゲームマスターが任意に設定しますが、以下にガイドラインを設定します。

動物 / 変異種設定表 1

移動手段	身長 体長	停止	通常移動		走行移動		疾走移動		LIF
		FTM	MP	FTM	MP 倍率	FTM	MP 倍率	FTM	
2足歩行	0	3	1/4DEX	4	2	6	4	8	
2足歩行	0.5	2	1+1/2DEX	3	2	5	4	7	
2足歩行	1	1	3+1/2DEX	2	2	4	4	5	
2足歩行	1.5	0	4+1/2DEX	1	2	3	4	4	
2足歩行	2	0	5+1/2DEX	1	2	3	4	4	10+1/2STR
2足歩行	2.5	-1	7+1/2DEX	0	2	2	4	3	
2足歩行	3	-2	9+1/2DEX	-1	2	1	4	2	
4足歩行	0	3	1/2DEX	4	3	7	6	10	2+1/4STR
4足歩行	0.5	2	1+1/2DEX	3	3	6	6	9	3+1/2STR
4足歩行	1	1	1+DEX	2	3	5	6	8	6+1/2STR
4足歩行	1.5	0	2+DEX	1	3	5	6	8	8+1/2STR
4足歩行	2	0	3+DEX	1	3	4	6	7	10+1/2STR
4足歩行	2.5	-1	4+DEX	0	3	4	6	7	14+1/2STR
4足歩行	3	-2	5+DEX	-1	3	3	6	6	18+1/2STR
6足歩行	0	3	1/2DEX	4	2	5	3	6	2+1/4STR
6足歩行	0.5	2	1+1/2DEX	3	2	4	3	5	3+1/2STR
6足歩行	1	1	1+DEX	2	2	3	3	4	6+1/2STR
6足歩行	1.5	0	2+DEX	1	2	2	3	3	10+1/2STR
6足歩行	2	0	3+DEX	1	2	2	3	3	12+1/2STR
6足歩行	2.5	-1	4+DEX	0	2	1	3	2	15+1/2STR
6足歩行	3	-2	5+DEX	-1	2	0	3	1	20+1/2STR
4翅飛行	0	3	1/2DEX	4	2	10	5	15	2+1/4STR
4翅飛行	0.5	2	1+1/2DEX	3	2	9	5	14	3+1/4STR
4翅飛行	1	1	1+DEX	2	2	8	5	13	5+1/2STR
4翅飛行	1.5	0	2+DEX	1	2	7	5	12	7+1/2STR
4翅飛行	2	0	3+DEX	1	2	6	5	11	10+1/2STR
4翅飛行	2.5	-1	4+DEX	0	2	5	5	10	13+1/2STR
4翅飛行	3	-2	5+DEX	-1	2	5	5	9	16+1/2STR
2羽飛行	0	3	1/2DEX	4	3	9	8	12	
2羽飛行	0.5	2	1+1/2DEX	3	3	8	8	11	
2羽飛行	1	1	1+DEX	2	3	7	8	10	
2羽飛行	1.5	0	2+DEX	1	3	6	8	9	
2羽飛行	2	0	3+DEX	1	3	5	8	8	
2羽飛行	2.5	-1	4+DEX	0	3	4	8	8	
2羽飛行	3	-2	5+DEX	-1	3	4	8	7	
蛇行	0	7	1+1/4DEX	8	2	9	3	10	2+1/4STR
蛇行	0.5	6	2+1/4DEX	7	2	8	3	9	3+1/2STR
蛇行	1	5	2+1/4DEX	6	2	7	3	8	5+1/2STR
蛇行	1.5	4	2+1/4DEX	5	2	6	3	7	7+1/2STR
蛇行	2	3	3+1/4DEX	4	2	5	3	6	9+1/2STR
蛇行	2.5	2	3+1/4DEX	3	2	4	3	5	12+1/2STR
蛇行	3	1	3+1/4DEX	2	2	3	3	4	15+1/2STR
蛇行	4	0	4+1/4DEX	1	2	2	3	3	20+STR
蛇行	5	0	4+1/4DEX	0	2	1	3	2	25+STR
多足歩行	0	4	1+1/4DEX	5	2	6	3	7	2+1/4STR
多足歩行	0.5	3	1+1/4DEX	4	2	5	3	6	3+1/2STR
多足歩行	1	2	2+1/4DEX	3	2	4	3	5	6+1/2STR
多足歩行	1.5	1	2+1/4DEX	2	2	3	3	4	10+1/2STR
多足歩行	2	0	3+1/4DEX	1	2	2	3	3	12+1/2STR
多足歩行	2.5	0	3+1/4DEX	1	2	1	3	2	15+1/2STR
多足歩行	3	-1	4+1/4DEX	0	2	0	3	1	20+1/2STR

近接戦闘ダメージ修正表

STR	ダメージ修正
0	-3
6	-2
8	-1
10	0
12	1
14	2
16	3
18	4
21	7
26	8
31	9
41	10

体形による修正表

体形	LIF	MP	FTM
短足	-	70%	-
ずんぐり	150%	80%	-1

ロボット兵器

変異種と並んで危険な存在が、大災害前の 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、ロボット本体に高性能な 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。

大災害前の科学技術、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は成功していませんでした。研究はされていましたが完成→量産には至っていません。

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。最も単純なものはドローンのオペレーター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) が大災害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害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。

大災害前の軍事施設跡は、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。

大災害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

荒野の状況に加えて都市の中でも様々な犯罪は多発しています。しかし安全な警察組織などは、望む術もなく自力救済が基本です。それでも都市内の治安維持には、自治組織に任命された少なすぎ人数の保安官が当たってますし、彼らには限られた範囲の司法権も認められています（その範囲は都市によってまちまちです）。

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りません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、都市間の取引に影響を与えるバンデットや変異種の場合は、トレーダーズ・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。彼らは自治組織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。もっとも「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。

第八章 世界と環境

大災厄後の世界

大災厄 (The Disaster) と呼ばれる終末戦争での A B C 兵器「核・生物・化学兵器」の乱用により、世界は変わり果てています。

殆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。

今では残存放射能も減りある程度の環境は戻ってきていますが、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。あるいは荒野のあちこちに点在しているオアシスで暮らしています。自治都市も オアシスも標準化された統治形式というのは存在せず、何らかの実力者や組合が人々の集合体を運営しているに過ぎません。

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。

もはや企業国家というものは殆どなく世界はかつての中世の様相を呈しつつあります。けれど終末は同時に新たな世界秩序の黎明です。一度分解されたことにより様々な機会が人々の上にもたらされました。人々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。それはまさしく力です。かつての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 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はコンピューターなどの電子機器も正常に動作しません。

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。

今の世界の交易は、殆どが「トレイダー」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「トレイダー」による陸路の交易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。「バンデット」と呼ばれるならず者や ハザードの生物兵器使用による影響などで登場した新種の生物「変異種」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「トレイダー」は護衛として「エスコート」を雇います。或いは何かかのトラックを連ねた「コンポイ」や複数の「トレイダー」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「トレイダーズ・ギルド」が役に立ちます。

放射能

特定の地域では、大災厄 (The Disaster) 時の核施設の事故や、核兵器の使用によって汚染されているところもあります。Armored Trader の冒険の舞台は、ある程度これらの影響の少なかった場所に設定する必要があります。大災厄 (The Disaster) 前の大国の大きな都市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多く残っています。

それでも、サルベイジャーの中には被爆のリスクを冒しながらも、これらの廃墟を探索する者たちもいます。放射能に汚染されている地域で活動する場合シナリオを遊ぶ場合は、ゲームマスターは予め、その地域の放射能の強さを決定しておかなくてはなりません。

放射能影響表	
放射能レベル	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爆した場合にのみ影響をうけます。被爆期間3ヶ月ごとに強靱力 (STR) 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。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週間ごとの強靱力 (STR) 判定が必要で、その目標値は15になります。
3	1日毎に強靱力 (STR) 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時間毎の強靱力 (STR) 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分毎に強靱力 (STR) 判定が必要になります。判定の目標値は20になります。

放射能の強さは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、その放射能レベルに応じて影響をうけます。影響内容や、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。

放射能防護服

放射能防護服を着用している状態で被曝した場合は、強靭力判定の目標値がその防護服の耐放射線レベル分低下します。

内部被曝

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。これを内部被曝といいます。内部被曝の汚染食物も、通常的环境による被曝と同じように放射能レベルがあります。

- 1 このレベルの汚染物質は継続的に3ヶ月摂取するたびに強靭力で目標値15の判定を行わなくてはなりません。

上記の環境による被曝と同時に受けている場合は、判定は、判定は合わせて1度だけ行いますが、判定の目標値は+2されます。

環境による被曝のレベルよりも内部被曝のレベルの方が高い場合は、内部被曝のの機関に

電磁干渉

大災厄 (The Disaster) の影響で、この世界では場所によっては電子機器がうまく動かなかったり、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。

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2D6を振り、そのダイス目に機器の電磁干渉抵抗 (EIR) の値を加えます。結果が目標値以上であれば機器は正常に動作します。判定が失敗した場合、機器は動作しません。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。

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。

電磁干渉の判定に失敗度5以上で失敗した場合は、その機器は壊れてしまいます。

機器が壊れてしまった場合は、《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。

修理の判定にはまず、機器がどの程度壊れたのかと必要な部材についてゲームマスターが決定します。部材は手に入れるために必要なお金 (TGC) と、入手難易度、それから故障のひどさを決定します。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失敗度が5以上の場合は、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してください。

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%

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。

ネットワークと通信

電磁干渉表		
	干渉判定目標値	
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	10	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	13	電磁干渉抵抗 (EIR) が低い機器は一時的不具合や故障を発生する可能性があります。
中度	15	大半の電子機器は一時的不具合や故障を起こす可能性があります。
重度	20	高い電磁干渉抵抗 (EIR) を持つ機器のみが満足に作動する可能性があります。

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機能しなくなりました。一部の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。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、その無線機の出力範囲内

テクノロジー

Armored Trader の世界は大災厄後 30 年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。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アイテムは、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、一般的な工業製品でも、原子力プラント、太陽光プラント、人工衛星など。

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ぬ場合は +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、様々な使用方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古活動の結果として、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、高値で取引されます。

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る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(技術復古協会)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 (技術復古協会)

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 による技術の回復とはべつに、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ると現在では、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

「トレーダー」たちの主な仕事は交易です。その他のキャラクターでも「ハンター」以外のクラスは基本的に交易によって利益を得ます。まず、「トレーダー」が交易から利益を得て、そこから「トレーダー」に雇われた「エスコート」や「ドライバー」が収入を得ることになります。

交易とは

大災厄 (The Disaster) 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。そうすると当然、物流が発生します。

大災厄 (The Disaster) 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。

交易の概略

「トレーダー」が交易を行うには普通は以下の手順を踏みます。

1) まず交易する商品を仕入れます。

交易する商品を仕入れる方法はいくつかありますが、もっとも確実なのは「トレーダーズ・ギルド」から仕入れる方法です。「トレーダーズ・ギルド」から交易品を仕入れる場合は、特別に手数料が必要で仕入価格は その地域の標準取引価格となります。(売買技能の判定は必要ありません)

「トレーダーズ・ギルド」から直接仕入れる以外には「ブローカー」から仕入れることもできます。「ブローカー」から仕入れる場合は余分な手数料は必要ありませんが「売買」もしくは「交渉」技能の判定が必要です。この判定結果によって実際の実効取引価格は修正されます。

最も安く商品を仕入れることができるのは、恐らく生産者から直接買い付ける方法です。

2) 仕入れた商品を高く売れそうな地域に運びます。

これが「トレーダー」のもっとも重要な仕事です。この輸送途中

には危険な変異種やバンテッドたちが襲って来るかもしれません。その時には「エスコート」たちが活躍してくれるでしょう。

商品は基本的には生産拠点から遠く離れた地点で販売するほど、高く売れます。

しかし、商品の輸送には燃料代などの費用が必要になります。その費用も考慮して交易を行わなければ、すぐに赤字になってしまうでしょう。

3) 目的の地域に着いたら商品を売りさばかなくてはなりません。

商品を売りさばく方法にもいくつかの種類があります。最も簡単なものが「トレーダーズ・ギルド」に販売を依頼する方法です。この方法を取った場合、「トレーダーズ・ギルド」は商品を その地域の標準取引価格の 1 割引で買い上げます。従ってこの方法を取った場合は、仕入れた地域と販売する地域の標準取引価格に大きな差がなくては利益を上げることは出来ません。「トレーダーズ・ギルド」での販売を考えないならば「ブローカー」に販売するか「トレーダー」自身がバザールで小売する方法が考えられます。

これらの場合、「売買」もしくは「交渉」技能の判定が必要になります。

街の規模

このゲームで交易の舞台となる様々な街は その人口によって以下のように分類されます。

「大都市」

人口が 10000 人以上の街は大都市と呼ばれます。

大都市は普通ある程度、力のある自治組織が管理しています。自由市 (バザール) が、ほぼ毎日開かれています。「トレーダーズ・ギルド」の出張所もしくは本部が必ずあります。複数の「トレーダーズ・ギルド」が本部を置く街さえあります。

多数の生産者の集まりです。

「都市」

人口が 2000 人以上の街が都市と呼ばれます。都市では普通、3日に一度程度の割合で自由市が開かれます。

また、いずれかの「トレーダーズ・ギルド」が出張所を置いています。

都市はそれ自体の自治組織を持っている場合と、他の都市や大都市の自治組織によって統合されている場合があります。

「村落」

人口が2000人未満の街を村落と呼びます。村落では普通、月に2度自由市が開かれます。「トレーダーズ・ギルド」の出張所を置かれることは稀です。村落は普通、いずれかの街の自治組織によって統治されています。

交易品目

「トレーダー」が交易で取扱う商品は様々で沢山の種類に及びますがそのすべてに対して単品別に解説することは不可能ですので、この解説ではそれらを幾つかの種類に分類して解説します。

「日用品」

この世界の人々が生活するのに必要な日用品です。雑貨や衣服などがこれに含まれます。

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。

「食料品」

この世界の交易によって取引される食料品というのは基本的に都市の工場で製造された合成食料を表わしています。

通常の天然の食料は、取引品目としては「嗜好品」に分類されます。「食料品」は工場内で栽培された大豆などの蛋白質から合成されます。大豆からの合成の技術は、前世紀の終わり頃に発達した技術で技術開発された頃は、高価な食料の代用品とするのが目的でした。この技術は仕組みさえ解かっていたらそれほど複雑ではないのでこの大災厄 (The Disaster) 後の世界でも都市の工場内の製造が行われ現代の人々の生活には必要不可欠なものになっているのです。

食料品の基本価格は、100kgあたり2D6×1000TCになります。

「工業製品」

ある程度の機械的、電子的技術力で製造された製品は「工業製品」に分類されます。たとえば、有線電話機（無線電話は残存電磁波干渉物の効果で有効ではありません）や、小型発電機、織機、等の製品やこれらを構成する部品などを表わします。勿論キャラクターたちにとって、有用な車輛や銃器の部品などもこれに含まれます。

なお車輛や銃器などのルールで詳しく定義されている工業製品の完成品の場合は、個別に指定された価格で交易するものとし、「工業製品」といった枠で括った取引は行わないものとします。

基本価格は、100kgあたり2D6×2D6×2000TCになります。

「工業原料」

屑鉄や鉄鉱石、ボーキサイト、セラミック用の珪素等の「工業製品」を製造するための原料は「工業原料」として取引します。工業原料は、今まで記述してきた取り引き品目と違い、主に世界の周辺地域から都市へ運ばれます。

工業原料の基本価格は、100kgあたり1000TCになります。

「化石燃料」

原油や石炭、液化天然ガス等の化石燃料は、非常に重要です。この世界ではもはや原子力エネルギーは使用されていないので都市ではこういった化石燃料が大量に必要なのです。もちろん大量にいても都市の規模も大災厄 (The Disaster) 前の数百分の一になっていますし、また製造業自体もそれほど盛んではないのでその使用量は大災厄 (The Disaster) 前とは比べようもありません。

化石燃料の基本価格は、100kgあたり500TCになります。

「嗜好品」

酒や煙草、天然物の食料などは、「嗜好品」として分類されます。嗜好品は人々の生活に必ず必要というものではありませんが、より人間らしい生活の象徴のようなものです。

特に都市部で生活する人々にとっては生きる目標にもなります。嗜好品は製造数も少なく貴重なので、取引できれば大きな利益を生む場合があります。

嗜好品の基本価格は、100kgあたり3D6×1000TCになります。

価格

交易を行うに当たって、交易品についての複数の価格について説明します。この各価格は交易に関するルールの肝となる部分です。

生産者価格

その商品の生産地で生産者から直接買い付ける価格が生産者価格です。通常はこの価格が商品の最も安い価格です。

生産者価格は、その生産者が商品を販売する際の通常価格でトレーダーとの価格交渉で多少の変動が起こる場合があります。トレーダーが商品を仕入れた際に実際に生産者に支払った金額は特別に実際生産者価格と呼び、それは仕入れ価格の一種です。

仕入れ価格

トレーダーが商品を仕入れる際に実際にその商品の仕入れ元に支払う金額です。生産者に支払う場合は特別に実際生産者価格と呼びます。

BtoB 価格

商品をトレーダー同士やトレーダーとブローカー、またはトレーダーズ・ギルドなどと取引する際の基本価格です。商品のBtoB価格は、取引する商品と場所によって大きく違うのが普通です。トレーダーは基本的にこの価格差を利用して利益を得ます。

BtoB 価格は基本的にゲームマスターが決定します。

小売価格

商品を一般に小売する価格です。この価格は一般的にはその

場所の BtoB 価格の 2 倍です。トレーダーが商品を直接小売する場合はこの価格を元に売上を計算します。

交易品の単位

交易品の価格は、通常その品目 1 kg あたりの価格を表します。また、「交易品目表」

では「体積 / 重量」の項目に 1kg あたりの体積 (ℓ) 記載されています。「体積 / 重量」の項目は車両の積載容量にかかわるので重要です。

価格の決定

各、交易品目の基本価格の決定は前述の方法を用いますが、これはあくまでもその商品の基本価格に過ぎません。実際に取引される場合には、この価格が変動しなければトレーダーは利益を上げることが出来ません。この変動は取引が行われる場所と物品によって変動します。どの品目がどのように修正されるのかは交易表にまとめてあります。交易表で決定される価格は、その場所でのある種類の商品の標準取引価格です。

実効取引価格は更に「交渉」技能のルールに従って決定されます。また、前記の交易表は世界標準のもので、シナリオ等で各街専用の交易表が装備されている場合はその表を用いてください。

取引方法

交易品目を実際に取引するには、いくつかの方法があります。それぞれの方法について次に解説していきましょう。

コネクションのあるブローカー

もっとも安全で確実なのが既にコネクションのあるブローカーと取引する方法です。コネクションのあるブローカーと取引するにはまず目的のブローカーのいる場所まで行かなくてはなりません。コネクションのあるブローカーと会う為にそれほど努力はいりません。特に理由がない限り時間さえ費やせば判定なしでブローカーと会うことができます。交易品を仕入れる場合は、ブローカーに会えた時点で

彼がどのような交易品を持っているのかを判定しなければなりません。まず、1 D 6 - 2 を振ります。その結果がブローカーが取引を申し出る品目の数になります。

結果が 0 以下になった場合は 当面このブローカーはキャラクターに卸す交易品を持っていないことになります。結果が 1 以上の数値だった場合、その数だけ取引をしたい交易品を持っていることになります。この数だけ交易表の品目欄で、2 D 6 を振って交易品目を決定します。品目が決定したら次は商品をブローカーがどれだけ準備できるかを決定します。さらに嗜好品や工業製品のように、単位あたりの基本価格が決定してない物は、ダイスを振って基本価格を決定します。またブローカーの取引品目を、決定するダイスの結果が重なった場合品目が日用品か食料の場合、普通より余分に用品を準備できます。結果がそれ以外の品目の場合は、同じ品目に属し

ていてもまったく別の商品が用意されていると考えます。したがって、ダイスを振って品目の基本価格を決定する際にも別々に決定します。また、それぞれの取引の量に関しても別々に決定します。このように取引する品目と、その基本価格および分量が決定したらそれに交易表の価格修正を掛け合わせます。その結果がこの地域での商品の標準取引価格となります。最終的にブローカーと取引する場合、この標準取引価格がさらに「売買」や「交渉」技能の判定によって修正されます。又ブローカーに交易品を販売する場合は、そのブローカーが交易品を必要としているかの判定を行わなければなりません。この判定は単純に 2 D 6 を振り交易表の販売項目の数値以上ならばそのブローカーは商品を必要としていることになります。必要としていることが解かったら、次はその量を決定します。これにも交易表の取引量の欄を参照しダイスを振って決定します。この時にもブローカーが商品を必要としているかどうかの判定で成功率が 3 以上だった場合は取引量が 2 倍になります。

コネクションのないブローカー

交易に向かった全ての街にコネクションのあるブローカーが必ずいるわけではありませんし、またいたとしても必要な交易品を持っているとは限りませんこのような場合、コネクションのない (つまり初めての) ブローカーと商売しなくてはならないでしょう。この場合まずブローカーを探さなくてはなりませんブローカーを探すには、ギルドに依頼する方法と自分で探す方法があります。

トレーダーズ・ギルドに新しいブローカーの紹介を依頼した場合は、そのブローカーとの初回の取引額の 3 % (最低 100TC) を手数料としてギルドに取めなくてはなりませんギルドにブローカーを紹介して貰う場合、取引を希望する交易品目を指定することもできます。

実際の手順としては、まず現在すぐに紹介できるブローカーをギルドが確保しているかを判定します。この判定には、「ギルド規模」というそのギルド独自の能力値を使用します。目標値は交易表のブローカー検索のギルドの欄の数値を使用します。このときに表の横軸には取引を希望する品目をとり、取引品目を指定しないブローカー探しの場合は全体の横軸を使用。

判定方法は普通の能力値判定と同じように、「ギルド規模」に 2 D 6 を加えてその結果を先ほどの目標値と比べるというものです。目標値以上が出ればギルドはその時点で適当な人物を確保している (知っている) ことになります。また取引項目を指定しない場合、交易表の品目決定欄を使用して取引する品目を決定します。

このような手順で「ギルド規模」の判定に失敗した場合は、すぐに紹介できるブローカーをギルドが確保していないことになります。この場合は、ギルドは独自の情報網を使用してなるべくすばやくブローカーを探しだします。

この手順は先ほどの「ギルド規模」による判定と同じです。この判定で成功すればギルドはブローカーを見つけたことになります。この検索には大都市の場合は、一日が必要です。普通の街の場合は、1 D 6 時間が必要になります。村落の場合は、検索でブローカーを探すことは出来ません。(村落にギルドの事務所があることは極めて珍しいのですが) 最初の判定で失敗した場合、その村落にはブローカーがいなくなります。

大都市や街でこのブローカーの搜索判定に失敗した場合は、翌日に再び搜索を試みることができます。この再度の搜索には目標値が、1小さくなります。それでも見つからなくては更にその翌日にも搜索します。この場合は目標値が、2小さくなります。このように街以上の規模の場所で搜索する場合は、見つけるまで搜索をつづけます。

搜索に日にちを費やすだけ「ギルド規模」の判定の目標値も下がっていきますが、これは-5までが限度です。

搜索の判定でファンブル(1のゾロ目)を出した場合、ギルドは必要なブローカーはこの場所に存在しないとして搜索を打ち切ります。ブローカーの紹介をギルドに依頼せずに自分で探す場合は「地域知識」での判定を行います。この判定の目標値は、交易表のブローカー搜索欄の個人の横軸に記載されている数値を使用します。

判定方法は「ギルド規模」による判定と同じです。但し個人搜索の場合、村落でもブローカーを探すことはできます。村落でブローカーを探すには、1D3時間が必要です。この判定に失敗した場合は、更にもう一度同じ日に判定を行うこともできます。この判定では目標値が1小さくなります。それでも見つからない場合、村落には現在ブローカーがいなくなることになります。

街や都市での搜索方法はギルドによる搜索と同じです。ただ必要な時間が、街で2D6時間が必要になります。また都市の場合は、一日が必要です。ブローカーが見つければ取引方法は、コネクションのあるブローカーの場合と同じです。

ただし、交易品の仕入れに当たっては実際に取引する前に、ゲームマスターはこの新しく商売をすることになったブローカーが悪徳ブローカーである可能性の判定を密かに行います。基本的には2D6を振って、4以下が出た場合は悪徳ブローカーです。

悪徳ブローカー

新しく取引しようとしているブローカーが悪徳ブローカーの場合は商品の価格を水増しして宣言します。この水増しの分量は通常2割程度です。ブローカーと取引するトレーダーは「商品知識」の判定を行なって価格が適正かどうかを調べることができます。この目標値は普通、20から価格の水増しの割合分を、差し引いた数値になります。例えば2割増しの価格の場合は目標値18になります。

トレーダーズギルド

ギルドを通して商品の取引を行うこともできます。この方法は事項のギルド説明のときに同時に説明します。

バザール

トレーダーはブローカーやギルドと取引する代わりに自治組織の運営するバザール(自由市場)で交易品を販売できます。またバザールで販売する場合、自治組織にバザール維持費として月に\$200支払わなくてはなりません。更に加えて売り上げの、3%も収めなくてはなりません。バザール販売できるのは「日用品」「食料品」「嗜好品」だけです。

バザールで販売する場合は、その売り上げ金額は「売買」もしくは「交渉」技能によって決定されます。目標値20で判定を行って、

成功すればその成功度に5%高く商品をさばくことができます。失敗すれば失敗度1ごとに10%安く商品をさばかなくてはなりません。バザール販売できる商品の量に関しては「日用品」と「食料品」が一日に1D6×100kg、「嗜好品」が1D6×10kgになります。また気をつけなくてはならないのが、よほどの大都市でない限りは、月のうちの決まった日にだけしかバザールは開かれなことです。

生産者

「生産者」というのは様々な商品や交易品を製造している、もしくは産出している場所、団体、個人を表わしています。たとえばガソリンを精製している工場はガソリンの生産者になります。乳牛を放牧している酪農家は牛乳の生産者ということになります。通常あらゆる商品は、「生産者」で直接買うのが一番安く買えます。

トレーダーも商品を仕入れる場合に、できれば「生産者」から直接買い入れるのが利益を生む秘訣になります。

ゲームルールとしては「生産者」から直接交易品を買い入れる場合、その場所の価格修正ではなく「生産者」の修正として、コネクション決定時に結んだ価格修正で取引を行うことができます。当然ながら「生産者」はただ一つの商品だけを取引します。従って商品の基準価格を決定する際にダイスを振らなくてはならない。もの場合には、一度振って決定された価格が以後ずっと、使用されるものとします。

生産者とのコネクション

トレーダーは直接生産者から交易品を仕入れるためには、その生産者とコネクションを持っていないとはなりません。このコネクションを持つためには以下の方法を用います。

まずトレーダーが自身で「生産者」と接触します。生産者とトレーダー自身が直接交渉を行って取引を行って、その取引が成功した場合はこのコネクションを結ぶことになります。「生産者」と交渉に成功してコネクションを結ぶための目標値は基本が20になります。

「生産者」から直接商品を仕入れる場合は、その商品の基本価格からいくらか割引して仕入れるのが普通ですが、その割引率をコネクションを作るときに決定しておかねばなりません。

通常、価格を5%割引する度にコネクションを結ぶ「交渉」判定の目標値が1大きくなります。生産者は決して50%以上の割引になるコネクションは結びません

加えてもしもこの判定で5以上の失敗度で失敗した場合はもう二度とこの「生産者」とコネクションを結ぶことができなくなります。

生産者を探す

トレーダーは生産者とコネクションを結ぶためには、まず生産者を探さなくてはなりません。これにはブローカーを探す場合と全く同じ方法が使用されます。但しその搜索の目標値はすべて+5されます。

またゲームマスターは自己の判断で、その場に相応しくない生産

者は登場させないようにしてください。

トレーダーズギルド

通常トレーダーたちは、自分の交易を行う拠点にある、「トレーダーズ・ギルド」と呼ばれる組織に属しています。「トレーダーズギルド」は組織を構成する各員の、商売上の便宜をはかる同業者組合で、ギルドのメンバーは毎年定額の組合費を支払っています。

「トレーダーズギルド」の大きな仕事には以下のようなものです。

ギルド通貨の発行

大災厄 (The Disaster) 以降の各国政府の消滅と同時に、それまで通用していた管理通貨は価値を失いました。大災厄 (The Disaster) の直後は、先ず物々交換が経済活動の主な方法でしたが各地域ごとの自治組織ができるにつれて、自治組織が発行する通貨が使用されるようになりました。しかし、自治組織が管理する通貨では他の地域との取引に、支障をきたすため「トレーダーズギルド」が新たに幾つかの地域で通用する標準通貨を発行することになったのです。

ギルド通貨はトレーダーズ・ギルドが保有する各地域の自治組織が発行した管理通貨に、いつでも交換できるものです。

交易品の売買

ギルドは各トレーダーに代わって交易品の売買を行う場合もあります。この場合はトレーダーは商品をすべてギルドに卸すかたちになります。この時の価格はその地域での基本価格の 10%引きになります。交易品目の内容によっては、ギルドは商品の取引を拒否する場合があります (主に同じ種類の商品が市場に余っている場合)。

Armored Trader MOB record sheet ver1

STR		技能名			レベル	実効値	技能名			レベル	実効値	MOB 名		
DEX												クラス		
INT												MOR		
ENP												基本態度		
LIF														
防具				近接武器										
名称		装甲値	間隙値	防御値	名称		貫通	ダメージ	修正					
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			
MOB 負傷記録欄		LIF	行動力低下											
No1	致傷							No12	致傷					
	非致傷								非致傷					
No2	致傷							No13	致傷					
	非致傷								非致傷					
No3	致傷							No14	致傷					
	非致傷								非致傷					
No4	致傷							No15	致傷					
	非致傷								非致傷					
No5	致傷							No16	致傷					
	非致傷								非致傷					
No6	致傷							No17	致傷					
	非致傷								非致傷					
No7	致傷							No18	致傷					
	非致傷								非致傷					
No8	致傷							No19	致傷					
	非致傷								非致傷					
No9	致傷							No20	致傷					
	非致傷								非致傷					
No10	致傷							No21	致傷					
	非致傷								非致傷					
No11	致傷							No22	致傷					
	非致傷								非致傷					

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、マジウスゲームデザインコンテストというものが、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し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。

さて、学生時代のTRPG仲間とも物理的な距離のせいで疎遠となり、TRPGというホビーから10年ほど遠ざかり、代わりにパソコンでのオンラインゲームにハマっていたのですが、再びTRPGのオンラインセッションが可能となってから、再びTRPGに情熱を持つようになりました。最初はゲームマスターは全くせず、プレイヤー専門で楽しんでいたのですがやはり自分でマスターをしたくなり、Pathfinder ルールのエベロン世界を遊び始めました。D&D3.5版のルールとエベロン関連のモジュールに結構な金額を投資して、既成のシナリオを遊んでいたのですが、ルールや背景世界を読んで覚えて、理解するという工程が非常に面倒になり、だったら自分で作ったゲームならルールも覚えてるし、世界設定もその場ででっち上げても自分がデザイナーなのだから問題なよな。という非常に不健全な考えを持つに至りました。そこで、かつて自分が作ったゲームを引っ張り出して発表しようと思ったのです。

また、その発表の仕方は、以前は「オフセット印刷したカッコイイ同人誌を、出したいなー」とか思っていたのだけれども、老眼が進む中、紙媒体の活字を読むのが苦しくなり、自由に文字を拡大できる電子書籍でいいじゃないかと思うようになったのでした。こうして本作を掲載しているD-TRPGを立ち上げたのです。（明確な電子書籍での発表を決める前はWiki形式のサイトを作っていました）

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詳細にできています。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 α 2 (PDF版)

ゲームデザイン / デベロッパ 橘翼

テストプレイ

発行 D-TRPG

発行責任者 橘翼

発効日 2021年 1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

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とな。」

「イイ話なんだが、ちょっと問題があってよ。そこまでのルートの途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。

