

§はじめに
乗用車などの一般的な乗り物、戦車や戦闘機などの兵器、ロボットなどを総称して、“ヴィークル” (Vehicle) と呼ぶ。馬などの騎乗動物もヴィークルとして扱う。

§ヴィークル・ルール
以下の要素でヴィークルを表現する。

- 1) コスト
そのヴィークルを入手するのに必要な財産ポイント。
- 2) 形態種別
ヴィークルは以下の種類に分ける。対応する操縦スキルがある。

◆表：形態種別表	
#)	形態種別：操縦技能：説明
1)	騎乗動物：《騎乗》：馬など乗り物として使用できる動物。
2)	車両：《車両》：地上を移動できる乗り物。キャタピラ移動もこれに含む。
3)	船舶：《船舶》：水上／水中を移動できる乗り物。
4)	航空機：《航空》：大気圏内／重力下の空を移動できる乗り物。
5)	宇宙船：《宙行》：大気圏外／無重力／真空中を移動できる乗り物。
6)	その他：＊：上記の5種類に当てはまらない乗り物。人型ロボット等。
＊・・・その形状と移動方法に応じたスキルを使用する。	
	脚歩行、跳躍、ワイヤー移動 → 《騎乗》
	車輪、ホバー、滑走 → 《車両》
	水上、水中 → 《船舶》
	重力下での飛行（滑空を含む） → 《航空》
	無重力下での移動 → 《宙行》

- 3) 乗員
乗ることができる人の数（操縦者含む）。

- 4) 適応領域
移動可能な地形や空間。領域によって移動力の修正がある。

◆表：適応領域表	
#)	領域：説明
1)	陸上：重力のある地面を移動する。
2)	海域：水中、もしくは水上を移動する。
3)	空域：重力と大気のある空中を移動する。
4)	宇宙：無重力の所で移動する。

◆表：形態種別／適応領域対応表	
#)	形態種別：陸上 海域 空域 宇宙
1)	騎乗動物：○ △ # ×
2)	車両：○ × × ×
3)	船舶：× ○ × ×
4)	航空機：\$ × ○ ×
5)	宇宙船：\$ \$ △ ○
※記号凡例	
○：移動可能	
△：移動力が半分（端数切捨）になるが移動可能	
\$：移動力が10分の1（端数切捨）になるが移動可能	
#：飛行可能な動物のみ移動可能	
×：移動不可	
※種別＝その他のヴィークルについては、世界観の設定に準拠してください。	

- 5) 移動力
移動速度。キャラクターの移動力と同じ。設定されている実際の移動速度（時速等）を3m／ターンの値に変換したものが移動力となる。

- 6) 防御修正
キャラクターの防具による防御修正と同じ。ヴィークルの場合、その機動力（小回りの利きやすさ、運動性能）により設定されている。

- 7) 構造力
キャラクターの鎧と同じ効果。以下の表に従い重量から計算する。

◆表：構造力計算表	
実際の重量：計算式（端数切捨）	
100 kg以下	構造力＝重量÷50kg
1 t以下	構造力＝重量÷500kg+2
1 t超	構造力＝重量÷5t+4

- 8) 耐久力
キャラクターのLPと同じ。以下の表に従い重量から計算する。

◆表：耐久力計算表（端数四捨五入）	
実際の重量：計算式（端数切捨）	
100 kg以下	耐久力＝重量÷10kg
1 t以下	耐久力＝重量÷100kg+10
1 t超	耐久力＝重量÷1t+20

- 9) その他
以下の要素はそのまま使用する。

・名称	：そのヴィークルの名称（騎乗動物なら愛称）。
・形式番号	：そのヴィークルの形式番号（騎乗動物なら種族）。
・外見	：その外見を簡単な文章で説明。
・設定情報	：実際の移動速度など、世界観に応じて設定されている情報。 全長、全幅、全高、重量、出力、推力など設定にあるものを記入。

§ヴィークルの修理
《修理》で難易度は普通7の判定、成功すれば達成値－6点の耐久力を回復できる。この判定が行えるのは、1ステージに1回のみ。
判定前に財産ポイントの消費を宣言すれば、修理の達成値に消費した財産ポイントを加算することが可能。

※騎乗動物のダメージ回復は、キャラクターと同じ処理を行うものとする。

§ヴィークルの戦闘
基本はコアルールの戦闘ルールに従う。ただし、以下の点を考慮／適用すること。

- ・ヴィークルを操縦／搭乗して攻撃する場合、使用する武器の形状に応じた戦闘系スキルで判定すること。ただし、ヴィークルで体当たり攻撃をする場合のみ、対応する操縦系スキルで判定を行うこと。
- ・ヴィークルを操縦しての防御の判定は、対応する操縦系スキルで行う。
- ・攻防判定の際、移動力の高い方が、攻撃時・防御時の達成値に＋1できる。
- ・防御側のサイズ（全長や全高）が攻撃側のサイズよりも2倍以上大きい場合、攻撃の達成値に＋1できる。

§パワー勝負
押し合いなどの力勝負が必要な場合、以下のように処理する。

- ・競争判定で処理する。
- ・重量が重い方は、自分の達成値に＋1できる。
- ・相手の重量が自分の2倍以上の相手には、パワー勝負では勝てない。

§チェイス
追われる側が追う側から逃れたい状況で処理する場合、チェイス管理シートを使用し以下の手順で処理する。

※GMは以下のルールを問わずに処理してもよい。
※単純に移動しながら戦闘する場合は、通常の戦闘ルールで処理する。

- 1) 相対距離を0～5の範囲でGMが決定する。ランダムに決める場合は、お互いが1d6を振り、その差を相対距離とする。
- 2) 追われる側は±0の欄に目印を置く。追う側は上記で決定された相対距離に対応する欄に目印を置く。
- 3) ターンの最初にお互いが操縦技能で競争判定を行う。
 - ・追われる側が勝った場合→追う側の相対距離に＋1できる（引き離せる）。これにより相対距離が±6以上になったら、追う側は相手を見失うことになり、チェイス終了となる。
 - ・追う側が勝った場合→追う側の相対距離を－1できる（追いつける）。
 - ・達成値が同じ場合→追う側の相対距離は変化しない。

※追われる側がわざと追いつかせる場合は、上記の後で相対距離を－1できる。
※追う側がわざと引き離される場合は、上記の後で相対距離を＋1できる。

- 4) 攻撃する際、相対距離と同じ値のマイナス修正を攻撃の達成値に受ける。例えば、相対距離が±2なら、攻撃の達成値に－2の修正を受ける。これはどちらの側でも同じ。

§対装甲兵器
ヴィークルに向けて使用する武器を列挙する。

◆表：装備一覧						
#)	武器	スキル	コスト	攻撃修正	破壊力	備考
1)	対装甲ライフル	《銃撃》	6	－1	＋5	個人携帯可能
2)	ミサイルランチャー	《砲撃》	8	－2	＋15	RPG－7等
3)	バルカン砲	《砲撃》	10	＋2	＋10	CWSも含む
4)	キャノン砲	《砲撃》	12	－1	＋20	戦車砲
5)	誘導ミサイル	《砲撃》	14	－1	＋30	対戦車／対艦用

※対装甲ライフルは搭載兵器としてもよい。その場合、《砲撃》で使用する。