

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: ○ △ # x
2) 車両: ○ x x x
3) 船舶: x ○ x x
4) 航空機: \$ x ○ x
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
x: 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=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。この判定が行なえるのは、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は以下のルールを使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: 携帯武器一覧: 《銃撃》で使用
#) 武器: コスト: 移動修正: 攻撃修正: 破壊力
1) 対装甲ライフル: 6: -1: -1: +5: 対物狙撃用
2) ミサイルランチャー: 4: -1: -2: +10: RPG-7等
3) ミニバルカン砲: 8: -4: +2: +10: 従来は搭載用
※いずれもヴィークルに搭載して使用が可能。その場合、《砲撃》で使用する。

- ◆表: 搭載武器一覧: 《砲撃》で使用
#) 武器: コスト: 移動修正: 攻撃修正: 破壊力: 備考
1) ミサイルランチャー: 9: ** : -2: +15: 搭載式
2) バルカン砲: 12: ** : +2: +15: CIWSも含む
3) キャノン砲: 15: ** : -1: +20: 戦車砲
4) 誘導ミサイル: 18: ** : -1: +30: 対戦車/対艦用

搭載武器の移動修正
・ヴィークルに搭載した武器の移動修正は、特に記述が無い限り±0に変更され、ヴィークルの移動力には影響を与えないものとする。
・移動修正の欄に数値表記があるものは、手持ち武器として使用可能。
・移動修正の欄が"*"となっているものは、大きさにかかわらず手持ち武器としては使用不可能。