

# ギア操縦の再検討

『G&G』の標準的なルールで、ギアの操縦は【筋力】や【敏捷力】など、従来からある能力値を参照して行なわれる。しかし、それでは物足りない、雰囲気が出ないと思う向きもあるだろう。

この記事ではそうした声に応えるために新しい能力値と技能を導入し、ギアによる戦闘能力を通常の戦闘能力とは別のものとして再検討していく。

## 新たな能力値:【反応】

【反応】はギアを操縦するために必要な知識とそれを活かすための反射神経をまとめた能力値で、君の【敏捷力】と【知力】を足して2で割った値(端数切り捨て)で求められる。

【反応】の能力値修正値も他の能力値と同じように、8~9ならば-1、10~11ならば±0、12~13ならば+1……となる。

## 新たな道具習熟:乗り物(ギア)

この道具習熟はギアの操縦に通じていることを表わすもので、【反応】に対応している。この習熟は『G&G』に参加するキャラクターは道具習熟を得られる特徴などで習熟できる他、技能習熟1つの代わりに習熟することも可能だ。

この乗り物(ギア)への習熟は後述するようにギア搭乗中の攻撃ロールやセーヴィング・スローなどにも影響する。

### 乗り物(ギア)と習熟強化

君がGMであるなら、ゲームのバランスを壊す恐れがあるためログの習熟機強化などの習熟ボーナスを変化させる特徴や特技を乗り物(ギア)には適用できないものとしても構わない。

## 能力値の用法の再検討

【反応】能力値と乗り物(ギア)への習熟ゲームに導入した場合、ギアによる攻撃ロールへの修正値の求め方、アーマー・クラスの求め方、セーヴィング・スローも変更される。

### アーマー・クラス

ギアのアーマー・クラスは装甲のACに【敏捷力】修正値を足すものであった場合、その代わりに搭乗者の【反応】を足したものをを用いる。

### 近接攻撃ロールとダメージ

ギアによる近接武器攻撃と一部の“投擲”特性を持つ遠隔武器による攻撃は君の【反応】修正値に、乗り物(ギア)に習熟しているならその習熟ボーナスを足したものが、ギアによる攻撃ロールの修正値になる。

また、ダメージ・ロールにも【反応】修正値を足す。

### “妙技”特性

【反応】能力値と乗り物(ギア)への習熟を採用したゲームでも、妙技特性は【敏捷力】修正値を使って攻撃ロールとダメージ・ロールを行なう。

### 遠隔攻撃ロールとダメージ

ギアによる遠隔武器攻撃は君の【知力】修正値に、君が乗り物(ギア)に習熟しているならその習熟ボーナスを足したものが、ギアによる攻撃ロールの修正値になる。これは、照準の調整などが反射神経よりも機械を操作する能力に影響される部分が大きいからである。

また、ダメージ・ロールにも【反応】修正値を足す。

### セーヴィング・スローについて

ギア搭乗中に君が行なう【筋力】、【敏捷力】、【耐久力】のセーヴィング・スローは、搭乗している君を直接狙ったもの以外、【反応】でのセーヴィング・スローに置き換えられ、乗り物(ギア)に習熟していれば、これの習熟ボーナスを足すことができる。

## 新しいパーツ

ここでは、この記事で追加された要素に対応した新しいギアのパーツを紹介する。

### アシスタンス・ユニット

パーツ、1スロット

Assistance Unit/補助装置

価格:1000gp

これはギア操縦の基礎的な部分を補助する装置である。

このパーツを装備しているギアのcockpitに搭乗している時、君は乗り物(ギア)に習熟していなくても、乗り物(ギア)に習熟しており、+2の習熟ボーナスを持っているものとして扱う。

### キャスティング・アーム

パーツ、1スロット

Casting Arm/発動腕

価格:2000gp

このパーツを装備しているギアのcockpitに搭乗しているクリーチャーは、この小型の腕を使って呪文の動作要素を満たすことができる。

ギア用の聖印や焦点具、呪文構成要素ポーチなどをギアに装備している場合、このパーツで物質要素も満たすことができる。

### スペル・エクステンダ

パーツ、1スロット

Spell Extender/呪文延長機

価格:2000gp

このパーツを装備しているギアのcockpitに搭乗して呪文を発動したクリーチャーは、「射程:自身」や「射程:接触」でない呪文の射程を2倍にする。

## ブレイン・マシン・インターフェイス

パーツ、2スロット

Brain Machine Interface/心機接合

価格:5000gp

このパーツを装備しているギアのcockpitには搭乗者の精神活動を感知する機器が搭載され、それによって四肢を介さずに思考をそのままギアの行動へと転化させられる。

このパーツを装備しているギアでは、ギアを用いた近接武器攻撃と“投擲”特性を持つ武器での遠隔武器攻撃、およびそのダメージ・ロールでは【反応】の代わりに【知力】を用い、ギアのアーマー・クラスを求める際も【反応】の代わりに【知力】を用いる。

また、ギア搭乗中に君が行なう【反応】のセーヴィング・スローは、【知力】でのセーヴィング・スローに置き換えられる。

### マッスル・トレーサー

パーツ、2スロット

Muscle Tracer/筋追随操作系

価格:2000gp

このパーツを装備したギアによる近接武器攻撃と“投擲”特性を持つ武器での遠隔武器攻撃、およびそのダメージ・ロールでは【反応】の代わりに【筋力】を、遠隔武器攻撃とそのダメージ・ロールでは【知力】の代わりに【敏捷力】を用い、ギアのアーマー・クラスを求める際も【反応】の代わりに【敏捷力】を用いる。

また、ギア搭乗中に君が行なう【反応】のセーヴィング・スローは、本来の【筋力】、【敏捷力】、【耐久力】のいずれかを用いて行なう。

## 権利表記

This work includes material taken from the System Reference Document 5.1 (“SRD 5.1”) by Wizards of the Coast LLC and available at <https://dnd.wizards.com/resources/systems-reference-document>.

The SRD 5.1 is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 International License available at <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode>.