

装備品リスト

射撃用武器

名称	威力	1	2	3	4	最大射程	使用回数	間接/連射	価格	ウェポン習熟
リボルバー	3	±0	−4	−9	×	3	6	×/×	50GD	歩兵用ハンドガン
軍用ピストル	3	±0	−5	−10	×	3	15M	×/×	100GD	歩兵用ハンドガン
アーマ・マグナム	6	−2	−7	−13	×	3	3M	×/×	200GD	歩兵用ハンドガン
アトミック・マグナム	5	−1	−6	−12	×	3	7M	×/×	150GD	歩兵用ハンドガン
民生用ライフル	4	−4	−1	−8	−16	8	15M	×/×	100GD	歩兵用ライフル
SMG	4	−2	±0	−9	−16	4	5M	×/○	75GD	歩兵用ハンドガン
自動小銃	5	−3	±0	−7	−16	6	8M	×/×	100GD	歩兵用ライフル
軽機関銃	5	−4	±0	−7	−15	8	20M	×/○	300GD	歩兵用マシンガン
重機関銃	7	−4	±0	−7	−13	10	20M	×/○	500GD	歩兵用マシンガン
民生用ガトリング砲	5	−5	−1	−8	−18	4	6M	×/○	300GD	歩兵用マシンガン
ガトリング砲(手動式)	6	−6	−2	−9	−17	6	12M	×/○	350GD	歩兵用マシンガン
ガトリング砲(電動式)	8	−3	+1	−6	−14	8	6M	×/○	700GD	歩兵用マシンガン
民生用ボレーガン	4	−1	−6	−12	×	3	1	×/×	50GD	歩兵用ロケットガン
対ATライフル	8	−4	±0	−8	−16	20	3	×/×	1, 000GD	対ATライフル
ロケットガン	7	−3	−6	−11	−21	4	1	×/×	20GD	歩兵用ロケットガン
対ATバズーカ	8	−4	±0	−9	−18	8	1	×/×	40GD	歩兵用ロケットガン
手榴弾	4	×	×	×	×	2	1	×/×	5GD	
対AT用手投弾	8	×	×	×	×	1	1	×/×	40GD	
対AT地雷(直接反応型)	9	×	×	×	×	1	1	×/×	50GD	
対AT地雷(振動センサー型)	9	×	×	×	×	1	1	×/×	50GD	
対AT地雷(時限タイマー型)	10	×	×	×	×	1	1	×/×	70GD	
火炎放射器	6	−4	−12	×	×	2	3	×/×	300GD	歩兵用火炎放射器
麻酔銃	特殊	−3	−9	×	×	2	3	×/×	80GD	歩兵用ハンドガン
時限爆弾/宇宙用時限爆弾	10	×	×	×	×	×	1	×/×	500GD	
ヘヴィレーザーシステム	8	−10	×	×	×	1	∞	×/×	1, 000GD	
ダブルリボルバー	4	−1	−6	−12	×	3	6	×/×	200GD	歩兵用ハンドガン
ボディピストル	2	±0	−7	−14	×	3	6M	×/×	100GD	歩兵用ハンドガン
ショットガン	4	+1	−5	×	×	2	7	×/×	75GD	歩兵用ライフル
連装アーマ・マグナム	6	−3	−8	−14	×	3	6M	×/×	250GD	歩兵用ハンドガン
狙撃銃	5	−5	−1	−6	−14	20	8M	×/×	600GD	対ATライフル
狙撃用対物ライフル	7	−6	−2	−7	−13	30	6M	×/×	1, 200GD	対ATライフル
MP用自動小銃	5	−3	±0	−8	−16	6	16M	×/×	350GD	歩兵用ライフル
マシンピストル	3	+1	−8	−18	×	3	3M	×/×	60GD	歩兵用ハンドガン
迫撃砲	11	×	×	×	×	60	1	○/×	50GD	
パンツァーファウスト	10	−6	−2	−11	−20	6	1	×/×	20GD	歩兵用ロケットガン

対ATミサイルランチャー	10	×	×	×	×	40	1	×/×	500GD	
火炎瓶	5	−2	×	×	×	1	1	×/×	1GD	弓/投擲
弓矢	2	−3	−6	−12	×	3	1	×/×	200GD	弓/投擲
クロスボウ	2	−4	−6	−10	−18	4	1	×/×	75GD	弓/投擲
アンブレラライフル	4	−4	−1	−8	−16	8	15M	×/×	150GD	歩兵用ライフル
隠し拳銃	2	−1	−8	−16	×	3	5	×/×	300GD	歩兵用ハンドガン
投げナイフ	1	±0	×	×	×	1	1	×/×	5GD	弓/投擲
広角発射型ハンドガン	4	+1	−3	−11	×	3	12	×/×	1, 500GD	特殊
人体制御用ニードルガン	特殊	−20	−25	×	×	2	8	×/×	8, 000GD	特殊
超大口径ライフル	9	−16	−8	−13	−16	10	1	×/×	1, 000GD	特殊
超大口径ハンドガン	7	−3	−8	−15	×	3	6	×/×	1, 000GD	特殊
多銃身型ハンドガン	5	−1	−6	−18	×	3	24M	×/×	1, 000GD	特殊
跳弾射撃用ハンドガン	3	±0	−3	−8	×	3	1	×/×	1, 500GD	特殊
三連装銃	4	−18	−5	−8	−10	6	3	×/×	−	歩兵用ライフル
特殊集光装置	特殊	×	×	×	×	3	∞	×/×	3, 000GD	

格闘用武器

名称	威力	格闘修正	使用回数	価格
素手(【体力値】1〜6)	1	±0	∞	0
素手(【体力値】7〜9)	2	±0	∞	0
素手(【体力値】10〜)	3	±0	∞	0
対ATライフル用パイルバンカー	9	−3	1	100GD
ナイフ	素手+1	±0	∞	5GD
斧	素手+3	−2	∞	10GD
バランシング用槍	素手+3	+2	∞	200GD
棍棒	素手+1	±0	∞	1GD
匕首	素手+2	+1	∞	100GD
剣	素手+3	+2	∞	300GD
槍	素手+3	+2	∞	200GD
電撃ロッド	素手+1	±0	∞	100GD
鞭	素手	+2	∞	50GD
電撃ナックル	素手	±0	3	500GD
オクトパスアーム	3	±0	∞	2, 000GD
ワイヤーシickle	素手+2	+2	∞	1, 000GD

軍装品

名称	価格
狙撃用スコープ	300GD
望遠スコープ	100GD

装甲パイロットスーツ	500GD
サイレンサー	50GD
防弾マント	100GD
突撃用プレートアーマー	2, 000GD

武器

射撃用武器

民生用ライフル

民間で使用される旧式のライフル。

軽機関銃

歩兵用の支援火器。

民生用ガトリング砲

回転式 of 多銃身機関銃。骨董品に近い手動式だが携行火器として使用可能。

ガトリング砲

回転式 of 多銃身機関砲。手動式と電動式の両方がある。携行火器としての使用は不可能。

民生用ボレーガン

多数の弾丸を同時発射する武器。携行火器としての使用は不可能。

手榴弾

投擲用の小型爆弾。投げ込まれたヘックスにいるカウンターは目標値15の回避判定を行い、失敗した場合、ダメージを被る。

対AT手投弾

ATに対して歩兵が使用する手投弾。投げ込まれたヘックスにいるカウンターは目標値15の回避判定を行い、失敗した場合、ダメージを被る。

対AT地雷

対AT用の地雷。設置されたヘックスにいるカウンターは目標値10の回避判定を行い、失敗した場合、ダメージを被る。対AT地雷は通常、地中に埋めたり、走ってくるATの足元に投げ込んだりして使う。直接反応型、振動センサー型、時限タイマー型が存在する。直接反応型とタイマー型は、持ち歩いて手榴弾のように使用できる。

ダブルリボルバー

銃身をふたつ重ねたカスタム拳銃。同時に2発の弾丸を発射する。弾倉の交換はできず、弾が尽きたら1発ずつ手で込めなければならない(2回“弾倉交換”することにより、使用回数が1回復する)。

ボディピストル

護身用の小型拳銃。素早く弾倉を交換できる。

ショットガン

近距離用の散弾銃。弾倉の交換はできず、弾が尽きたら1発ずつ手で込めなければならない(1回“弾倉交換”することにより、使用回数が1回復する)。

連装アーマ・マグナム

弾倉を大型化したアーマ・マグナム。

狙撃銃

長距離狙撃用の大口径ライフル。

狙撃用対物ライフル

対ATライフル「HR－SATパイルバンカーカスタム」を改良した対物ライフル。

MP用自動小銃

新型の自動小銃。主に軍内部の警察部隊が使用する。別売りのキャリーバッグ(30GD)にマガジン×2、小銃本体、狙撃用スコープなどを収納して持ち運

べる。

マシンピストル

隠匿性を重視した軽量小型のSMG。

迫撃砲

歩兵支援用の火砲。間接砲撃のみ可能。弾倉の交換はできず、弾が尽きたら1発ずつ手で込めなければならない(1回“弾倉交換”するごとに、使用回数が1回復する)。

火炎瓶

手投げ型の焼夷弾。極めて安価。

パンツァーファウスト

使い捨ての無反動砲。射程は短いが威力は大きい。

対ATミサイルランチャー

個人携帯用のミサイル発射機。ミサイルは誘導式である。攻撃対象となったカウンターは目標値20の回避判定を行い、失敗した場合、ダメージを被る。弾倉の交換はできず、弾が尽きたら1発ずつ手で込めなければならない(1回“弾倉交換”するごとに、使用回数が1回復する)。

弓矢

原始的な飛び道具。未開地に住む住人が、狩りなどに使用する。

クロスボウ

専用の矢を発射する武器。弾倉の交換はできず、弾が尽きたら1発ずつ手で込めなければならない(1回“弾倉交換”するごとに、使用回数が1回復する)。

アンブレラライフル

傘の形をしたライフル銃。傘を開いた状態の場合、正面からの射撃に対し、1の装甲値を持つ。

隠し拳銃

見た目ではわからないよう別の物に偽装した拳銃。さまざまな形をしたものが存在する。弾倉の交換はできず、弾が尽きたら1発ずつ手で込めなければならない(1回“弾倉交換”するごとに、使用回数が1回復する)。

投げナイフ

投擲用の小型ナイフ。

広角発射型ハンドガン

同時に4発の弾丸を発射する大型の拳銃。TP2を消費することで攻撃判定に+5の修正を受けることができる。使用するためには《異能戦術(長腕の技)》が必要。銃口それぞれにひとつの弾倉が付いているため、弾が尽きたら“弾倉交換”を12回するまで再使用はできない。

人体制御用ニードルガン

携帯用のニードルガン。糸の付いた特殊な針を発射する。《異能戦術(調律の技)》を修得しているキャラクターは、TPの原点5につきひとり、針を打ち込んだ人間を自在に操ることができる。操られているキャラクターは潜在能力を限界まで引き出されるため、キャラクター・レベルが15であるものとして戦闘基本値と[IV]を算出する。

他者を操っている最中のキャラクターは、移動・攻撃を行ってはならない。他のキャラクターを操ってられる範囲は、武器の最大射程と同じである。その範囲を超えてしまった場合、術者は他のキャラクターに対する支配を即座に失う。

超大口径ライフル

60mm口径の弾丸を発射する規格外の大型ライフル。使用するためには《異能戦術(砲雷の技)》が必要。弾倉の交換はできず、弾が尽きたら1発ずつ手で込めなくてはならない(1回“弾倉交換”するごとに、使用回数が1回復する)。

超大口径ハンドガン

20mm口径の弾丸を発射する大口径リボルバー。使用するためには《異能戦術(砲雷の技)》が必要。弾倉の交換ができず、弾が尽きたら1発ずつ手で込めなくてはならない(1回“弾倉交換”するごとに、使用回数が1回復する)。

多銃身型ハンドガン

総弾数重視の大型拳銃。回転式の複数銃身を持つ。使用するためには《異能戦術(砲雷の技)》が必要。

跳弾射撃用ハンドガン

極めて高い精度を発揮する中折式の単発拳銃。使用するためには《異能戦術(算学の技)》が必要。弾倉の交換はできず、弾が尽きたら1発ずつ手で込めなくてはならない(1回“弾倉交換”するごとに、使用回数が1回復する)。

跳弾射撃用ハンドガンは跳弾射撃を行うことができる。跳弾射撃による攻撃は、修正前のダイスの目が11以上でクリティカルとなる。跳弾射撃を行うには、1回の攻撃につきTP2を消費する。

ギリシャ火薬

液体炸薬の入ったカートリッジで麻酔銃から発射できる。使用するためには《異能戦術(薬読の技)》が必要。攻撃が命中した場合、目標値20で体力値判定を行い、失敗すると炸薬によるダメージを被る。キャラクターが受けるダメージは、行為判定に足りなかった数字を威力として算出する。弾倉の交換はできず、弾が尽きたら1発ずつ手で込めなくてはならない(1回“弾倉交換”するごとに、使用回数が1回復する)。体力値を持たない目標には、この方法でダメージを与えることはできない。

ギリシャ火薬は、投擲して火炎瓶として使うことや、そのまま火炎放射器のカートリッジとして使うこともできる。その場合、通常のデータと比べ威力の数字が+1される。

三連装銃

突撃用プレートアーマーに装備された三連装の銃。左右の腕に一組ずつ装備されている。

特殊集光装置

特殊な鏡とレンズとを用いて太陽光を集める武器。携行火器としての使用はできず、使用するためには《異能戦術(灼光の技)》が必要。攻撃目標はカウンターではなく特定の1ヘクスである。攻撃目標となったヘクスに存在するキャラクターは反応値で目標値15の行為判定を行い、失敗すると光線によるダメージを受ける。キャラクターが受けるダメージは、行為判定に足りなかった数字を威力として算出する。

特殊集光装置は、TP2を消費することで攻撃目標を変更できる。特殊集光装置は、屋外で、かつ太陽の照っている時間帯でしか使用できない。特殊集光装置による攻撃は、通常の攻撃とは無関係に実施できる。

生命体と可燃物以外には、この方法でダメージを与えることはできない。

格闘用武器

対ATライフル用パイルバンカー

対ATライフルの銃身に装着する小型パイルバンカー。ATのアームパンチ用のカートリッジを使用する。弾倉の交換はできず、弾が尽きたら1発ずつ手で込めなければならない(1回“弾倉交換”するごとに、使用回数が1回復する)。パイルバンカーは乗員の殺傷を目的とした武器である。このため、ダメージは機体ではなく搭乗しているキャラクターに対して発生する。機体の受けるダメージは、キャラクターに対するダメージ判定で6の目が出たダイスと同数分のサイコロを振った、その合計値となる。

棍棒

最も原始的な武器。治安要員などは硬質ゴム製のものを使用する。

匕首

大型のナイフ。主に携帯用の武器として用いられる。

剣

一部の伝統的な武術では、刃の付いた武器を使用する。練習時には刃のない訓練用のもの(威力=素手+1)を使用する。

槍

人類最古の武器。クエント人や未開地に住む住民は、狩りなどに槍を使用する。クエント人は、コンバット・スタイルに関わらず「ウェポン習熟(槍)」を選択できる。

電撃ロッド

放電によって相手を気絶させる武器。攻撃が命中した場合、目標値15で体力値判定を行い、失敗すると気絶し行動不能に陥る。20-体力値分が過ぎれば意識が回復し、行動可能となる。

鞭

縄状の打撃武器。からみつかせることで相手を転倒させることができる。攻撃が成功した場合、攻撃側と防御側はそれぞれの体力値を用いて対抗判定を行い、失敗した方は転倒する。

電撃ナックル

放電により相手にダメージを与える武器。使用するためには《異能戦術(閃姫の技)》が必要。攻撃が命中した場合、目標値15で体力値判定を行い、失敗すると感電による追加ダメージを被る。キャラクターが受けるダメージは、行為判定に足りなかった数字の威力で算出する。

オクトパスアーム

コルセットに付いた8本の金属製アームで目標を攻撃する。使用するためには《異能戦術(鋼腕の技)》が必要。1ラウンドにつき、2回の攻撃を行うことができる。また、TP2を消費することにより攻撃回数を2回(最大8回まで)増やすことができる。オクトパスアームを使用するラウンドには、それ以外の攻撃を行ってはならない。

ワイヤーシッケル

義手に内装されたワイヤー付きの鎌。使用するためには《異能戦術(葬兵の技)》が必要。TP2を消費することで、距離2までの目標を攻撃対象にすることができる。

軍装品

狙撃用スコープ

狙撃用の電子式照準器。制止状態で使用する場合、距離5～10での射撃に+2、距離11以上の射撃に+5の修正値を得る。網膜投影式モニターゴーグルとセットで使用する。

望遠スコープ

狙撃用の光学式照準器。制止状態で使用する場合、距離5以上の射撃に+2の修正値を得る。

装甲パイロットスーツ

防弾機能を持たせたパイロットスーツ。装甲値=1

サイレンサー

銃口に取り付けて発射音と閃光とを軽減する装置。

防弾マント

防弾機能を持つマント。装甲値=1

突撃用プレートアーマー

装甲値=3。使用するためには《異能戦術(轟輪の技)》が必要。加速用のロケットブースターを装備しており、TP3を消費することで速度が6(旋回基本値=1)に増加し、威力6の体当たりを行うことができるようになる。この際、使用する移動装置は「タイヤ」であるものとする。

ATやヴィークルを目標に体当たり攻撃を行う際には、攻撃側のパワーを4として判定する。