

# Phoenix通信

vol. 5

Traveller 20  
(The Travellers Handbook)  
Traveller News Service

---

## 目次

Traveller20 .....	3
概要.....	3
キャラクターメイキング .....	4
アトリビュート.....	4
種族 .....	5
母星 .....	5
クラス .....	6
スキル .....	7
フィート.....	8
クラス専用フィート.....	9
キャラメイク .....	10
キャラメイクの実例 .....	11
宇宙旅行 (Travelling) .....	16
船の運用 .....	17
宇宙船運用のコスト.....	18
ジャンプ .....	19
宇宙船経営 .....	20
船客 .....	20
貨物 .....	21
投機貿易 .....	21
超能力.....	22
戦闘.....	22
プレイングとマスタリングについて .....	24
サプリメント.....	25
シナリオ.....	25
結論.....	25
Traveller's NewsService .....	26
あとがき.....	27

ガープスはスティーブジャクソンゲームズ社の登録商標です。

ガープストラベラー、ガープストラベラーニュースサービス、ピラミッド、イルミナティオンライン、及びスティーブジャクソンゲームズ社が発売している製品の名称は、スティーブジャクソンゲームズ社の登録商標又は商標です。

トラベラーはファーチャーエンタープライズ社の登録商標です。

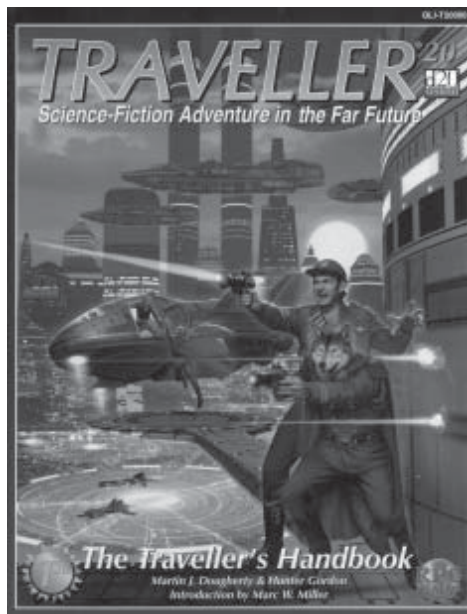
RPGRealmsはQuickLinkInteractive, Incの商標です。

"D20System"はWizards of the Coast社の商標です。

# T r a v e l l e r 2 0

## 概要

“TRAVELLER20 - The Traveller's Handbook” (THB) は、2002年11月に発売された、トラベラーの最新ルールセットです。Classic Traveller (CT)、Mega Traveller (MT)、Traveller: the New Era (TNE)、Marc Miller's Traveller (T4)、GURPS: Traveller (GT) に続く6番目のトラベラーということになります。著者は Martin J. Dougherty、Hunter Gordon。クレジットは少々複雑で、QuickLink Interactive, Inc. が著作権者となっています（製品番号も QLI-T200001）が、Traveller 自体は、Far Future Enterprises 社の登録商標であり、D20 システムは Wizards of the Coast 社の登録商標です。ややこしいようですが、簡単に言いますと、QuickLink という会社がトラベラーの D20 版を出した、ということです。価格は \$44.95 US。日本円では 5000 円くらいでしょうか。私は、Amazon.co.jp から 4,974 円で購入しました。



D20は一昨年発表されたシステムで、汎用システムとして名高いものです。元々はD&Dのためのシステムですが、当初から汎用性を意識して作成されており、多くのシステムがD20ベースで作成されています。D&Dに依存しない部分をCoreRuleなどと呼ぶこともあります。T20を遊ぶためには、D20システムのうちのPlayer's Handbook (PHB) を入手する必要があります。PHBの日本語版(PHBJ)はホビージャパンから5,800円で発売されています。なお、以下本同人誌では、PHBの内容は既知のものとして話を進めます（日本語版が出ているものについてあまり詳細に紹介するのも本誌の趣旨に添いませんので）。クトゥルフの呼び声など多くのゲームがD20ベースで発売されていますし、現時点ではPHBを読んでおくのは、RPGゲーマーの必須教養の一つと言えるでしょう。システムのにも良くできており、損はしません。

THBの装丁ですが、ハードカバーで442ページ。基本的にはモノクロですが、一部にカラーイラストが混ざっています。ページ配分は、イントロダクション（6ペー

ジ)、キャラクター (16 ページ)、クラス (28 ページ)、スキル (38 ページ)、フィート (14 ページ)、詳細決定 (6 ページ)、前歴 (24 ページ)、戦闘 (36 ページ)、プレステージクラス (6 ページ)、超能力 (8 ページ)、テクノロジー&装備 (29 ページ)、デザイン手順 (57 ページ)、スタンダードデザイン (60 ページ)、トラベル (22 ページ)、宇宙船の遭遇 (8 ページ)、世界創造 (34 ページ)、キャンペーン (8 ページ)、冒険 (9 ページ)、付録 (15 ページ)、となっています。

キャラメイク関係だけで100ページ以上あり、大変そうに見えますが、表や一覧が多く、従来のものよりも文字が大きく見やすいレイアウトになっていることもあり、それほど負担は大きくありません。

戦闘ルールはPHBとの相違点のみが書かれています。36ページは多いようですが、この中には個人戦闘、車両戦闘、宇宙船戦闘、上級ルール、の全てが含まれており、個人戦闘だけならばすぐに読めるでしょう。

ゲームを遊ぶためには、PHBの基本的な知識と、THBのキャラメイクの部分及び戦闘ルールの前半を読めば良いでしょう。レフリーはそれに加えて、超能力、トラベル、のところにも目を通しておくことをお勧めしますが、GT、MTとそれほど大きな違いはありません。デザイン関係のルールは最初は使わないでしょうから後回し。装備やUWPなどはGT、MTと同じですので、表だけ見れば済みます。

ルールブックのサンプルは <http://www.travellerrpg.com/eLibrary/Files/T20Preview.pdf> で見ることができます。

又、2002年12月24日現在、<http://www.travellerrpg.com/eLibrary/Files/T20Lite-v02.pdf> でフリーの簡易版THBが入手できます。メインルールブックからの抜粋となっていますので、まずはこれを読むことをお勧めします。

## キャラクターメイキング

キャラメイクは基本的にはD20と同じですが、若干の変更があります。以下、変更点を中心に紹介していきますが、PHB未読の方のために、スキルとフィートについて簡単に補足しておきます。スキルは通常のRPGと同じと考えて構いません。一方のフィートですが、スキルとフィートの一番の違いはランクの有無です。スキルは伸ばしていくことができますが、フィートは持っているかないかしかありません。やや乱暴ですが、フィートは「資格」と理解することもできるでしょう。ある種の生まれつきの能力や特殊な技術などもフィートで表現されることがあります。

## アトリビュート

ClassicTravellerでは、筋力 (STR)、敏捷力 (DEX)、耐久力 (CON)、知力 (INT)、教育度 (EDU)、社会身分度 (SOC) でした。一方、当時のD&Dは筋力、敏捷力、耐久力、知力、判断力 (WIS)、魅力 (CHR) でした。知力とEDUが分離しているところ、宗教に直結するWISが無いところ、魅力という個人的資質よりも実際の社会的地位

の方を重視するということ、などがトラベラーらしさだったわけです。

さて、THBですが、基本的なD20のアトリビュート（D&Dと同じ）に加えて、教育度（EDU:Education）と社会身分度（SOC:SocialStanding）を加えるという形になっています。CHRはTNEにもありましたから、WISを残したままEDUを追加するということになります。WISは、落ち着きを表すようなスキルのベースとして使用されています。

ここで、追加になったEDUとSOCについて簡単に補足します。

EDUはあらゆる知識系スキルのベースになる能力値で、体系だった知識の量や、きちんとした教育を受けた度合いを示します。小学校卒で3、高校卒で10、博士課程修了者で16程度になります。

SOCは社会的地位を表します。SOC16以上が貴族階級になります。単に高い方が良いわけではない（下層階級の人達とうまくやっていくには高い方が不利）というのは昔ながらのトラベラーと同じです。なお、1ヶ月の最低生活費はSOC×100Crで、これが支出できないと、次の月には実質的SOCが1下がります。GTやMTでは数字の幅がやや狭い感じがありましたが、THBでは、16以上が貴族、皇帝が30となりますから、その点は改善したと言えるでしょう。

## 種族

基本的には人間を選ぶことになりませんが、幾つかのエイリアンを選ぶこともできます。THBで選択できるのは、ヴィラニ人、ソロマニ人、一般人、ゾダーン人、ヴァルグル人、アスラン人です。残念ながら、ドロイン人、ハイブ人、ククリー人は、まだ選択することができません。代わりとっては何ですが、水棲に適応した人類種族ルリアニ（Luriani）、4本腕の大男種族シディテス（Sydites）、ソロマニに知性化された熊ウルサ（Ursa）、装甲化ケンタウルスの異名を持つヴィルシ（Virushi）を選ぶことができます。ヴィルシ以外は知名度が低い群小種族ですので、ちょっとやりにくいでしょう。最初は人間にするのがお薦めです。

## 母星

環境の異なる星は、異なった影響を及ぼします。という当たり前の説明はともかくとして、レフリーの許可を得て特定の星を母星に選んだ場合を別にすれば、ダイスで決定することになります。そして、TLによってEDUが修正され、又、母星による幾つかのスキル（World Skill）やフィート（World Feats）が与えられます。

スキルは、まず「知識：母星」0レベルが与えられ、更にクラススキルが幾つか追加されます。例えば、TLの低い農業惑星出身なら「動物使い(HandleAnimal)」が対象となります。そして、TLの高さによって1～3個のスキルを選択することができます。（TLの高い星ほど様々なスキルを獲得するチャンスが増える、教育に掛けられ

る時間が増える、という解釈です。) 選択したスキルは、スキルなし判定可能のものならランク1、不可のものならランク0となり、複数回選択すればランクが1ずつ上昇します。(GTやMTでの「TLが高い星出身ならコンピュータ技能を持っている」というのに相当します。)

フィートも同様で、出身世界によってフィートが自動的に獲得できます。(高TL世界出身なら反重力器機、小惑星世界出身なら宇宙服、というのもGTやMTにあったのと同じです。GTやMTでは全部技能になっていましたが、T20ではスキルとフィートに分かれているので注意が必要です。)

## クラス

以下のクラスがコアクラスとして設定されています。

学者 (Academic) : 研究者、学生などです。

野蛮人 (Barbarian) : 低TL世界で生きる人です。

宇宙鉱夫 (Belter) : 採掘、サルベージなどを生業にする人です。

傭兵 (Mercenary) : 文字通りの傭兵です。

商人 (Merchant) : いわゆる宇宙商人です。

貴族 (Noble) : SOCによる制限があります。

技術者 (Professional) : 広い意味の技術者で、エンジニアから営業職までを含みます。

海賊 (Rogue) : 悪漢というやつです。

トラベラー (Traveller) : 他のゲームなら、好事家などとされるクラスです。コアクラスはどのタイミングでも自由に選ぶことができるクラスです。

一方、軍関係者 (ServiceClass) として、陸軍 (Army)、海軍 (Navy)、海兵隊 (Marines)、偵察局 (Scout) の4クラスが設定されています。フルタイムで従事する職業であるという要請から、軍関係クラスを伸ばせるのは基本的には前歴期間中のみとなります。キャラクターレベル1の時に軍関係クラスを取る場合は、前歴の第1期に該当する組織に入隊している必要があります。

また、マスターの特別許可が無い限り (軍人としてのキャンペーンで遊ぶなど)、軍関係クラスを伸ばすことができるのは前歴期間中のみですが、偵察局だけは例外で、通常のプレイ中にもクラスレベルを伸ばすことができます。

更に、プレステージクラスもあります。本書では、

TAS 現地記者 (TAS Field Reporter) : トラベラー協会専属記者です。

ハンター (Big Game Hunter) : 特殊な生物を狩り集める一流の猟師です。

エースパイロット (Ace Pilot) : 一流パイロットです。

の3つが設定されています。D&Dでは、プレステージクラスを眺みながらキャラメイ

クするのが普通ですが、T20ではそこまですることは無いでしょう。(少なくとも現時点では。)

マルチクラスについては、システム的な制限はありません。ただ、クラスによっては取得条件が設定されているものがあり、これには従う必要があります。例えば、軍関係クラスは原則として前歴中にしか伸ばせない、宇宙鉱夫はマルチクラスの対象に選べない、文明の利器に慣れ親しんでしまうと野蛮人は伸ばせない、などです。

ほとんどのクラスに、専用フィートが設定されており、それらをボーナスフィートとして取ることができます。ボーナスフィートは、クラスレベルが1、2、5、7、10、11、13、14、17、19で取れるようになっており、通常のキャラクターレベルによるフィート獲得と合わせると、毎レベルのようにフィートが取れるようになっています。クラス毎の特徴付けは主にボーナスフィートで表されているようですので、マスターは一通り見ておく必要があるでしょう。

専用フィートには各種判定にボーナスを与えるものが多くあります。又、商人のフィートで船客数を増やしたり (Steward、ChiefSteward)、市場価格を予想したりする (MarketAnalyst)、傭兵のフィートでダメージを増やす (SneakAttack)、貴族のフィートで借金をしやすくする (TrustFund)、偵察局のフィートであらゆるクラススキルをランク0として判定できる (Jack of All Trades)、などもあります。フィートとスキルの分離は必ずしも直感的に分かりやすいものではないですが、とりあえずクラス専用フィートを見ると、だいたいどんなクラスなのかわかるでしょう。

## スキル

Knowledge系、Profession系の下位分類が異なるのは当然として、それ以外にも増えたもの減ったものがあります。コアルールに比べて減ったのが Alchemy (錬金術)、Concentration (精神集中)、Diplomacy (交渉)、DisableDevice (装置無力化)、Heal (治療)、OpenLock (開錠)、PickPocket (スリ)、ReadLips (読唇術)、Scry (念視術)、SpellCraft (呪文学)、UseMagicDevice (魔法装置使用)、UseRope (縄使い)、WildernessLore (野外知識)

です。魔法関係、D&D的盗賊技能、などが主に減っているのが分かります。読唇術については、ゲーム運営上の理由でしょう。(トラベラーで、読心術が一般的とは言えないでしょう。それに相当するのは、テレパシーによる表層思考の読みとりということにでもなるのでしょうか。) Diplomacy (交渉)については、後述します。

一方、追加されたのが

Bribery (贈収賄)、Broker (ブローカー)、CombatEngineering (工兵)、Demolitions (爆発物)、Driving (運転)、Entertain (エンターテイナー)、ForwardObserver (砲撃誘導)、Gambling (ギャンブル)、Gunnery (砲術)、Leader (リーダー)、Liaison

(交渉)、Navigation (航法)、Pilot (宇宙船パイロット)、Read/WriteLanguage (言語)、Recruiting (募集)、Survival (生存)、Technical (技術)、Technosavvy (技術恐怖症克服)、Trader (貿易)、UseAlienDevices (異星人の道具の使用) です。テクノロジー関係、商業関係のものがメインとなっているのが分かります。

後述すると言った交渉 (Diplomacy) ですが、実は、D20 のDiplomacy とT20 のLiaisonは内容的には同じスキルです。ただ、トラベラー世界で「Diplomacy」と言ったら間違いなく国家間交渉のことを意味するので、誤解を避けるために名前を変えたのでしょう。妥当な判断だと思います。WildernessLoreとSurvivalも同じような理由でしょう。

紛らわしいのがNavigationですが、これは地表での航法・地図製作などに限られません。従来のトラベラーで「航法」と言っていたのは「Technical/Astrogration」になります。

あと、Profession、Technical、Knowledgeの違いについてですが、大体、以下のようになります。Knowledgeは純粋に知識を表すものであり、体系や歴史と言ったものが重視されています。Technicalは実践的技術を表すものであり、ちょっとした現場の工夫のようなものが含まれます。Professionはビジネスの側面を表すものであり、技能を金に変える能力が重視されます。

コンピュータで例えれば、計算理論などに通じていることを示すのがKnowledge、エラー処理や大規模システム開発を行うノウハウを示すのがTechnical、ビル・ゲイツのように金を儲ける能力がProfessionということになるでしょう。

各スキルのキーマビリティは基本的にはD20と同じですが、知識系はEduベースに変更されています。

## フィート

前述のように、クラスの特徴付けは主にフィートで行われていますので、クラスフィートを見て面白そうなものがあったら、それを狙ってキャラメイクをすると良いでしょう。

一般フィート表で目立ったのが以下の2つです。

*MiracleWorker*: 壊れた機械を直してしまう能力。スキルチェックに成功すると、一段階低い段階ではあるが、壊れた機械が直ってしまいます。

*PrimaryMilitaryOccupationalSpecialty (PMOS)*: 一度しかとることができませんが、選択したスキルについて、「いかなる場合においても take10 (PHBJ:p. 61) できる」。D20 システムを知っていれば、この意味するところの大きさは理解できるでしょう。ただ、キャラメイクルールを見る限りでは、現時点では取得はほぼ不可能

です。そのうちプレステージクラスで追加されるのでしょうか？

### クラス専用フィート

クラスの特徴付けと前述しましたが、以下にクラスフィートで目立ったものを幾つか紹介します。

*Tactics I*、*Tactics II*、*Strategy* (陸軍、海兵隊、傭兵、トラベラー) : それぞれ異なる規模の部隊を指揮したときに、イニシアチブとSTにボーナス。STへのボーナスというのが大きいです。どの規模まで対象にするかがクラスによって異なります。例えばStrategyまで取れるのは陸軍だけで、海兵隊はTacticsIIまで、傭兵はTactics Iしか取れないなどです。これらは、各クラスが行動する部隊の規模の違いを反映しているわけです。

*Technophobia* (蛮族) : 蛮族が自動的に獲得するフィートで、TL4以上が前提となる道具やスキルの使用にペナルティが付くというものです。一方、これに対抗するためにTechnosavvyというスキルが設定されています。ペナルティを受けないためのスキルですが、Technosavvyが10以上になると文明化しすぎたということで、蛮族クラスをのばすことができなくなってしまいます。

*JunkyardDog* (宇宙鉱夫) : サルベージを行った際にある程度の利益が保証されるというものです。

*SelfReliance* (宇宙鉱夫)、*CrossTraining* (海軍) : あらゆるTechnicalスキルについて、技能なし判定を可能にするフィートです。助けの期待できない状況下で何とかする、という状況の反映です。

*Steward*、*ChiefSteward* (商人) : 乗客を増やすことができます。

*MarketAnalysis* (商人) : 投機品の価格表の一部を先に振っておくことができます。

*DamageControl* (海軍) : 艦船への応急処置能力が2倍になります。

*NoblePresence*、*NobleIndignance* (貴族) : それぞれ、Leader/Liaison、Bluff/Bribery/IntimidateのベースとなるアトリビュートとしてSOCを使うことができるというものです。貴族はSOCが高いので多くの場合有利になるでしょう。

*TrustFund* (貴族) : Cr200 × SOCのお金が毎月送金されてくる。MCr1 × SOCまでの借金が可能になるというもので、帝国内での貴族の信用を表しています。

*ProfessionalSpeciality*、*SkillFocus* (専門家) : 通常では困難な状況下においてもtake10 (PHBJ:p.61)ができるようになるというもので、プロの落ち着きということの表現です。

*FenceStolenGoods* (盗賊) : 盗品を裏マーケットでこっそりと捌くことができます。

*JackOfAllTrades* (偵察局、トラベラー) : あらゆるクラススキルについて、技能無し判定を可能にします。複数回とることで、スキルランクがあがります。CTの万能技能に近いものです。

*ObscureKnowledge* (偵察局、トラベラー) : 頭の底から知識を捻り出す「実は知っていた」判定ができるというものです。もちろん、大ざっぱなものなのですが。

注意として、海軍と傭兵にCrossTrainingという同じ名前のフィートがありますが、内容が異なっています。まだエラータにも出ていませんので、名前が間違っているのか、記載されていること自体が間違っているのかはわかりません。

## キャラメイク

実際のキャラメイクは、CTやMTの経歴システムをD20の成長システムに混ぜ込んだようなものになっています。具体的には、経歴を重ねることで経験点を獲得し、経験点が貯まることでキャラクターレベルが上昇し、キャラクターレベルが上がる毎にいずれかのクラスのレベルを上昇させ、クラスのレベルが上昇するときに、スキルやフィートやスタミナを増やす、という手順になります。

高等教育（大学）に進んだり、強制徴募があったり、という辺りはいかにもトラベラーらしく、D20との混ぜ方はなかなかうまい感じに仕上がっています。一方で、経歴の選択とクラスの選択とのタイミングがずれているため、やや分かり難くなってしまっているのが欠点と言えるでしょう。

経歴を選ぶことによって、4年分の生存判定、昇進判定、任務判定、ボーナス判定などの方法が決まるところはCT、MTと同じです。選ぶことの出来る経歴には制限があり、コアクラスについては、既にクラスレベルを持っているものしか選べません。軍事部門のクラスについては、クラスレベルが無くてもクラスの要求を満たしていれば選択可能ですが、こちらには年齢制限があり、33歳までのキャラクターしか新規応募は出来ません。

この制限を守って、4年ごとに経歴を選択してキャラを成長させていくのです。

整理すると、

- 1) 年齢：基本的には18歳から。蛮族、宇宙鉱夫は、14歳から始めることが可能。
- 2) 大学に入るか、職業に就くか選ぶ。
- 3) 大学は、入学判定（Admission）、卒業判定（Graduation）、優等判定（Honors）を行う。

経験点は、学士が（3000/1000）、修士と博士が（1500/500）。時間は4年固定ではなく、学士が4又は3年、修士・博士は2年。

士官養成過程（OTC）は学士過程中に1度だけ応募することができる。応募判定に成功し、大学の卒業判定にも成功した場合、ボーナス経験点1000を獲得し、該当職業に士官待遇で就職できる。卒業判定に失敗した場合は、ボーナス経験点を得ることはできず士官待遇も得られないが、就職先は該当職業に決定される。

- 4) 就職：経歴選択時には、コアクラスなら既に獲得しているクラスしか選ぶことができない。軍事部門ならクラスの制限を満たせば選択可能。但し、軍事部門に新規に応募できるのは33歳まで。

例えば、新規に作成した1レベルトラベラーのキャラクターは、最初の経歴としてはトラベラークラスしか選択できません。経験を積み、別のクラスを獲得したのであれば、次の選択の時にその経歴を選ぶことができるようになります。

## キャラメイクの実例

以下に、キャラメイクの実例を示します。

### 1) アビリティスコア

PHBに従って、各アトリビュートについて、d6を4個振り上位3個の値を合計します。その結果、

STR : 14、DEX : 11、CON : 14、INT : 15、WIS : 12、CHA : 13、EDU : 13、SOC : 9

特出した点は無いものの、頭が良く体つきも悪くない、といったところです。

### 2) 種族

最初なので素直に人類。一番無難なMIXED RACE HUMANS (p. 22) を選択します。種族の特典は以下の通り。

- ・1レベルの時に追加スキルポイント4点、レベル毎に追加スキルポイント1点。
- ・1レベル時に追加フィート1つ。
- ・言語は銀河標準語 (Galanglic) と出身星系の言葉。

### 3) 出身星系

まず、K (知識) / 出身世界のスキルを0ランク獲得。

次に、WorldTechnologicalLevel表 (p. 30) で出身星系のTLを決めます。1d6で「5」。従って、「HighTechnology2 : TL1d3 + 9、宇宙港判定修正 + 6、クラス制限無し。」となります。

- ・TL : 実際のTLは1d3 + 9で求めます。「1」が出たので、TL = 10。
- ・EDU修正 : EducationModifier表 (p. 31) を見ると、EDUへの修正は無し。
- ・宇宙港タイプ : 「1d4 + 宇宙港判定修正」で判定、出目が「2」。HomeworldStarport表 (p. 32) を見ると「B」。
- ・WorldTradeClassificationsTable (p. 31) をチェック。2d6で出目が「7」。「Na」、"Va"とあり、非農業惑星であり、真空世界であることが分かります。
- ・WorldSkills表 (p. 33) を世界分類とTLで引く。2つ下のTLグループの欄まで選択することができるので、候補は T/Communications、T/Mechanical、Navigation、となる。HighTechnology2なので、3つ選ぶことができ、それとは別にT/Computerが貰えます。

ここでは、素直に1回ずつ選んだことにします。全て技能無し判定不可のスキルなので、スキルランクは0となります。(技能なし判定可能なスキルの場合は、スキルランク = 1となります。)

- ・WorldFeats表 (p. 33) をHighTechnologyで引くと、Vessel/Grav (操縦/反重力車) が得られ、Pilot (操縦) スキルが0となります。更に、出身世界が"Va"なので、VacSuit (宇宙服) とZero-G/LowGravityAdaptation (無重力・低重力対応) のフィートも得られます。

#### 4) 1レベル目のクラス選択

STR、CON、INTが高く、SOCが低いという特性を考慮し、大学に行ってEDUを上げてから海軍に入り、その後商人に転職することを目指してみます。

ということで、1レベル目のクラスとして「NAVY（海軍）」を選択します。

自動獲得フィートは、ArmorProficiency (Light)、ArmorProficiency (VacSuit)、WeaponProficiency (Marksman)、WeaponProficiency (Laser)。ボーナスフィートが1つなので、CrossTrainingを選んでおきます。キャラクターレベル1で1つフィートを獲得できるのでVessel (Starship)を取ります。更に、人類種族選択特典で1つ選べますので、Gearheadを選んでおきます。これはMiracleWorkerを取るための布石です。

スキルポイントは、クラス選択によるものがキャラクターレベル1レベル目なので、「 $(6 + \text{Int 修正}) \times 4$ 」、人類種族1レベル目なので「4」、合わせて36点。キャラクターレベル1の時はスキルランクの上限が4なので、Driving、Forgery、GatherInformation、Gunnery、Liaison、Pilot、Survival、P/Administration、T/Mechanicalを4ランクずつ獲得します。

Staminaは $1d6 + \text{CON 修正値}$ 。「4」が出たとして6。

#### 5) 大学

・BachelorsProgram (学部生)

入学判定はINTチェック、DC=9 (22-EDU)。ダイス目は「7」でINT修正が2なのでぎりぎり合格。

士官養成過程 (OTC) に応募してみます。海軍OTCは、INTチェックでDC=12。ダイス目は「3」で失敗となり応募は認められませんでした。これは、この後の履歴には影響しません。応募が認められた場合、無事卒業すれば士官でキャリアを始めます。卒業できなかった場合も、就職先はそこになります。

卒業判定はINTチェック、DC=9 (22-EDU)。ダイス目は「13」で成功。経験点3000点を獲得します。EDUは13であり11より大きいのでEDUは増加しません。

優等判定はINTチェックでDC=15 (28-EDU)。ダイス目は「15」で成功。ボーナス経験点1000点を獲得し、EDUが+1されます。

所要時間は、EDUが12以上あるので3年経過となり、年齢は21歳となります。

この段階で、経験点が4000点となるので、キャラクターレベル=3となります。ここでは、海軍を3レベルに上げることにします。海軍レベル2でボーナスフィート、キャラクターレベル3でフィートが獲得できますので、ここでは、DamageControlとMiracleWorkerを選ぶことにします。

スキルポイントは海軍1レベル毎に「 $6 + \text{INT 修正}$ 」+人類種族による「1」で9ポイント。Pilot、P/Administration、Forgery、Gunnery、Liaison、T/Mechanicalを2ランクずつ上昇させ、Briberyを6ランクにします。

Stamina は  $1d6 + \text{CON}$  修正値が2回分。「2」と「5」が出たとして合計17。

EDUが上がったのでキャリア目的には十分だと考え、職に就きます。  
もちろん海軍に応募します。年齢は33歳以下なので、応募は成功します。

#### 6) 海軍1期目

ランクはE1“Recruit”。

最初の2年間は基本訓練に充てられます。経験点1000点を獲得します。

次に残りの2年間の任務を決定します。p.135のDutyAssignment表で1D20を振ります。出目が「11」なのでパトロール任務。

生存判定はINTでDC=2。出目が「2」で修正が2なので4、成功。経験点4000点。

任官判定はSOCでDC=10、基本訓練を受けた期なので-2修正。出目が「11」でSOC修正が「-1」、基本訓練修正が「-2」なので、8、失敗。

昇進判定はEDUでDC=8。出目が「14」でEDU修正が「2」なので16、成功。E2 (SpaceHand)。経験点1000点。

叙勲判定はDC=19。出目が「10」で失敗。

ボーナス経験点判定は、基本訓練を受けた期なので無し。

年齢は4年増えて25歳。

ここまでで経験点が10000点となり、キャラクターレベルが5になります。キャラクターレベル4でアトリビュート上昇なので、SOCを1上げて10にします。クラスレベルは海軍を上げ5にします。海軍クラスレベル5でボーナスフィートが取れるので、Ship'sTacticsを取ります。

スキルポイントは海軍1レベル毎に「6+INT修正」+人類種族による「1」で9ポイント。Pilot、P/Administration、Forgery、Liaison、Briberyを2ランクずつ上昇させ、Leaderを8ランクにします。

Staminaは $1d6 + \text{CON}$ 修正値が2回分。「1」と「6」が出たとして合計28。

再応募判定はDC=6。ここでもし「20」が出ると、強制再応募となります。出目が「11」で再応募成功。

#### 7) 海軍2期目

まず任務を決定します。p.135のDutyAssignment表で1D20を振ります。出目が「2」なので訓練。

生存判定、任官判定は無し。生存により経験点+4000点。

昇進判定は下士官なのでEDUでDC=6。(士官の場合は、訓練では昇進できない。) 出目が「11」でEDU修正が「2」なので13。成功。E3 (PettyOfficer)。経験点1000点。

叙勲判定は無し。

ボーナス経験点判定は、DC = 8。出目が「10」なので成功、1d4 × 1000 点貰えます。出目が「2」で 2000 点。

年齢は 4 年増えて 29 歳。

ここまでで経験点が 17000 点となり、キャラクターレベルが 6 になります。キャラクターレベル 6 でフィートが取れるので Brawling を取ります。クラスレベルは商人を 1 にします。初期フィートの内、未獲得の Barter を獲得します。更にボーナスフィートが選べますので NarrowEscape を獲得します。

スキルポイントは商人 1 レベル毎に「7 + INT 修正」+ 人類種族による「1」で 10 ポイント。Broker、K/InterstellarLaw、Trader をランク 3 に、Professional/Administration を 1 ランク上昇させます。

Stamina は 1d6 + CON 修正値。「4」が出たとして合計 34。

再応募判定は DC = 6。次は商人に転職するつもりですがここで「20」が出ると、強制再応募となります。出目が「10」で強制再応募は無し。

除隊特典は、下士官で 2 期勤務なので 2 回。2 回とも特典表で振り、「2」と「5」。INT + 1 とトラベラー协会会员。

#### 8) 商人 1 期目

商人クラスレベルがあるので、応募は成功。ランクは 01 (Apprentice)。

まず、任務表 (p. 134) を振り、出目が「15」なので、Exploratory。

生存判定は EDU で DC = 3。出目が「11」で EDU 修正が 2 なので成功。経験点 + 4000 点。

昇進判定は CON で DC = 12。出目が「11」で CON 修正が 2 なので成功。02 (Crewman)。経験点 + 1000 点。

ボーナス経験値判定は EDU で DC = 4。出目が「3」で EDU 修正が 2 なので成功。1d4 × 1000 点もらえますので、1d4 を振り「4」。4000 点獲得。

ボーナスキャッシュ判定は、DC = 18。出目が「15」で失敗。

年齢は 4 年増えて 33 歳。

ここまでで経験点が 26000 点となり、キャラクターレベルが 7 になります。クラスレベルは商人を 2 にします。ボーナスフィートとして Steward を選択します。

スキルポイントは商人 1 レベル毎に「7 + INT 修正」+ 人類種族による「1」で 10 ポイント。Broker、K/InterstellarLaw、Trader をランク 6 に、Professional/Administration を 1 ランク上昇させます。

Stamina は 1d6 + CON 修正値。「4」が出たとして合計 40。

再応募判定はDC = 6。加齢効果を考えてここで除隊してプレイに入る予定ですが「20」が出ると、強制再応募となります。出目が「17」で強制再応募は無し。

除隊特典は、1期勤務なので1回、階級が02なので1回の計2回。2回とも特典表で振ります。恩典表の修正はありません。出目は「2」と「1」。INT + 2と二等チケット。

#### 最終結果

STR : 14、DEX : 11、CON : 14、INT : 18、WIS : 12、CHA : 13、EDU : 14、SOC : 10

出身世界 :

HighTechnology2、TL = 10、宇宙港 : B

貿易分類 : 非農業、真空

言語 : 銀河標準語 (Galanglic) と出身星系の言葉

海軍5レベル、商人2レベル

#### スキルランク

Broker (ブローカー) 6、Bribery (贈賄) 8、Driving (運転) 4、  
Forgery (偽造) 8、GatherInformation (情報収集) 8、  
Gunnery (砲術) 6、K/InterstellarLaw (知識/星間法) 6、  
K/出身世界 (知識/出身世界) 0、Leader (リーダー) 8、  
Liaison (交渉) 8、Navigation (ナビゲーション) 1、  
Pilot (パイロット) 8、Survival (生存) 4、  
P/Administration (管理) 10、Trader (貿易) 6  
T/Communications (技術/通信) 1、T/Computer (技術/コンピューター) 1、  
T/Mechanical (技術/メカニクス) 6

#### フィート

Vessel/Grav (操縦/反重力車)  
Zero-G/LowGravityAdaptation (無重力・低重力対応)、  
ArmorProficiency/Light (軽装鎧)、ArmorProficiency/VacSuit (宇宙服)、  
WeaponProficiency/Marksman (火器)、WeaponProficiency/Laser (レーザー火器)、  
CrossTraining (応用訓練)、Vessel/Starship (宇宙船)、  
Gearhead (機械いじり)、DamageControl (ダメージコントロール)、  
MiracleWorker (熟練工)、Ship'sTactics (宇宙船戦術)、  
Brawling (格闘)、Barter (交易)、NarrowEscape (接触回避)、  
Steward (スチュワード)

HP

Stamina : 40、Lifeblood : 14

持ち物など

トラベラー協会員

二等チケット

キャラメイクの実例は以上ようになります。D&D を遊んでいる人から見ると、フィートが多いのが目立つでしょう。スキルについては、実際には、もう少し Knowledge 系に振り込む必要がありますし、戦闘系にもある程度入れる方が無難でしょう。とは言え、戦闘の重要度は D&D よりも低いですから、レフリーとシナリオの内容について相談の上で、思い切って割り切った方が楽かもしれません。

現実のキャラメイクはもう少し異なる方針によるものになるでしょう。

まずレベルですが、途中の経験点の取り方によりますが、加齢効果が現れる前にプレイを開始するのであれば、キャラクターレベルは5~7程度になるでしょう。一応、6 レベル位を想定するのが妥当だと思います。

次に、欲しいフィートを選択し、そのフィートが取れるクラスと必要なレベルを求め、条件を満たすように経歴とレベルアップの計画を立てます。経験点については、ボーナス経験値判定にことごとく失敗した場合、苦しくなるかもしれませんが、そういう場合はレフリーに相談した方が早いでしょう。ボーナス経験値はそれなりに重要ですが、何もしなくても1000点/年ですから、トータルとしてはあまり大きくありません。レフリーもそのことを考慮の上、柔軟に対応した方が良いと思います。もちろん、ある程度慣れてきたら、そういうことで微妙に人生がずれていくのを楽しむのもオツなものです

## 宇宙旅行 (Travelling)

第14章は、“Travellers travel.”という言葉で始まります。宇宙旅行をしてこそトラベラーということでしょう。

宇宙旅行は、基本的には従来のトラベラーと同じです。ジャンプは1から6までであり、1回のジャンプには1週間かかります。特等チケット (High Passage) はCr10,000、一等チケット (Middle Passage) はCr8,000、二等チケット (Low Passage) はCr1,000。二等くじも雇用船客制度 (Working Passage) も残っています。つまり、昔のままの感覚で遊んで問題ありません。

二等船客の生存判定はかなり変わっています。まず担当する医師がT/Medical でDC=10の判定を行い、成功すれば無事に蘇生します。失敗した場合や医師が居ない場合は、各キャラクターがDC=6のFortSTを行います (医師がいる場合は、Medicの

スキルにつき+1の修正)。つまり、腕の良い医者が居れば原則として蘇生は失敗しないということになります。D20システムのスキルチェックでは、「1」を出しても自動失敗にはなりません。つまり、船のドクターのT/Medicalのスキルトータル（スキルランクとEDU修正の合計）が9以上あれば、最初のT/Medicalの判定は必ず成功します。言い換えれば、T/MedicalのスキルTotalが9以上あるのが、事実上船医の必要条件と言えることになります。（後半のFortSTさえ通れば良いと考えるのならば、T/Medicalが5以上必要としてもよいでしょう。）

## 船の運用

これも基本的にはGT、MTの感覚で運用して問題ありません。

まずルールの以下は以下のクルーが必要とされています。

- ・ 船長 (Master/Captain)

船長は艦橋士官でなくてはならない。つまりPilot、Astrogator、Sensorsのいずれかのスキルを持っていないてはならない。又、大抵の船長は、LawやLeaderなどのスキルを持っている。

- ・ 副長 (ExecutiveOfficer/FirstOfficer/Mate)

- ・ パイロット (Pilot)

船にはパイロットが居なくてはならない。又、客船の場合は、予備のパイロット（普段は別の仕事をしていたよい）が居なくてはならない。

- ・ 航宙士 (Asrogator)

ジャンプ空間を移動するためには必須。通常空間の移動の際も有用である。

- ・ 通信士 (Communications)

Communicationスキルが必要。

- ・ センサー担当 (Sensors)

パイロットや航宙士が兼務するが多い。

- ・ 主席エンジニア (ChiefEngineer/EngineeringOfficer)

法的に配属が定められている。理論的には、船長と主席エンジニアが居れば船の運航は可能。T/Engineeringスキルが必須であり、多くの場合は、T/Electronics、T/Gravitivs、T/Mechanical、T/Computerスキルも有している。

- ・ 副エンジニア (AssistantEngineer/DriveHand)

幾つかのTechnicalスキルを持つ。又、主席エンジニアの監督の下でなら、JoTスキルで済ませることも可能。

- ・ 事務長 (Purser)

出納、財務の担当。多くの場合は、兼務となる。Admin又はLiaisonスキルが必須。

- ・ 医療部員 (MedicalOfficer)

最低でも救急員 (FirstAid) が居なくてはならない。客船の場合は、少なくとも準医師 (Medicスキルランクが1以上) が必要。医学生が学費稼ぎのために自由貿易船の医療部員をやることもある。

- ・保安部員 (Security Officer & Security Guards)  
大型船には必須。武装・非武装の戦闘技能、加えて Liaison や Intimidation などのスキルを持つことが望ましい。
- ・スチュワード (Steward)  
客船には必須。Steward フィートがあるのが望ましいが、必ずというわけではない。Liaison や Gather Information のスキルも有用。
- ・貨物担当 (Cargo Handler)  
大型船の場合は専門の担当者を置く。T/Robotics スキルなどが望まれる。
- ・砲手 (Gunnery Officer & Gunners)  
Gunner 及び Sensors のスキルが必須。
- ・技術者 (Technician)  
メンテナンス要員。小型船の場合は兼務となることが多い。
- ・小艇パイロット (Boat Pilot)  
大抵は兼務。Ship's Boat 又は Pilot のスキルが必要。

### 宇宙船運用のコスト

細かい金額は若干違う部分もありますが、概ね CT, MT と同じです。燃料代、生命維持費、メンテナンス費用、入港料、という分類も変わっていません。

燃料：A 又は B タイプの宇宙港では、精製済み燃料が 1 トン当たり Cr500 で購入できません。宇宙港外に持ってきて貰うためには、トン当たり Cr100 の追加料金がかかります。

未精製燃料は、A、B、C タイプの宇宙港で購入でき、1 トン当たり Cr100。海やガスジャイアントからすくい取った燃料も未精製扱いですが、この場合、大抵は無料です。

生命維持：特等船客と士官には週に Cr1,000、一等船客と船員には週に Cr750、二等船客には週に Cr50 のコストがかかります。コストを下げることもできます (p. 349) が、非常に不愉快なことになります。

メンテナンス：年に 1 度のメンテナンスは、船体価格の 0.01% の費用と 2 週間の時間がかかり、C タイプ以上の宇宙港で行うことができます。年次メンテナンスには、T/Engineering で DC = 15 の判定が必要で、宇宙港タイプ B なら +2、宇宙港タイプ A なら +4 の修正が付きます。判定に失敗すると時間が一週間余分にかかってしまいます。雇いのエンジニアに仕事を任せれば失敗はしませんが、人件費として Cr14,000 がかかります。

これとは別に、常にメンテナンスに心がけることで、年次メンテナンスの費用を削減する事ができます。1ヶ月に 1 度、船体価格の 0.0025% の費用と丸一日の時間が

かかりますが、これを行う毎に年次メンテナンスの費用を5%ずつ削減できます（最大50%）。月例メンテナンスには、T/EngineeringでDC = 10の判定が必要です。宇宙港タイプBで行うなら+1、宇宙港タイプAで行うなら+2の修正が得られます。

宇宙港 : p. 350の表に従って、入港や滞在のコストが必要となります。荷物の上げ下ろしや乗客のためのシャトルの料金も、この表に載っています。

## ジャンプ

基本的には従来のもと同じに扱われています。ジャンプの手順は、

1. ジャンプ計画 (JumpPlot) を作成します。
  2. パワープラントをジャンプ用に待機させます。
  3. 航法用コンピュータにジャンプ計画を入力します。
  4. ジャンプドライブを待機状態にします。
  5. ジャンプドライブを全開にして、高エネルギーを生成します。
  6. ジャンプグリッド (JumpGrid) に充填します。
  7. 航法士又は船長がジャンプを起動します。
  8. ジャンプ場 (JumpField) を生成します。
  9. ジャンプスペース (JumpSpace) へ進入します。
- という流れになります。

1-4の段階でなら問題なくジャンプを中断できます。5の段階だと、問題を起こす可能性があり、燃料を10%消費してしまいます。6-7の段階では危険度が高まり、8の段階では、燃料の50 - 80%が消費されてしまいます。ジャンプ空間に通じる穴 (hole) を生成し、船が入り込むまでその穴を維持するのにジャンプに必要なエネルギーの80%が消費され、残りの20%はジャンプスペース内でジャンプ場を維持するために消費されます。ジャンプスペース内でエネルギーが切れた場合、ジャンプは失敗となり、その後どうなるかは知られていません。

ミスジャンプが起こったかどうかの判定は、DC = 21のチェックによって判定します。未精製の燃料を使っていれば+2、惑星直径の100倍以内でジャンプした場合は+5、10倍以内なら+15、ジャンプ用燃料に船外タンクを使用している場合は+2、の修正が付きます。又、1の段階でのジャンプ計画に間違いがある場合もミスジャンプとなります。判定はT/AstrogationでDC = 15のスキルチェックです。これらを勘案すると、きちんと運用されている船ではミスジャンプは起こらないことになります。

ミスジャンプを起こした場合は、ミスジャンプ表 (p. 353) でd100を振ります。1-70が軽微な (Minor) ミスジャンプ、71-90が重大な (Serious) ミスジャンプ、91-100が破滅的な (Catastrophic) ミスジャンプです。

「ジャンプ空間についての一般的理解」というのがp. 353に載っています。現時点では真実とみなされている (KF)、事実に基づいているがかなり想像が入っている (SP)、俗説 (WT)、真偽不明 (??) という4種類のラベルが付けられたリストです。

- ・ジャンプ中に進路を変えることはできない (KF)
- ・事故以外では、6パーセクを超えるジャンプはできない (KF)
- ・ジャンプスペース内では通信機は使えない (KF)
- ・ジャンプスペースを見ると、精神が不安定になる (KF)
- ・ジャンプは超能力と関係がある (??)
- ・ジャンプスペース内には生き物がいる (WT)
- ・政府はジャンプ6の壁を超える寸前まで来ている (??)
- ・政府はジャンプ6の壁を超えようと研究をしている (SP)
- ・ジャンプスペース内で無線波が受信されることがある (WT)
- ・ジャンプスペース内で遭難した船は永遠にジャンプスペース内を漂い続ける (WT)
- ・太古種族がジャンプスペースを創造した (WT)
- ・どんなにきちんと手入れをしてもジャンプドライブは期待通りには動かない (SP)
- ・ミスジャンプを起こしやすい地域というのがある (SP)
- ・ドロン人のジャンプドライブはミスジャンプを起こさない (WT)
- ・ジャンプ6以上でジャンプした未確認船が目撃されたことがある (??)
- ・ジャンプスペースを崇めるカルトが存在する (KF)

プレイヤー用の基本知識として有用な表だと思いますので、御一読をお勧めします。

## 宇宙船経営

GT、MTに比べてやや拡張されていますが、GT:FarTraderほどではなく、通常の運用に差し支えない程度のものに収まっていて、全体として使いやすい印象です。

収入源は、船客、貨物、が中心で、これに郵便などの付随的なものと、投機品が加わります。ということで、GTやMTと変わっていません。

## 船客

特等、一等、二等、の3分類であるところは同じ。一人当たりのチケット代もCr10,000、8,000、1000と従来通りです。相違点としては、相部屋 (DoubleOccupancy) という制度の追加があげられます。特等、一等にのみ存在し、一部屋を2人で使用する制度です。運賃はやや安く (相部屋特等はCr8,000/人、相部屋一等はCr6,500/人) なりますが運べる人数は多くなる、という形式です。乗客数を決めるときに、2を引いた残りの数が相部屋希望あるいは相部屋でも良い人数となります。

例えば船室が8ある貨客船が人口レベル7の星で乗客を募った場合。他の修正が無いとすれば、特等船客は3d6 - 2d6、実際に振ったところ4になったとすれば、うち2人は相部屋が良いという船客になります。同じく一等は3d6 - 1d6、実際に振っ

て7になったとすれば、うち5人は相部屋が良い客ということになります。結局、特等が2人(2部屋)、特等相部屋が2人(1部屋)、一等が2人(2部屋)、一等相部屋が5人(3部屋)と客を運ぶことができることになります。相部屋希望者数が奇数になってしまった場合、これは断るか、相部屋料で個室に入れるかということになりますが、利益を考えると乗せるべきでしょう。わがままな客(自分を相部屋料で個室に入れろ!)とのやりとりも一興ということですね。

## 貨物

従来は、小口・中口・大口、投機品という分類でしたが、急行(Priority)、危険物(Hazardous)、貴重品(Security)、が追加されました。

急行(Priority)は、従来の「近くても遠くても運賃が同じなのは変なのではないか?」という疑問に答えるもので、距離に応じて運賃が変わる荷物です。1パーセクならCr1,000、2パーセクならCr2,000というように、距離に応じて運賃が高くなります。ただし、一度のジャンプで(14日以内に)きちんと届けなくてはなりません。

危険物(Hazardous)は取扱注意貨物です。週に1度、事故が起きたかどうかをDC=5で判定します(事故の具体的内容はルールブックには記されていません)。その代わり運賃は高くトンあたりCr10,000と普通貨物の10倍です。

貴重品(Security)は、高価なもの、なんらかの理由で注意が必要なもののことです。適切に武装した船でなければ運ぶことができません。週に1度、トラブルが起きたかどうかをDC=7で判定します。そのかわり運賃はトンあたりCr5,000です。

## 投機貿易

投機貿易品は必ず具体的な品目を決めるようになりました。世界分類によって価格が変わる(修正値が付く)のは以前と同じです。

まず、宇宙港タイプ毎に決まる難易度(タイプAならDC=15、タイプEならDC=35)に従ってBrokerスキルで判定を行います。成功すると、パイヤーの数が決まります(タイプAなら1d8、タイプEなら1d2、など)。ここでは、人口レベルの数字の分だけDCが低下します。

売るときには、実価格表(Actual Value p.359)で判定しますが、まずどのくらい高く売ろうとするのかを決めます。GT、MTではブローカー技能がそのまま修正値となりましたが、今回は、求める修正値に従って決まる難易度(+1ならDC=15、+4ならDC=30、など)のブローカースキル判定に成功しないと修正値がもらえなくなりました。価格表自体も3d6で判定するようになっており、ギャンブル性が高まっています。確実に修正をとりたければブローカーを雇うこともできますが、当然手数料を取られます。

このBrokerスキル判定の際に、CalculatingEyeのフィートを持っていればtake10ができるので、+2程度なら安定的に取ることができるようになります。商人必須のフィートと言えるでしょう。

## 超能力

基本的な流れは、GT・MTと変わりません。例えば、年を取ると徐々に潜在能力が低下していく点、超能力研究所でテストと訓練が受けられる点、分類の分野（5つ）、距離と超能力の種類によりコストが決まる点、など。

なお、キャラクターレベル1の時に“PSI Training”のフィートを取れば、超能力訓練を受けたときの年齢ペナルティを無視できるようになります。キャラメイク中に超能力者であることのペナルティは無いですし、T20ではフィートは多めに取れるので、以前より超能力者を遊ぶのは容易になっています。

マスターは、そのつもりで準備をする必要があるでしょう。

## 戦闘

テクノロジーの比重が大きいT20は、様々な点でD20と違いが出てきます。

まず、基本的な命中判定が、「BaseAttackBonus + DexterityBonus + SizeModifier」であることです。銃器は当然ですが、白兵武器（MeleeWeapon）も同じです。白兵戦武器のダメージへのSTR修正は残っていますので、STRが無関係ということではありません。

又、ダメージのルールも変更が加えられています。ベテランの技術者ならば銃の1発や2発命中しても全然平気、というのは、D&Dの世界ならともかく、トラベラー世界にはそぐいません。そこで、従来のHPをStaminaとLifebloodの二つに分離しました。単純な肉体的耐久力をLifebloodで、人生経験や訓練が生み出すタフさをStaminaで表しています。LifebloodはCONの値と同じです。一方、レベルが上がったときには、基本的にStaminaが上昇します。Staminaが0になると気絶、Lifebloodが0になると瀕死、-10になると死亡です。これらの変更に合わせてダメージの適用方法や防具の性能表現方法も変更されています。

防具（Armor）には、ArmorRating（AR）という値が付けられています。D20では命中判定にのみ影響しましたが、T20では命中判定への影響（ACの上昇）だけではなく、ダメージを減らす効果もあります。

まず、Staminaへは通常のルール通りにダメージが適用されます。ここについては、D20と同じです。

一方、Lifebloodへのダメージには別のルールが用いられます。まず、ダメージ判定用に振られたダイスを、出目の小さい方から順に、AC1点につき1つずつ減らします。（但し、最低でも1つのダイスは残ります。）この時点で未使用のARが残ってい

る場合は、更にダイス目から引くことができます。ここで、ダメージが0以下に減少した場合は、攻撃自体ノーダメージだったということになります (p. 149 MinimumWeaponDamage)。ルールブックには明記されていませんが、私は、Staminaへのダメージも無かったとみなすべきだと考えています。

例1：屈強な海兵隊員 (Stamina = 90、Lifeblood = 17) が、私服で移動中に至近距離から Shotgun の射撃を受け、その射撃が命中したとします。Shotgun のダメージは 3d6 です。ダイスを振ってみると、3, 4, 5 となり、合計は 12 です。まず、Stamina に 12 点のダメージが入りますが、残りは 78 点。まだまだ平気です。しかし、私服は AR = 0 ですから、Lifeblood にも 12 点のダメージが入り、残りが 5 点になります。さすが鍛え上げられた海兵隊員だけあってまだ活動できますが、ここで倒れてしまう人も多いでしょう (CON が 12 以下の人)。しかし、もう一発くらったら終わりです。

例2：同じ隊員がクロース (Cloth) を着用していたとします。Stamina へのダメージまでは同じですが、Cloth の AR は 6 なので、3d のうち少ない方 2 つが打ち消されて 5 になります。更に残りの 4 点分がダメージ減少分になるので、結局 Lifeblood へのダメージは 1 点になります。

上記の例からも分かるように、戦闘時に防具を着用しているかどうかが大きく影響してきます。一方、Stamina へのダメージは防具では減らせないので、良い防具を着ていても、本人が軟弱だとすぐに気絶してしまいます。この辺のルールはなかなかうまくできています。

“Ao0 (Ataack0f0ppportunity)” のルールも若干変更を受けています。火器を含めてエネルギーを内蔵するタイプ (Self-Powered) の武器は Ao0 を起こしません。

射撃オプションについては、命中とダメージにボーナスがもらえる BurstFire (多数の射撃を一度に解決する)、エリアを指定してそこで行動するものに -4 のペナルティで命中判定を行える SuppressiveFire (制圧射撃) などが追加されています。

乗り物に乗っていたり、宇宙船に乗っていたりの戦闘も D20 を修正したものになっていますが、これは最初は使わないでしょうから省略します。又、乗り物や宇宙船の戦闘については上級 (Advanced) ルールも付いています。1 ラウンドの時間が長いことを反映するようにルールを修正したものです。こちらも、最初は使わないでしょう。

乗り物について一つ注意が必要なのは、バトルドレス (BattleDress) は車両扱いということです。そして、車両が生物を攻撃するときはダメージ追加 5d、生物が車両を攻撃するときはダメージ減少 5d となります。このルールの意味するところは、

対人用火器ではバトルドレスに全く歯が立たないということです。バトルドレスを着ているということは、手持ちの武器は最低でもPGMP-13です。ダメージは7d12ですから、5dの修正が入ると12d12になります。たとえコンバットアーマー（AR8）を着ていても、12dのうち大きい目4つが残りますから、一発でLifefloodが吹っ飛ぶことでしょう。

## プレイングとマスタリングについて

残念ながらテストプレイが間に合わなかった（今号合わせでシナリオも出したかったのですが、すみません。）ので細かいことは分からないのですが、ルールブックを読んだ限りでの予想を書いております。

まず、プレイングについては、従来のトラベラーと同じで問題ないでしょう。キャラメイクについては、GTやMTよりプレイヤーのコントロールが利きますから、逆に言えば、最初に方針を立てておくことが重要になります。経歴とクラス選択とが一意には一致していないところが注意点です。

一方、マスタリングについては、幾つか注意点が予想されます。

まず、take10の問題です。D&Dでは、比較的明確だったtake10の適用基準ですが、T20ではやや適用範囲が微妙になっています。特に、ある条件でtake10できる、というフィートが幾つもありますので、それらとの整合性が無いとフィートの価値を不当に下げってしまうこととなります。フィートの数は結構多いので、分かりやすくまとめたいと思っています。

又、Knowledge、Professionの粒度や適応範囲をどのようにするのも、問題です。これはD&Dでも問題になるのですが、非戦闘場面の多いトラベラーではより大きな問題となります。これもきちんと決めておかないと、スキルの価値を不当に下げってしまう恐れがあります。

技能の適用範囲と類似技能を使用した場合のペナルティの付け方についても検討が必要です。これもきちんと運用しないと一部のスキルの価値を下げてしまいます。

以上3点については、まだ、筆者もうまくまとめられていません。プレイする経緯で徐々にまとめていきたいと考えています。

## サプリメント

<http://www.travellerrpg.com/eLibrary/> で紹介されているサプリメントに Traveller's Aide というシリーズがあり、既に2冊が発売されています。

“Personal Weapons of Charted Space – Traveller's Aide Issue #1 (TA1)” は帝国で入手できる装備が中心で、更に範囲攻撃、制圧射撃、アクロバティックな行動などを表現する追加ルールが含まれています。

“Grand Endeavor – Traveller's Aide Issue #2 (TA2)” は、シナリオプロットを小説風にまとめたものですが、未読なので内容についてはよく分かりません。

値段はどちらも1冊\$5。更に、電子出版だけを入手することも可能で、こちらは6冊分が\$24、12冊分が\$42です。ちゃんとした本とpdfのどちらが良いかは微妙なところで、コレクターの人は勿論きちんとした本を買うべきですが、実用のためなら電子版の方が良いでしょう。入手も容易ですから。

後は、同じく travellerrpg のサイトに、“Citizens of the Imperium” という電子フォーラムが用意されています。メンバーオンリーの掲示板なのですが、spam やあらしを避けるため、ちょっとした手続きが必要になっています。時間の都合でまだチェックしていませんが、近い内に中を確認しておきたいと思います。

## シナリオ

今のところ T20 用のシナリオは発売されていません。とは言うものの、膨大なストックを T20 用にアレンジするのはそれほどの手間ではないでしょう。私もテストプレイ用に「出国ビザ」をアレンジしたのですが、それほどの手間はかかりませんでした。(「出国ビザ：T20」は、2003年夏コミにて発表予定です。)

## 結論

ファンなら目を通す価値がある一冊です。特に貿易ルールの拡張については、コンバートも簡単ですし、レフリー・プレイヤー双方にとって納得のいくものでしょう。

T20 全体については、テストプレイするまで結論は保留したいと思います。読んだ限りでは使いやすい印象を受けました。詳細については、次号以降で報告したいと思います。

## Traveller's News Service

今回は1119年の動きについてまとめます。 [http://www02.upp.so-net.ne.jp/traveller/rpg/traveller/tns/tns\\_j\\_1119.html](http://www02.upp.so-net.ne.jp/traveller/rpg/traveller/tns/tns_j_1119.html) も御参照下さい。

一番大きな動きは、ソロマニ連合内での権力抗争でしょう。ソロマニ海軍はクルカン (Kukulcan) での反乱を効果的に鎮圧できず、ソルセック (SolSec) の権力が増えています。これにともなう、ソルセックによる粛清が進行し、それがソロマニ海軍の反感を買うという形での悪循環が続いています。中でも、アレクサンダー＝スピリディオン (Alexander Spyridion) 氏は、帝国内で反ソロマニ党・反ソルセックを旗印にした運動を始め (095-1119)、帝国への亡命を求めました。当然の帰結として、氏の生命は何度か危険にさらされることとなります。114-1119では暗殺未遂、346-1119では脅迫事件が起きました。一方、ソロマニ側では、001-1119にソルセック調整官マリーヤ＝キバキ (Marya Kibaki) 氏が暗殺された件について、犯人を元ソロマニ海軍軍人と断定し、スピリディオン氏を重要参考人として手配しました。合わせて帝国側にスピリディオン氏の引き渡しを求めましたが、当然帝国側はこれを拒否します (164-1119)。

恐らく裏で繋がっているであろう事件として、267-1119には、ポール＝ノックス (Paul Knox) 氏が死亡しているのが発見されます。彼はソルセックの秘密監視員ではないかとの疑いがかかっていました。更に、316-1119にはソロマニ党ナショナリスト派の重鎮ジャン＝マリコフ (Jan Malikov) 氏が失踪しています。更にエウゼーネ (Euxene) では、反政府運動にソルセックが絡んでいるとの糾弾が起きました (307-1119)。

ともかく、ソロマニリム近辺での緊張の高まりを伝えるニュースが非常に多かったのが1119年の特徴でした。

また、同じく、ソロマニリム宙域では、長らく闘病生活を続けていたイウォフラルコ公爵 (Duke Iwoahlako) が355-1119に逝去しました。死期が近いことを悟った公爵は273-1119にサーマティ (Sarmaty) に到着、現地で最期となりました。

一方で、ストレフォン皇帝の在位50周年に関するニュースも断続的に流れています。こちらは、比較的のんびりムードです。

スピンワード方面については、非常に静かな1年だったようです。

## あ と が き

---

ということで、Phoenix 通信の5号でした。

今年はGURPS: Travellerの動きが鈍く、「BITSの101シリーズとかをネタにしようか、詳しく紹介していないサプリメントをネタにしようか？」と思っていたのですが、年末にきて「T20」が発売されたので、これをネタにしました。

もう1ヶ月発売が早ければ、プレイレポートやシナリオも準備できたのですが、11月後半に入手したので、読むのが手一杯でした。

そのT20ですが、トラベラーの一番のウリである背景世界の説明をほとんど省いてしまう、という思い切った構成になっています。その辺は別の本を読めという割り切りなのでしょう。その代わりと言ってはなんですが、痒いところに手が届くちょっと良さげな追加ルールがいくつも入っています。貨物の「急行」、メンテナンス費用を削減する「月例メンテナンス」、乗客を増やす「相部屋」、などはT20を採用するか否かに関わらず流用を検討する価値があるでしょう。又、超能力を取りやすくなったのも、一部の人には嬉しい改訂でしょう。StaminaとLifefloodのルールも概ね妥当な感じです。一方、キャラクターレベルを幾つくらいにするかは、少々悩ましい問題かもしれません。一桁後半位が良いのではないかと思います、とにかく強いキャラを作りたいというのはどこでもある話ですから、何か指針が欲しかったところです。

なお、バックナンバーについては、[http://www02.upp.so-net.ne.jp/traveller/rpg/dojinshi/\\*.pdf](http://www02.upp.so-net.ne.jp/traveller/rpg/dojinshi/*.pdf) を見てください。(so-netのサービス変更に伴い、アドレスが変わりました。)

それでは、良い航海を。

## おくづけ

発行日 : 2002. 12. 29  
発行者 : phoenix  
発行所 : Phoenix 財団  
連絡先 : phoenix@fa2. so-net. ne. jp