

『ガンドッグ・リヴァイズド』について

最新のルールブック『ガンドッグ・リヴァイズド (GDR)』は、『ガンドッグゼロ (GDZ)』の改訂版となります。

『GDR』は、『GDZ』の増刷タイミングに合わせて、エラッタの適用、FAQに寄せられた質問への回答や『R&R』の記事で補足説明されたルール運用法の反映といった加筆修正を行なったものです(同一書名で大きな変更があると各所で混乱が生じるため、書名は変更となっています)。

以下に、『GDZ』から『GDR』に改訂されるにあたって変更された箇所について、紹介します。

また、『GDZ』のサプリメントである『バイト・ザ・バレット (BtB)』を『GDR』環境で使用する場合の変更点についても解説します。

『GDR』と『GDZ』が混在する場合の注意点

もし、『GDR』と『GDZ』のルールブックが混在する環境で遊ぶ場合には、「GMが所持するルールブック」を「基準ルールブック」としてください。

その際、GMはこのファイルで変更点を確認しておいてください。可能であれば、プリントアウトを配布するなどして、PLにも事前確認しておいてもらうことを推奨します(ゲームに使用するための複写と配布を許可します)。

なお、キャラクター作成は「パーツセットアップ」を推奨します。必ず基準ルールブックに掲載されたサンプルキャラクターを使用してください。

また、セッション中は基準ルールブックのルールやデータに従ってください。

主要な変更点

『GDR』において変更された箇所のリストは、『GDR』P290に掲載されています(公式サイトからダウンロードも可能です)。

リストに挙げられているものは、エラッタの適用、FAQなどを元にしたルール処理の明確化のための記述追加、GMやプレイヤーへのアドバイスの追加なども含んでいますが、このファイルでは「ルールやデータに関する変更点」の中で、主要なものに絞って、解説していきます。

クラスアーツ

《コンパクトセンス》: 効果に追加。
《シャープシューター》: 効果に制限条件が追加。
《スラストアンドパリー》《リフレックス》: [回避行動]のルール変更に伴う効果の変更。
《ノックダウン》: タイミング、効果が変更。
《フォアシー》《イベイシブアクション》: 効果に追加。
《プロンプトアクション》: 効果が変更。
《ウォーキングマニュアル》: 効果に制限条件が追加。

判定

【無理する】: 上昇する達成値を変更。

移動

新ルール: 「[格闘] による移動妨害」が追加。

【エリアマップ】の**移動**: チーム全体の達成値の算出方法が変更。

【ポイントマン】: チーム全体の達成値が、ポイントマンの達成値を超えられない制限を削除。

【ゼネラルマップ】: 移動方法による修正を変更。

戦闘

追加ルール: 「目標が立ち止まっている」ことによる修正の追加

【転倒】: [格闘] へのマイナス修正が追加。

【射撃集中】: 2回まで行なえるように変更。

【簡易行動】: [行動] を [簡易行動] に置換できるように変更。

【周囲を見渡す】: 再判定が可能に変更。

【継続目標】: 銃器の種類ごとに修正が変更(武装カード参照)。

完全遮蔽: [簡易行動] で通常の遮蔽に戻るように変更。

ダメージペナルティ表: 全体的に、記述の刷新、内容調整。

ファンブル表: 全体的に、記述の刷新、内容調整。

【両手撃ち】: 補器類の扱いなどを追加。

グレネード: グレネードの判定が失敗した場合の効果や、着弾位置のずれのルールを変更。

【回避行動】: ルール全体を変更。一度 [回避行動] をとったら次の手番までは何回でも [回避行動] が可能に変更。[全力移動] や「伏せる」ことによるボーナス、完全遮蔽への移行に〈状況把握〉の成功判定が必要になるなどの変更。

【制圧射撃】: [セミ] [バースト] でも可能に変更(発射数に制限あり)。同じマスに複数回の [制圧射撃] が行なわれた場合の処理を変更(最大達成値ではなく、各達成値と比較)。

【狙撃】: [部位狙い]の修正が変更。続けざまに別の目標を [狙撃] する際の処理を変更。

【超遠距離射撃】: 距離による修正を変更。[セミ] の場合の射撃回数が変更。

【格闘】: [投射武器] に対する [回避行動] は不可に変更。[アームロック] [レッグロック] の継続効果が強化。[拘束] 状態の自発的な解除のタイミングが変更。

チェイス

追加ルール: 簡易チェイスルール、操縦者の死亡や交代、車内で使用できる武器、[通常／制限スピード] の適用範囲などの細かなシチュエーションへの対応方法を追加。

【アタック】: [アタック] した側とされた側、双方にダメージが発生するように変更。

【回避行動】: [スピン] 時は不可に変更。

情報収集

追加ルール: 〈調達〉以外でも、情報料が発生するように変更。ただし、マイナス修正を受けることで情報料を支払わないで判定が行なえるルールを追加。

特殊なルール

【抜き撃ち】: 武装の「大きさ」によって修正が変更。

【出血】: 応急処置の心得があれば、判定の必要なく1D6の[出血]を一時的に防げるように変更。

武装／防具／アイテムデータ

距離別命中修正: 以下の武装の修正を変更。[FA MAS G2] [FN F2000] [ステアー AUG A3] [M16A4] [89式小銃] [SIG SG550-2] [SIG SG551-2]

【継続目標】: 銃器の種類ごとに修正が変更(武装カード参照)。

ショットガン: 全体的に [貫通力] を変更。

7.62mmアサルトライフル、マシンガン: 特記事項に「[フル]: −10%」を追加。

FN ミニミ: 装弾数を変更。

スローイングナイフ: [近接武器] として使用した場合のデータを追加。

『GDR』環境下での『BtB』の変更点

セッションで『GDR』を基準のルールブックとした場合でも、『GDZ』のサプリメントである『BtB』は、ほぼそのままで使用することができます。ただし、一部『GDR』での変更に合わせて修正が必要となる箇所があります。

GMは、『GDR』環境で『BtB』を使用する際には、以下に挙げる修正点を適用してください。

変更点

●P005／ガンファイターのクラスアーツ

《クイックドロ》: アサルトの同名クラスアーツと同じ効果に修正してください(実質的に効果の変更はありませんが、記述が詳細になっています)。

《バレットバレエ》: [回避行動] にも同様のプラス修正を得られます(《フォアシー》との統一のためです)。

●P006／ホーリーのクラスアーツ

《ガーディアンエンジェル》: 『GDR』の《フォアシー》と同じ効果に修正してください。

《ハンドオブゴッド》: 『GDR』の《ウォーキングマニュアル》と同じ効果(ただし代用できるスキルは〈精神力〉のまま)に修正してください。

《プレス》: 『GDR』の《プロンプトアクション》と同じ効果に修正してください。

●P007／ハイローラーのクラスアーツ

《ショーアップ》: 『GDR』の《ウォーキングマニュアル》と同じ効果(ただし代用できるスキルは〈芸術〉のまま)に修正してください。

●P008／ネゴシエーターのクラスアーツ

《エビグラム》: タイミングと効果を下記に修正してください。
タイミング: いつでも

効果: 自身は次の [行動] を失なう(すでに [行動] を失っている場合は使用できない)。対象は〈精神力〉の成功判定を

銃剣: データ全般を変更。

防具: レベル3Aの〈市街／局地行動〉への修正、ヘルメットの〈感知〉への修正、必要筋力が足りない場合の修正など、全体的にマイナス修正を軽減するように変更。また、有谷まほろさんによるイラストを追加。

ゴーグルと補器の併用: ゴーグルとダットサイトの併用が可能に変更。

亜音速弾: 効果を変更。

その他

余暇: 「経営」「投資」「ギャンブル」の内容を変更。

NPCデータ: 「軍用犬」のデータを変更。NPCデータ(テロリスト)を3つ追加。

サンプルシート類: サンプルマップを2つ追加。 サンプルTRSを4つ追加。

シナリオ: 『ガンドッグ』に掲載されていた「This is no drill」を『GDR』用に調整して追加。

行なう。失敗ならば [錯乱]、成功ならば [ショック] −10%になる。

●P009／コモンクラスアーツ

《タッチアンドゴー》: 効果に「『伏せる』は行なえない」の一文を追加してください。

●P010〜029／サンプルキャラクター

クラスアーツ欄の効果については、『GDR』あるいは(修正を加えた)『BtB』の記述に合わせてください。効果に変更があったクラスアーツでも、現状の表記でも問題がない場合は記載していません。

イーグル: クラスアーツ欄の《バレットバレエ》《フォアシー》の効果を修正してください。

マリア: クラスアーツ欄の《バレットバレエ》《ガーディアンエンジェル》の効果を修正してください。

シャドウ: クラスアーツ欄の《バレットバレエ》の効果を修正してください。

タイガー: クラスアーツ欄の《ガーディアンエンジェル》の効果を修正してください。

ハウンド: クラスアーツ欄の《イベイシブアクション》《コンパクトセンス》の効果を修正してください。

チェシャ: クラスアーツ欄の《ショーアップ》の効果を修正してください。

●P060〜062／武装カード

ウィンチェスター M1887、Saiga 12S Exp-01: [貫通力] を+1に、特記事項欄の [至近] [中] の [貫通力] をそれぞれ+2、±0に修正してください。

HK416 モデル10RS、H&K XM-8: 特殊効果欄の [継続目標] による修正を+15%に修正してください。

SR47: 特殊効果欄に「■フル: −10%」を追加し、[継続目標] による修正を+15%に修正してください。