

野良騎士判定機構版

スーパーロボット大戦
オリジナルジェネレーション
In 野良騎士団

- OG in Lordlessknights -

(未完成版)

著・作：野良騎士団

目次

1.	はじめに.....	5	5.7.12	歩兵火器.....	11
1.1	略語.....	5	5.7.13	隠蔽.....	11
1.2	世界観の概要.....	5	5.7.14	車両.....	11
1.3	このゲームで遊ぶ上での注意.....	5	5.7.15	メカニクス.....	11
2.	基本的なルール.....	6	5.7.16	ソフトウェア.....	11
2.1	ダイスの置き換えについて.....	6	5.7.17	博識.....	12
2.2	行為判定について.....	6	5.7.18	戦術.....	12
2.3	ダメージ判定について.....	6	5.7.19	医術.....	12
3.	特徴的なルール.....	7	5.7.20	芸術.....	12
3.1	イベントルールの概要について.....	7	5.8	PADの概要について.....	12
3.2	テンションルールの概要について.....	7	5.8.1	倍撃攻撃.....	12
3.3	エースポイントの概要について.....	7	5.8.2	出力全開.....	12
4.	ゲームの概要.....	7	5.8.3	大打撃.....	12
5.	PCのデータについて.....	7	5.8.4	連続攻撃.....	12
5.1	熟練度について.....	8	5.8.5	再攻撃.....	12
5.2	指針について.....	8	5.8.6	殺到.....	12
5.3	能力値について.....	8	5.8.7	突破.....	12
5.3.1	運動.....	8	5.8.8	致命弾.....	12
5.3.2	技量.....	8	5.8.9	報復.....	12
5.3.3	反応.....	8	5.8.10	急所打ち.....	12
5.3.4	体力.....	9	5.8.11	圧倒.....	12
5.3.5	知力.....	9	5.8.12	戦慄.....	12
5.3.6	特殊.....	9	5.8.13	痛打.....	12
5.3.7	LP (Life Point).....	9	5.8.14	精密攻撃.....	12
5.3.8	MP (Moral Point).....	9	5.8.15	直撃.....	12
5.4	固有特技の概要について.....	9	5.8.16	乾坤一擲.....	12
5.4.1	スペシャル.....	9	5.8.17	叱咤激励.....	12
5.4.2	トップガン.....	9	5.8.18	起死回生.....	12
5.4.3	エリート.....	9	5.8.19	臨機応変.....	12
5.4.4	プレラーニングスキル.....	9	5.8.20	意識混濁.....	12
5.4.5	バンガード.....	9	5.8.21	誤射.....	12
5.4.6	ソウルフルスピリット.....	9	5.8.22	誤操作.....	12
5.5	特技の概要について.....	9	5.8.23	突出.....	12
5.5.1	バーストアタック.....	9	5.8.24	兵装剥離.....	12
5.5.2	サポートガード.....	10	5.8.25	武器故障.....	12
5.5.3	ブロック.....	10	5.8.26	回路不全.....	12
5.5.4	カウンター.....	10	5.8.27	攻撃失敗.....	12
5.5.5	ブーストマニューバ.....	10	5.8.28	自爆.....	13
5.5.6	コンビネーションアタック.....	10	5.8.29	意気消沈.....	13
5.6	複合特技の概要について.....	10	5.9	イベントの概要について.....	13
5.6.1	シュートダウン.....	10	5.9.1	憧憬.....	13
5.6.2	アクロバティックブースト.....	10	5.9.2	同志.....	13
5.6.3	アクセルバースト.....	10	5.9.3	約束.....	13
5.6.4	タクティカルバレンジ.....	11	5.9.4	因縁.....	13
5.6.5	リフレクトシーケンス.....	11	5.9.5	信念.....	13
5.6.6	コンビネーションストライク.....	11	5.9.6	愛機.....	13
5.7	技能の概要について.....	11	5.9.7	相方.....	13
5.7.1	ロボット.....	11	5.9.8	保護.....	13
5.7.2	飛行機.....	11	5.9.9	宿敵.....	13
5.7.3	思念操縦.....	11	5.9.10	師匠.....	13
5.7.4	ゲーム.....	11	5.9.11	誓約.....	13
5.7.5	指揮.....	11	5.9.12	共感.....	13
5.7.6	艦艇.....	11	5.9.13	継承.....	13
5.7.7	通信.....	11	5.9.14	慢心.....	13
5.7.8	砲撃.....	11	5.9.15	失意.....	13
5.7.9	情報通.....	11	5.9.16	覚醒.....	13
5.7.10	個人格闘.....	11	5.9.17	開眼.....	13
5.7.11	体術.....	11	5.9.18	再起.....	13
			6.	機体のデータについて.....	13
			6.1	機体特性値.....	13
			6.1.1	要求練度.....	14
			6.1.2	脱出難度.....	14
			6.1.3	通常移動.....	14
			6.1.4	加速移動.....	14

6.1.5	一次回避	14	8.3	レベルアップについて	21
6.1.6	完全回避	14	8.4	PADの獲得について	22
6.1.7	一次命中	14	9.	固有特技について	23
6.1.8	完全命中	14	9.1	スペシャルについて	23
6.1.9	索敵範囲	14	9.2	ソウルフルスピリットについて	24
6.1.10	索敵修正	14	9.3	エリートについて	24
6.1.11	装甲強度	14	9.4	バンガードについて	24
6.1.12	機体出力	14	9.5	トップガンについて	24
6.1.13	耐久性	14	9.6	プレラーニングスキルについて	25
6.1.14	燃料容量	14	10.	特技について	25
6.2	機体損害表	14	10.1	バーストアタックについて	25
6.2.1	モニター	14	10.2	マキシマムパワーについて	25
6.2.2	コクピット	14	10.3	ゼロレンジシュートについて	25
6.2.3	腕/足	14	10.4	スナイブショットについて	25
6.2.4	武装	14	10.5	サポートガードについて	25
6.2.5	誘爆	14	10.6	ブロックについて	25
6.2.6	装甲	15	10.7	カウンターについて	25
6.3	装備特性値	15	10.8	コンビネーションアタックについて	25
6.3.1	装備名称	15	10.9	ブーストマニューバについて	25
6.3.2	距離	15	11.	複合特技について	25
6.3.3	成功	15	11.1	シュートダウンについて	25
6.3.4	効果	15	11.2	アクロバティックブーストについて	25
6.3.5	弾数	15	11.3	アクセルバーストについて	25
6.3.6	負荷	15	11.4	タクティカルバラージについて	25
6.3.7	属性	15	11.5	リフレクトシーケンスについて	25
7.	ゲームの流れについて	16	11.6	コンビネーションストライクについて	25
7.1	GMによる背景説明パートについて	16	12.	技能について	25
7.1.1	背景世界の確認	16	13.	イベントルールについて	25
7.1.2	時期の確認	16	13.1	イベントの取得について	26
7.1.3	戦力の確認	16	13.2	イベントについて	26
7.2	会話パートについて	16	13.2.1	憧憬について	26
7.2.1	登場人物の確認	16	13.2.2	同志について	26
7.2.2	全員の顔合わせ	16	13.2.3	約束について	26
7.2.3	各自の行動	16	13.2.4	因縁について	26
7.2.4	戦闘への導入	16	13.2.5	信念について	26
7.2.5	戦闘参加タイミングの確認	16	13.2.6	愛機について	27
7.2.6	戦闘の開始	16	13.2.7	相方について	27
7.3	戦闘パートについて	16	13.2.8	保護について	27
7.3.1	初期配置の確認	16	13.2.9	宿敵について	27
7.3.2	戦場の指針の確認	16	13.2.10	誓約について	28
7.3.3	勝利条件の確認	17	13.2.11	師匠について	28
7.3.4	導入の説明	17	13.2.12	共感について	28
7.3.5	戦闘ラウンドの開始	17	13.2.13	継承について	28
7.3.6	勝利条件達成の確認	17	13.2.14	慢心について	28
7.4	戦闘ラウンドについて	17	13.2.15	失意について	29
7.4.1	イニシアティブ判定	17	13.2.16	覚醒について	29
7.4.2	先行の陣営の行動	17	13.2.17	開眼について	29
7.4.3	後攻の陣営の行動	17	13.2.18	再起について	29
7.4.4	意識維持判定	17	14.	テンションルールについて	30
7.5	各人の行動の詳細な処理について	17	14.1	テンションの効果について	30
7.5.1	移動の流れ	18	14.1.1	ダメージブーストについて	30
7.5.2	攻撃判定の流れ	18	14.1.2	スキルブーストについて	30
7.5.3	通常命中回避判定の流れ	19	14.1.3	ロックブーストについて	30
7.5.4	完全命中回避判定の流れ	19	14.1.4	NPCテンションについて	31
7.5.5	通常命中損害判定の流れ	20	14.2	テンション効果のまとめ	31
7.5.6	一次命中損害判定の流れへ	21	14.3	テンションの上昇条件に付いて	31
7.5.7	カウンターの流れ	21	15.	PADについて	31
7.6	エンディングパートについて	21	15.1	倍撃攻撃について	31
7.6.1	戦闘結果の確認	21	15.2	出力全開について	31
7.6.2	各自の行動	21	15.3	大打撃について	31
7.6.3	PCの成長	21	15.4	連続攻撃について	31
8.	PCの成長について	21	15.5	再攻撃について	32
8.1	能力値の向上について	21	15.6	殺到について	32
8.2	出撃判定について	21	15.7	突破について	32

15.8	致命弾について	32
15.9	報復について	32
15.10	急所打ちについて	32
15.11	圧倒について	32
15.12	戦慄について	32
15.13	痛打について	33
15.14	精密攻撃について	33
15.15	直撃について	33
15.16	乾坤一擲について	33
15.17	叱咤激励について	33
15.18	起死回生について	33
15.19	臨機応変	33
15.20	意識混濁	33
15.21	誤射	33
15.22	誤操作	33
15.23	突出	33
15.24	兵装剥離	33
15.25	武器故障	33
15.26	回路不全	33
15.27	攻撃失敗	33
15.28	自爆	33
15.29	意気消沈	33
16.	エースポイントについて	33
17.	PC 作成ルール	34
18.	おわりに	34

1. はじめに

このゲームは、少年向けロボットアニメ風の世界観を再現することに特化したシステムです。

最初は未熟な主人公が、友達や仲間、ベテランや守るべきものに囲まれながら、強敵との戦いの中で成長し、やがて決戦に挑む流れを実現することを目的としています。

したがって、ロボット（あるいは巨大な何か）同士の戦闘は必須で、対立構造や葛藤があることを前提としています。

もし、これらのキーワードをTRPGで扱うことに興味があれば、このルールブックを一読してみたいかがでしょうか。

1.1 略語

このルールブックでは略語の使用はなるべく避けませんが、略語でないと冗長な部分は略語を使います。その略語をここで説明します。

表 1 略語表

略語	元の言葉	説明
GM	Game Master	ゲームの司会であり、 侵攻やルール処理を行う人
PC	Player Character	プレイヤーが扱うキャラクター
NPC	Non-Player Character	GMが扱うキャラクター
TRPG	Table talk Role Playing Game	このルールを使って遊ぶゲームの形式の名前
ZOC	Zone of Control	7.5.1 章で説明する
PAD	Personal Ability Dice	5.8 章で説明する

1.2 世界観の概要

完全にオリジナルな世界や兵器体系を考えることは大変です。

したがって、ロボットや世界観は他の作品から借用してみても良いでしょう。

そのための世界観の一例を提示します。

それぞれの作品の世界は原則として閉じていて、その中から人や物が流れ出ることはありません。

しかし、時には例外があります。

強烈な衝撃を受けた時、世界の境界が歪んでしまうことがあるのです！

それは超強力な爆弾の影響かも知れませんが、何らかの装置が稼働した時の影響かも知れません。爆弾でなくとも強大な存在が力を振ったり、世界の調子を乱すほどの何かが動いたりしたとき、例外的に「世界の外に放り出される」ことがあるのです。

でも、世界の外は過酷な環境なのかもしれません。

「世界からはみ出す」人はそれなりの数がいるのだけど、鋼の肉体（ロボット）に包まれた人くらいしか生き残らないのです。

そして、それぞれの世界からはじき出されてしまった人々を「サルベージ」する仕組みを持つ漂着世界でのお話です。

敵も「サルベージ」された人物になります。

登場人物は、元の世界の記憶が曖昧になっており、完全に記憶を取り戻すと元の世界に戻れます…という漂着世界からはじき出されます、という設定です。

1.3 このゲームで遊ぶ上での注意

このゲームは、ロボットバトルと主人公たちの葛藤の物語を戦いの中で実現することを目的としたTRPGシステム（このルールとデータ）を用いて遊ぶものです。想定する参加人数は、GM1人、プレイヤー3~5人です。

最初に注意事項を列挙します。非常に堅苦しいですが遊ぶために精読していただきたく思います。また、本ルールはTRPGについての知識がある方を対象としております。もし、TRPGに関する知識がない方が本ルールをお手にしている場合、まず、TRPGの基礎知識を身に付けてから改めて読み始めることを強くお勧めします。

本ルールは、PC同士が協力し、連携して行動することで最大の力を発揮するようになっています。味方とのコンビネーションが勝利のカギであり、単独での無敵の勇者はほぼあり得ません。戦闘にはリスクとリターンが用意されており、リスクを取りすぎればPCが死亡し、永遠に失われる場合も存在します。

これで堅苦しいことは終わりです。以上を踏まえ、楽しく遊ぶことの助けになれば存外の喜びです。

2. 基本的なルール

以下では、このゲームで使用する3つの基本的なルールの概要を紹介します。

2.1 ダイスの置き換えについて

ダイスとは、このゲームでは6面体を指します。ダイスを1つ振ることを1D6と表現します。2つなら2D6、3つなら3D6となります。

ダイスの置き換えとは、「1→4」などのように表記された修正値のことで、この場合は、ダイスの出目が1だった場合、4に置き換えることができることを意味します。

「1・2→4」の場合は、ダイスの出目が1か2だった場合、4に置き換えることができます。数値を増やす方向の修正は、行わなくても構いません。

一方で、「6→4」のように数値を減らす方向の修正は、必ず適用しなくてはなりません。

2.2 行為判定について

行為判定とは、出目とダイス修正から達成値を求め、成功目標値、完全成功目標値を上回ったかどうかで、当該の行為が成功したのか決定する判定です。

出目は、2D6で決定します。

ダイス修正は、「1→4」などの修正値が使用する能力値と技能により決定されます。

表2 能力値-修正値変換表

能力値	変換値
0	(6→4)
1~3	(6→5)
4~8	(-)
9~15	(1→2)
16~24	(1→3)
25~35	(1→4)
36~48	(1→5)
49~63	(1・2→4)
64~80	(1・2→5)
81~99	(1・2→6)

表3 技能値-修正値変換表

技能	変換値
0	(6→4)
1	(6→5)
2~3	(-)
4~5	(1→2)
6~8	(1→3)
9~11	(1→4)
12~15	(1→5)
16~19	(1・2→4)
20~23	(1・2→5)
24~	(1・2→6)

達成値はダイス修正を行った出目を合計します

成功目標値は、行為が一応の成功に収めたことを表す数値で、この値と等しいか大きい場合は一次成功になります。

完全成功目標値は、行為が効果的に成功に収めたことを表す数値で、この値と等しいか大きい場合は完全成功になります。

2.3 ダメージ判定について

ダメージ判定とは、出目と効果値と修正からダメージ値を求め、装甲を上回ったかどうかで、最終ダメージを適用するかしないか決定する判定です。

出目は、通常は2D6で求めます。後述する一次命中なら1D6で求めます。

効果値は、使用する武器によって決まります。後述する一次命中なら、武器の効果値は半分(切り上げ)になります。

修正値は、後述するテンションによる例えば+4のような数値や、そのほか、何らかの加算値と、それらをすべて足した後に計算する、例えばx2などの乗算値です。

ダメージ値は、出目に効果値を加え、修正値の加算値を加え、修正値の乗算値掛け合わせて求めます。

装甲は目標によって決まります。

装甲をダメージ値が上回った場合、ダメージ値が最終ダメージになります。装甲を引くことはないことに注意してください。また、ダメージ値が装甲と等しかった場合、最終ダメージは0です。当然、ダメージ値が装甲より低くても最終ダメージは0です。

3. 特徴的なルール

以下では、このゲームを象徴する3つの特徴的なルールの概要を紹介します。

3.1 イベントルールの概要について

『イベント』とは、横道な展開やロールプレイにより、行動を限定する代わりに特殊な利点を得るためのルールです。

プレイヤーがドラマティックな行動をとるほど、判定が有利になる可能性が増えます。これにより物語を強化することを目的としています。

『イベント』は、ロボットバトル中に任意のタイミングで条件が許す限りにおいて取得できます。しかし、1セッション中に一人のPCは最大でも1つまでしか取得できません。

また、取得できる『イベント』の数はPCごとに決まっています。それは熟練度によって決定される[イベントスロット数]です。

特定の期待を操縦しやすくなる『愛機』、特技発動が自動成功する『師匠』、判定時の不利な効果を打ち消す『憧憬』、判定時に特殊な効果を確定で発揮する『相方』、PCの能力値にボーナスを与える『同志』、対象を守る効果を使える『保護』、PCが強くなる場面を増やす『信念』、などがあります。

なお、『イベント』の詳細は11章で説明します。

3.2 テンションルールの概要について

テンションは、逆境になればなるほど強くなる、熱い魂を表現するためのシステムです。

ロボットの耐久力の低下、燃料の残りが少なくなることなどによって上昇します。

ダメージを上昇させるダメージブースト、特殊な行動の発動率を上げるスキルブースト、同時に攻撃する目標を増やすロックブーストの3種類があります。

また、機体によっては装備の使用制限にもなっています。

3.3 エースポイントの概要について

操縦技術の高いパイロットが、一時的にテンションを上げるシステムがエースポイントです。

量産機に乗った操縦技術の高いパイロットが、ここの一番で活躍できるようにすることがエースポイントの目的です。

エースポイントを1点消費することで、その行動の間、テンションが1高いものとして計算することができます。

4. ゲームの概要

このゲームはプレイヤー1人がPC1人を担当し、会話パートと戦闘パートからなるシナリオをこなしていきます。

GMはシナリオを複数用意し、キャンペーンを管理します。シナリオはテンプレートの組み合わせなので、比較的容易に作成することができます。

会話パートは味付け目的程度であり、会話パートでPCが死亡するような危険な判定は避けるようにしてください。おもに、背景世界の説明や登場人物の確認に使うものだとお考え下さい。

戦闘パートはこのゲームの華です。複数のメカニクスが入り乱れ、イベントを取得し、PADを発動させながら派手にドラマを展開させます。

以下の章では、PCのデータの説明、メカニクスのデータの説明、ゲームの流れの説明を行います。その後、データの詳細な説明を行います。

5. PCのデータについて

本章では、PCのデータの見方を説明していきます。

名前 サンプルキャラクター		性別 男性	年齢 24	所属 地球連邦軍	階級 中尉		
第1能力	主業	ファンクションボタン ダメージブースト ロックブースト ●スキルブースト					
第2能力	副業	成長補正 修正なし					
ここにイラストを挿入してください		能力値	修正	イベント	対敵 / 対味	なし / あり	なし / あり
		運動	34 (1→4)	なし	/	なし	/
		技量	39 (1→5)	なし	/	なし	/
		反応	25 (1→4)	なし	/	なし	/
		体力	31 (1→4)				
		知力	27 (1→4)				
		特殊	24 (1→3)				
LP: 27 / MP: 12		MT操縦	20 (1・2→5)	対敵	0	対味	0 (6→4)
PAD		フライヤー	10 (1→4)	対敵	0	歩兵火器	0 (6→4)
再攻撃	再攻撃	悪念操縦	0 (6→4)	対敵	0	砲撃	5 (1→2)
潜在解放	潜在解放	ゲーム	0 (6→4)	対敵	0	車両	0 (6→4)
突破	突破	指揮	15 (1→5)	対敵	0	メカニクス	0 (6→4)
急所打ち	急所打ち	艦艇	0 (6→4)	対敵	5	ソフトウェア	5 (1→2)
大打撃	大打撃	通信	0 (6→4)	対敵	0	機雷	5 (1→2)
圧倒	圧倒	砲撃	0 (6→4)	対敵	5	戦術	5 (1→2)
		情報通	10 (1→4)	対敵	0	医学	0 (6→4)
		個人格闘	0 (6→4)	対敵	0	芸術	0 (6→4)
特技/発動値: 7	成長/ターン	(1/1→3) (1/→2)		メモ サンプルキャラクターのメモ			
出撃回数: ☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆							

図 5-1 サンプルキャラクターシート

5.1 熟練度について

【熟練度】とは「兵士としての熟練度」を表します。それ以外の人生の厚みは表しません。

注意する必要があることは、戦闘能力は【熟練度】とは比例しない点です。

安定的に発揮できる性能にのみ比例し、むしろ、爆発力は【熟練度】が低いほど高い傾向があります。

熟練度が高いPCは当初から様々な技能を持ちやすく、可能な行動のバリエーションが高い代わりに、ゲーム開始後の能力値の伸びは緩やかです。逆に熟練度が低いPCは可能な行動は限定的ですし、技能の数も少ないですが、一点特化の能力を持ちやすく、ゲーム開始後も能力値が大幅に伸びます。

以下、熟練度について説明します。

熟練度は成長難度、成長修正、特技発動目標値、イベントスロット数、成長パターンといった様々な数値を決定する要因です。

成長修正は成長判定の際の修正です。高いほど成長しやすくなります。

特技発動目標値は特技の発動判定の目標値です。低いほど特技が使用しやすくなります。

イベントスロット数は、PCが獲得できるイベント数を表します。

成長パターンは、PCが伸ばすことのできる錬度を表します。2通りのパターンがあり、前3個の値が能力値の、後ろの値が技能に割り振れる値です。

5.2 指針について

PCは『指針』を持ちます。それはPCの行動を決定する基本要因となるものです。これはパーティ内でのPCの立ち位置を確立する上で非常に重要です。

また、指針には『第一指針』と『第二指針』があります。行動に対しては、両者は同程度の重きを置いて

具体的な、指針ごとの行動の方向性は、下記で説明します。

『指針：戦闘』は、物事の解決手段として闘争あるいは競争を好みます。戦闘理由は、敵が戦いを挑むからです。大義名分は、非道がのさばるのは許せないからです。要求や願望としては、緊張感と強さの証明が欲しい、などがあります。

『指針：生存』は物事の解決よりも己の生に拘ります。ただし、存命を重視するとは限りません。戦闘

理由は、敵に屈する訳には行かないからです。大義名分が必要なら、非道な者により蹂躪される訳には行かないと答えます。要求や願望としては、ギリギリの一瞬の中で生を実感したい、などがあります。

『指針：防衛』は物事の解決手段として受動的な手段を好みます。戦闘理由は、敵が壊そうとするものを守るためです。大義名分は、非道な者がものを壊すのは許せないからです。要求や願望としては、価値あるものを守ることで自分の価値を確かめたい、などがあります。

『指針：名誉』は物事の解決手段として決闘あるいは演説を好みます。戦闘理由は、敵の自由にさせる事は矜持が許さないからです。大義名分は、非道を見逃すことは自分の誇りが許さない、あたりがあります。要求や願望としては、手柄を上げたい、などがあります。

『指針：主義』は物事の解決手段として議論や意地の張り合いを好みます。戦闘理由は、敵とは信条が異なるから、などがあります。大義名分は非道を受け入れることは自分の主義ではない、などがあります。要求や願望としては、自分の価値観を認めさせたい、などがあります。

『指針：調和』は物事の解決手段として説得や懐柔を好みます。戦闘理由は敵に、戦いを止めさせるためなどがあります。大義名分は、非道が壊す、平和と日常を取り戻したい、があります。要求や願望としては、友情や愛情が欲しい、などがあります。

5.3 能力値について

能力値について説明します。

能力値には運動、技量、反応、体力、知力、特殊があります。また、副次的な能力値として、LPとMPがあります。

5.3.1 運動

身体を使って、全身の動きが必要なときに使用する能力です。

5.3.2 技量

指先を使うなど、繊細な作業が必要なときに使用する能力です。

5.3.3 反応

何かに素早く対処したり、自分に向けられている視線に気づいたりするときに使用する能力です。

5.3.4 体力

身体的な苦痛に耐えたり、力を振り絞ったりするときに使用する能力です。

5.3.5 知力

知識が必要なときに使用する能力です。

5.3.6 特殊

何らかの特殊な力が必要なときに使用する能力です。念動力だったり、ニュータイプ能力だったりします。

5.3.7 LP (Life Point)

この値は PC が怪我をするなどにより減少し、0 以下になると PC は自動的に気絶します。

【LP】がマイナスで、最大値と同じ値あるいは、それより低い場合、PC は死亡してしまいます。また、【LP：○】なる表記をした場合は、LP が 0 点であることを表します。○の前に+あるいは-が存在する場合は数値を指定だけ上下します。なお、【LP：10】と等しいか、それよりも低い状態で激しい行動をした PC は《意識維持判定》が必要となり、失敗すると気絶し、行動不能となってしまいます。《意識維持判定》は【体力】か【特殊】を用いて判定し、目標値 8 で通常成功、12 で完全成功になる判定です。

完全成功した場合、そのシナリオ中は《意識維持判定》が不要になります。なお、【LP】と【MP】の双方が低い場合でも《意識維持判定》は一度だけでよいものとします。

5.3.8 MP (Moral Point)

特殊力なかななどをどれくらい振るい得るのかを表す値です。

また、【MP：○】なる表記をした場合は、MP が 0 点であることを表し、○の前に+あるいは-が存在する場合は数値を指定だけ上下する事を表します。なお【MP：10】と等しいか、それよりも低い状態で激しい行動をした PC は《意識維持判定》が必要となり、失敗すると気絶し、行動不能となってしまいます。気絶中のキャラクターは、《意識維持判定》に成功すると、目覚めることができます。しかし、MP もしくは LP が 10 以下である場合は、毎ターン《意識維持判定》をしなければなりません。前述の通り、《意識維持判定》は【体力】か【特殊】を用いて判定し、目標値 8 で通常成功、12 で完全成功になる判定です。

ただし、完全成功した場合、そのシナリオ中は《意識維持判定》が不要になります。なお、【MP】と【LP】の双方が低い場合でも《意識維持判定》は一度だけでよいものとします。

5.4 固有特技の概要について

固有特技は、その PC が得意とする戦い方を表すものです。その概要を説明します。詳細は 9 章で説明します。

5.4.1 スペシャル

特殊+30

5.4.2 トップガン

パイロットレベル+1。目標値 8 の操縦判定に自動成功する。特殊 PAD「臨機応変」を持ちます。

5.4.3 エリート

特技発動目標値-6。

5.4.4 プレラーニングスキル

運動+16。技量+16。反応+16。体力+16。知力+16。技能熟練度による判定修正の制限がありません。特殊 PAD「意気消沈」を持ちます。

5.4.5 バンガード

移動力+1(通常も加速も装備も全て)。

5.4.6 ソウルフルスピリット

HP+10。MP+10。意識維持判定に自動成功します。

5.5 特技の概要について

特技は、その PC の特殊な技術を表すものです。その概要を説明します。詳細は 10 章で説明します。

特技は行為判定の出目が特技発動値以上ならば使用できます。『特技』を一度使用することに発動目標値は 1 上昇します。

5.5.1 バーストアタック

バーストアタックは特殊な攻撃ワザです。

《固有特技：スペシャル》《固有特技：ソウルフルスピリット》はマキシマムパワーアタックが使えます。マキシマムパワーアタックは撃側ダメージ判定ステップの『基本ダメージ初期値』算定時に、兵装の【効果】の値を 2 倍にすることができます。【効果】がマイナスの場合は 0 になります。使用時には【LP：-3】。P 属性兵器のダメージ補正も 2 倍になります。

《固有特技：バンガード》《固有特技：トップガン》《固有特技：エリート》《固有特技：プレラーニングスキル》の場合は、ゼロレンジシュート、スナイプショットが使えます。ゼロレンジシュートは最低射程が 1 以上の武器を射程ゼロで使用し、攻撃側ダメージ判定ステップの『基本ダメージ初期値』決定時の

ダイスを1個増やすことができます。使用時には【LP:-3】が必要です。

スナイプショットは武装の【最大射程】が1.5倍になります(切り上げ)。完全命中時は機体中枢判定1回追加できます。使用時には【LP:-3】が必要です。

5.5.2 サポートガード

味方に攻撃が命中した際に《特技：サポートガード》が成功した場合、味方に生じた『実ダメージ』の半分(切り捨て)を自分が受けることで、味方への被害を一切食い止めることができます。この時、自分が受けるダメージは【装甲強度】に関係なく、『実ダメージ』の半分(切り捨て)がそのまま適用されます。

ただし、このとき、ビームコートなどの防御兵装で減衰することは可能です。《特技：ブロック》で攻撃を防ぐこともできます。

通常移動、あるいは加速移動で実際に庇う味方のいるヘクスまで移動できねばなりません。パイロットが受けるはずだったダメージは当然パイロットが受けます。『機体損害表』の結果も《特技：サポートガード》をしかけた者に適用されます。

5.5.3 ブロック

K属性兵装を装備し、《特技：ブロック》が成功した場合、W属性を持たないO属性兵装による攻撃は『成功段階』に関わらず全て無効化されます。K属性兵装を装備していない場合は、弾数兵器を使用します。使用した兵装の【弾数:-1】します。

5.5.4 カウンター

敵から攻撃を受けた際に《特技：カウンター》を行することで、敵の攻撃手順の終了後にその敵を攻撃することができます。

5.5.5 ブーストマニューバ

ブーストマニューバを行使した『メカニック』は、《防御判定》の『成功段階』が一段階改善されます。《特技：ブーストマニューバ》を行使したパイロットは【LP:-3】です。

5.5.6 コンビネーションアタック

コンビネーションアタックが行使された攻撃に対するあらゆる防御判定は目標値+2。コンビネーションアタック付きの攻撃の後にさらにコンビネーションアタックを仕掛けた場合、《防御判定》は【目標値:+4】になる。これは連続する限り累積します。

5.6 複合特技の概要について

複合特技は、そのPCの必殺技術的な技術を表すものです。その概要を説明します。詳細は11章で説明し

ます。すべての複合特技は、自動成功する代わりに、【MP:-4】消費します。さらに、『特技』を2回消費したのと等しい影響を特技発動目標値に与えます。

5.6.1 シュートダウン

テンションタイプがダメージブーストのもののみ使用可能です。ブロックとカウンターを使用できるもののみ使用可能です。ブロックの使用タイミングで使用できます。使用時には【MP:-4】します。

まず、使用する兵装を決定します。使用する兵装を決定したら、兵装の固定値の2倍とテンションによるダメージ上昇と、P兵器なら特殊による修正を加えて自分のシュートダウンパワーを決定します。次に、相手の兵装の固定値を相手のシュートダウンパワーとします。

自分のシュートダウンパワーが相手のシュートダウンパワーを上回れば、相手にシュートダウンパワーを固定値としたダメージを与えます。ダメージはシュートダウンパワー+2D6です。C効果は有効です。敵の兵装にC効果があっても相殺しません。

相手のシュートダウンパワーが自分のシュートダウンパワーを上回れば、自分が、相手のシュートダウンパワーから自分のシュートダウンパワーを差し引いた値を固定値としたダメージを受けます。ダメージはシュートダウンパワーを差し引いた値+1D6です。C効果は有効ですが、自分が使用した武器にC効果があれば相手の兵装のC効果を相殺します。ブロック失敗後に使用を宣言することができます。

5.6.2 アクロバティックブースト

テンションタイプがダメージブーストのもののみ使用可能です。ブーストマニューバとカウンターを使用できるもののみ使用可能です。ブーストマニューバの使用タイミングで使用できます。使用時には【MP:-4】します。

防御判定が2段階改善し、望むならば一度、移動が可能になります。このとき燃料消費なしで加速移動で移動することができます。さらにカウンターが成立します。命中判定を行います。ブーストマニューバ失敗後に使用を宣言することができます。

5.6.3 アクセルバースト

テンションタイプがロックブーストのもののみ使用可能です。ブーストマニューバ、バーストアタックを使用できるもののみ使用可能です。自分の行動ターンのバーストアタックの使用タイミングで使用できます。使用時には【MP:-4】します。

ロックブーストの目標数だけ、ZOCを無視して、移動と攻撃が可能となります。また、存在しない目標に

攻撃を空振りして、移動のために使ってもよいものとします。

5.6.4 タクティカルバラージ

テンションタイプがロックブーストのもののみ使用可能です。バーストアタック、コンビネーションアタックを使用できるもののみ使用可能です。攻撃のタイミングで使用できます。使用時には【MP：-4】します。

攻撃の際に、ロックブーストのテンション効果による攻撃目標の数にかかわらず、1体の目標を攻撃した時と同様の弾数あるいはMP、HPしか消費しないで済みます。

5.6.5 リフレクトシーケンス

テンションタイプがスキルブーストのもののみ使用可能です。サポートガードとブロックを使用できるもののみ使用可能です。味方が攻撃を受けたタイミングで使用できます。使用時には【MP：-4】します。

サポートガードとブロックが自動的に成功します。成功後、自動的に自分は元のヘクスに戻ります。したがって、加速移動でサポートガードする位置に移動したとしても消費する燃料は1です。また、移動時にZOCの影響は受けません。目標ヘクスのスタック数制限には抵触しません。したがって、既に2ユニット存在するヘクスに一時的に飛び込み、サポートガードとブロックを成立させ、元のヘクスに戻ります。

さらに、サポートガードされた者はカウンターが成立します。直ちに攻撃可能な兵装で攻撃することが可能です。命中判定を行います。また、サポートガードが失敗した後に使用を宣言することができます。

5.6.6 コンビネーションストライク

テンションタイプがスキルブーストのもののみ使用可能です。コンビネーションアタックとサポートガードを使用できるもののみ使用可能です。味方が攻撃したタイミングで使用できます。使用時には【MP：-4】します。

味方が攻撃した目標に直ちに攻撃することができます。しかも、その防御判定の目標値を+2します。

5.7 技能の概要について

能力値をどこまで発揮できるかを決めるのが技能です。技能が低いと、能力値が高くても当該の判定で能力値を発揮しきれません。

5.7.1 ロボット

ロボットの操縦技術。

5.7.2 飛行機

飛行機の操縦技術。

5.7.3 思念操縦

思考だけで制御するメカニクの操縦技術。ロボット操縦の代替技能になる場合がある。

5.7.4 ゲーム

ゲームの技術。ロボット操縦の代替技能になる場合がある。

5.7.5 指揮

指揮の技術。

5.7.6 艦艇

艦艇を操縦する技術。

5.7.7 通信

巧みな通信や、妨害をする技術。

5.7.8 砲撃

砲撃の技術や知識。

5.7.9 情報通

人のうわさに対する感度の高さや、非公式の情報をかき集めてくる技術。

5.7.10 個人格闘

個人格闘の技術。

5.7.11 体術

身のこなしの技術。

5.7.12 歩兵火器

銃器などを扱う技術。

5.7.13 隠蔽

物を隠したり、逆に、隠したものを探したりする技術。

5.7.14 車両

車両の操縦技術。

5.7.15 メカニクス

メカニクなどを整備、修理、開発する技術や知識。

5.7.16 ソフトウェア

プログラムなどを整備、開発する技術や知識。

5.7.17 博識

公式な情報や知識の幅の広さ。

5.7.18 戦術

戦術の知識。

5.7.19 医術

医療知識や技術。

5.7.20 芸術

歌や楽器演奏、絵画や舞踊などの芸術全般の知識や技術。

5.8 PAD の概要について

PAD は攻撃判定がソロ目であった場合に発生する特殊な効果です。

5.8.1 倍撃攻撃

ダメージ 2 倍

5.8.2 出力全開

ダメージ+12

5.8.3 大打撃

ダメージ+1D6

5.8.4 連続攻撃

別の兵装で攻撃可能

5.8.5 再攻撃

同じ兵装で同じ敵を攻撃可能

5.8.6 殺到

移動した後、別の射程 0 兵装で攻撃可

5.8.7 突破

ZOC 無視で移動+2 で移動可かつダメージ D1 個を 6

5.8.8 致命弾

C 効果 1 つ追加

5.8.9 報復

ダメージ+減っている分の耐久

5.8.10 急所打ち

最大 HP の 1/3 にする(通常ダメージと選択式)

5.8.11 圧倒

攻撃目標のテンション-1

5.8.12 戦慄

自分以下全敵テンション-1(最低 0)

5.8.13 痛打

命中段階一段スライド

5.8.14 精密攻撃

攻撃判定+1D6

5.8.15 直撃

攻撃目標は回避防御不能

5.8.16 乾坤一擲

自分のテンション+1

5.8.17 叱咤激励

任意の味方のテンション+1 かつ自分のダメージ D1 個を 6

5.8.18 起死回生

全員のパイロットレベル+1(MAP 中) かつ自分のダメージ D1 個を 6

5.8.19 臨機応変

任意の PAD を発動させられる

5.8.20 意識混濁

自分のテンション-2

5.8.21 誤射

射程内の味方に一次命中

5.8.22 誤操作

次の自分の行動まで、あらゆる目標値が+2 される

5.8.23 突出

敵の射程などの条件的に使用可能な最強武器が命中

5.8.24 兵装剥離

兵装を 2 個落とす

5.8.25 武器故障

使用した武器が使用不能になる

5.8.26 回路不全

次の自分の行動まで、あらゆる防御行動をとれない

5.8.27 攻撃失敗

攻撃失敗かつ自分に 1D6 ダメージ

5.8.28 自爆

自分に 2D6 ダメージ

5.8.29 意気消沈

自分のテンション-1

5.9 イベントの概要について

イベントは戦闘中にドラマティックな行動をとると、戦闘が有利になる能力がもらえるものです。

5.9.1 憧憬

ペナルティ PAD 無効

5.9.2 同志

ExtMP+5

5.9.3 約束

意識維持判定自動成功

5.9.4 因縁

エースポイント+1

5.9.5 信念

MAP 開始時の追加指針

5.9.6 愛機

PL+1/機体中枢判定をコクピットに移す

5.9.7 相方

PAD 発生

5.9.8 保護

対象を庇える

5.9.9 宿敵

テンション+1

5.9.10 師匠

特技を発動

5.9.11 誓約

LP 消費を MP で代替

5.9.12 共感

対象の能力値と技能で判定

5.9.13 継承

特技を取得

5.9.14 慢心

ボーナス PAD 無効

5.9.15 失意

テンション-2 固有特技消滅

5.9.16 覚醒

任意の PAD 効果を発揮かつレベルアップ

5.9.17 開眼

特技を取得かつレベルアップ

5.9.18 再起

レベルアップ

6. 機体のデータについて

本章では、機体のデータの見方を説明していきます。

SRG-02 グルンガスト 式式							
	要求練度	4	脱出難度	4	機体損害表		
	通常移動	1	加速移動	2	1 モニター		
	一次回避	9	完全回避	12	2 コクピット		
	一次命中	7	完全命中	11	3 腕/脚		
	索敵範囲	1	索敵修正	-1	4 武装		
	装甲強度	13	機体出力	15	5 誘爆(×3)		
	耐久性能	78	燃料容量	3	6 誘爆(×4)		
	テンション効果 (指針: _____)						
	○1: _____						
	○2: _____						
○3: _____							
○4: _____							
○5: _____							
○6: _____							
機体メカ欄 (整備難度: 7)							
SRG-01の量産試験型。							
変形システム簡略化の為、タンクモードは省略されている。							
当機はSRX計画で開発されたT-LINKシステムを有している。							
整備には艦船用ドックが必要							
サブステディューモジュールシステム搭載							
装備名称	距離	成功	効果	弾数	負荷	属性	
格闘	0	6 / 12	+1	-	0	HIO	
変形機構	特殊	-	-	-	1		
T-LINKシステム	特殊	-	-	-	1		
念動フィールド	防御	-	(2D6)	MP-1	0	D	
アイソリッドレーザー	0 - 1	7 / 12	+0	6	1	AB	
ブーストナックル	1 - 2	7 / 11	+3	-	4	HIOU	
マキシブラスター	1 - 3	8 / 12	+9	MP-2	4	CIOX	
Z・Oブレード	0	8 / 12	+5	-	2	CHIKOU	
Z・Oブレード・マキシムアタック	0 - 1	7 / 11	+11	MP-4	2	CHIIOUX	
選択武装名称	距離	成功	効果	弾数	負荷	属性	
○ スプリットミサイル	1 - 2	6 / 11	+1	2	1	GLOU	

図 6-1 機体データシート

6.1 機体特性値

機体は性能を表す特性値を持ちます。以下ではそれを説明します。

6.1.1 要求練度

その機体を動かすのに必要なパイロットレベルを表します。パイロットレベルが1足りない場合、すべての判定値の判定の目標値が1上昇します。

2足りない場合は、2上昇します。3以降も同様に足りない分だけ目標値が上昇します。

6.1.2 脱出難度

その機体が撃破されたとき、パイロットが安全に脱出できたかを判定する、脱出判定の目標値です。脱出判定は、運動と体術を使用します。脱出に失敗した場合、最後に期待が受けたダメージと同じだけのダメージを、パイロットはLPに受けます。この結果、パイロットのLPが0か、0よりも低くなった場合、パイロットは死亡します。

6.1.3 通常移動

その機体が移動するときに進めるヘクス数です。

6.1.4 加速移動

その機体が燃料を消費して加速移動するときに進めるヘクス数です。

6.1.5 一次回避

その機体が回避判定をするときの一次回避の目標値です。

6.1.6 完全回避

その機体が回避判定をするときの完全回避の目標値です。

6.1.7 一次命中

その機体の基本的な命中性能を表します。この値はゲームでは直接的には使用しません。

6.1.8 完全命中

その機体の基本的な命中性能を表します。この値はゲームでは直接的には使用しません。

6.1.9 索敵範囲

その機体の基本的な索敵範囲の広さを表します。この値はゲームでは直接的には使用しません。

6.1.10 索敵修正

その機体の基本的な能力の高さを表します。この値はゲームでは直接的には使用しません。

6.1.11 装甲強度

その機体がダメージを受けるとき、無効化できるダメージを表します。

6.1.12 機体出力

その機体の出力を表し、負荷の合計がこの値以下の装備を持って出撃することができます。まれに、出力が上昇する機体もあります。

6.1.13 耐久性能

その機体の耐久性能を表します。ダメージを受けるたびに減っていき、ゼロかそれよりも低くなるとその機体は撃破されたこととなります。

6.1.14 燃料容量

その機体の燃料の量を表します。加速移動をするときに1点減少します。装備によってはそれ以外のタイミングでも消費します。

6.2 機体損害表

ダメージ判定の際、ソロ目が出たり、強力な武器を使用したりした時などに、機体に深刻な損害が現れたことを表現するための表です。1D6を振り、出た目に対応した効果が直ちに発揮されます。

6.2.1 モニター

メインモニターが破壊されます。命中判定と回避判定の目標値が2上昇します。この効果は累積します。

6.2.2 コクピット

コクピットに直撃弾が発生します。2D6×2のダメージが直ちにパイロットに入ります。この効果でパイロットのLPが0以下になり、さらに機体が破壊された場合、パイロットは死亡します。

6.2.3 腕/足

通常移動と加速移動が1低下します。通常移動が既に0の場合、腕が1本破壊されます。腕が二本とも破壊され、通常移動が0の場合、加速移動が0になるまで移動力が低下します。それ以上は何も起こりません。

6.2.4 武装

ランダムに武装が1つ破壊されます。武装が既に何も無い場合、それ以上は何も起こりません。

6.2.5 誘爆

誘爆の後ろに、n倍と書かれています。ダメージがn倍になります。n倍になった結果でも装甲強度とダメージ値が等しいか、ダメージ値の方が低かった場合、ダメージは無効化されます。

6.2.6 装甲

装甲強度が1低下します。

6.3 装備特性値

装備は性能を表す特性値を持ちます。以下ではそれを説明します。

装備には固定兵装と外装兵装があります。固定兵装は必ず持っていく装備です。外装兵装はどれを持っていくか選択することが可能です。兵装によっては、必要練度が上昇するものもあります。そのような兵装は、「持っていても」、「封印」して使わないことにしていくことで、必要練度のペナルティを受けなくて済みます。

何らかの理由で、パイロットレベルが上昇し、使えるようになった場合、直ちに「封印」を解除して構いません。なぜなら……格好良いからです！

これを悪用して、封印した状態でもっていき、エースポイントを稼ぎ、使うときだけ封印解除することをゲームマスターは許してはいけません。パイロットレベルが足りているときは封印できないものとします。

6.3.1 装備名称

装備の名称です。

6.3.2 距離

装備の有効射程距離です。

6.3.3 成功

装備の一次命中の目標値と完全命中の目標値を表します。

6.3.4 効果

ダメージ判定の際、2D6 に加算する値です。

6.3.5 弾数

その装備を使える数です。LP や MP を減らして使用する兵装もあります。

6.3.6 負荷

その装備の重さです。負荷の合計値が出力以下でないと出撃することはできません。

6.3.7 属性

その装備の特性を表します。一つの装備に複数の属性が設定されます。

使用制限やボーナスなど、多様な意味を持ちます。

表 4 装備属性説明表

属性	意味	説明
A	対空兵器	空中の敵に対して修正なしで攻撃できます。
B	ビーム兵器	強力ですがビームコートなどに阻まれます。
C	致傷兵器	命中時に機体中枢表を振れます。
CC	超致傷兵器	命中時に機体中枢表を2回振れます。一次命中ではCが1つ失われます。
D	防御兵器	自分に対するダメージ判定後に使用する兵装です。
E	電撃兵器	通常命中時、相手に意識維持判定を強要できます。
F	対固定兵器	回避の宣言をされると自動的に一次回避が成功されてしまう兵器です。
G	誘導兵器	強力ですが、ジャミングなどに阻まれます。
H	手持ち兵器	腕が2本とも破壊されると使えなくなる兵器です。
HH	両手持ち兵器	腕が片手でも破壊されると使えなくなる兵器です。
I	格闘兵器	運動で命中判定を振る兵器です。
K	刃兵器	残弾などを無消費でブロックに使用することができる兵器です。
L	対地兵器	地上の敵に対して修正なしで攻撃できます。
M	マップ兵器	特殊技能なしに複数目標をまとめて攻撃できる兵器です。
O	実体弾兵器	強力ですがブロックされる兵器です。
P	特殊兵器	攻撃判定を特殊で振り、かつ、効果値に特殊による修正値がかかる兵器です。
S	盾兵器	器属性にかかわらずブロックでき、S兵器の耐久点で受け止める兵器です。C,CCも無効化します。
T	貫通兵器	装甲強度に関係なくダメージを与えられる兵器です。
U	対水面下兵器	水中の敵に対して修正なしで攻撃できます。
W	散弾兵器	ブロックされない兵器です。OWでもブロックされません。

X	必殺兵器	自分のテンション以下の相手は D 兵器による防御や S 兵器や K 兵器を含むすべてのブロックを行えない兵器です。
---	------	---

7. ゲームの流れについて

この章ではゲームのおおよその流れを説明します。

7.1 GM による背景説明パートについて

ゲームを始めるにあたって、GM は背景を説明するようにしてください。

7.1.1 背景世界の確認

どのような世界で、PC がどんな立場なのか簡単に説明してください。必要なら、機体の位置づけも説明した方が良いでしょう。

7.1.2 時期の確認

どのような時期で、ゲームが始まる時間帯を説明してください。

7.1.3 戦力の確認

PC や敵の戦力状況を簡単に説明してください。

多くの場合、敵の戦力の方が強大でしょう。なぜならその方が盛り上がるからです。

7.2 会話パートについて

場合によってはいきなり戦闘パートでも構いませんが、多くの場合、会話パートで、PC と NPC を理解するシーンがあった方がゲームは円滑に進むでしょう。多くの場合、ブリーフィングルームの会話が適切でしょう。

7.2.1 登場人物の確認

多くの場合、司令官や責任者など、戦場には出ないが PC の上司にあたる人物や関係の深い人物がいた方が話は誘導しやすいです。あるいは整備兵、世話役、副官も使いやすいくでしょう。そういった戦場に出ない人物を簡単に紹介し、位置づけを説明してください。

7.2.2 全員の顔合わせ

PC 同士の位置づけも必要でしょう。そのため、多くの場合、PC と主要 NPC が一堂に会したシーンを挿入することが望ましいです。プレイヤーには背景説明していますが、PC レベルで知っていてほしいことを説明するのもこのシーンの役目となります。

7.2.3 各自の行動

PC が PC 同士や NPC に聞きたいことや、言っておきたいことがある場合などがあるでしょう。各 PC に 1～2 回程度自由行動を許して構いません。このゲームではイベントをとるため、NPC にフラグを立てることも重要になってきます。何をしようかわからないプレイヤーもいるでしょう。その場合、GM が関係者 NPC を差し向け、ちょっとした励ましやアドバイスを行うことで、フラグ立ての協力をすると良いでしょう。

7.2.4 戦闘への導入

一通り、PC の行動が終了したら、さっそく戦闘に移ります。戦闘マップを広げ、状況説明を始めてください。

7.2.5 戦闘参加タイミングの確認

通常は PC は最初から全員が戦闘マップに配置されることが望ましいです。ですが、状況によっては整備中の機体で待機しているなど、すぐには戦場には出られない場合もあるでしょう。その場合、どのタイミングで参加可能か明示しましょう。

7.2.6 戦闘の開始

いよいよ戦闘開始です。

7.3 戦闘パートについて

本ゲームの一番の花形。それが戦闘パートです。敵を倒すのも、イベントをとるのも、物語が進むのも戦闘パートで起こることが望ましいです。

戦闘パートは、初期処理と戦闘ラウンドと終了処理からなります。

7.3.1 初期配置の確認

初期処理の最初のステップが初期配置の確認です。敵味方のユニットを戦闘マップに配置しましょう。敵も、味方も当然のように増援は発生しますので、戦力の全てを初期配置する必要はありません。

7.3.2 戦場の指針の確認

戦場の指針を二つ提示します。勝利条件によって自動的に決定されます。

表 5 勝利条件と指針表

勝利条件	勝利条件の例	指針
特定目標の撃破	敵指揮官機の撃破	戦闘、名誉
敵対勢力の殲滅	敵の全滅	戦闘、主義

特定条件を満たすまで生き延びる	ミサイルを撃破せずに耐久力を50%以下にする、援軍(など)到着まで味方全機を破壊されない	生存、主義
特定地点へ到達する	味方全機を破壊されずに、突入口(など)に到着する	生存、調和
特定機体が特定条件を満たすまで守る	基地を破壊されない、都市への進入を防ぐ	防衛、名誉
特定機体を特定地点へ到達させる	輸送機(など)のマップ外(など)への脱出	防衛、調和

7.3.3 勝利条件の確認

勝利条件をプレイヤーに伝えてください

7.3.4 導入の説明

初期処理の最後のステップは、戦闘開始時の小芝居です。戦場に配置された NPC の個性に応じてセリフなどを言ってあげましょう。

7.3.5 戦闘ラウンドの開始

戦闘ラウンドは、イニシアティブ判定、先行の行動、後攻の行動、意識維持判定からなります。詳細は後述します。

7.3.6 勝利条件達成の確認

いわゆる終了処理です。勝利条件や敗北条件を満たしたら戦闘パートを終了します。もはや大勢は決して、グダッてきた場合には、GM とプレイヤーが相談して、戦闘パートを終了しても構いません。

7.4 戦闘ラウンドについて

戦闘ラウンドは、イニシアティブ判定、先行の行動、後攻の行動、意識維持判定からなります。以下でそれぞれについて説明します。

7.4.1 イニシアティブ判定

テンション最大の PC が、イニシアティブ目標値以上を特殊で振れば、PC 側が先行、後攻を自由に選べます。この判定に失敗した場合、敵側が原則的には先行で動きます。テンション最大の PC が複数人いる場合、複数人全員が判定することができます。

表 6 NPC 部隊のイニシアティブ値と指揮官の優秀度表

指揮官のイメージ	イニシアティブ目標値
足手まとい	5

無能	6
普通	7
優秀	8
極めて優秀	9

表 7 指揮官のテンションとイニシアティブ目標値表

テンション	イニシアティブ目標値
-3 以下	-3
-2	-2
-1	-1
0	修正なし
+1	+1
+2~+3	+2
+4 以上	+3

7.4.2 先行の陣営の行動

先攻陣営の各人が、移動と攻撃を行います。移動は通常移動か、加速移動か、移動しないを選択することができます。加速移動を選択して、燃料を消費した上で移動しない選択をしても構いません。

7.4.3 後攻の陣営の行動

後攻陣営の各人が、移動と攻撃を行います。

7.4.4 意識維持判定

LP または MP が 10 あるいはそれより低くなった場合は、意識維持判定が必要です。意識維持判定は、体力あるいは特殊を用いて、目標値 8/12 で行います。失敗した場合、次の戦闘ラウンドは気絶してしまい、何も行動できません。パイロットが気絶している機体は、攻撃目標にしないことにしても構いません。動けないだけで十分なペナルティなので、わざわざとどめを刺す必要はないでしょう。NPC が気絶した場合も撃墜扱いで良いでしょう。なお、LP および MP の両方が 10 以下である場合でも意識維持判定は一度で構いません。

7.5 各人の行動の詳細な処理について

各人は、移動と攻撃を行います。

7.5.1 移動の流れ

移動は通常移動か、加速移動か、移動しないを選択することができます。

通常移動は、通常移動の分だけヘクスを移動することができます。

加速移動は燃料を消費して加速移動の分だけヘクスを移動します。加速移動を選択して、燃料を消費した上で移動しない選択をしても構いません。燃料消費によりよりテンションが上昇した場合、攻撃は上がった他テンションで処理することができるものとします。

なお、移動したときに機体が1ヘクスに3機以上存在するような移動は行えません。1ヘクスには2機までしか入れません。味方が2機いるヘクスを通過することは出来ません。また、敵対陣営の機体が存在するヘクスに侵入した場合、移動はそこで終了となります。この移動を終わらせる効果をZOC (Zone of Control)と呼びます。ただし、何らかの理由でZOC無視の移動が可能な場合、敵の存在を無視して移動できます。ただし、このときにも停止するヘクスに関しては、1ヘクスに2機までの制約に従います。なお、敵味方にかかわらず、2機いるヘクスを通過することは出来ません。

また、同一ヘクス内の機体を射程ゼロの1兵器で攻撃した場合、その機体がヘクスを出ようとしたときに、逃がさないように妨害することができます。この妨害を抜けるためには離脱判定が必要です。

離脱判定はロボット操縦技能と運動を使用し、お互いに判定し、高い目が出た方の勝ちとなります。妨害する側が勝った場合、離脱しようとした機体はそのヘクスから出ることは出来ません。離脱判定の出目が同じだった場合、妨害側の勝ちとなります。この妨害と離脱判定は、ゲーム性を高めるために必要なもので、是非覚えておき、忘れないようにしてください。

さらに、同一ヘクスに2機の機体が存在するとき、外から片方を攻撃した場合には特殊な状況が発生します。攻撃が外れたか、あるいは回避に成功して通常命中損害判定も一次命中損害判定も発生しなかった場合、もう一方の機体に攻撃判定を再度行う必要があります。これは乱戦時の流れ弾を表現しています。

なお、サポートガードなどで割り込みを行うことによって、一時的に3機以上の機体が1ヘクスに存在することがあります。その場合、かばわれた機体が任意の隣接ヘクスに押し出されるものとします。どのヘクスに押し出すかは、プレイヤーが話し合い、納得したうえで自由に決めて構わないものとします。

7.5.2 攻撃判定の流れ

攻撃は、まず使用する兵装を選定します。次に、使用する特技を選定します。さらに、イベントの相方を使用するか決定します。

この時点で攻撃判定を行います。攻撃判定は、ロボ

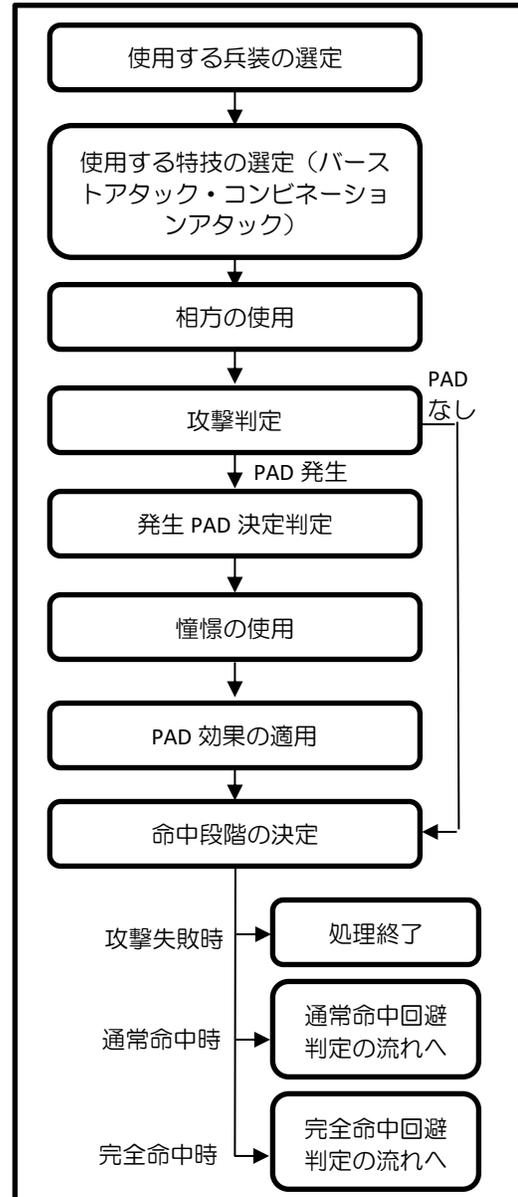


図 7-1 攻撃判定の流れ

ット操縦技能と技量を用いた判定で、兵装の一次命中と完全命中を目標値にします。1兵器の場合は技量の代わりに運動を使います。

一次命中より低ければ、攻撃失敗になります。一次命中と同じか、それより高く、完全命中より低い場

合、通常命中になります。完全命中と等しいかより高い場合、完全命中になります。

出目が 13 以上なら、真・完全命中となり、一切の回避は出来ません。ただちに 7.5.5 の通常命中損害判定の流れに進みます。

特技発動目標値と同じかより高かった場合、特技は発動したことになります。すなわち攻撃判定 1 回で命中の成否も特技の成否も見ることになります。

攻撃判定の出目がソロ目であった場合と相方を使用していた場合、PAD が発生します。発生 PAD 決定判定として、1D6 したうえで、そのキャラクターの PAD 表を参照します。PAD 表を参照した結果、発生する PAD がペナルティ PAD であった場合、憧憬を使用して、その結果を無効化することができます。

PAD の結果を適用しても攻撃失敗の場合、攻撃は失敗したことになり、処理は終了です。

通常命中した場合、通常命中回避判定に移ります。完全命中した場合、完全命中回避判定に移ります。

7.5.3 通常命中回避判定の流れ

通常命中した場合、目標は回避を試みることができます。まず使用する特技を選定します。次に回避判定

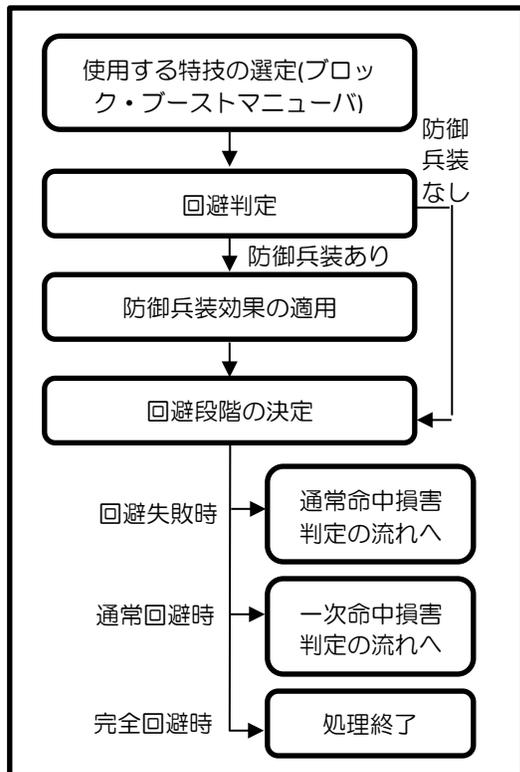


図 7-2 通常命中回避判定の流れ

を行います。回避判定はロボット操縦技能と反応を用いた判定で、機体の一次回避と完全回避を目標値にします。

一次回避より低ければ、回避失敗になります。一次回避と同じか、それより高く、完全回避より低い場合、通常回避になります。完全回避と等しいかより高い場合、完全回避になります。

完全回避の場合、攻撃は失敗したことになり、処理は終了です。

通常回避した場合は、一次命中損害判定に移ります。回避失敗した場合は、通常命中損害判定に移ります。

なお、一部の特殊装備により、回避段階が変更されたり、完全に攻撃を無効化したりする場合があります。例えば、分身です。分身が可能な機体がテンション 3 以上であるときに、回避判定でソロ目を出した場合に分身は発動し、あらゆる攻撃を完全に回避します。

7.5.4 完全命中回避判定の流れ

完全命中した場合、目標は回避を試みることができます。まず使用する特技を選定します。次に回避判定

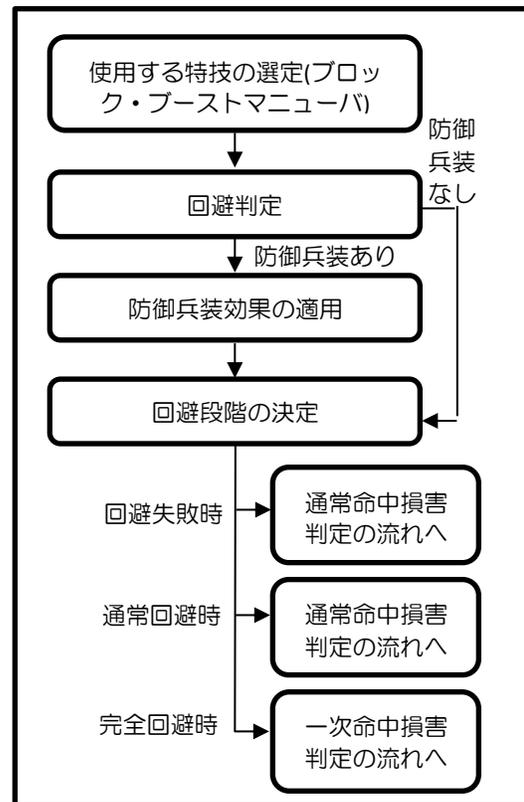


図 7-3 完全命中回避判定の流れ

を行います。回避判定はロボット操縦技能と反応を用いた判定で、機体の一次回避と完全回避を目標値にします。

一次回避より低ければ、回避失敗になります。一次回避と同じか、それより高く、完全回避より低い場合、通常回避になります。完全回避と等しいかより高い場合、完全回避になります。

完全命中に対しては、通常回避までは回避できません。通常命中損害判定に移ります。完全回避しても、一次命中損害判定に移ります。

なお、一部の特殊装備により、回避段階が変更されたり、完全に攻撃を無効化したりする場合があります。例えば、分身です。分身が可能な機体がテンション3以上であるときに、回避判定でソロ目を出した場合に分身は発動し、あらゆる攻撃を完全に回避します。分身が発動した場合、問答無用で回避成功になり、処理は終了します。

また、跳身が可能な機体がテンション2以上であるときに、回避判定でソロ目を出した場合に跳身は発動し、それによる移動で武器の射程から出た場合、あらゆる攻撃を完全に回避します。

7.5.5 通常命中損害判定の流れ

一次命中して回避失敗したか、完全命中して完全回避できなかった場合、通常命中損害判定になります。まず、通常命中ダメージ判定を行います。

通常命中ダメージ判定は、2D6+装備の効果値になります。通常命中ダメージ判定でソロ目が出た場合、機体中枢命中が発生したことになります。機体損害判定を行います。

機体損害判定は、1D6を振り、機体損害表を参照して損害の内容を決定します。モニターや誘爆などの場合、イベントの愛機を使用して、コクピットにずらすことが有効でしょう。この戦闘でまだイベントを取っていない場合、このタイミングで直ちにイベント愛機を取り、使用しても良いこととします。

ダメージが決定された後、サポートガードを使用するか決めることができます。別な機体のパイロットがサポートガードを行う場合に、同時にブロックを使うこともできます。直ちに特技発動判定を行ってください。ここでは能力値は反応を用います。

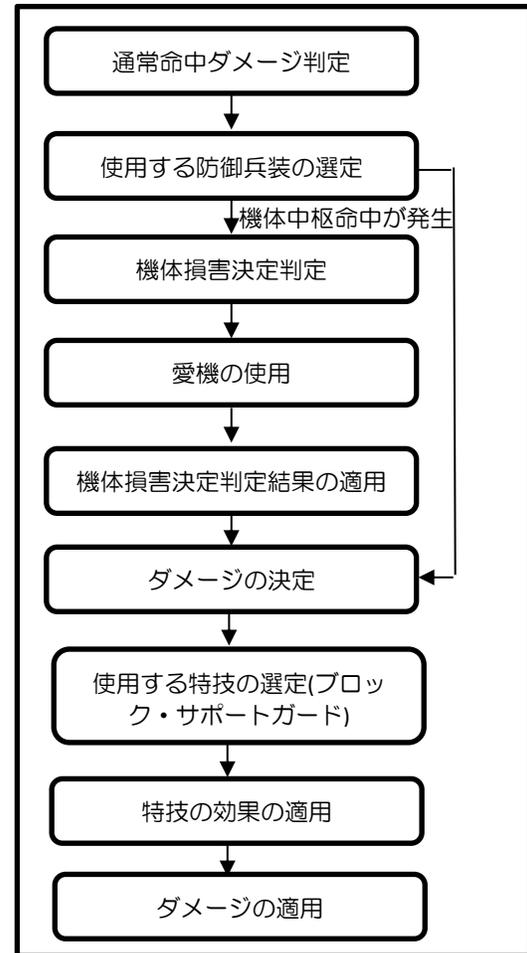


図 7-4 通常命中損害判定の流れ

7.5.6 一次命中損害判定の流れ

一次命中して通常回避したか、完全命中して完全回避した場合、一次命中損害判定になります。通常命中損害判定とは、最初のダメージ判定が、一次命中ダメージ判定であることだけが異なります。あとは同じで

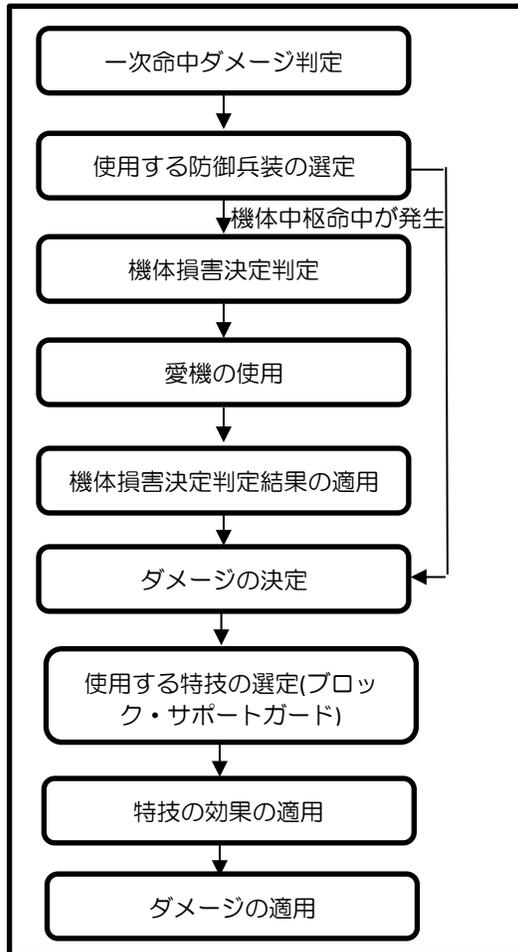


図 7-5 一次命中損害判定の流れ

す。一次命中ダメージ判定は、 $1D6 + \text{装備の効果値} \div 2$ (切り上げ)になります。

7.5.7 カウンターの流れ

7.6 エンディングパートについて

戦闘を終了させ、戦闘の結果起こったことを整理して伝えます。会話パートのように、PCとNPC、PCとPC間の行動があった方が良いでしょう。

7.6.1 戦闘結果の確認

7.6.2 各自の行動

7.6.3 PCの成長

8. PCの成長について

このゲームでは、PCの成長はパイロットレベルの向上と能力値の向上によって表現されます。能力値は1回の出撃のたびに、熟練度から定められた特定の値が向上します。パイロットレベルは出撃判定で得られる出撃数に応じて向上します。以下、詳細を記します。

8.1 能力値の向上について

熟練度に応じて、PCはAパターンとBパターンの2つの能力値の向上タイプを持ちます。成長パターンの欄に書かれている値を参照してください。

「 $(n_1/n_2/n_3:n_4) (n_5/n_6/n_7:n_8)$ 」のようになっていると思います。 $n_1 \sim n_4$ がAパターン、 $n_5 \sim n_8$ がBパターンです。 $n_1 \sim n_3$ は能力値の向上値です。任意の能力値を3つ選び、一か所に一つの値を割り当て、その分を向上させてください。 n_4 は技能の向上値です。任意の技能に割り当て、その分を向上させてください。Bパターンも同様です。AパターンかBパターンのどちらかを選んで適用してください。

8.2 出撃判定について

1セッションが終了するたびに、出撃判定を行います。成長難易度を目標値として、成長修正をダイスの修正値として判定を行ってください。失敗したら1、成功したら2の出撃回数を得られます。

8.3 レベルアップについて

出撃回数が規定回に達した場合、パイロットレベルが向上します。これをレベルアップと呼びます。パイロットレベルは、現在のレベルと等しい出撃回数がたまるレベルアップできます。表8に必要な出撃回数をしめします。

表8 レベルアップと必要な出撃回数

レベルアップ	必要な出撃回数
0 → 1	1
1 → 2	2
2 → 3	3
3 → 4	4

4 → 5	5
5 → 6	6
6 → 7	7
7 → 8	8
8 → 9	9

なお、累積値としては表9のようになります。

表9 各レベルになった時点の累積出撃回数

レベル	累積出撃回数
1	1
2	3
3	6
4	10
5	15
6	21
7	28
8	36
9	45

また、レベルアップした場合、ボーナス PAD を一つ得ます。

8.4 PAD の獲得について

レベルアップ時の PAD 獲得について説明します。まず、1D6 し、第一指針に関する PAD を獲得するのか、第二指針に関する PAD を獲得するのかを決定します。表 10 に示す通り、ダイスの出目が 1~4 ならば第一指針を参照してください。そうでなければ第二番を参照してください。

表 10 ダイスの出目と参照する指針の関係

ダイスの出目	参照する指針
1 ~ 4	第一指針を参照
5 ~ 6	第二指針を参照

参照する指針を決定したら、さらに 1D6 してください。レベルアップ時に獲得する、ボーナス PAD の

場合は表 11 を参照してください。何らかの理由で、ランダムにペナルティ PAD を獲得する場合は表 12 を参照してください。各表は、何系の PAD になるか、までを決定します。さらに 1D6 で PAD を決定します。

表 11 指針とボーナス PAD の関係

指針	ボーナス PAD
生存	1-3:特殊/4-5:一撃/6:連撃
防衛	1-3:降下/4-5:上昇/6:一撃
名誉	1-3:上昇/4-5:精度/6:降下
戦闘	1-3:一撃/4-5:連撃/6:精度
主義	1-3:連撃/4-5:特殊/6:上昇
調和	1-3:精度/4-5:降下/6:特殊

なお、表 12 のペナルティ PAD は主にキャラクター作成時に使用します。

表 12 指針とペナルティ PAD の関係

指針	ペナルティ PAD
生存	1-3:下手/4-5:故障/6:軽率
防衛	1-3:下手/4-5:軽率/6:故障
名誉	1-3:軽率/4-5:故障/6:下手
戦闘	1-3:故障/4-5:軽率/6:下手
主義	1-3:故障/4-5:下手/6:軽率
調和	1-3:軽率/4-5:下手/6:故障

以下では、各系列のダイスの出目と PAD の関係を説明していきます。PAD の詳細は 15 章を参照してください。

表 13 一撃系

出目	PAD	効果の概要
1 ~ 2	倍撃攻撃	ダメージ 2 倍
3 ~ 4	出力全開	ダメージ+12
5 ~ 6	大打撃	ダメージ+1D6

表 14 連撃系

出目	PAD	効果の概要
1 ~ 2	連続攻撃	別の兵装で攻撃可能
3 ~ 4	再攻撃	同じ兵装で同じ敵を攻撃可能
5 ~ 6	殺到	移動した後、別の射程 0 兵装で攻撃可

表 15 特殊系

出目	PAD	効果の概要
1 ~ 2	突破	ZOC 無視で移動+2 で移動可かつ自分のダメージ D1 個を 6
3 ~ 4	致命弾	C 効果 1 つ追加
5 ~ 6	報復	ダメージ+減っている分の耐久

表 16 降下系

出目	PAD	効果の概要
1 ~ 2	急所打ち	最大 HPx1/3 にできる
3 ~ 4	圧倒	攻撃目標テンション-1
5 ~ 6	戦慄	自分以下の全敵テンション-1(最低 0)

表 17 精度系

出目	PAD	効果の概要
1 ~ 2	痛打	命中段階一段スライド
3 ~ 4	精密攻撃	攻撃判定+1D6
5 ~ 6	直撃	攻撃目標は回避防御不能

表 18 上昇系

出目	PAD	効果の概要
1 ~ 2	乾坤一擲	自分のテンション+1
3 ~ 4	叱咤激励	任意の味方のテンション+1 かつ自分のダメージ D1 個を 6

5 ~ 6 起死回生

全員のパイロットレベル+1 かつ自分のダメージ D1 個を 6

表 19 軽率系

出目	PAD	効果の概要
1 ~ 2	誤射	射程内の味方に一次命中
3 ~ 4	誤操作	次の自分の行動まで、あらゆる目標値が+2 される
5 ~ 6	突出	敵が射程などの条件的に使用可能な最強武器が命中(回避不能)

表 20 故障系

出目	PAD	効果の概要
1 ~ 2	兵装剥離	兵装を 2 個落とす
3 ~ 4	武器故障	使用した武器が使用不能になる
5 ~ 6	回路不全	次の自分の行動まで、あらゆる防御行動をとれない

表 21 下手系

出目	PAD	効果の概要
1 ~ 2	攻撃失敗	攻撃失敗かつ自分に 1D6 ダメージ
3 ~ 4	自爆	自分に 2D6 ダメージ
5 ~ 6	意気消沈	自分のテンション-1

9. 固有特技について

固有特技は PC が 1 つ必ず持ち、2 つ以上は持てない、PC 固有の特徴を表す特技です。

9.1 スペシャルについて

能力値：特殊に特化したキャラクターであることを表します。能力値：特殊が+30 されます。

突然変異や血筋などで生まれつきこの能力を持つパターンが多いですが、修行や改造の結果、後天的に身に着けたキャラクターであっても良いでしょう。さら

に、思念操縦の技能熟練度による判定修正の制限がありません。ルール上は1・2→6として扱います。

表 22 能力値:特殊-ダメージ補正変換表

特殊	ダメージ補正
0	-10
1~3	-8
4~8	-6
9~15	-4
16~24	-2
25~35	±0
36~48	+2
49~63	+4
64~80	+6
81~99	+8

また、P兵器を使用した時に、強烈な効果を発揮します。主に低熟練度のキャラクターに有効ですが、中熟練度で複合特技と組み合わせるパターンなどでも活躍できます。特技：バーストアタックは特殊なパターンとなり、バーストアタック：マキシマムパワーが使用可能になります。

9.2 ソウルフルスピリットについて

非常に頑健な肉体と精神を持ったキャラクターであることを表します。LPとMPを+10します。さらに、意識維持判定に自動成功します。

多くの場合、修練によって身についた能力です。ただし、生まれつきや、改造手術などによって身につけたパターンもあるでしょう。

消費できる資源が多くなり、LPとMPを減らしても戦闘不能になりにくいことから、どのような熟練度であっても平均的に強くなれ、活躍できます。低熟練度の資源をさらに増やしたり、高熟練度の低いMPを補ったりなど、活躍のパターンは色々と考えられます。

平均的に火力不足には陥りやすいため、特技：バーストアタックを習得してスキルブーストにしたり、ダメージブーストとカウンターや、ロックブーストにしたりするなど、火力と手数を意識したキャラクタービルトが必要になる可能性があります。特技：バースト

アタックは、バーストアタック：マキシマムパワーが使用可能になります。

9.3 エリートについて

特技の扱いに長けたキャラクターであることを表します。特技発動目標値の初期値が-6されます。特技発動目標の上昇値が+1なので、6回余計に特技を使用できることが期待できます。性質上、特技を覚えていなければ活躍できないため、熟練度3以上が推奨されます。また、英才教育により、あらゆる技能が最低でも1→4で使用することができます。

生まれつき、技術が高かったり、特訓の結果、高い技術を身に着けたりしたキャラクターが多いです。

特技をさらに生かすため、テンションタイプ：スキルブーストを選ぶことが多いと思われます。

サポートガードによる味方の支援とカウンターによる手数稼ぎが最も得意であるため、攻防に涉って活躍が期待できます。特技：バーストアタックは、バーストアタック：ゼロレンジシュートとバーストアタック：スナイプシュートが使用できます。

9.4 バンガードについて

前のめりで、突撃に向けたキャラクターであることを表します。【移動力:+1】です。これには、通常移動、加速移動、その他、移動に関するすべての特技、PAD、兵装が含まれます。また、操縦に対する高い適性を持つことにより、ロボット操縦、フライヤー操縦、艦艇操縦、車両操縦にかかわる技能が最低でも1→4で使用することができます。

このゲームは移動力が低いため、短射程の高火力兵装を装備する機体に乗る場合、最も有効に活躍できます。逆に、火力や特技にボーナスがないため、手数を増やす特技：カウンターやテンションタイプ：ロックブースト、火力を上げるテンションタイプ：ダメージブーストとバーストアタック：ゼロレンジシュートなどを意識して取得する必要があります。その結果として、特技：バーストアタックは取っておきたいため、練度は2以上が推奨となります。また、遠くまで支援できる性質上、特技：サポートガード、特技：カウンターにも好相性となります。特技：バーストアタックは、バーストアタック：ゼロレンジシュートとバーストアタック：スナイプシュートのうち、最初に定めた片方が使用できます。

9.5 トップガンについて

戦闘のスペシャリスト、あるいは天才であることを表します。パイロットレベル+1。目標値8の操縦判定に自動成功します。PAD表の1の欄には必ず「PAD:臨機応変」が入ります。

その性質上、強力な機体に乗ることが期待できます。また、エースポイントが高くなる傾向があり、一時的なテンションの上昇も得意です。さらに、自分もっているPADのなかで、ここ一番でほしいPADがでる確率が「PAD:臨機応変」のお陰で2倍になる関係上、ここ一番に強いのも特徴です。

何をやっても強い性質上、テンションタイプ:ロックブーストによるダメージのパラマキ、テンションタイプ:スキルブーストによる特技:サポートガード、特技:カウンター、特技:バーストアタックによるダメージのパラマキと味方の支援、テンションタイプ:ダメージブーストによる一撃必殺、いずれでも活躍が期待できます。特技:バーストアタックは、バーストアタック:ゼロレンジシュートとバーストアタック:スナイプシュートのうち、最初に定めた片方が使用できます。

9.6 プレラーニングスキルについて

改造手術や特殊能力により、常人をはるかに超える身体能力と、身体能力を100%生かす技能を予め持っているキャラクターであることを表します。運動+16。技量+16。反応+16。体力+16。知力+16。技能熟練度による判定修正の制限がありません。ルール上は1・2→6として扱います。一方で、PAD表の1の欄には必ずPAD:意識混濁が入ります。

特徴は、高能力値によるゴリ押しです。その性質上、特殊が必要な場面以外では常に活躍できます。PAD:意識混濁の強烈なペナルティを防ぐために、イベント:憧憬をいかに早く取得するかが勝負になります。基礎火力を補うテンションタイプ:ダメージブーストか、特技の発動回数を期待するテンションタイプ:スキルブーストと相性が良いと予測されます。特技:バーストアタックは、バーストアタック:ゼロレンジシュートとバーストアタック:スナイプシュートが使用できます。

10. 特技について

特技の使用について説明します。特技の使用は、使用タイミングで使用を宣言したうえで、次の判定で、特技発動目標値以上が出れば特技の発動に成功したことになります。詳細な使い方は各特技で説明します。

10.1 バーストアタックについて

10.2 マキシマムパワーについて

10.3 ゼロレンジシュートについて

10.4 スナイプショットについて

10.5 サポートガードについて

10.6 ブロックについて

10.7 カウンターについて

10.8 コンビネーションアタックについて

10.9 ブーストマニューバについて

ブーストマニューバを行使した『メカニック』は、≪防御判定≫の『成功段階』が一段階改善される。

11. 複合特技について

11.1 シュートダウンについて

11.2 アクロバティックブーストについて

11.3 アクセルバーストについて

11.4 タクティカルバレッジについて

11.5 リフレクトシーケンスについて

11.6 コンビネーションストライクについて

12. 技能について

13. イベントルールについて

13.1 イベントの取得について

13.2 イベントについて

この章では、イベントについて詳細に説明します。初期取得可能は GM が配布できるイベントであることを表します。独立取得可能は、最初の一つとしてプレイヤーが選択して取得できるイベントであることを表します。MP 消費は、MP を消費することで効果を得られるイベントであることを表します。常動は条件一致時には常に動作するイベントであることを表します。派生取得は、他のイベントからの派生で取得できるイベントであることを表します。

13.2.1 憧憬について

憧憬の属性は初期取得可能、独立取得可能、MP 消費です。効果は P-PAD 無効です。使用制限は指針一致時です。MP 消費は現在 MP/5(切り捨て)です。使用タイミングは、発生 PAD 決定判定後です。デメリットは、対象が撃破あるいは捕縛されると次マップテンション-2。また、対象がいるマップで自分が撃破されると次マップテンション-1。

以下、詳細です。

憧憬は、誰かを憧れて、それに恥ずかしくないようにします。具体的には、ペナルティ PAD の効果を無視します。憧れている対象が撃破されると幻滅で次のマップ開始時テンション-2。対象の前で自分が撃破されると恥じて次のマップ開始時テンション-1。このデメリットは、他のデメリットと重複します。

13.2.2 同志について

同志の属性は初期取得可能、独立取得可能、常動です。効果はエクストラ MP+5 です。使用制限は指針一致時のみです。効果タイミングはマップ開始時のテンション計算時です。デメリットは、対象の死亡あるいは裏切りが発覚すると次のマップ開始時テンション-2 です。

以下、詳細です。

同志は、誰かと意気投合することで、やる気が上がることを表します。具体的にはエクストラ MP を 5 点得ます。エクストラ MP はテンション上昇には関係しません。エクストラ MP は通常の MP と自由に組み合わせ使用してかまいません。例えば、4 点を減らすときに、MP を 1 点、エクストラ MP 3 点消費することも可能です。マップの途中で同志を取得した場合、直ちにエクストラ MP を得ます。一方、同志の死や裏切りが発覚した場合にデメリットが発動します。デメリットは次のマップ開始時テンション-2 です。このデメリットは他のデメリットと重複します。

13.2.3 約束について

約束の属性は、初期取得可能、独立取得可能、常動です。効果は意識維持判定自動成功です。使用制限は指針一致時のみです。MP 消費は現在 MP/5(切り捨て)です。使用タイミングは意識維持判定後です。意識維持判定に失敗後に使用できます。デメリットは約束を能動的に破ると次のマップ開始時テンション-1 です。

以下、詳細です。

誰かと簡単な約束をすることで、意識をつなぎとめます。具体的には意識維持判定を自動成功にします。ソウルフルスピリットには不要ですが、MP を減らす手段として使っても構いません。約束を能動的に破った場合にデメリットが発動します。デメリットは次のマップ開始時テンション-1 です。このデメリットは他のデメリットと重複します。

13.2.4 因縁について

因縁の属性は、初期取得可能、独立取得可能、常動です。効果はエースポイント+1 です。使用制限は常時です。効果タイミングは対象が敵対勢力として戦場に現われた場合です。デメリットは対象が自分の手以外で死亡あるいは消滅すると次のマップ開始時テンション-2 です。

以下、詳細です。

誰かと敵対的な腐れ縁を結ぶことで、普段以上の力を発揮します。具体的にはエースポイントを 1 点得ます。腐れ縁の相手が自分の手以外で死亡あるいは消滅するとデメリットが発動します。撃墜ではないことに注意してください。デメリットは次のマップ開始時テンション-2 です。このデメリットは他のデメリットと重複します。

13.2.5 信念について

信念の属性は、初期取得可能、独立取得可能、常動です。効果は追加指針です。使用制限はマップ開始時です。効果タイミングはマップ開始時のテンション計算時です。デメリットは対象が死亡あるいは消滅すると次マップテンション-2 です。

以下、詳細です。

誰かに信念、信条を話し、肯定してもらうことで、テンションが上がります。このイベントの指針もマップの指針に関するテンション計算に含めることができます。したがって、『第一指針』、『第二指針』とは重複しては意味がないことに注意してください。また、別の人物への「信念」の指針も重複しては意味がないことに注意してください。マップの途中で信念を取得した場合、最初から取得していたかのようにテン

ション計算し、必要ならばテンションが上昇します。一方、信念を語った相手が死亡あるいは消滅するとデメリットが発動します。撃墜ではないことに注意してください。デメリットは次のマップ開始時テンション-2です。このデメリットは他のデメリットと重複します。

13.2.6 愛機について

愛機の属性は、初期取得可能、独立取得可能、常動です。愛機の効果は2種類あります。(1)パイロットレベル+1と(2)機体中枢判定をコクピットに移す、です。使用制限は、(1)なし、(2)戦闘中1回です。これはマップごとに1回であることを表します。効果タイミングは常時です。デメリットは、対象が修理不能になるか、あるいは、放棄すると次のマップ開始時テンション-2です。

以下、詳細です。

対象となる機体と一心同体になることで、力を引き出します。愛機に指定できる機体は1つだけです。愛機の効果は2種類あります。常動で機能する効果は、パイロットレベル+1です。この効果は対象となる機体に対してのみ機能します。もう一つの効果は、機体損害決定判定をコクピットに変更する効果です。この効果は機体損害決定判定後にも使用できます。この効果を得るのに消費は必要ありません。しかし、この効果を得られるのは、戦闘マップごとに1回までです。なお、このダメージにより、PCが死亡の危険に晒されることはありません。PCのLPは必ず1残ります。このダメージにより、条件を満たしても意識維持判定は必要ありません。ただし、その後ダメージを受けた場合、通常通りに意識維持判定が必要になります。

13.2.7 相方について

相方の属性は、初期取得可能、派生取得、MP消費です。効果はPAD発生です。使用制限は指針一致時のみです。MP消費は現在MP/5(切り捨て)です。使用タイミングは命中判定前です。デメリットは対象が死亡あるいは消滅すると次のマップ開始時のテンション-3です。あるいは、対象からイベント削除を要請されると次のマップ開始時のテンション-3です。あるいは、対象が撃破あるいは捕縛されると次のマップ開始時のテンション-1です。

以下、詳細です。

誰かと強い絆を結び、最高の状態の力を発揮するのが相方です。具体的には、命中判定の出目にかかわらず、PAD決定判定を実施できます。相方は通常、憧憬、同志などから派生が推奨されます。デメリットは対象が死亡あるいは消滅すると次のマップ開始時テンション-3、対象からのイベント削除要請で次のマップ

開始時テンション-3、対象が撃破あるいは捕縛されると次のマップ開始時テンション-1です。このデメリットは他のデメリットと重複します。

13.2.8 保護について

保護の属性は初期取得可能、派生取得、MP消費です。効果は対象を庇えます。対象のみに使用可能です。MP消費量は現在MP/5です。使用タイミングは対象へのダメージ適用前です。デメリットは、対象が死亡、破壊あるいは消滅すると次マップ開始時のテンション-2です。

以下、詳細です。

対象への攻撃を身代わりになって受け止め、対象を守ります。具体的には、対象が移動可能範囲内にいる場合、対象に対する攻撃を自分が引き受けます。加速移動を用いても構いません。その場合、燃料を通常通りに消費します。また、「特技：サポートガード」と異なり、[ダメージ]は半分になりません。保護の対象は、機体や建築物など、何らかの特定の物体も対象としても構いません。保護をとる場合、約束、同志などから派生が推奨されます。デメリットとしては、前述の通り、対象が死亡、破壊あるいは消滅すると次のマップ開始時のテンションが-2となります。デメリットは他のデメリットと重複します。

13.2.9 宿敵について

「イベント:宿敵」の属性は初期取得可能、派生取得、常動です。効果は、テンション+1です。使用制限は特にありません。効果が発生するタイミングは、対象が敵対勢力として戦場に現われた時です。デメリットは、対象が自分以外に撃破されるとテンション-2であり、かつ、この対象に自分が撃破されるとテンション-2です。さらに、このイベントをもつPCが戦場にいる場合には対象はテンションが+1されます。

以下、詳細です。

「イベント:宿敵」は、対象を必ず倒そうという意気込みが気迫となったものです。具体的にはテンションが上昇します。「イベント:宿敵」は因縁などからの派生が推奨されます。デメリットは多数存在します。まず、対象が自分以外に撃破されると次のマップ開始時テンション-2です。さらに、この対象に自分が撃破されると次のマップ開始時テンション-2です。くわえて、このイベントをもつPCが戦場にいる場合には対象はテンションが+1されます。

「イベント:宿敵」はデメリットが比較的発生しやすいえ、敵がパワーアップすることになるので注意が必要です。なお、デメリットは他のデメリットと重複します。

13.2.10 誓約について

「イベント:誓約」の属性は初期取得可能、派生取得、常動です。効果は、LP 消費を MP で代替する、です。使用できるのは、指針一致時です。消費する MP は、LP 消費分あるいは LP ダメージ分です。それ以外の消費の増加はありません。使用タイミングは、LP 消費あるいは LP ダメージ適用時です。デメリットは、誓約を能動的に破ると次マップテンション-2 です。

以下、詳細です。

「イベント:誓約」は誰かと誓いをする事で、肉体的消耗を気合で乗り切るものです。具体的には、LP 消費あるいは LP ダメージ適用時に MP を代わりに消費することができるようになります。「イベント:約束」などから派生が推奨されます。このイベントは、低練度の MP 過剰、LP 不足を解決する一手段です。リスクも少なく、低練度の場合は積極的にとって言うてよいでしょう。デメリットとしては、誓約を能動的に破ると次のマップ開始時テンション-2 があります。故意でない場合はセーフです。したがって、プレイヤーが「誓約を破ります」と宣言しない限り、デメリットは発生しないと構いません。逆に言うと任意のタイミングでデメリットを発生させることも可能です。また、このデメリットは他のデメリットと重複します。

13.2.11 師匠について

「イベント:師匠」の属性は、初期取得可能、派生取得、MP 消費です。効果は、特技発動判定を自動成功にする、です。指針一致時のみ使用することができます。MP 消費は現在 MP/5(切り捨て)です。使用タイミングは、特技発動判定前です。デメリットは、対象から破門宣言を受けるとテンション-2 です。

以下、詳細です。

「イベント:師匠」は誰かに師事することで、最高の状態の力を発揮するものです。具体的には、特技発動判定を自動的に成功として扱うことができます。「イベント:師匠」は憧憬、同志などから派生が推奨されます。デメリットとしては、対象から破門宣言を受けると次のマップ開始時テンション-2 されます。このデメリットは他のデメリットと重複します。

13.2.12 共感について

「イベント:共感」の属性は、初期取得可能、派生取得、MP 消費です。効果は、対象の能力値で判定する、です。指針一致時のみ使用することができます。消費 MP は現在 MP/5(切り捨て)です。使用タイミングは判定前で、判定後に使用することはできません。デメリットは、対象が死亡あるいは消滅すると次マップテンション-3 です。また、対象からイベント削除

を要請されると次マップテンション-3 です。さらに、対象が撃破あるいは捕縛されると次マップテンション-1 です。

以下詳細です。

誰かと強い絆を結び、その力を借りる効果があります。具体的には、判定時に、対象の能力値で判定することができます。憧憬、同志などから派生が推奨されます。たとえば、心を通じた仲間『イベント:相方、同志、師匠』や、助けたい仲間『イベント:憧憬、保護』あるいは、戦いの中でのある種の友情『イベント:宿敵』などがあります。デメリットは前述の通り、対象が死亡あるいは消滅すると次のマップ開始時テンション-3 になります。また、対象からのイベント削除要請で次のマップ開始時テンション-3 になります。さらに、対象が撃破あるいは捕縛されると次のマップ開始時テンション-1 されます。これらのデメリットは他のデメリットと重複します。

13.2.13 継承について

「イベント:継承」の属性は、条件取得、書換取得です。効果は特技の取得です。デメリットは、特にありません。

以下、詳細です。

このイベントは、「相方/師匠/宿敵」の書換で取得します。このとき、元イベントの対象がもっていた特技を受け継ぎます。固有特技を継承した場合は、固有特技を上書きされます。ブロックやバーストアタックなど取得した場合、直ちにそれらをはじめから所持していたかのように使用することができます。

また、書換のみなので元のイベントは失われます。元のイベントとなりうるのは、は以下のようなものが考えられます。例えば、仲間との別離『イベント:相方』からの更新があり得ます。また王道では、尊敬する者を乗り越える『イベント:師匠』からの更新もありえます。あるいは、敵との和解『イベント:宿敵』からも良いかもしれません。

13.2.14 慢心について

「イベント:慢心」の属性は、条件取得、書換取得です。効果はボーナス PAD の無効化です。使用制限は、指針一致時のみです。デメリットはその存在自体です。

以下詳細です。

全 PAD がボーナス PAD(B-PAD)になった場合、憧憬が直ちに慢心に書き換わります。条件を満たしたとき、複数の憧憬があればすべて慢心になります。一致した指針の戦場では B-PAD の効果が発揮しなくなり

まず、慢心は失意でしか上書きできません。一つの慢心を上書きした場合、他の慢心が削除されます。なお、覚醒/開眼/再起後は慢心への書換はおこません。その場合、憧憬が消失するだけで終わる。その性質上、プレラーニングスキルは慢心しません

13.2.15 失意について

「イベント：失意」の属性は、条件取得、書換取得です。失意中は、つねにテンション-2からスタートになり、また、固有特技消滅します。

以下詳細です。

このイベントを持つ間は、常に固有特技の効果を失います。さらに、次マップ以降はテンション-2からの開始になります。

このイベントは、他のイベントのデメリットで開始時のテンションが3になった場合、自動的に取得することになります。その場合、デメリットの契機となったイベントを書き換えて「イベント：失意」を取得します。元となるイベントが複数ある場合は、プレイヤーが選択して構いません。その場合は、GMに相談するようにしてください。

「イベント：失意」は、覚醒/開眼/再起でのみ書き換え可能です。また、削除は不能です。失意は戦闘ごとに一つのイベント取得制限には含まれません。さらに、すでに一度、失意している場合は、それ以上失意することができません。

このイベントを取得する元となるイベントは、大切なものを自分の失策で失う同志/信念/憧憬/相方/師匠/愛機/保護/共感、自分の失策で裏切りにあう同志/信念/憧憬/相方/師匠/共感、敵に破れる宿敵などがあります。

13.2.16 覚醒について

「イベント：覚醒」の属性は、条件取得、書換取得です。その効果は、(1) 任意の PAD 効果を発揮(MAP に 1 回)、(2) パイロットレベル+1(任意の PAD 取得)、(3) 第一指針か第二指針のどちらかを変更する、(4) PAD 意識混濁の書き換え、です。使用制限やデメリットはありません。

以下詳細です。

熟練度 1-2 の PC が失意をもって、初期からテンションを+3 できたら取得可能になります。「イベント：覚醒」は失意の書き換えでのみ取得可能です。テンションを+3 できたあとは、どのタイミングで覚醒しても構いません。格好いいタイミングあるいは有利なタイミングで覚醒すると良いでしょう。

まず、効果(1)の任意の PAD 効果を発揮について補足します。攻撃中に限らない任意のタイミングで、任意の PAD を発動することができます。攻撃判定の出目に関係なく、PC の持つ PA』の中から任意に選択して、発動することができます。これは一マップに一回だけ行うことができます。

つぎに、効果(2)~(4)は取得時に一度だけ可能です。また、効果(4)はプレラーニングスキルの場合のみで、(2)で取得した PAD で上書きします。

13.2.17 開眼について

「イベント：覚醒」の属性は、条件取得、書換取得です。その効果は、(1) 任意の特技の習得、(2) パイロットレベル+1(任意の PAD 取得)、(3) 第一指針か第二指針のどちらかを変更する、(4) PAD 意識混濁の書き換え、です。使用制限やデメリットはありません。

以下詳細です。

熟練度 3-4 の PC が「イベント：失意」をもって、初期からテンションを+3 できたら取得可能になります。「イベント：開眼」は「イベント：失意」の書き換えでのみ取得可能です。テンションを+3 できたあとは、どのタイミングで開眼しても構いません。格好いいタイミングあるいは有利なタイミングで覚醒すると良いでしょう。

まず、効果(1)の任意の特技習得について補足します。習得する特技は今までに持っていなかったものでなくてはなりません。また、習得した特技は、最初から習得していた特技と同じように使用することが可能です。

つぎに、効果(2)~(4)は取得時に一度だけ可能です。また、効果(4)はプレラーニングスキルの場合のみで、(2)で取得した PAD で上書きします。

13.2.18 再起について

「イベント：再起」の属性は、条件取得、書換取得です。その効果は、(1) パイロットレベル+1(任意の PAD 取得)、(2) 第一指針か第二指針のどちらかを変更する、(3) PAD 意識混濁の書き換え、です。使用制限やデメリットはありません。

以下詳細です。

熟練度 5-6 の PC が失意をもって、初期からテンションを+3 できたら取得可能になります。「イベント：再起」は失意の書き換えでのみ取得可能です。テンションを+3 できたあとは、どのタイミングで再起しても構いません。格好いいタイミングあるいは有利なタイミングで覚醒すると良いでしょう。効果(1)~

(3)は取得時に一度だけ可能です。また、効果(3)はブレイキングスキルの場合のみで、(1)で取得したPADで上書きします。

14. テンションルールについて

14.1 テンションの効果について

14.1.1 ダメージブーストについて

与えるダメージが増えます。

具体的には、使用する武器のダメージ修正がテンションに応じて上がります。

表 23 能力値:テンションとダメージ補正

テンション	ダメージ補正
-3以下	-6
-2	-4
-1	-2
0	±0
1	+2
2	+4
3	+6
4	+8
5	+10
6	+12+あらゆる判定が3D6になる

14.1.2 スキルブーストについて

特技を使用しやすくなります。

具体的には、特技発動目標値がテンションに応じて下がります。

表 24 能力値:テンションと特技発動目標値補正

テンション	特技発動目標値補正
-3以下	+6
-2	+4
-1	+2

0	±0
1	-2
2	-4
3	-6
4	-8
5	-10
6	-12+あらゆる判定が3D6になる

14.1.3 ロックブーストについて

同時に攻撃できる目標が増えます。

具体的には、使用する武器の射程内にいる目標を攻撃目標の数だけ攻撃できます。

表 25 能力値:テンションと攻撃目標数

テンション	攻撃目標数
-3以下	1(ダメージ補正-6)
-2	1(ダメージ補正-4)
-1	1(ダメージ補正-2)
0	1
1	2
2	3
3	4
4	5
5	6
6	7+あらゆる判定が3D6になる

弾や消費MP、HPは攻撃した数だけ減ります。

命中判定は1回ですべての敵に適用します。

ダメージ判定および機体中枢表判定も1回ですべての敵に適用します。

ダメージを、どの敵から適用するかの順番はプレイヤーが任意に設定できます。(例えば、サポートガードを使用する護衛機にダメージを適用してからボスにダメージを適用しても構いません)

14.1.4 NPC テンションについて

NPC のテンションタイプは一種類です。複合的な性格を持っています。

表 26 能力値:テンションと特技発動目標値補正

テンション	特技発動目標値補正
-3 以下	+6
-2	+4
-1	+2
0	±0
1	与ダメージ+2 目標 2 HP+5×最大誘爆
2	与ダメージ+4 目標 3 HP+5×最大誘爆
3	与ダメージ+6 目標 4 HP+10×最大誘爆
4	与ダメージ+8 目標 5 HP+10×最大誘爆
5	与ダメージ+10 目標 6 HP+20×最大誘爆

14.2 テンション効果のまとめ

14.3 テンションの上昇条件について

例えば、『第一指針』あるいは『第二指針』に『指針：戦闘』を持つような PC は「敵指揮官機の撃破」や「敵の全滅」といったミッションで「やる気」を出し、『指針：防衛』を持つような PC は「敵の都市への進入を防ぐ」や「輸送機をマップ外まで無事に脱出させる」といったミッションで「やる気」を出します。指定された『ミッション指針』が、『第一指針』あるいは『第二指針』に含まれる場合、【テンション：+1】します。両方含まれていても【テンション：+1】のみです。+2 にはならないことに注意してください。

また、テンションはピンチの時にも上昇します。ピンチになればなるほど強くなるのがヒーローなのです。

さらに、『イベント』でも上下します。一方、『イベント』により、テンションが減少する場合があります。

具体的には、以下に示します。

テンションは、基本的に以下の四状況で 1 ずつ上昇します。機体耐久が半分以下でテンションアップ(切り上げ)。機体燃料が半分以下でテンションアップ(切り上げ)。操縦者 LP が半分以下でテンションアップ(切り上げ)。機体操縦者 MP が半分以下でテンションアップ(切り上げ)。

15. PAD について

15.1 倍撃攻撃について

ダメージが 2 倍になります。

固定値も、2D6 の出目もダメージブーストの効果も合わせた値が 2 倍となります。したがって、必殺兵装(+5)以上かつ、ダメージブーストに有効な PAD と言えます。ダメージの判定を 3D6 にできるゼロレンジシュートとかみ合わせも良好です。

しかし、もともとの攻撃を外していたら無意味なので、ご注意ください。

15.2 出力全開について

ダメージが+12 されます。

平均的な兵装(+2)かつ、ロックブーストに特に有効です。また、どんな武器にも平均的に有効と言えます。しかし、この PAD も、もともとの攻撃を外していたら無意味です。

15.3 大打撃について

ダメージを+1D6 します。

C 効果を追加する確率が通常の 1/6 から約 1/3 に上昇します。CCC になる確率は 1/36 です。ダメージ上昇は期待値 3.5 と低いですが、一発逆転のチャンスがあります。しかし、この PAD も、もともとの攻撃を外していたら意味はありません。

15.4 連続攻撃について

異なる武器で追加の攻撃をすることができます。

その性質上、多数の兵装を持つ機体で有効です。また、異なる目標の敵を攻撃することもできます。異なる武器で攻撃するので、消費を分散できるメリットも

あります。さらに、どの敵を攻撃しても良い点もメリットです。

15.5 再攻撃について

同じ武器で、同じ敵を攻撃することができます。

強武器で攻撃するときに圧倒的なメリットを誇ります。一方で、消費が集中する点がデメリットともなります。さらに、敵が倒れた場合、不発になるのがデメリットでもあります。

15.6 殺到について

追加で移動した後、異なる射程 0 の兵装で攻撃が可能になります。

移動が出来、同じ敵を攻撃できるのがメリットです。また、どの敵を攻撃しても良い点もメリットです。さらに、燃料を余分に消費できる点も強みとなります。

射程ゼロの必殺兵装を複数持っている機体で有効です。その性質上、ゼロレンジシュートとの組み合わせが強力です。

15.7 突破について

ZOC 無視かつ移動力+2 で移動できます。さらに、PAD を出した攻撃のダメージ決定のダイス 1 個を 6 にできます。

通常の 3 倍の距離を移動できるようになるのが強みです。燃料を余分に消費できる点も強みです。わずかではありますが攻撃も強化されます。

ダメージ判定の 2D6 において、振った後ダイス 1 つを強制的に 6 にします。効果は+1~+5 だが、6 ソロ率が 6 倍になるのがポイントです。

15.8 致命弾について

C 効果を 1 個追加します。

どんな武器にも平均的に有効です。しかし、お約束にもれず、この PAD も、もともとの攻撃を外していたら無意味です。

15.9 報復について

ダメージを、減っている耐久性能分追加します。

例えば、耐久性能が 78 の機体に乗りに、現在耐久が 30 ならば、減っている耐久性能は 48 になります。すなわち、ダメージが+48 されるのです。

降下の性質上、耐久性能の高い機体の後半戦に特に有効です。逆にノーダメージ時に出たら意味がありま

せん。後半戦だと、+20~+30 を期待できるのが強みとなります。しかし、もともとの攻撃を外していたら意味がありません。

15.10 急所打ちについて

最大耐久性能の 1/3 にするが、普通のダメージにするかを選ぶことができます。

その効果から、勝利条件オブジェクトの耐久性能削りやボスに劇的な効果を発揮します。ロックブーストと好相性です。

しかし、もともとの攻撃を外していたら意味はありません。また、そもそも、雑魚に出しても効果は薄いのです。

なお、こう言った効果があることから、GM はミサイルなどの HP を減らす勝利条件は 1/2 か 1/3 にすることが重要です。間違っても、1/4 にする、などと言ってはいけないのです。

15.11 圧倒について

攻撃目標のテンションを-1 します。

ボスに劇的な効果を発揮します。バリアや武器が使えなくなったり、テンション効果で上昇している耐久性能がその分、低下したりするためです。

なお、テンション 0 の雑魚にも誘爆倍率 x5 のダメージが入ります。大抵の雑魚は一撃です。ただし、テンション低下効果のダメージでは耐久 1 は残るものとします。そしてテンション低下効果を適用後に通常ダメージを適用します。

この PAD の強力な点は、外してもテンション低下効果ダメージは入ることです。ただし、この場合、撃墜はありえません。

15.12 戦慄について

自分のテンションと等しいか、より低い敵のテンションを-1 します。ただし、マイナスの値にはなりません。

その性質上、複数のボスがいる後半戦に劇的な効果を発揮します。一方で、テンション 0 の雑魚には効かない点にはご注意ください。また、雑魚を攻撃して PAD が発動しても、自分のテンション以下のボスがいたら有効です。

この PAD は後半戦、自分のテンションが上がってからが本番になります。また、外しても効果を発揮する点も強みとなります。

15.13 痛打について

命中段階を一段良い方へスライドします。

すなわち、攻撃失敗したら、通常命中になります。通常命中したら、完全命中になります。完全命中したら、真・完全命中になり、通常は回避防御不能になります。

15.14 精密攻撃について

攻撃判定を+1D6 する。

出目が 13 以上で真・完全命中になり、通常は回避防御不能になる。

15.15 直撃について

攻撃目標は回避、防御などは一切できなくなる。

なお、この PAD は、もともとの攻撃を外していたら、意味がありません。

15.16 乾坤一擲について

自分のテンションを+1 します。

この PAD は、序盤で、自分のテンションが出遅れている時に特に有効です。

15.17 叱咤激励について

任意の味方のテンション+1 かつダメージダイス 1 個を 6 にします。

この PAD は、テンションを特に上げたい味方がいる時に効果絶大です。ダメージも上昇するためいつでも平均的に有効といえます。

ダメージ判定の 2D6 において、振った後ダイス 1 つを強制的に 6 にします。効果は+1~+5 だが、6 ソロ率が 6 倍になるのがポイントです。

15.18 起死回生について

味方全員のパイロットレベル+1 し、気絶中の味方を起こし、かつダメージダイス 1 個を 6 にします。

この PAD は、レベル不足で封印した武器がある場合に特に有効です、なお、このパイロットレベル上昇効果は戦闘マップ中でしか持続しません。すなわち、次のマップには持ち越せません。また、パイロットレベルが上昇する効果の副次的な効果でエースポイントが上昇する場合があります。

さらなる効果として、気絶中の味方がいる場合、行動可能になります。そのターンの行動から行うことができます。

さらに、ダメージ判定の 2D6 において、振った後ダイス 1 つを強制的に 6 にします。効果は+1~+5 だが、6 ソロ率が 6 倍になるのがポイントです。

15.19 臨機応変

任意の PAD を発動させられる

15.20 意識混濁

自分のテンション-2

15.21 誤射

射程内の味方に一次命中

15.22 誤操作

次の自分の行動まで、あらゆる目標値が+2 される

15.23 突出

敵の射程などの条件的に使用可能な最強武器が命中

15.24 兵装剥離

兵装を 2 個落とす

15.25 武器故障

使用した武器が使用不能になる

15.26 回路不全

次の自分の行動まで、あらゆる防御行動をとれない

15.27 攻撃失敗

攻撃失敗かつ自分に 1D6 ダメージ

15.28 自爆

自分に 2D6 ダメージ

15.29 意気消沈

自分のテンション-1

16. エースポイントについて

各 PC はエースポイントを、「機体の必要 PL-自分のパイロットレベル」だけ持っています。

エースポイントを使うことで以下の効果を得ることができます。

表 27 消費エースポイントと効果

消費	効果
1	1つの行動だけテンション+1 扱い
3	1つの行動だけテンション+2 扱い
5	1つの行動だけテンション+3 扱い

エースポイントの消費は、行動の前に、宣言しなくてはなりません。

1つの行動とは1つの判定と読み替えると分かりやすいです。ただし、例外的にで、PADで再攻撃や連続攻撃、殺到が出た場合などは、次の攻撃判定も一行動内の判定とみなします。

17. PC 作成ルール

18. おわりに

奥付

発行日 : 2017 年 11 月 3 日

発行 : 野良騎士団

発行人 : 黒鳥 勇 (twitter: @ezmscrap)

野良騎士団 : <http://www.llk.sakura.ne.jp>