

魔鉄騎TRPG

Soul Vessel

ソウルヴァッセル



ようこそ巨人達の地へ

このゲームについて

■ ヴィナールという地

緑豊かな大地が広がる。

見渡せば山々と、背の高い木々。そして巨大な城壁を持つ都市。

森のほうから地響きのような足音が聞こえてくる。森の中から、巨大で醜悪な顔をした、その体に見合うだけの巨大で無骨な棍棒を持った魔物が現れた。向かう先には、人間が暮らす街がある。城壁から飛んでいくバリスタの矢は魔物達に当たるも、効果はない。魔物達は徐々に街へ近づいていった。

街がもうすぐ襲われる時、ひときわ大きな城門が開いた。

城門から現れたのは、鎧を纏った巨人達。そのうち一体が、フルフェイスの兜の隙間から見せる眼光を光らせ、背中の筒から火を噴出す。巨体に見合わない素早い動きで魔物に切りかかる。一匹が、その刃の餌食となった。「巨魔が倒れたぞ！」

城壁から歓声が上がる。それと同時に、巨人は剣を掲げた。

仲間を倒され、巨魔と呼ばれる魔物達は巨人に襲い掛かる。しかし、空から光の砲弾が落ちてくると、巨魔たちを簡単に打ち抜いていく。

『油断するな。まだ来るぞ』

もう一人の巨人。四つの足を持ち、肩に大砲を掲げている。

『わかっている。情報によれば……来たな』
剣の巨人は森とは別の方向を見た。そこに

は自分たちと似た巨人が、急速接近してきている。

ソウルヴェッセル
『同業者だ。敵だな』

巨人は剣を取り、先ほどと同様に背中の筒から炎を噴出させ、その巨人、ソウルヴェッセルのほうへと向かう。

——数秒後、刃と刃がぶつかり合う。

これは魂を持つゴーレム、ソウルヴェッセルと、その魂の持ち主たる魔鉄士の物語。

『よう、兄弟。今日も生きていたか』

巨魔と、同じ人間に立ち向かう、悲しき傭兵たちの物語

■ ソウルヴェッセル

ソウルヴェッセル きよま
ヴィナールが巨人と巨魔の世界に成り果てたのは何時のことだったか。約400年前のことだったのだろうか。

400年前の魔物達の侵攻により、人間達は窮地に陥った。国家はなくなり、何とか結界と城壁による危うい防護柵を作った人間達は「都市」と呼ぶには貧相な集落で暮らさざる得なくなった。

そんな人類の窮地を救ったのは〈始めの魔術師〉とその弟子達。彼らはゴーレムを作り出し、魔族に対抗した。魔族も、魔術の力で巨大化し、巨魔となることで対抗したが、魔術師達は人間の魂を移し入れることで人間と同じように動くことのできるゴーレム、そう、

ソウルヴェッセルを作り出し、さらに対抗した。

ソウルヴェッセルとは魂の器という意味の言葉だ。巨人のような体に鎧をまとい、剣や砲を持ち、敵を打ち砕く。

それから400年。

ソウルヴェッセルはヴィナールの各地で作られている。ガレージと呼ばれる場所で改造を施され、そして今日も巨魔を打ち倒すために、ソウルヴェッセルを操る、魔鉄士と呼ばれる傭兵達は戦う——いや、今の時勢、巨魔だけが相手ではない。

都市と都市の縄張り争い。

資源を独占する都市と、その資源を奪おうとする都市。その時勢を見守り、漁夫の利を狙おうとする都市。人間は愚かにも同じ人間同士で争うようになったのだ。

それでも魔鉄士達は戦い続ける。己の力を高めるため、その日の生活を送るため、名誉を得るため。

昨日の友は今日の敵。今日の敵は明日の友。

矛盾したこの世界で、今日も生き延びるために君たちは戦い続ける。

未来を掴む、その自由のために。

するためにも、そしてより強い敵と戦うためにも、彼らは稼がなければならない。

■しかし君たちは翼を持つ

だが、都市は君たちを縛り付けるものだろうか？

いや違う。君たちには羽がある。青ざめた空を羽根広げられる翼がある。そう、それが相棒^{ソウルヴェッセル}なのだ。

君が君である限り、相棒も飛び立てるだろう。それは、君を無限の空へと向かわせるのだ。

さあ行こう。新たな魔鉄士^{わたりどり}。次の戦場^{みらい}が君を待っている。

■都市から都市へ

人々が国家というものをなくしてから久しい。いや、正確に言えば国家はあるのだろうが、機能していないのだ。各都市はその長が中心となって執政し、自分たちの資源を守るために、魔鉄士、つまり君たちを雇う。貧しい都市は、やがて人々が去り、死に、消滅していく定めなのだ。

そんな貧しい都市を守ろうとする物好きもいる。だが、守るだけでは生きていけはしないのだと、いつかは悟るだろう。

独占するのであれば、恭順するか奪い取るか。どちらしかない。都市間の戦争、そして都市そのものを守る尖兵を彼らは求めていた。

魔鉄士はそれに相応しかつた。彼らもまた、生きるために戦わなければならなかった。

魔鉄士にとってソウルヴェッセルは商売道具であり、体の一部だ。ソウルヴェッセルがなければ、彼らは生きられないだろう。維持

魔鉄騎TRPG
Soul Vessel
ソウルヴェッセル

目次

このゲームについて・・・	1
目次・・・	4
はじめにお読みください・・・	5
用語集・・・	8
プレイヤーセクション・・・	11
キャラクターの作成・・・	12
クイックスタート・・・	14
パーソナルデータ・・・	20
コンストラクション・・・	24
剣士スキル・・・	27
拳闘士スキル・・・	28
射手スキル・・・	29
盗賊スキル・・・	30
行商人スキル・・・	31
吟遊詩人スキル・・・	32
旅人スキル・・・	33
教師スキル・・・	34
ヘッドパーツ・・・	36
コアパーツ・・・	38
アームパーツ・・・	40
レッグパーツ・・・	42
ブレード、ナックル・・・	44
アサルトライフル、マシンガン・・・	45
マジックガン、キャノン、バズーカ・・・	46
エネルギーランチャー、ショットガン、ハンドガン・・・	47
マジックライフル、スナイパーライフル、パイルバンカー・・・	48
ルールセクション・・・	49
ゲームの流れ・・・	50
行為判定・・・	54
絆ルール・・・	55
戦闘ルール・・・	56
ワールドセクション・・・	60
パーソナルデータ・・・	65
シナリオセクション・・・	70
サンプルシナリオ「巨魔殲滅」・・・	71
サンプルシナリオ「装甲馬車強襲」・・・	74
キャラクターシート・・・	77
レコードシート・・・	78
後書き・・・	79

はじめにお読みください

■本書について

おはようございます、そしてようこそ『魔鉄機TRPGソウルヴェッセル』の世界へ。

本作はテーブルトーク・ロールプレイングゲーム（以下TRPG）と呼ばれるアナログゲームのルールブックだ。

本作では、特にソウルヴェッセルというゴレムを操る魔鉄士となり、傭兵としてミッションをクリアしていくことを目的とする。

TRPGはホスト役のゲームマスター（以下GM）と実際にプレイする役のプレイヤーに分かれ、会話を通じて物語を紡いでいくゲームの一種である。ゲームマスターはシナリオやギミックを用意し、プレイヤーは魔鉄士となって、そのシナリオを通じて、自分の分身がどう動くかの想像を膨らませて、対応していくのだ。

しかし、そこにルールやデータがなければ無秩序な遊びになってしまう。そこで本書では行動の成否などのルールや、ソウルヴェッセルや魔鉄士のデータなどを掲載している。

■セッションの流れ

まずは参加者を集めることから始まる。本作ではGM1人、プレイヤーが2～4人必要となる。またGMの補助を務めるサブ・マスター（SM）が1人いてもいいだろう。TRPGに興味のある友人や、いつも遊んでいるメンバー。はたまた、昨今では各種SNSでTRPGのコミュニティもあるため、そちらで声を掛けるのもよいだろう。

メンバーが集まったら、次は場所の確保である。セッションには大体3～5時間程度掛かるものである。そのため、会場は声を出し

てもよく、長時間使用できる場所である必要がある。そのため、カラオケボックスや公民館、もしくはプレイルームなどが最適だろう。

セッションはGMがシナリオを準備し、プレイヤーに『シナリオ概要（今回予告）』や『ハンドアウト』を公開することから始まる。

今回予告はその時にプレイする物語の『あらすじ』に加えて、各プレイヤーが作成するソウルヴェッセルの戦場となるマップを公開する。ハンドアウトはプレイヤーが作成したPCが物語に関わるための『きっかけや目的、背景』となる。このハンドアウトはあってもなくてもいい。

プレイヤー達はキャラクターを作成し、映画やドラマのように、TRPGの物語は見ているだけでは進行しない。プレイヤーたちがある程度能動的に動く必要がある。

まず、GMが今PC達のいる状況などを説明する。ノン・プレイヤーキャラクター（以下NPC）がいるのであれば、その人物とPC達を会話させるのもよい。

プレイヤーはそれらの状況を把握した上で、どのようなリアクションを取るか、また行動を取るかを独自に考え、GMに伝える。GMはその行動によって状況がどのように変化したのかを告げ、必要ならばルールを用いて行動の成否を決定し、結果を告げる。

この際、どうしても行動の成否を決められない場合があるだろう。その際、行為判定を行わせ、成否を決める。

行為判定とは、ルールとサイコロを用いて、行動の成否を決めることだ。

例えば、急流の川を足を取られずにソウルヴェッセルが進むことができるか？

気難しい人から情報を引き出すことが出来るか？

など、これらの成否を決めなければならない場合、ルールや行為判定によって処理される。

GMによる状況説明、それに対するPCの行動、NPCとの会話や戦い、これらの繰り返しが物語となって、結末を迎える。

そして、GMがシナリオ終了を宣言したところで、セッションの幕は閉じられる。その後は借りた場所に感謝しつつ、後片付けをし、セッションの話に盛り上がるのもいいだろう。

これがTRPGにおける基本的なセッションの1回分の流れとなる。『SV』におけるセッションの詳しい流れは後述しよう。

■魔鉄機TRPGソウルヴェッセルとは

本作では巨大な魔物『巨魔』や同じソウルヴェッセルを駆る魔鉄士との戦いを描くTRPGである。プレイヤーは魔鉄士となり、人の魂を宿らせることで人間と同じように動くことのできるゴーレム『ソウルヴェッセル』を駆使し、依頼を受けて敵を撃退していくのが目的となる。

ソウルヴェッセルや巨魔に対抗するためにはソウルヴェッセルしかない。今日もまた君たちは結界の外へと飛び出し、敵を撃退していく。

■本書の構成

本書は以下のセッションで構成されている。

●プレイヤーセッション

このセッションではPLの分身となるPCの作成に関して解説を行う。

●ルールセッション

このセッションでは、行動の成否を決定する行為判定ルールや物語の進行ルール、敵対者との戦いを処理する戦闘ルールなど、各種ルールについて解説を行う。

●ワールドセッション

このセッションでは、舞台となる世界ヴァナールの歴史、ヴィナールの中央に位置する大陸の風土、パーソナリティについて紹介を行う。

そして物語の起因となる〈魔鉄〉と〈ソウルヴェッセル〉、〈魔鉄士〉について解説を行う。

●マスターセッション

このセッションでは、GMの権限や特別なルール、心構えやNPCの作成について解説を行う。

またシナリオを作る際のアドバイスやモンスターデータを用意する。

このセッションを読んだ上で、次のシナリオセッションに掲載されたサンプルシナリオを一通り読んだのならば、是非ともオリジナルシナリオの作成に挑戦してみたい。

また、GMは誰か一人にやってもらうのではなく、持ち回りすることで、全員がPLをすることも可能になるだろう。

●シナリオセッション

ここではシナリオの読み方、そしてサンプルシナリオを解説・掲載する。GM以外はこの項目は読まないように。

■ゴールデンルール

TRPGは参加者全員が物語を紡いで楽しむゲームであり、本作もそれに類している。

そのために必要な全員が守るべきルール、『ゴールデンルール』を規定する。

●GMの権限

『SV』のセッションで遊ぶ際GMには次の権限を与える。それは「ルールの変更と決定」「結果の棄却」「ルールを間違えた際の処理」だ。これらの権限と能力を用いて、なるべく公平に裁定を行うよう、GMはセッションを進めてほしい。

●ルールの変更・決定

セッション進行上必要であれば、一部のルールを採用しなかったり、また変更したり追加したりしても構わない。

またルールブックの記載だけでは対応できない事態が発生した場合などに関しても、GMの独自の判断でルールを作ったり、裁定をしたりすることが認められる。

その時の方針は「プレイヤーが有利である」、「活躍できる」、「セッションが盛り上がる」といった理由を最優先にしてほしい。

●結果の棄却

PLがGMの判断を待たずに行った判定に関して、GMはこの結果を棄却し、やり直させることができる。

●ルールを間違えた時の処理

GMもしくはプレイヤーがルールを間違える場合がある。これは仕方のないことだ。ルールを完璧に覚えられる人は少ないだろう。

しかしこれを巻き戻しての修正を行うと混乱のもとになる。そのため、ルールを間違えたときの裁定はそのままにし、次に間違えないように気をつけよう。

ただし、前述の通り、どのような場合であれ、最終的なルールの裁定、判断はGMが行う。

GMは必ず、PC達が一方的に不利にならないように公正な裁定を心がけよう。

■表記形式

『SV』ではゲーム独自の用語などを、カッコを用いて区別しています。区別の仕方は以

下の通りだ。

□：ルール用語関連

例：[判定] [ライト級] [ダメージ]

【】：能力値や戦闘値などの基準となる数値関連

例：【筋力】【HP】【主能力値】

《》：スキル関連

例：《ダブルパンチ》《オーラスラッシュ》

■様々な単位

『SV』では独自の世界観を使っていますが、混乱を避けるために、現実世界の単位を用いる。たとえば距離はメートルといったように表記する。

■端数計算

セッション中の計算の中で、小数点以下の端数が発生した場合や、半端な値が存在する場合はそれらの数値は全て“切捨て”とする。

本作で必要なもの

『SV』を遊ぶためには以下のものが要となる。

▼参加者

このゲームを遊ぶためにはGMが一人、プレイヤーが2～4人必要となる。本書掲載のサンプルシナリオではプレイヤー人数が3～4人を想定したものとなっている。

▼6面体ダイス

サイコロとも呼ばれるもので、本書でダイスと表記されているものは基本的に6面体ダイスとする。一人当たり最低2個のダイスが必要となる。10個ほど持っているといいだろう。またGMも10個ダイスを持っているといいだろう。もし誰かが忘れたり、足りなかった場合はダイスを使い回すのもよいだろう。

▼筆記用具

鉛筆やシャープペンシルなどの消しゴムで消すことのできる筆記用具が必要となる。ポー

ルペンなど消せないものだと修正が難しくなるため、非推奨となる。

▼ルールブック

本書のこと。各自が1冊ずつ持っていることが望ましい。特にサンプルキャラクターを使わず、コンストラクションを行う場合には必須である。足りない場合でも、最低限でもGMが1冊持って、回し読みは出来るようにすると良いだろう。

▼ポーン

キャラクターの位置を示すためのコマ。人数分と、GMはNPC用に余分に用意しておくといい。ポーンはホビーショップなどに売られているが、ない場合はコインなどで代用してもよいだろう。

▼シート類のコピー

キャラクターシート、レコードシートを人数分と、戦闘エリアマップ（これは自作すること）を1枚ずつ。

用語集

世界関連用語

●ヴィナール

我々の世界に似た大地を持つ架空の世界。魔鉄の力により、巨大化した魔物達が闊歩する世界である。

●巨魔

もともとは人間と同じ、もしくは大きくとも5mほどの魔物達。ゴーレムの出現により、それに対抗しようとして、巨大化した姿が〈巨魔〉である。今では小さなものでは10mほど、巨大なものでは100mになる。

●スグルス

ヴィナールに存在する三大大陸のひとつ。中央に位置し、本書ではこのスグルスを舞台として、4つの大都市を紹介している。

●ソウルヴェッセル

魔術師の中に、このゴーレムを更に改良できないかと考えたものがいた。つまりは人間の魂を一時的にゴーレムに宿らせることはできないかと。そこで生まれたのがソウルヴェッセルであり、ソウルヴェッセルはより人間らしい動きを行うことができた。

そのソウルヴェッセルの操縦者たりえる人間が「魔鉄士」である。

●都市

人間たちが暮らす集落。太古には唯一国家という集合体もあったが、滅びている。現在は各大都市が小都市を支配し、互いに覇権を

争いあったり、時には同盟を組んで巨魔と戦ったなりなどと、混沌の世代を迎えている。

●始めの魔術師

最初に現れた魔術師のこと。正体は不明だが、人々のためにゴーレムを作りだし、魔物に対抗する手段を与えた。そのため、始めの魔術師と呼ばれている。

●魔鉄

魔力が込められた鉄。太古の巨人たちの力が宿っており、これを利用して魔物達は自らの体を巨大化させたとされている。

またソウルヴェッセルの素材としても重要視されており、その発掘所を巡った都市間の戦争なども起こっているのが現状である。

●魔鉄士

ソウルヴェッセルとのシンクロ率が高い人間のこと。彼らは傭兵のようにソウルヴェッセルを駆り立て、各都市からの依頼を受けて、巨魔の退治を行う。

●魔物

人間に害する者達。背後には魔物達の王がいるとされているが、その姿を見た者はいない。

ゲーム関連用語

●d 6 6（でいろくじゅうろく）

ダイスの振り方を表した記号。d 6 6は六面体ダイスを2個用意し、片方を10の位、片方を1の位として振り、出目を確認することを指す。

●A P（アセンブルポイント）

ソウルヴェッセルを組み立てるために必要なポイント。また、改造にも使われる。個別で所持するポイントとなる。

●GM（ゲームマスター）

PCたちの物語を紡ぐ語り部、もしくはゲームのホスト役。このゲームではGMが一人、プレイヤーが2～5人で遊ぶ。

●NPC（ノン・プレイヤーキャラクター）

GMが操るPC以外のキャラクターを総じてNPCと呼ぶ。

●PC（プレイヤーキャラクター）

プレイヤーが作成し、演じて遊ぶためのキャラクターをPCと呼ぶ。

●PL（プレイヤー）

GM以外の、実際に物語を遊ぶ参加者を指す。

●アセンブル

ソウルヴェッセルを組み立てること。ソウルヴェッセルはヘッド、コア、アーム、レッグ、ウェボンの5種類を組み立てることができる。

●キャラクター

ゲーム中に登場する一般人や巨魔、魔鉄士などのPCを総じてキャラクターと呼ぶ。キャラクターにはNPCとPCの二種類がある。

●スキル

キャラクターが取得している武術やソウルヴェッセルの操縦術、異能力を指す。

●セッション

GMとプレイヤーがシナリオ1回を遊ぶ単位

●戦闘値

ソウルヴェッセルの強さを数値化したもの。この値によって、どう動けるか、どのぐらい重いものを積めるかを表わす。

●タイミング

戦闘中に得られる各種タイミング。キャラクターはこの「タイミング」を消費することで行動したり、「スキル」を使用したりすることができる。

●マイナーアクション

簡単な動作や移動などを行うタイミングのこと。

●メジャーアクション

武器の使用などを行うタイミングのこと。

●ターン

セッション中に戦闘が発生した場合の時間進行の目安となる値。

●能力値

キャラクターの心身の強さを数値化したもの。この値によって、頭の良さや力の強さを表す。

STAFF LIST (敬称略)

ゲームデザイン
香車

データデザイン
香車

ワールドデザイン
香車

ライティング
香車

DTP
香車

カバーアート
コオロギ

スペシャルサンクス
テストプレイに参加して下さった皆様

フリー素材
MINE (nc19350)

プレイヤーセクション

キャラクターの作成

魔鉄士およびソウルヴェッセルの作成方法

『SV』において、キャラクターと呼ばれるのはプレイヤーの扱う「魔鉄士」および「ソウルヴェッセル」を表わすPCとGMの取り扱うNPCの二種類に分けられる。

ここでは、プレイヤーの扱うPCの作成ルールについて説明する。

PCの作成方法には「クイックスタート」と「コンストラクション」の2種類が存在する。各PLはGMの指示に従ってどちらかの方法でPCを作成して欲しい。

クイックスタートとはとにかくすぐに遊びたい人、もしくははじめて『SV』を遊ぶ人向けにすでに組み立てられたデータが用意された方法だ。

コンストラクションはデータを参照しながら、手順を踏んで1からキャラクターを作成する方法だ。こちらはより自由にゲームを遊びたい人、もしくは『SV』を何度か遊んだことのある人向けの手法になる。

●キャラクター作成手順

クイックスタート

- ・サンプルキャラクターの選択
- ・データの書き写し

コンストラクション

- ・魔鉄士の作成
- ・各パーツの選択
- ・HPの計算
- ・重量の計算
- ・戦闘値の計算
- ・チェック

パーソナルデータの決定

- ・ライフパスの選択
- ・性別、容姿などの決定

完成！

■クイックスタート

クイックスタートではすでにAPを基本値3000Pとして組まれたソウルヴェッセルと、それに相応しい魔鉄士のデータが組み込まれている。あとは容姿や性別、年齢、ライフパスなどのパーソナルデータを決めて、設定を組めば完成となる。ただしレギュレーションによってはAPが上下することになるだろう。その場合は機体のアセンを事前に行うことをオススメする。

■コンストラクション

コンストラクションでは、まず魔鉄士を作成し、スキルを取得する。さらにその魔鉄士が登場するソウルヴェッセルを組み上げて、

最後にクイックスタート同様パーソナルデータを決定する。全てのデータをプレイヤー自身が決定するため、よく慣れている必要がある。

■用意するもの

どちらの作成方法においても、各プレイヤーにつきキャラクターシートとレコードシートを用意すること。また、データを記入するための筆記用具も各自で用意すること。

キャラクターメイキング

やあ、はじめまして、かな？それともどこかで会った事あったかな。まあ、それは些細なことだ。

ようこそ、戦場へ。物好きな君のために、僕がソウルヴェッセルを作り上げよう。

と言っても、ソウルヴェッセルを作るのには金があればそう難しくはない。……金を用意しているんだね？じゃあ大丈夫だ。君のシンクロ率は測定済みだから、後は機体を作るだけだね。

最初からパーツを作るのもいいけれど、今は流通しているものを組み立てるほうがいい。君はどんな戦闘スタイルがいいんだい？

敵の目の前に立って、命知らずに斬りあう？

遠くから砲弾をバンバン撃って気持ちよくなりたいかい？

それとも敵を翻弄する役になりたいかい？

それは君次第だ。君自身の適正もあるだろう。

ソウルヴェッセルは君の相棒だ。そして君自身でもある。魂を預けるのだから、ちゃんと作り上げないといけないう？

素体はヘッド、コア、アーム、レッグで構成されている。

レッグの積載量はそれぞれ決まっているから、それ以上は載せられないよ。でも積載量が大きいほど動きにもぶくなるからね。そこは自分との相談さ。

コアは自分の魂が移る場所と思っていい。ここが打ち抜かれたら、君は死ぬ。肉体（器）は生きていても、その本質たる魂が死ねば、器は意味がないからね。

アームは簡単さ。武器を持つ。それだけのパーツ。でもどんな武器を使うかの相性もあるからやっぱりちゃんと決めたほうがいいね。

ヘッドは敵を索敵するのさ。生命反応だって見れるんだよ。ここが君の目さ。

さあ、決まったかい？そしたら武器を取って、さっそく出撃と行こうじゃないか。

どうしたの？怖気づいたかい？それとも、楽しみで体が震えてきたかい？

大丈夫、君に武運ある限り、生き残れるはずさ。

逆に武運がなければそのときは……おっと、それは考えないほうがよさそうだね。

君たちの仕事は生き残ることさ。生きて生きて、生き残って、もがいてでも生き残って、そしてここに帰って来ることさ。

なに、手段は選ばなくてもいい。たまに名誉を重んじる人もいるけども。

生き残れなきゃ、次はないのだから。

クイックスタート

サンプルキャラクター

クイックスタートは『SV』を効率よく楽しむためのキャラクター作成の方法だ。初めてのプレイで手間取らないように、また時間が少ない状況で遊ぶ際にキャラクターを作る場合でもその指標となってくれるだろう。

クイックスタートではキャラクターのデータを5種類用意した。その中から一つ選び、キャラクターを作成することになる。

■クイックスタートの手順

クイックスタートでは、次の手順でキャラクターを作成していく。

1. サンプルキャラクターの選択
2. データの書き写し
3. ライフパス・パーソナルデータの決定

●サンプルキャラクターの選択

クイックスタートの最初の手順はサンプルキャラクターの選択からである。用意された5種類のキャラクターから好きなものを選んで欲しい。GMによって指定がある場合はそれに従うこと。

●データの書き写し

サンプルキャラクターの欄に書かれているデータを実際にキャラクターシートに書き写す。

●ライフパス・パーソナルデータの決定

パーソナルデータとは、キャラクターがどのような出生をしたのか、またこれまで邂逅した人物、何を信念として持っているかといったキャラクター自身の内面や境遇を表わすラ

魔鉄機TRPGソウルヴェッセル
キャラクターシート

キャラクター名

軽量二脚・射撃白兵型

プレイヤー名

年齢

性別

身長

体重

クラス

剣士

出生

邂逅

信念

運動筋力知力魅力

基本値

2400

352

3点B

12

能力値

3602

容姿

ソウルヴェッセル構成

	パーツ名	HP	重量	AP	EN	策敵	PD	ED	MD	白兵命中	射撃命中	砲撃命中	回避値	移動力	行動値
ヘッド	グラムH	3	10	500		2									
コア	ロングヌスC	28	24	800	35		3	1	0						
アーム	ロングヌスA	16	28	600						4	1	1			
レッグ	グラムL	10		500									6	3	4
	合計	57	62	2400	35	2	3	1	0	4	1	1	6	3	4

設定

	パーツ名	種別	重量	属性	攻撃力	射程	対象	命中力	必要EN	AP
武器1	ロングソード	白兵(剣)	8	物理	2D6+18	0	単体	-1	0	120
武器2	ガーゴイル	射撃(銃)	10	物理	4D6+9	0~2	単体	1	0	150

行動値

7

移動力

6

総重量

80

積載量

90

総AP

2670

スキル

スキル名	タイミング	対象	射程	EN	効果
構え	マイナー	自身	なし	3	次の白兵攻撃の命中判定を+3する。
射撃突撃	メジャー	単体	武器	4	武器攻撃を行う。その際、対象のいるエリアに即座に移動できる。
武器防御	オート	自身	なし	3	ダメージを-2D6する。

経

キャラクター名	感情	昇華
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>

魔鉄機TRPGソウルヴェッセル
キャラクターシート

キャラクター名	中量二脚・射撃白兵型
プレイヤー名	

年齢		性別	
身長		体重	

クラス	旅人
-----	----

出生				
邂逅				
信念				
	運動	筋力	知力	魅力
基本値	2	2	2	2
3点B	2			1
能力値	4	2	2	3

容姿

ソウルヴェッセル構成

設定

パーツ名		HP	重量	AP	EN	策敵	PD	ED	MD	白兵命中	射撃命中	砲撃命中	回避値	移動力	行動値
ヘッド	エクスカリバーH	6	15	500		1									
コア	エクスカリバーC	30	30	1000	35		4	2	0						
アーム	エクスカリバーA	18	30	500						3	2	1			
レッグ	エクスカリバーL	18		500									4	2	2
合計		72	75	2500	35	1	4	2	0	3	2	1	4	2	2

	パーツ名	種別	重量	属性	攻撃力	射程	対象	命中力	必要EN	AP
武器1	グラディウス	白兵(剣)	8	物理	3D6+14	0	単体	-1	0	120
武器2	フキン	射撃(銃)	12	物理	8D6-3	0~1	単体	1	0	200

行動値	8	移動力	3	総重量	95	積載量	100	総AP	2820
-----	---	-----	---	-----	----	-----	-----	-----	------

スキル

スキル名	タイミング	対象	射程	EN	効果
偵察上手	常時	自身	なし	なし	偵察判定の達成値に+2する
策敵範囲拡大	マイナー	自身	なし	6	策敵を行う。選択した距離+1だけ同じ難易度で策敵が行える。
偵察範囲拡大	オート	自身	なし	4	偵察するエリアを、指定エリアとその隣接するエリアに拡大する。

絆

キャラクター名	感情	昇華
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>

魔鉄機TRPGソウルヴェッセル
キャラクターシート

キャラクター名	四脚型・射撃重視
プレイヤー名	

年齢		性別	
身長		体重	

クラス	行商人
-----	-----

出生				
邂逅				
信念				
	運動	筋力	知力	魅力
基本値	1	2	3	2
3点B			2	1
能力値	1	2	5	3

容姿

ソウルヴェッセル構成

	パーツ名	HP	重量	AP	EN	策敵	PD	ED	MD	白兵命中	射撃命中	砲撃命中	回避値	移動力	行動値
ヘッド	モリガン式頭部	3	15	600		5									
コア	アロンダイトC	30	30	1300	35		1	4	4						
アーム	ビュリューナグA	15	25	600						0	5	0			
レッグ	ミョルニルL	21		400									2	1	-3
	合計	69	70	2900	35	5	1	4	4	0	5	0	2	1	-3

設定

	パーツ名	種別	重量	属性	攻撃力	射程	対象	命中力	必要EN	AP
武器1	S-1	射撃	8	物理	1D6+18	1〜3	単体	4	0	240
武器2	内部打撃機構	白兵	2	物理	2D6+10	0	単体	2	0	60

行動値	3	移動力	3	総重量	80	積載量	120	総AP	3200
-----	---	-----	---	-----	----	-----	-----	-----	------

スキル

スキル名	タイミング	対象	射程	EN	効果
商売上手	常時	自身	なし	なし	プリプレイでAPを+200することができる。
交渉上手	常時	自身	なし	なし	交流判定の達成値に+2する。
修理行動	マイナー	単体	0	3	対象の【HP】を【3D6】回復する。

絆

キャラクター名	感情	昇華
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>

魔鉄機TRPGソウルヴェッセル
キャラクターシート

キャラクター名
プレイヤー名

砲撃型・重量チャリオット級

年齢
身長

性別
体重

クラス
射手

出生
邂逅
信念

運動
筋力
知力
魅力

基本値
3
3
6

2
2
2

2
1
3

1
1
1

ソウルヴェッセル構成

設定

パーツ名	HP	重量	AP	EN	策敵	PD	ED	MD	白兵命中	射撃命中	砲撃命中	回避値	移動力	行動値
ヘッド	ネロ式頭部	2	10	400		2								
コア	ミョルミルC	36	38	800	33		5	2	0					
アーム	ギルガメッシュ式腕部	30	50	700						0	2	6		
レッグ	ギルガメッシュ式脚部	40		700									-3	0
	合計	108	98	2600	33	2	5	2	0	0	2	6	-3	0

パーツ名	種別	重量	属性	攻撃力	射程	対象	命中力	必要EN	AP	
武器1	グレネードランチャー	砲撃	20	物理	3D6+28	1~4	単体	-2	0	300
武器2	ディアボロス	射撃	5	物理	2D6+10	0~1	単体	3	0	70

行動値	4	移動力	2	総重量	123	積載量	180	総AP	2970
-----	---	-----	---	-----	-----	-----	-----	-----	------

スキル

スキル名	タイミング	対象	射程	EN	効果
砲撃攻撃適正	常時	自身	なし	なし	砲撃攻撃での命中判定を+2する。
零距離射撃	マイナー	自身	なし	5	次の攻撃、射程:1~の武器の射程を「射程:0」として扱う。
チャージショット	メジャー	単体	武器	5	砲撃攻撃を行う。ダメージロールに+2D6する。

絆

キャラクター名	感情	昇華
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>

18

魔鉄機TRPGソウルヴェッセル
キャラクターシート

キャラクター名	重量二脚・格闘型
プレイヤー名	

年齢		性別	
身長		体重	

クラス	拳闘士
-----	-----

出生				
邂逅				
信念				
	運動	筋力	知力	魅力
基本値	3	2	1	2
3点B	2			1
能力値	5	2	1	3

容姿

ソウルヴェッセル構成

	パーツ名	HP	重量	AP	EN	策敵	PD	ED	MD	白兵命中	射撃命中	砲撃命中	回避値	移動力	行動値
ヘッド	カエサル式頭部	9	20	500		0									
コア	カエサル式胴部	40	50	1000	30		4	2	0						
アーム	ロングヌスA	16	28	600						4	1	1			
レッグ	カエサル式脚部	25		500									3	1	0
	合計	90	98	2600	30	0	4	2	0	4	1	1	3	1	0

設定

	パーツ名	種別	重量	属性	攻撃力	射程	対象	命中力	必要EN	AP
武器1	破突	白兵	10	物理	5D6+20	0	単体	-4	0	240
武器2	内部打撃機構	白兵	2	物理	2D6+10	0	単体	2	0	60

行動値	6	移動力	3	総重量	110	積載量	130	総AP	2900
-----	---	-----	---	-----	-----	-----	-----	-----	------

スキル

スキル名	タイミング	対象	射程	EN	効果
ハードナックル	常時	自身	なし	なし	白兵(拳)による命中判定を+2、ダメージを+1D6する。
ダブルパンチ	オート	自身	なし	10	種別:白兵(拳)の武器で攻撃を行った後にさらにもう一度白兵攻撃を行える。
気配察知	マイナー	単体	0	6	索敵を行う。その判定値を+3する。

絆

キャラクター名	感情	昇華
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>

パーソナルデータ

キャラクター設定の作成

パーソナルデータとは、キャラクターがどのような出生をしたのか、またこれまで邂逅した人物、何を信念として持っているかといったキャラクター自身の内面や境遇を表わすライフパスと、名前や容姿、性別や年齢と言った個性を決定付けるデータである。

どのキャラクター作成方法でも、最後はパーソナルデータを決定して作成完了となる。

■ライフパス

ライフパスとは、キャラクターの出自や経験など過去を表わすものである。本作では「出自」、「邂逅」、「信念」の三つを決めることになる。それぞれに表が用意されており、RoC (Roll or Choice) することでキャラクターの経歴や特徴を決定付ける。

●出自

「出自」はどのような生まれ方をしたのかを表わすデータである。これにより、絆が一つ結ばれる。

●邂逅

「邂逅」はキャラクターが生まれてから、現代に至るまでにどのような人物に出会ったかを表わすデータである。これにより、絆が一つ結ばれる。

●信念

「信念」はキャラクターの行動方針や信じるものを表わすデータである。実際のセッションでは、キャラクターの発言や行動方針となるものである。

■名前、年齢、性別の決定

これらはプレイヤーが自由に決定できる。自分のキャラクター設定にあったデータを設定して欲しい。

■容姿

この項目で決定するのは主に魔鉄士の容姿とソウルヴェッセルの見た目である。容姿欄にイラストや文章を記入すること。

■絆について

絆についての詳細は絆ルールを参照していただきたい。

ライフパスで得られる絆の相手はPCの任意である。設定を作っても良いし、単純にライフパス表を写しても良い。

■ 出生表 (d66 (RoC))

	ダイス目	出生	解説	推奨の絆
1	1～2	孤独	あなたは生まれたときから天涯孤独の身だった。	理解者
	3～4	傭兵	あなたは傭兵の子供として生まれた。魔鉄士でも、人間相手の傭兵でも構わない。	戦友
	5～6	剣闘士	あなたは剣闘士の子供として生まれた。都市のコロシアムで戦う姿を、あなたは見てきた。	父親
2	1～2	奴隷	あなたは奴隷の身として生まれしてきた。人に仕えることが当たり前だと思っていた。	両親もしくは所有者
	3～4	平凡な家庭	あなたは平凡な家庭に生まれた。城壁の中でなんの困ることもなく生活を送っていた。	家族
	5～6	貧乏	あなたは貧乏な家庭に生まれた。それによってあなたがどうなったかは、自由に決めてもいい。	家族
3	1～2	貴族	あなたはとある貴族の下に生まれた。高貴な身で、何不自由なく暮らしていた。	使用人
	3～4	商人	あなたは商人の子として生まれた。商売のことなら色々知っている。	なじみの客
	5～6	教育者	あなたは家庭教師、もしくは流れの教育者の下に生まれた。あなたは親から学問を学んでいた。	学友
4	1～2	超病弱	あなたは超病弱な体で生まれた。一度死に掛けたこともあったかもしれない。それが今も蝕んでいるかは自由に決めていい。	医者
	3～4	魔鉄士	あなたは魔鉄士の下で生まれた。ソウルヴェッセルは何時もあなたの傍にあった。	父親
	5～6	組織の子	あなたはとある組織に所属する子として生まれた。生まれたときは、その組織に使えることを疑問に思っていなかった。	組織の長
5	1～2	指導者	あなたは都市、もしくは傭兵達の指導者の子供として生まれた。傭兵達はいつも君の傍にいた。	傭兵
	3～4	資産家	あなたは資産家の子供として生まれた。金のことであれば何でもわかった。	父親
	5～6	有名人	あなたは有名人の子供として生まれた。どんなことで有名化は自由に決めてもいい。	両親
6	1～2	魔術師	あなたは魔術師の子供として生まれた。魔術の心得も知っており、ソウルヴェッセルも傍にあった。	傭兵
	3～4	盗賊	あなたは盗賊の子供として生まれた。誰かから何かを奪うことなど当然のことだと思っていた。	仲間
	5～6	旅人	あなたは放浪の民として生まれた。それはつまり、故郷を持たないということだった。	理解者
7		任意	GMと相談して決めること。	GMと相談して決めること。

■邂逅表(d66(RoC))

	ダイス目	邂逅	解説	推奨の絆
1	1～2	恩人	あなたはその人に何かの恩を感じている。	魔鉄士
	3～4	秘密	あなたはその人と秘密を共有している。	仲間
	5～6	殺意	あなたはその人を見ると殺意がわく。	敵の魔鉄士
2	1～2	同志	あなたとその人は同志だ。志を共にしているもしくはいた。	傭兵仲間
	3～4	幼子	あなたにとってその人は弟妹のような存在だ。	都市の友達
	5～6	興味	あなたはその人に興味を持っている。強い興味だ。	傭兵仲間
3	1～2	ライバル	あなたはその人とライバル関係にある。	傭兵仲間
	3～4	相棒	あなたはその人と相棒の関係にある。	魔術師
	5～6	師匠	あなたはその人に多くのことを学んだ。	魔鉄士
4	1～2	慕情	あなたはその人を慕っている。	指導者
	3～4	忘却	あなたはその人とどこかで出会った気がするのに思い出せない。	魔族の王
	5～6	家族	あなたはとその人は兄弟、もしくは家族そのものだ。	友人
5	1～2	ビジネス	あなたとその人はビジネス関係にある。しかし重要なビジネス相手だ。	魔術師
	3～4	あこがれ	あなたはその人に憧れを持っている。	傭兵
	5～6	くされ縁	あなたとその人は切っても切れない縁を持っている。	敵の魔鉄士
6	1～2	忠誠	あなたはその人に忠誠を誓っている。	指導者
	3～4	保護者	あなたはその人に保護され、今も庇護の下にある。	家族
	5～6	憎悪	あなたはその人に憎悪を持っている。	敵
7		任意	GMと相談して決めること。	GMと相談して決めること。

■信念表(d66(RoC))

	ダイス目	信念	解説
1	1～2	弱者の守護者	弱者を守るのは自分だ、そう自分に誓いを立てて、魔鉄士となった。
	3～4	名誉獲得	功名を立て、名誉を得ようとしている。
	5～6	再興	今は失ったかつての榮譽を取り戻すために、魔鉄士となり、戦っている。
2	1～2	不屈	まだ諦め切れない高みがある。その高みに行くには魔鉄士になるしかないと考えた。
	3～4	復讐	巨魔や他の魔鉄士を恨み、その恨みを晴らそうと騎士としての力を得た。
	5～6	神の代理	神からの啓示を受けた、もしくは受けたと思い込み、魔鉄士になって、神の代理人を務めようとしている。
3	1～2	知識欲	この世界にはまだまだ知らないものがたくさんある。その知識を得るためには力が必要だ。
	3～4	金銭	とにかく金銭が欲しい。家が貧乏である、借金を負っている。とにかく金銭が欲しいのだ。
	5～6	行動	行動しなければ始まらない。キミは何か考えるよりも、魔鉄士の力を得て、何かを果たそうとした。
4	1～2	約束	誰かと約束をした。魔鉄士となることを。その約束の内容については自由に決めてもよい。
	3～4	家庭	家庭を支えるため、魔鉄士として稼ぐことにした。家族愛もまた大事な信念となるのだ。
	5～6	繁栄	魔鉄士となり、繁栄させたいものがある。生まれ故郷であったり、自分が使っている貴族、もしくは自分自身を。
5	1～2	探求	何を探求している。そのためには力が必要と考え、魔鉄士となった。
	3～4	助け合い	あなた一人で魔鉄士になったわけではない。あなたは誰かと共に何かを成し遂げようと魔鉄士になった。
	5～6	友情	あなたは誰かとの友情のために魔鉄士となった。病気を治すためか、共に過ごすためか。
6	1～2	求道	あなたは一つの道を究めようとして、その力を得るために魔鉄士となった。その道については自由に決めてもよい。
	3～4	解放	あなたはただの人間から解放されたかった。もしくは何かを解放したいと考えていた。
	5～6	贖罪	あなたは重い罪を背負っている。その罪を償うために、あなたは魔鉄士となり、奉仕しようと考えた。
7		任意	GMと相談して決めること。

コンストラクション

コンストラクションでの作成方法

■コンストラクション

クイックスタートに対して、コンストラクションではより自由にキャラクターのデータを構築することが出来る。

もしここであなたが『SV』を始めて遊ぶのであれば、ページを戻り、クイックスタートでの作成をオススメする。コンストラクションでは、どのデータがどういった意味を持っているのかを明確に把握する必要があるからだ。

それでは順を追ってコンストラクションの解説を行っていく。

■魔鉄士キャラクターの作成

●クラスの選択

まず、ソウルヴェッセルに魂を委ねる、いわばコアとなる魔鉄士を作成する。

魔鉄士となる人物にはクラスが用意されていて、それにより魔鉄士能力値が決定される。クラスとその能力値は以下の表を参照していただきたい。

選択できるクラスは1つまでである。

●フリーポイントの分配

これらのクラスを選択したら、次は能力値にフリーポイントを3点分振り分ける。この時、6点を超えてはならない。この時、0になる能力値があっても構わない。その場合は、判定で得られるボーナス値が0であることを意味する。

●スキルの取得

パイロットスキルを取得する。コンストラクションでは3つのパイロットスキルを取得することができる。

●魔鉄士キャラクターの作成完了

これで魔鉄士キャラクターの作成が完了となる。続いて相棒となるソウルヴェッセルを組み立てる。

■ソウルヴェッセルの作成

ソウルヴェッセルはAPを消費してパーツを購入し、組み合わせて作り出す。初期APはGMからの指定がなければ基本的には3000Pで、余ったAPは繰り越すことができる。

	剣士	拳闘士	射手	盗賊	行商人	吟遊詩人	旅人	教師
運動	2	3	3	3	1	1	2	1
筋力	4	2	2	4	2	0	2	1
知力	0	1	2	1	3	2	2	3
魅力	2	2	1	0	2	4	2	3

●ウェポンの選択

ウェポンは敵を攻撃するための手段、つまりは武器だ。右腕と左腕ないしは右肩と左肩に最大2つまで装備を積むことができる。ただし1つも装備を持たないことはできない。必ず一つはウェポンを装備すること。キャラクターシートにデータを書き写して装備を行う。

●ヘッドパーツの選択

ヘッドパーツは視界や通信、敵の索敵を行うのに使用されるパーツである。また命中判定における補正にも関わる。ヘッドパーツを一つ選択し、キャラクターシートにデータを書き写して装備をすること。

●コアパーツの選択

コアパーツは魔鉄士の魂が込められるソウルジェネレータが格納される場所であり、それを守るパーツである。またスキルや魔術兵器を使うためのエネルギータンクもここにある。コアパーツを一つ選択し、キャラクターシートにデータを書き写して装備をすること。

●アームパーツの選択

アームパーツは武器を持つためのパーツである。腕部の形状や重量によって、武器の命中力が変わる。アームパーツを一つ選択し、キャラクターシートにデータを書き写して装備をすること。

●レッグパーツの選択

レッグパーツは移動を行うための脚である。形式としてはライト（軽量）型、バランス（中量）型、ヘビー（重量）型、ホース（四足）型、チャリオット（四輪駆動）型の5種類に分かれていて、それぞれ特徴がある。また、脚部を除いたパーツを組める総積載量もレッグパーツで決まる。積載量を超えたパーツを組むことはできないので注意していただきたい。レッグパーツを一つ選択し、キャラクターシートにデータを書き写して装備すること。

●【HP】の合計

全てのパーツの【HP】を合計し、キャラクターシートへ記入する。この【HP】の合計が【最大HP】となる。

●重量の合計

全てのパーツ、ウェポンの重量を合計し、キャラクターシートへ記入する。この重量はレッグパーツの積載重量を超えていないことが条件となる。

●戦闘能力値の計算

以下の能力値を計算し、キャラクターシートに記入する。

・行動値＝【運動】＋【知力】＋【機体行動値】

・移動力＝（【運動】＋【筋力】）÷3＋【機体移動力】

●チェック

セッションを始める前に、ミスがないかをチェックする。この時、GMも一緒にチェックをするとよいだろう。

●パーソナルデータ

以上でコンストラクションによるキャラクターデータの作成は終了である。続いてパーソナルデータの取得に移行すること。

◆パーツ名などに関して

パーツデータで乗っているパーツ類は、決してそれで全てではない。むしろ工房などたくさんあり、たくさんのパーツが出回っている。

プレイヤーはGMが許可すれば、オリジナルの工房やパーツを作成してよい。その時、既存の工房やパーツのデータをそのまま流用してもよい。

◆PC間でのAPやり取り

PL間でのAPの貸し借りなどのやり取りはできないものとする。

■スキル・パーツの用語説明

●スキル

▼スキル名

スキルの名前

▼タイミング

そのスキルを使用することができるタイミング

・常時

常に効果が発揮されている。

・オート

効果に指定された際に使用することができる。

・各種タイミング

各タイミングで使用することができる。

(マイナーアクションならマイナーアクションのときに)

▼対象

そのスキルの対象になるキャラクターのこと

・自身

特技を使用したキャラクターのこと

・単体

射程範囲内にいるキャラクターのこと

・n体

射程距離内にいる複数のキャラクターのこと

・エリア

そのエリアにいるキャラクターのこと。

(選択) と付いていればその中から任意に選択できる。

・武器

装備している武器のエリアに依存する。

▼射程

そのスキルが効果を及ぼせる距離のこと

▼必要EN

スキルで消費するENのこと

▼効果

どのような効果を発揮するか解説。

●パーツ

▼パーツ名

パーツの名前

▼重量

そのパーツの重量

▼AP

そのパーツを購入するための必要なAP

▼積載量

そのソウルヴェッセルが積める総重量

▼EN

ENの容量

▼索敵

索敵判定でのボーナス値

▼PD、ED、MD

物理、魔術、精神それぞれの属性の防御力のこと

▼白兵命中、射撃命中、砲撃命中

白兵攻撃、射撃攻撃、砲撃攻撃の命中判定につくボーナス値

▼回避値

回避判定でのボーナス値

▼行動値

行動値計算の際に使用される値

▼移動力

移動力計算に使用される値

▼種別

武器の種別

▼属性

武器の攻撃属性

▼攻撃力

武器の攻撃力

▼命中力

その武器を使用した際に命中判定につくボーナス値

▼必要EN

その武器を使用する場合に消費するEN

剣士スキル

剣士は剣を使って戦う戦士のことである。ソウルヴェッセルに乗る際も、剣による攻撃や、射撃武器を合わせた攻撃を行うスキルを持っている。

構え

タイミング：マイナーアクション
対象：自身 射程：なし
必要E N：3

効果：
次の白兵攻撃の命中判定を+3する。

射撃突撃

タイミング：メジャーアクション
対象：単体 射程：武器
必要E N：4

効果：
武器攻撃を行う。命中判定後、もしくはダメージロール後、対象のいるエリアに即座に移動することができる。

踏み込み

タイミング：オートアクション
対象：自身 射程：なし
必要E N：2

効果：
白兵攻撃の命中判定の前に使用する。その判定を+2する。

マッスルソウル

タイミング：マイナーアクション
対象：自身 射程：なし
必要E N：5

効果：
次の白兵攻撃のダメージロールを+1 D 6する。

武器防御

タイミング：オートアクション
対象：自身 射程：なし
必要E N：3

効果：
自分の受けるダメージロールの直後に宣言する。受けるダメージを、2 D 6だけ減らすことができる。

オーラブレード

タイミング：メジャーアクション
対象：単体 射程：1
必要E N：5

効果：
白兵攻撃を行う。その白兵武器の射程を1とする。

フルパワーソウル

タイミング：セットアッププロセス
対象：自身 射程：なし
必要E N：7

効果：
このターンでのあなたの【行動値】を0とする。あなたがこのターンで行う攻撃のダメージロールに+4 D 6する。

白兵適正

タイミング：常時
対象：自身 射程：なし
必要E N：なし

効果：
種別：白兵の武器での攻撃の際の命中判定を+2する。

拳闘士スキル

拳闘士はその名のとおり拳ひとつで戦場を渡り歩いてきた猛者である。

その戦闘スタイルはソウルヴェッセルでも受け継がれている。

ハードナックル

タイミング：常時
対象：自身 射程：なし
必要EN：なし

効果：
種別：白兵（拳）の武器での攻撃の際の命中判定を+2、ダメージを+1D6する。

ダブルパンチ

タイミング：オートアクション
対象：自身 射程：なし
必要EN：10

効果：
あなたが白兵（拳）の武器で攻撃し、ダメージロールを行った後に宣言できる。もう一度白兵攻撃を行うことができる。1ターン1回まで使用できる。

チャージ

タイミング：オートアクション
対象：単体 射程：0
必要EN：6

効果：
射撃攻撃を行う。そのダメージロールに+2D6する。

スタン

タイミング：メジャーアクション
対象：単体 射程：0
必要EN：6

効果：
白兵攻撃を行う。種別：格闘の武器での攻撃の際、命中したらその対象をそのターン行動不能にすることができる。1戦闘1回まで使える

一撃離脱

タイミング：メジャーアクション
対象：単体 射程：武器
必要EN：4

効果：
武器攻撃を行う。命中判定後、もしくはダメージロール後、隣接するエリアに移動することが出来る。

吹き飛ばし

タイミング：メジャーアクション
対象：単体 射程：武器
必要EN：3

効果：
白兵による武器攻撃を行う。その攻撃が命中した場合、ダメージロール後に対象は任意の隣接するエリアに強制移動させられる。

厚き装甲

タイミング：常時
対象：自身 射程：なし
必要EN：なし

効果：
あなたの受けるあらゆるダメージを-5する。

気配察知

タイミング：マイナーアクション
対象：自身 射程：なし
必要EN：6

効果：
種別：索敵を行う。その索敵判定を+3する。

射手スキル

射手は狩人や弓兵として働く者達を指す。遠距離攻撃に関してはスペシャリストであり、砲撃を行うのにも適したものもいる。

射撃攻撃適正

タイミング：常時
対象：自身 射程：なし
必要E N：なし

効果：
種別：射撃の武器での攻撃の際の命中判定を+2、ダメージを+1 D6する。

砲撃攻撃適正

タイミング：常時
対象：自身 射程：なし
必要E N：なし

効果：
種別：砲撃の武器での攻撃の際の命中判定を+2する。

エイミング

タイミング：マイナーアクション
対象：自身 射程：なし
必要E N：4

効果：
このターンにおける射撃攻撃および砲撃攻撃の命中判定を+2する。

緊急離脱

タイミング：マイナーアクション
対象：自身 射程：なし
必要E N：5

効果：
即座に移動を行う。この際、遭遇戦状態でも別エリアに移動することが出来る。ただし攻撃を行うことはできない。

零距离射撃

タイミング：マイナーアクション
対象：自身 射程：なし
必要E N：5

効果：
次の攻撃の際、「射程：1～」の武器の射程を「射程：0」として扱う。

長距離射撃

タイミング：マイナーアクション
対象：自身 射程：なし
必要E N：5

効果：
種別：砲撃の武器の射程を+1する。たとえば「射程：1～2」である場合、「射程：1～3」となる。

チャージショット

タイミング：メジャーアクション
対象：単体 射程：武器
必要E N：5

効果：
砲撃攻撃を行う。ダメージロールに+2 D6する。

即時移動

タイミング：セットアッププロセス
対象：自身 射程：なし
必要E N：6

効果：
セットアッププロセス時に移動を行うことができる。1ターン1回まで使用できる。

盗賊スキル

盗賊はズル賢い一面もある一方、隠密など、隠れて行動することも得意だ。隠れつつ敵の内情を知り、敵の目をかいくぐって目的地に辿り着くなどお手の物だろう。

回避行動適正

タイミング：常時
対象：自身 射程：なし
必要EN：なし

効果：
回避判定に常に+2する。

ワイドアタック

タイミング：メジャーアクション
対象：2体 射程：武器
必要EN：6

効果：
武器攻撃を行う。その対象を2体とする。さらに命中判定に+2する。

隠密行動

タイミング：セットアッププロセス
対象：自身 射程：なし
必要EN：2

効果：
隠密状態になる。隠密状態はメジャーアクションで攻撃を行うか自発的に解除するまで維持される。

高速移動

タイミング：マイナーアクション
対象：自身 射程：なし
必要EN：7

効果：
即座に移動を行う。その移動力を+1する。

炸裂弾

タイミング：マイナーアクション
対象：自身 射程：なし
必要EN：6

効果：
次に射撃攻撃もしくは砲撃攻撃を行う際に、その対象を1エリア（選択）に変更する。

ダブルアタック

タイミング：オートアクション
対象：自身 射程：なし
必要EN：10

効果：
あなたが種別：射撃による攻撃のダメージロールを行った後に宣言できる。もう一度射撃攻撃を行うことができる。1ターン1回まで使用できる。

敵前逃亡

タイミング：セットアッププロセス
対象：自身 射程：なし
必要EN：10

効果：
即座に移動を行う。あなたは初期位置へ戻ることが出来る。ただし、隠密状態の際は使用できない。1戦闘1回まで使用できる。

追い討ち

タイミング：オートアクション
対象：自身 射程：なし
必要EN：なし

効果：
同エリア内のPCがダメージロールを行う際に宣言できる。そのダメージロールを+2D6する。

行商人スキル

行商人は決して戦をする職業ではないが、生活を支えるためや商品を取り入れるためにも傭兵となるものがある。彼らの交渉術は戦闘を有利にしてくれるだろう。

商売上手

タイミング：常時
対象：自身 射程：なし
必要EN：なし
効果：
プリプレイでAPを+200することができる。

交渉上手

タイミング：常時
対象：自身 射程：なし
必要EN：なし
効果：
交流判定の達成値に+2する。

援護射撃

タイミング：オートアクション
対象：単体 射程：武器
必要EN：4
効果：
射程内にいるキャラクターがダメージロールを行う際に宣言できる。そのダメージロールを+1D6する。

牽制射撃

タイミング：オートアクション
対象：自身 射程：なし
必要EN：4
効果：
射程内にいるキャラクターが命中判定を行う際に宣言できる。その命中判定の達成値を-3する。

粘着弾

タイミング：メジャーアクション
対象：単体 射程：武器
必要EN：5
効果：
射撃攻撃を行う。この攻撃でダメージを与えることは出来ない。命中した場合、対象はエリア移動できなくなる。

大盤振る舞い

タイミング：メジャーアクション
対象：武器 射程：武器
必要EN：1
効果：
射撃攻撃を行う。所持APを100使用し、ダメージロールを+2D6する。命中判定に+4する。

修理行動

タイミング：マイナーアクション
対象：単体 射程：0
必要EN：3
効果：
対象の【HP】を〔3D6〕点回復する。

エネルギー供給

タイミング：マイナーアクション
対象：単体 射程：0
必要EN：効果参照
効果：
対象の【EN】を、自身の【EN】から〔【魅力】×3〕点まで譲渡することができる。

吟遊詩人スキル

吟遊詩人はもともと詩をもって英雄達の活躍などを伝える人々だ。しかし、その英雄達の戦いを一目、近くで見ようという命知らずもいる。そして彼らの詩は戦場にいる者達を鼓舞するのだ。

戦の歌

タイミング：セットアッププロセス
対象：エリア 射程：0
必要EN：5

効果：
このターン、同じエリア内にいるキャラクターが行う攻撃のダメージロールを+1D6する。

防衛の歌

タイミング：セットアッププロセス
対象：エリア 射程：0
必要EN：5

効果：
このターン、同じエリア内にいるキャラクターが受けるダメージを-4する。

魔力増大

タイミング：オートアクション
対象：自身 射程：なし
必要EN：4

効果：
種別：魔術の武器での攻撃を宣言した際に使用する。攻撃力を+1D6する。

魔力拡散

タイミング：オートアクション
対象：自身 射程：なし
必要EN：4

効果：
種別：魔術でかつ対象が単体の武器を使用した際に宣言できる。その対象を「対象：単体」から「対象：エリア（選択）」に変更する。

君に捧げる歌

タイミング：常時
対象：自身 射程：なし
必要EN：なし

効果：
交流判定の達成値に+2する。

コンサート

タイミング：常時
対象：自身 射程：なし
必要EN：なし

効果：
交流判定を行えるNPCが二人以上いる場合、同時に交流を行える。交流判定は一括で行うこと。

勇敢なる戦士

タイミング：メジャーアクション
対象：単体 射程：1～2
必要EN：10

効果：
対象を「未行動」状態にし、即座に行動を行わせることができる。1戦闘1回まで使用できる。

レクイエム

タイミング：メジャーアクション
対象：単体 射程：1～2
必要EN：7

効果：
命中判定[2D6+【魅力】+2]の特殊攻撃を行う。命中した場合、精神属性の[3D6+6]のダメージを与える。

旅人スキル

旅人はその名のとおり、放浪をする民だ。危険を顧みず、一箇所にとどまることなく、様々な街や風景を楽しむ。その冒険にはソウルヴェッセルが欠かせないときもあるのだ。

鋼の魂

タイミング：常時
対象：自身 射程：なし
必要E N：なし
効果：
【最大HP】を+10する。

偵察上手

タイミング：常時
対象：自身 射程：なし
必要E N：なし
効果：
偵察判定の達成値に+2する。

オーラスラッシュ

タイミング：メジャーアクション
対象：単体 射程：武器
必要E N：5
効果：
白兵攻撃を行う。その白兵武器の属性を魔術とする。

オーラバースト

タイミング：メジャーアクション
対象：単体 射程：武器
必要E N：5
効果：
射撃攻撃を行う。その射撃武器の属性を魔術とする。

索敵範囲拡大

タイミング：マイナーアクション
対象：自身 射程：なし
必要E N：6
効果：
索敵を行う。選択した距離+1だけ同じ難易度で索敵を行うことができる。

先行する行動

タイミング：セットアッププロセス
対象：自身 射程：なし
必要E N：4
効果：
このターン、あなたの【行動値】を+3する。

偵察範囲拡大

タイミング：オートアクション
対象：自身 射程：なし
必要E N：4
効果：
偵察判定を行う際に宣言できる。偵察するエリアを指定エリアとその隣接したエリアにすることができる。判定は一括に行う。

不屈の心

タイミング：オートアクション
対象：自身 射程：なし
必要E N：4
効果：
あなたの【HP】が0になった瞬間に使用することができる。あなたは即座に【HP】を[【筋力】×4]点として戦闘不能を回復する。

教師スキル

家庭教師として流れるものもいる。そういった人物は知識に溢れて、戦場での心得を持っているものもいる。

戦いの教え

タイミング：オートアクション

対象：単体 射程：0～2

必要EN：4

効果：

対象の行う命中判定の直前に宣言できる。命中判定の達成値に+2する。

集中

タイミング：オートアクション

対象：自身 射程：なし

必要EN：4

効果：

あなたが命中判定を行う際に使用する。その命中判定の達成値に+3する。

知識の持ち主

タイミング：常時

対象：自身 射程：なし

必要EN：なし

効果：

【知力】を+2する。

戦闘の心得

タイミング：常時

対象：自身 射程：なし

必要EN：なし

効果：

あなたの攻撃による命中判定の達成値を+1する。

揺さぶる心

タイミング：マイナーアクション

対象：単体 射程：0～2

必要EN：4

効果：

対象は次のメジャーアクションでのあらゆる判定を-3する。

激励

タイミング：マイナーアクション

対象：単体 射程：0～2

必要EN：4

効果：

対象の【HP】を $[3D6 + \text{【知力】}]$ 点回復する。

計算された砲撃

タイミング：メジャーアクション

対象：単体 射程：武器

必要EN：6

効果：

砲撃攻撃を行う。命中判定に+3する。

計算された射撃

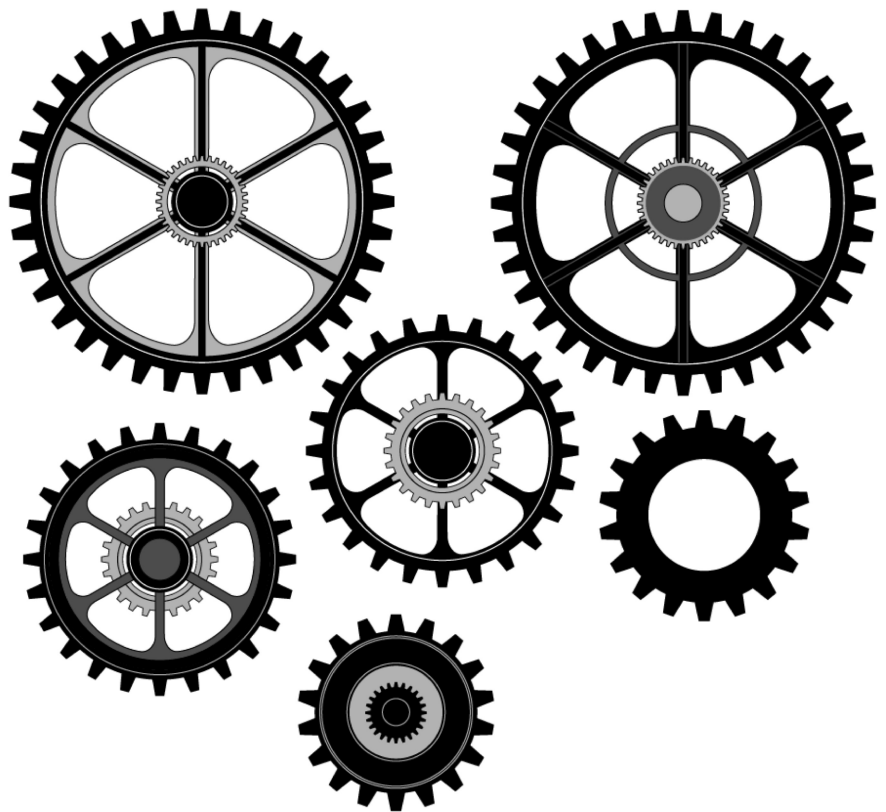
タイミング：メジャーアクション

対象：単体 射程：武器

必要EN：6

効果：

射撃攻撃を行う。命中判定に+2する。



ヘッドパーツ

視覚的な情報や、他のソウルヴェッセルからの通信、さらにはどこに敵がいるかなどの索敵を行うのが主な役割である。ヘッドがなくなれば、ソウルヴェッセルは視界を失ったのも同様である。

エクスカリバーH

HP：6
AP：500
重量：15
索敵：1

製造：円卓工房

カエサル式頭部

HP：9
AP：500
重量：20
索敵：0

製造：カエサル工房

グラムH

HP：3
AP：500
重量：10
索敵：2

製造：オーディ工房

ロンギヌスH

HP：6
AP：600
重量：13
索敵：1

製造：カール工房

グラディウス式頭部

HP：12
AP：800
重量：20
索敵：0

製造：グラディウス工房

ネロ式頭部

HP：2
AP：400
重量：10
索敵：2

製造：ネロ工房

ハルパーH

HP：5
AP：600
重量：13
索敵敵：3

製造：エルメェス工房

ミョルニルH

HP：6
AP：500
重量：17
索敵：2

製造：トール工房

コアパーツ

ソウルジェネレーターが埋め込まれている部分であり、他のパーツとの神経連携を行うための、もっとも重要なパーツでもある。また魔力エンジンも積まれ、そこから魔術兵器へのエネルギー注入を行うこともできる。

エクスカリバーC

HP : 30
AP : 1000
重量 : 30
EN : 35
防御力 (PD/ED/MD)
: 4/2/0

製造 : 円卓工房

カエサル式胴部

HP : 40
AP : 1000
重量 : 40
EN : 30
防御力 (PD/ED/MD)
: 6/3/0

製造 : カエサル工房

グラムC

HP : 20
AP : 1000
重量 : 20
EN : 40
防御力 (PD/ED/MD)
: 2/1/0

製造 : オーディ工房

ロンギヌスC

HP : 28
AP : 800
重量 : 24
EN : 35
防御力 (PD/ED/MD)
: 3/1/0

製造 : カール工房

グラディウス式胴部

HP : 40
AP : 1300
重量 : 45
EN : 33
防御力 (PD/ED/MD)
: 7/4/0

製造 : グラディウス工房

ネロ式胴部

HP : 15
AP : 900
重量 : 15
EN : 40
防御力 (PD/ED/MD)
: 1/3/0

製造 : ネロ工房

ハルパーC

HP : 33
AP : 1200
重量 : 36
EN : 35
防御力 (PD/ED/MD)
: 4/3/0

製造 : エルメェス工房

ミョルニルC

HP : 36
AP : 800
重量 : 38
EN : 33
防御力 (PD/ED/MD)
: 5/2/0

製造 : トール工房

アームパーツ

武器を持つ、または肩に背負うためのパーツである。腕を失えば武器を使用することができなくなる。

エクスカリバーA

HP：18
AP：500
重量：30
命中力（白兵／射撃／砲撃）
：3／2／1

製造：円卓工房

カエサル式腕部

HP：25
AP：500
重量：40
命中力（白兵／射撃／砲撃）
：1／2／3

製造：カエサル工房

グラムA

HP：12
AP：500
重量：20
命中力（白兵／射撃／砲撃）
：4／1／0

製造：オーディ工房

ロンギヌスA

HP：16
AP：600
重量：28
命中力（白兵／射撃／砲撃）
：4／1／1

製造：カール工房

グラディウス式腕部

HP：23
AP：500
重量：40
命中力（白兵／射撃／砲撃）
：0／4／4

製造：グラディウス工房

ネロ式腕部

HP：8
AP：400
重量：12
命中力（白兵／射撃／砲撃）
：3／2／0

製造：ネロ工房

ハルパーA

HP：17
AP：400
重量：32
命中力（白兵／射撃／砲撃）
：1／3／3

製造：エルメェス工房

ミョルニルA

HP：20
AP：600
重量：35
命中力（白兵／射撃／砲撃）
：2／2／2

製造：トール工房

レッグパーツ

主に移動するためや、他のパーツを支えるためのパーツである。この足の形で積載できる量が決まる。また、移動力にも関わり、戦闘スタイルにあった足の形が取られる。中にはチャリオット級という足がなく、馬車のような4輪を持つものもあり、不慣れな魔鉄士は動かすのに一苦労するが、慣れてしまえば己の体の一部のように動くことも可能である

エクスカリバーL

HP：18
AP：500
積載量：100
脚部形式：バランス級
移動力：2 行動値：2
回避値：4

製造：円卓工房

カエサル式脚部

HP：25
AP：500
積載量：130
脚部形式：ヘビー級
移動力：1 行動値：0
回避値：3

製造：カエサル工房

グラムL

HP：12
AP：500
積載量：80
脚部形式：ライト級
移動力：3 行動値：4
回避値：6

製造：オーディー工房

ロンギヌスL

HP：25
AP：500
積載量：90
脚部形式：ホース級
移動力：2 行動値：-2
回避値：3

製造：カール工房

グラディウス式脚部

HP：30
AP：500
積載量：120
脚部形式：チャリオット級
移動力：0 行動値：-4
回避値：0

製造：グラディウス工房

ネロ式脚部

HP：10
AP：400
積載量：60
脚部形式：ライト級
移動力：3 行動値：5
回避値：4

製造：ネロ工房

ハルパーL

HP：23
AP：600
積載量：100
脚部形式：バランス級
移動力：1 行動値：1
回避値：3

製造：エルメェス工房

ミョルニルL

HP：21
AP：400
積載量：120
脚部形式：ホース級
移動力：1 行動値：-3
回避値：2

製造：トール工房

ブレード

近接戦闘用の巨大な剣である。近接戦闘の基本的な武器であり、取り扱いも簡単な部類に入る。

グラディウス

種別：白兵（剣）
属性：物理
AP：120
攻撃力：3D6+14
射程：0 対象：単体
命中力：0 必要EN：0
重量：8

製造：ロマ工房

ロングソード

種別：白兵（剣）
属性：物理
AP：120
攻撃力：2D6+18
射程：0 対象：単体
命中力：0 必要EN：0
重量：8

製造：フラン工房

クレイモア

種別：白兵（剣）
属性：物理
AP：150
攻撃力：1D6+21
射程：0 対象：単体
命中力：0 必要EN：0
重量：8

製造：ガーリア工房

エネルギーソード

種別：白兵（剣）
属性：魔術
AP：200
攻撃力：3D6+10
射程：0 対象：単体
命中力：0 必要EN：4
重量：8

製造：アメリ工房

フランベルジュ

種別：白兵（剣）
属性：魔術
AP：250
攻撃力：2D6+18
射程：0 対象：単体
命中力：0 必要EN：4
重量：8

製造：グラディウス工房

ナックル

近接戦闘用の拳用の武器である。腕を改造し、専用の打撃機構を取り付けるタイプと拳そのものに武器を取り付けるタイプがある。

内部打撃機構

種別：白兵（拳）
属性：物理
AP：60
攻撃力：2D6+10
射程：0 対象：単体
命中力：2 必要EN：0
重量：2

製造：ヘルメス工房

ハードパンチャー

種別：白兵（拳）
属性：物理
AP：100
攻撃力：2D6+12
射程：0 対象：単体
命中力：2 必要EN：0
重量：2

製造：トール工房

アサルトライフル

弾を魔術機構で発射する中距離型の武器。種類が多く、様々なアセンが組めるのが特徴。連射が利くものもあれば、三発発射し精密射撃を行うタイプもある。

ガーゴイル

種別：射撃（銃）
属性：物理
AP：150
攻撃力：4D6+9
射程：0～2 対象：単体
命中力：1 必要EN：0
重量：10

製造：ロマ工房

メデューサ

種別：射撃（銃）
属性：物理
AP：150
攻撃力：4D6+6
射程：0～2 対象：単体
命中力：2 必要EN：0
重量：10

製造：ロマ工房

ゴルゴーン

種別：射撃（銃）
属性：物理
AP：200
攻撃力：5D6+9
射程：0～2 対象：単体
命中力：2 必要EN：0
重量：12

製造：ガーリア工房

ガーゴイル改

種別：射撃（銃）
属性：物理
AP：200
攻撃力：3D6+12
射程：0～2 対象：単体
命中力：2 必要EN：0
重量：10

製造：ロマ工房

メデューサ改

種別：射撃（銃）
属性：物理
AP：250
攻撃力：6D6+9
射程：0～2 対象：単体
命中力：1 必要EN：0
重量：10

製造：ロマ工房

マシンガン

機関銃と呼ばれる弾丸を連射するタイプの武器。アサルトライフルよりも小さな弾丸を使う分、それをばら撒くため、潜在攻撃力は高い

フギン

種別：射撃（銃）
属性：物理
AP：200
攻撃力：8D6-3
射程：0～1 対象：単体
命中力：1 必要EN：0
重量：12

製造：オーディ工房

ムニン

種別：射撃（銃）
属性：物理
AP：200
攻撃力：9D6-2
射程：0～1 対象：単体
命中力：1 必要EN：0
重量：12

製造：オーディ工房

マジックガン

魔術のエネルギーを手の平、もしくは専用のガンで発射する武器。エネルギーを消費するが、魔力に抵抗のない敵には絶大な効果を発揮する。

ハンドカノン

種別：射撃（銃）
属性：魔術
AP：300
攻撃力：2D6+12
射程：0～1 対象：単体
命中力：0 必要EN：6
重量：8

製造：アメリカ工房

ワンド

種別：射撃（銃）
属性：魔術
AP：400
攻撃力：3D6+12
射程：0～1 対象：単体
命中力：0 必要EN：6
重量：5

製造：カエサル工房

キャノン

腕に装備するのではなく、肩に担ぎ、発射時には砲身を手で支えるタイプの武器。長い射程と一撃の攻撃力が魅力のナイスガイ

キャノン

種別：砲撃
属性：物理
AP：300
攻撃力：3D6+20
射程：1～2 対象：単体
命中力：-2 必要EN：0
重量：20

製造：ギルガメッシュ工房

グレネードランチャー

種別：砲撃
属性：物理
AP：300
攻撃力：3D6+28
射程：1～4 対象：単体
命中力：-2 必要EN：0
重量：20

製造：ギルガメッシュ工房

バズーカ

巨大な筒のような武器で、砲身から巨大な弾を発射し、爆発させる武器。重量は大きいものの、一撃は大きい。

キンナラ

種別：砲撃
属性：物理
AP：600
攻撃力：4D6+14
射程：1～2 対象：単体
命中力：-3 必要EN：0
重量：15

製造：オーディ工房

アプサラス

種別：砲撃
属性：物理
AP：600
攻撃力：4D6+15
射程：1～4 対象：単体
命中力：-3 必要EN：0
重量：18

製造：オーディ工房

魔鉄機TRPGソウルヴェッセル
キャラクターシート

キャラクター名	
プレイヤー名	

年齢		性別	
身長		体重	

クラス	
-----	--

出生				
邂逅				
信念				
	運動	筋力	知力	魅力
基本値				
3点B				
能力値				

容姿

ソウルヴェッセル構成

設定

	パーツ名	HP	重量	AP	EN	策敵	PD	ED	MD	白兵命中	射撃命中	砲撃命中	回避値	移動力	行動値
ヘッド															
コア															
アーム															
レッグ															
	合計														

	パーツ名	種別	重量	属性	攻撃力	射程	対象	命中率	必要EN	AP
武器1										
武器2										

行動値		移動力		総重量		積載量		総AP	
-----	--	-----	--	-----	--	-----	--	-----	--

スキル

スキル名	タイミング	対象	射程	EN	効果

絆

キャラクター名	感情	昇華
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>

魔鉄機TRPGソウルヴェッセル レコードシート

キャラクター名
プレイヤー名

HP		EN	
----	--	----	--

絆

キャラクター名	感情	昇華
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>

MEMO