

制作／筋肉企画

突撃機動RPG

スライム  
スライム



A decorative graphic consisting of a series of light gray hexagons of varying sizes, some of which are interconnected, forming a chain-like pattern that extends from the left towards the right side of the page.

突撃機動 RPG

# スーサイド・ストライク

---

著者 PaGu

制作 筋肉企画

---

# 目 次

<b>1 はじめに</b>	3	<b>4.5 スーサイド・フラッグ (SCF)</b>	25
1.1 突撃機動 RPG		の使用	
—スーサイドストライクとは？	3	<b>5 戦闘</b>	26
1.2 プレイヤーキャラクター (PC)	3	5.1 通常戦闘	26
1.3 スーパーパワードギア (SPG)	3	5.2 各キャラクターの手番処理	27
1.4 厄災	3	5.3 攻撃の処理	28
1.5 脅威	3	5.4 PC 脱落時の処理	29
1.6 報酬 (E マテリアル)	4	5.5 制圧戦闘への移行	29
1.7 TRPG	4	5.6 制圧戦闘	29
1.8 ゲームの始め方	5	5.7 SCF 回収戦闘	30
1.9 サイコロ (ダイス) の使い方	5	5.8 不意打ち	31
1.10 用語集	6	5.9 撤退	31
1.11 基本のルール	6		
<b>2 キャラクター作成</b>	8	<b>6 セッション</b>	32
2.1 能力値	8	6.1 セッションの内容	32
2.2 副能力値	8	6.2 アフターセッション	35
2.3 キャラクター作成手順	9	<b>7 ゲームマスター</b>	36
2.4 初期の能力値ポイント・分類ポイント		7.1 セッションの準備	36
の決定	9	7.2 プレイヤー (PL) 人数	36
2.5 能力値の割り振り・算出	9	7.3 シナリオのタイプ	36
2.6 SPG・武装の獲得	9	7.4 探索マップとイベント	37
2.7 副能力値の算出	10	7.5 NPC	38
2.8 氏名、性別、年齢、その他の特徴の		7.6 舞台	40
決定	10	<b>8 エネミー</b>	41
SPG 一覧表	11	8.1 エネミーのルール	41
武装一覧表	13	8.2 エネミー・データ：侵蝕敵生体	42
近接武器	13	8.3 エネミー・データ：	
射撃武器	15	軍正規兵・宇宙海賊	46
シールド	17		
オプション	18	<b>シナリオ 1 新兵教練</b>	50
その他	20	<b>シナリオ 2 侵蝕敵生体</b>	55
<b>3 スーサイド・フラッグ (SCF)</b>	21	<b>シナリオ 3 降下作戦</b>	59
3.1 SCF の項目	21	<b>マップ・チャート集</b>	64
3.2 SCF の獲得方法	21		
3.3 SCF の使用	22		
3.4 SCF 回収戦闘	22		
<b>4 行為判定</b>	23		
4.1 行為判定の種類	23		
4.2 行為判定の方法	23		
4.3 対抗判定	24		
4.4 共同行為判定	24		

# 1 はじめに

## 1.1 突撃機動 RPG

### —スーサイドストライクとは？

舞台は人々が住む場を宇宙に移した未来。地球上にあった文明は厄災により崩壊、それから 300 年が経っています。地上は長い年月によって再生し、そこへ戻るための降下・探索が行われようとしていました。プレイヤーキャラクターたちはそのようなミッション（地球降下作戦）へ参加するのです。

## 1.2 プレイヤーキャラクター（PC）

プレイヤーキャラクター（PC）は地球降下作戦へ参加するために集められた兵士です。その能力、出身は様々ですが、おおよそ「正規兵として不適格」であったり、「元犯罪者」であるため危険地域に送られる者が大半です。

そして全ての PC は「スーパーパワードギア（SPG）」と呼ばれる汎用強化宇宙服を装備して危険任務に就くことになります。

## 1.3 スーパーパワードギア（SPG）

元々使われていた作業用宇宙服（パワードギア：PG）を戦闘用に強化した汎用強化宇宙服（スーパーパワードギア：SPG）です。SPG は宇宙空間に滞在できる能力、地上での高い運動性、短時間の空中滞在・空間推進能力、特殊な超硬質装甲、さらには多彩な武

装・オプションを付け替えて高い汎用性を発揮します。

操縦はパイロットの脳波を SPG 搭載の機器が読み取り、そこに簡単なレバー操作が加わる程度のため、高度な訓練無しに操縦することができます。

PG や SPG のほとんどは後述する E マテリアルをエネルギーとして使用しています。

## 1.4 厄災

厄災とは 300 年前の過去に起こった「最終戦争」～「ナノハザード」までの出来事です。

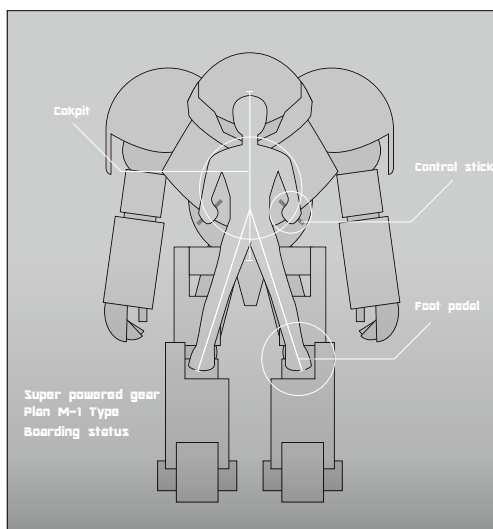
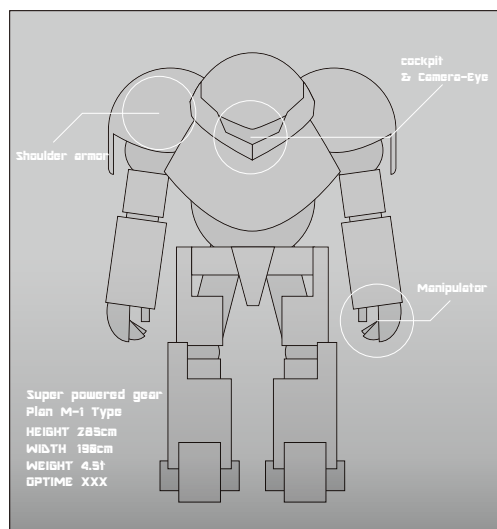
「最終戦争」は通常兵器から化学、核、最新の自己増殖・侵蝕ナノマシン兵器等と際限なく使われました。

後に大量破壊兵器によってコントロールを失った侵蝕ナノマシン兵器が暴走、持っていた自己増殖・拡散能力によって各地へ侵攻、あらゆる生命体を襲い始めます。疲弊していた人々は対抗する余力もなく宇宙へと逃げ延びるしかできませんでした。これが「ナノハザード」です。

## 1.5 脅威

地球降下・探索の時には様々な脅威が襲い掛かります。ナノハザードの影響下で歪に進化した「E エネミー（Erosive Enemy：侵蝕敵性体）」。これは探索のために降下した





人々に襲いかかり、多くの命を奪っています。

さらには地上で獲得した情報・資源を奪おうと襲い掛かる宇宙海賊や対立組織など、宇宙に逃げ延びた人類間に様々な対立が残っていました。そのため争いが絶えません。

## 1.6 報酬 (E マテリアル)

脅威が残る地球へ降下する理由として「E マテリアル (Erosion Material: 侵蝕素材)」が挙げられます。これはナノマシン兵器の死体が結晶体となったもので、高純度のエネルギー資源や共通通貨として使われています (通貨としては EM という略称の単位が使われます)。宇宙でも精製されますが、特に地上産は品質が良いとされています。

E マテリアルの派生物質として「E メタル (Erosion metal: 侵蝕金属)」も存在します。これは精製することで E マテリアルを取り出すことができる物質で、様々な場所で発見されています。降下・探索を行う者たちの半分の目的はこれらの採取と言って良いでしょう。

## 1.7 TRPG

このゲームは未来の地球を舞台にしたテーブルトークロールプレイングゲーム (TRPG) です。RPG の「ロールプレイング」とは言葉の意味として、役割を演じるという意味で、具体的には「ゲームマスター」と「プレイヤー」という役割を決めて、それぞれが自分の役を演じることで進行していくゲームということになります。

プレイヤー (PL) は基本的に自分の分身であるプレイヤーキャラクター (PC) の性格や立場を考えて、世界や事件との関わりの中で行動を決めていきます。ゲームマスターは世界の細かい設定や事件 (シナリオといわれるもののこと) を考え、そこに登場する PC 以外のキャラクター (エネミーなども含めて) の役割を果たしていきます。

そして、ゲームはそれぞれの役割にあった行動を、言葉に出して他人に伝え、それに対する行動を相手が考えるというスタイルになります。

## 1.8 ゲームの始め方

ゲームを始めるには、ゲームプレイに参加するメンバーを集め、ゲームに使用する道具などをそろえる必要があります。それらは次のとおりです。

### ・参加メンバー

ゲームマスターとプレイヤーを合わせて3～6人程度がちょうどよいでしょう。

### ・サイコロ

6面体の、普通のサイコロのことです。一人につき3～6個ほど用意するといいいでしょう。

### ・筆記用具

鉛筆と消しゴムがあれば十分です。

### ・キャラクターシート

プレイヤーが使うキャラクターシートです。

### ・ルールブック

ゲームを始める前に、ゲームに参加するメンバーの中からゲームマスター（GM）を一人決めておく必要があります。これはゲームのシナリオや舞台設定などを、ゲーム開始前にあらかじめ決定しておく必要があるからです。GMとなった人は事前にゲームのルールを把握しておくように務め、シナリオを作成してください。シナリオの作成方法や簡単な舞台設定などは後の項に掲載してありますので、そちらを参考にして作成するのもよいでしょう。

ゲームを行う際、プレイヤー達はテーブルにつきますが、GMは少し離れた位置に座るようにしましょう。これはGMがメモしたものなど、偶然でもプレイヤーが見てしまわないようにするためです。それからゲーム中

に特に必要がない限り、プレイヤーはなるべくルールブックを見ないようにしましょう（見るとしても必要のあるところだけに）。ルールブックにはGMのみが使用するデータもあります。それらの資料を見て知ってしまうと、ゲームの楽しみが失われることがあるからです。

### ・オンラインセッション

ネット上でプレイする準備は、プレイスペースとなるサイトによって準備する内容が異なります。プレイの際には各サイトの用法等を確認してください。

## 1.9 サイコロ（ダイス）の使い方

しばしばキャラクターはゲーム中に、偶然に期待する行為を行いたがります。暴走する車に飛び乗ってみたいとプレイヤーの1人が言ったときなど、どうしたらよいのでしょうか。飛び乗れるか、落ちるかはキャラクターの能力によっても違いますが、かなり運まかせでもあります。こうしたとき、その行為が成功するかどうかをサイコロ（ダイスとも言います）で判定します。判定方法などは後の項で説明しますが、そのときのサイコロの使用法として……

- ・サイコロを振り、いちばん上を向いた面の数値が出た目となります。
- ・サイコロの表記方法として、D（d）というものが使われます。Dの前にくる数字はサイコロの数を表わしています。3Dの場合、はサイコロを3個振り、出た目が1、4、3であればそれを使用するという意味です。
- ・サイコロの追加ボーナスで+1dといった表記が多数出てきます。これは判定のサイコロが1つ増えることを意味します。+

2dであれば2つ、+3dであれば3つとなります。

---

## 1.10 用語集

---

### TRPG

テーブルトーク・ロールプレイング・ゲームの略称です。

### プレイヤー (PL)

本書を読んでゲームをする、あなたたちのことです。プレイヤーひとりとはキャラクターひとりを持ち、そのキャラクターを自在に操ってプレイします。

### ゲームマスター (GM)

キャラクターが活躍する物語を用意し、進行役を行います。主にひとりの GM と、3～5人のプレイヤーで遊びます。

### キャラクター

ゲーム中に登場する人々や敵対するエネミーの総称です。

### プレイヤーキャラクター (PC)

キャラクターの中でも、プレイヤーが作成し、扱うキャラクターのことをプレイヤーキャラクター、略して PC と呼びます。

### ノンプレイヤーキャラクター (NPC)

GM が操るキャラクターは、すべてこう呼ばれます。

### 部隊

PC のメンバーと付随する NPC の総称です。セッション進行、演出等は部隊を単位として行われます。

## セッション

GM とプレイヤーたちがゲームをする 1 回ごとの単位です。セッションを 1 回行うとプレイヤーの操るキャラクターは経験点を獲得し、成長します。

### 単位

重さ、長さなどの単位は kg、m で表します。暦は基本的に太陽暦と同じです。

### 1 日

1 日は 24 時間で、日の区切りは午前 6 時とします。

### 端数計算

ゲーム中の計算で端数が出た場合、特に記述がない限り「端数を切り上げ」てください。

---

## 1.11 基本のルール

---

### 1. お約束

TRPG はプレイヤー同士競うことはありますが喧嘩するわけではありません。全員で積極的に「楽しもう」が基本のお約束です。

### 2. プレイヤー

プレイヤーは GM の指示に従ってください。ルールの確認することはかまいませんが、最終的に GM の決定に従わなければなりません。

### 3. GM

GM は、常に公平さを心がけてください。最終的な裁定やルールを決定する役でもありますので、参加者全員が楽しめるよう、適切にルールを運用し、公正な運用を行ってください。

GM は主に次の権限を持ちます。



### ・ルール決定

ゲーム中、どのルールを用いて判定を行うかは、GM が決定します。ルールブックの記述だけでは対応できない状況も GM が判断して裁定を行ってください。その場合も場が盛り上がるように考え判断してください。

#### 結果の棄却

GM が許可しない状態でプレイヤーがサイコロを振った場合、GM はそれを却下して構いません。

### ・セッションの進行

GM はセッションを進行させる役割を持ちます。キャラクターの行動によって想定していない事態に陥ったり、進行から脱線してしまったとき、またプレイヤーが手詰まりになって進行が停止してしまったとき、GM は独自の判断でセッションを進行させて状況を変化させたり等、調整してください。

## 4. ルールを間違えたときの処理

もしルールの間違いに気づいた場合、以後間違えないように注意しましょう。しかし、それ以前に時間を巻き戻して修正する必要はありません。これは混乱のもととなり、ゲームを停滞させる原因となるからです。

どのような場合であれ、最終的な決定は GM が行います。

## 2 キャラクター作成

キャラクターの要素は次の通りです。

### 2.1 能力値

キャラクターの能力値は「基本能力」がストレングス (S)、テクニック (T)、メンタリティ (M) の3つ、「分類」がアクションとリアクションの2つがあります。

#### 基本：ストレングス (S)

肉体的な強さを表します。装備の搭載量、戦闘では近接戦の攻撃と回避に影響します。「基本S値」とも表記されます。

#### 基本：テクニック (T)

手先の器用さや行動速度を表します。探索時の判定、戦闘では先制値、射撃戦の攻撃と回避に影響します。「基本T値」とも表記されます。

#### 基本：メンタリティ (M)

感覚の鋭さ、知識の深さを表します。探索時の判定、戦闘では先制値、一部の装備を扱う判定で使われます。「基本M値」とも表記されます。

#### 分類：アクション

能動的な行動をする際、基本能力に加算されるボーナスを表します。

#### 分類：リアクション

受動的な行動をする際、基本能力に加算されるボーナスを表します。

### 2.2 副能力値

#### 耐久値

耐久力を示します。0になるとキャラクターはその場から退場、もしくは死亡します。

#### 搭載値

どの程度の装備を行えるかを表しており、高いほど多くの装備ができます。武装とEメタルなどの搭載値合計が、キャラクターの搭載値になるまで装備可能です。

#### 先制値

戦闘時の行動速度を表します。基本的に数値が高いほうから行動を選択し、解決していきます。

#### スーサイド・フラッグ (SCF)

スーサイド・フラッグを獲得すると1項目ごとに行為判定のボーナスを得られるようになります。セッション途中で獲得するものですので、キャラクター作成時には何もありません。

## 2.3 キャラクター作成手順

キャラクター作成は次の手順で行います。

- ① 初期能力値ポイント・分類ポイントの決定
- ② 能力値の割り振り・算出
- ③ SPG・武装の獲得
- ④ 副能力値の算出

## 2.4 初期の能力値ポイント・分類ポイントの決定

まず初期の能力値ポイントと分類ポイントの決定はGMが行います。ポイントは下記「初期能力値・分類ポイント決定表」カテゴリ内の範囲で決めてください。後にPLに点数を告知します。

初期能力値ポイント・分類ポイント決定表

カテゴリ	能力値ポイント	分類ポイント
訓練兵	3～5	1
一般兵	6～8	2
熟練兵	9～	3

## 2.5 能力値の割り振り・算出

ストレングス (S) とテクニック (T) とメンタリティ (M) に「能力値ポイント」を、アクションとリアクションに「分類ポイント」を割り振ります。1点につき能力値・分類を1点上昇させることができます。この際、次のような数値の制限があります。

数値制限表

	最低値	最大値
能力値	1	制限なし
分類	0	2

それぞれ割り振りしたら、次に3つの能力値に分類アクション、リアクションを加えてそれぞれ対応した能力値を求めます。

S アクション = 基本 S 値 + アクション

S リアクション = 基本 S 値 + リアクション

T アクション = 基本 T 値 + アクション

T リアクション = 基本 T 値 + リアクション

M アクション = 基本 M 値 + アクション

M リアクション = 基本 M 値 + リアクション

## 2.6 SPG・武装の獲得

PC は初期作成時に所持金として「20EM」を所持しています。これを消費してそれぞれ獲得してください。GM は所持金をセッション難易度に応じて増減してもかまいません。

SPG と武装は後の頁にある SPG 一覧表と武装一覧表を参照してください。

武装は搭載合計値が SPG 搭載値になるまで獲得可能です。

## 2.7 副能力値の算出

副能力値の計算方法は次の通りです。

- 耐久值=基本 S 值+SPG 耐久值
- 先制值=基本 T 值+基本 M 值

内容にします。また、これらはセッション終了時に新たに付け加えることも可能です。

## 2.8 氏名、性別、年齢、その他の特徴の決定

キャラクターの名前や性別、個性を任意に決めてください。称号・階級も同様ですが、階級はGMと相談してセッションに不都合

# 突撃機動 RPG スーサイド・ストライク

## キャラクターシート

キャラクター名 <b>ジェイムズ</b>		
称号・階級 <b>ジョーカー</b>	性別 <b>男</b>	年齢 <b>20</b>

### 能力値

カテゴリー **一般兵**

#### 基本能力

ストレンガス (S) : **5**

テクニック (T) : **1**

メンタリティ (M) : **1**

能力値ポイント 分類ポイント

**7** **2**

分 類

アクション リアクション

**2** **0**

**7** **5**

**3** **1**

**3** **1**

### SPG (スーパーパワードギア)

#### 搭載 SPG

**SPG-C 2**

#### 搭載値

**16**

#### SPG 耐久値

**10**

#### 固定武装

**なし**

### 副能力

#### 先制値

基本 T + 基本 M  
**2**

#### 耐久値

基本 S + SPG 耐久値  
**15**

#### 耐久値現在値

### 武装

名称	使用判定	搭載値	射程	ダメージ / ダメージ減少	使用 回数	効果等
ショットランサー	S	3	0-1	成×6	2	—
ハンマーナックル	S	1	0	成×2	—	—
ハンドガン	T	1	0-1	成×2	6	—
リアクティブアーマー	S	1	—	成×4 減	1	シールド
ウェポンチャージャー	—	4	—	—	4	予備エネルギー 4 個
高機動バーニア	—	2	—	—	—	追加移動：空間
アンカーワイヤー	—	1	—	—	—	追加移動：閉所空間

#### 搭載値

現在値

**13**

／

**16**

最大値

**E メタル**

**0**

1 個で搭載 1 使用

**E マテリアル**

**0**

EM

### SCF (スーサイド・フラッグ)

内容	点数	使用	回収	内容	点数	使用	回収

キャラクターシート例  
 カテゴリー：一般兵  
 能力値 P：7  
 初期 EM：20

## SPG 一覧表

### ◆ SPG の項目説明

価格：獲得に必要な EM 値です。

搭載値：SPG が持つ搭載の数値です。この数値まで武装を搭載できます。

耐久値：SPG が持つ耐久値です。これと基本 S 値を合わせて PC の耐久値になります。

【固定装備】SPG の固定武装です。取り外しできませんが搭載値はありません。

【説明】SPG の主な運用などの説明です。

#### SPG-M1（軍用通常型）

価格：10	搭載値：10	耐久値：20
【説明】軍で使われるスタンダードな SPG。高い耐久値を持ち、生還率も高いのが特徴です。		

#### SPG-M2（軍用高機動型）

価格：12	搭載値：10	耐久値：19
【固定装備】高機動バーニア：戦場「空間」時、戦場配置後の「追加移動」が可能になる。 【説明】空間戦闘に対応した軍用 SPG。操作に熟練した者が好む傾向があり、実力者が使った時の敵撃墜数と生還率が非常に高いのが特徴です。		

#### SPG-M3（軍用軽装甲型）

価格：10	搭載値：13	耐久値：17
【説明】SPG-M1 から装甲を薄くして武装搭載を優先した SPG。耐久値は低くなったものの武装の幅が増えた汎用性が高くなった機体です。		

#### SPG-G1（軍用指揮型）

価格：24	搭載値：12	耐久値：30
【固定装備】攻撃支援ドローン：戦闘時にサブアクションで使用する。目標 1 体を指定し、M アクション判定で成功すると目標のステータスを獲得する。さらに同じ部隊のメンバーは指定された目標への攻撃に +1d を得る。ラウンドを継続して指定し続けることで攻撃のプラス効果を得ることが可能。別目標を指定したなら元の目標へのプラス効果は消滅する。（使用回数 10） 【説明】指揮官やエース用の SPG。搭載値、耐久値共に一般兵用を上回る性能を持っています。正規軍の中でも政治力、資金力がある部隊で運用されています。		

#### SPG-G2（軍用特戦型）

価格：27	搭載値：15	耐久値：26
【固定装備】高機動バーニア：戦場「空間」時、戦場配置後の「追加移動」が可能になる。 スマートサイト：戦闘時にサブアクションで使用する。攻撃判定 +1d を得る。（使用回数 5） 【説明】特殊作戦用の高性能 SPG。一部のエース部隊で運用されていると言われています。		



**SPG-C1（民間作業型）**

価格：7

搭載値：12

耐久値：14

【説明】旧型軍用 SPG ですが信頼性は高く、作業用 SPG として多数が運用されています。

**SPG-C2（民間運送型）**

価格：7

搭載値：16

耐久値：10

【説明】高い搭載力を持たせた運搬用 SPG。探索や補給役として部隊に1体混成運用されるのが一般的です。搭載力を生かして超重量武装を運用するのにも向いています。

**SPG-C3（民間高機動型）**

価格：9

搭載値：11

耐久値：14

【固定装備】高機動バーニア：戦場「空間」時、エリア配置後の「追加移動」が可能になる。  
【説明】旧型軍用 SPG の一つで、高い機動性を持っています。現役の軍用 SPG とも戦えますが、耐久性が低いので運用に注意が必要です。

**SPG-C4（民間増加装甲型）**

価格：9

搭載値：6

耐久値：22

【説明】SPG-C1 に増加装甲を付けた SPG。人が活動できない高温・低温環境、放射線汚染地域などで運用されています。

**SPG-T0（初期型・訓練用）**

価格：3

搭載値：6

耐久値：10

【説明】初期型 SPG で安く入手可能です。現在は戦闘が起きない後方、主に訓練用に運用されています。また、宇宙海賊など不法組織ではジャンク品をメイン戦力とするため、特攻兵員用として運用されていることもあります。

**SPG-TS（初期型・強化兵装）**

価格：8

搭載値：6

耐久値：10

【固定装備】アンカーワイヤー：戦場「重力下」、「閉所空間」時、エリア配置後の「追加移動」が可能になる。  
スマートサイト：戦闘時にサブアクションで使用する。攻撃判定+1d を得る。（使用回数 5）  
【説明】SPG-T0 に固定装備を追加して強化した SPG です。スナイパーライフル装備の支援機などとして運用されることがあります。

## 武装一覧表

### ◆武装の項目説明

〇〇武器：武装の系統を表します。そして攻撃時に使用する判定、及び該当武器の攻撃に対する回避で使用する判定を表しています。

価格：獲得に必要な EM 値です。

搭載値：武装が持つ搭載値です。

射程：戦闘で届く射程距離です。0～3 の範囲があり、0 は自身と同位置を表します。

ダメージ：武装が出せるダメージ量です。

ダメージ減少：武装が出せるダメージ減少量です。

使用回数：使用できる回数の事で、残り 0 になると使用できなくなります。ウェポンチャージャーで回復させることができます。「—」と記述された武装は回数制限がありません。

【効果】特殊な効果や選択できる攻撃手段がある場合に記述されます。

【説明】武装の使用用途などの説明です。

### ◆近接武器：攻撃使用判定 S アクション／回避使用判定 S リアクション

ハンマーナックル				近接武器
価格：0	搭載値：1	射程：0	ダメージ：成功度×2	使用回数：—
<p>【効果】チャージ：配置後の追加移動を行って攻撃した場合、攻撃判定+1d を得る。</p> <p>【説明】SPG の標準的な近接用武器で、拳の外側に超硬質の打撃用追加装甲の形状をしています。</p>				

スパイクシールド				近接武器 + 特殊
価格：2	搭載値：1	射程：0	ダメージ：成功度×2 ダメージ減少：成功度×2	使用回数：—
<p>【効果】チャージ：配置後の追加移動を行って攻撃した場合、攻撃判定+1d を得る。</p> <p>シールド：回避を行う代わりに使用する。T リアクションで判定し、ダメージを減少させる。</p> <p>【説明】腕に付ける L 字型の盾で、拳を覆う装甲部にスパイクが付いています。近接武器、シールドのいずれでも使用することができます。</p>				

ヴィヴロブレード				近接武器
価格：3	搭載値：2	射程：0	ダメージ：成功度×4	使用回数：10
<p>【効果】チャージ：配置後の追加移動を行って攻撃した場合、攻撃判定+1d を得る。</p> <p>【説明】SPG 用の長剣で、攻撃時に高周波振動を発生させることで高い威力を発揮します。</p>				

パイルバンカー				近接武器
価格：1	搭載値：1	射程：0	ダメージ：成功度×6	使用回数：2
【説明】 対物破碎用の杭打ち武器です。装備しやすく高い威力を持ちますが使用回数に難があります。				

ショットランサー				近接武器
価格：5	搭載値：3	射程：0～1	ダメージ：成功度×6	使用回数：2
【効果】 接射・チャージ：配置後の追加移動を行い射程 0 で攻撃した場合、攻撃判定+1d を得て、与えるダメージを成功度×8 に変更する。				
【説明】 パイルバンカーに射出機能を持たせた武器です。追加効果もありますが搭載値も上がっています。				

ブレードアックス				近接武器
価格：5	搭載値：6	射程：0	ダメージ：成功度×6	使用回数：—
【効果】 チャージ：配置後の追加移動を行って攻撃した場合、攻撃判定+1d を得る。				
【説明】 質量と硬さで攻撃する大型の近接用武器です。				

## ◆射撃武器：攻撃使用判定 T アクション／回避使用判定 T リアクション

ハンドガン				射撃武器
価格：0	搭載値：1	射程：0～1	ダメージ：成功度×2	使用回数：6
【説明】SPG用の標準的な小火器です。				

サブマシンガン				射撃武器
価格：1	搭載値：2	射程：0～1	ダメージ：成功度×2	使用回数：7
【効果】牽制：目標1体へ攻撃する際に牽制を使うか選択する。この攻撃は与えるダメージが成功度×1になる。目標に次のラウンドまで（攻撃時の先制値と同じタイミングまで）攻撃成功度と回避成功度にマイナス1を与える（成功度の最低値は0）。				
【説明】SPG用のマシンガンです。威力は低いものの足止め等に効果を発揮します。				

ショットガン				射撃武器
価格：3	搭載値：3	射程：0～1	ダメージ：成功度×3	使用回数：5
【効果】接射：射程0で攻撃した場合、与えるダメージを成功度×5に変更する。				
【説明】SPG用の散弾銃です。近距離で高威力を発揮します。				

ガンソード				射撃武器＋特殊
価格：4	搭載値：3	射程：0～1	ダメージ：射撃・成功度×4 近接・成功度×3	使用回数： 射撃5 近接—
【効果】近接攻撃：射程0で攻撃する場合、近接武器として判定（Sアクション）してもよい。その場合でのダメージは「近接」となり使用回数は「—」となる。				
チャージ：配置後の追加移動を行い「近接攻撃」で攻撃した場合、攻撃判定+1dを得る。				
【説明】銃の先端下部に近接戦用の超硬質ブレードを持ったSPG用突撃銃です。汎用性が高く、広く使われています。				

パルスライフル				射撃武器
価格：3	搭載値：2	射程：1～2	ダメージ：成功度×4	使用回数：5
【説明】SPG搭載用電磁加速銃です。汎用性が高く、広く使われています。				

スナイパーライフル				射撃武器
価格：4	搭載値：2	射程：2～3	ダメージ：成功度×4	使用回数：4
【説明】パルスライフルを長射程化した銃です。				

レーザードライフル				射撃武器
価格：5	搭載値：3	射程：1～2	ダメージ：成功度×5	使用回数：5
【効果】 パワーショット：1回の攻撃に使用回数2回分使用して攻撃することができる。与えるダメージを成功度×7に変更する。				
【説明】 高火力レーザーを照射する SPG 用ライフルです。通常射撃、高出力射撃（パワーショット）とモードチェンジが可能です。				

スマートガン				射撃武器
価格：5	搭載値：4	射程：1	ダメージ：成功度×6	使用回数：5
【効果】 マルチターゲット：1つのエリアにいる任意の数の目標に攻撃することができる。この攻撃を行った場合、与えるダメージを成功度×3に変更する。				
【説明】 SPG 用の支援重火器です。広い範囲に銃弾を叩き込むことが可能です。				

グレネードランチャー				射撃武器
価格：1	搭載値：1	射程：1	ダメージ：固定 8	使用回数：1
【効果】 範囲攻撃&固定ダメージ：1 エリア内にいる者全てを攻撃目標にする。命中時、成功度にかかわらず固定ダメージを与える。				
【説明】 SPG 用の大型グレネードです。広範囲に攻撃できるためサブウェポンとして広く使われています。				

スタングレネード				射撃武器
価格：2	搭載値：1	射程：1	ダメージ：—	使用回数：3
【効果】 1 エリア内にいる者全てに効果を及ぼす。回避できなかった目標に、次のラウンドまで（攻撃時の先制値と同じタイミングまで）攻撃成功度と回避成功度にマイナス1（成功度の最低値 0）を与える。				
【説明】 グレネードランチャーの一種です。E マテリアルを使った武装や侵蝕生命体に影響を及ぼすジャミング波を発し、行動を阻害する効果をもたらします。				

マイクロミサイル				射撃武器
価格：2	搭載値：1	射程：1～2	ダメージ：固定 10	使用回数：1
【効果】 固定ダメージ：命中時、成功度にかかわらず固定ダメージを与える。				
【説明】 対 SPG 用の小型ミサイルです。				



## ◆シールド：攻撃使用判定 なし／回避使用判定 なし

ポイントアーマー			シールド
価格：0	搭載値：1	ダメージ減少：成功度×2	使用回数：—
【効果】回避を行う代わりに使用する。T リアクションで判定し、ダメージを減少させる。 【説明】肩や腕などに装備する追加装甲です。攻撃を受けた際に該当箇所での防御を行い、ダメージを減少させます。			

シールド・ドローン			シールド
価格：3	搭載値：2	ダメージ減少：成功度×3	使用回数：10
【効果】回避を行う代わりに使用する。M リアクションで判定し、ダメージを減少させる。 【説明】円盤状の小型支援ドローンです。周囲に展開しつつ攻撃から SPG を防御します。			

リアクティブアーマー			シールド
価格：2	搭載値：1	ダメージ減少：成功度×4	使用回数：1
【効果】回避を行う代わりに使用する。S リアクションで判定し、ダメージを減少させる。 【説明】衝撃を受けた際に爆発による防御でダメージを減少させる特殊装甲です。			

E シールド			シールド
価格：5	搭載値：3	ダメージ減少：成功度×6	使用回数：5
【効果】回避を行う代わりに使用する。M リアクションで判定し、ダメージを減少させる。 【説明】ビームシールドを展開し、ダメージを減少させる特殊防御装置です。高い防御力を持ちますが燃費が悪く高価です。			

## ◆オプション：攻撃使用判定 なし／回避使用判定 なし

アンカーワイヤー			オプション
価格：1	搭載値：1		使用回数：—
<p>【効果】戦場「重力下」、「閉所空間」時、エリア配置後の「追加移動」が可能になる。</p> <p>【説明】建物群などの場所で使われる追加装備です。ワイヤー付きアンカーを打ち出し、後にワイヤーを高速で巻き上げて移動します。</p>			

ウェポンチャージャー			オプション
価格：1	搭載値：1		使用回数：1
<p>【効果】サブアクションで使用する。1つ消費で武装1つの使用回数を最大まで回復させる。使用したターンの攻撃では-1dの修正を受ける。</p> <p>【説明】汎用的に使用できる予備弾薬や予備エネルギーです。使用回数を持つシールドや特殊装備にも使用できます。</p>			

高機動バーニア			オプション
価格：1	搭載値：2		使用回数：—
<p>【効果】戦場「空間」時、エリア配置後の「追加移動」が可能になる。探索時に装備解除が可能（搭載値をその分空け、武装はその場に置くことになる）。再度装備したい場合、解除した場所に行き回収する必要がある。</p> <p>【説明】空間戦用（宇宙、航空高度等）の追加装備です。突入時の戦闘で使用し、探索時には取り外して搭載量を確保する等の運用が上げられます。</p>			

攻撃支援ドローン			オプション
価格：3	搭載値：2		使用回数：10
<p>【効果】戦闘時にサブアクションで使用する。目標1体を指定し、Mアクション判定（目標成功度1）で成功すると目標のステータスを獲得する。さらに同じ部隊のメンバーは指定された目標への攻撃に+1dを得る。ラウンドを継続して指定し続けることで攻撃のプラス効果が続けて得ることが可能。別目標を指定したなら（再度判定が必要）元の目標へのプラス効果は消滅する。</p> <p>【説明】小型の銃器を搭載した小型支援ドローンです。戦闘時にデータ収集と共に攻撃支援を行います。</p>			

コンテナ・ドローン			オプション
価格：1	搭載値：1		使用回数：—
<p>【効果】Eメタルを3搭載値分格納できる。格納したEメタルの搭載値は加算しない。</p> <p>【説明】コンパクトに折りたたまれた状態で装備し、採取した鉱石を格納する際に大きく展開するドローンです。SPGとは有線で繋がっており、SPGが健在である限り格納した鉱石をこぼすことも奪われることもありません。</p>			

スマートサイト			オプション
価格：2	搭載値：1		使用回数：5
<p>【効果】戦闘時にサブアクションで使用する。攻撃判定+1dを得る。</p> <p>【説明】外付けの照準装置。</p>			

探査支援ドローン			オプション
価格：1	搭載値：2		使用回数：10
<p>【効果】サブアクションで使用し、探索時、戦闘時のいずれでも使用可能。探索時は探索判定+1dを得る。戦闘時は目標1体を指定し、Mアクション判定（目標成功度1）で成功すると目標のステータスを獲得する。</p> <p>【説明】高感度探査機能付きの小型支援ドローンです。探索時には探索支援を、戦闘時にはデータ収集を行います。</p>			

マテリアルコンバーター			オプション
価格：5	搭載値：2		使用回数：—
<p>【効果】探索時、1ターンに1回使用できる。1回ごとに次のいずれかを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・EM1点を消費し、ウェポンチャージャーを1つ作り出す。</li> <li>・Mアクション判定を行う。成功度分のEメタルをEマテリアルに変換する。</li> </ul> <p>【説明】Eマテリアルから装備を作り出したり、Eメタルをマテリアルに精製することができます。特にEメタルはそのまま運搬できる量に限りがあるため、現地で可能な限り精製し運搬されています。</p>			

リペアパーツ			オプション
価格：2	搭載値：2		使用回数：—
<p>【効果】メインアクションで使用する。戦闘時、探索時のどちらでも使用可能で、その際EM1点消費する。同じエリアにいる目標1体を指定しMアクション判定を行う。目標の耐久度を1d+M判定成功度点を回復させる。判定失敗（成功度0）なら効果は発揮しない。</p> <p>【説明】破損した装甲を修復用ナノマテリアルで回復させる装備です。1回ごとにEマテリアルを消費していきます。</p>			

## ◆その他：攻撃使用判定 なし／回避使用判定 なし

E マテリアル (EM)		その他
価格：1	搭載値：0	
【説明】 資源となる物質です。貨幣としても使われ EM という単位で表記されます。結晶となった E マテリアルは重量もさほどなく、搭載値が 0 となります。		

E メタル		その他
価格：1	搭載値：1	
【説明】 資源となる鉱石です。1 個の E メタルで 1 EM の価値があり、コンバーターを使って E マテリアルを精製することも可能です。地上の探索地域で入手する鉱物は主にこちらとなり、1 EM 相当につき 1 搭載値分の量を必要とします。		

情報記録装置		その他
価格：1～	搭載値：0～	
【説明】 地上で発見される古い記録装置で、CD や磁気ディスク、フラッシュメモリなどです。対応する端末で情報を取り出すことができ、中には作戦目標になることもあります。		

標本用サンプル		その他
価格：1～	搭載値：1～	
【説明】 E エネミーの死体の事です。地上で獲得することができ、作戦目標になっていれば買い取られることもあります。		