

目次

序言	2
このサプリメントについて	2
プラモを使おう	2
舞台となる世界……は	2
第1章:ギアの作成	3
キャラクターの能力とギア	3
第2章:ギア	4
駆体	4
装甲	5
武器	6
パーツ	12
冒険用装備	15
サンプル・ギア	16
ギア用設定表	17
第3章:冒険	18
第4章:戦闘	19
第5章:アドベンチャー『ルサーナ村の戦い』	20
NPC集	21
受諾	22
あとがき&奥付	23
ギア・シート	24

序言

このサプリメントについて

ようこそ、『Gears & Gigantes』の世界へ。これは君がプレイする“第5版”のゲームに、剣と魔法に続く第3の要素、ギア、すなわち、巨大ロボットやメカと呼ばれるキャラクターが搭乗する人型の巨大戦闘機械を導入するためのサプリメントだ。

“第5版”の舞台になる世界の多くでは、ドラゴンやジャイアントなど、巨大で強大な抑圧者が跳梁跋扈している。

ギアは、それらに対抗する力の象徴だ。

君たちはギアに乗ることで彼らと同じ大きさ、そして力を得ることができる。

そして『G&G』を導入することで、ギアもまた強大な抑圧者として立ちはだかることになる。悪漢たちとギア同士で戦うのもまた、『G&G』を導入したゲームの楽しみどころなのだ。

それでは、剣と魔法とギアの世界へ続く旅を始めよう。

ここに君の望むものがあれば幸いである。

プラモを使おう

『G&G』は、実際にミニチュアやプラモを使ってRPGのセッションを行なったときの臨場感、説得力を非常に重視している。誤解を承知でいってしまえば、100のルールで説明するより、1つのプラモがテーブルに立っているほうが、強い説得力を持つのだ。

だから『G&G』を遊ぶときにはぜひ、君のPC、君がゲームマスター(以下GM)ならNPCたちが乗るギアのプラモやミニチュアを準備してほしい。

種明かしをすれば、プラモでRPGを遊ぶために準備されたルールが本書の原形なのだ。

現在の日本では1/144~1/100のプラモやガチャ、食玩など、さまざまなモデルを比較的安価に購入できる。それらを元ネタのサイズや縮尺にはこだわらず、“第5版”で標準的な1インチ=5フィートで大きさを計算し、それを再現するデータを作成する、あるいは当てはまるモデルを準備するのが、おすすめの遊び方だ。

舞台となる世界……は

『G&G』は、君がプレイしている“第5版”のさまざまなキャンペーン世界に適合できるように設計されている。君は現在プレイしているキャンペーンに本書の内容を導入できるだろうし、既存のよく知られた世界で新たなセッションやキャンペーンを始めるのはよりたやすいはずだ。そのための仕掛けやルールも収録されている。

しかし、基底となる世界はあった方が書き手としては何かと都合がいい。そこで、本書では基本の世界として、ストゥーデ地方という世界を準備した。天に極光が揺らめき、地に怪物が跋扈する異邦の天地だ。ストゥーデの人々は、かつて異なる次元界よりもたらされた技術でこしらえたギアで武装し、文明の灯をかりうじて支えている。

特記がない限り、本書の様々な事柄はストゥーデ地方のものについて記述しているものと考えていただきたい。

敵は界賊^{かいぞく}

ストゥーデ地方は数年前から、さまざまな次元界を股にかけて暴れ回ってきたと称する“界賊”から侵略を受けている。空飛ぶ船を操る彼らも、ストゥーデの人々と同じようなギアを駆って街や村を劫掠し、その勢力圏を拡大している。

これに対してストゥーデの人々も反抗を続けているが、広大な領邦を持つ国がないこの地では組織立った抵抗にも限界があり、多くの勢力がじり貧の消耗戦を強いられている。

この状況を打開するのは、英雄たちの双肩にかかっているのだ。

他のキャンペーン・セッティングへの適合

君たちがよく遊んでいる世界にギアを導入したいときもあるだろう。そういう時は、世界にギアがどういう形で存在し、受容されているかの背景を考え、参加者の間で共有しよう。これができれば、どんな世界でも楽しく遊べるはずだ。

一番簡単そうな案は、君のキャンペーン世界が界賊の侵略を受け、彼らとの戦いの中で鹵獲したギアが市場に流れたり、その複製品を建造できるようになったりという背景だ。

第1章:ギアの作成

君がギアを操るキャラクターをプレイするには、君自身のギアを想像し、創造することが第一歩だ。

まずは君がゲームの世界で乗りたいギアについて考えてみよう。それは伝説に謳われる巨人ほどもある戦士型だろうか。あるいはヒューマンよりひとまわり大きい程度で、すばしこく動き回る盗賊型だろうか。

ここで君は手持ちのプラモやミニチュアから創造の羽を羽ばたかせてもいいし、アニメや漫画をイメージの源泉にしてもいい。

ギアの作成手順は以下でより詳しく紹介する。

ステップ1:駆体の購入

まずギアの基礎となる駆体を選択する。駆体はサイズごとに大型、超大型、巨大の3種類があり、hpや装備できるパーツの数などに影響する。

ジョリギの作成:ステップ1

葵は自分のファイター、トゥムバが乗る機体を作ることにした。後からプラモを見繕って駒にすることも考えると、駆体は超大型がいい。機体名はジョリギと決め、名前とデータを記入した。

ステップ2:装甲の購入

次に、ギアに施す装甲を選択する。装甲は駆体のサイズごとに価格が異なるので注意すること。

装甲はキャラクターの防具と同じように習熟がある。クラス特徴なども考えながら選ぼう。

ジョリギの作成:ステップ2

葵はジョリギの装甲に、ファイターが習熟している重装鎧扱いで値頃なフォージド装甲を選んだ。

ステップ3:装備、パーツの購入

ギアが装備している武器や、ギアにさまざまな機能を追加するパーツを購入する。駆体のスロット個数までしか装備できないので注意すること。

ジョリギの作成:ステップ3

葵はジョリギにトゥムバが日頃装備しているのと同じ、超大型グレートソードを購入した。また、間合いを詰めるアフターバーナーも購入した。

ステップ4:背景の設定

ステップ3までで大きなデータは決定した。ここでは、あらためてこのギアがどんなものなのかを決定する。建造された経緯、理由、名称など、君の中にある想いを書き出すといい。

この作業が終わったなら、おめでとう。これで君のギアは完成だ。

ジョリギの作成:ステップ4

葵はジョリギを、トゥムバが師匠から譲り受けたギアということにした。代々師弟の間で受け継がれてきた、流派の誇りがジョリギなのだ。

初期資金

ギアを使ったプレイでは通常よりも多くの資金が必要になる。『初期資金』表はその目安である。

初期資金

キャラクター・レベル	初期資金
1~4	10000gp
5~10	12500gp
11~16	17500gp
17~20	25000gp

選択ルール:作成ポイント

本書ではギアの価格を、“第5版”で売買できる他の物品と同じようにgpで表記している。しかし、キャンペーン開始時からギアに乗ってほしいGMや、ギア以外にgpを流用してほしくないGMも多いことだろう。ゲームの趣旨が曖昧になるからだ。そんなGMには、作成ポイント(Build Point、bp)の使用をおすすめする。

1bpはギアに関連する装備を購入する時に1gpとして扱われる。GMはキャンペーンの開始時や報酬にbpを与え、PCはそれを利用してギアの装備を調べていく。この方法を使えば、プレイヤーはギアの管理に集中することができるだろう。

キャラクターの能力とギア

キャラクターがギアに搭乗している間も、種族の特徴やクラス特徴の恩恵を受けることができる。それらの内容とギアの特徴が矛盾する場合、GMは有利なものを優先して適用するといふ。

第2章:ギア

駆体

ギアを作成するには、まず駆体が必要となる。駆体は動力や、それを各部へ伝達するための仕組みによって構成されている。

サイズ:ギアはそのサイズによって大型、超大型、巨大の3つに分類され、次のような要素を持つ。

価格:購入するための価格。

hp:ギアのhp。キャラクターがギアに搭乗している間、ダメージはギアのhpから減らされる。

ダメージ限界値:ギアはこの値未満のダメージに対する完全耐性を得る。

移動速度:ギアの移動速度。キャラクターがギアに搭乗している間は、ギアの移動速度を使用する。

間合い:ギアが持つ間合い。キャラクターがギアに搭乗している間は、ギアの間合いを使用する。

運搬能力:ギアが持つ運搬能力。搭乗者の体重と装備の重量、ギアの装備などがこれを超過すると荷重がかかっている状態に、2倍を超過すると重荷重がかかっている状態になる。荷車、荷馬車などの乗り物を牽引する場合、これの5倍までの重量を動かすことができる。

スロット:ギアに搭載するさまざまなオプションを装備するための入出力機構がスロットである。ギアはスロットのふんだけ装備できる。

重量:ギアの重量。表に記載されているのは最低重量である。最低重量より上なら君が好きに決定してよい。

駆体の種類

大型:一般的な人型生物よりもひとまわりほど大きな接地面積10×10フィート、全高10フィートから15フィート程度のギアは大型に分類される。これらは市街戦や偵察など、小回りを活かせる場所で活躍している。

超大型:接地面積15×15フィート、全高15フィートから30フィート程度のギアは超大型に分類される。多くのギア用装備がこの駆体を基準に作られており、汎用性にすぐれている。これらは都市の衛兵や合戦場など、さまざまな場所で目にすることができる。

巨大:接地面積20×20フィート以上、全高30フィート以上のギアは巨大に分類される。もはや歩く要塞といえる規模であり、特別な拠点防衛の守護神として期待されるような決戦兵器である。

ギアの特性

ギアに搭乗しているあいだ、クリーチャーは以下の特性を持つ。

ダメージ完全耐性:[毒]

ギアの耐性:ギアの搭乗者はそれを直接目標にした、または精神感応で受けた効果以外からの消耗状態、石化状態、毒状態、麻痺状態、麻痺状態、魅了状態への完全耐性を持つ。

機械の筋力:ギアのコクピットに搭乗しているクリーチャーは、重い物を動かしたりこじ開けたりする【筋力】判定に有利を得る。

精神感応:このギアが受ける[精神]ダメージはギアのコクピットに搭乗しているクリーチャーが受ける。搭乗者がいない場合、ギアは[精神]への完全耐性を持つ。

ギアの駆体

サイズ	価格	hp	ダメージ限界値	移動速度	間合い	運搬能力	スロット	重量
大型	2500gp	110	0	30フィート	5フィート	500ポンド	5	500ポンド～
超大型	5000gp	130	5	40フィート	10フィート	1000ポンド	10	4000ポンド～
巨大	10000gp	210	10	40フィート	15フィート	8000ポンド	15	32000ポンド～