

鋼鉄巨人計画マシンメイカーズ

マシンメイカーズとは？

本作マシンメイカーズはロボットの開発者になることを楽しむゲームです。プレイヤーキャラクターは戦闘ロボット「鋼鉄巨人＝マシンジャイアント」の開発チームの代表になり、他のプレイヤーキャラクターの率いるチームと次期主力機の採用試験を競い合うことになります。

同時に集団戦のゲームでもあります。プレイヤーキャラクターは戦闘ロボットを中心に部隊を編成してシナリオとして提示される戦闘の勝利を目指すのです。

ゲームの舞台となる地球は「宇宙から飛来した侵略者」と「体制から分裂した反乱分子」によって滅亡の危機にさらされています。プレイヤーキャラクターは自らの住む星を守るために人類の砦となる戦闘ロボットを開発しなければならないのです。

新たな戦闘ロボットの開発と改良は実戦の中で採用試験と並行しながら実施されることになります。すでに人類に猶予なしの状況です。プレイヤーキャラクターの開発するその戦闘ロボットの双肩には地球人類の未来がかかっています。

本作の主題は「ぼくの考えたスーパーロボット」です。自分の考えたオリジナルのスーパーロボットを空想したことがあるような人に向けて製作しています。このゲームはプレイヤー諸氏の考えたスーパーロボットを活躍させるためのものなのです。

プレイヤーキャラクター同士の競争を念頭に置くことで「対戦ゲーム」の様相を、協力して危機に立ち向かう遊び方を設定することで「TRPG」の形式を取り入れています。他のプレイヤーは競争相手でもあり、共闘する仲間でもあります。ロボットの出てくる作品ではおなじみともいえる関係をお楽しみください。

マシンメイカーズの世界

我々の世界に似ているようで大きく異なる地球の近未来が本作の舞台になります。正暦2110年現在、すべての国家がその枠を取り払い、大連邦に所属することで全人類の共同体が成立してから半世紀余りの時が経過しています。

ある日、宇宙人の集団が地球を訪れました。大連邦政府は彼らと交渉の席を設けましたが、宇宙人はその席で一方的に宣戦を布告してきたのです。後に「遭遇戦争」と呼ばれることになったこの戦いは地球人類の勝利に終わりました。ですが、この戦争で倒したのは宇宙人の先遣隊でしかなかったのです。先遣隊を撃退するだけで大連邦は著しく疲弊してしまっただけでした。

戦後、地球では戦争責任の追及が起きました。それをきっかけにして人類は分裂し、従来の大連邦首脳を中心とした保守派と大連邦を離脱した勢力が団結した改革派という2つの勢力に分かれて争いははじめてしまいます。やがてこの2大勢力の争いは武力衝突にまでエスカレートしていったのです。

保守派に属するプレイヤーキャラクターたちはいずれ地球圏に襲来するであろう宇宙人たちに対抗するための戦闘兵器の開発を担うことになります。その試験を兼ねて改革派の陣営と戦うことになるのです。この戦いは「誰が陣頭に立って人類を先導するか」の争いです。また、宇宙人の本格的な侵略を控えていることからそれに対する訓練を兼ねている面もあります。

宇宙人の別の艦隊が地球に到着すると見込まれているのはおよそ2年後です。これは彼らの先遣隊との戦いで得た情報とその根拠となっています。人類は彼らが地球圏に到達するまでに一枚岩にまとまっていなければなりません。そうでなければ外敵の侵略に抗いきれない可能性があります。そもそも一致団結していたとしても勝てるかどうか分からない戦いなのです。

このゲームの特徴

1. プレイヤーキャラクターはロボットの開発者

マシンメイカーズのプレイヤーキャラクターは戦闘ロボットの開発者です。オリジナルの「スーパーロボット」の完成を至高の目的にしています。次期主力機の採用を射止めることも大事なことでありますが、それはこの次の問題です。

野望を達成するために必要なものが「開発予算」です。お金が無ければ何もできません。

開発予算は実績を積み重ねることで支給額を増やしてもらうことができます。軍事作戦に参加してそれを成功に導くことがとっぴり早く実績もとい開発予算を得るための方法です。

プレイヤーキャラクターは願望成就のために戦場へと赴き、勝利を目指すことになります。

2. 研究機関による技術力の差

プレイヤーキャラクターは研究機関に所属しています。これは他のRPGにおける「職業」のようなものです。どの研究機関に所属しているかによって開発中のマシンに投入できる研究技能の基礎値が異なってきます。すべてのプレイヤーキャラクターが同じ条件ではないのです。

同じ部隊に所属することになった他のプレイヤーキャラクターは仲間ではありますが、同時に競争相手でもあります。研究機関のアドバンテージになっている技術を他のプレイヤーキャラクターに提供することは原則としてできません。

3. 武装はロボットの能力値を補正する

ロボットの武装は「能力値を用いた行為判定に修正を与えるもの」です。それも1つ1つの判定に個別の修正を与えるのではなく、常にすべての武装の修正が加算されることになります。武装はロボットの総合力を高めるためのものなのです。

また、修正を与える武装の他にも「特殊な戦術」を可能にしたり、判定を用いない「特殊な攻撃」を実行できるようにしたりする武装も存在しています。

武装の多様性がロボットの多様性に繋がります。武装が異なるのならそれはまったく違うロボットになるのです。本作では武装の種類を数多く用意しています。これらを組み合わせてあなただけのスーパーロボットを完成させてください。

4. 集団戦闘

マシンメイカーズは集団戦を遊ぶゲームです。集団同士が対決する「ライン戦闘」が主軸になっています。この戦闘ルールは一般のシミュレーション系のゲームとは異なり、スクウェアやヘクスルのマップを用いませぬ。概念的に戦線を意識して戦う独自のルールを採用しています。

ライン戦闘ではどんなに優れたユニットでも1ユニットによる突出だけでは戦闘に勝利することが難しくなっています。自分たちの戦線を維持しつつ、相手の戦線を後退させていくことで陣営の深部に存在する指揮系統の要「司令部」を叩きます。司令部を落とされた側が敗北になるのです。

5. なんでもかんでもロボットで解決

本作はロボットを操作するゲームです。どんな事件でもロボットで解決することになります。軍事作戦はもとより、メルトダウン寸前の核融合炉を停止させにくのも宇宙人と交渉しにくのもスパイを追いかけていくのも人質救出作戦もなんでもかんでもロボットで解決するのが推奨されます。

ルールの原則

原則1. 使用するサイコロ

基本ルールでは6面体のサイコロ（ダイス）を1個から10個まで使用します。それ以外のサイコロは基本ルールでは使いませんが、オプションルールを採用しているときには10面体のサイコロを1つ使用します。

また、ライン戦場シートでユニットを表示するのにサイコロをコマとして利用することができます。たとえば、4面体を戦艦や基地などの大型のユニット、6面体を戦闘ロボットなどの主力のユニット、8面体や10面体を歩兵や車両などのサポートユニットというように使い分けたりすると区別がしやすくなります。

本文や表の中では6面体のサイコロのことを「D6」と略称することがあります。XD、XD6と言った書き方をしていた場合にはそれはX個の6面体のサイコロであることを意味します。

原則2. 数字の配分と小数点の扱い

数字を配分するとき、小数点以下に端数が生まれるような配分をしてはいけません。計算によって小数点以下の端数が出てしまったときには必ず切り上げます（期待値の計算は除く）。

プレイ時間

本作はキャラクターメイキングの一部（オリジナルマシンの開発）をセッションの内部に組み込んでいます。そのため、プレイ時間はセッションを遊ぶメンバーの習熟度によって大きく変動してしまいます。不慣れたゲームマスター・プレイヤーを含んでセッションを行う場合にはプレイヤーキャラクターの作成とオリジナルマシンの開発に2時間以上を見てください。慣れた人々だけでセッションを行うのなら必要な準備時間は30分以下にまで縮めることができると思っています。

キャラクターメイキングを除いたセッションのプレイ時間は1時間から2時間程度で一区切りがつくようにして遊ぶことを想定しています。

プレイヤー人数

推奨されるプレイヤーの人数は4人前後です。2人、6人でも遊ぶことは可能ですが、戦場に登場するプレイヤーキャラクター指揮下のユニットの数が大きく変動することになるため、参加者にある程度の慣れが必要になります。

ゲームマスターはプレイヤーの人数によって味方や敵のユニットを増減させて調整すると良いでしょう。

世界観について

本作ではゲームを遊ぶ上での舞台となる世界観として「マシンメイカーズの世界」を設定しています。これは様々な作品のオマージュを含んで1から構成された「ロボットの出てくるTRPG」に都合が良いように考えられたサンプル世界観です。

この世界観が本作を遊ぶ上での指針になります。ゲームマスターはこれらの世界設定の一部または全てを自由に変更することができます。

システムと世界観は密接に関係しています。とくにルール上の用語はサンプル世界観に準拠しているものであるため、世界設定を変更する際にはそれらの用語にも手を加えると雰囲気が出て良くもありません。

ゲームは遊びのためのツールです。世界観もまたそのツールの1つになります。ツールなのでそれを実際に利用する人が使い方を決定するのが良いでしょう。

セッションを遊ぶ上で必要な道具

・筆記用具

参加者の人数分だけ、書き直しができる鉛筆やシャープペンを用意してください。とくに②鋼鉄巨人開発シート能力値や武装は何度も書き直しを行うことになります。

・サイコロ

6面体のサイコロを1人あたり10個用意してください。1度に使用するのは最大でも10個までの数になります。ユニットの能力値によってはもっと少ない数でも充分でしょう。参加者が使い回すことでも対応することは可能です。

10面体のサイコロを使うこともありますので1つ以上用意しておいてください。オプションルール「ドラマダイス」を適用するのであれば参加者の人数分、用意することをオススメします。

・シートのコピー

セッションに使用するシート（①キャラクターシート、②鋼鉄巨人開発シート、③ユニット管理シート、④セッション記録シート）のコピーをプレイヤーの人数分以上用意してください。予備も用意しておくのが理想的です。使いやすいサイズに拡大すると良いでしょう。

ライン戦場シート1枚をA3かB4サイズに拡大コピーしてください。また、ゲームマスターのエネミー用に「③ユニット管理シート」を何枚かコピーしておくのがオススメです。

・ユニットのコマ

ユニットを表示するためのコマを1人あたり5個程度用意してください。プレイヤーの編成によっては、さらに多くのコマを使用することになります。ユニットを追加できるように多目に用意しておくのが良いでしょう。

ゲームマスターの場合はエネミー用に20個前後のコマが必要になります。それぞれ何らかの方法で区別することができるものにしてください。これらのコマには様々なサイコロを流用するのがオススメです。

・ルールブック

ルールブックまたは「武装ルール」のコピーを人数分だけ用意しておくのがオススメです。

本作はロボットの開発=データを組むことの楽しさを主眼に置いたゲームになります。ルールブックが1冊しかない状態ではセッションの進行に時間がかかってしまいます。



どんな風にキャラクターを作るの？

キャラクターの作成

ここでは「プレイヤーキャラクター」の作成について解説していきます。

このゲームは本編をはじめの前にプレイヤーの分身であるプレイヤーキャラクターを作成する必要があります。

プレイヤーキャラクターは新兵器の開発者です。地球圏防衛のためにオリジナルマシンを開発することになります。

実際にセッションの中で戦闘を行うのはオリジナルマシンとその僚機たちになります。プレイヤーキャラクター自身が前線に出る必要はありません（不可能ではありませんが、それはたいへん危険な行為であり、周囲からは反対されるでしょう）。

1. ハテル・オキタのケース

これから「ハテル・オキタ」という名前のキャラクターを作成していきます。

キャラクターの名前は最初に決めても良いですし、作成の途中や最後に命名してもらってもかまいません。ここでは最初に各付けていきます。

2. ハテル・オキタの経歴

ハテル・オキタがどんな経歴の持ち主かを決めます。30ページの「キャラクターの経歴」の経歴表から任意のものを好きなだけ選択します。

ハテル彼の経歴は「格闘家」「操縦士」「超能力者」の3つにしました。プレイヤーはここで選択した経歴を組み合わせてキャラクターの設定を決定することができます。

ハテル・オキタは『「強い奴に会いに行く」が口癖の元ストリートファイター。その運動能力の高さを見込まれて連邦軍にテストパイロットとしてスカウトされた。潜在的に神秘的な力を持っているらしい。』という設定にしました。

3. ハテル・オキタの特徴

経歴が決まったあと、ハテルの「特徴」を決定します。特徴とはルール上のキャラクターの個性であり、特殊な才覚です。31ページの「PC用特徴」の中から経歴で獲得できるようになっている特徴を3つまで選んで獲得します。ハテルが獲得できるようになっているのは以下の特徴です。

| |
|---------------------|
| 「格闘家」の経歴で「個人戦闘力」の特徴 |
| 「操縦士」の経歴で「パイロット」の特徴 |
| 「超能力者」の経歴で「超能力」の特徴 |

ハテルは獲得できる特徴のうち「個人戦闘力」を2つ、「パイロット」を1つ獲得することにしました。特徴には重複して獲得できるものがあり、そうした特徴は重ねて獲得することができます。重複した特徴は「レベル」として積み重なります。

ハテルは「個人戦闘力」2レベルと「パイロット」1レベルの特徴を獲得していることになりました。

個人戦闘力を1レベルに抑えて超能力を獲得することも可能でしたが、ハテルのプレイヤーはそれを選択しませんでした。設定上では彼の神秘的な力はまだ覚醒していないことになっていますのでそれを遵守したというわけです。獲得しておいて「まだ未覚醒」というロールプレイをすることもできます。そこは設定と演技の仕方なので各プレイヤーが自由に決定できる分野です。

4. ハテル・オキタの能力値

ハテルのユニットとしての能力値を決定します。基本点の10点に歩兵による修正の1点を加えた11点を6つの能力値に配分します。特徴「個人戦闘力」を持つキャラクターはそのレベルに等しい値を配分できる点数に加算することができます。ハテルは特徴の効果で2点増えて13点を配分することになりました。

これらの値はキャラクターが生身で戦場に入ったときに用いる能力値です。ロボットたちが戦っている戦場に普通の人間が顔を出したらとんでもなく危険ですが、ときにはそうなることもあるでしょう。ノリとが流れて。

各種能力値はパワー（力強さ）、タフネス（耐久力）、スピード（速さ）、コンピュータ（知力）、エネルギー（魔力）、マニユーバ（器用さ）」の6種類になります。

パワーは力強さに関わる能力値です。格闘などの判定に用います。また、どれだけのダメージに耐えられるかの値であるヒットポイント（HP）という副能力値の計算にも関わります。

タフネスは耐久力に関わる能力値です。格闘や射撃の攻撃に耐えるなどの判定に用います。また、どれだけのダメージに耐えられるかの値であるヒットポイント（HP）という副能力値の計算にも大きく関わります。

スピードは速さに関わる能力値です。射撃などの判定に用います。また、局所的な場所で行われる戦闘（ポイント戦闘）のイニシアチブに関わる能力値です。

コンピュータは計算や探索に関わる能力値です。人間のキャラクターの場合には知力とも言い換えられます。コンピュータ関連や観察などの判定に用います。また、広域の戦場で行われる戦闘（ライン戦闘）のイニシアチブに関わる能力値です。

エネルギーは活力（発電力、燃料、神秘的な力、等々）に関わる能力値です。エネルギー関連の判定に用いられます。どれだけの活力を備えているかの値であるミスティックポイント（MP）という副能力値の計算にも大きく関わります。

マニユーバは運動性や機転に関わる能力値です。人間のキャラクターの場合には器用さとも言い換えられます。トリックによる攻撃などの判定に用いられます。また、道具や武装をどれだけ上手に扱えるかということにも通じます。

各種能力値は最低でも1点、最高でも6点の範囲に収まっていなければなりません。一般的な人間の能力値の平均は2点の値ですが、エネルギー（魔力）の能力値だけは1点しか持っていないのが普通です。

ハテルはストリートファイターでしたので、それらしいキャラクターにするためにパワーとタフネス、それにマニユーバの能力値を優先することにしました。

パワーを3点、タフネスを3点、スピードを2点、コンピュータを1点、エネルギーを1点、マニユーバを3点、というように能力値を配分したのです。

ハテル・オキタというキャラクターは常人よりも力が強くて頑丈で運動性に優れていますが、その反面おつむが弱い。そういうキャラクターになりました。

5. ハテル・オキタの副能力値

能力値が決定されると副能力値を下記の計算式で算出することができます。副能力値にはヒットポイント（HP）とミスティックポイント（MP）の2種類があります。ヒットポイントはどれだけダメージに耐えられるかの値、ミスティックポイントはどれだけ活力を備えているかの値です。

| |
|--|
| $[HP = \text{パワー} + \text{タフネス} \times 2 + \text{個人戦闘カレベル} + 1]$ |
| $[MP = \text{コンピュータ} + \text{エネルギー} \times 2 + \text{個人戦闘カレベル} + 1]$ |

それぞれの計算式の最後の「+1」は歩兵であることによる修正です。

ハテルのHPはパワー3、タフネス2倍の6、個人戦闘カ2レベル、歩兵修正の1を合計して12点になります。

ハテルのMPはコンピュータ1、エネルギー2倍の2、個人戦闘カ2レベル、歩兵修正の1を合計して6点になります。

6. ハテル・オキタの基本能力

ユニットの種別によってその基本能力が決定されます。ハテルの種別は「歩兵（HT=ヒューマントルーパー）」です。

HTの基本能力は「移動基本値1」「移動能力（陸）」「EF能力（無）」「戦闘機動力（無）」「マニピュレーター（有）」になります。

移動基本値はそのまま移動力になります。移動力は安定して継続できる移動の能力を表す値です。同時にどれだけ距離を一度に移動できるかの値でもあります。

移動能力はその地形で移動することが可能かどうかを表す能力です。地形に対応したものを持たないユニットは移動力が0の値に変更されて、戦闘機動力を失います。パワーを活かした攻撃の「ストライクアタック」とスピードを活かした攻撃の「ライトニングアタック」を実行することも抵抗することもできません。

EF能力はエネルギーの力場を操作する能力です。これを持っていないユニットはエネルギーを放射して攻撃する「プラスターアタック」を実行することができませんし、プラスターアタックの対象になったときに抵抗することもできません。

戦闘機動力は高速戦闘に対応するための能力です。この基本能力を持つユニットからのパワーを活かした攻撃の「ストライクアタック」とスピードを活かした攻撃の「ライトニングアタック」を受けた場合、同様の基本能力を備えていないと抵抗することができません。

マニピュレーターは手持ち武器を搭載可能にしたり、運動性を活かしたりするために必要な能力です。この基本能力を持っていないと運動性を活かした攻撃の「トリックアタック」を実行することができませんし、トリックアタックの対象になったときに抵抗することもできません。

7. ハテル・オキタの研究機関

ハテルが所属している研究機関を選択して決定します。研究機関とは地球に存在している最先端科学の研究施設であり、集団です。プレイヤーキャラクターはいずれかの研究機関に所属していることになります。

キャラクターが所属している「研究機関」によって科学技術の分野ごとの習熟度である「研究技能」の初期値が異なります。

32ページに「研究機関」と「研究技能」についての説明がありますので詳細はそちらを参照してください。

ハテルはロボット工学の世界最高峰である「太陽力研究所」に所属していることにしました。

設定ではハテルをスカウトしたのは連邦軍でしたので、彼は太陽力研究所に向向しているという扱いにします。こういったところも設定の範疇なのでプレイヤーはGMと相談した上で自由に決定することができます。

| | | | | | |
|---------|---|-------|---|---------|---|
| ロボット工学 | 4 | 精神物理学 | 2 | 航空宇宙工学 | 1 |
| バイオ工学 | 2 | 魔道科学 | 0 | 兵器製造技術 | 2 |
| エネルギー工学 | 3 | 考古科学 | 0 | プログラミング | 2 |

プレイヤーキャラクターは研究機関のノウハウとスタッフを使って新兵器の開発を行うことになります。開発チームは研究機関の中の1チームであり、その中でプレイヤーキャラクターは主任や象徴的な人物として代表を務めることになるのです。

ハテルはテストパイロットであると同時に開発チームの代表でもあります。彼はただのテストパイロットではなく、コンセプト案の提出や開発の方向性の決定にも深く関わっているのです。

8. ハテル・オキタのその他の設定

これでプレイヤーキャラクターのルールに関わる要素はすべて決定されました。

あとは「性別」「年齢」「出身地」をプレイヤーはゲームマスターと相談した上で自由に決定することができます。キャラクターの「名前」をまだ決めていない場合にはこの時点で決定してください。

出身地には現実の地球を参照して任意の地名を選ぶことができます。現在の国名でも都市名でも架空の地名でもなんでもかまいません。キャラクターのロールプレイの指針にしてください。

ハテル・オキタは、性別は男性、年齢は25歳、そして出身地は極東地方（日本）としました。

キャラクターシートに決定した項目を書き写せば「キャラクターの作成」はすべて終了となります。

9. ハテル・オキタのまとめ

| | | | |
|-------------|--------------------|-------|---|
| 名称：ハテル・オキタ | | 年齢：25 | 性別：男性 |
| 出身：極東地方（日本） | | HP：12 | MP：6 |
| 経歴 | 格闘家 探偵士 超能力者 | 特徴 | 個人戦闘カ2 パイロット1 |
| 能力値 | パワー | 3 | 設定：「強い奴に会いに行く」が口癖の元ストリートファイター。その運動能力の高さを見込まれて連邦軍にテストパイロットとしてスカウトされた。潜在的に神秘的な力を持っているらしい。 |
| | タフネス | 3 | |
| | スピード | 2 | |
| | コンピュータ | 1 | |
| | エネルギー | 1 | |
| | マニユバ | 3 | |

どんな風にマシンを作るの？

オリジナルマシンの開発

ここではプレイヤーキャラクターが開発する「オリジナルマシン」について解説していきます。

プレイヤーキャラクターは地球圏の未来を背負った新兵器であるオリジナルマシン（試作機）を開発することになります。

1. キルキルカリンのケース

ハテル・オキタが代表を務めているチームが開発している鋼鉄巨人＝マシンジャイアント、それがコードネーム「キルキルカリン」です。

コードネームは最初に決めても良いですし、作成の途中や最後に命名してもらってもかまいません。ここでは最初に名付けています。コードネームはそのマシンを開発する上でのプロジェクト名でもあります。最初にイメージだけでも決定しておくとその後の指針になるでしょう。

2. キルキルカリンの能力値

マシンの能力値を決定するためには、まず性能＝能力値の合計を算出する必要があります。計算式は下記の通りです。

| |
|------------------------------|
| [基本点+投入した技術レベル+ユニットの種別による修正] |
|------------------------------|

基本点はすべてのユニットで共通して [10] の値です。技術レベルは現在の最高のものを投入することが推奨されています。あえて減らすことも可能ですが、ユニットの性能が低下してしまうため、オススメできません。プレイヤーキャラクターが開発することになるのは人型の戦闘ロボット「マシンジャイアント (MG)」です。MGは「ロボット工学」のレベルが「ユニットの種別による修正」になります。

地球圏の技術レベルは時期によって変化します。また、セッションの開始時期はシナリオによって異なります。

推奨される開始時期は2110年2月です。第2次統一戦争と呼ばれる内戦が勃発して間もない頃になります。この時点の地球圏の技術レベルは [10] の値です。

現在の技術レベルはゲームマスターがセッションの最初に開示します。ゲームの開始時期によっては技術レベルが異なる場合があるので注意してください。

基本点 [10] に技術レベル [10] を投入し、ハテルの開発チームのロボット工学の4レベルを加えて、その合計は24点になります。この値が開発するマシンの基本的な「性能」です。

性能はそのまま能力値の合計になり、6つの能力値に分配します。能力値はパワー（力強さ）、タフネス（耐久力）、スピード（速さ）、コンピュータ（知力）、エネルギー（魔力）、マニューバ（器用さ）です。プレイヤーキャラクターを作成した場合と基本的には同様に扱いますが、能力値の上限だけは10点に変更されています。

これらの能力値の中でもとくに重要なのは「マニューバ」の能力値です。この能力値はそのままの値がユニットの「アームスキャパシティ (AC)」になります。ユニットはACに等しい数までの武装を搭載して運用することが可能です。

ハテルはキルキルカリンの能力値の配分をパワーに5点、タフネスに5点、スピードに3点、コンピュータに3点、エネルギーに4点、マニューバに4点としました。

3. キルキルカリンの副能力値

能力値から副能力値を計算します。副能力値にはヒットポイント (HP) とマシンポイント (MP) の2種類があります。

ヒットポイントはどれだけのダメージに耐えられるかの値であり、マシンポイントはどれだけの機械としての活力を備えているかの値です。また、マシンポイントとミスティックポイントはルール上では同様のものとして扱います。

| |
|---------------------------|
| [HP=パワー+タフネス×2+投入した技術レベル] |
|---------------------------|

| |
|-------------------------------|
| [MP=コンピュータ+エネルギー×2+投入した技術レベル] |
|-------------------------------|

キルキルカリンのHPは25点になりました。HPは搭載する武装によって倍増したり、半減したりします。

MPは21点になりました。MPは搭載する武装の質量や大きさである「必要MP」の合計が負の修正値となります。

4. キルキルカリンの基本能力

ユニットの種別によってその基本能力が決定されます。キルキルカリンのユニットの種別は「鋼鉄巨人 (MG=マシンジャイアント)」です。

MGの基本能力は「移動基本値1」「移動能力(陸海空)」「EF能力(有)」「戦闘機動力(有)」「マニピュレーター(有)」です。プレイヤーキャラクターのものと同様の扱いになります。

5. 搭載できる武装の数とハテルを搭載した場合の効果

武装計画書に「初期状態で搭載する武装」を記載します。運用条件を満たしている武装を選択することができますが、ユニットが一度に搭載できる武装の数は「AC」の値までになります。

キルキルカリンのマニューバは [4] の値です。武装を4つまで搭載することができます。また、搭乗する人間も武装の一種であり、ACの制限に数えられます。ハテル・オキタは自身がテストパイロットとしてマシンに乗り込むことを考えているので搭載できる武装は残り3つになります。

| ハテル・オキタ (MP 1) | | コスト: 0 |
|----------------|------------------|--------|
| 武装の効果 | PSCEM+3、T+7、精神力1 | |
| 運用条件 | なし | |

ハテル・オキタは武装として上記の効果を発揮します。プレイヤーキャラクターのコストは [0] の値です。

PSCEMはそれぞれパワー、スピード、コンピュータ、エネルギー、マニューバの略称でそれらに+3の戦闘修正(後述)を加えることができることを意味しています。これはパイロット1レベルの特徴で発生する修正です。Tはタフネスの略称になります。タフネスに+7点の戦闘修正が発生しているのは個人戦闘力2レベルの特徴の修正です。精神力1はハテルが「ヒューマニズム」を備えていることを表しています。

詳細については47ページの「ネームドキャラクターを搭載する」と44ページ以降の「武装ルール」を参照してください。

6. 開発予算とコスト

オリジナルマシンのコスト（機体コストと武装コストを合計した値）は開発予算に収まらなくてはなりません。開発予算は初期作成のキャラクターであれば「1000万テラドル」です。

$$[\text{機体コスト} = \text{性能} \times \text{ユニットの種別によるコスト倍率}]$$

MGのコスト倍率は「1.0」の値です。キルキルカリンの性能は24点ですから、その機体コストは「240」になります。この数値の単位は「1万テラドル」です。キルキルカリンは機体だけで240万テラドルのコストがかかります。

武装コストは武装ごとのコスト欄に記載してある値です。こちらと同じく単位は「1万テラドル」になります。

開発予算の範囲に収まるようにして38ページからの「基本武装リスト」から最初の武装を選びます。これらの武装は運用と製造の方法が確立しているため、すぐに用意できる武装です。マシンの基本試験（まともに動くかどうか）が終わるまではこのリストに載っている武装しか搭載することができません。

ハテルはキルキルカリンを「格闘戦が得意なマシンにしよう」と考えていました。格闘タイプの武装を搭載することで格闘能力は強化することができます。しかし、ハテルは「徒手空拳」で戦うことを主張しました。彼は「武器を使うのはまだ早い」と言うのです。

パワーに高い修正があれば、徒手空拳でも活躍することができます。そこで補助タイプの武装「サポートエンジン」を搭載することにしました。

| | | |
|-----------------|---------|---------|
| サポートエンジン (MP 4) | | コスト：240 |
| 武装の効果 | P+21 | |
| 運用条件 | 兵器製造技術1 | |

Pとはパワーの略称です。マシンの能力値は性能の割り振りでしか上昇しません。「P+21」とあった場合にはパワーの戦闘修正に21点のボーナスを得るということを意味します。

これを搭載したキルキルカリンはパワー判定の際にその能力値に等しい数のサイコロを振り、その出目の合計に21点を加えることができるようになります。

次に同じ補助タイプの武装「パワーアーム」でマニピュレーターの強化を図ることにしました。こちらはコストもほどほどで済みますし、腕力だけでなく、運動性も向上する良い武装です。

研究技能は足りていますし、キルキルカリンはMGです。基本能力のマニピュレーターも持っています。

| | | |
|---------------|--------------------------------------|--------|
| パワーアーム (MP 3) | | コスト：90 |
| 武装の効果 | PM+10 | |
| 運用条件 | ロボット工学1、プログラム1、 専用：MG、必要：マニピュレーター | |

テストパイロットのハテル自身が「個人戦闘力」を備えていることからキルキルカリンは格闘や射撃などに対しては少しばかり耐性があります。

しかし、エネルギー系の攻撃の対策には欠けていました。そこでハテルは「バリアフィールド」の搭載を決定したのです。ハテルの開発チームは研究技能「エネルギー工学」を3レベル持っていますし、キルキルカリンは基本能力「EF能力」も備えていますからこれの搭載が可能でした。

コストが高めの武装ではありますが、それを計算に入れてもまだ許容範囲に収まります。

| | | |
|-----------------|------------------|---------|
| バリアフィールド (MP 3) | | コスト：180 |
| 武装の効果 | TE+10 | |
| 運用条件 | エネルギー工学2、必要：EF能力 | |

キルキルカリンに搭載する武装が4つ決定されました。武装の数がアームズキャパシティに達しましたので、これ以上の武装を搭載することはできません。

ハテルは「サムライサムライブシドー」と呪文を吹きながら将来的にキルキルカリンに搭載する武装を考えています。その妄想を実現するためには開発予算が必要です。そしてそれを得るためには実績を出すしかありません。彼は迷うことなく連邦軍の軍事作戦への参加を申請しました。

次期主力機の採用試験はおよそ1年間に渡って続きます。キルキルカリンは地球の内戦を戦い抜き、最終試験に臨むことができるのでしょうか。そして、次期主力機の座にはいったいどのマシンがつくことになるのでしょうか。それはこれを読んでいるあなたのセッションが決定することになります。

| | | | | | | |
|---|--------------|---------|---------|------|--------|----|
| 名称：プロト・キルキルカリン | | コスト：750 | | | | |
| 別名：なし | | 種別：MG | | | | |
|  | 基本能力 | | | | | |
| | 移動性能：1 / 陸海空 | | | | | |
| | EF：○ | | | CM：○ | | |
| | DL：○ | | | MH：○ | | |
| 能力値 | P | T | S | C | E | M |
| | 5 | 5 | 3 | 3 | 4 | 4 |
| 戦闘修正 | + | + | + | + | + | + |
| | 34 | 17 | 3 | 3 | 13 | 13 |
| 期待値 | 48 | 31 | 17 | 17 | 30 | 30 |
| 副能力値 | 基本HP：25 | | 修正値： | | 現在値：25 | |
| | 基本MP：21 | | 修正値：-11 | | 現在値：10 | |
| 特殊能力 特殊武装 | なし | | | | | |

オリジナルマシンの開発、その最初の段階は以上で終了となります。これ以降は採用試験を兼ねた軍事作戦＝シナリオに参加することで実績を積み重ね、開発予算を増額させることで武装を充実させていくことになります。また、地球圏の技術レベルが上昇したのならそれに合わせて試作機に投入する技術レベルを向上させて能力値を上げることも可能です。

どんな風に戦うの？

マシンメイカースの戦闘

マシンメイカースは戦闘ロボットを開発し、それをを用いた集団戦闘を行うことを主目的としたゲームです。ここではその集団戦闘についての例示を行いたいと思います。

本文を読むにあたって「ライン戦場シート」とその上に配置する「ユニットのコマ」を用意しおくと、文の推移に従って実際に動かすことができるので分かりやすくなります。もちろん、普通に読んでもらうだけでもかまいません。

また、6面体のサイコロを3個用意することを推奨します。雰囲気を楽しむためのものですから用意されなくても結構です。

1. ある部隊の戦い

我々が住んでいる地球に似ているけど、けっこう違う世界、その近未来。宇宙人が攻めてきたので撃退しようの巻。

あなたは地球の治安維持を担っている連邦軍の部隊指揮官でして、指揮官なので士官です。士官は偉いのです。階級は少尉になります。

ところがあなたは士官になったばかりで実戦を経験したことがありません。それでも宇宙人が襲ってくるのですからこれを撃退するためには戦わなくてはなりません。

あなたの部隊には3機の戦闘ロボット、2機の輸送航空機、4両の戦闘車両が配備されました。これは新米隊長に与えられる戦力としては破格の代物です。本来、あなたがその指揮をとるものではありませんでしたが。

もともとこの部隊には経験豊富な中尉がいたのですが、彼は負傷して軍病院送りになってしまい、代わりにあなたが指揮をとることになったのです。

配備されたマシンは以下の通りです。

MG-01バンツァークンブファー 1機（Aに格納）
 MG-02ガンヴィクトリー 1機（Aに格納）
 MG-03ベイオウルフ 1機（Bに格納）
 PK-88ブルードルフィン 2機（AとB）
 PK-100百式戦車 4両（Bに格納）

あなたは友軍の基地から発信された救援要請を受けて派遣されました。その基地は侵略宇宙人の部隊に襲われている最中だそうです。急いで救援に向かわなくてはなりません。


あなたの部隊の戦力はブルードルフィンという名の輸送機2機に分乗しています。ブルードルフィンには小規模な部隊が司令室に用いることができるキャビンが備えつけてあり、あなたはそこで指揮をとることになりました。

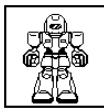
ブルードルフィンなどのユニットについては「登場するユニットたち」の簡易データか、84ページ以降の「ユニットデータ」を参照してください。数値などの意味はまださっぱり分からないでしょう。だって、まだ説明していないんですもの。今はこんなもんかなって雰囲気だけ分かっていたらOKです。

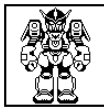
そんなわけでブルードルフィン2機は友軍を助けるために現場へと急いでいるところでした。

ところが、その途中で宇宙人の別の部隊とばったり出会ってしまったのです。


※登場するユニットたち

| | | | | | | | | | | | | |
|---|---------|---------|---------|--------|--------|--------|------------|--|------|--|--|--|
| 名称：バンツァークンブファー | | | | | | | コスト：390 | | | | | |
| 別名：MG-01 | | | | | | | 種別：MG | | | | | |
|  | | | | | | | 基本能力 | | | | | |
| | | | | | | | 移動性能：2/陸海空 | | | | | |
| | | | | | | | EF：○ | | CM：○ | | | |
| | | | | | | | DL：○ | | MH：○ | | | |
| 能力値 | P 3 | T 3 | S 3 | C 3 | E 3 | M 4 | | | | | | |
| 戦闘修正 | + 10 | - 10 | + 24 | + 3 | + 3 | + 3 | | | | | | |
| 達成値 | 20 | 0 | 34 | 13 | 13 | 13 | | | | | | |
| 副能力値 | 基本HP：15 | | 修正値： | | 現在値：15 | | | | | | | |
| | 基本MP：15 | | 修正値：-6 | | 現在値：9 | | | | | | | |
| 特殊能力 特殊武装 | なし | | | | | | | | | | | |


| | | | | | | | | | | | | |
|---|---------|---------|---------|--------|---------|--------|------------|--|------|--|--|--|
| 名称：ガンヴィクトリー | | | | | | | コスト：800 | | | | | |
| 別名：MG-02 | | | | | | | 種別：MG | | | | | |
|  | | | | | | | 基本能力 | | | | | |
| | | | | | | | 移動性能：1/陸海空 | | | | | |
| | | | | | | | EF：○ | | CM：○ | | | |
| | | | | | | | DL：○ | | MH：○ | | | |
| 能力値 | P 4 | T 4 | S 3 | C 3 | E 4 | M 4 | | | | | | |
| 戦闘修正 | + 13 | + 28 | + 13 | + 3 | + 20 | - 4 | | | | | | |
| 達成値 | 27 | 42 | 23 | 13 | 34 | 10 | | | | | | |
| 副能力値 | 基本HP：20 | | 修正値： | | 現在値：20 | | | | | | | |
| | 基本MP：19 | | 修正値：-14 | | 現在値：5 | | | | | | | |
| 特殊能力 特殊武装 | 宇宙適応 | | | | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | |
|---|---------------|---------|---------|--------|---------|--------|------------|--|------|--|--|--|
| 名称：ベイオウルフ | | | | | | | コスト：815 | | | | | |
| 別名：MG-03 | | | | | | | 種別：MG | | | | | |
|  | | | | | | | 基本能力 | | | | | |
| | | | | | | | 移動性能：1/陸海空 | | | | | |
| | | | | | | | EF：○ | | CM：○ | | | |
| | | | | | | | DL：○ | | MH：○ | | | |
| 能力値 | P 5 | T 5 | S 2 | C 2 | E 5 | M 4 | | | | | | |
| 戦闘修正 | + 38 | + 20 | + 3 | + 3 | + 13 | - 7 | | | | | | |
| 達成値 | 55 | 37 | 10 | 10 | 30 | 7 | | | | | | |
| 副能力値 | 基本HP：25 | | 修正値： | | 現在値：25 | | | | | | | |
| | 基本MP：22 | | 修正値：-18 | | 現在値：4 | | | | | | | |
| 特殊能力 特殊武装 | 宇宙適応、スーパーアーマー | | | | | | | | | | | |

| | | | | | | |
|---|-------------------|----------|--------|--------|--------|--------|
| 名称：ブルードルフィン | | コスト：330 | | | | |
| 別名：PK-88 | | 種別：MV | | | | |
|  | | 基本能力 | | | | |
| | | 移動性能：2/空 | | | | |
| | | EF：× | | CM：× | | |
| | | DL：○ | | MH：× | | |
| 能力値 | P 2 | T 3 | S 3 | C 3 | E 2 | M 6 |
| 戦闘修正 | + | - | + | + | + | - |
| | 3 | 10 | 0 | 3 | 3 | 7 |
| 達成値 | 10 | 0 | 10 | 13 | 10 | 14 |
| 副能力値 | 基本HP：13 | | 修正値：×2 | | 現在値：26 | |
| | 基本MP：12 | | 修正値：-1 | | 現在値：11 | |
| 特殊能力 特殊武装 | HP倍加1、格納40、サイズ倍加3 | | | | | |

| | | | | | | |
|---|-------------------|----------|---------|--------|--------|--------|
| 名称：ファイアフライ | | コスト：790 | | | | |
| 別名：コーリアン | | 種別：MV | | | | |
|  | | 基本能力 | | | | |
| | | 移動性能：1/空 | | | | |
| | | EF：○ | | CM：○ | | |
| | | DL：○ | | MH：× | | |
| 能力値 | P 2 | T 3 | S 5 | C 6 | E 5 | M 6 |
| 戦闘修正 | + | + | + | + | + | + |
| | 0 | 10 | 10 | 10 | 17 | 10 |
| 達成値 | 7 | 20 | 27 | 31 | 34 | 31 |
| 副能力値 | 基本HP：20 | | 修正値：÷2 | | 現在値：10 | |
| | 基本MP：28 | | 修正値：-15 | | 現在値：13 | |
| 特殊能力 特殊武装 | HP半減1、宇宙適応、サイズ倍加1 | | | | | |

| | | | | | | |
|---|---------|----------|--------|--------|--------|--------|
| 名称：百式戦車 | | コスト：330 | | | | |
| 別名：PK-100 | | 種別：MV | | | | |
|  | | 基本能力 | | | | |
| | | 移動性能：1/陸 | | | | |
| | | EF：× | | CM：○ | | |
| | | DL：○ | | MH：× | | |
| 能力値 | P 3 | T 3 | S 3 | C 3 | E 2 | M 5 |
| 戦闘修正 | + | + | + | + | + | + |
| | 6 | 0 | 16 | 6 | 6 | 6 |
| 達成値 | 16 | 10 | 26 | 16 | 13 | 23 |
| 副能力値 | 基本HP：14 | | 修正値： | | 現在値：14 | |
| | 基本MP：12 | | 修正値：-6 | | 現在値：6 | |
| 特殊能力 特殊武装 | なし | | | | | |

| | | | | | | |
|---|---------|------------|---------|--------|--------|--------|
| 名称：ローゼンリッター | | コスト：930 | | | | |
| 別名：ウォリアン | | 種別：MG | | | | |
|  | | 基本能力 | | | | |
| | | 移動性能：1/陸海空 | | | | |
| | | EF：○ | | CM：○ | | |
| | | DL：○ | | MH：○ | | |
| 能力値 | P 4 | T 5 | S 5 | C 3 | E 5 | M 5 |
| 戦闘修正 | + | + | + | + | + | + |
| | 23 | 20 | 13 | 13 | 3 | 3 |
| 達成値 | 37 | 37 | 30 | 23 | 20 | 20 |
| 副能力値 | 基本HP：26 | | 修正値： | | 現在値：26 | |
| | 基本MP：25 | | 修正値：-16 | | 現在値：9 | |
| 特殊能力 特殊武装 | 宇宙適応 | | | | | |

| | | | | | | |
|---|-------------------------|----------|---------|--------|--------|--------|
| 名称：AFO | | コスト：630 | | | | |
| 別名：ソーサリアン | | 種別：MV | | | | |
|  | | 基本能力 | | | | |
| | | 移動性能：2/空 | | | | |
| | | EF：○ | | CM：× | | |
| | | DL：○ | | MH：× | | |
| 能力値 | P 3 | T 5 | S 3 | C 5 | E 5 | M 6 |
| 戦闘修正 | + | - | - | + | + | - |
| | 0 | 10 | 10 | 0 | 28 | 10 |
| 達成値 | 10 | 7 | 0 | 17 | 45 | 11 |
| 副能力値 | 基本HP：25 | | 修正値：×2 | | 現在値：50 | |
| | 基本MP：27 | | 修正値：-14 | | 現在値：13 | |
| 特殊能力 特殊武装 | HP倍加1、宇宙適応、格納100、サイズ倍加3 | | | | | |

| | |
|---|--|
| ユニットデータの略称について | |
| <p>MG=マシンジャイアント（人型万能兵器）</p> <p>MV=マシンヴィークル（戦闘乗用機械）</p> <p>EF=エネルギーフェノメノン能力（EF能力）</p> <p>CM=コンバットマニューヴィング（戦闘機動力）</p> <p>DL=データリンク</p> <p>MH=マニピュレーター/ハンド（マニピュレーター）</p> <p>P=パワー（力強さ）</p> <p>T=タフネス（耐久力）</p> <p>S=スピード（速さ）</p> <p>C=コンピュータ（知力）</p> <p>E=エネルギー（魔力）</p> <p>M=マニューバ（器用さ）</p> <p>達成値=サイコロの期待値に戦闘修正を加算した値</p> <p>現在値=ユニットが出撃した直後の値</p> | |

どんな風に戦うの？

2. 戦闘のはじまり

戦闘がはじまります。この戦闘は「ライン戦闘」というもので集団戦を扱うルールです。その詳細は順を追って説明していくことにします。

まずは「ライン戦場シート」を見てください。右にあるのがそれを簡略化したものです。この戦場シートはプレイヤー側の味方勢力（略称P）とエネミー側の敵勢力（略称E）に分かれています。それぞれの戦力が向かい合っている形というわけです。

実際にシート上で駒を動かしながら本文を読み進める場合、P 1と書いてある行が手前になるようにシートを置いてください。

P 1にはブルードルフィンを表すコマを2つ置きます。E 1と書いてあるところに敵を表すコマを1つ置きます。この敵のコマは「AF O」という種類のユニットです。

AF Oが今回の敵の司令部です。司令部は部隊全体の指揮しているところになります。敵勢力の司令部は必ず「E 1」に存在していなければなりません。

あなたの部隊のブルードルフィンもどちらかが司令部になる必要があります。ぶっちゃけて言えば、どちらも同じなのですが、ここはあなたがキャビンに搭乗している方をブルードルフィンAとして司令部に決定します。自軍の司令部は必ず「P 1」にないなければなりません。

司令部が落とされると戦いは負けになります。司令部が落とされると戦いは負けになります。とても大事なことなので2回言いました。

あなたの部隊は宇宙人の大型輸送機とばったり出会ってしまったわけです。これをなんとかしなければなりません。無視するわけにもいかないですし。

戦闘がはじまったとき、どちらの陣営が主導権を握ったかを判定で決定します。主導権を持っている側が先に動くか、後に動くかを定めることができます。この判定はそれぞれの陣営の代表ユニットが行います。宇宙人側は1機しかないなので代表者は確定済みです。そして、あなたの方もブルードルフィンの能力値はどちらも同じなわけですから実質的に代表は確定しています。

それではこの主導権争いでエネミー側がどれだけ優れていたかを明らかにします。このゲームではエネミーはサイコロを振りません。サイコロの期待値が出たものとして扱うのです。

データリンクに参加することで戦場の情報は敵味方を問わずして共有されます。具体的に言えば能力値や武装ぐらいは分かれます。サイコロは期待値ですから相手の能力が分かっていたらエネミーの達成値は自ずと明かになります。

この判定はコンピュータの能力値で判定します。判定の仕方は能力値に等しい数の6面体のサイコロを振り、その出目を合計します。その合計値に戦闘修正を足すことで、どれだけの成功だったのかを表す「達成値」が決定されるのです。

AF Oのコンピュータの能力値は[5]でした。ユニットデータの方では能力値の行に「C」と省略して書いてあります。エネミーの判定は期待値になるのですからその判定は5D6で17の出目になります。これに戦闘修正が加わることになるわけですが、コンピュータの能力値が記載してある列の戦闘修正の行には「+0」と書いてあります。つまり、戦闘修正は0点ということですよ。達成値は17になります。

なお、42ページに期待値表があるのでそれを見ていただければ期待値は一目で分かります。

ライン戦場シート簡略図：1ラウンド目 開始時点

| 崩壊 | 番号 | プレイヤー | エネミー | 行動不能 |
|----|-----|------------|--------|------|
| □ | E 1 | | [AF O] | |
| □ | E 2 | | | |
| □ | E 3 | | | |
| □ | E 4 | | | |
| □ | E 5 | | | |
| □ | P 5 | | | |
| □ | P 4 | | | |
| □ | P 3 | | | |
| □ | P 2 | | | |
| □ | P 1 | [PK-88] AB | | |

あなたの部隊も主導権争いの判定を行い、達成値を出さなくてはなりません。ブルードルフィンのコンピュータは[3]でその戦闘修正は[+3]です。つまり、3つの6面体のサイコロを振って3を足した値がAF Oの[17]を超えていれば主導権をとれるということになります。

ゲーム用語的に言えば[3D6+3]で18以上を出しなさいってことですね。難しいですか？ そんなの仕方ないじゃないですか。だって地球の兵器より宇宙人の兵器の方が断然「優秀」なんですよ。

さあ、試しにサイコロを振ってみましょう。振らないにしても振ったつもりになって出目を決定してください。その出目に3点を加算したことで17点を超えましたか？

17点だったら互角だったことになりました。互角じゃ都合の悪いとき、たとえば今のような主導権を争っているときにはサイコロは振り直してです。もう1度振ってください。

17点未満で負けてしまっても仕方ありません。相手が悪いのです。別の場面で逆転するようにしましょう。まあ、18点到ちょっと足りないだけならまだ勝つ目があるんですけどね。

それはあなたの陣営にブルードルフィンが2機いるということが関係しています。1機は代表者として判定しました。しかし、もう1機は何もしていません。行為判定を行った代表以外のユニットは「協力行動」をすることができるのです。

3. 協力行動は強力だ

協力行動は「判定のサイコロを振って達成値を比べ終わった直後」のタイミングに宣言できます。そして、協力行動を行うユニット1体につき、1D6をその判定の達成値に加算することができます。さっきのあなたの判定が12から16点だとしたらこれで勝つかもしい目が出てきました。

協力行動は判定に負けていた側から実行します。このとき、味方ユニットは何体でも同時に協力を宣言することが可能です。つまり、協力するユニットの数のD6を振り足すことができます。今のあなたの陣営には他に1機しかいないので1D6を振り足すのが限界なんですけどね。

もともと勝っていた側も協力行動を実行できます。それは判定に負けていた側の協力行動が終わった後です。だから、負けていた側が協力行動をしてもぎりぎり勝つだけの達成値にしかならないのならばすぐにひっくり返されるかもしれません。

また、勝った側（判定した側）だけが協力行動をすることもできます。これは達成値を上げて、さらに大きな成功にしようという場面で意味がある行為です。今の主導権争いでは意味はありませんが。

協力行動は1回の判定につき、1陣営に1度しかそれを行う機会がありません。1度に何体でも協力行動を行うことはできませんが、複数のユニットが協力行動を行うタイミングは同じでなくてはならないのです。

判定の達成値を後から加算することができる協力行動はとっても強力です。しかし、弱点もあります。

主導権を争っている判定は受動的な判定でした。だから行動する権利を消費しませんし、行為判定をしてもMP（燃料みたいなものです）の消費もありません。

対して協力行動は能動的な判定です。実行するとMPを1点消費します。先攻バトルフェイズと後攻バトルフェイズの一組を合わせて、これを1ラウンドと呼ぶのですが、協力行動を行うとラウンドの終了まで行動権のすべて放棄することになります。現在のタイミングの行動権を持っていないユニットは協力行動を実行することができません。

ブルードルフィン通常MPは基本12点に武装による修正の-1点を加えて11点です。MPには余裕がありますが、現状でブルードルフィン1機が動けなくなってしまうのはかなり厳しい代償と言えます。なぜかと言うとブルードルフィンが動けないとその中に格納してある他のユニットも「出撃」できなくなってしまうからです。

格納中のユニットは自らの行動権で「発進」することもできます。しかし、メンテナンスを受けた後で「出撃」の効果を受けていないユニットは現在MPが[0]の状態です。MPが0では発進はもちろんのこと、何も行動することができません。

以上の理由でブルードルフィンの行動権を失ってしまうのはおおいしくありません。「それでも主導権が欲しい！」という場面なら協力行動するのは断然ありでしょう。でも、今の場面がそういう場面なのかどうかはちょっと考えてみてください。

ライン戦場シートの「P1」の行と「E1」の行を見てみるとその間には8行あります。実はこの行の数が互いの「距離」を表しているのです。この1行を「ライン」と呼びます。だから「ライン戦闘」という名前なのです。

互いを隔っている空間は実はけっこう広いことになります。これを一瞬に埋めるような移動力は稀なものです。無理して先手を

とらなければならないわけでもないことになります。これは戦闘の状況や戦力の状態によって変わってきますが、今の場面では後攻になってもそれほど問題ではないのです。それどころか、後攻の方が相手の出方を窺えるので有利かもしれません。

説明しておいてなんですが、この場面での協力行動は止めておきましょう。なぜ説明したのかですって？あとから説明して怒られないためですよ。大人は保険を使うのです。大人って汚いですね。さて、続きと行きましょうか。さっきの判定は結局どうなったのでしょうか？

・勝っていた。Aへ進む。

・負けていた。Bに進む。

A：勝っていた。

新米のあなたの代わりに指揮をとってくれる曹長が「ここは後攻にして様子を窺いましょう」と進言しました。下士官の意見を取り入れない新米指揮官は兵卒から総スカンを食らう可能性があります。あなたはこれを受け入れました。4へ進む。

B：負けていた。

残念でしたね！宇宙人が主導権をとりました。主導権をとった側は先攻か後攻かを選択できます。そして、宇宙人側は先攻を選択しました。4へ進む。

4. バトルフェイズ

宇宙人の陣営は先攻のバトルフェイズに入ります。バトルフェイズは3つのタイミングに分かれています。

1つ目が準備タイミング、これはそのバトルフェイズにおける準備を行うタイミングです。準備の必要がないユニットにとってはとくに何をすることもなく終わるタイミングです。

2つ目が移動タイミング、このタイミングでは移動力の値だけラインを移動することができます。

3つ目が攻撃タイミング、このタイミングは攻撃を行うことができます。

攻撃は攻撃戦術（攻撃する方法）を選んで実行します。普通は同じラインが隣接しているラインに存在しているユニットにしか攻撃することはできません。

バトルフェイズを進行させます。宇宙人側の準備タイミングがはじまりました。

AFOは「指揮戦術」の1種である「出撃」を宣言して使用します。指揮戦術というのは条件を満たしたユニットが実行できる部隊指揮による戦術的行動です。詳細は115ページの「指揮戦術リスト」を参照してください。

AFOは「格納X」の特殊能力を持っています。この特殊能力を持つユニットは「出撃」実行することができます。AFOは大型輸送機で「格納100」の特殊能力を持っていますので「出撃」を実行することが可能です。

その効果は「格納していたユニットのMPを充填させて発進させる」というものです。この指揮戦術はMPをY点消費することでY機のユニットを対象にできます。

どんな風に戦うの？

AFOは格納していた兵器を出撃させます。E2に「ローゼンリッター1」を出撃させました。出撃したユニットはその移動力の分のラインをすぐに移動することができます。ローゼンリッターの移動力は[1]の値でしたので1ライン先のE3に移動します。ローゼンリッターの2、3、4も同じように出撃・移動させます。E2に「ファイアフライ」の1と2を出撃させて、E3へと移動させます。このマシンも移動力は[1]の値です。

AFOは出撃を合計で6回も実行したのでMPを1×6点消費しました。それにここまで移動するのに6点のMPを消費しています。月→軌道ステーション→(大気圏突入)→現在のエリアへと移動してきたためです。この移動の詳細については124ページの「ユニットのエリア移動」を参照してください。

AFOのMPは残り1点になります。MPが0になってしまうと行動できなくなってしまいますからこれ以上行動することはないでしょう。それに大型輸送機の役目は格納している戦力を展開したことで一段落しています。

新たに登場した6機は準備タイミングに行動するようなことが何もありません。準備タイミングは終了します。

次に移動タイミングです。AFOは司令部ですから移動することができません。それにMPが1点しかないのですから移動したとしても行動する余裕がないのです。

ローゼンリッター1から4、ファイアフライ1、2は移動力の分だけ前進します。つまり、E4へと移動しました。通常移動の場合、MPは消費しません。

攻撃タイミングに移りますが、まだ距離が遠く離れているので今回は何もしないで終了します。

距離に関係なく攻撃できる「サイバーアタック(後述)」というものがあります。しかし、この攻撃戦術は1ラウンド目には実行することができません。また、攻撃の権利と引き替えにさらに移動するという手もありますが、これは行いません。この移動は「全力移動」というものでMPを1点消費してしまいます。つまり、ここは温存の構えというわけです。

3つのタイミングがすべて終わりました。先攻のバトルフェイズが終わり、後攻のバトルフェイズがはじまります。

後攻のバトルフェイズも基本的には同じです。そして後攻になったとき、あなたの部下の曹長がこれからどう動けばいいかを教えてくれます。曹長は従軍経験が長いので色々詳しいのです。

曹長「まずは移動力のあるパンツァーケンブファーを出撃させて先行させましょう」

準備タイミングに入るや否や曹長をそう言って司令部のブルードルフィンAからパンツァーケンブファーを出撃させました。P2に登場させ、移動力2の分だけ移動してP4へ進めます。

続いてガンヴィクトリーをP2に登場させてP3へと移動させました。ブルードルフィンAは出撃を2回行ったのでMPを2点消費します。残りMPは9点です。

ブルードルフィンBからはベイオウルフを出撃させます。P2に登場させてP3へと移動させました。百式戦車4両も同様に移動させます。MPを5点消費して残り6点です。

移動タイミングではパンツァーケンブファーをE5へと移動させました。敵陣に単機で切り込む形になります。

曹長「ケンブファーは先制打撃のための捨て駒です。パイロットは大丈夫ですよ。あぶなくなったら脱出しますから」

ガンヴィクトリー、ベイオウルフ、百式戦車4両がそれぞれP4へと移動します。ブルードルフィンBは司令部ではないので移動することもできますが、これはやめておきました。

ただの輸送機でしかないブルードルフィンBは「戦闘機動力(高速戦闘への対応能力)」の基本能力を持っていません。それを持っているユニットからの格闘攻撃(ストライクアタック)や射撃攻撃(ライトニングアタック)に抵抗できないのです。それに「E能力」「マニピュレーター」(共に後述)もありませんから防衛はまったく期待できません。

そして、ようやく攻撃タイミングがやってきます。E5に位置するパンツァーケンブファーはE4に隣接しているのでE4に攻撃を行うことが可能です。

曹長「ケンブファーが敵を攻撃射程に捉えました。ここは先に打撃を与えることに意味があります。確実に数を減らすために敵の小型機へ、ライトニングアタックです」

曹長はパンツァーケンブファーでファイアフライにライトニングアタック(スピードを活かした攻撃です。手早く射撃武器の狙いをつけたりします)を実行することを勧めました。

曹長「ライトニングアタックにはスピードがタフネスで抵抗することになります。ファイアフライはスピードに優れていますが、それ以上にパンツァーケンブファーのライトニングアタックは強力です。ここは一息に撃破してしまいましょう」

ファイアフライ1に対してパンツァーケンブファーはライトニングアタックを仕掛けることにしました。パンツァーケンブファーのスピードは[3]で戦闘修正は+2.4点です。3D6+24ということになります。

サイコロを振るわけですが、ここからはあなたの代わりに曹長が振ります。その出目は[4][1][6]で11点、期待値を超えていますね。戦闘修正を加算して、攻撃の達成値は35点になります。この値が対象のHPから差し引かれるのです。

ファイアフライの現在HPは10点になります。このままなら一発で撃破できそうです。しかし、行為判定には抵抗というものがあります。抵抗判定を行い、その達成値の分だけ行為判定の達成値を軽減できるのです。

ライトニングアタックにはタフネスかスピードで抵抗することができます。つまり、耐久力ではじくか、敏捷力で避けるか、というわけです。

なお、抵抗判定にも戦闘修正は有効です。射撃武器などで得ている戦闘修正は防御にも効果を発揮します。これは「射撃武器で牽制したり、相殺したりしている」ことを表しています。

ファイアフライはスピードで抵抗することにしました。スピードの能力値は[5]で戦闘修正は+1.0点。期待値の17点に10点を加えて27点の達成値です。35点から27点を差し引いて8点のダメージになります。

曹長「ブルードルフィンAとBが協力行動を行います。相手のHPは残り2点。1機の援護でも充分ですが、ここは念のために2機を援護に回して確実を期しましょう」

機動部隊を出撃させるというブルードルフィンの大事な仕事は終わっています。このラウンドは行動できなくなったとしても不利益はありません。今回は協力行動に何の問題もないのです。

パンツァークェンプファー、ブルードルフィンAとBのMPを1点消費して、それぞれの残りMPは8、8、5になりました。

達成値に2D6を追加できるのでから10点以上のダメージが確定したことになります。これでファイアフライ1は大破しました。ファイアフライ1は「行動不能枠」へと移動します。

他のユニットはとくに行動しません。攻撃タイミング、そして後攻のバトルフェイスは終了します。

5. ラインの確認

先攻と後攻のバトルフェイスが終了したとき、ラインの確認を行います。

最前線の状況によっては互いのラインは崩壊する可能性があります。それは双方の最前線ユニットの数を比べ合うことで決定されます。

プレイヤー側の最前線はP5（E5ではないことに注意してください！）でエネミー側の最前線はE5です。ここにいる互いのユニット数を数えるのですが、双方ともに0機です。パンツァークェンプファーがE5にいるのですが、それはプレイヤー側のユニットなのでカウントしません。

それぞれの最前線の数が同じだった場合やどちらか一方でも最前線が本陣であった場合にはラインの崩壊は発生せず、現状維持のままになります。つまり、今回は何も起こらないのです。

6. 第2ラウンドの開始

次のラウンドの頭になると、再び主導権争いの判定を行うこととなります。

エネミー側の代表ユニットは変更されてファイアフライ2になりました。このユニットはコンピュータが[6]で戦闘修正は+10点です。サイコロの期待値2.1点に10点の戦闘修正を加えて達成値は3.1点になります。さっきよりも絶望的ですね！

実はこの「ファイアフライ」は宇宙人の偵察機であり、戦術支援機です。イニシアチブを奪うのがその役割なのでから得意なのは当たり前なのでした。

対してプレイヤーの代表ユニットですが、実はブルードルフィンよりも百式戦車の方が優れています。

百式戦車のコンピュータの能力値は[3]で戦闘修正は+6点になります。優秀なユニットが代表をするべきですからここは百式戦車で判定することにしましょう。

はい、負けました。

……全部の出目が6でも勝てないですから！

オプションルールを使っていれば、クリティカルとかも起きるので奇蹟的に勝つこともあるのですが、今はそれを使っていないので関係ありません。でも、協力行動があります。さて、それを行う可能性も考えてダイスを振ってみます。

曹長「2、2、3で7、これに6を足して13であります！」

曹長の出目はあまりよくありませんでした。今回は諦めるのが無難なようです。差分値2.1点は6機ぐらいが協力しないと覆せません。それにそれをやってもやりかえされるのが目に見えています。

ライン戦場シート簡略図：2ラウンド目開始時点

| 崩壊 | 番号 | プレイヤー | エネミー | 行動不能 |
|----|-----|-------------------------------------|------------------------|--------|
| □ | E 1 | | [AFO] | |
| □ | E 2 | | | |
| □ | E 3 | | | |
| □ | E 4 | | [RR] 1 2 3 4 [FF] 2 | [FF] 1 |
| □ | E 5 | [MG-01] | | |
| □ | P 5 | | | |
| □ | P 4 | [MG-02] [MG-03] [PK-100] ABCD | | |
| □ | P 3 | | | |
| □ | P 2 | | | |
| □ | P 1 | [PK-88] AB | | |

このラウンドの主導権も宇宙人とられることになり、彼らは先攻を選択しました。

準備タイミングの行動はありません。移動タイミングは目の前のラインにパンツァークェンプファーがいるのですが、ローゼンリッター1から4は気にしないで前進することにしました。

敵軍のユニットが存在しているラインに踏み込んだ場合、そこに存在しているユニットすべてから「迎撃攻撃」を受けることになります。

迎撃攻撃には任意の攻撃戦術を選択することができます。それにMPを消費しません。これは継続的に行っている牽制攻撃が敵機に命中したという扱いです。

これはパンツァークェンプファーの攻撃がローゼンリッター4機にあたりまくるとのこと、かと思いきや――

曹長「残念ながらパンツァークェンプファー単機ではどの攻撃を用いてもローゼンリッターに有効打を与えることはできません。協力行動は迎撃攻撃や抵抗には使えないのです」

パンツァークェンプファーの迎撃攻撃はすべてローゼンリッターにはじかれるのでした。見たか、これが宇宙人の科学力だ！

ローゼンリッター4機がE5へと移動します。そして、ファイアフライがE3へと後退しました。同型機が1体落とされたので安全策をとって下がったのです。

どんな風に戦うの？

攻撃タイミングに移ります。ローゼンリッター1が同一ラインに存在するパンツァークンプファーに攻撃を仕掛けました。攻撃戦術は「ストライクアタック」です。これはパワーを使った攻撃になります。ローゼンリッターのパワーは[5]で戦闘修正+20点、達成値は37点です。

これに対してパンツァークンプファーはパワーかタフネスで抵抗することができます。パンツァークンプファーはパワーの能力値の方が得意なのでそれで防御することにしました。パワーにパワーで対抗します。3D6+10で抵抗判定です。

3つのサイコロの出目は[4][4][5]とかなり好調で23点のダメージを軽減することができました。軽減しきれなかった11点のダメージがHP(どれだけダメージに耐えられるかの値)を減少させます。パンツァークンプファーのHPは15点だから残りHPは4点です。

耐えたかと思いましたが、しかし、ローゼンリッター2機が協力行動を実行します。ストライクアタックの達成値が2D6の期待値=7点上昇しました。ダメージが7点増えたので残りHPがマイナスに突入です。パンツァークンプファーは大破しました。

自軍のラインで大破された場合にはさきほどのファイアフライ1のように、そのラインの行動不能枠に移動します。しかし、ここ「E5」は敵軍のラインです。この場合、ユニットは即座に制圧されて戦場から取り除かれてしまいます。つまり、鹵獲されたという扱いです。

攻撃と協力行動を行ったローゼンリッター1、2、3がMPを1点消費して残り8点になります。

曹長「パンツァークンプファーのcockピットシールドのイジェクトを確認。パイロットは脱出しました。速やかに待避させます」

ファイアフライ2が「サイバーアタック」を宣言しました。これはコンピュータを使ってハッキングして相手のコンピュータの能力値を低下させる攻撃戦術です。データリンクが可能なマシンなら2ラウンド以降にこれを実行することができます(1ラウンド目はデータリンクの解析が終わっていないのです)。……ファイアフライが狙ったのはMG-03バイオウルフでした。

曹長「弱点を突かれましたか！ バイオウルフは戦闘力のためにコンピュータ関連を犠牲にしているんです！」

戦場では敵のステータスがわかります。これはデータリンクが行われているからです。宇宙人はそのデータリンクを利用してハッキングを仕掛けてきました。え？ 敵との繋がりをなぜ遮断しておかないのか、ですって？ それがどんなに暗号化しても簡単に突破されてしまうんですよ。お互いに。

サイバーアタックはコンピュータで判定します。ファイアフライ2の達成値は主導権争いの時と同じで31点です。対してバイオウルフはコンピュータの能力値が[2]で戦闘修正+3点しかありません。

サイバーアタックは抵抗によって軽減された後の「最終的な達成値」が10点以上残っていると効果を発揮します。バイオウルフの抵抗は最大でも15点しか出せません。基本ルールだと絶対に防げないことになります。

サイバーアタックが効果を発揮して、バイオウルフのコンピュータの能力値が1点低下しました。無人機であれば、この時点で行動不能に陥りますが、バイオウルフは人間タイプの武装を搭載しているので有人機です。パイロットは即座に手動でプログラムを立ち上げて行動不能になるのを回避しました。なお、この能力値の低下では副能力値の再計算は行われません。

攻撃を行ったファイアフライのMPが1点消費され、残りMPは12点になります。

先攻が終了して後攻に移ります。プレイヤー側の準備タイミングはとくに行動することがありません。

移動タイミングではガンヴィクトリー、バイオウルフ、百式戦車4両がP5へ移動しました。

曹長「反撃と行きましょう。ガンヴィクトリーは優れたエネルギー能力を備えています。プラスターアタック(エネルギーの放出による攻撃)の使い時です」

ガンヴィクトリーがローゼンリッター1に向かってプラスターアタックを放ちました。4D6+20で出目は15点、達成値は35点です。

プラスターアタックにはエネルギーの能力値でしか抵抗することができません。ローゼンリッターのエネルギーは[5]で戦闘修正は+3点。達成値は20点になります。

抵抗で止められたのは達成値の20点で15点のダメージが残りました。ローゼンリッターのHPは26点なので、あと11点のダメージを増やすことができれば撃墜することができます。

曹長「ブルードルフィンABと百式戦車ABで協力行動です」

協力行動で4D6を追加します。その出目は12点。撃破は成功です。ローゼンリッター1はE5の行動不能枠に移動します。

ガンヴィクトリー、ブルードルフィンAB、百式戦車ABはMP1点を消費して残り4、7、4、5、5になりました。

曹長「ここで切り札の出番ですね。我が軍の最新鋭MG-03バイオウルフで攻撃です。バイオウルフ、ローゼンリッター2にストライクアタックだ！」

バイオウルフのパワーは[5]で戦闘修正はなんと+38点もあります。格闘戦に特化したMGなのです。

曹長の出目は[3][4][5][2][3]で合計17点と期待値でした。戦闘修正を足すと55点になります。これにローゼンリッター2はパワーかタフネスで抵抗します。このユニットのパワーとタフネスの期待値は同じ値なのでどちらでも構いませんが、ここは気分次第でタフネスにしました。抵抗判定はタフネス[5]の+20で37点になり、18点のダメージが通ります。

曹長「百式戦車C、Dが協力行動を！」

協力行動で2D6の追加です。出目は[4][4]とこれもまた好調でした。結果的に達成値は63点となり、37点を軽減されても26点びったりのダメージが発生して撃破します。ローゼンリッター2はE5の行動不能枠へ移動しました。

バイオウルフ、百式戦車C、DがMP1点消費して残りMPは3、5、5になります。

曹長「……なんですか、その『圧倒的じゃないか我が軍は』という顔は？ バイオウルフが配備されたのはつい先日で、ガンヴィクトリーだって3ヶ月前にようやく前線に揃ったのですよ。私も半年以上、パンツァークンプファーと百式戦車、それと航空機だけで宇宙人と戦ってきたんです。それまでにどれだけやられたと思っているんですか！」

なんだか曹長が1人でかっかしていますが、華麗にスルーしておきましょう。全員の行動が終了したので後攻のバトルフェイズは終了します。ラウンドの最後はラインの確認です。

自軍の最前線のP5には6機のユニットがいます。
敵軍の最前線のE5には2機のユニットがいます。

自軍の方の数が多いので敵軍の最前線は崩壊します。E5の空間はP5が吸収し、E5は無くなりました。崩壊したラインに存在していたユニットは1ライン後退することになります。

そして、崩壊するラインの大破砕にいたユニットは制圧状態になります。ローゼンリッター1と2の鹵獲に成功しました。

ラインの崩壊は「ライン戦場シート」のライン横にある崩壊チェックに印をつけて管理します。崩壊したラインはこれ以降、存在しないものとして扱います。

7. 第3ラウンドの開始

曹長「イニシアチブ（主導権）ですが……ファイアフライを落とせなかったので今回も奪われてしまいそうですね。協力行動でとれるかもしれませんが」

宇宙人は6D6+10の期待値で達成値31点、対して連邦軍側は百式戦車が代表になって3D6+6で判定します。今回の出目の合計は13点、達成値は19点でした。

曹長「12点差を覆すには4機は必要でしょう。やはり主導権争いに関しては分が悪いですね。これが致命傷にならなければ良いのですが。……ああ、我が部隊にもMG-01のコマンダーカスタムが配備されていたらなあ！」

上層部は前線のことなんて考えていないものです。考えてはいても叶えられないだけかもしれません。

宇宙人は主導権をとり、先攻を選びました。ラインの押し合いで考えれば、後攻の方が押しやすいのですが、単純に敵を殲滅するのなら先攻の方が明かに有利です。

宇宙人の準備と移動はとくにありません。攻撃タイミングに入ります。ファイアフライが先ほどと同じくサイバーアタックをバイオウルフに実行しました。達成値は同じく34点であり、バイオウルフはこれに耐えられません。

バイオウルフのコンピュータはさらに1点低下して0点になります。能力値が0点になったユニットは行動不能です。この場合はシステムが完全にダウンしてしまったこととなります。

バイオウルフはP5の行動不能枠に移動しました。ファイアフライはMP1点を消費して残りMP11点になります。

曹長「うわあっ!?! 虎の子があっ!! (汗)」

続いてローゼンリッター3が百式戦車Aに対してプラスタータックを放ってきます。

曹長「やられましたな (冷)」

バイオウルフのとくと違って妙に冷静な曹長の様子。彼にとっては「バイオウルフ>>>超えられない壁>>>百式戦車」という構図のようですね。

ライン戦場シート簡略図：3ラウンド目 開始時点

| 崩壊 | 番号 | プレイヤー | エネミー | 行動不能 |
|----|----|-------------------------------------|---------|--------|
| □ | E1 | | [AFO] | |
| □ | E2 | | | |
| □ | E3 | | [FF] 2 | |
| □ | E4 | | [RR] 34 | [FF] 1 |
| ■ | E5 | | | |
| □ | P5 | [MG-02] [MG-03] [PK-100] ABCD | | |
| □ | P4 | | | |
| □ | P3 | | | |
| □ | P2 | | | |
| □ | P1 | [PK-88] AB | | |

ローゼンリッターのエネルギースは[5]で戦闘修正は+10点で達成値は27点。対して百式戦車Aはエネミーの能力値で抵抗することができません。それは、

曹長「百式戦車にはEF能力……エネミーを操作する能力がありません。それが無いと、プラスタータックに抵抗できないのです」

百式戦車のHPは14点です。HPが0以下になったので一撃で墜とされてしまいました。このようにプラスタータックを防御できないユニットも存在します。

ローゼンリッター4もまた同様の攻撃を百式戦車Bに向かって実行しました。百式戦車Bも大破します。百式戦車A、BはP5の行動不能枠に移動しました。

ローゼンリッター3、4はMPを1点ずつ消費して残り7、8点になりました。

宇宙人側の先攻のバトルフェイズが終わり、プレイヤー側の後攻のバトルフェイズがはじまります。

準備タイミングと移動タイミングの行動はありません。攻撃タイミングに移ります。

曹長「ここはとにかく叩き込むしかありません」

どんな風に戦うの？

曹長はガンヴィクトリーにローゼンリッター3へプラスターアタックを仕掛けさせました。4D6+20で判定した結果、その達成値は35点です。

ローゼンリッター3がエネルギーの能力値で抵抗。17点を軽減して18点のダメージが通りました。

これにブルードルフィン2機と百式戦車2両の協力行動を宣言します。4D6を振ってその出目11点を加算しました。プラスターアタックの達成値は合計して46点になり、最終的な達成値＝ダメージは29点になります。

ローゼンリッター3を撃破してE4の行動不能枠へと移動させます。

ガンヴィクトリー、ブルードルフィン2機、百式車両C、DがMPを1点消費しました。それぞれの残りは3、6、3、4、4点です。

自軍の全機が行動を終えましたので後攻のバトルフェイズが終了します。ラインの確認に移ります。

自軍の最前線のP5には3機のユニットがいます。

敵軍の最前線のE4には2機のユニットがいます。

自軍の方の数が多いので敵軍の最前線は崩壊します。E4の空間はP5が吸収し、E4は無くなりました。崩壊したラインに存在するユニットは1ライン後退します。E4の大破枠にはファイアフライ1がいたのでこれを鹵獲しました。

8. 第4ラウンドの開始

まずはいつものように主導権争いです。宇宙人側はファイアフライが判定するので達成値は31点のままになります。

地球人側は3D6+6で判定して達成値は18点でした。出目は悪くないのですが、ファイアフライに勝つにどうしても基本的な値が足りません。

宇宙人側が主導権をとり、先攻を選択します。準備と移動タイミングは今回もとくにありません。

攻撃タイミングではローゼンリッター4が百式戦車Cに対してトリックアタックを仕掛けました。

トリックアタックは運動性を利用した特殊な攻撃です。マニピュレーターを持っているユニットの器用さを表す攻撃であり、腕を持っているユニットでないと使用できません。

今回は戦車をひっくり返しでもしたのでしょう。ローゼンリッター4はMPを1点消費して残り7点になります。

この攻撃はマニピュレーターを持たないと抵抗できません。ローゼンリッターのマニューバは【5】で戦闘修正は+3点。プラスターアタックのとくと同じで達成値は20点になります。

百式戦車に抗う術はありません。百式戦車Cは大破して行動不能枠へと移動しました。

ファイアフライは得意のプラスターアタックで百式戦車Dを攻撃しました。エネルギーの能力値が【5】で戦闘修正+17点、エネルギーキャノン積んでいるだけあってなかなか強力な一撃です。達成値は34点でした。

抵抗できない百式戦車Dは撃破され、行動不能枠へと移動します。ファイアフライの残りMPは10点になりました。

ライン戦場シート簡略図：4ラウンド目 開始時点

| 崩壊 | 番号 | プレイヤー | エネミー | 行動不能 |
|----|----|------------------------|------------------|---------------|
| □ | E1 | | [AFO] | |
| □ | E2 | | | |
| □ | E3 | | [FF] 2 [RR] 4 | |
| ■ | E4 | | | |
| ■ | E5 | | | |
| □ | P5 | [MG-02] [PK-100] CD | | MG-03 百式AB |
| □ | P4 | | | |
| □ | P3 | | | |
| □ | P2 | | | |
| □ | P1 | [PK-88] AB | | |

先攻のバトルフェイズが終了して後攻に移ります。ここで曹長が1つの提言をしてきました。

曹長「残されたのはガンヴィクトリー1機ですね。戦闘力に劣るブルードルフィンは戦力には数えられません。ここは撤退しますか？ それとも戦闘を継続しますか？ ファイアフライが落とされれば戦況は変わるかもしれません」

司令部のユニットは指揮戦術で「撤退」を実行することができます。これは司令部になったユニットならずすべてのユニットが実行できる指揮戦術です。

撤退の準備に時間がかかるので効果を発揮するのは次のラウンドの「ラインの確認」を行うタイミングになります。それに司令部のユニットはMPを3点消費しなければなりません。

この戦術が発動すると戦場から自軍のユニットを回収して撤退することができます。ただし、制圧状態＝鹵獲されているユニットは回収することができません。

また、退路が確保されている必要があります。包囲されている場合には撤退することはできません。今回は遭遇戦であることから敵は正面にしかいない状況です。退路を断たれてはいないことになり、撤退は可能となります。

あなたは曹長の進言を受けて「最終的な判断」を下すことになりました。

- ・分の悪い賭けは嫌いじゃない。戦闘を継続する。9へ進む。
- ・分の悪い賭けは好きじゃない。戦闘を継続する。9へ進む。

9. 戦闘の継続

というわけで、あなたは諦めませんでした。そういうことにおいておいてください。「2つ目を選んでおいて、なぜ戦闘を継続するのか」ですって？

「ここで敵を逃せば友軍の基地を襲っている戦力と合流するかもしれない。その可能性がある以上、基地が勝利できる確率を少しでも上げるべきだ」とかなんとかそんなこと言っただけでカッコイ見栄っばくないですか？

状況を見ないで軽々に命をかけてしまうようではただの迷惑ですが、このゲームなら大丈夫です。

このゲームで死亡するのはキャラクターのコントローラーが他の参加者と相談した上で「これは死んだよね」と判断したときだけです。諦めない限り、問題ありません。

戦闘を継続します。あなたは「撤退」を行わないことになりましたので準備タイミングの行動はありません。そして、移動タイミングにも行動はありません。

曹長「ファイアフライを墜とします。ガンヴィクトリー、トリックアタック！ ブルードルフィンAは演算補助を行え！」

ガンヴィクトリーはファイアフライ2に対してトリックアタック——装甲の隙間を狙った攻撃を仕掛けました。これは運動性とマニピュレーターが揃ってはじめて可能になった攻撃です。

ファイアフライはマニピュレーターの基本能力を持たないのでこれに抵抗することができません。

4D6-4で判定を行い、その達成値は9点でした。この9点がそのままダメージになります。ファイアフライのHPは10点です。あと1点が残ることになります。

ここにブルードルフィンAが協力行動して達成値に1D6を追加します。これでダメージ10点が確定しました。ファイアフライはHPが0になって撃墜され、行動不能枠に移動します。

ガンヴィクトリー、ブルードルフィンAはMP1点を消費して残りMP2、5点になります。

後攻のバトルフェイズが終わり、ラインの確認を行います。双方の最前線にはガンヴィクトリーとローゼンリッターが1機ずつ存在しています。互角ですから今回はラインの崩壊は起こりませんでした。

10. 第5ラウンドの開始

主導権争いでは宇宙人側の代表が変更されました。ローゼンリッターが3D6+13で判定して達成値が23点になります。

地球人側も百式戦車がいなくなったので変更になります。ガンヴィクトリーもブルードルフィンも3D6+3です。この判定の達成値は13点でした。

宇宙人側が主導権をとり、先攻を選択します。準備と移動タイミングは今回もとくにありません。

ライン戦場シート簡略図：5ラウンド目 開始時点

| 崩壊 | 番号 | プレイヤー | エネミー | 行動不能 |
|----|-----|------------|--------|----------------|
| □ | E 1 | | [AFO] | |
| □ | E 2 | | | |
| □ | E 3 | | [RR] 4 | |
| ■ | E 4 | | | |
| ■ | E 5 | | | |
| □ | P 5 | [MG-02] | | MG-03 百式A~D |
| □ | P 4 | | | |
| □ | P 3 | | | |
| □ | P 2 | | | |
| □ | P 1 | [PK-88] AB | | |

ローゼンリッター4はガンヴィクトリーに対して、お返しとばかりにトリックアタックを実行します。マニユバの能力値は[5]で戦闘修正は+3点です。達成値は20点になります。

ガンヴィクトリーはマニピュレーターの基本能力を持っているため、これに抵抗することが可能です。4D6-4で判定し、その出目は14、達成値は10点になりました。

20点のダメージを10点軽減して、ガンヴィクトリーのHPは20点から10点に減少します。ガンヴィクトリーのHPは半分になってしまいました。

ローゼンリッター4はMPを1点消費します。残り6点になります。

今回の戦いではこれがはじめて一撃でユニットを大破させない攻撃でした。

こういった場合には独自の処理が行われます。ガンヴィクトリーは墜とされはしなかったものの、その体勢を大きく崩してしまったのです。これを立て直すために1ライン後退しなくてはなりません。ガンヴィクトリーはP4に後退します。

攻撃はダメージを与えることができれば、敵機を後退させることができるのです。

後攻のバトルフェイズです。準備タイミングの行動はとくにありません。移動タイミングでは先の攻撃を受けて後退したガンヴィクトリーがP5へと前進します。

どんな風に戦うの？

攻撃タイミングではガンヴィクトリーがプラスターアタックを試みました。4D6+20で判定して出目は13、達成値は33点です。

ローゼンリッター4は抵抗して20点を軽減します。通ったダメージは13点です。ローゼンリッターのHP26点には13点足りません。ブルードルフィンABは協力行動して2D6を追加します。出目は8点でした。

ローゼンリッター4は21点のダメージを受けて残りHPは5点になり、ダメージを負ったことで1ライン後退します。

ガンヴィクトリーとブルードルフィンABはMPを1点消費して残り1、4、2になりました。

後攻のバトルフェイズが終了しました。ラウンドの最後にラインの確認を行います。

自軍の最前線であるP5にはガンヴィクトリーが存在していますが、敵軍の最前線であるE3には1機も存在していませんのでラインの崩壊が起きました。

E3は消滅してP5に吸収されます。E3に存在していたユニットはいないため、後退はとくにありません。

後攻側のユニットは先攻のバトルフェイズに攻撃を受けても撃破さえしなければ後攻のバトルフェイズに前線へと戻ってすることができます。先攻のユニットは後攻のバトルフェイズに攻撃を受けた後、前線へと戻ることができません。ラインの押し合いは後攻の方が有利なのです。

11. 第6ラウンドの開始

毎度毎度の主導権争いですが、今回はこれまでと大きな違いがあります。それはローゼンリッターの攻撃で最後の砦である「ガンヴィクトリー」が撃破されかねないということです。対して残りHPが5点しかないローゼンリッター4はガンヴィクトリーが攻撃を行えばまず撃墜することができます。両軍ともに先手をとることに大きな意味があるラウンドです。

宇宙人側はローゼンリッターが3D6+13で判定して達成値が23点になります。

地球人側はガンヴィクトリーが3D6+3で判定します。その出目は12で達成値は15点です。ブルードルフィン2機がこれに協力行動して2D6を追加します。

協力行動の出目は8でした。達成値は同点になり、サイコロの振り直しが発生します。この場合、協力行動のサイコロだけを振り直ししてください。振り直した出目は10点でした。

地球人側の主導権争いの達成値は25点になります。やりました、はじめての勝利です。ブルードルフィンABはMPを1点消費して残り3、1になります。

地球人側が先攻のバトルフェイズになります。準備タイミングと移動タイミングには何も行きません。

攻撃タイミングではガンヴィクトリーがローゼンリッター4に対してプラスターアタックを実行します。

4D6+20で判定して出目は7点。あれ？大丈夫？と不安にもなりますがご安心を。ローゼンリッター4のエネルギー判定の期待値は20点なのでHPが5点しかないのなら全部が1の出目でも無ければ墜とせませす。

しかし、この攻撃でガンヴィクトリーのMPは0点になってしまいました。MPが0のユニットは行動不能です。行動不能枠へと移動してしまいます。あとはブルードルフィン2機だけでなんとかしなくてはなりません。

ライン戦場シート簡略図：6ラウンド目 開始時点

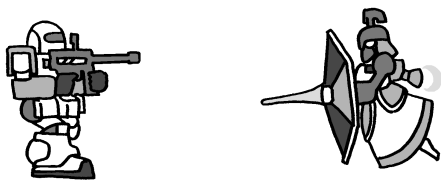
| 崩壊 | 番号 | プレイヤー | エネミー | 行動不能 |
|----|----|------------|--------|----------------|
| □ | E1 | | [AFO] | |
| □ | E2 | | [RR] 4 | |
| ■ | E3 | | | |
| ■ | E4 | | | |
| ■ | E5 | | | |
| □ | P5 | [MG-02] | | MG-03 百式A~D |
| □ | P4 | | | |
| □ | P3 | | | |
| □ | P2 | | | |
| □ | P1 | [PK-88] AB | | |

ローゼンリッター4も撃破されたので行動不能枠へと移動しました。そして、これによって宇宙人の戦力は司令部を除いてすべてが片付いたことになります。

先攻のバトルフェイズが終了して後攻のバトルフェイズがはじまります。

AFOは準備タイミングで「降伏」を宣言しました。MPが1点しか残っていない以上、ブルードルフィンの片割れを相打ちで墜とすこと以外に何もできそうにないからです。そして、相打ちでは意味もありません。

AFOをはじめとするこの宇宙人の部隊はコンピュータ管理による無人機でした。実際には作戦の継続および帰還を不可能と判断して停止したということになります。



12. 勝利！

非常に苦しい戦いでしたが、なんとか戦闘に勝利することができました。降伏した場合、その陣営のすべての戦力は制圧状態になります。よってAFOも鹵獲することができました。

また、敵に制圧されていたユニットのパンツァークンブファームを取り返すことができます。

勝利した陣営に属する（歩兵を除く）すべてのユニットは制圧状態にした敵軍のユニットの数だけ現在MPが回復します。これは掠奪した物資などで補給を行ったことを表す効果です。

鹵獲したのはAFO1機、ローゼンリッター4機、ファイアフライ2機の合計7機です。

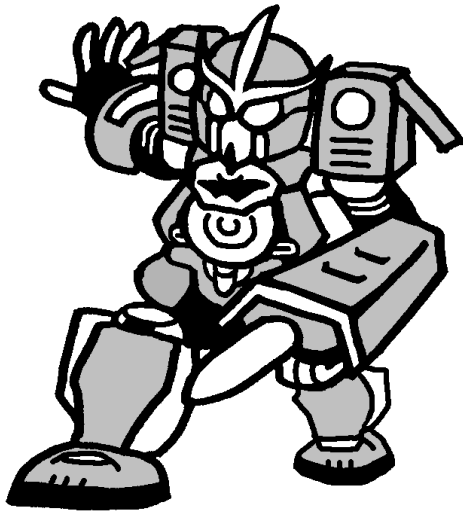
ガンヴィクトリー、ブルードルフィンABは現在MPが7点回復します。ガンヴィクトリーが限界の5点に、ブルードルフィンのAが10点に、Bが8点に回復しました。

このとき、特殊能力「基地機能」を持つユニットが部隊に存在していれば減少したHPを回復させる「緊急整備」を実行することができます。そうすれば大破しているユニットでも行動可能な状態に復帰することが可能です。

あなたの部隊は味方の救援に向かっているところでした。まともな戦闘が可能なのはガンヴィクトリー1機しか残っていませんが、友軍の基地には少しでも多くの戦力が必要でしょう。

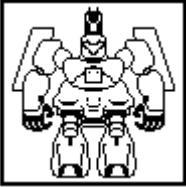
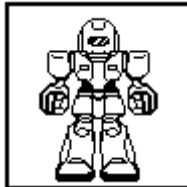

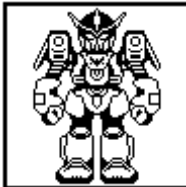
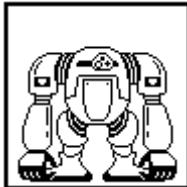
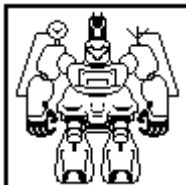
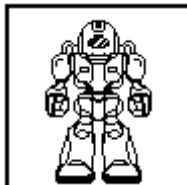
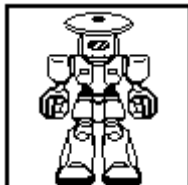
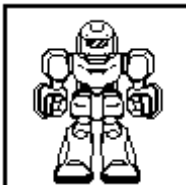

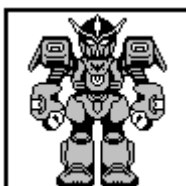
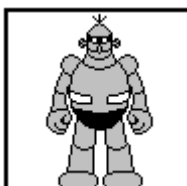
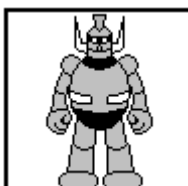
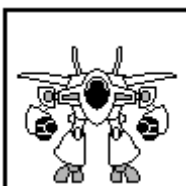
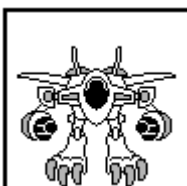
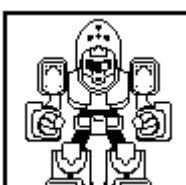
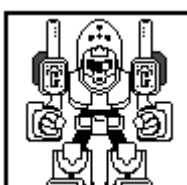
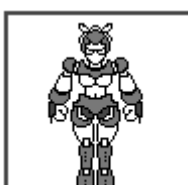
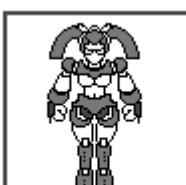
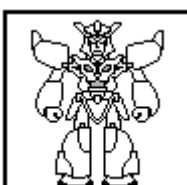
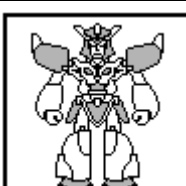

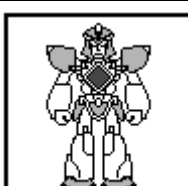
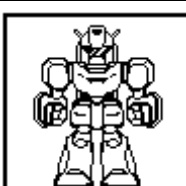


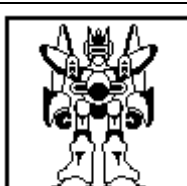
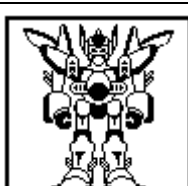
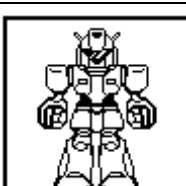
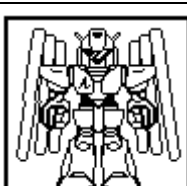
手早く燃料などを奪い、鹵獲したユニットをとりあえずまとめて置いておき、あなたたちは先を急いだのでした。

完



能力値の戦闘での代表的な使い方

| 能力値 | 代表的な使い方のイメージ |
|--|--------------|
| <p><u>パワーの能力値</u></p> <p>パワーを活かした攻撃戦術であるストライクアタック（格闘攻撃）とその抵抗に用います。格闘攻撃には何は無くとも強力なパワーが必要不可欠です。</p> | |
| <p><u>タフネスの能力値</u></p> <p>ストライクアタックとライトニングアタックを受けたとき、タフネスの能力値で代用して抵抗することができます。これらの攻撃は装甲でこらえることも可能なのです。</p> | |
| <p><u>スピードの能力値</u></p> <p>スピードを活かした攻撃戦術であるライトニングアタックとその抵抗に用います。射撃武器を効果的に行うためには狙いをつけるスピードが重要です。</p> | |
| <p><u>コンピュータの能力値</u></p> <p>コンピュータを使用した攻撃戦術であるサイバーアタックとその抵抗に用います。サイバー的な攻撃にはコンピュータの性能とプログラムの優秀さのみが有効です。</p> | |
| <p><u>エネルギーの能力値</u></p> <p>エネルギーの放出による攻撃戦術であるプスターアタックとその抵抗に用います。エネルギーによる力場の発生とコントロールには「EF能力」が必要です。</p> | |
| <p><u>マニューバの能力値</u></p> <p>機転や運動能力を活かした攻撃戦術であるトリックアタックとその抵抗に用います。右記のバックスタブのような攻撃を実現させるためには優れた運動性が重要です。</p> | |

| | | | | |
|---|---|---|--|---|
|  |  |  |  |  |
| パンツァーケンプファー | ガンヴィクトリー | パンツァーガイスト | バイオウルフ | パートレイバー |
|  |  |  |  |  |
| パンツァーフューラー | ガンヴィクトリーカスタム ヴィクトリーレンジャー | ガンヴィクトリーカスタム ヴィクトリーコマンドー | ガンヴィクトリーカスタム ヴィクトリーガーディアン | パンツァーガイストⅡ |
|  |  |  |  |  |
| グレンデル | アイアンドン試作27号機 | アイアンドン試作28号機 | ファイアボンバー | ファイアボンバーⅡ |
|  |  |  |  |  |
| プロト・メタルガス | メタルガス | プロト・キルキルカリン | キルキルカリン | プロト・エクスカリバーン |
|  |  |  |  |  |
| エクスカリバーン | グレートエクスカリバーン | 量産型エクスカリバーン パン/バン | ガンヴィクトリーカスタム ルピンスカヤススペシャル | バイオウルフカスタム マクスウェルズスペシャル |
|  |  |  |  |  |
| バイオウルフⅡ シュトルム | サンダーバード | サンダーバードⅡ バルーン | ガンヴィクトリーカスタム アムロススペシャル | ニューガンヴィクトリー |

| 目次 | 頁数 |
|-----------------------|-----|
| 鋼鉄巨人計画マシンメイカーズ | 1 |
| どんな風にキャラクターを作るの？ | 4 |
| どんな風にマシンを作るの？ | 6 |
| どんな風に戦うの？ | 8 |
| マシンメイカーズの世界：基本的な用語 | 20 |
| マシンメイカーズの世界：科学系の設定 | 22 |
| マシンメイカーズの世界：地球圏の政体と歴史 | 24 |
| 基本ルール：ユニット | 26 |
| 基本ルール：キャラクター | 30 |
| 基本ルール：オリジナルマシンの開発 | 36 |
| 基本武装リスト | 38 |
| 基本ルール：行為判定 | 42 |
| 武装ルール | 44 |
| 武装リスト | 52 |
| ユニットデータの見方 | 84 |
| 連邦軍主力機 | 86 |
| 連邦軍保守派：飛翔戦艦 | 90 |
| 連邦軍共通 | 92 |
| 試作機 | 98 |
| ネームドキャラクター専用機 | 102 |
| 連邦軍改革派 | 104 |
| 侵略宇宙人（ソルバリオン艦隊） | 106 |
| 戦闘ルール：ライン戦闘 | 108 |
| 攻撃戦術リスト（通常） | 116 |
| 攻撃戦術リスト（特殊） | 117 |
| 戦闘ルール：ポイント戦闘 | 118 |
| 地球圏の戦闘ロボットたち | 119 |
| ゲームマスターセクション | 120 |
| ネームドキャラクター（NPC） | 126 |
| 地球圏の年表 | 130 |
| その他の集団の研究技能 | 132 |
| ゲームマスター限定情報 | 133 |
| アマノハラ・ノゾミはかく語りき | 134 |
| Q&Aのコーナー： | |
| お兄さんとお姉さんに質問してみよう | 136 |
| シナリオルール | 138 |
| キャンペーン「第2次統一戦争」 | 140 |
| サンプルシナリオ | 152 |
| サブリメントの紹介 | 155 |
| 目次と奥付 | 156 |

後書き

本書『鋼鉄巨人計画マシンメイカーズ』はロボット作品の面白さとキャラクターメイキングの楽しさを追求して製作されたTRPGです。プレイヤーとゲームマスターが一緒になってエンジョイできるものを目指しました。

ブログにてサポートを行っていますのでよろしかったら覗いてみてください。このゲームが遊びのツールとして貴方のTRPGライフの一助になることを願います。

2010年7月12日 富士山鷹茄子

奥付

名称：鋼鉄巨人計画マシンメイカーズ（3版）
 種別：テーブルトークロールプレイングゲーム
 発行日：2010年 8月13日 初版発行
 2011年 9月15日 3版発行
 発行サークル：GM研究会/RGMメンバーズ
 連絡先：osakanakuwaeta@hotmail.com
 ブログ：http://rgmmembers.blog27.fc2.com/

本文：富士山鷹茄子
 設計：体力点3と技術点3
 表紙イラスト：ギネイ
 表紙加工&タイトルロゴ：らいの
 ドット絵：技術点3

挿絵：技術点3
 3、18、19、27、51、85、130頁

挿絵：らいの
 25頁

キャラクターデザイン：技術点3
 ・アルテミス・メテオ
 ・クロスボーン艦長
 ・米都武士

キャラクターデザイン：ギネイ
 ・アマノハラ・ノゾミ

キャラクターデザイン：らいの
 ・エリザベート・ルピンスカヤ
 ・ガロード・マクスウェル
 ・ジャンガンガル・ソルバリオン

