

著：ヤネウラ
編集・注釈：富士山鷹茄子
挿絵：技術点3

楽しいよみもの：
でっちあげ
☆
リプレイ

でっちあげリプレイは『爽快合体エクスゲッター』を紹介する目的でリプレイ風にかかれた読み物になります。マスタリングの参考にさせていただけると幸いです。また、プレイヤーの方にごちらを通読してもらえるとゲームの雰囲気の説明するのが簡単になると思います。

本文の内容はブログ『ヤネウラ玩具箱』にて掲載されていた記事を同人誌用に編集したものです。それに伴い、編集人による修正と校正が入っています。

第1話「ゲッターロボライクRPG!!」

柱について

本文の横の柱には編集者（富士山鷹茄子）による解説とか雑談が載ったり載らなかったりしている。

別に読まなくても問題はない。しかし、読んでくれないと少し寂しい。でも泣かない。

※1

何を遊ぶのかを伏せたままで集まってみて面白いじゃない。

※2

たぶん世界でもっともプレイヤーの意図を反映した最速のキャラクターメイキングだと思うのだが、どうだろうか。

博士の叫び（絵）

コピー本の頃の基本ルールブックの表紙は博士が叫んでいる絵になっていた。

博士が喋るときにこの絵を見せるとなんだか勢いが出るぞ。

編集者も博士が叫ぶシーンとかに利用している。

※3

現実の世界では「拉致、ダメ、ゼッタイ」であることを忘れてはいけない。

PL：で、今日はなにやるんですか？（※1）

マスターはその声に答えず、いきなり状況を読み上げ始めた。

GM：君は暗い闇の中にいる。そこで君がぼんやりしていると、闇の中から突然質問がとんできた。

PL：？ 夢の中のシーン？

声：破壊力溢れるマシン、操作性に優れたマシン、頑丈でしぶといマシン、乗るならばどれだ？

PL：え、えーと、じゃあ頑丈なの。

声：近距離攻撃と遠距離攻撃どちらが好きだ？

PL：近距離攻撃！

声：頑丈さの次に求めるのは、素早さか？ パワーか？

PL：もちろんパワー！ パワーこそか！

マスターはさらさらっと手元の紙に何かを書き込みPLに渡した。（※2）

PL：なにこれ？

声：お前のデータじゃ

PL：えっ、クイックスタート？ いや、違う……パワー4、スピード2、タフネス6 今ので決めただけです。ええとゲームの名前は……！



PL：え、この人、誰！？

GM：暗い部屋に突然灯りがつくと目の前にこの男がいた！ 50歳くらいの白衣に下駄を履いた男だ！

PL：あれ、夢じゃない！？ なんて、キャラ作成も終わってないのにこんなところにいるの？

GM：ぼんやりした頭がやっと冴えてきた君は思い出した。黒服に無理矢理薬を打たれて、つれてこられたのだった！

PL：ちょっ、拉致ですか！（※3）

GM：うむ。

プレイヤーがキャラクターシートを埋める間もなく、PCは博士に拉致されていたのだった。

第1話「ゲッターロボライクRPG!!」

PL：ところでマスター。このパワー、スピード、タフネスの能力値は何をするための数値なんですか？

HP7点ってありますけど、これは高いんですか？ あと判定方式は？（※4）

博士：む、やつらめ、もう嗅ぎつけてきおったか。ゆっくり説明している時間はなさそうじゃな！ 来い！

PL：会話してよ！

廊下を走り、その先にあるドアを博士が開けると、すぐ外にでた。そこは郊外にある建物だった。目の前には広大な駐車場が見えた。駐車場には、一台の大きなトレーラーが停まっていた。

PL：あーあ、勝手に進めちゃって。

博士：あのトレーラーのコンテナに走れ！ ワシは運転席からコンテナを開ける！

PL：じゃあ、一応従うか。

GM：などとやっていると空から何か飛んでくる。

PL：なんだらう、戦闘機かな？

GM：惜しい。答えは、機械化された翼を持った、翼竜。（※5）

PL：なにそれ、ぜんぜん惜しくないし！

GM：いや、半分機械っほいし。

PL：まだ離れてるから大丈夫かな。

GM：翼竜が嘴を広げると、何かの発射口みたいなのが出てきたよ。

PL：飛び道具ですかね？

GM：飛び道具かもね？

PL：全力で走ります！

博士：きおったな、虚龍帝国め！ だが、パイロットが見つかった今、目に物見せてくれるわ！

博士が運転席に飛び乗りスイッチを押す。

するとトレーラーのコンテナが開き、その中に1機の飛行機が載せられているのが見えた。

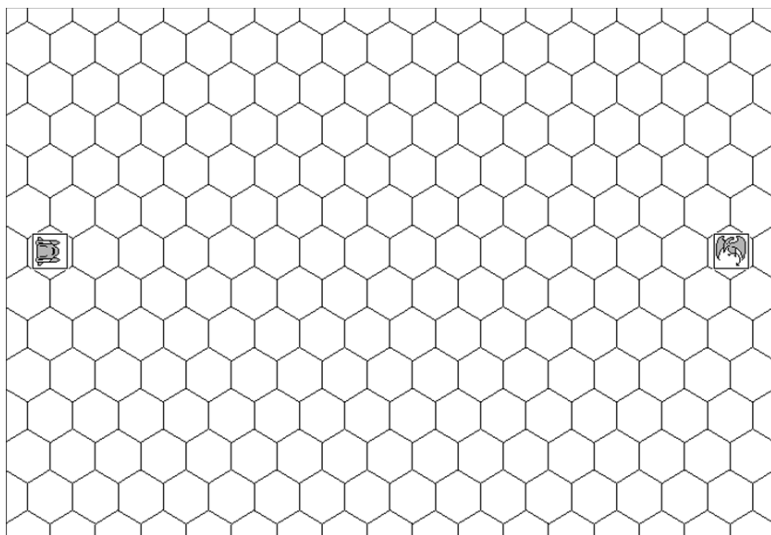
PL：あれね！

博士：乗れ！ 基本的なところはワシがここで操作する！ お前は敵まで近づいたら、攻撃のためのスイッチを押すだけで良い！（※6）

PL：OK！

ここでヘクスマップを広げ、マスターは飛行機（※7）のコマを左に、翼竜コマを右に置く。

コマの間は直線距離で15ヘクスとかなり離れている。（※8）



※4

いろいろ気になるかもしれないが、そんなに焦る必要もない。すぐに身体で覚えることになる。

※5

機械化された恐竜というイメージはゲッターロボの「恐竜帝国」からである。

本作『爽快合体エックスゲッター』の敵役は「虚龍帝国」という情報生命体なのでさらに0と1とかヘクスっぽい模様とかが表面を覆っているとかそんなイメージをするといいでないかい。

※6

最初は遠隔操縦などでサポートしていることにしてしまうと話が早く楽だ。

なお、優れた合体と分離を実現する卓抜した操縦技術は訓練の果てに得るものである。

※7

PCが操縦する、この飛行機（戦闘機）のことをエックスマシンと呼ぶ。

※8

エックスマシンにとって15ヘクスなんて距離はたいしたものではない。ゲームを始めれば、すぐにそのことが体感できるぞ。

ちなみにヘクスを使っているがコマに向きの概念はないんだ。

なぜヘクスなのかということも気になるかもしれないが、それはまだ説明するときではない。

第1話「ゲッターロボライクRPG!!」

※9

正しくは「イニシアチブ判定というものは無い」ということ。

イニシアチブ=行動順はユニットの種別によって決定される。ユニットごとに設定されたイニシアチブという数値が高い者から行動するのだ。基本的に各プレイヤーとGMは数値が被らないようになっているので素早く戦闘を処理できる。

※10

本当はもっと移動できるが、ここでは様子見るためにじわりと近づいた。敵はエクスマシンの恐ろしさをまだ知らない。

さらに言うのなら虚龍帝国は情報の取り扱い方が出いので知ったとしても後続になかなか伝わらない。情報生命体なのに。

※11

容赦のない男だ。

※12

それらしい行動の指示を出すとき盛り上がりが増してイイ感じだ。

※13

これの正体は手番の間に1回だけ実行することが可能な「ブーストアップ」の判定である。上手く加速するとダメージを負わなくて済むわけだ。達成値を見たあとでキャンセルすることもできるので上手く加速できそうにない場合には止めることも可能だ。

※14

普通は死ぬ。

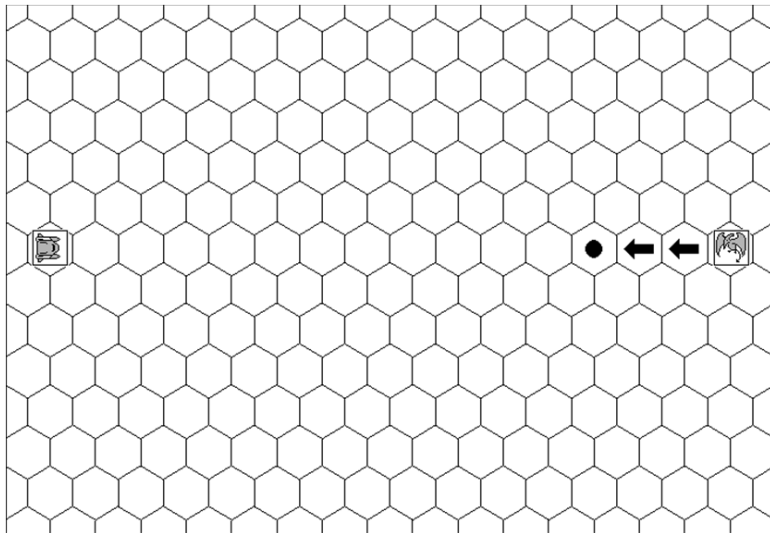
PL：これだけ離れているってことね。

博士：その通り。

PL：では、まずはイニシアチブ？

GM：いや、イニシアチブはない。敵がまず動く。（※9）

マスターは翼竜を3マス直進させた（※10）。残りのヘクスは12。



PL：様子見てるところね。

GM：攻撃は届かないので行動終了。

PL：射程距離短めのゲームなんだ。

博士：チャンスだ！（※11）

PL：え？

博士：即座に発進して、即座に直進。翼竜との距離が残り2マスになったら光ってるボタンを押せ！
それでそのマシンの武装、マシンバルカンが発射される！（※12）

マスターはそう言いながら、マシン用のシートをプレイヤーに渡す。

PL：了解。……でも、このシートには移動力4って書いてるけど？ 10マスも移動できるの？

博士：気にするな！ ペダルを踏み込んで、タフネスマシン発進と叫べ！

PL：大丈夫ならいいか。わかったわ……タフネスマシン、発進！

次の瞬間、エンジンが火を噴いた！

マシンは凄まじいスピードで空を突っ切っていく！

GM：じゃあ、マシンスピード分のd6を振って、それにパイロット自身のスピードを足して判定して。
君の場合は2d6+2だね。（※13）

PL：何の判定かいい加減に教えて欲しいな。

ええと、ダイス目が9で+2だから11。

GM：+の位が1だから、成功度1か。じゃあ、目の玉が飛び出るほどの衝撃を受けた。

パイロットのHPにダメージ5点。お、まだHP残ってる、頑丈だなあ。

PL：ななな、なんで！？

博士：おお、さすがワシが見込んだパイロットじゃ！ 今までの者たちだったら、あんな速度を出したら即座に首がねじ切れておったわい！（※14）

PL：ちょ、待てええ！ あ、あれか！ 余分に6マス移動して、1成功で、5ダメージってことか！

第1話「ゲッターロボライクRPG!!」

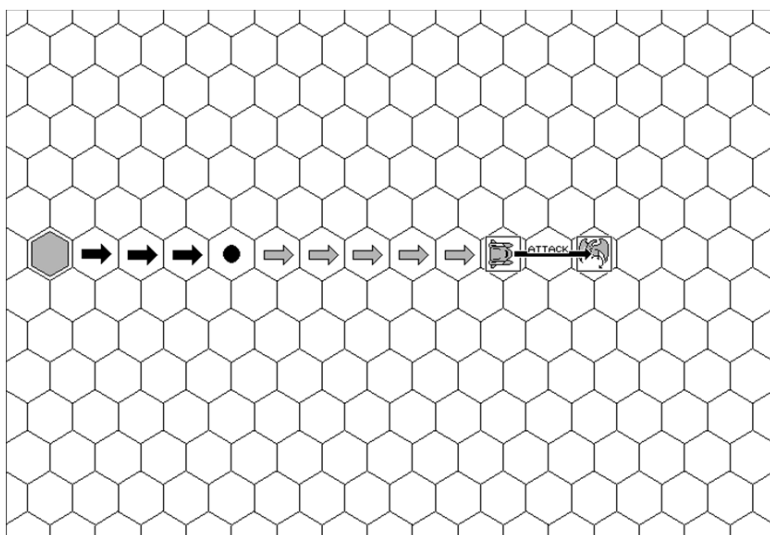
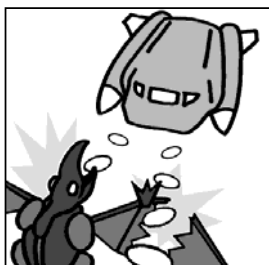
博士・GM：うむ。

PL：ルール説明もなく、そんな危険なことをいきなりさせるな！
一人しかないのに、二人でうなずくなぁあつ！

博士：よし、マシンバルカンの射程距離に入った！
今じゃ！（※15）

PL：くっそー、お前のような奴が攻めてこなけりゃあ、
いきなり拉致とかされなくてすんだんだよおお！
死にさせええ、トカゲがああ！！（※16）

ばばばばばばば！



……………

PL：はぁはぁはぁ。

博士：うむ、敵は完全に破壊されたようじゃな。（※17）

トレーラーの中の博士はレーダーで虚龍帝国のコマンダーが撤退していったのを確認していた。今、戦ったのは敵の偵察部隊。彼らは自分たちの『敵』を認識し、ひとまず退いたのだ。

博士：手強い相手のはずじゃったが、出目爆発で一撃で倒すとは……。さすがはワシの作ったマシン、ワシが探し出したパイロットじゃ。これで虚龍どもにも勝てる！

おお、そうじゃ、言い忘れていたな。ワシは早良火（さわらび）、人類の敵・虚龍帝国と戦うためのメカを研究している者じゃ。（※18）

PL：言いたいことはそれだけかー！

GM：『爽快合体 真エックスゲッター』 ただいま鋭意制作中！（※19）

PL：マスター！ あんたもちゃんと説明しろ！

GM：そうすると長くなるから。あと、この方が博士らしい。（※20）

PL：確かに、キャラ立ってました。立ってましたけどね！

第1話“ロールプレイする暇もなく”完！

※15

これが博士のロープレのコツである。人の話を聞かない。今更かもしれないが、これは大事なことなので注釈してみることにした。

※16

相手の事情など知ったことか！

というテイストがゲッターロボ（原作漫画版）だと思う。

※17

ここでは攻撃の判定は省略している。リプレイの第1話はまず雰囲気を知ってもらうためのものだからだ。

2話ではちゃんと説明しているよ。本当だよ。嘘じゃないよ。

※18

早良火博士がよく虚龍を研究していることが分かるエピソードである。

たしかにタフネスマシンの攻撃力ではあの敵を1撃で葬り去ることは難しい。

だが、不可能なことではない。ダイスに魂を込めるのだ。

※19

宣伝を入れさせていただきます。〈真エックスゲッター〉はこれまでのゲッターロボライクRPGの集大成になる予定です。

※20

それらしさは大事なことです。

TRPGは想像の遊びなので雰囲気を出すことで味わいが深まるよね。

第2話の1 「いやです！　なんで僕が戦わないとダメなんですか！」

第2話のはじまり

続編である。前回と違ってキャラを練り込む余裕がプレイヤーに与えられている。

前話を読んで買えば分かってもらえただろうが、このゲームはいきなりはじめてもキャラをつくれる。

そしてキャラに説明する形でルールを教えればいいので最初のルール説明を省くことも不可能ではない。

セッションを進めていながらでもルールを説明していくことができる。そう、できるのだ。

なお、プレイヤー1はP1、プレイヤー2はP2と略しているのがよろしく。

博士の叫び（絵）

再び。

※21

発言しているのは第1話のプレイヤーであるが、今回はロープレをしているので発言の仕方が少し違う。

能力値について

普通の人間の能力値は2点である。旬は腕力がないと言っているが、本当は人並みのものは持っている。

エックスマシンの操縦には最低でも常人以上の能力が求められるのだ。

訓練を積んだその道のプロフェッショナルの能力値でも3か4点程度である。

旬たちがいかに化け物じみた能力を備えているのか、分かっていたただけだろうか。

GM：キャラはできたかい？

P2：あ、もうちょっと待ってください。今、書き込んでいるところなので、今日は楽しみです。僕、ロボット物好きなので！

GM：それはよかった。なにが好きなんだっけ？

P2：エヴァとかガンダムです！

GM：ほうほう、なるほど、なるほど、ふむふむ。

P2：ところで今日やるゲームのタイトルは何です？

GM：今日やるのは同人ゲームで、タイトルは……。



P2：わ、誰！？

GM：博士。

P1：諸悪の根源。（※21）

P2：ああ、敵のマッドサイエンティストでしょうか。

GM：なるほど、君はゲッターロボ知らないね？

P2：ゲッターロボはあんまり知りません……スバロボに出てきてるって話を聞いたことあるくらいですね。

GM：それでいいよ。このゲームは原作知らなくても良いように、原作とはパラレルワールドになるように創られているから。

P2：そうですか、なら大丈夫ですね。

GM：まあ、原作といってもテレビ版と漫画版では話もキャラの性格も違うし、漫画版にもいろいろと種類があるし、続編もたくさんあるし、どれが正史でどれがパラレルワールドとも言えな……あっ。

P2：よし、できました！　能力値はパワー2！　スピード6！　タフネス4！

名前は春風旬（はるかぜ・しゅん）。15歳の高校一年生です。背が小さくて腕力とかあんまりないのが悩みですが、ロボットに乗ればそんなこと関係有りませんよね、むしろ小さい方が向いているだろうからそこで自分のコンプレックスを自信に変えていくつもりです！　スピードが6で手先も器用だし、凄腕のパイロットになれると思います！

P1：わ、ショタっ子だ！　いいねいいね！

P2→旬：え？

GM：それはある春の日、旬が学校から帰ろうとしていた時のことだった。

旬：あ、ゲームがもう始まって！

第2話の1 「いやです！ なんで僕が戦わないとダメなんですか！」

桜舞い散る通学路での帰り道。匂の前に現れたのは、見たこともないブレザーの制服を着て、髪をポニーテールにした女子高生だった。

P1：私は車咲静佳（くるまざき・しずか）。高校3年生。
ねえ、あなた、ずいぶんと器用だって話じゃない？

匂：ええ、そうですね。

P1→静佳：それに頭の回転も速い。運動神経の方も鍛えればかなり伸びそうね。

匂：そうなんですか？

GM：スピードは器用さ、敏捷の他に思考速度の速さも含むよ。ちなみにパワーは筋力や瞬発力、破壊力を示し、タフネスは頑丈さ、病気への強さ、快復力、あと精神的な強さを示している。（※22）

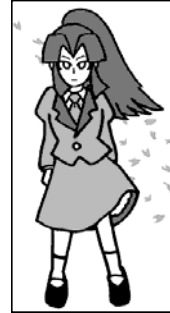
静佳：あなたには私と一緒に来てもらおう。

匂：え、なぜですか？

静佳：戦うためよ。

匂：戦うって何と？

静佳：人類の敵、虚龍帝国。



その時、突風が吹いた。桜が一気に舞い散った、その風の中でポニーテールを揺らしながら、静佳は匂を睨みつけるかのように、じっと見ていた。

匂：き、きたー！ ミステリアスな女性による戦いへの勧誘！ ロボット物って展開ですよ！

でも、すぐにはウンとは言いませんよ、ここは一回断ります。

「いやです！ なんで僕が戦わないとダメなんですか！ 敵ってなんですか！」

そのあとで戦いについて考え、自分が守るべきこの町の美しさを改めて知った後で、自分から意思表明しますよ、だから、大丈夫です！（※23）

静佳：「普通そう言うわよね、ごめんなさい」と言って、匂の手を両手で握ります。

匂：いえ、そんな、あなたが嫌とか信頼できないとか、そういうわけではないんですけど。

静佳：あごで車の黒服に合図するわ。

GM：じゃあ、近くに停まっていた車二台から黒服を着た男が4名ほどでてきて、静佳と一緒に匂を捕まえて片方の車に引きずり込む。

匂：わわ、逃げます！ 僕の自慢のスピードで！

静佳：残念、もう捕まえてるわ。（※24）

GM：そうだね、匂はスピードで逃げるのではなく、パワーで振りほどく判定だな。

静佳：私は耐える方だからタフネスでの判定を要求するわ、マスター。

GM：本来ならパワーで判定だが、ここまで用意周到なら、タフネスでいいよ。今はマシンに乗っていないから基本の2d6+パイロットの該当能力値で判定だ。もちろん数値が高い方が勝つ。（※25）

匂：出目いいぞ！ 出目10+パワー2で12！

静佳：出目7+タフネス6で13。

GM：じゃあ、車に引きずり込んだ。中では白衣の男が待っている。

静佳：ごめんなさいね、博士に見込まれたのが運の尽きなのよ、私もあなたもさ。（※26）

博士：あっけなかったな。ここで逃げられて、匂の校舎まで追っていくことになると思っていたが。

匂：なんで、いきなり拉致なんですか!? 他にもっとそれっぽい方法があるんじゃないですか？

僕が偶然ロボを見つけて乗り込むとか！

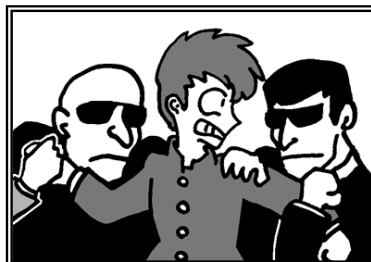
静佳：あたしの時も拉致だったわよ。

博士：これが一番確実だ、よし、出せ。

匂：ええー、毎回なんですか？

静佳：そうよ。

博士：……急がねば、急がねばならんのだ。



匂：毎回、こんな酷い導入なんですか？

GM：この導入は伝統だからなあ。

匂：伝統!?

GM：うむ。（※27）

※22

能力値はパワー、スピード、タフネスの3種類だけで簡単に表されている。

※23

匂のプレイヤーはロボット物が本当に好きなのだなあ。

しかし、ゲッターは導入にもたついたりなどしないのだった。

※24

完全に先を読み切った行動ですね。静佳さん、マジ策士。

※25

パイロットがマシンに乗っていないときの行為判定は「2d+パイロットの対応する能力値」の合計が達成値になる。

成功の度合いが必要になるときは達成値の10の位を成功度として扱う。

判定の達成値が同値であった場合は互角が防衛側が有利だったことになる。状況を見てGMが決定するといいたろう。決着をつける必要のある判定であれば、再ロールさせるといい。

※26

この言葉にすべてが集約されている。

※27

とっても面白いので是非とも読んだり、観たりすることをオススメしたい! ということを伝えることもこのゲームを制作した目的である。ゲッター、面白いよ、ゲッター。

第2話の2「今、まさに、ここで」

第2話は終わらない

まだまだ続くよ！

※28

さすがパイロットに
選ばれるだけのことは
あって、どこかがおか
しい。

※29

基本的には原作でも
国家公認である。人類
の生き残りをかけた戦
いの最中とはいえ、と
んでもない話だ。

だが、それがいいー
おっとっと、ソナ
コトハイワナイヨ。ボ
クハケンゼンナシミン
ダヨ。

※30

エクスマシンは3
つのタイプが2つのバ
ージョンずつ存在して
いる。

パワーアロー
パワーブレイク
スピードアロー
スピードブレイク
タフネスアロー
タフネスブレイク

以上、6機だ。

※31

現実是非情である。

※32

チュートリアルこそ
もっともPCの死亡率
が高い戦いである。

このことを失念して
いるものがチュートリ
アルを生き残ることは
難しいだろう。

見事、この訓練を乗
り越え、一人前のPC
となるのだ。

私の名前は車咲静佳。17歳の高校三年生。総合格闘技のプロを目指して頑張っていたところを変な博士に拉致されて、パイロットを殺すような飛行機を操縦させられてもう大変。普通の生活に戻れるのかなあ。

博士：なんで総合をやっておったんじゃ？

静佳：試合時間が長いから。タフネスをいかして戦って、30分一本勝負の25分くらいの所で一気に攻めきる、それが私の必勝スタイル！

博士：うむ、えげつなくて良い戦い方だ。

静佳：えへへ、でしようでしよう。（※28）

博士：しかし、総合格闘技のプロを目指すのが普通の生活かろう。

静佳：む、いいじゃないですか、夢が何でも。

旬：しかし、普通の生活には戻れそうもないですね。

静佳：なんでさ？

旬：博士と一緒にあって、僕のこと拉致しているじゃないですか！ 今、まさに、ここで！

静佳：格好いい台詞ね、何かのタイトルになりそう。

旬：メタ発言してドヤ顔してるような状況ですか！ 犯罪ですよ！

静佳：メタ発言って言う発言の方がメタじゃないの。

博士：犯罪にはならんな。国家公認じゃから。（※29）

旬：え！？

博士：地球存亡の危機にそんなことを気にしている余裕はないというわけじゃ、さて着いたぞ。

そこには実験施設らしい建物、2台のトレーラー。

そして2台のトレーラーの開いたコンテナの中には……。

旬：あれは!?

静佳：青い飛行機があなたのスピードアロー、黄色い飛行機が私のタフネスブレイクよ。（※30）

博士：アローは遠距離用の武装を積んだタイプで、ブレイクは近距離用の武装を主に積んだタイプじゃ。

旬：あれに乗れ……と？

博士：そうじゃ、早くしろ。でなければ。

旬：帰れ？

博士：死ぬぞ。（※31）

すると、トレーラーからかなり離れた場所の地面がわれ、巨大な檻が2つせり出してきた。中には、巨大なペテラノドンと、ティラノサウルスのような恐竜が入れられている。そして折が開け放たれた。

静佳：せめて乗るまで待ってよ！ 速いっての！

博士：敵が待つものか。走れ走れ！

旬：え？ え？

静佳：旬、あんたも走るんだよ！

旬：死ぬって……訓練ですよ？

静佳：甘い！ いきなり人を拉致するような博士がそんなぬるい訓練するわけがない！

博士：よくわかっておるな、あれは先日にも捕獲した虚龍どもじゃ。

旬：ひ、ひい！ 乗る、乗ります！

静佳：安心して。基本操縦は、私と地上の博士でコントロールするわ。

あんたはサポートしてくれるだけでいいから。

旬：わかりました！

1つの檻からはティラノサウルスが2匹。もう1つからはペテラノドンが2匹、飛び出してきた。

静佳：え、2体じゃなく4体？

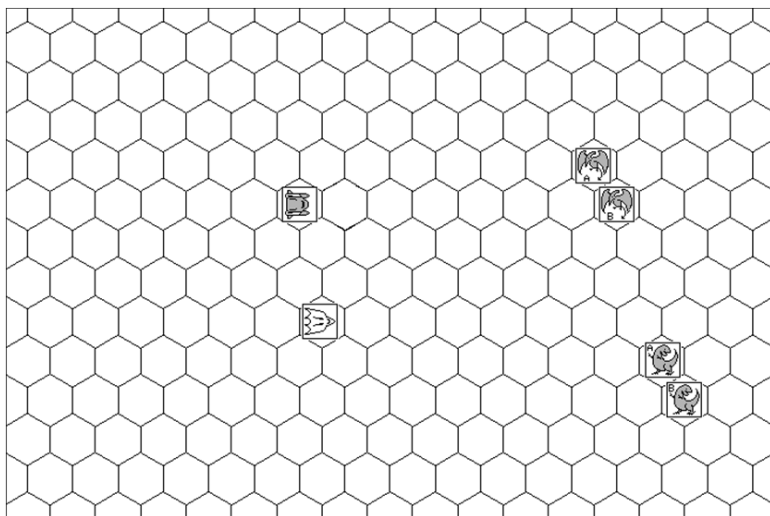
旬：いきなり敵の方が多いじゃないですか！ チュートリアルでいきなり死んだらどうするんですか!?

博士：チュートリアルで死ぬような奴は、ここで死んだ方が幸せだ！（※32）

旬：いきなりとんでもないこと言われた！

静佳：面白い、できるもんならやってみろってのよ！ タフネスブレイク発進！

第2話の2「今、まさに、ここで」



旬：スピードアロー出ます！

GM：ではまずスピードアローからの行動だ。（※33）

静佳：イニシアチブ固定なの？

博士：うむ。スピードアローのイニシアチブ値は6。おぬしのタフネスブレイクは1じゃ。

旬：スピード機体がタフネス機体に負けてちゃ格好悪いですからね！

静佳：ええ、そうかなあ。

博士：なにはともあれスピードアローからじゃ。静佳はカレーでも食べて待っておれ。

静佳：なにその前時代的イエロー扱い!?

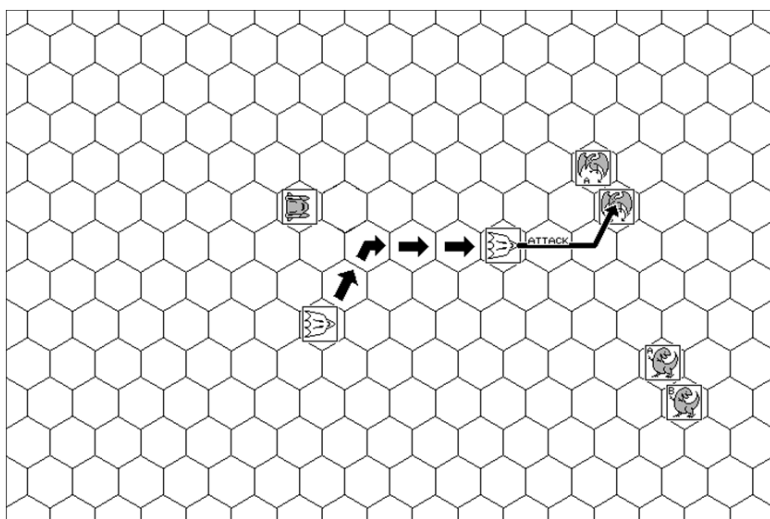
旬：では接近して攻撃しますよ。びゅーんと移動して、ソリッドレーザーの射程3マスに捉えて攻撃。

静佳：あ、気を付けてね。その射程1～3マスじゃなくて3マス固定だから。ちなみにバルカンは2固定。

旬：へえ。

博士：近すぎても遠すぎてもいかんのじゃ。（※34）

旬：ええと、命中はスピード判定？



博士：何を言うておるか、必ず当たるわい！（※35）

旬：ええっ!?

※33

以前にも述べたようにイニシアチブはユニットの種類によって決定されている。

なお、PCの乗れるマシンで一番早いのがスピードアローで一番遅いのがタフネスブレイクである。

今回、敵側にタフネスブレイクよりも遅いユニットがない。

そのため、プレイヤー側がラウンドの最初と最後で行動することになる。これは連続してプレイヤーに手番が回ってくるということの意味するわけだから編成の相性としてはなかなか良い。

※34

不便なように思えるかもしれないが、遊んでみるとあまりそんなことを感じない。

むしろ、どう動かかを考えると面白くなってくるだろう。

ちなみにソリッドレーザーは真通の効果を持っているので防御することができない武装である。最速のスピードアローがこの武装を使うと回避されることもほぼないので必中の攻撃と言える。回避については次のページを参照されたし。

※35

このゲームに命中判定はない。攻撃はすべて命中するのだ。

攻撃をかすらせることもできないようなものではマシンを操縦することすらできない。

第2話の3「チュートリアルで死ぬような奴は、ここで死んだ方が幸せだ」

※36

マシンに乗っているときは対応するマシン能力値に等しい数のサイコロを振り、それに応じたパイロットの能力値を加算する。基本的には(※25)と同様である。

武装の中には補正値を加えるものもある。

※37

攻撃を完全に外すような奴は敵の下っ端にもいない。回避とは直撃を避けることだ。

※38

ボス級の敵はダメージを負っても減少しない不動生存力というものを持っている。ボスは削り殺せないのだ。

※39

貫通攻撃でなければ達成値の分だけダメージは軽減されていてタフネスブレイクは無傷だった。

なお、ガードプロテクターを搭載していないスピードアローは防御を実行することができない。避ける。

このゲームは避けてもダメージが半減されるだけなので速さにだけ頼っている奴は攻撃の目標にさらされ続けてその内に壁ちる。

※40

真理である。痛くせねば覚えませぬ。

挿絵について

絵を見ると一緒に移動して同時に攻撃しているように見えるが、ユニットは1体ずつ順番に行動している。

博士：この程度の攻撃を外す奴はパイロットに選んではおらん！

即座にマシンパワーd6+パイロットのパワーを足して、ダメージを出すんじゃ！（※36）

旬：4d6+4なので、（ざらざらざら）あ、低い。16ダメージです。

静佳：敵は防御行動とったりするの？

GM：相手よりイニシアチブが高いとき限定で回避行動がとれる。回避するとダメージは半分だ。（※37）

旬：「お前は遅い！」満額ダメージ！

GM：その通り。

旬：では16ダメージ。敵のHPはいくらでしようかね？

GM：このタイプの敵にHPはない。そのかわりに生存判定というものがある。生存判定の達成値以上のダメージを受けたら死ぬ。こいつの生存力は4d6、（ざらざらざら）よし、出た！ 18！

旬：じゃあ僕の攻撃は無駄足かー。

GM：しかし、生存力判定をしたら、生存力のダイスを1個減らさねばならんだ。

よって、この瞬間からこの翼竜の生存力は3d6だ。（※38）

旬：なるほど、弱い攻撃でも意味がありますね。

GM：そういうこと。さて次は翼竜の行動、近くにいるタフネスブレイクに接近。

そして口から発射口を出して、前回使えすじまいたったソニックシャウトで攻撃、13ダメージ！

こっちは速いから回避はできない！

静佳：タフネスを攻撃するなんて、甘すぎる！ 防御するわ！ タフネスブレイクにはガードプロテクターという防御用装備がついているのよ！

博士：ほう、ちゃんとマシンシートにある説明を読んでいるようじゃな。

静佳：6d6+6で、どりゃーっ！ よし！ 30点防御！

博士：じゃが、音波攻撃は装甲を貫通するんじゃ。（※39）

静佳：は？

博士：13点素抜けじゃな。

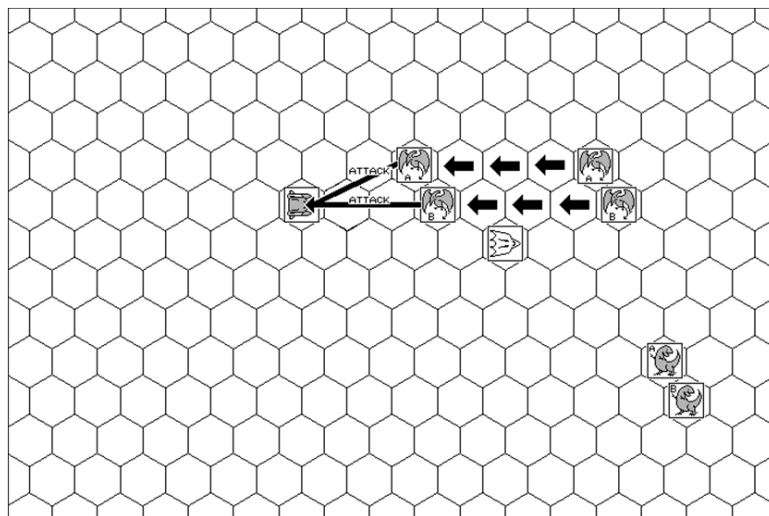
静佳：あたしのさっきの渾身の判定は？

博士：無意味じゃ。

静佳：て、てめええええ！！

博士：攻撃→防御→ノーダメージなんて、そんな楽な訓練やってもしょうがないじゃろ。（※40）

静佳：正論だけど、めっちゃくちゃ腹立つわ！



博士：とか言っているうちに、2匹目もすかさず攻撃じゃ！

旬：ひ、ひどい！ このチュートリアル殺意高すぎですよ！ もうちょっと、その手心とか……。

博士：痛くせんと覚えんからな。

静佳：上等！ そっちが痛くするなら、こっちはぶっ殺す！

旬：ええっ？

第2話の3「チュートリアルで死ぬような奴は、ここで死んだ方が幸せだ」

GM：2匹目のブテラノドンが続いて行動だ。移動してタフネスにソニックシャウト！ 12ダメージ！

静佳：やばいわね、もう1セット喰らったらHPが無くなるわ。（※41）

旬：まだティラノサウルスが2匹もいますし、これは危ないですね。

博士：あれはティラノサウルス型ではないぞ。

旬：じゃあ、何なんです？

博士：ラプトル型じゃ。

静佳：にしては大きいようだけだ。

博士：巨大なラプトルなんじゃ。

静佳：それってティラノサウルスじゃないの？（※42）

博士：巨大なティラノサウルスはもっと大きいと思わんか？

静佳：……うわっ。

旬：それはありそうですね。

GM：というわけで次は話題のラプトルの行動。

静佳：ヤバっ！ 連続で行動された！ イニシアチブは3くらいかな？

GM：2、5。

静佳：てん、ご！？

旬：なるほど、僕らと被らないようになっているんですね。

GM：そういうこと。では、移動して攻撃だな。

静佳：今度こそ、タフネスマシンの堅さを見せてやるわ！

GM：いや、そっちには行かないよ、攻撃するのはスピードアローの方。接近してタックルで攻撃！
ダメージは……。

旬：回避しますよ！

GM：なら、18点ダメージか。

旬：半減だから9ダメージですね。

博士：いや、半減して18ダメージじゃ。

旬：満額だと36ダメージ！？（※43）

博士：うむ。

静佳：こっちにすれば6点ダメージくらいですんだのに！

博士：なんで敵がお前らを喜ばすように動かにゃならんのじゃ。

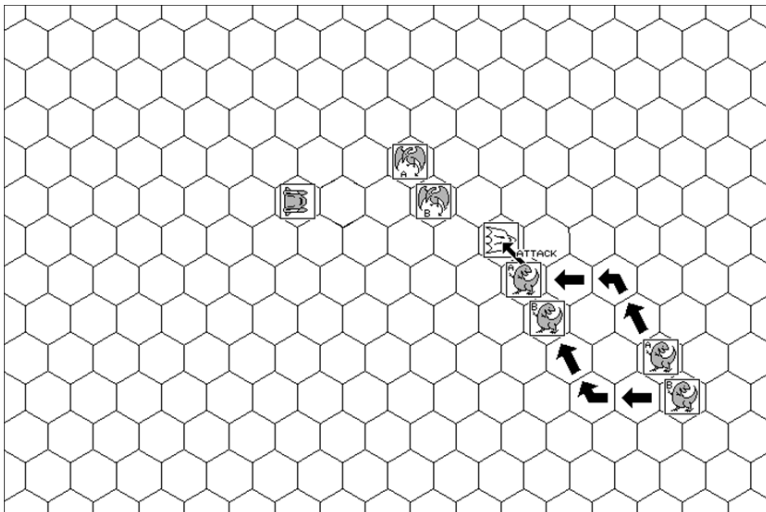
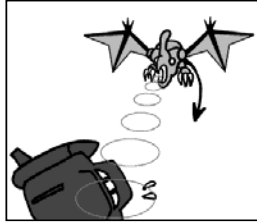
静佳：相変わらず腹が立つほど正論だわ。

GM：ラプトルBは移動して……。

旬：く、来るなーッ！

GM：……終了だな。残念、移動力が足りない。

旬：ふいー。



※41

静佳のタフネスブレイクのHPは45点である。そして、ここまでに25点の蓄積ダメージを負った。さらに20点のダメージを負えば、行動不能になってしまう。

ちなみにこのゲームではHPが減るのではなく、蓄積ダメージをカウントする形になっている。蓄積ダメージがHP以上になった場合に行動不能になるというわけだ。少しでも計算を簡単にするための処置である。引き算なんてしないでいい！

でも、あと何点のダメージに耐えられるかを考え出すと引き算しちゃうんですけどね。

※42

詳しくない人にとって恐竜の理解度はこんなものである。雰囲気がかげればOKさ！

※43

ラプトル型の敵はパワータイプのトルーパーなので攻撃力が馬鹿みだいに高い。信じられるか？ これでザコなんだぜ。

スピードアローを始末するのにこれほど適したトルーパーがいるであろうか。いや、ない。みだいな。逆にいえば、タフネスにはあまり攻撃が通らなったりもする。戦う相手との相性を見極めるのが重要な。

なお、省略されているが、GMもプレイヤーと同じように攻撃判定をしてダメージを決定している。

第2話の4「きっと何か方法がありますよ」

※44

射程距離の制限があまり問題にならない理由の1つである。移動中の好きなタイミングで攻撃できるため、動きながら攻撃位置を調整できるのだ。

※45

マシンバルカンは効果補正が+0で武装としては弱い方に分類される。タフネスブレイクにはマシン状態で使える武装がこれしかない。イニシアチブでも劣っているためにダメージは回避されて半減してしまう。タフネスタイプは攻撃面ではたしかに劣っている。だが、それがあるかないとは大きな違いだ。

※46

現在までに分かっている情報で判断した結果、状況を好転させるための賭けに出ることにしたのだろう。

このままではじりじりと負けるのが分かったからこそ、一発逆転の賭けに出た。それは決して間違った行動ではない。しかし、彼女はあの賭けに負けた。

賭けていたのは自分自身の命である。

※47

ゲッターロボを知っている人ほど、3機揃わないと合体できないと勘違いしやすいと思うが、本作は2機でも3機でも合体できる。

※48

そう、このゲームの名前は爽快合体エックスゲッター！

GM：さて、ではイニシアチブ1。タフネスブレイクの番だ。

静佳：攻撃って移動後限定？

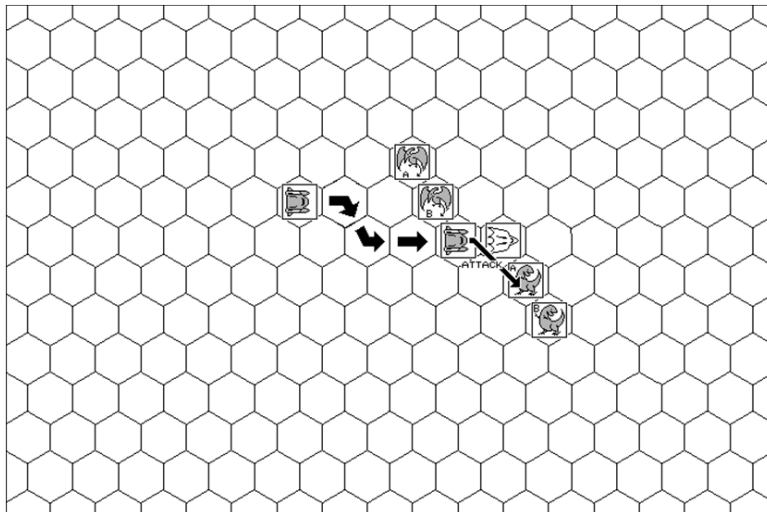
GM：いや、いつでもできる。移動→攻撃→移動も可能だ。（※44）

静佳：じゃあ、ちょっと近づいて、攻撃してきたラトルAにバルカン！

旬：あ！ 静佳さん、弱ってるのを狙った方が。

静佳：運が良ければ一撃死！ ああ、17ダメージ止まりか。（※45）

GM：端数切り上げなので回避して9ダメージ。生存力4d6で……11。まあ、9は普通出るよな。



旬：だから言ったのに！ なんでこっちの敵を狙ったんですか！？（※46）

静佳：旬。

旬：はい。

静佳：次のラウンドが始まったら逃げなさい。移動力を増幅して逃げれば、たぶん逃げ切れるわ。

旬：え？ でも、静佳さんはどうするんですか？ その後、敵の行動が続くんですよ？

静佳：私のことは気にしないでいいよ。私は自分で選んでここにいるわけだから。

でも、あんたは私が無理に連れてきた。そんな人間がいきなり死ぬことはないわ。

旬：な、何言ってるんですか、静佳さん……。これから逆転しましょうよ、逆転、できますよね？

静佳：そうしたいけどうまく行かないなあ。勝てないけど、多分どっちかのマシンは墜落するわね。

……どっちもかな。

旬：きっと何か方法がありますよ！

博士：合体じゃ。（※47）

旬：がっ…

静佳：…たい？

博士：そうじゃ、合体せねば意味がない。

静佳：それをやればどうにかなるの？

博士：なる！（※48）

静佳：ふふ、面白い、乗ってやろうじゃないの！

旬：そうですよ、それでこそ静佳さんですよ！

・現在の状況

タフネスブレイク HP45点中 蓄積ダメージ25

スピードアロー HP30点中 蓄積ダメージ18

プテラノドンA 生存力3d6 プテラノドンB 生存力4d6

ラトルA 生存力3d6 ラトルB 生存力4d6

第2話の4「きっと何か方法がありますよ」

静佳：じゃあ、合体するわ。どうすればいいの？

博士：同じヘクスに入れば、何の判定もなく即座に合体できる。（※49）

静佳：意外と簡単なのね。

博士：合体すれば、どちらかのマシンをメインにした、ロボット形態へと即座に変化する！
今の状況に合っている方をメインマシンにするんじゃ！

静佳：うーん、よし！ 匂、頼んだ！

匂：え、僕ですか！？

静佳：あたしの装甲が無意味な奴が2匹もいるからね。

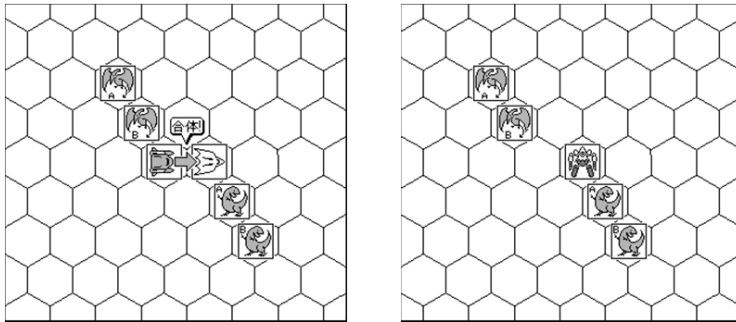
ここはスピードアロー形態の方が良いよ。回避もされないし。

匂：わかりました。僕が……僕がやりますよ、静佳さん！

博士：なるほど、ダブルエックス・スピードか。良い判断じゃ。（※50）

静佳：そうと決まれば迷うことはない！ 移動力を1増やして匂のいるヘクスに行って……。（※51）

静佳・匂：「合体！！」



2つのマシンの機影が重なったとき、光があたりに満ちあふれた。

そして次の瞬間、流麗で細身のボディを持つ、鋼鉄の巨人が地表に降り立った！（※52）

博士：ゆけえい！ ダブルエックス・スピード！ 合体時に沸き上がるエネルギーで攻撃じゃ！（※53）

匂：え？ そんなことができるんですか？

博士：できる！ 移動はできんが、合体したヘクスで即座に攻撃が可能じゃ！

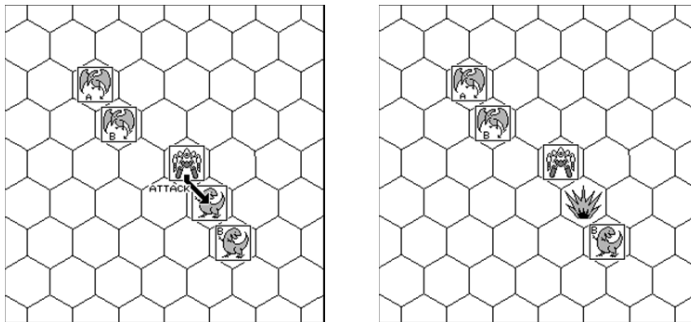
静佳：いい相手が目の前にいるじゃないの。

匂：そうですね！ レーザーは近すぎるから撃てないからロボパンチで攻撃！（※54）

博士：合体すると乗っているパイロットのぶんだけ出力もあがるんじゃ！

すべての判定に+1dできるぞ！

匂：うおおお、パワー5d6+4で、18ダメージ！



ラトルはダブルエックス・スピードの素早い攻撃には全く反応できなかった！

スピードエックスのパンチが、ラトルの腹をぶち抜く！ どカーン！

匂：よし、ラウンドエンド！ そして、次のラウンドだけど、一番速いのは僕だ！

博士：うむ！

※49

離れている位置から合体しようする場合には判定が必要となる。

※50

メインとなるマシンによってロボの呼び名が変わる。今回は2機のエックスマシンがスピードをメインにして合体したからダブルエックス・スピードだ。

※51

攻撃してから移動できるし、それで合体もできる。迷ったら攻撃するでいいだろう。

マシンスピード判定に失敗して静佳本人に蓄積ダメージが1点入ったのは省略された。

※52

マシンは空を飛んでいるが、基本のロボは空を飛んでいない。ロボが空を飛ぶには専用の武装が必要になる。

※53

合体の4大効果。

1. 合体中はサブパイロットの数だけ判定のサイコロが増える。
2. 被ダメージが合体中のマシンすべてに分散する。
3. ロボ形態でのみ使用可能な強力な武装が使える。
4. 合体すると即座に1回の攻撃ができる。

※54

ロボパンチはすべてのマシンに搭載されている射程1固定、効果補正+0のロボ形態専用武装。効果補正が0でもサイコロが増えているので意外と強い。

第2話の5「その赤いボタンを押せ」

※55

マシンのときに使えた武装はロボ形態でも使用可能だ。

フテラノドン型の敵はダブルエクス・スピードの攻撃を回避も防御もできない。貫通攻撃のソリッドレーザーでもロボパンチとダメージは同じになるので射程で使い分けることになるだろう。

ちなみにエクスマシンはパイロットのテンションをエネルギー源にしているので弾切れやエネルギー切れの心配がないし、武装の中にはエネルギーを白兵武器として実体化させる物もある。

※56

回避することでダメージは半減する。合体していることでダメージは分散できる。

しかし、それらの効果ではダメージを0にすることはできない。

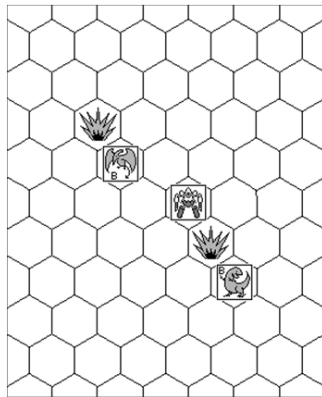
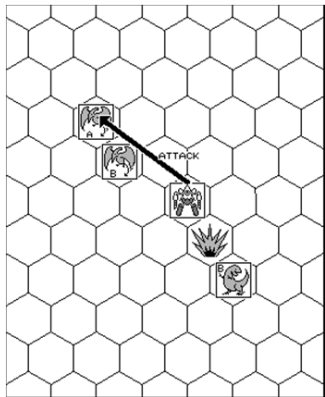
いつかはダメージが限界を超えて貯まってしまうだろう。それがスピードタイプの限界なのだ。

噛まれている絵

これはイメージ映像です。実際のセッション内容とは異なることがあります。イメージとかハッキリって大事だよな。

旬：弱ってる方のフテラノドンにソリッドレーザー！（※55）

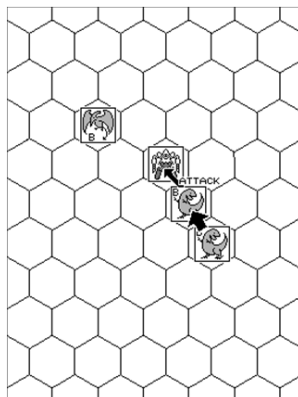
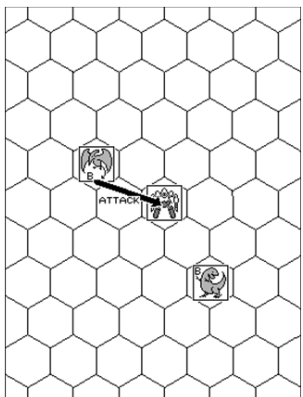
ソリッドレーザーは、風穴を開けてフテラノドンの頭部に侵入、その脳を煮えたぎらせた！
しゃげー！
どカーん！



イニシアチブ6終了！

イニシアチブ4, 5！

仲間を失ったフテラノドンが復讐を胸に抱いてか、ダブルエクス・スピードにソニックシャウト！
12ダメージ！



旬：遅い！ ダメージ半分だ！ 6ダメージ！

博士：それだけではない！ ロボは2機のマシンが合体した存在だから、ダメージを分割することができるのじゃ！ よってスピードアローに3ダメージ！ タフネスブレイクにも3ダメージとなる！

旬：蓄積ダメージは21点……あと9点か、いけるか！？（※56）

イニシアチブ2, 5！

ラトルBが近づいてきて、鋭い刃を持つ顎でロボに噛みついてきた！
37ダメージ！

旬：も、もうダメだー。

博士：諦めるな！ その赤いボタンを押せ！

静佳：このボタンね！

回避して19ダメージ、分割して1機10ダメージ。

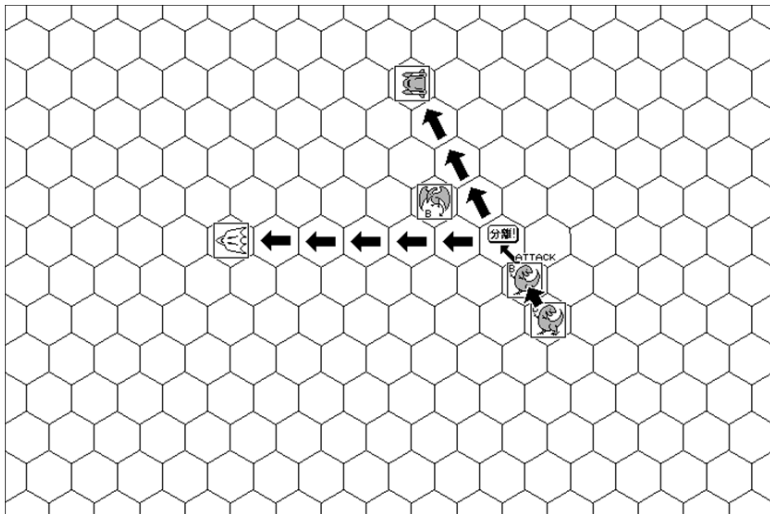


第2話の5「その赤いボタンを押せ」

ロボのスピードアロー部分を噛み砕くに足る非情な一撃の予感に、顎に伝わってくるであろう破壊の感触の想像に、ラプトルは歓喜した。

しかし、その感触は訪れなかった。

ロボが一瞬にして再び2機の飛行機に戻り、別々の方向へと飛びさったからだ！



博士：分離回避機能、発動！（※57）

匂：こんな回避方法があったなんて！

博士：合体したなら分離もできるというわけじゃ！

しかも、この回避方法をとればノーダメージで攻撃を避けることができる！

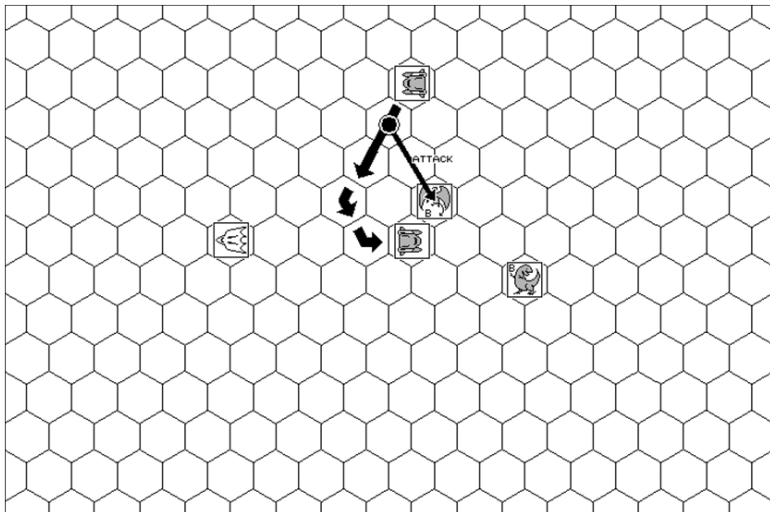
静佳：マシンからロボに、ロボからマシンへ、か！ なかなか面白い機構してるじゃないの！（※58）

ラプトルの手番が終わり、イニシアチブ1！

静佳はブテラノドンのいる方へと機首を向けた！

静佳：分離回避時の強制移動（※59）のせいで、こんなところまで飛ばされるとはね……。

だけど、この位置なら殺れるわ！ マシィィンバルカッ！



※57

分離回避こそ最高の防御手段である。この方法だけがすべてのダメージを0にすることができるのだ。

分離回避は敵のダメージを見た後に使用するか否かを決定することができる。

GMはプレイヤーが分離回避するかどうかで迷っていてもその判断を待たないでダメージを出してしまおう。

そのダメージに耐えられないのなら悩む必要もなく分離回避することになるのだから。

このように本作は思考のタメが少なくなるように設計してある。

※58

合体すれば、追加で攻撃できる。そして分離すれば、攻撃を無効化できる。

つまり、合体と分離を繰り返せば繰り返すほど、エックスマシンはその戦果を高めることができる。

分離と合体を使いこなすこの超兵器こそがエックスマシンの集合体、エックスゲッターである。

※59

分離や分離回避を行うとランダム方向に強制移動してしまう。

だが、方向を制御する判定も存在する。

それには高度な操縦技術が必要になるのだが、上手くマシンの移動をコントロールすることができれば、次の合体への布石を打つことになる。

第2話の5「その赤いボタンを押せ」

※60

己を知り、敵を知れば勝利を読み解くことができる。

エックスゲッターの能力を理解したのだからあとはそれを実行に移すだけだ。

※61

勝利がほぼ確定したために省略されているが、実はラウンドの終了時にタフネスブレイクの蓄積ダメージは回復している。

これはタフネスタイプにだけ搭載されている自己修復機能を持った武装「リカバードバイス」の効果だ。

前回のラウンド終了時にはダブルエクス・スピードのサブマシンになっていたためこの武装は効果を発揮していなかったが、今回は単独で存在しているため、蓄積ダメージが10点だけ減少する。タフネスマシンはとてもしぶといのだ。

※62

通常の移動距離にタフネスブレイクが存在していることから合体はたやすいし、合体の前に攻撃することができる敵もいる。

そして合体した後に攻撃可能な位置にも敵がいるのだ。

まさに完璧な位置取りであった。

エックスゲッターが真の力を発揮するのは空間を支配したときなのだ。

この「空間」を表現するためにヘクス戦闘を採用している。

しかし、プテラノンは攻撃を軽やかに回避！
ダメージを半減させた後の生存力判定にも危なげなく成功した。
バルカンはその翼を傷つけ、生存力を1d減らすのに留まった。

博士：ふははははははは！ 勝ったな！（※60）

静佳：そんなに笑える？

博士：うむ、笑いがとまらないな。

3ラウンド目頭、イニシアチブ6！（※61）

旬のスピードアローがエンジン全開で移動を開始した。

博士：その位置は最高じゃ！

ワシが見込んだパイロットとはいえ、なかなか良い腕ではないか！（※62）

静佳：あんたに目に物見せてやろうと思ってね！ さあ、来い！ 旬！

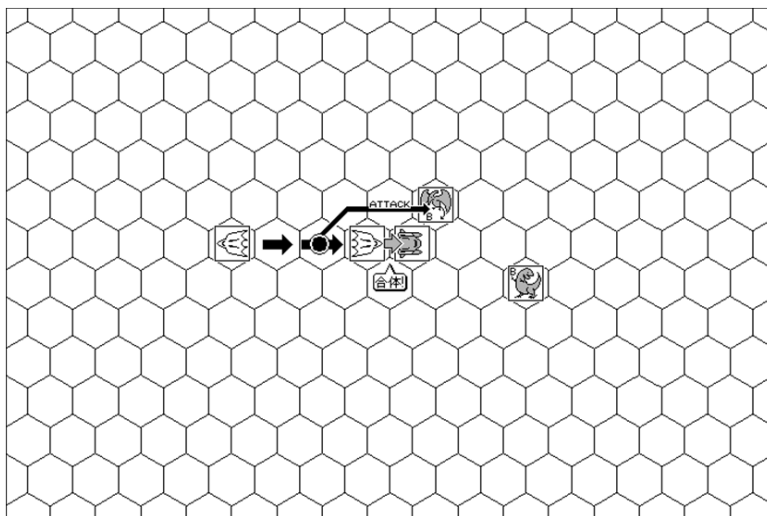
旬：わかってますよ、静佳さん！

弧を描くようにしてスピードアローが主戦場に舞い戻る。

旬：まずは小手調べ！

スピードアローは、行きがけの駄賃とばかりにプテラノンをソリッドレーザーで真っ二つにしながら移動をした。

そして！



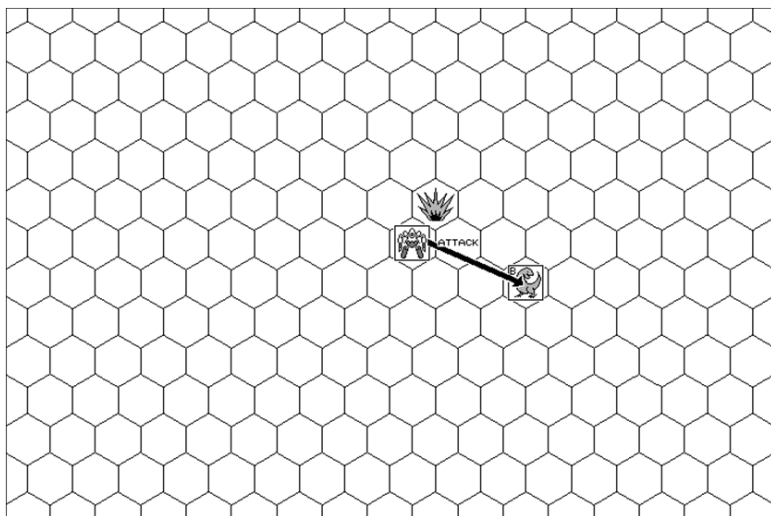
静佳・旬：合体！ ダブルエクス・スピード！

博士：行けえい！ ダブルエクス・スピード！ 合体の勢いそのままに攻撃じゃ！

旬：ソリィィィッド……

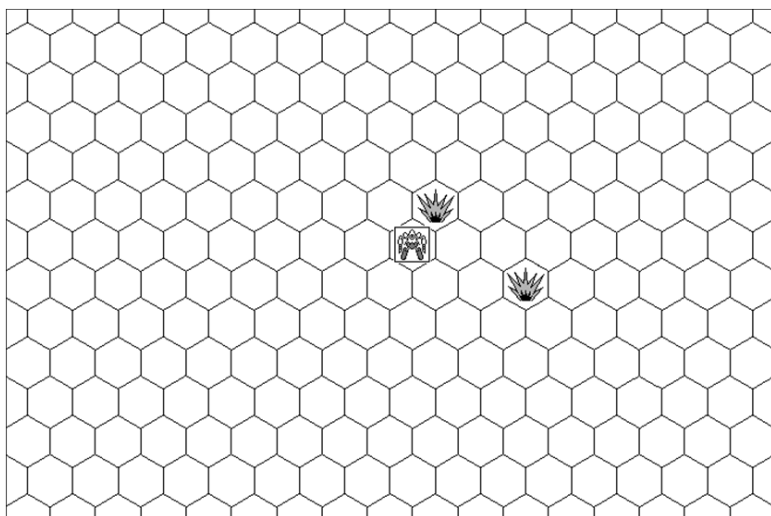
静佳：レイザアアアアアアッ！

第2話の5「その赤いボタンを押せ」



どカーン！

合体と同時に放たれたダブルエクス・スピードのレーザーは、ラプトルの胸部を貫通、その鋼の心臓を完全に破壊したのであった！



静佳：さて、匂、これからどうする？

匂：何がどうなっているのかはさっぱりわかりません。

だけど、この機体は気に入りました。もっと乗り回してみたいですね。

静佳：これが気に入ったから、あの博士のもとで過ごすのを了承するって言うの？

まともそうに見えてたけど、あんたもかなり頭おかしいみたいね。まあ、でも……。

匂：でも？

静佳：このエクスマシンで暴れ回るのは、確かに爽快ね！

匂：静佳さんのタフネスブレイクは全然メインになりませんでしたけどね。（※63）

静佳：こいつっ！ 黙っていれば気づかれずにすんだかもしれないのに！

第2話“合体と分離をマスターして”完！（※64）

※63

今回はダブルエクス・タフネスに合体する機会がなかった。

タフネスブレイクがメインになって合体したダブルエクス・タフネスには反撃可能な「チェーンハンマー」やラウンド終了時に合体中のすべてのマシンの蓄積ダメージを10点回復する「リカバードバイス」があるので、その力を引き出すことができれば大活躍は間違いないだろう。

※64

合体と分離。この2つがエクスゲッターの神髄である。

しかし、ここまでで明らかになったその技はあくまでも基礎ではない。

エクスゲッターにはまだまだ多くの力が眠っているのだ。

遠距離合体、連鎖合体、緊急合体、緊急分離、分離即合体……。

これらの合体と分離の技をマスターしたとき、エクスゲッターは無限の力を手にすることになるだろう。

エクスマシンは3機が揃ってその真価を発揮する。このでっかいあげりプレイに登場したのは速さに優れるスピードタイプとしぶとく頑丈なタフネスタイプの2機でしかない。

これに攻撃力に特化したパワータイプが加わったとき、エクスゲッターの超絶的な性能が明らかになる。

それはあなたの方の目と耳と魂でご確認いただきたい。