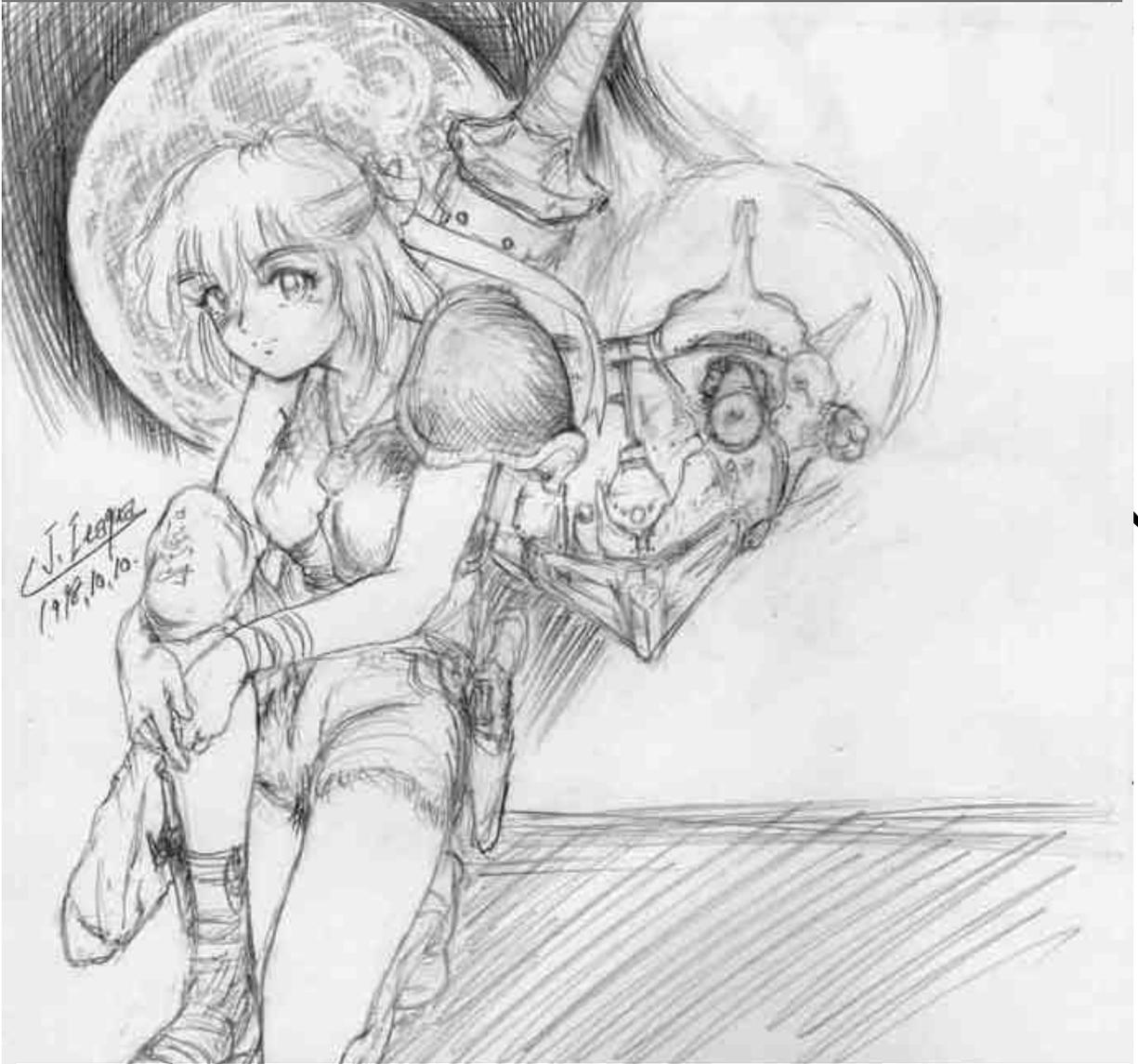


神聖史 バラダ・バーン



あまか
天駆けるファンタジー！！

目次

第1章 はじめに.....4	3-6 精霊機関について.....12
1-1 ソードワールドRPGをふまえて.....4	3-7 機体骨格について.....14
1-1 バラダ・ハーンの精霊観について.....4	3-8 制御器について.....14
1-1-1 重力.....4	3-9 機体装甲について.....15
1-1-1 磁力.....4	3-10 妖精について.....15
1-1 追加暗黒神.....4	3-11 操縦室について.....16
1-1 舞台.....5	3-12 推進剤について.....16
三角宙域(バラダ・ハーン)について.....1	3-13 貨物室について.....16
1-1 RAT'Sについて.....6	3-14 多目的室について.....16
1-1 チーム・パーティについて.....6	3-15 砲塔について.....17
1-2 元老院について.....7	3-15-1 魔力弾砲(ソーサル・カノン)について.....17
1-3 観測島について.....7	3-15-2 光精射出器(ワウアー)について.....17
1-3-1 観測島A(アルフェニル).....7	3-15-3 爆精矢(ブラストライン)について.....17
1-3-2 観測島B(ブランドゥ).....7	3-15-4 防御砲塔について.....18
1-3-3 観測島C(カーパナス).....7	3-15-5 硬質防御膜砲塔について.....18
1-3-4 観測島D(ディーピリック).....7	3-15-6 補助砲塔について.....19
1-4 三星について.....7	3-15-6-1 呪文増幅器(マジカルブースター).....19
1-4-1 パリマ.....8	3-15-6-2 剣圧増幅器(ソードブースター).....19
1-4-1-1 ニーム王国.....8	3-15-6-3 サンドバレル.....19
1-4-2 ワグナス.....8	3-15-6-4 機雷.....19
1-4-3 フェーブラント.....8	3-15-6-5 ロケットアンカー.....19
1-5 宇宙海賊(スペース・パイレーツ)について.....8	3-15-6-6 重力アンカー.....19
1-6 コネクションについて.....8	3-15-6-7 アクセスマンカー.....19
1-6-1 ギアード・コネクション.....9	3-15-6-8 ヴァンパイアアンカー.....19
1-6-2 サバナ・コネクション.....9	3-15-6-9 ヴァリアブル・アーム.....19
1-6-3 ディープ・シー・コネクション(フェーブラント).....9	3-16 特殊砲塔について.....20
1-7 精粹星(レービュート)について.....9	3-17 追加ダメージについて.....20
1-8 サンプル企業.....9	3-18 感応器について.....21
1-8-1 クラン商会.....9	3-18-1-1 索敵.....21
第2章 基本ルールの変更.....10	3-18-1-2 コンフューザー.....21
2-1 「追加技能について」.....10	3-18-1-3 イレーザー.....21
2-2 「生まれ表」について.....10	3-18-1-4 ゴーストクリエイター.....21
2-3 呪文増幅器での効果について.....10	3-18-1-5 ハッキングブラスト.....21
2-3-1 召還魔法.....10	3-18-1-6 コンパルジョンインバード.....21
2-3-2 範囲魔法.....10	3-19 衝角(ラム)について.....21
2-3-3 距離.....10	3-20 ヴァンパイア・ラム.....21
2-3-4 目標数.....10	3-21 パイロンについて.....21
第3章 追加魔法.....11	3-22 コンテナについて.....22
3-1 古代語魔法.....11	3-23 ハッチについて.....22
3-1-1 レベル3 古代語魔法.....11	3-24 窓について.....22
3-1-1-1 バキューム・ブリージング.....11	3-25 推進力増加器について.....22
3-1-1-2 クリエイト・ウォーター.....11	3-26 カタバルトについて.....22
3-2 暗黒魔法.....11	3-27 ネットについて.....22
上位精霊機(ヒーノ・エレメネイン)作成ルール.....12	3-28 独立出力型砲塔について.....22
3-3 精霊機(エレメネイン)について.....12	3-29 外装品の「収納」オプションについて.....23
3-4 搭載ポイントについて.....12	第4章 戦闘ルール.....24
3-5 航宙機について.....12	4-1 戦闘距離について.....24

4-2 戦闘の手順について.....24	7-1 RAT'Sカスタム.....30
4-2-1 遭遇フェイズ.....24	7-2 飛砲機(カノニール).....30
4-2-2 出力フェイズ.....24	第8章 選択ルール.....31
4-2-3 調整フェイズ.....24	8-1 アイス・ブレイカーについて.....31
4-2-4 索敵フェイズ.....24	8-1-1 ワーム.....31
4-2-5 移動フェイズ.....24	8-1-2 ワクチン.....31
4-2-6 攻撃・回避移動フェイズ.....24	8-1-3 サプリミナル.....31
4-2-7 被害調査フェイズ.....24	8-2 攻撃の距離による修正.....31
4-3 単一目標への同時攻撃について.....24	8-3 タイルシートを使った戦闘について.....31
4-4 複数目標への同時攻撃について.....25	8-4 オプション種族について.....31
4-5 回り込みについて.....25	8-4-1 フェザーフォルク(有翼人).....31
4-6 側面・背面攻撃の特典について.....25	8-4-2 ロックノイド(岩石人).....31
4-7 搭載機器狙いについて.....25	8-4-3 ギヤスフ(気人).....31
4-8 複数機関の搭載について.....25	8-4-4 ドール(鋼肌人).....31
4-9 機関のクイックスタートについて.....25	第9章 追加モンスター.....32
4-10 弾幕について.....25	9-1 宇宙モンスター.....32
4-11 体当たりについて.....25	9-1-1 スペース・ゴブリン.....32
4-12 衝角(ラム)戦闘について.....25	9-1-2 ベタベタ.....32
4-13 情報戦について.....26	9-1-3 ヒタヒタ.....32
4-13-1 コンフューザー.....26	9-1-4 ヘヴンズバード.....32
4-13-2 イレイザー.....26	9-1-5 シップ・ゴースト.....32
4-13-3 ゴーストクリエイター.....26	9-1-6 スペース・マーマン.....32
4-13-4 ハッキングブラスト.....26	9-1-7 スペース・ローレライ.....32
4-13-5 コンパルジョンインベード.....26	9-1-8 スペース・ドラゴン.....32
第5章 戦闘以外の行動.....27	9-1-9 シヤンタク.....32
5-1 機関停止時の扱いについて.....27	9-1-10 幽霊機(ゾンヴァーン).....32
5-2 大気圏離脱・突入について.....27	9-1-11 負霊機(ドーリアム).....32
5-3 着陸・着艦について.....27	第10章 付属シナリオ.....33
5-4 精霊機の修理について.....27	10-1 シナリオ1「天駆ける冒険者達!」.....33
5-5 キャラクターの宇宙空間活動について.....27	10-1-1 イントロダクション.....33
5-6 低空飛行について.....28	10-1-2 プレイヤー用情報.....33
5-7 大気圏内の飛行について.....28	10-2 シナリオ2「小王国ニームの鍵」.....34
第6章 特殊なアイテム.....29	10-2-1 イントロダクション.....34
6-1 流体装甲について.....29	第11章 参考チャート.....35
6-2 ウィンチ.....29	第12章 参考資料(敬称略).....36
6-3 精霊銃について.....29	続巻予定.....36
6-4 サイコ・ソードについて.....29	第13章 ライナー・ノーツ.....36
6-5 機装剣(ルヴァーム・ソード)について.....29	
第7章 サンプル精霊機.....30	

第1章 はじめに

1-1 ソードワールドRPGをふまえて

当サプリメントは「ソード・ワールドRPG」のシステムを使い、神々・魔法・精霊・科学の混在した世界「バラダ・ハーン」で冒険するための追加ルールです。

「ソード・ワールドRPG」には「フォーセリア」という背景世界が存在しますが、「バラダ・ハーン」ではそれとは別に「フォーセリア」と同じ神々・魔法・通貨などの常識を持ち、球体の恒星・惑星・衛星で構成される太陽系のある「フォーセリア宇宙」とでもいわれるであろう世界をを設定しています。

オフィシャルに則した言い方をすると「平面世界フォーセリア」のある「星界」のどこかにある、「球体世界」ということとなります。

むろん、これをもとに新たなオリジナルワールドを作成して遊んでもらってもかまいません。

「ソード・ワールドRPG」の基本ルールにもある通り、それらも「もうひとつのソード・ワールド」となるのですから。

なお、「ソードワールド完全版」のルールには対応していません。当サプリメントの作成時には、旧文庫版のほうを普及版として位置付けたためです。が、「完全版」でのプレイをとめるものではありませんので、やりたい方は、自分達で「完全版」ルールを盛り込んでみるのもまた、世界が広がって面白くなることと思います。

1-2 バラダ・ハーンの精霊観について

バラダ・ハーンでは宇宙での冒険があるため、ソードワールドRPGではあまり注目することのない状況が数多く発生することが考えられます。

そのなかでも、自然現象は、科学的な側面と精霊力の働きで見た側面があり、基本ルールでもこれについて全てサポートされているわけではありません。

なるべくソードワールドRPGのオフィシャルにそくするべく、WEB上の質問コーナーなどを利用して解決したものをルール化したいのですが、間に合わないものについては「フォーセリアでは、我々の世界にある現象は全て起こりうる、かつ、魔力・神聖力のかかわらない全ての自然現象には精霊力が働いている」前提で設定を行ってゆきます。

往々にして、オフィシャルと食い違う点が発生することも考えられますが、それについてはデザイナーサイドで判明しだい、改正して行きますのでご容赦ください。

1-2-1 重力

重力も自然現象として存在する以上、精霊力がかわ

っていると考えられ、現時点でのバラダ・ハーンでは、重さ（重力）の精霊がいるとして扱います。

名前については一般に知られておらず、精霊使いはその精霊を知ってはいますが、コモン語の発音に直しにくい名前なので広まっていない、ということにします。

どうしても名前が必要だという場合は仮に「ウェイリー」ということにしておいてください。

重さの精霊は、物が何であるかを別として、物質が集まったところに必ずいます。ゆえに密度の高い物質、つまり岩などには、より大きく精霊力がかかっていると考えます。（金属は岩よりも重いことについては、精霊は金属を嫌いますが、重さの精霊は他の精霊に比べ、金属を「憎んでいる」といえるほど嫌っているので、金属には呪いをかけて、誰もが持ち運びにくいようにしてしまいます。）

ブラックホールは重さの精霊が異常に集まったところなのでしょう。

ちなみに「無の砂漠」では全ての精霊力が働かないといわれていますが、歩くことができるということから重さは存在しているといえますので、「無の砂漠では魔精霊アトンを封じていた力が、アトンの使える精霊力すべてを無効化していたので、その対象である四大精霊とそれに近い力も無効化されていた。重さの精霊はアトンの力と関与していないため精霊力は働いており、歩くことができる。アトン事件を歌った吟遊詩人の詩に「重さの精霊力が働いていた」ことが出ていないのは重さの精霊が大陸全土にほぼあまねく存在しているの、あたりまえになっていて、「嗅覚」に近い感覚であるセンスオーラではアトンの精霊力を感知する妨げにはなっていないので特に記述がない。」と解釈します。

1-2-2 磁力

オフィシャルによると、磁力は複合精霊力（混沌の大地で出る予定）だそうです。どんな精霊力が働いているかは、まだ明確になっていませんので、仮に、ノームの力が主になっていると解釈します。

1-3 追加暗黒神

「虚空の神アートラ」。虚無をつかさどる邪神で、巨人の全身から他の神々が生まれた後で、その全ての残りが寄り集まった中から誕生したと言われていました。星界での勢力しか持たず、三角宙域発生まではその姿を地上にあらわしたことはありません。星界での力はファラリス神に匹敵しますが、地上にはあまり信者がいません。しかし宇宙生活者の中には、地上のファラリス信者並に存在します。アートラは信者に、全ての方法を用いて最終的に世界を無に帰すことこそが、生きとし生けるものの正しいあり方なのだといっています。アートラの特異暗黒魔法については後述の「追加魔法」を参照してください。

さい。

1-4 舞台

「バラダ・ハーン」とは、フォーセリア宇宙にあり、1個の恒星と13個の惑星で構成される輝宝玉太陽系の2番軌道に位置する3個の惑星、パリマ、ワグナス、フェーブラントの織り成す三角宙域のことです。

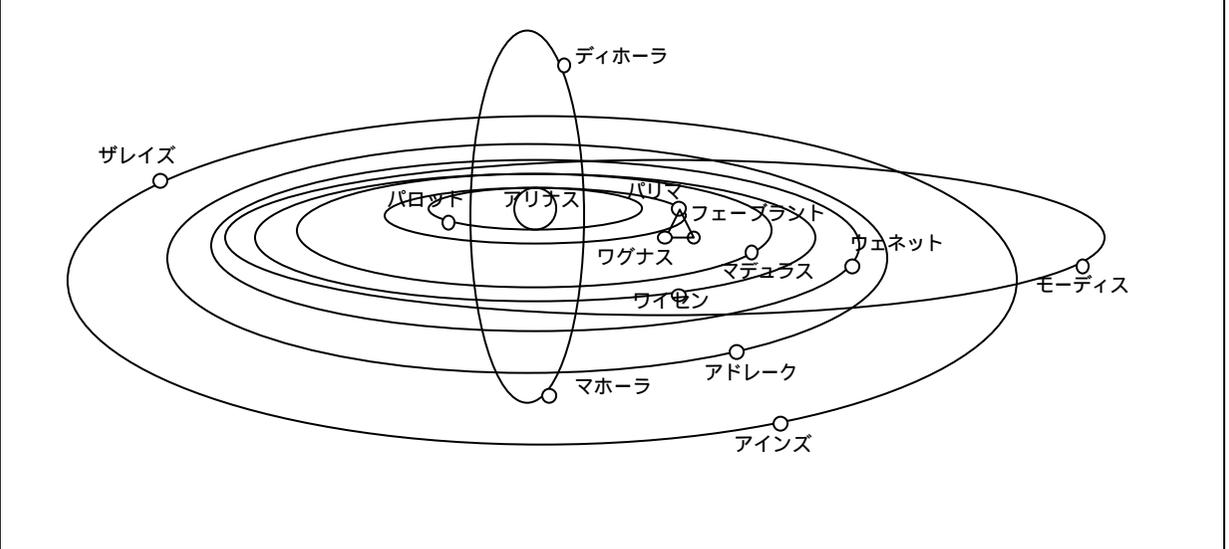
時代が進むとともに、三角宙域は広がり、アリナス太陽系全域を範囲とする「外三角宙域」、この島宇宙で、太陽系三つを結んだ「大三角宙域」が、それぞれの時代で「バラダ・ハーン」と呼ばれることになりましたが、そ

れはまた別の機会に紹介します。

語源は、惑星パリマの東方語で「神々の」を表す「バラドウ」と「三角形」を表す「ハーニユ」をつなげたものであると言われています。

文化程度はソードワールド RPG とほぼ同じ中世ヨーロッパ風ですが、ラジオがあるなど、一部、西部開拓史のようなところもあります。精霊機についてはオーパーツのようなもので、基礎理論から開発ができていないわけではありません。基本的には遺跡から発掘したパーツを複製でき、使用法を知っているだけです。

図1 アリナス太陽系



1-5 三角宙域(バラダ・ハーン)について

三角宙域は宇宙であって通常の宇宙空間とは異なる、神や精霊に祝福された宙域といわれています。

というも他の宙域とは違い、ここには神々の加護・精霊力・魔力があるため、全ての魔法が行使でき、「精霊機関」の搭載された宇宙船を飛ばす事ができるからです(ここより外で航宙機が活動できるのは、これよりさらに100年ほど先のことになります)。

世界創成の神話はフォーセリアにあるものと変わりますが、この世界には、もう一つの有名な伝説があります。

その伝説によると、はるかな昔、一つの平面世界であったパリマ・ワグナス・フェーブラントには、幾つもの魔法王国が栄えており、人類はその幸福を謳歌していたといいます……

しかし、ある日突然、数々の王国は消滅してしまいました。邪神のしわざだ、神々の怒りに触れたのだ、等と様々な説があり、もっとも有力な説は「星霊機関によ

る時空間制御の実験」であると言われています。

ですが、本当の事は誰も知りません。ただ、その後三つの星に分かれた世界には、しばらくの間、交流を持つ方法が失われ、小さな王国が乱立したのです。

マーファの神殿には、現在の宇宙に至るいきさつとして次のような伝説が残っています「……神々の戦いは激化の一途をたどり、世界は分断され、滅ぼうとしていた。が、勇気ある人々が数々の試練を乗り越え、神々と対話することに成功し、名もなき彼らの働きで、人々には最後のチャンスが与えられました。また、神々の戦も人々に委ねられました。この時、神々との契約で創られたのがバラダ・ハーン 三角宙域です。時代と共に神々は幾度にわたり大いなる試練を与えられるでしょう。それらすべてを乗り越えたとき、世界は再び一つになるのです」という……。

戦乱の世「新王国時代」が続き、そのうち、古代遺跡の中から「精霊機関」が発掘され、宇宙船の開発が成功したことで、国々の安定とともに三星はそれぞれ宇宙へ飛び立ちました。

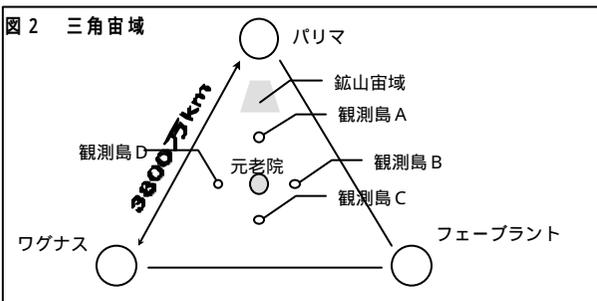
無論、三角宙域でしか飛べない宇宙船です。互いに接

触した三星は三角宙域の利権を争い、殆どの国家は星間戦争への道をたどりました。俗に言う「三角戦争」の始まりです。

ですが、この戦争はわずか3日で終結しました。何が目的であったのかは今もって定かではありませんが、三星の魔術士ギルドが提携し、各王国へ働きかけたのです。結託した魔術士ギルドの圧力は、速やかに当時500を越えると言われている王国の代表による首脳会議を実現、それから二年後に「元老院」の設立が決定されました。

三星の連絡は日に二便、隣の惑星までは現在ある最速の宇宙船で、約一ヶ月かかります。三角宙域の中央には「元老院」があります。これは三星の司法・立法・行政を司っている最高機関です。

ここには、元老院議事堂、委員居住区、精霊機ギルド、RAT'S ギルドなどがあります。詳細は後述の「元老院に



ついて」を参照してください。

「元老院」は、魔術士をはじめとして、戦士、司祭、精霊使い、盗賊、などの第一線を退いた名士がつとめており、冒険者の先達たちの集団とも言えます。

また、基本的にはバリマは工業、ワグナスは農業、フェーブラントは漁業を主としています。

各惑星等の詳細については後述の「三星について」を参照してください。

1-6 RAT'Sについて

神に祝福されし宙域「バラダ・ハーン」といえども、人々の活動できる場である以上、仕事はあります。

けれど宇宙である以上、危険度は地上の比ではありません。それでも高額報酬を目当てに集まる者達は多いのです。

初期の三角宙域では多数の死者・負傷者が出ました。

ゆえに、元老院は三角宙域での様々な作業を行う人々に対し、保護・開発推進のため登録制で宇宙船等の装備を貸し与えました。これがRAT'S (Ranger of Three stars) ギルドの始まりです。

元老院 RAT'S ギルドは、航宙機を使った、良識を逸

脱した活動をさせないため、装備を貸し与える代わりに、RAT'S の所属者達が仕事をする前に、依頼内容の報告を義務として課し、許可のない仕事をするのを禁じています。許可された仕事には RAT'S ギルドの蠟印が捺されている書類が発行されます(紙は羊皮紙です)。ギルドが貸与してくれる航宙機を含む精霊機などの装備は、一般に一人当たり20万ガメル相当で、消耗品(爆精矢など)は別個に一人当たり5000ガメル相当が与えられます。これら支給品の構成はRAT'S メンバーが予算範囲内で設定したものを受注生産の形で受け付けるので、プレイヤーキャラクターが任意に決めることができます。

このときの予算はあくまで「予算範囲内で構成された精霊機を貸与する」ためのものですので、余っても現金化はできません。

装備を貸し与える代わりに、RAT'S 達が手にいれた報酬の50%、もしくは特殊なアイテムを徴収します。そのため宇宙船には監視用のレコーダーが装備されています。また、はっきりと元老院に不利益な行動を取った者達には近衛艦隊による討伐が待っているといううわさもあります。

このとき、特殊な装備を与えるのも、シナリオいかんではかまいませんが、やはり冒険の結果として手に入るものとした方が、報酬のバリエーションを増やすことにもなり、ありがたいので、マスターは最初あまり特殊な装備を認めないほうがよいでしょう。

院にはRAT'S ギルドの本部があり、ここではギルド所属者レベル認定も行っています。これは非常に厳しい物との定評があり、高レベルの者は各国で、入国審査が緩くなるといったような待遇の向上などもあるので、これを妬み、地上の荒くれ達からは「ラッツ はつかねずみ達」をもじって「ドブネズミ」等と陰口をたたかれる事もありますが、下層階級の少年達からは英雄的存在であることも忘れてはならない事実でしょう。

なお広義には、RAT'S とは宇宙を活動の場所とする冒険者すべてを指すもので、前で述べた登録者達は「コモン」、未登録者達は「フリー」、ギルド内に勤務し任務制の者達を「メンバーズ」、との俗称があります。

1-7 チーム・パーティについて

ひとつのチーム・パーティに同じ技能を主技能とする冒険者が複数存在することもあります。この場合、さまざまな作業を協力・手分けして行うことができるようになります。

砲手が複数存在する場合は複数目標への攻撃を手分けして行うことで、ペナルティを減らすことができます。

機関士が複数存在する場合は、複数機関を搭載した精霊機に有効で、やはり、手分けして出力ロールを行うこ

とで、ペナルティを減らすことができます。

航法士が複数存在する場合は、選択ルールアイスブレイクを行う時に有効で、同時に1つの妖精に侵入することで、システム占拠に要する時間を短縮することができます。

操縦士が複数存在する場合は、ヴァリアブル・アームによる白兵戦を行う時に有効で、回避や腕の操作を手分けて行うことで、ペナルティを減らすことができます。

詳しくはそれぞれのロールについての項目をご覧ください。

1-8 元老院について

元老院とは三星の司法・立法・行政を司っている最高機関です。

元老院は、魔術士をはじめとして、戦士、司祭、精霊使い、盗賊、などの第一線を退いた名士がとめており、冒険者の先達たちの集団とも言えます。

三角宙域中央にある人工島が元老院のある場所で、俗に「元老院コロニー」と呼ばれています。正式名称は「イミール」で、万物の始祖である巨人をあらわす、惑星パリマの西方語から付けた名前だそうです。

イミールには、元老院議事堂、委員居住区、精霊機ギルド、RATS ギルドなどがあります。

元老院委員は約 500 人、そのうち約 15%が巫人で、全ての委員はイミールの上位階層に居住しています。

中位階層には RATS ギルドや精霊機ギルドの本部、魔術師ギルドの本部があり、それらに勤めている人々の居住区があります。

1-9 観測島について

三角宙域の中心にある元老院コロニーから約 500 万

1-10 三星について

パリマ、ワグナス、フェーブランドの3星は恒星アリスの周り(2番軌道)を1年(365日)かけて一周します。

3星の構成する三角宙域は、中心部で約8万キロメートル、周辺部では1万2千キロメートルの厚みがあり、同じく1年かけて(軌道の外側から見た時)時計回りに回転しています。回転方向の地軸が通っている場所を北極、反対側を南極とします。

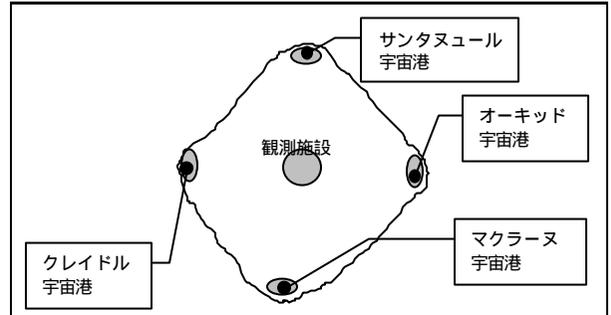
また、3星は三角宙域の各頂点にあり、地軸はその三角形の中央を挟んだ反対側の辺に平行になっています。この地軸を基準地軸と呼びますが、実際の地軸はこの基準地軸から23.4度傾いており、この傾きの結果、我々

キロメートル離れた四方の位置にある平面世界です。

A、B、C、Dの四つが存在し、それぞれに1つずつ元老院が管理している観測施設があります。これは、三角宙域内・外の状況を見張り、不測の事態に備えているもので、ここで異常が発見された場合、RATSにその調査依頼がくることとなります。

AとCは恒星アリス側に、BとDは太陽系外周方向に表面を向けています。

元老院コロニーと各惑星との通過駅として、観測島に



ある宇宙港は常時混み合っています。平面世界なので、大気圏突入の必要はありません。

1-9-1 観測島A(アルフェニル)

1-9-2 観測島B(ブランドウ)

1-9-3 観測島C(カーパナス)

1-9-4 観測島D(ディーピリック)

の地球と同じように季節が発生します。

(精霊力のバランスが崩れている場合はその限りではありません。精霊力のバランスが崩れているという現象は、砂漠を例にとると物理的に「木を伐採しすぎたせいで水を蓄えておく環境が無くなり、その結果ドライアドやウンディーネの力が弱まりシルフとサラマンダーの精霊力が強くなって、よりドライアドやウンディーネが集まりにくくなる」といった状態や、非物理的に「魔法などによる、事故や故意などで精霊力のバランスを一度崩してしまったがゆえにその状態が続く悪循環に入ってしまった」状態の2通りが考えられます。)

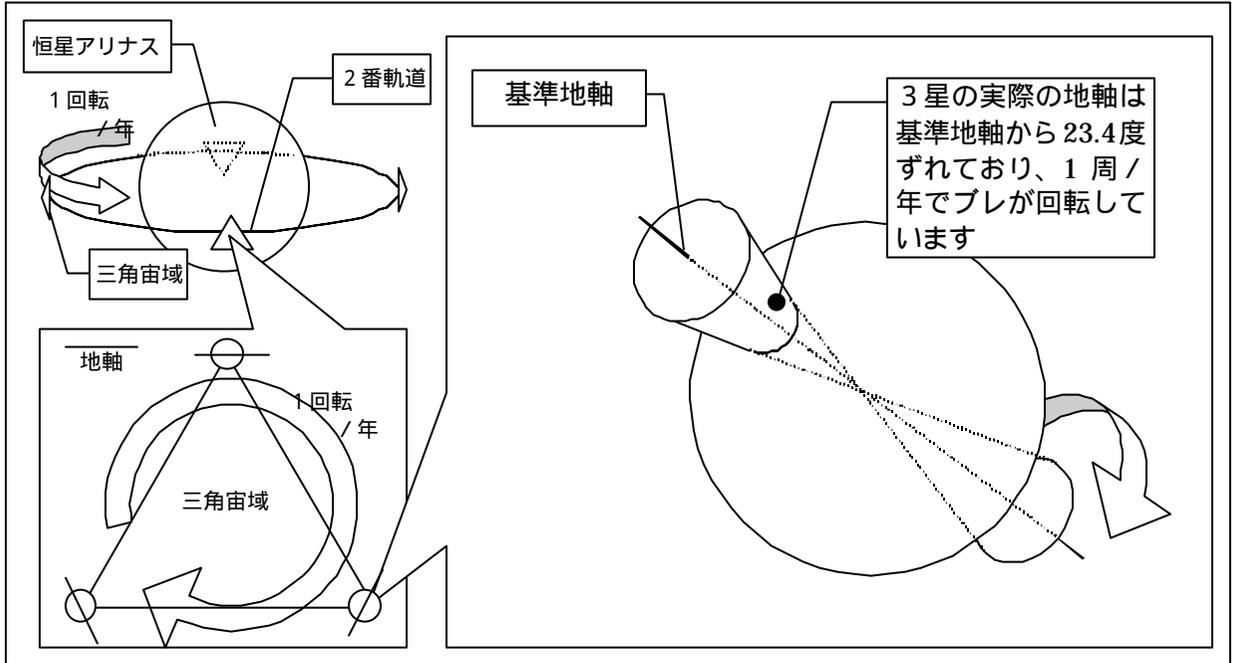
3星は衛星を持ちませんが、空には月が見えます。この月は他の2星なので「満月」はありえませんが、それぞれが「半月」です。半月が2つ同時にそろった時、ワーウルフが変身するなどの「満月」と同じ効果があります。

月の満ち欠けはありませんが、どちらかの「半月」し

かでない場所があります。

ただし、この「満月」の大きさは、我々の世界における月の（直径比にして）「20分の1」となっています。これによる「満月の効果」に変更はありません。

月が出うる時間帯は決まっており、正午過ぎから真夜中の0時までです。



1-10-1 パリマ

工業を主産業とする国が多く、鉱山宙域の所有権は8割がたパリマの国々が握っています。

1-10-1-1 ニーム王国

パリマの北半球にある内陸の小さな王国です。鉱山宙域の一角に採掘権を多数持っており、ニームの財源はほとんどこの鉱山でまかっています。

採れるのは主に鉄鉱石、チタンで、精霊機の機体骨格製造に用いられます。

上位精霊機の機体骨格メーカーであるクラン商会もここにあり、税収の1%を占めるほどの企業です。

宇宙港はひとつで、ロッテンホップ宇宙港が国の南側

に設置されています。ここは鉱山宙域からの貨物機が多く離発着するので、滑走路の状態はあまり良いものではありません。

この国は、国土面積が小さい割には遺跡が多いことでも有名で、地上の冒険者達もかなり行き来するようです。

1-10-2 ワグナス

農業を主産業とする国が多くある惑星で、肥沃な大地の大陸が広がっています。

1-10-3 フェーブラント

惑星上の8割を海が占める星で、漁業を主産業としています。また、その豊富な水を求めて精霊機用の水販売業者などが多く立ち入ります。

1-11 コネクションについて

バラダ・ハーンには、シーフギルドの他に宇宙海賊団までもを複合した「コネクション」という組織が存在します。惑星ごとに勢力圏があり、パリマのギアード・コ

ネクション、ワグナスのサバンナ・コネクション、フェーブラントのディーブ・シー・コネクションがあり、それぞれしのぎを削っています。表面上は協力関係にあるので、どこかに登録されているシーフなどが、他のコネクションに行っても、対応が悪いなどということはありません。

ません。

1-11-1 ギアード・コネクション

1-11-2 サバンナ・コネクション

1-11-3 ディープ・シー・コネクション

1-12 宇宙海賊(スペース・パイレーツ)について

その名の通り宇宙の海を活躍の舞台とする海賊達です。彼らの所属するギルドは宇宙海賊ギルドで、大まかに分けると四つあります。うち三つは、上で述べたコネクションに所属しているもので、ひとつだけ、宇宙海賊ギルドとして独立しているものがあり、一般に「宇宙海賊ギルド」というとこれを指し示します。

他の三つが各惑星のコネクションを拠点としているのに対し、「宇宙海賊ギルド」はどの航路図にも載っていない「ダークサイド」という人工島に本拠があります。

1-13 宇宙海賊コロニー「ダークサイド」

1-14 精粹星(レービュート)について

バラダ・ハーンのある宇宙には、^{レビュート}精粹星と呼ばれる、精霊力のみで構成される惑星があります。その中でも特に、単一の精霊力のみで構成されるものを^{レビュースト}煌粹星といい、精霊の王が住まう星として伝説に残っています。

精粹星は精霊界と人間界をつなぐ、門の働きをしているという話や、空間のひずみに精霊力が溜まったものであるとするものなど、さまざまな説がありますが、定かではありません。

とりわけ四大精霊の煌粹星に関しては伝説が多く残っており、有名なものでは、現在、鉱山宙域として知られているアステロイドベルトは、ノームの煌粹星が砕け散ったものだという話などがあります。

ちなみに、煌粹星という呼び名は、この星から年に数回、下位の精霊たちが中から旅立ち、その時に輝きを放つことからついたといわれています。

1-15 サンプル企業

1-15-1 クラン商会

工業惑星パリマの小王国ニームにある、精霊機の骨格を生産しているメーカーです。

第2章 基本ルールの変更

2-1 「追加技能について」

精霊機を操作するための追加技能には以下の4種類があり、経験点の扱いはレンジャー・セージ・バード技能に準ずるものとし、技能のジャンルは冒険者技能に入るものとします。

- ・操縦士技能パイロット：精霊機内で動く乗り物全般に対する操縦を行う事ができます。基本能力値はA G I。
- ・砲手技能ガンナー：精霊機のシステムに組み込まれた搭載兵器で攻撃・防御を行う事ができます。基本能力値はD E X。
- ・航法士技能ナビゲーター：精霊機のレーダーを操り、索敵・ナビゲートを行う事ができます。基本能力値はI N T。
- ・機闘士技能エンジニア：精霊機内の出力調整・補修を行う事ができます。基本能力値はS T R。

その他に、上記技能の特例として、次の「機闘士技能」があり、経験点の扱いはファイター技能に準じます。

- ・機闘士技能バトル：超小型の機体骨格を使用して作成された精霊機に限り、上記4種の技能の代わりとして使うことができます。

2-2 「生まれ表」について

バラダ・ハーンをプレイするにあたりキャラクターメイキング用の生まれ表も次のように変更されます。

3 D	生まれ	保有技能	経験点	所持金
3	宇宙海賊	ファイター&ガンナー	1500	2D x 100
4	蛮族	ファイター&レンジャー	2000	2D x 100
5	魔法使い	ソーサラー	2000	2D x 200
6	宝探し	シーフ&レンジャー	2000	2D x 200
7	整備士	エンジニア	2500	2D x 200
8	悪党	シーフ	2500	2D x 200
9	旅人	バード	3000	2D x 200
10	一般市民	なし	3000	2D x 200
11	商人/学者	セージ	3000	2D x 200
12	狩人	レンジャー	3000	2D x 200
13	傭兵	ファイター	2500	2D x 200
14	観測師	ナビゲーター	2500	2D x 200
15	精霊機乗り	パイロット	2500	2D x 200
16	司祭	プリースト	2500	2D x 200
17	精霊使い	シャーマン	2000	2D x 200
18	騎士/貴族	ファイター&セージ	2000	2D x 500

2-3 呪文増幅器での効果について

呪文増幅器内で発動させた魔法は、通常のキャラクターには、種類を問わず10倍の効果を持ちます。

これは上位精霊機の優位性を出すために行っている10倍ルールにダメージなどを合わせるためです。

単純なダメージ魔法はダメージロールを行った後にその値を10倍することで対応できますが、それ以外は何を10倍すればいいのか、様々な可能性が考えられます。

基本的な考え方としては、「対精霊機戦を行ったときが基準となり10倍となる」ということです。

2-3-1 召還魔法

召還魔法の場合は大きさ、数、被召還者の術、が10倍になる可能性を持ちます。

被召還者が術を行使できる存在の場合、被召還者は特に変化なく、行使される術に対して増幅が行われます。

それ以外の場合、被召還者が術者の創作物なら体積が10倍となり、創作物でないなら数が10倍となります。ただし、数が10倍の時でも、それによる攻撃は1体の攻撃として扱い、1体分の攻撃を行い、その値を10倍します。

2-3-2 範囲魔法

範囲魔法の場合は、範囲がもとの1mあたり1宇宙距離(125m)に変化し、ダメージは10倍とします。

2-3-3 距離

距離も範囲に準じます。

2-3-4 達成値

達成値の増加はありません。

2-3-5 目標数

目標数の増加ありません。

第3章 追加魔法

3-1 古代語魔法

3-1-1 レベル3 古代語魔法

3-1-1-1 バキューム・ブリージング

基本精神力9 距離 10 メートル 効果範囲個人 持続時間 1 時間 効果：宇宙空間での呼吸を可能とし、気圧ゼロから全身を保護する） 体表面に薄い空気の膜を作るので、魔法の使用は可能です。

3-1-1-2 クリエイト・ウォーター

基本精神力 距離 効果範囲 持続時間 効果：

3-2 暗黒魔法

<アートラ>

上位精霊機（ヒーノ・エレメネイン）作成ルール

3-3 精霊機(エレメネイン)について

「バラダ・ハーン」には「精霊機」と呼ばれる、「精霊機関」を主動力とする乗り物があります。私たちの世界でいうところのバイク・自動車は「陸動機」、船舶は「航水機」、飛行機は「航空機」、宇宙船は「航宙機」として、ほとんどがこの精霊機で代用されています。

精霊機には「上位」と「下位」が存在し、区別は操縦ユニットに対する機関部分の大きさでします。

「操縦ユニット：機関部」の比率が「1：2」以上に開いたものを「上位」、それ以外を「下位」とします。ルールの違いは、上位精霊機の数値は、キャラクターに対したとき、（攻撃力、ダメージなど）すべて10倍として扱うことです。

3-4 搭載ポイントについて

精霊機関係の物品は大きさや重さを表すのに「搭載ポイント」という単位を用います。1搭載ポイントの目安は容積が約20リットルで、重さが20キログラム程度です。ただし搭載ポイントは重さと大きさ両方を表わしていますので、必ずしもこの通りではありません。

搭載ポイントは「外装」と「内蔵」に分けられ、搭載する機器にそれぞれいくつ消費するかが書かれています。この時、「外装」や「内蔵」でなく単に「搭載」ポイントを消費すると表わされているものは、どちらをいくつ消費するかが自由に割り振れます。また、外装ポイントを1ポイントでも消費している機器ならば機体からの「切り離し」が行え、同時に「搭載機器狙い」の攻撃目標となり得ます。

3-5 航宙機について

航宙機は、三角宙域を航行するためのアイテムです。超小型から中型までの航宙機は、大気圏突入能力を持つものも多く、航空機としても使用できるものが多数あります。

機体は大まかに言って次に挙げる11の要素からなります。

- ・精霊機関：機体の動力は全てこれから生み出されます。これにより、機体の基本出力、推進力が決定されます。
- ・機体骨格：機体そのものともいえる物。これにより、機体の搭載ポイント、耐久度が決定され、出力・推進力・回避力修正、が加えられます。
- ・制御器：姿勢制御用のバーニア、スラスタ等の総称です。これにより、機体の回避力修正が加えら

ます。

- ・機体装甲：機体をおおう装甲板。これにより、機体の受動的な防御力が決定されます。
- ・感応器：我々の世界で言うところのレーダーです。これにより、周囲の状況を把握できる基本的な範囲が決定されます。これを使うと情報戦を仕掛けることができます。
- ・妖精：精霊機による出力・索敵・攻撃（能動的な防御を含む）・回避などのサポートユニット。これにより、機体の推力修正・索敵力修正、攻撃力修正、回避力修正が加えられます。また、妖精の擬似精神力はそのまま精霊機の精神力として扱います。
- ・砲塔：ソーサル・カノン 魔力弾砲、ワウアー 光精射出器等の武器としてマナ・シールドの攻撃砲塔や 魔力壁 等の鎧としての防御砲塔。これを使い、攻撃や能動的な防御を行うことができます。基本ルールでは、砲塔の搭載位置による修正はありません。
- ・操縦室：精霊機全ての機能をコントロールするための部屋です。
- ・推進剤容器：精霊機が空中・宇宙機動し、砲塔などの搭載機器に出力を与える触媒としての水を入れておく容器。また、この水は、乗員の生活用水ともなりません。
- ・多目的室：寝室や、ダイニングなど、様々な用途に使われるルーム・ユニットです。
- ・貨物室：艦載機や、運搬を依頼された貨物などを積むためのスペースです。

3-6 精霊機関について

この世界において通常のフォーセリア世界と特に異なる点は「精霊機関」の存在です。

これは我々の現代においての内燃機関の代わりとなるものです。

古代魔法王国の遺物が文明発達の基盤になっているこの世界では、制御に（この世界の文明レベルでは）非常に精度の高い技術の必要な内燃機関より、魔術師ギルドなどが数々の研究の末に生み出した理論を基礎とした、通常の科学ではない、魔法科学と精霊学を基礎とした「魔精科学」と呼ばれるものが発達しました。

これにより作られた、精霊力により駆動するエンジンの事を「精霊機関」と呼びます（とはいえ、基本から開発できたわけではなく、古代遺跡から発掘された機関を解析し、ある程度同様のものが作れるということですが）。

燃料を必要とせず、陸動機用は水を触媒とした回転力、

航空・航宙機用は精霊力で水を噴射するという水を使った推進力、火器などへは水を触媒とした出力を生み出す事ができます。

機関は一種の結界を形成しており、外部からの魔法には殆ど影響されません（なかには機関士技能と、魔法の「クリエイトアンデッド」を複合して行う幽霊船作成呪文もあるらしいですが）。

制御・補修を行うには追加技能の「機関士技能」を必要とします。

製造は元老院直轄の「精霊機ギルド」のみが行っており、製造法は極秘となっています。機関士は制御・補修方法を知っていますが、材料から作り出せるほどの細かな構造や理論までは知りません。

市販されているものには4種類あり、サラマンダー シルフ ノーム ウンディーネ 火精・風精・地精・水精に分けられ、それぞれの性格は以下の特性を持ちます。また、各機関に対応した「特殊砲塔」とよばれる各砲塔は、それぞれ対応した機関でなければ、必要出力を満たしていても稼動しません。

- ・火精機関：ロケットエンジンのような爆音を上げる、ブラスター 瞬発力重視の機関。特殊砲塔は熱線砲。
- ・風精機関：ターボのような金属音を上げる高速型機関。特殊砲塔は渦動砲。ボルテックスカノン
- ・地精機関：ほとんど音を発しない、瞬発力はないが、レールガン 常時出力の高い機関。特殊砲塔は岩石砲。
- ・水精機関：全体的にバランスのとれた万能型機関。特殊砲塔は圧力砲。プレッシャーカノン

又、この他に、製造コストが高く、現在、元老院近衛艦にしか使われていない以下のウィル・オー・ウィスプ ジェット 光精・闇精2種があります。

・光精機関：光速航行を実現させる可能性がある高速型機関。特殊砲塔は光子魚雷。フォントービド

・闇精機関：亜空間航行を実現させる可能性がある高出力型機関。特殊砲塔は恐慌砲。ライターカノン

その他、古代文明では精神精霊をもちいて、精神攻撃用の特殊砲塔を装備できる機関などがあるといわれていますが、定かではありません。

機関が停止状態にあるときに起動するときは、機動時間として「基本出力÷3（端数切り上げ）」ラウンドかかるものとします。

一つの機体骨格に、複数の機関を積む事もでき、超大型機は200以上の機関を積んでいることもあります。

複数の機関を搭載した時はそれぞれを「主機関」と「補機関」のどちらかに設定します。主機関にすると出力・推力ともに使えますが、補機関にすると推力には使用できず、出力にしか使えません。

そのかわり主機関が1ラウンドあたりに消費する推進剤が「基本出力」ポイントなのに対し、補機関はその半分（端数切り上げ）ですみ、かつ出力ロールの必要がない安定した出力を供給します。

尚、市販の機関についての性能を下表に示します。

「種別」は機関が使用している精霊力の種類、「型式」はギルドの開発コード、「ランク」はグレードで推力・出力ロールを行うときの目標値、「基本出力」は搭載機器に回すことのできる出力の大きさ、「変動可能幅」は出力ロールにより機関に無理をさせる代わりに、追加出力として使える値、「耐久度」は追加出力を使うときに減ってゆく機関自体の生命力、「推力」は「基本出力」+「推力修正」のことで機体移動力の基本となる値です。

種別	型式	ランク (目標値)	基本出力	変動可能幅	耐久度	推力 (修正)	消費搭載ポイント		価格
							搭載	外装	
サラマンダー	SM3-11	28	35	+40	20	39(+4)	32	9	57,000
	SM2-10	18	25	+25	15	28(+3)	24	6	38,000
	SM1-5	11	15	+20	10	17(+2)	16	3	12,000
シルフ	SF3-2	25	20	+15	5	35(+15)	30	8	49,000
	SF2-7	17	10	+12	3	20(+10)	20	7	36,000
	SF1-32	10	5	+10	2	10(+5)	13	5	10,000
ノーム	GM3-20	28	50	+10	50	51(+1)	60	17	60,000
	GM2-20	10	40	+7	40	40(±0)	46	11	42,000
	GM1-5	11	30	+5	30	30(±0)	32	8	15,000
ウンディーネ	WD3-1	25	40	+20	15	43(+3)	40	15	55,000
	WD2-6	16	35	+15	10	35(+2)	30	12	40,000
13		BARADA - HARN				THE HOLY HISTORY			

	WD1-15	9	25	+10	5	26(+1)	20	10	14,000
--	--------	---	----	-----	---	--------	----	----	--------

3-7 機体骨格について

宇宙船の骨格を製造しているのは、個人経営などの小さな会社を別とすれば、シーファー社、クラン商会、クィーン社、ラド&レック社、アサン社、ドラグ社、チャ・ザ教団の7社であり、それぞれの製品は下表に示す

通りとなっています。

なお、機体骨格には人間1人が通れるサイズのハッチが、最低1つ付属しています。

種別	ランク	メーカー名	推力修正	出力修正	耐久度	回避力修正	搭載力		価格
							内蔵	外装	
超小形	フェアリー級	シーファー社	-3	-3	12	+3	60	30	45000
	フェザー級	クラン商会	-3	-3	15	+2	70	25	47000
	ダガー級	ラド&レック社	-4	-4	10	+1	85	35	43000
	ウーンズ級	ドラグ社	-5	-5	18	±0	110	50	52000
小型	ピクシー級	シーファー社	-25	-25	45	-1	520	200	487000
	マノー級	クィーン社	-26	-26	48	-1	480	240	492050
	カトラス級	ラド&レック社	-27	-27	55	-2	500	240	496100
	エンデバー級	アサン社	-28	-28	61	-3	530	250	499000
	フォース級	ドラグ社	-29	-29	66	-4	550	255	500100
	シルヴァーナ級	クィーン社	-30	-30	72	-5	580	260	503200
	カタル級	ラド&レック社	-32	-32	70	-5	620	300	520500
中型	エネルギー級	アサン社	-60	-60	145	-15	1250	660	794000
	ポイズン級	ドラグ社	-	-					
	マグナ級	クィーン社	-	-					
大型	ディスカバリー級	アサン社	-600	-600	1300	-80	6000	3000	8200000
	ペガサス級	シーファー社	-	-			8000	4000	
	ハザード級	ドラグ社	-	-					
	コース級	チャ・ザ教団	-	-					
超大型	デーモン級	ドラグ社	-6000	-6000	9000	-300	600000	300000	91430000
	ジハド級	チャ・ザ教団	-	-					

3-8 制御器について

航空・宇宙用の精霊機を姿勢制御するためのバーニア・スラスターなどの総称。これを装備する事で旋回時や直進時の安定性が増し、より細やかな飛行を行う事ができます。市販されているものは以下の通りです。

が、制御器による機動回避の修正値は+8を超えた場合は乗組員への負荷が大きく、回避力修正が+8を超え

た値を難易度に生命力抵抗を行い、失敗した場合は難易度分のダメージを生命力に受けます。+8以下のときはロールの必要はありません。このダメージは鎧による軽減もできます。

この時、パイロットレベルなどで上昇した分は「上手さ」を表わすので、その分は数えません。

種別	メーカー名	消費出力	回避力修正	消費搭載ポイント		価格
				搭載	外装	
フェザリア	ラド&レック社	10	+1	10	10	3000
ピーサー	クィーン社	20	+2	25	25	5000
T224	アルゴン社	30	+3	30	30	8000
ボタニック	ファサード社	50	+4	10	15	22000

ディスクァ	ファサード社	15	+1	20	25	2000
チップー	クィーン社	25	+2	30	35	4000
フローリア	ファサード社	40	+3	40	45	6000
R975	アルゴン社	45	+4	20	30	12000
ベルズ	ファサード社	20	+1	30	40	1000
キューピカ	ファサード社	30	+2	40	50	2000
チェクター	ラド&レック社	40	+3	50	60	3000
プロワァー	チャ・ザ教団	80	+4	30	50	6000
パェピア	クィーン社	60	+1	40	60	800
コーンズ	ファサード社	90	+2	50	70	1700
マインズ	チャ・ザ教団	180	+3	60	80	2500

3-9 機体装甲について

機体表面に配置し、与えられたダメージを吸収してくれる、精霊機の鎧です。下表の種類があり、

鋼板・チタニウム・ハードメタル装甲は金属による装甲版です、ミラーコートは鏡面のコーティングにより光学兵器を無視します、マナ・カウンターは埋めこみ呪文による魔法への抵抗力を精霊機に付加します。ミラーコーティングやマナ・カウンター、耐熱コーティングやス

テルスコーティング、シームレスコーティングは、鋼板装甲があることが前提で、複数のコーティングを同時に装備することも可能です。

ただし、ミラーコーティングとステルスコーティングは、ともに最表面の加工による効果なので両者の同時装備はできません。

種別	ランク		推力・出力 修正	回避力 修正	特殊効果	重ね	価格
	防御力	魔力抵抗					
鋼板装甲	0~7	なし	防御力	-1	なし	×	防御力×機体骨格の外装力
チタニウム装甲	5~19	なし	防御力 ×2	-3	なし	×	防御力×機体骨格の外装力×4
ハードメタル装甲	13~	なし	防御力 ×3	-5	なし	×	防御力×機体骨格の外装力×8
ミラーコーティング	なし	なし	なし	-1	光精射出器への防御を有効にする	ステルス・耐熱とは不可	機体骨格の外装力×200
マナ・カウンター	なし	1~14	なし	-1	呪文に対する抵抗を付加する		機体骨格の外装力×80×魔力抵抗
耐熱コーティング	なし	なし	なし	-2	大気圏突入時のダメージのみ10倍で軽減	ミラー・ステルスとは不可	機体骨格の外装力×100
ステルスコーティング	なし	なし	なし	-3	感應器による索敵口 ールに-4	ミラー・耐熱とは不可	機体骨格の外装力×300
シームレスコーティング	なし	なし	なし	-2	渦動砲によるダメージを半分にする		機体骨格の外装力×80

3-10 妖精について

魔精科学により作られた、魔法的コンピュータです。

S, A, B, C, Dの各ランクが存在し、高度なもの言葉は解し、言語によるサポートも行う事ができます。

妖精の知力を人間の知力に置き換えて考えるときは、妖精の知力から12を引いた値をそれとさせていただきます(知力12を越えないと人間としての言語や常識が満たされていないという意味です)。

同じく擬似精神力が12を越えると感情らしきものを

持ち始めます。この「感情」はプログラムによる擬似的なものなので精神の精霊は宿っていません。

妖精は総合ポイントと呼ばれるポイントを持ちます。総合ポイントは妖精の各技能レベルとして、航法士によって割り振ることができます。この作業をインストールと言い、作業には「妖精の知力」ぶんの時間を必要とします。

基本ルールでは経験による妖精の成長はありません。

ランクの概要としては以下の通りです。

- ・Sランク：古代文明の遺跡等から、時折発見される事があるという程度にしか存在しません。古代語、魔法語を解し、物によっては呪文を操るとも言われています。古代王国の知識を保有している事も多く、総合ポイントは10を超えます。中には人間型の端末や立体映像端末を持つもの、本体が人間型のものまであるそうです。Sランクは魔法によって会話機能や感情を付与されているものや、本来の機構とは別にそれらが組み込まれているものもあるので、会話や感情などにおいて、必ずしも他のランクの妖精と同じ計算は成り立たないようです。消費搭載ポイントは4~400でマスターが自由に決めてください。価格もマスターが任意に決めてください。めったに市場には出ませんし、出たとしても通常の妖精と比べると50倍ぐらいの価格で出ることが多いようです。
- ・Aランク：現代魔精科学で製造される最上級の妖精。共通語による通常会話が可能で、知識石により、言語の種類を増やす事もできます。知力・精神力は18~24で、総合ポイントは8~10です。大抵、戦艦などの採算を度外視した精霊機に搭載されます。消費搭載ポイントは総合ポイント×2です。
- ・Bランク：ある程度、資金の潤沢な船が多く装備します。カタコト以上の共通語による会話が可能で、知力・精神力は12~17、総合ポイントは5~7です。搭載ポイントは総合ポイント×3です。
- ・Cランク：最も普及している妖精です。殆どは会話ができず、タッチスクリーン等によるコミュニケーションのみです。知力・精神力は6~11、総合ポイントは3~5です。搭載ポイントは総合ポイント×4です。
- ・Dランク：解体屋等でよく見かけられる、1世代前の妖精。知力・精神力は0~5、総合ポイントは1~3で、会話ができるものはまれです。搭載ポイントは総合ポイント×5です。

Sランク以外の妖精の価格は[(「知力」×「精神力」+1) ×「総合ポイント」×100] ガメルで求めます。

なお、妖精の擬似精神力が減った場合の回復方法は、キャラクターと同じく睡眠状態(機関が起動して機体が擬似生体となっているときに停止していること)を8時

間とすることで回復します。また、トランスファーメントルパワーなどの魔法を呪文増幅器を使ってかけることも可能です。

3-11 操縦室について

精霊機の全ての機能をコントロールするための部屋であり、搭載ポイントは操縦スタッフの人数により、1人用は8ポイント、2人以上用は人数×7ポイント、補助席(コントロール装置のないシート)は人数×5ポイントです。

価格は1人用が500ガメル、2人以上用が人数×400ガメル、補助席は人数×200ガメルです。

標準的な操縦室以外では、呪文増幅器や剣圧増幅器を兼ねた物も存在し、搭載ポイントは変わらず、価格は3倍+2700ガメルです。

なお、操縦席にはすべて脱出力カプセルになる機構が付属しており、カプセルの能力は後述の「脱出力カプセルについて」の最低ランクです。より上質なカプセルにしたい場合は、差額分が加算されます。

3-12 推進剤について

航空・航宙機が飛行するためには、通常航行時は1週間で[「主機関の基本出力合計」+「補機関の基本出力÷2(端数切り上げ)」]ポイント、戦闘ラウンド時は1ラウンドに同ポイントの推進剤・触媒(以下、推進剤と省略して呼びます)が必要です。通常航行を1週間している間に複数回の戦闘があった場合は、1週間分の推進剤に加えて、戦闘ラウンド分の推進剤を消費します。

推進剤は水であり、乗員の生活用水にも使われますが、生活用水の分は通常航行時のポイントに含まれているものとします(キャラクターがふんだんに使った場合はマスターが判断して増やしてください。推進剤1ポイントは約1リットルに相当します)。

推進剤を積み込むためには、精霊機の機能と連動させるための専用タンクが必要で、推進剤20ポイントあたり、1ポイントの搭載ポイントを必要とします。価格は搭載ポイント1あたり500ガメルです。

3-13 貨物室について

搭載ポイント1あたりを貨物室として加工するためには10ガメルかかります。貨物室には最低1つのハッチを付けることをお勧めします。ハッチについては後述の「ハッチについて」を参照してください。

3-14 多目的室について

精霊機に、人が長期間乗り込むためには寝室、キッチン等が必要ですが、このような様々な用途に転用できる部屋を多目的室と呼びます。

1人あたりが活用できるスペースを確保するために

は 16 ポイントの搭載ポイントを必要とし、価格は標準的なもので搭載ポイント 1 あたり 40 ガメル。

3-15 砲塔について

精霊機での攻撃・防御を行うための武器または防具、または攻撃補助としてのアイテムです。武器としての砲塔を「攻撃砲塔」、防具としての砲塔を「防御砲塔」、その他を「補助砲塔」と呼びます。なお、砲塔によりキ

ャラクターへの攻撃・防御を行った場合はダメージを全て 10 倍として扱います。また、キャラクターからの攻撃・防御は 10 分の 1 (端数切り捨て) として扱います。

攻撃砲塔として市販されているものは、魔力弾砲(ソーサル・カノン)、光精射出器(ワウアー)、爆精矢(ブラストライン)があります。

3-15-1 魔力弾砲(ソーサル・カノン)について

魔力弾砲とは、周囲の魔力を凝縮して集め、弾体に交換して撃ち出すエネルギー砲です。スモール、ミドル、

ラージの 3 種類があり、性能は下表の通りです。

種別	消費出力 (打撃力)	攻撃力 修正	クリティカル 値	射程距離	消費搭載 ポイント		価格
					内蔵	外装	
スモール	15~25	0	10	10	打撃力 -10	打撃力 -12	打撃力× 100+300
ミドル	25~35	0	10	14	(打撃力 -15)×3	(打撃力 ×3-50)	打撃力× 200+400
ラージ	35~45	0	10	20	(打撃力 -21)×5	(打撃力 ×5-125)	打撃力× 400+600

3-15-2 光精射出器(ワウアー)について

光精射出器とは Will=O'=Wisp=drivER の略で、光の精霊力を集め撃ちだす、いわゆるレーザーであり、魔力弾砲に比べ、打撃力は少ないですが、ミラーコーティングされていない装甲に対しては防御力を無視できる

という特性を持つ攻撃砲塔です。

スモール、ミドル、ラージの 3 種類があり、性能は下表の通りです。

種別	消費出力 (打撃力)	攻撃力 修正	クリティカル 値	射程距離	消費搭載 ポイント		価格
					内蔵	外装	
スモール	5~15	+1	9	6	打撃力 +5	打撃力 +3	打撃力× 200+500
ミドル	15~25	+1	9	10	(打撃力 -5)×3	(打撃力 -5)×2	打撃力× 300+500
ラージ	25~35	+1	9	14	(打撃力- 15)×10	(打撃力- 17)×10	打撃力× 500+600

3-15-3 爆精矢(ブラストライン)について

爆精矢とは、火の精霊力を封じ込めた^{コア}核と、推進器である魔晶体とで構成されているミサイルであり、発射するためには専用の^{ポッド}曹が必要です。ポッドは弾体 1 つにつき搭載ポイントを 3 ポイント必要で、価格は 800 ガメルです。なお、弾体 1 つの搭載ポイントはどれも 2 ポイントです。

クに装填した爆精矢はポッドの爆精矢を発射すると自動的にラックからポッドへと装填されます。

予備ラックは弾体 1 つにつき 2 ポイントの搭載ポイントを必要とし、価格は弾体 1 つあたり 500 ガメルです。ポッド本体に装填されているものは同時発射が可能です。

弾体は用途に応じて下表の種類があります。

ポッドには予備ラックを付けることもでき、予備ラッ

種別	打撃力	追加ダメージ	攻撃力修正	クリティカル値	射程距離	特殊効果	価格
プレス(多弾頭)	30	10	± 0	11	20	命中判定に成功した後、5回のダメージ判定を行い、最大のものを適用します。	12発 / 8000
ノイズ(攪乱弾頭)	なし	なし	± 0	なし	20	命中判定に成功すると、以後1D6ラウンドの間、相手の全ての行動に-2することができます。	12発 / 4500
スネーク(自動追尾)	35	15	± 0	11	20	3回の命中判定を行うことができます。	12発 / 5000
ドラッヘ(一粒弾)	50	20	± 0	11	20	単発だが他に比べ威力が大きい弾頭です。	12発 / 5000
ライフル(貫通弾)	20	なし	± 0	8	20	貫通重視型の弾頭です。炸裂用のシステムは入っていないので、貫通によるダメージだけで、爆発はしません	12発 / 3000
ブリット(通常弾頭)	20	15	± 0	11	20	他の弾頭に比べ威力は小さいが、価格が安い弾幕として使われることが多い弾頭です。	12発 / 1000
シャイン(光輝弾)	なし	なし	± 0	なし	20	感応器上は精霊機として映り、スネークなどの追尾弾頭による命中判定に-2することができます。	12発 / 200

3-15-4 防御砲塔について

防御砲塔として市販されているものは、魔力壁(マナ・シールド)があります。魔力壁は周囲の魔力を集め、膜状に展開する光の鎧であり、全ての攻撃に防御力として働きます(ワウアーや魔法攻撃にも効果があります)。

たものであり、多くの宇宙船は隕石屑を防ぐため、通常時もこのシールドを微弱展開で用いて航行しています。その場合は機関が起動していれば、必要出力を満たしていなくても稼働します。

元々は隕石群での航行を行う作業船用に開発され

種別	消費出力(防御力)	攻撃力修正	消費搭載ポイント		価格
			内蔵	外装	
スモール	5 ~ 15	+ 4	防御力	(防御力-2)	防御力 × 100 + 300
ミドル	15 ~ 25	+ 4	(防御力-5) × 3	(防御力-10) × 3	防御力 × 200 + 400
ラージ	25 ~ 35	+ 4	(防御力-15) × 6	(防御力-15) × 5	防御力 × 400 + 600

3-15-5 硬質防御膜砲塔について

硬質のエネルギー膜を展開し、合計で30点までのダメージを吸収してくれる防御砲塔です。エネルギー膜は限界を超えると砕け散って消えてしまいます。使用方法はチャージ式で、チャージ時間は、機関が起動状態でまる1日かかり、使用回数は1チャージで1つの砲塔につ

き1回です。同時にいくつでも展開できますが、10ラウンドたつとダメージを受けていなくとも消えてしまいます。消費搭載ポイントは90ポイント、価格は10000ガメルです。

3-15-6 補助砲塔について

直接的には武器とも防具ともつかない砲塔を総称して補助砲塔と呼び、次に挙げるものはその一部です。

3-15-6-1 呪文増幅器 (マジカルブースター)

呪文増幅機、これはブースターが発生させるドーム状のシェル内で発動させたすべての呪文はキャラクターに対して 10 倍、つまり砲塔と同じに扱い、精霊機にも効果を与えます。射程距離は発動させた魔法の射程距離 1メートルあたり 1 距離とします。1つの呪文増幅器に 1 度に入れる人数は 1 人です。消費出力は 10、搭載ポイントは 2 ポイント、価格は 2700 ガメルです。

3-15-6-2 剣圧増幅器 (ソードブースター)

呪文増幅器と同じく、ブースターの発生させるシェル内で振った白兵武器の剣圧を増幅して発射するもので、隣接した精霊機へ剣での攻撃を可能にします。サイコ・ソードなどの遠当てが可能な武器での攻撃は、もとの攻撃可能距離 1メートルを 1 距離として扱います。1つの剣圧増幅器に 1 度に入れる人数は 1 人です。消費出力は 10、消費搭載ポイントは 2 ポイント、価格は 1500 ガメルです。

3-15-6-3 サンドパレル

「側面・背面への回り込み」を受けたときに発射できる散弾で、「側面・背面への回り込み」を行った機体に - 2 のペナルティを与え、かつ、その操縦ロールで失敗した機体に、そのラウンドに使用した推進力を打撃力としたダメージを与えます。

消費搭載ポイントは 10 ポイント、価格は 1500 ガメルです。弾は一発あたり 10 ガメルで弾単体の消費搭載ポイントは 1 ポイント、標準弾倉には 6 発までの装填が可能です (標準弾倉の搭載ポイントは 7 で、装弾しても変わりません)。なお、標準弾倉は砲塔内部に納まるので、着脱どちらでも本体の消費搭載ポイントは変わりません。

増加弾倉は 15 発・30 発・60 発があり、価格はそれぞれ 20・30・40 ガメルで、消費搭載ポイントは +15・+30・+60 です。

3-15-6-4 機雷

「側面・背面への回り込み」を受けたときに発射でき、「側面・背面への回り込み」を行った機体に - 「発射した機雷の個数」のペナルティを与え、かつ、その操縦ロールで失敗した機体に、そのラウンドに使用した推進力

3-15-6-9 ヴァリアブル・アーム

精霊機用の多目的な「腕」です。主な用途別に格闘・

を打撃力としたダメージと、機雷一発分の打撃力 (打撃力 20 追加ダメージ + 5) でダメージを与えます。発射するにはは専用の発射管が必要で、搭載ポイントは一発あたり 2 ポイント、価格は 500 ガメルです。弾は一発あたり 300 ガメルで、1 発の装填が可能です。

発射管には予備チューブを付けることもでき、予備チューブに装填した機雷はそのラウンド中に全て発射することも可能です。

予備チューブは機雷 1 つにつき 2 ポイントの搭載ポイントを必要とし、価格は 1 つあたり 100 ガメルです。

3-15-6-5 ロケットアンカー

小惑星や他の精霊機などに打ちこみ、離れるのを防ぐための、ワイヤーつきの銃です。価格は 200 ガメルで、消費搭載ポイントは 20 ポイントです。なお、アンカーに付属するワイヤーは筋力 12 の強度として扱います。また、ワイヤーを複数たばねた場合は 12 x 本数分の強度になります。ワイヤーの価格は 125m あたり 300 ガメルです。

3-15-6-6 重力アンカー

機体を特定の空間に固定するための重力子 (重さの精霊力をつめたもの) 入りロケットアンカーです。持続時間は 18 ラウンドで、空間に固定しようとする力は上位精霊機の筋力で 50 です。価格は 200 ガメルで、消費搭載ポイントは 20 ポイントです。

3-15-6-7 アクセスアンカー

他の精霊機に打ちこみ、妖精にアクセスするためのアクセス端子付きのロケットアンカーです。アクセスを成功させるためには、あらかじめ索敵ロールで、目標精霊機の妖精を補足する必要があります。価格は 200 ガメルで、消費搭載ポイントは 20 ポイントです。

3-15-6-8 ヴァンパイアアンカー

他の精霊機に打ちこみ、推進剤容器内から水を吸い上げるチューブです。1 ラウンドに 100 ポイントの水を吸い上げることができます。吸い上げを成功させるためには、あらかじめ索敵ロールで、目標の推進剤容器を補足する必要があります。使用中に移動していると 1 距離より離れた時点でちぎれてしまいます。ちぎれた場合は打ちこまれた精霊機から 1 ラウンドに 10 ポイントの割合で流出しつづけます。流出を防ぐには、船外作業で取り外すしかありません。価格は 200 ガメルで、消費搭載ポイントは 20 ポイントです。

白兵戦用の剛腕型「グラブラー」、作業・格闘・白兵戦用の触手型「ヴァイン」、作業用の精密型「ワークス」

の3種類があります。

ヴァリアブル・アーム用の武器は、キャラクターの白兵戦用武器と同じ物があります。必要筋力や攻撃力修正などのパラメータはそのまま、価格は10倍にて購入できます。その場合、武器の搭載ポイントは、「武器の必要筋力」ポイントとなります。

アブル・アームを必要とします。

その他にも、3H以上の武器がありますが、それらは市販されていません（注文品になります）。

精密型であるワークスは、攻撃に使うこともできますが、自分が仕掛けた攻撃が命中すると、その時点で壊れてしまいます。

2Hの武器は、必要筋力を満たす、最低2本のヴァリ

種別	筋力	器用度	必要出力 (打撃力)	消費搭載 ポイント		搭載力		価格
				内蔵	外装	内蔵	外装	
グラブラー	19~30	7~18	筋力-9	筋力+ 器用度-20	筋力+ 器用度-18	10	20	消費出力× 200+500
ヴァイン	7~18	7~18	(筋力-5) ×2	筋力+ 器用度-6	筋力+ 器用度-7	5	10	消費出力× 300+500
ワークス	1~16	19~24	筋力+2	筋力+ 器用度-10	筋力+ 器用度-15	3	5	消費出力× 500+600

マスターの皆さんは他にもさまざまな砲塔をデザインしてもらって構いませんが、プリースト呪文の砲塔は、

神殿が「祭器」として管理しているもの以外は作成できません。

3-16 特殊砲塔について

各機関に対応した「特殊砲塔」とよばれる各砲塔のパラメータは、それぞれ下表のようになります。

また、各特殊砲塔には、打撃力によるダメージのほか副次効果があります。

熱線砲は炎がまわり付き「再度のダメージロール」を行える効果があります。

渦動砲は渦動流（真空波を含んだ空気の奔流）によ

て目標の機体装甲全体を切り刻み、「1回につき1ポイント、シームレス装甲以外を減少する」効果があります。

岩石砲は搭載ポイントにして打撃力ポイントの岩が発生しぶつかるので「打撃力分の追加ダメージ」効果があります。

圧力砲は狙った部分に高压の水が発生し「搭載機器狙いで機器を18ラウンド使用不可にする」効果があります。

種別	対応機関	消費出力 (打撃力)	攻撃力修正	クリティカル 値	射程距離	消費搭載 ポイント		価格
						内蔵	外装	
熱線砲	サランダ-	15~25	0	12	4	(打撃力 -5) ×3	打撃力 ×3 -20	打撃力× 400+600
渦動砲	シルフ		+2	12	4			
岩石砲	ノーム		-2	12	3			
圧力砲	ウディ-ネ		-3	12	4			

3-17 追加ダメージについて

すべての搭載兵器の追加ダメージは、「砲手レベル+搭載兵器の必要出力÷6」となり、ソードワールドRPGのボウ・クロスボウに関する、選択ルールの追加ダ

メージと同じ扱いになります。

また、ヴァリアブル・アーム用の白兵武器による追加ダメージも、ソードワールドRPGの白兵武器と同じく、「操縦士レベル+アームの筋力ボーナス」となります。

3-18 感应器について

精霊機などに感应する、我々の世界でのレーダーステムのことで、能動感知と受動感知を行うことができます。

また、感应器には通信機能も入っており、干渉波出力×100万kmの範囲と通信することができます。当然ながら通信中は受動索敵に引っかかります。索敵範囲は能動索敵で「干渉波出力」宇宙距離までで、受動索敵は自分の能動索敵範囲にかかわらず相手の感应器の能動索敵範囲です。なお、能動索敵をしている相手を索敵する場合は+2のボーナスを索敵ルールに加えることができます。

基本的な機能は、索敵と対索敵用の幻惑機構で、以下の5種類に分けられます。索敵機能以外は、妖精と航法士の精神力の合計から1点消費します。

複数の目標に仕掛けるときは魔法と同じく、消費精神力を追加目標一体ごとに+1倍して下さい。

種別	消費出力	干渉波出力	消費搭載ポイント	価格
スモール	1	15	10	170
ミドル	5	20	75	800
ラージ	50	40	130	1500

3-18-1-1 索敵

精霊機関の発する特殊な波長のエネルギー波と、感应器から発した検索波との干渉度合いを解析し、スクリーン上に映し出します。

索敵で捕らえた状態でないと、目視戦闘となり知力÷10(端数切り上げ)距離を外れたところにいる相手からは-4のペナルティをイニシアチブ・攻撃・回避のルールに受けます。

3-18-1-2 コンフューザー

感应器が発する検索波を乱す特性を持った干渉波を放射し、感应器の索敵範囲内にいる精霊機の索敵ルールに-8のペナルティを与えます。この干渉波は自機にも影響します。

3-18-1-3 イレーザー

相手の感应器が発する検索波に対して、正反対の干渉波をぶつけて、相手の感应器上から自機の反応を消滅させ、相手の索敵ルールに-4のペナルティを与えます。自機への影響はありません。

3-18-1-4 ゴーストクリエイター

相手の感应器が発する検索波に対して干渉波をぶつけて任意の位置に反応を起こさせ、何もない空間にあたかも機影があるかのように誤認させます。

3-18-1-5 ハッキングブラスト

相手の感应器にプログラムとしての干渉波をぶつけ、強制的に相手の妖精と自機の妖精の間に回線を開きま

す。遠隔状態では、これが成功して初めて相手の妖精にコンパルジョンインベードやアイスブレイク(選択ルール)を開始することができます。接続中に相手が感应器の範囲外に出ると、物理的に接続線が切断されたと同じ状態として扱います。

3-18-1-6 コンパルジョンインベード

相手の妖精に仕掛けてあるプロテクトを貫き、強制的に侵入し、乗っ取ります。

目標は出力・攻撃・回避・防御・機内の5種類があり、成功したものに関しては乗っ取った妖精の知力ボーナス+レベル分までの値を打ち消し、さらに差し引くことができます。

つまり各ルールに対して、知力ボーナス+レベルが6なら、合計-12までのペナルティを与えることができるということです。

機内についてのルールはありませんが、これは機内にあるものの内、妖精のコントロール下にある機器、つまり空調機やドアなどを支配できます。

3-19 衝角(ラム)について

衝角を装備することで、体当たりによる攻撃のときに、自機へのダメージを受けないで済むようになります。

また、衝角を装備した精霊機に対しては、キャラクターの拳や蹴りと同じく、衝角が武器として扱われるので、エンチャント・ウェポンやファイア・ウェポンをかけることができるようになります。

衝角の消費搭載ポイントは内蔵が「機体骨格の出力修正」ポイント、外装が「機体骨格の出力修正×2」ポイントです。外装分は最低50ポイント必要で、それより小さな衝角はありません。価格は消費外装ポイント×100ガメルです。

3-20 ヴァンパイア・ラム

推進剤の吸引口付きの衝角です。衝角の消費搭載ポイントは内蔵が「機体骨格の出力修正」ポイント、外装が「機体骨格の出力修正×3」ポイントです。外装分は最低50ポイント必要で、それより小さな衝角はありません。価格は消費外装ポイント×200ガメルです。

1ラウンドに200ポイントの水を吸い上げることができます。吸い上げを成功させるためには、あらかじめ索敵ルールで、目標の推進剤容器を補足する必要があります。

3-21 パイロンについて

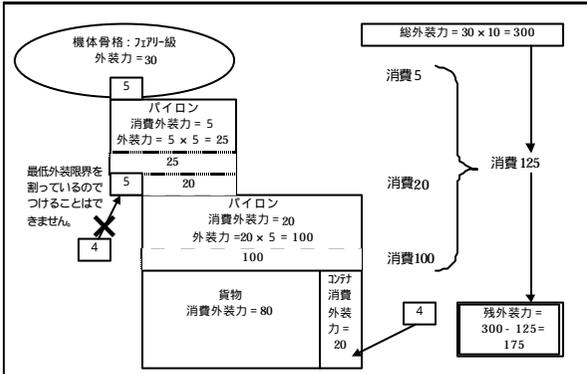
外装ポイントを消費してパイロンを取りつけることで、外部に装備できるポイントを増やすことができます。

ただし、パイロンには最低外装限界(パイロン自身の消費外装ポイント)があり、アームなどの構造上、これ以上小さなものは装備できません。これらの小さな装備

を接続するときは、パイロンに小さなパイロンをつけておこなってください。

また、パイロンの最大外装力は、パイロンの消費外装ポイント×5まで、さらに、精霊機に装備されたパイロンを含む、搭載機器すべての消費外装ポイントの合計（2重パイロンにした場合は両方のパイロンがそれぞれ消費した外装ポイントも合計します）は機体骨格の外装力×10を超えられません。

パイロンの価格は、パイロン自身の消費外装ポイント×80ガメルです。



3-2-2 コンテナについて

パイロンに最低外装力を下回る装備を取り付けたいときに使用します。仮に、搭載ポイント10のコンテナを取り付けたとすると搭載ポイント10までの装備を格納できます。この場合の搭載ポイントは「内蔵」+「外装」のことで、内蔵ポイント2、外装ポイント3の搭載機器は搭載ポイント5のアイテムとして扱われます。

また、コンテナ内に格納している装備はすぐに使う事ができません（通常の冒険者が、いきなり戦闘になったときにバックパックにしまってあるものをすぐ使えないのと同じ事です）。価格は搭載ポイント1あたり15ガメルです。

3-2-3 ハッチについて

機体骨格には付属品として1つ、最小サイズのハッチ（出入口）がついていますが、機体のどこにでも好きなところにハッチを追加することができます。

ハッチ1つの外装ポイントは最低4ポイントで、最低サイズのものは人間1人が楽に通りぬけられるぐらいの大きさがあり、幅1メートル・高さ2メートルぐらいです。

大きなハッチが必要なときは、これを目安にして、一辺を+1倍にしたら外装ポイントを+1倍（面積比です）して計算してください。価格は外装ポイント×7ガメルです。

パイロンにハッチをつけているときは、パイロンが

「搭載機器狙い」などで失われると通路が遮断され、出入口が減ってしまいますので注意してください。

3-2-4 窓について

ハッチと同じく、機体の好きなところに窓をつけることができます。標準的な操縦室は前面が窓になっています（超小型用はキャノピーです）が、ふさぐのは自由です。ふさいだときにはそのまま外を目視することができません。

3-2-5 推進力増加器について

構造は爆精矢の推進部と同じ、魔晶体による推進器で構成されている、使いきり型の補助推進器です。

搭載ポイントは「推進力」+「持続ラウンド」で、価格は「搭載ポイント」×200ガメルです。

3-2-6 カタパルトについて

離陸・発艦の場合、操縦ロールが必要で、滑走路や滑走空間が足りないとペナルティを受けます。このときカタパルトを用いると操縦ロールに+3のボーナスをつけることができます。各骨格のランクにより以下の仕様があります。

ランク	消費搭載ポイント	価格
超小型	10	170
小型	75	800
中型	130	1500

3-2-7 ネットについて

着陸・着艦の場合、操縦ロールが必要で、滑走路や滑走空間が足りないとペナルティを受けます。このときカタパルトを用いると操縦ロールに+3のボーナスをつけることができます。失敗した時のダメージは10分の1（端数切り上げ）になりますが、そのときネットは壊れます。それぞれ骨格のランクにより以下の仕様があります。

ランク	消費搭載ポイント	価格
超小型	5	170
小型	20	800
中型	60	1500

3-2-8 独立出力型砲塔について

砲塔出力用の専用機関を付けた砲塔を作成することもできます。ただしその場合、いろいろな付属品がつくため搭載ポイントは「内蔵ポイント+外装ポイント」×

2 となります。

3-29 外装品の「収納」オプションについて

外装ポイントを消費するものはすべて、「収納」機能をつけることができます。この場合、その装備の内蔵ポイントは「本来の内蔵ポイント+外装ポイント」となり、外装ポイントは変化しません。価格はもとの1.5倍（端数切捨て）となります。

3-30 脱出カプセルについて

ランク	詳細	消費搭載ポイント	価格
A	移動機能、射出機能、通信機（ミドル）	5	170
B		20	800
C		60	1500

第4章 戦闘ルール

4-1 戦闘距離について

上位精霊機同士の戦闘には、「宇宙距離」という単位が使われ、これを略して「距離」といいます。1距離は約125メートルです。

4-2 戦闘の手順について

精霊機同士の戦闘の手順は索敵フェイズ、出力フェイズ、移動フェイズ、攻撃・回避・防御フェイズ、被害判定フェイズに分けられ、順番と詳細は以下の通りです。

4-2-1 遭遇フェイズ

感応器の索敵範囲（干渉波出力）に互いに入っているかどうかを判別します。一方から他方が索敵範囲外の時に後者からは索敵範囲内で、かつ射程距離内であれば不意打ちをかけることができます。不意打ちのロールやボーナスについてはソードワールドRPGに準じますが、ロールを行えるのは航法士だけです。この時点でコンプユーザーなどの情報戦技能を使うことができます。

4-2-2 出力フェイズ

機関から正常な出力が得られるかどうかを判定するフェイズです。搭載している主機関すべてに、機関のランクを目標値とした出力ロールを行わなければなりません。失敗すると、失敗した主機関出力の半分（端数切捨て）を合計出力・推力からペナルティとしてマイナスされます。

出力ロール = 機関士レベル + 機関士筋力ボーナス + 妖精出力レベル + 妖精知力ボーナス + 2D6

4-2-3 調整フェイズ

機関士技能を用い機関耐久度を主機関から1ポイントずつ消費することで、変動可能幅の範囲で、1ラウンドに1つ、すべてのロールうちのどれか（索敵・推力・出力・攻撃・打撃・回避・防御）にボーナスを与えることができます。設定したプラスボーナス分の値を難易度にして出力ロールをします。

ロールに成功すると設定した通りのボーナスを追加できます。

” 失敗するとボーナスは追加できません。

クリティカルすると、プラスボーナスは設定通りですが、機関耐久力を消費しないで、その出力を得ることができます。

ファンブルするとプラスボーナスは得られず、機関耐久度の消費は2ポイントとなります。

4-2-4 索敵フェイズ

索敵ロールを行い、また、索敵ロールの達成値で、イ

ニシアチブを決定します。

索敵ロール = 航法士レベル + 航法士INTボーナス + 妖精索敵レベル + 妖精知力ボーナス + 2D6

達成値の小さい者から動き、大きい方はその動きを見ながら移動ができます。

このときダイス目が6ゾロであればレーダーに直接映るもの以外の変化に気づいたことになり、そのラウンドに機関停止中の精霊機も発見することができます。

一方、1ゾロの場合は、敵位置を見失い、攻撃・防御ロールの全てに - 4のペナルティを受けます。が、目視範囲にいるときはその限りではありません。

4-2-5 移動フェイズ

索敵ロールで決定された順に移動を行います。

この時、移動を行う・行わないに関らず、推進剤を「主機関基本出力合計」 + 「補機関の出力合計 ÷ 2（端数切り上げ）」ポイント消費します。

4-2-6 攻撃・回避移動フェイズ

推力の大きい者から攻撃ロールを行い、ロールが成功したら、被攻撃側はそれに対し回避ロールを行います。

回避に失敗した攻撃に関して、攻撃側は武器の打撃力を元にレーティング表にてのロールを行います。

同じく、被攻撃側は防御ロールを行い、防ぎきれなかった分を機体耐久度より消費します。

攻撃ロール = 砲手レベル + 砲手DEXボーナス + 妖精攻撃力レベル + 妖精知力ボーナス + 武器（攻撃力修正） + 2D6

回避ロール = 操縦士レベル + 操縦士敏捷度ボーナス + 妖精回避レベル + 妖精知力ボーナス + 機体骨格（回避力修正） + 2D6

防御ロール

・ 防御砲塔の打撃力によるレーティング表ロール

・ 装甲の防御力によるレーティング表ロール

4-2-7 被害調査フェイズ

相対距離 + 状況修正を難易度にした索敵ロールを行います。

成功すると、どの程度の被害を与えたのかを知ることができます。

4-3 単一目標への同時攻撃について

1つの目標へ1人の砲手が複数の砲塔を使って攻撃するときは、攻撃ロール・打撃ロールに特にペナルティはありません。

また、このとき攻撃ロールやダメージロールは、1度にすべて行ってかまいません。

4-4 複数目標への同時攻撃について

二つ以上の目標へ、一人の砲手が1ラウンドの中で同時に攻撃するときは、その砲手が攻撃するすべての目標へ、そのラウンド中「- (目標数)」のペナルティを受けます。

逆に、二人以上の砲手が、一つの砲塔に対して発射指示を行ったときは、敏捷度の最も高い者が行った指示が優先され、他の砲手が行った指示は実行されません。どんな砲塔でも、エネルギーチャージには最低1ラウンドを要するからです。

4-5 廻り込みについて

側面への廻り込みは、11を基本の目標値にして操縦ロールを行います。廻り込みが成功すると側面攻撃のボーナスを攻撃に加えることができます。

背面への廻り込みは14を基本の目標値にして操縦ロールを行います。廻り込みが成功すると側面攻撃のボーナスを攻撃に加えることができます。

マスターはその時々状況に応じて目標値を調整してください。

4-6 側面・背面攻撃の特典について

側面から攻撃を仕掛けた場合、攻撃力に+2のボーナスを加えます。

背面から攻撃を仕掛けた場合は、攻撃力に+4、クリティカル値に-1のボーナスを加えます。

4-7 搭載機器狙いについて

搭載機器のうち、外装ポイントを1つでも使っているもので、収納されていないものは、すべて「搭載機器狙い」の対象になり、成功すると目標となった「搭載機器」は機体から外れてしまいます。

命中判定は通常通り行いますが、目標としている搭載機器の[「消費外装ポイント」÷6(端数切捨て)]分のボーナスを受けることができます。これが成功したら次にダメージロールを行い、目標の「消費内蔵ポイント」を越えることができれば、目標は機体から外れます。

つまり、外部にむきだしの部分が多ければ多いほど当たりやすく、内部に食い込んでる部分が多いほど外れにくいということです。

4-8 複数機関の搭載について

一つの機体骨格に、二つ以上の機関を搭載するときは二つ目以降の機関は、主機関にするか、副機関として扱うかを選択することができます。副機関として扱うときは、出力ロールのときに基本出力を足します。

もう一つの主機関として扱うときは、出力ロールを2番目以降の主機関にも行います。このとき、「- (主機関の数)」のペナルティが全ての出力ロールにかせられます。このペナルティは、何らかの理由により主機関のいくつかは停止していても(機体から切り離されていない限り)適用されます。

4-9 機関のクイックスタートについて

機関を起動するには、機関の「基本出力」÷3(端数切り上げ)ラウンドの時間を要しますが、機関士技能を用いて、起動時間を短縮することができます。通常、起動にはロールを必要としますが、この場合はランク×短縮するラウンド数を目標値とした出力ロールを行います。

例えば、サラマンダー11ランクの機関を起動させるには通常5ラウンドかかりますが、1ラウンド目で3ラウンド分の起動動作をしようとする11×3で目標値33の出力ロールに成功する必要があります。成功すれば5-3ラウンドで、あと2ラウンド分の起動動作が残るだけになりますが、失敗すると、そのラウンドに行うはずだった動作自体が失敗したことになり、あと5ラウンド分の起動動作が残るので、かえって1ラウンド余分にかります。

4-10 弾幕について

一つの目標に、同じラウンドで10発以上の攻撃をかけたときは弾幕としての効果があります。ダメージの大小にかかわらず、「10発につき-1のペナルティ」が、弾幕を受けた機体にかせられます。

4-11 体当たりについて

体当たりによる命中判定は操縦ロールを攻撃ロールとして扱い、ダメージは[打撃力=「機体骨格の必要出力」、追加ダメージ=「ぶつかる直前の推力(機関が停止していたら機関停止直前の推力)」、]を打撃力としてロールし、ダメージを算出します。衝角^{ラム}を装備していない場合、このダメージは目標・自機ともに与えられます。自機に与えられるダメージも、鎧によるダメージ減少は行えます。

4-12 衝角(ラム)戦闘について

衝角を装備しての攻撃による命中判定は体当たりと同じく操縦ロールにて行います。ダメージは体当たり準じますが、自機へのダメージはこうむりません。

また、衝角の攻撃は「打撃」と「貫通」を選択することができます。

「打撃」を選択したときは通常の攻撃と同じです。

「貫通」で目標の防御力を上回って、機体へダメージを与えたとき、自機は目標にめり込むので射撃戦はできなくなり、この状態から抜け出すためには、「自機の必

要出力」ラウンドが必要です。

この時点で目標の機体骨格耐久度が半分以下になった場合は、貫通したことになり、抜け出す必要はありません。

4-13 情報戦について

4-13-1 コンピューザー

4-13-2 イレイザー

4-13-3 ゴーストクリエイター

4-13-4 ハッキングブラスト

4-13-5 コンパルジョンインベード

第5章 戦闘以外の行動

5-1 機関停止時の扱いについて

機関を停止させるのは、それぞれ独立して任意に行うことができます。ただし、起動にはそれぞれ基本出力分のラウンドがかかります。例えば基本出力 12 の機関と基本出力 15 の機関を搭載している精霊機は、起動までに 15 ラウンドかかることとなります。

航宙機の場合（宇宙空間に限定）搭載しているすべての機関が停止し、その直前に移動していたら、機関を起動するまで、停止前と同一の方向へ永久に移動しつづけます。

ですから、例えば航宙機で体当たりをしようとした場合、途中で機関が停止しても、目標がその場を移動するか、総合で耐久力の倍にあたる累積ダメージを与えられて船体が解体しない限り、ぶつかることとなります。

また、全ての機関が停止した精霊機は、航宙機の場合、機内の循環システムも停止しますので、空気が古くなってゆき、操縦室・多目的室・貨物室など、機内の空きスペースを搭載ポイントであらわして、一人あたり 1 時間につき 40 ポイントを必要とします。これを過ぎても機関が復帰しないときは、10 分ごとに「限界時間を過ぎた分数 ÷ 10」を難易度にして生命力判定を行い、失敗すれば気絶します。さらに、限界時間より一時間経過すると、そのキャラクターは死亡します。

5-2 大気圏離脱・突入について

大気圏離脱は順調に言って約 2 分、ラウンドにして 12 ラウンドです。つまり、出力ロールで 12 回、推力 12 以上を出せば大気圏離脱は成功します。この時特にダメージはありません。なお、大気圏離脱を行っている精霊機は、他のいかなる行動もとることはできません。

また、離脱を取りやめることもできます。

大気圏離脱を取りやめるときは、下記、大気圏突入のルールに従い、離脱の出力ロールに成功した分のラウンド分、大気圏突入のロールを行ってください。

なお、大気圏突入は、さらにリスクが付きまといます。

まず、一度大気圏突入を開始したら、途中で取りやめることはできません。

所要時間は約 2 分と、離脱時と変わりませんが、この 12 ラウンドの間、毎ラウンド船体と外装品に対してダメージを受けることとなります（離脱時と違い、突入時には他の行動も取れますが、外装品にダメージを受けるため、あまり行う人はいないでしょう）。

ラウンドごとのダメージは機体骨格に比例し、機体サイズ（必要出力 ÷ 6 < 端数切り上げ >）× ラウンドとなります。

これを防ぐためにはいろいろな方法がありますが、もっともポピュラーなのは「バリュート・システム」で（消費外装ポイント 10 使い捨て 500 ガメル 展開中に攻撃が命中すると 1 ポイント以上のダメージで壊れます）、耐・断熱素材でできたクッションのようなものを機体下面に展開し防ぐものです。他には突入用の防御砲塔を展開する、下面装甲のみを強化する、などがあります。

5-3 着陸・着艦について

着陸・着艦の場合、難易度 7 の操縦ロールが必要です。

まず、水平着陸には、機体の 10 倍以上の長さの滑走路が必要となります。滑走路距離がこれに満たないときは、倍率が、1 満たないごとに操縦ロール - 1 のペナルティを受けます。

水平着艦の場合は、滑走路の長さだけでなく、上下左右の空間も必要です。ルール上はこれを搭載ポイントで考え、機体骨格の搭載力に対し 10 倍の搭載ポイントを必要とします。これに満たない場合は水平着陸の場合と同じです。

垂直着陸・着艦の場合は、バーニアやスラスタ等 of 制御器による強制着陸・着艦なので滑走路は必要ありませんが、「機体の必要出力」分ポイントの推進剤を必要とします。推進剤が足りないときは垂直着陸・着艦をすることはできません。

便宜上「水平着陸・着艦」は「水平」とありますが、推進剤を消費する「垂直着陸・着艦」以外はすべて「水平着陸・着艦」として扱います。

5-4 精霊機の修理について

起動中の精霊機は一つの結界を形成し、ルール上は一つの生物として扱われます。従って、機体の受けたダメージは、神聖魔法「キュアー」などの回復魔法で回復させることができます。

一方、精霊機関はその構造上、外部からの魔法は一切受け付けなくなっています。そのため回復魔法では修復できず、減ってしまった耐久度は、専門の技師以外は回復させることができません。耐久度を 1 回復させるのには基本相場で 100 ガメルを必要とします。

機関士技能で修復する場合は、基準目標値は 6 で、これに減少耐久度分の値を加えたものが目標値となります。所要時間は「減少耐久度」日です。

5-5 キャラクターの宇宙空間活動について

精霊力が満ちているとはいえ、三角宙域は宇宙空間です。そのままでは呼吸はできず、気圧も存在しません（自然の状態では三角宙域の精霊は生命に干渉しないという契約条項が働いているらしいのです）。むろん三角宙域外では精霊力すらほとんどありません。キャラクターがそのまま宇宙に出ると三角宙域でも、そうでない場

所でも 24 秒たつと、血液が沸騰しはじめ、やがて破裂してしまいます。

これを防ぐため、「バキューム・フリージング」（古代語呪文 3 レベル）という呪文のコモン・ルーン・アミュレットが市販されています。

このアミュレットは RAT'S ギルドが開発・流通させており、通常のコモン・ルーンより高性能で安価です。

通常のコモン・ルーンと違う点は、呪文が 3 レベルであるということと、消費精神力が基本精神力の 3 分の 1、つまり 3 点ですむように加工がなされているところです。ギルドが利益無視で流通させているので、通常 1 つ 200 ガメルほどで手に入ります。

5-6 低空飛行について

飛行高度は 60m までが目標値 12 で、半分にすると目標値が 1 増えます。さらに半分にすると目標値が +1 となります。

5-7 大気圏内の飛行について

大気圏内の飛行では、気流やエアポケット、天候の変化によりさまざまな悪条件がありますので、マスターはこれらを考慮して操縦ロールの目標値を変動させてください。ちなみに通常は 5 で、小規模の台風の中などは 12 ぐらいの目標値です。

第6章 特殊なアイテム

6-1 流体装甲について

古代遺跡から時折発掘されるアイテムで、通常は他の装甲板と同じく板状になっていますが、ある手順に沿って加工すると、状況に応じて変形し、防御力だけでなく回避力や推進力を向上させる働きを持った液可金属でできた装甲です。加工方法は「鍛冶の神」の信徒に伝わっているそうです。

市販はされていませんが、現在発見されているもので、最大、回避力と推進力に+3のものがあるそうです。

6-2 ウィンチ

陸動機用の、小型機関と一体化した独立出力型のウィンチです。出力はキャラクターの筋力に換算して100ほどで、搭載ポイントは4ポイントです。触媒の水は内蔵のタンクで2時間稼働します。タンク容量は2リットルです。

6-3 精霊銃について

精霊力をチャージし、精霊機の特種砲塔のように発射できる手持ち武器です。

チャージは銃に合致した精霊力の働いている場所で特定の儀式を行い、一晩(8時間)寝かすことで完了します。1チャージで3回の発射が可能です。

3つ以上の精霊銃を身につけると、反発しあい、チャージが解消されてしまいます(使用者の判断で身につけた場合なので、精霊銃を持っている相手に自分の精霊銃をぶつけてもチャージが解消されたりはしません)。

大きさは厚みが2センチ、長さが25センチ、高さが20センチぐらいのものが主流のようです。価格は800ガメルです。

種別	必要筋力	攻撃力修正	クリティカル値	射程距離
熱線銃	10~15	0	12	10m
渦動銃		+2		
岩石銃		-2		
圧力銃		-3		

6-4 サイコ・ソードについて

見た目はブロードソード(どちらかという日本刀に近いですが)で、通常の使用法による威力もそれに準じます。が、サイキヤストという金属でできており、精神力を消費することで間合いを伸ばすことのできる剣です。

一般に出回っているのは、コピー品で、間合いに限界がありますが、オリジナルは精神力次第で無限の間合いを持つといわれ、うわさでは5本存在し、現在使いこなせる者はバラダ・ハーンに3人いると言われています。

6-5 機装剣(ルヴァーム・ソード)について

柄の部分に専用のカートリッジを装填することで幾種類もの効果をあらゆる事のできる、魔法機械式の剣です。たいていのものは太目の柄だけのように見えます。

第7章 サンプル精霊機

7-1 RAT'Sカスタム

RAT'S用にフレームからカスタマイズされた精霊機で、万能型を目指して標準的な装備を幅広く組みこんだ機体です。特別仕様機として組まれているので、同一の装備を一から付けるよりは価格が安いようです。

7-2 飛砲機(カノニール)

フレーム内部のスペースにぎりぎり積めるだけの大きさの砲塔を積み、他のパーツのほとんどを外装とした、一撃必殺を目指した砲撃重視の機体です。

本来、内蔵されて使われることの多いパーツまで外装としてあるので、接続部の露出が多く、搭載機器を狙われると弱い機体でもあります。

第8章 選択ルール

8-1 アイス・ブレーカーについて

ハッキングブラストやアクセスアンカーにより目標妖精の妖精に回線を開いた後、コンパルジョンインベードで強制的にハッキングをかける以外に、妖精のプロテクトを技術によって解いていく侵入方法です。

妖精には前述の通りプロテクトをかけることができ、モード図として「プロテクト・マップ」とよばれる、タイルシートの形であらわされます。

プロテクト・マップは、マップ横辺のコマ(グリッド)数がプログラム難易度で「航法士レベル+航法士の知力ボーナス」で、マップ縦辺のグリッド数がシステムの深度で「妖精の知力」となります。このグリッド内に1つだけ出口(エグジット)を設定し、[航法士レベル+航法士の知力ボーナス+妖精の知力+妖精アイスブレーカーレベル+2D6]で達成値を書きこみます。この達成値は、解除の難易度になるとともに、これを索敵・推力・回避・攻撃にそれぞれ加えた値が、それぞれのシステム占拠目標値になります。

中にはガードプログラムを配置でき、これは[航法士レベル+航法士知力ボーナス]分の数まで可能です。配置するときには[航法士レベル+航法士の知力ボーナス+妖精の知力+妖精アイスブレーカーレベル+2D6]で達成値を書きこみます。この達成値は、解除の難易度になるとともに、解除が失敗したときに、解除者に与えられるダメージの打撃力になります。1度配置したガードは動かすことができません。また、ガードは座標(1,2)、(2,1)、(2,2)のグリッドに配置することはできません。

動かせるガードも存在します。「攻性防壁(アクティブガーディアン)」とよばれるもので、打撃力は通常のガードの半分(端数切り上げ)ですが、コントロールしている航法士の[航法士レベル+航法士知力ボーナス]分、毎ラウンド任意に移動させることができます。

このプロテクトを解くときは、まず、座標(1,1)のグリッドから常に開始します。これは、この座標が妖精の論理空間の入り口として設計されているからで、バラダ・ハーンの一般的な妖精はすべてそうなっています。

1ラウンドに、航法士の[「知力ボーナス」+「妖精の総合ポイント」]分までグリッドをオープンすることができます。

被侵入側はオープンされたグリッドに隣接したガードがいくつあるかを教えなければいけません。

このときエグジットはガードとして数えてください。

オープンしたグリッドがガードだった場合は、被侵入側はガードの打撃力でロールし、侵入者にダメージを与

えてください。

侵入側がダメージをこうむった場合、ダメージは精神点に加えられます。妖精の精神力があれば、そちらから先にダメージを加算してください。

グリッド上を移動したとき、ガード上を通過しても、ガードからダメージを受けます。これはたとえグリッドがオープンしていなくとも有効です。

グリッド上の移動速度は航法士の知力ボーナス分までで、オープンしていないグリッド上も移動することができます。

侵入側はガードに扮したエグジットに入り込めればシステム占拠を試みるすることができます。

8-1-1 ワーム

8-1-2 ワクチン

8-1-3 サプリミナル

8-2 攻撃の距離による修正

8-3 タイルシートを使った戦闘について

8-4 オプション種族について

8-4-1 フェザーfolk(有翼人)

8-4-2 ロックノイド(岩石人)

珪素系生命体のヒューマノイドです。その肌は岩石状で硬く、鎧としての効果を持ちます。また、真空中での耐性を持ち、空気がない場所でも活動できます。

8-4-3 ギヤスフ(気人)

8-4-4 ドール(鋼肌人)

8-5 搭載機器狙い時の機器別累積ダメージの適用

第9章 追加モンスター

9-1 宇宙モンスター

9-1-1 スペース・ゴブリン

真空の宇宙空間で生活するゴブリンです。空気のあるところは苦手で、空気のあるところには、腹をすかせて獲物を探しているとき以外はほとんどいません。

彼らの体毛は星間物質をとらえるので、彼らは歩いて宇宙空間を渡ることができます。死ぬと効果はなくなるので特に狩の対象になることはありません。

なお、「ヘヴンズバード」に乗っているスペース・ゴブリンを俗に「バードロパイロット」と呼びます。

9-1-2 ペタペタ

9-1-3 ヒタヒタ

9-1-4 ヘヴンズバード

9-1-5 シップ・ゴースト

9-1-6 スペース・マーマン

9-1-7 スペース・ローレライ

9-1-8 スペース・ドラゴン

9-1-9 シャンタク

恒星間の飛行能力を持った鳥に似た巨大な生物です。

9-1-10 幽霊機（ゾンヴァーン）

怨念が負の精霊力を呼びこみ、死んだはずの精霊機関を動かしている、精霊機のアンデッドです。

9-1-11 負霊機（ドーリアム）

「クリエイト・アンデッド」と精霊機関技術の組み合わせで誕生した、人工的なアンデッド精霊機です。

第10章 付属シナリオ

10-1 シナリオ1「天駆ける冒険者達！」

このシナリオは、コモン RAT'S、レベル1の冒険者達で遊ぶためのものです。レベルが違う場合は、モンスターなどの頭数や種類等を調整して遊んでください。

10-1-1 イントロダクション

観測島A（アルフェニル）それはこの三角宙域にある、数少ない平面世界。

そこには三角宙域内・外の状況を観測するための、元老院施設があり、常に昼の面をアリナスに向けている常春の場所である。

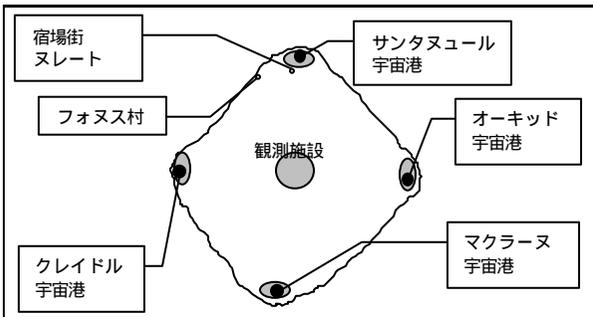
元老院コロニーへのバリマからの通過駅として、宇宙港のある街はにぎわう。

平面世界として存在するこの宇宙島は、大気圏突入をしないで済むうえ、コロニーでもないの、狭い滑走路に悩まされることもなく重宝されているためだ。

そのアルフェニルでひそかな異変が起きようとしていた。

宇宙港のない、辺境の村で起きた不審事。それははじめ、ただの牛泥棒として認識された。が、それはすぐに間違いであると知れた。食い散らされた牛の死骸と、その歯形が人のものではなかったからである。

長老が言った、「う、宇宙ゴブリンだ...」と。



10-1-2 プレイヤー用情報

プレイヤー達は、最近 RAT'S の認定を受けたばかりで、とりあえず「つて」のある、この宇宙島で停泊中です。

ここのバリマ側にある、サンタヌール宇宙港の近くにある酒場「アンチューン」は、PC達が地上で冒険者をしてきたころに懇意にしていた酒場のバーテンが開いた店です。

シモン・スルフエダール 男 32才

銀髪・碧眼の元バーテンで現在、酒場「アンチューン」のマスター。元冒険者でシーフだったといううわさがある。

ります。最も彼に聞いても「さあ...」と言うだけで答えてはくれません。ブローカーとして仕事の斡旋もしてくれます。

PC達は宇宙港停泊期間中ずっと着陸床の使用料、1日あたり50ガメルを支払わなければなりません。

仕事についての相談をシモンに持ち掛けると、彼は少し思案して、「うーん、...実は私の知り合いがちょっと困ってしましてね、」

10-2 シナリオ2「小王国ニームの鍵」

このシナリオは、コモン RAT'S、レベル3の冒険者達で遊ぶためのものです。レベルが違う場合は、モンスターなどの頭数や種類等を調整して遊んでください。

10-2-1 イン트로ダクション

第 1 1 章 参考チャート

1 天文単位 1 億 5000 万キロメートル

地球を 1 とした重さ

冥王星	0.0020 (推定)
海王星	17.22
天王星	14.50
土星	95.16
木星	317.832
火星	0.107
地球	1.000
金星	0.815
水星	0.055
太陽	332946.0

赤道部分の半径

冥王星	1210km (推定)
海王星	24300 km
天王星	25400 km
土星	60000 km
木星	71398 km
火星	3397 km
地球	6378 km
金星	6052 km
水星	2439 km
太陽	696000 km

自転の周期

冥王星	153.2 時間
海王星	18.4 時間
天王星	15.6 時間
土星	10.7 時間
木星	9.9 時間
火星	24.6 時間
地球	23.9 時間
金星	5832.2 時間
水星	1407.6 時間

太陽 609.1 時間

太陽からの距離 (天文単位)

冥王星	39.5399
海王星	30.1104
天王星	19.2184
土星	9.5549
木星	5.2026
火星	1.52377
地球	1.000
金星	0.7233
水星	0.3871

衛星の数

冥王星	1
海王星	2
天王星	15
土星	17 以上
木星	16 以上
火星	2
地球	1
金星	0
水星	0

太陽系地球型惑星

水星
金星
地球
火星

太陽系木星型惑星

木星
土星
天王星
海王星

地球地軸の傾き 公転面に対しての垂線から

23.4 度

大気の影響範囲 地上 120km

安全高度	地上 500km
大気圏離脱速度	秒速 11.2km
重力加速度(1G)	9.8m/S ²
推力修正	+ 1 あたり 0.2km/S
基本推力	11.2km/S
周回速度	秒速 7.9km (マッハ 23)
大気圏離脱時間	約 2 分 (12 ラウンド)
地球 月	38 万 km

現在まだ「完成」とは言えない状況です。とりあえずメインデザイナーの偉鷹がマスタリングできる程度なので、今回('98/11/01)のコンベンション Version Zero - 4 では背景世界を充実した状態にする予定でしたが、シナリオの作成も平行して行って、一ヶ月じゃこんなもんでしょーか、トホホ。

次回のコンベンション(いつだ?)では Version Zero - 5 になり、全体の補完が進む予定です。また、陸動機やサンプル精霊機のデータも入れる予定なので忘れないうちでやってくらはい。

今はまだ未完成なのでデータ募集中です、面白そうなネタがあったら言ってもらえれば導入するかもしれないので、教えてねー。一応、完成したら Version 1.0 っで表示になるので、よろしくご協力のほどを。

ホームページアドレスは

<http://www.japan-net.ne.jp/~itaqua>

("~"はカタカナで言うと shift + 「へ」のキーで出ます)

メールアドレスは

itaqua@japan-net.ne.jpです、

ではでは、[偉鷹 仁](#)でした。

第 1 2 章 参考資料 (敬称略)

富士見書房

ソードワールド RPG (グループ SNE)

私の勇者様 (とまとあき・塚本裕美子)

ロスト・ユニバース (神坂一)

講談社

クィーン・エメラルダス (松本零士)

朝日ソノラマ

クラッシュジョウ (高千穂遙)

角川書店

宇宙英雄物語 (伊藤岳彦)

星方武侠アウトロースター (伊藤岳彦)

松文館

R A T S (豊島ゆうさく) 「ピンクのWIZ」に収録

徳間書店

剣豪ゼロ (増田晴彦)

N H K

白鯨伝説

続巻予定

人型精霊機ルール

「ヒュームド・エレメネイン」

第 1 3 章 ライナー・ノーツ

えー、みなさまお待たせいたしました。神聖史バラダ・ハーン Version Zero - 4 です (え ? 誰も待ってないって ?はにゅーーーん ! 待っててようー)。

Barada-Harn

Ver. Zero - 3

上位精霊機 (航空・宙機) シート0

搭載ユニット名	詳細	価格	搭載ユニット		搭載ユニット名	詳細	価格	搭載ユニット	
			内蔵	外装				内蔵	外装
機体骨格			最大揮力		フック				
装甲	1								
	2								
	3								
	4								
精霊機関	1								
	2								
	3								
	4								
	5								
	6								
	7								
	8								
	9								
	10								
推進剤容器									
妖精									
感应器									
制御器	1								
	2								
	3								
	4								
	5								
	6								
衝角									
砲塔	1								
	2								
	3								
	4								
	5								
	6								
	7								
	8								
	9								
	10								
パイロン	1								
	2								
	3								
	4								
	5								
	6								
操縦室									
多目的室									
貨物室									
ハッチ									
窓									
カタパルト									

Barada-Harn

Ver. Zero - 3

上位精霊機 (航空・宙機) シート1

ネット									
ワイヤー						合計			

機体名			所有チーム名						
登録国籍			機長(操縦士)			Lv	副機長(砲手)		Lv
全長	全幅	全高	機関長(機関士)			Lv	航法長(航法士)		Lv

機体骨格	種別	ランク	推力修正	出力修正	回避力修正	耐久度	-

装甲	種別	ランク		推力・出力修正	回避力修正	特殊効果
		防御力	魔力抵抗			
	1					
	2					
	3					
4						
	合計					

精霊機関	種別	型式	ランク (目標値)	基本出力	変動可能幅	機関区分	推力修正	推力 (主機関)	機関耐久度	
	1					主・補			-	
	2					主・補			-	
	3					主・補			-	
	4					主・補			-	
	5					主・補			-	
	6					主・補			-	
	7					主・補			-	
	8					主・補			-	
	9					主・補			-	
	10					主・補			-	
	合計									

推進剤容量		1ラウンドに消費する推進剤 =	=	$\frac{\text{主機関基本出力合計}}{\text{}} + (\frac{\text{補機関基本出力合計}}{\text{}} \div 2)$	端数切り	最高速度	$\frac{11.2\text{km/s} + (0.2\text{km/s} \times \text{主機関最大推力修正})}{\text{}}$	Km/s
-------	--	-----------------	---	--	------	------	--	------

妖精	名称				ランク	総合補正	経剣直残		
	精軌	-	$\div 6 =$	精軌ボーナス		精軌抵抗 (妖精精軌ボーナス + 航法士レベル + 魔力抵抗)	知力	$\div 6 =$	知力ボーナス

感応器	種別	消費出力	干渉波出力 (索敵範囲)	

妖精知力ボーナス	妖精知力ボーナス	妖精知力ボーナス	妖精技能名称	レベル	合計	妖精知力ボーナス	妖精技能名称	レベル	合計
	機レベル	能力値							
航去士	航去士 知力		索敵			機闘士	機闘士 筋力		
			コケータ			操縦士	操縦士 敏捷度		
			レーザ			砲手	砲手 器用度		
			エースパイパー						
			ルビクガスト						
			コパルシオンバード						
			アズレーカー						

推力・出力ロール

出力ロール基本値

出力ロール基本値 + + + = = 出力

機闘推力合計 + 機闘格闘力修正 + 装甲推力修正 = 出力

機闘出力合計 + 機闘格闘出力修正 + 装甲出力修正 + 感心器消費出力 = 出力

ランクを目標値として各機闘ごとにロール

種別	機闘推力合計	機闘格闘力修正	装甲推力修正	感心器消費出力	出力
1					
2					
3					
4					
5					
6					

操縦(回避)ロール

操縦ロール基本値 + + + =

機闘格闘回避力修正 + 装甲回避力修正 + 衝角回避力修正

衝角ダメージ クリティカル値 **11** 衝角追加ダメージ 防御力 装甲防御力合計

ダメージ減少 乗機最大電装LV

種別	衝出	回避修正
1		
2		
3		
4		
5		
6		

攻撃(能力防御)ロール

攻撃ロール基本値

砲塔	種別		射程距離	位置	消費出力	攻撃力修正	打撃力	クリティカル値	追加ダメージ
	1								
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									

Barada-Harn

Ver. Zero - 3

上位精霊機 (航空・宙機) シート4

種別	推力修正	射程距離	位置	出力修正	攻撃力修正	打撃力	火力範囲	追加ダメージ	回避力修正	防衛力	外へ減少
乗員能力値ボーナス	機士 筋力 機士			機士 筋力 機士	機士 機長 機士				機士 機長 機士		
乗員技能レベル								機士	機士		最大ダメージ
機体骨格											
装甲合計											
精霊機関合計											
感应器											
妖精 (知力ボーナス + 技能レベル)											
制御器											
衝角					回避	骨格 消費出力	11	ダメージ			
基本値合計											
砲 塔	1										
	2										
	3										
	4										
	5										
	6										
	7										
	8										
	9										
	10										
	11										
	12										
各 種 合 計											