※『R-TYPE TACTICS Ⅱ』解説書表紙イラスト

少女は星空を見上げ、そして傍らの母親に尋ねた。

「あの流れ星、どこから来たの？」

「あの流れ星、どこへ行くの？」

その日、空を覆い尽くさんばかりに降り注いだ光の奔流。それは、まるで無数の流星。

まるで雨のように、滝のように、そして……涙のように。

R-TYPE TRPG

- The other side of shooting star -

正式第3版 ver.2012_05_08
※基本部分、全完成。各項目を随時修正、追記中。
進行等についてはTwitter、HP
（http://kaiserchikuwa.yumenogotoshi.com/index.htm）
などでご報告させていただいております

リプレイ、オンセ用シート、PDF版ルールブック等の置き場：
http://kaiserchikuwa.yumenogotoshi.com/trpg.htm

R-TYPE TRPG　目次　-INDEX-　※PDFでジャンプする場合はページ数＋2を入力してください

本作の主旨	001	戦闘機データ	094	シート類	184
R-TYPE TRPG STORY	002	バイドデータ	152	サポートシート	187
R-TYPE TRPG　世界年表	004				
Phase 0 TRPGと本作の概要	009				
Phase Ⅰ　キャラクターメイキング	014				
Phase 1.5　サンプルキャラクター	021				
Phase Ⅱ　判定システム	025				
Phase Ⅲ　スキル一覧	028				
Phase Ⅳ　戦闘ルール・戦闘機	043				
Phase Ⅴ　戦闘機戦闘・選択ルール	058				
Phase Ⅵ　戦闘ルール・個人	061				
Phase Ⅶ　バイド汚染	068				
Phase Ⅷ　装備データ	074				
Phase Ⅸ　ワールドガイダンス＆シナリオパーツ	079				

※『R-TYPE FINAL』解説書表紙より

本作の主旨につきまして

本作『R-TYPE　TRPG』は、アイレムの名作ゲームシリーズ『R-TYPE』の重厚な世界観と、100機以上存在する豊富な主役メカ「R戦闘機」を乗りこなす楽しみを、TRPGで再現したいと思い作成させていただいたものです。

そのシステムの骨子は、『R-TYPE TACTICS』が実現したシミュレーションゲーム形式のバトルを参考とさせていただいたものです。そこへパイロットをプレイヤーが演じるキャラクターとして表現しつつ、独自の能力値やスキルなどといったTRPGとしての要素を加えたものとなっております。

世界観につきましては、原作シリーズでは別世界の物語とされている『R-TYPE』シューティングゲームシリーズと『R-TYPE TACTICS』の世界を統一して表現するため、二つの世界の次元が接触したという独自の設定を設けております。こちらはもちろん公式のものではなく、作者独自の二次創作の世界観となりますので、ご了承ください。

また、作品中にはアイレム作品から引用させていただいた各種資料のほか、ゲーム画面、イラストなども掲載しておりますが、本TRPGは個人創作の二次創作作品であり、販売などの商用とする予定は一切ありませんので、アイレムの著作権、ならびに利権を侵害する目的での掲載ではないことをご理解いただけますと幸いです。

諸権利をお持ちの方から使用に問題等ある旨お伝えいただけましたら、全て使用を取り下げさせていただく準備もございます。また、他所で商用利用などに転用される恐れを考えまして、本作内のテキスト、画像などの無断転載、商業目的の利用などは、固く禁じさせていただきます。

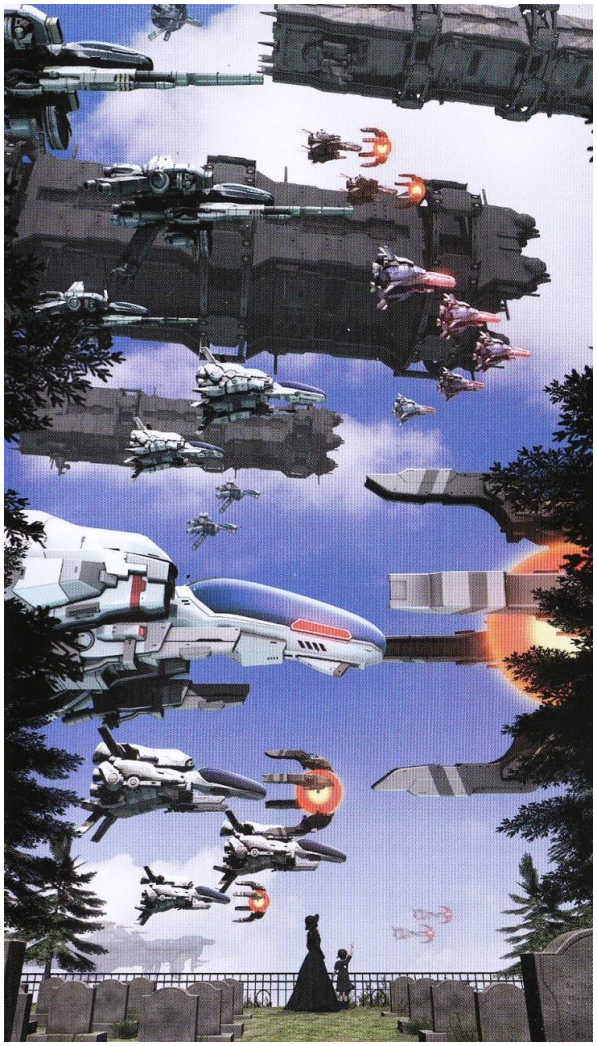
ただしこちらは無料で配信させていただいておりますシステムですので、個人で楽しんでいただく分には自由にお使いいただいて問題ありません。プレイしていただいた感想や改良案なども、いただけますと幸いです。

『R-TYPE』とは？

『R-TYPE』シリーズの始まりは、1987年にアイレムから発売されたアーケード業務用横スクロールシューティングゲーム『R-TYPE』にまで遡ります。ショットボタンを押しっぱなしにしてチャージして放つ強力な武装・波動砲、敵弾や敵の体当たりを防げる上、射出して敵に突撃させたり、自機と合体することで強力な3種類のレーザーを放つことができるという最強の盾にして最強の矛・フォースユニットという、2つの画期的なシステムを導入したほか、その神がかった敵の配置やアルゴリズムが生み出す「初見殺し」と称される高い難易度と、それでもつい諦めず何度も挑んでしまう不思議な魅力が、多くのプレイヤーの心をつかみました。

以降『R-TYPE』シリーズは、その初代作品の人気に支えられつつ『R-TYPE Ⅱ』(1989)というさらに高い完成度を誇る続編を加え、以降外伝作品『GALLOP』(1991)、『R-TYPE LEO』(1992)などのアーケード作品、『R-TYPE Ⅲ』(1993年)、『R-TYPE ⊿』(1998年)などの家庭用機版と、長きにわたり続編が作られ続けるロングセラーとなっていきました。そして使用可能機体101機という脅威のシューティング版最終作品『R-TYPE FINAL』(2003年)に続き、シミュレーションゲーム版の『R-TYPE TACTICS』(2007年)、『R-TYPE TACTICS Ⅱ』(2009年)も好評を博し、今なお多くのファンが存在するゲームシリーズとなっております。

シリーズが展開する中で当初は皆無であった公式世界設定も固まっていき、人類の敵・バイドとの戦いとそこに生まれる悲劇や、主人公の非業の最期を中心に描かれる重厚な世界観が生まれ、こちらもカルトな人気を集める要因となりました。バイドが示す数々の謎めいた符号が人類に何をもたらすのか、続編が作られない今となっては公式で語られることはありませんが、プレイヤーたちの想像や二次創作の意欲を大いに掻き立ててくれる要素となっているのは間違いありません。



※『R-TYPE TACTICS Ⅱ』パッケージイラスト

R-TYPE TRPG　STORY

26世紀。人類は最終兵器を完成させた。
生物、無機物……存在の種を問わず、あらゆるものを侵食し、取り込み、そして進化し増殖していく、機械生命体。質量を持ちながら波動としての性質も併せ持ち、あらゆるものに伝播し、時には精神にすら侵食しうる、究極の自己増殖型兵器。
それは科学のみならず、魔道力学さえも導入して生み出された、星系内生態系破壊用兵器。銀河系中心域に確認されたという、謎の敵性存在を滅ぼすために作られたケダモノ。
だが「それ」は事故により太陽系で発動し、そして……母なる星は侵食され、「それ」の帝星と化した。26世紀人類は、一瞬で絶滅の危機に瀕することとなる。
26世紀人類は、次元消去兵器によって「それ」を異次元へと消し飛ばし、絶滅を免れた。しかし「それ」は異次元の中で進化・増殖を続けながら、やがて時間をも跳躍し、とある次元へと現出したのである。
22世紀の、銀河系ペルセウス腕中央付近へと。

「　カ　エ　リ　タ　イ　」

母なる星、人間、あらゆる生命……それらの意識をも取り込んだ「それ」は、その琥珀色の瞳に映る太陽系に、強烈な帰郷願望を抱いた。そして同時に、兵器として刻まれた根幹的性質……侵食、増殖、そして破壊の衝動も。そうして、「それ」は地球への侵攻を開始した。
突如出現した謎の敵を、22世紀人類は「バイド」と名付け、その圧倒的な戦闘力と、人類側兵器を侵食して戦力としてしまう規格外の戦略を前に、終わらない悪夢として恐れた。

そうして追い詰められた人類に「狂気」が芽生えたのもまた、やむを得なかったことと言えよう。
人類は宇宙航行のために開発された「異層次元航法推進システム」を兵器転用し、異次元への侵入・ならびに戦闘に対応、なおかつ応用次元兵器「波動砲」を搭載した兵器「R戦闘機」を開発、量産に成功した。
さらに人類はそのR戦闘機に、悪魔の兵器を搭載することとなる。採取したバイドの組織を人工培養し、生体コントロールロッドで制御することで、一定量までならばあらゆる攻撃を侵食・吸収し、22世紀人類が持ちえない超高出力を発揮する「人類側のバイド」……バイド兵器、次元兵装「フォース」の誕生である。

しかしR戦闘機の大部隊をもってしても、バイドの侵攻は止め切れるものではなく、人類の間では太陽系からの脱出を訴える声も強まっていった。
だが、一人の若き提督……伝説の英雄ジェイド・ロスが率いる精鋭艦隊のバイド中枢突貫作戦の成功により、バイドの侵攻は止まり、人類は滅亡の危機から救われることとなる。
そして、人類を救ったその若き英雄は、「記録上」は……そのまま帰ってくることはなかった。

だが、バイドは依然太陽系内外で散発的に活動しており、その平和が一時的なものでしかないのは誰の目にも明らかだった。

バイドなどの外宇宙からの侵略者に対抗する名目で、軍閥化していく地球連合。そしてその弾圧と、バイドを兵器として利用することへの危機感を訴え、バイド兵器根絶と現体制の改革を訴える、グランゼーラ革命軍政府の樹立。

人類の救い手だったはずのR戦闘機のみならず、地球連合軍はフォースをはじめとするバイド兵器を、グランゼーラ革命軍はバイドに頼らぬ新兵器を次々と作り上げ、同じ人類へとその矛先を向けあった。平和は、人類同士の戦争という形で幕を下ろしたのである。

だが、人類同士が争い始めて間もないその宇宙に、ある日「流星」が降り注ぐ。

光の奔流。異層次元・跳躍26次元を超越し、帯電現象を引き起こしながら、長大な次元間の接触エネルギー痕を引いて地球付近に飛来した、大規模の戦闘艦隊。
それは、別の次元……この世界とはまた違う戦いの歴史を歩んできた、別世界からの来訪者。
同じくバイドの侵攻を受けた人類が、R戦闘機大隊の物量ではなく、少数精鋭による中枢突貫を主とした超高性能R戦闘機と、パイロットをパーツ扱いするような、こちらの世界よりもはるかに非人道的な狂気の戦いで生き延びてきた、パラレルワールドの住人。
彼らがバイドとの決戦に臨む最終計画・作戦名“Last Dance”に投入した、中枢突入機とは別行動をとっていた、彼らの史上最大の大艦隊。それらはバイド中枢ではなく、次元跳躍の事故により、この別世界の22世紀太陽系へとワープアウトしてしまったのだ。

突如現れた別世界人たちを、その地球から見えた流星群のような出現時の様子から、現世界人は「流星派（Shooting Star Sect）」「流星世界人」などと称した。
公式な地球連合内での認定略称は、「SSS」（スリーエス）。あるいは、戦場などの猶予を許されない場所によってはさらに短く略され、彼らは「シューター」と呼ばれた。

生活様式のみならず、バイドとの戦いの歴史以外はほぼ同じである流星世界人（シューター）との接触は、人類にとって容易なことではあった。だが、その容易さがこの戦時下では、悲劇へと繋がっていく。対話は、常に平和的解決につながるようなものではない。
この世界にとっては異邦人であり、奇異の目で見られてしまう彼ら流星世界人が持っていたものは……R戦闘機大隊のパイロットとしての、技術と戦闘力。
流星世界人のうち、ある者は傭兵のように地球連合軍やグランゼーラ革命軍へと合流し、またある者は平穏を望んで現世界人の社会の中に隠れ住み、そしてまたある者は……流星派の独立自治権を訴え、第三の陣営として戦局に加わった。
この蜂起による流星派への偏見の強まり、さらにバイド兵器を地球連合軍よりもさらに危険な運用法で用いる彼らへの、グランゼーラ革命軍の憤り……。三つ巴となった戦局は、そして世界の情勢は、混沌を極めた。

そうして、十数年の時はあっと言う間に流れていく。
流星派への偏見は依然残り、混沌とした戦局に打開はなく、それでも人類は戦いの歴史を刻んでいく。
分かりあおうと訴える人々もいた。心通わせた流星派と現世界人の間に、ひそかに生まれた子供さえもいた。
だが、人類は今もまた、着実に滅亡へと自ら歩み寄っていく。疲弊していく。

そんな彼らを見つめる、琥珀色の瞳の群れ。そして、26世紀人類が恐れた、銀河系中心域の「謎の存在」の胎動。
人類滅亡の危機は、今また刻一刻と迫りつつある……。

R-TYPE TRPG　世界年表

※本作の主軸となる『TACTICS』世界の年表の一部については、ゲームを参考に作者が創作したものです。また、TRPG化にあたり公式年表を一部書き直した部分もあり、公式の見解とは異なりますので、ご了承ください。

TACTICS SIDE

2043	宇宙空間機動計画、機体開発プロジェクト発足。計画名「RX－プロジェクト」。リーダーは、ジム・クライアント博士。
2045	汎用作業機械にR-エンジン3型TYPE-3を搭載。高出力慣性制御に問題。
2047	推測停止プログラムを変更。12個の機体安定用ロケットモーターを16個に増設し搭載した、RX-T1通称「スケルトン」が完成。その名の通りこの機体はテスト用のため外部装甲は無く、まったく粗末なものであった。
2048	RX-T1を改良。外装を追加し、実用テストのため日本の宇宙ステーション「さくら」に試験投入。
2051	RX-T1実用化。正式名称R-1a。名称の頭文字"R"はキャノピ-の形状(ラウンド)とプロジェクト名から引き継ぎ命名された。
2055	新規格のRX－T2の開発に着手。
2063	R-1、様々なマイナーチェンジによりR-1a～R-1j まで作成。
2065	MMU(有人機動ユニット)の基礎技術統一化に伴い、R-1シリーズの製造を中止。
2067	R-2(RX-T2ベ-ス)シリーズ実用化。規格化によりMMUが一般化する。
2075	R-エンジン双発化(RW-3型エンジンTYPE-1)のため、R-2シリーズはR-2dまで製造され、R-3シリ-ズに継承される(ユニットはMMU規格により互換性あり)
2083	R-3シリ-ズ実用化。双発エンジンにより高機動化を実現。
2088	R-ユニットの掘削作業用低出力力場解放型波動砲の開発に着手。
2098	新理論に基づき開発作業が進められていた、異層次元探査艇がロールアウト。
2102	異層次元探査艇「フォアランナ」超長距離航行に出航。帰還予定は2120年6月27日。
2103	R-エンジンを小型化し外装内におさめる事に成功。低出力小型エンジン(RS-3型エンジンE-UNIT)完成。

SHOOTER SIDE

2043	宇宙空間機動計画。機体開発プロジェクト発足、計画名「RX－プロジェクト」。リーダーは、ジム・クライアント博士。

（以降、2112年まで同一）

2104	E-UNIT装備のR-4シリーズ実用化。
2108	低出力力場解放型波動砲完成。特殊作業艇R-5シリーズの開発に着手。
2112	探査艇フォアランナ航行座標からの、特種生体エネルギー反応をキャッチ。異層次元でエネルギーの増殖を確認。探知した中核は、銀河系ペルセウス腕中央付近と公にされた。
2115	低出力波動砲アステロイドバスター装備のR-5シリーズ実用化。(波動砲標準装備のため基本的には一般への供給はされなかった)
2120	異層次元艇フォアランナ、超束積高エネルギー生命体の切れ端を採取し帰還する。この生命体は、以降「バイド」と呼称される。
2121	バイド群、太陽系方面オリオン腕へと急速接近開始。進行ルート上に太陽系が含まれることを受け、急遽「対バイドミッション」が発令され、対バイド兵器としてRシリーズが選定される。
2122	R-シリーズ兵器開発のため汎用型の製造はR-5fで中止となる。
2123	高出力波動砲装備の無人テスト機(RX-6)開発に着手。
2125	超束積高エネルギー生命体兵器化計画立案。木星の研究施設で開発が進められる事になった。
2127	従来の波動砲に力場解放ブーストを追加した、RX-6がテストに入る
2129	テストの結果、力場ブーストにエネルギーを供給する瞬間、力場に高負荷がかかりエネルギーのベクトルが不安定になる事が判明。レギュレーターを追加。
2134	木星ラボからの通信が途絶える。探査艇「スカイホープ」が調査の結果、直径6mの高エネルギー体「バイドの切れ端」を中心にラボを含む空間が半径3万mにわたり消失しているのを発見。エネルギー体を採取し帰還する。これを受け、高エネルギー生命体兵器により安定性・量産性重視の開発方針が打ち出される。
2136	高出力波動砲装備有人テスト機R-7ロールアウト。
2141	天王星研究施設衛星「ベストラ研究所」にて、超束積高エネルギー生命体の制御に成功、以降「フォース」と呼称。開発方針から量産性は高まったが、当初計画されていた「非破壊性」の実現は叶わなかった。ベストラは直後暴走事故で閉鎖。
2143	有人機R-7(パイロット ミコヤン・グレゴビッチ大佐)によるフォースの実用化試験に失敗。フォースを後方に装備し波動砲を使用した所、力場安定用レギュレーターが異常加熱。エネルギーの蓄積座標が後方に引っぱられ閃光とともにフォースとR-7は蒸発してしまった。

2112	探査艇フォアランナ航行座標からの、特種生体エネルギー反応をキャッチ。異層次元でエネルギーの増殖を確認。情報は公開されず、軍部はこの情報を秘匿し専門チームを発足。

(2121年まで同一)

2121	いまだ沈黙を続けるバイドに対し、交戦となった場合の勝機はないと軍部は判断。これを受け、急遽「対バイドミッション」が発令され、対バイド兵器としてRシリーズが選定される。

(2134年まで同一)

2134	木星ラボからの通信が途絶える。探査艇「スカイホープ」が調査の結果、直径6mの高エネルギー体「バイドの切れ端」を中心にラボを含む空間が半径3万mにわたり消失しているのを発見。エネルギー体を採取し帰還する。だが、これ以降も開発方針に変更はなかった。

(2136年　同一)

2141	天王星研究施設衛星「ベストラ研究所」にて、超束積高エネルギー生命体の制御に成功、以降「フォース」と呼称。いかなる状況でも破壊されない「非破壊兵器」としての性能を発揮したが、量産性は皆無だった。ベストラは直後暴走事故で閉鎖。
2143	有人機R-7(パイロット ミコヤン・グレゴビッチ大佐)によるフォースの実用化試験に失敗。フォースを後方に装備し波動砲を使用した所、力場安定用レギュレーターが異常加熱。エネルギーの蓄積座標が後方に引っぱられ閃光とともにR-7は蒸発してしまった。フォースは無傷で回収された。

2144	人工フォースの開発に着手(後の「ビット」)
2147	R-エンジン3型TYPE-4を3基及びE-UNITを2基搭載した無人機RX-8完成。
2151	RX-8波動砲テスト良好。フォースの実用化試験完了。
2152	太陽系外周宙域にて、バイドとの散発的な交戦開始。通常兵器は侵食・吸収してしまうバイドに対し、低出力波動砲や陽電子砲しか決定打とならない地球連合軍は撤退戦を強いられる。
2153	RX－8の有人実用化(R-9)、ならびに開発が決定。
2154	高出力力場解放型波動砲(スタンダード波動砲Ⅰ)完成。R-5シリーズの波動砲から61年経ち、最終的に算出された出力データは、低出力波動砲の5.7倍にもなった
2160	エネルギー生命体の人工的実体化(ビット兵器)研究が、軍部の判断により中断。以降、ビット兵器の開発データは後年のサイ・ビットやOFシリーズ用ポッドなどといった特殊兵装の開発開始まで放置される。
2162	低出力波動砲装備高機動巡回機・プロトタイプR-9「アロー・ヘッド」ロールアウト。ほぼ同時期に完成型R-9量産大隊が配備。
2163	バイド群、冥王星基地グリトニルに到達。圧倒的物量を前に、駐留艦隊は壊滅、統合作戦本部はグリトニルの破棄を決定。以降、太陽系外周部にR-9の大部隊が配置され、侵攻を木星近辺まででなんとか食い止めるも、次第に押されていく。

2164	ジェイド・ロスがバイド討伐艦隊初代提督に任命される。小規模艦隊による電撃戦を展開し、グリトニルを奪還したジェイド・ロス艦隊は基地施設で26次元跳躍を行い、銀河系ペルセウス腕のバイド帝星宙域を突破、中枢破壊に成功した。これにより太陽系内のバイドはほぼ消失したが、提督のその後の行方は公表されていない。

(2160年まで同一)

2160	エネルギー生命体の人工的実体化に不安定ながらも成功。以降、「ビット」と呼称し試験運用される。以降、人工フォースの開発は難航し、並行して行われたビット兵器の開発研究の方が独自に発展していく。
2162	低出力波動砲装備高機動巡回機・プロトタイプR-9「アロー・ヘッド」ロールアウト。戦力の少なさから、後に実戦投入される。
2163	バイド群、冥王星基地グリトニルに到達。圧倒的物量を前に、駐留艦隊は壊滅、統合作戦本部はグリトニルの破棄を決定。数的不利から太陽系へのバイドの進行は食い止められず、火星近辺までの侵攻と多大な犠牲を強いられる。
同2163	第一次バイドミッション発令。現存する数十機のR-9大隊に加え、プロトタイプR-9が突貫作戦を遂行。異層次元に出現したバイド帝星の中枢を破壊、これによりバイド群は一時崩壊し、太陽系から大部分が消失。中枢破壊を成し遂げたプロトタイプR-9は大破し、バイドに侵食されたが、作戦終了後巡洋艦「クロックムッシュ」に回収され、地球衛星軌道上の宇宙要塞アイギスにて凍結保管された。
2164	パイロットの神経系から直接信号を読み取り、機体制御や攻撃を行う、サイバーインターフェイスの対人実験開始。
同2164	アイギスから落着した「バイドの種子」による巨大兵器の暴走を、民間武装警察のR-11が鎮圧(デモンシード・クライシス事件)。同時刻、アイギスから殲滅ユニット・モリッツGの地上への投下確認、第一級非常態勢となり、テスト機であるR-9A2「デルタ」に加え、RX-10「アルバトロス」、R-13A「ケルベロス」までもが鎮圧に投入される(サタニック・ラプソディー事件)。原因はプロトタイプR-9の、バイド体の活動再開であった。異層次元に逃れたバイド体はR-13Aにより破壊されるも、R-13Aは異層空間から帰還できなかった。

2165	太陽系内の残存するバイドを掃討するため、地球連合軍が大規模な艦隊を中心とした再編成を実行。かつて太陽系脱出を唱えていた派閥は一掃され、地球連合そのものの軍閥化が始まる。

2167	軍閥化に加え、なお危険なバイド兵器を使用し続ける地球連合軍に対して、地球連合内にバイド兵器廃絶を訴える派閥が誕生。同年、軍部将校のハルバー氏を司令官とする、「グランゼーラ革命軍」を結成し独立を宣言、地球連合との戦闘を開始する。
2168	冥王星基地グリトニル、グランゼーラ革命軍により占拠。寡兵であるはずのグランゼーラ革命軍だったが、ハルバー司令官の采配により、電撃作戦を成功せしめた。
2169	木星・土星間防衛基地ゲイルロズ、グランゼーラ革命軍により占拠。これにより太陽系外周部のみならず、内周部におけるミリタリーバランスも拮抗することとなる。

2171	ハルバー司令官、地球連合軍特殊部隊により拉致。地球連合軍統制下にある、火星都市グラン・ゼーラの捕虜収容所に監禁される。グランゼーラ革命軍の指揮の大半は、キースン大将によって代行されることとなる。

2173	火星宙域での大規模戦闘直前、両軍の中間に"Last Dance"艦隊が出現し両軍は撤退。革命軍は地球連合からのハルバー司令官の身柄引き渡しによる停戦提案を受け、ゲイルロズまで一時後退。直後、ハルバー司令官は衰弱が激しく、病死。
同2173	度重なる会談により、"Last Dance"艦隊がパラレル・ワールドからの来訪者と確認され、一国家相当として地球連合への参加が公認される。以降、彼らは報道時の仮称を受け継ぎ「流星派」「流星世界人」と称され、現世界側との交易などの接触も許可された。

2165	異層次元において、再生を始めたバイドの反応を受信。同時に再度の大侵攻が開始され、火星都市グラン・ゼーラまでもがバイドに占拠される事態となる。ただちに中枢殲滅の「第二次バイドミッション」が発令され、エンジェルパックなどの狂気の科学技術を結集した最新鋭機・R-9C「ウォー・ヘッド」の単機突貫、ならびに他戦力によるその支援という第一次バイドミッションを踏襲した戦法により、再生したバイド帝星は再び破壊された。
2167	「バイド太陽系戦線」事件勃発。太陽系外周においてバイド攻撃体が確認され、最新鋭R戦闘機"R-9S"部隊が応戦するも、全滅。さらに進化を遂げたバイドによる大侵攻が開始される。

2169	「第三次バイドミッション」、OPERATION CODE-THIRD LIGHTNING発動。エリミネート・デバイスと称される最終決戦型R戦闘機・R-9Ø「ラグナロック」を中心とした突貫作戦を実行。空間座標θ 3681119・銀河系中心域に存在する「マザーバイドセントラルボディ」を異層次元の彼方へ追放することに成功した。
2171	バイドの4度目の復活、ならびに地球大気圏内までもの侵攻を確認。バイド完全根絶を目指し、軍部は開発チームTEAM R-TYPEを中心として、「バイドをもってバイドを征する」最終兵器開発作戦、作戦名"Last Dance"を発令。同年の内に数十機に達する新型R戦闘機を開発し、戦線へ投入する。
2172	バイド添加プロジェクト承認法案が可決。R戦闘機にバイド体そのものを使用する、B系列戦闘機の開発が開始される。
2173	"Last Dance"最終局面突入。完成した究極汎用機・R-99「ラスト・ダンサー」と、それを後方支援する大規模艦隊が26次元に跳躍突入。しかし後方艦隊の次元跳躍に原因不明のイレギュラーが発生し、艦隊は「現世界」へとワープアウトした。

（以降、こちら側の世界の情勢や作戦の成否については不明のままである）

2175	軍閥化した地球連合による情報統制が激化し、流星派内部にその撤回と、独立自治権を求める派閥が誕生。この論調は瞬く間に流星派全体に広がり、流星派はグランゼーラ革命軍同様、地球連合に対して独立と宣戦布告を宣言する。
同2175	独自の高水準技術でもってバイド兵器を運用する流星派の独立宣言に対し、グランゼーラ革命軍新司令官・キースン大将が宣戦布告。三つ巴の戦争状態に突入する。
2177	キースン大将を中心とする革命軍の上層部が、「太陽系解放同盟」の樹立を宣言。バイド兵器のみならず、バイドそのものをコントロールする「バイド・バインド・システム（BBS）」の存在を公にしたのち、グリトニル基地の跳躍施設により太陽系外へ脱出し、潜伏。ハルバー司令官が地球連合に拘束された際の手引き、流星派の扇動など、キースンのいくつかの過去の暗躍も同時に判明した。

現在・2191	太陽系解放同盟に動きはなく、依然として三つ巴の戦局が続く。長期化する戦争状態の中、海賊行為やあぶれ者の傭兵稼業なども横行し、状況の打開は未だに見えない。

Phase 0
TRPGと本作の概要

ようこそTRPGの世界へ！

こちらのルールブックに興味を持っていただいた方々のうち、多くは『R-TYPE』というシューティング（シュミレーション）作品のファンであり、この単語に惹かれた方がほとんどかと思われます。
しかし、『R-TYPE』の名前を冠しているこの作品ですが、レバーやボタンで時期を操作して弾除けをするどころか、実際にゲームをプレイするのに使うのはコントローラーやテレビ画面ではなく、筆記用具と紙のシート、手製のコマや六角形のマス目で作られたボードゲームのようなマップと、非常にアナログです。『TACTICS』シリーズをプレイしている人なら、このマップとコマを見ただけでも何をして遊ぶのかピンと来るかも知れませんが、シューティングファンの人にはまったくもって未知の世界であることも多いかと思います。

そこでこの章では、まず『TRPG』とはどのような遊戯なのか。そして、本作『R-TYPE TRPG』はどのように遊び、どのように楽しむことに着眼して製作されているのか、その概要を簡単に説明させていただこうと思っております。TRPGについてはすでに知り尽くしている、という方も、本作でのロールプレイやマスタリングなどの参考となりうる作品の主旨関連、5分で分かる（多分）『R-TYPE』世界観の解説なども入っておりますので、流し読み程度でも目を通していただけますと幸いです。

そもそも「TRPG」って何？

そもそも、TRPGとは一体何なのか？　まずはそこから、簡単にですが解説します。なぜ簡単にかというと、詳しく解説していくととてもこの紙面で書き切れるものではない、奥深いものだからです。

TRPG（てぃーあーるぴーじー）とは略称で、正式にはTable talk Role Playing Gameという名称のゲームジャンルです。ここでいうゲームジャンルというのは、テレビゲーム、ボードゲームなどといった、遊び方によるゲームのカテゴライス分けになります。
テーブルトーク、つまり「テーブル（卓）での会話」を中心に、ロール（役）をプレイ（演技）することによって遊戯（ゲーム）を楽しむ。テレビゲームがソフトをゲーム機で操作して楽しみ、ボードゲームが盤面上のコマなどを動かす戦略を楽しむゲームならば、TRPGは会話と、役を演じることを楽しんでいくゲームです。

役を演じる、と聞いて、まずほとんどの人は「演劇」「ドラマ」などを思い浮かべるかと思います。そしてそれは、あながち間違いではありません。
あなたには、TVアニメやドラマ、あるいはTVゲームのプレイ画面などを見ている際に、「自分ならこうするのに……！」と、登場人物のセリフや行動に歯噛みするようなことはないでしょうか？
面白い小説やマンガ、ゲームやアニメを堪能し、「自分もこんな世界で、こんな風な生き方ができたらなぁ……」という風に空想を思い描いたことは、若かりし頃には一度や二度ではないのでは？

TRPGとはそんな人にピッタリの、「物語の登場人物」として「自分が思ったこと、信じた通りの行動をとっていく」ことができる遊戯です。
そして物語は台本で結末が決まったものではなく、あなたの行動や宣言によって、いくらでもその展開や結末を変えていきます。そう、その壮大な物語を作る主人公は、他ならぬあなたなのです。

一番大事な「ロールプレイ」のやり取り

しかし、「役を演じる」などと言われても、どんなことをすればいいのかサッパリ連想できないという人がほとんどでしょう。しかしTRPGでは、そんなあなたと同じく別の役を演じるプレイヤー仲間数名と、その場を仕切る進行役が存在しますので、彼らと協力していけば難しいことはありません。

TRPGでは、自分で選んだ（あるいは一定のルールが定めた）人物（キャラクター）をドラマやアニメのように「役」として預かり、ほかの役者であるゲームを一緒に遊ぶ仲間たちや、進行役の人と同じテーブル（季節によってはコタツなどかも知れませんね）を囲みます。

そして進行役から「これこれこういう状況で、君たちはこんなところにいる」などと示される物語の舞台で、自分のキャラクターがしゃべるセリフ、取る行動などを、「自分はこうします！」と自ら口頭のトークによって宣言していきます。そう、ロール（役）とはいいますがドラマなどに出演する俳優のように、完璧な演技が必要なワケではありません。そのキャラがどんな言葉を口にするのか、どんな行動をするのかを、宣言していくのが「ロールプレイ」です。

進行役が用意した物語の架空の世界の描写を聞き、とあるプレイヤーが「じゃあ、ここではこうする」と宣言したなら、進行役の人が「では、その結果こうなった」と状況の変化を伝える。あるいはほかのプレイヤーや、「君がそうするならこっちはこうするなぁ」と重ねて宣言する。

基本的にはこの程度の簡単なロールプレイの応酬の繰り返しで、ゲームは進んでいきます。しかし簡単ながら、上記のやりとりを振り返ってみれば、架空世界では一つの物語が、さも台本のあるドラマのように展開しているワケです。

キャラクターにできることは有限？

ロールプレイのやり取りだけで物語を作っていくとなると、当然のことですが一つの問題が浮かび上がります。物語の中で敵役が登場したシーンで、もし参加しているプレイヤーのだれかが、「その敵役を倒す！」と宣言したら、どうなるのでしょう？　問答無用で敵は倒れるのでしょうか？　そして、宣言しただけで敵が倒れる物語に（一部例外はありますが）感動や面白さはあるのでしょうか？

TRPGでプレイヤーが演じる役（以下、プレイヤーキャラクター、あるいはPC）は、世界の設定次第ではジャンヌ・ダルクやナポレオン、ターミネーターやスーパーマンのような、英雄や無敵のヒーローかも知れません。しかし歴史や物語の中では、彼らも万能ではなかったはずです。そして、その苦戦する様や困難を乗り越える姿にこそ、感動があるのではないでしょうか。

それらを踏まえ、かつ架空の世界によりリアリティーを持たせる意味も込めて、多くのTRPGの世界設定（ルール）では、キャラクターに「力がどれくらい強いか」「頭がどれくらいいいか」などといった「能力」を値にし、設定するシステムが導入されています。

つまり、あなたが演じるPCには、力は強いけど頭がちょっと弱かったり、あるいはその逆だったり、あるいはその中間で万能タイプだったりと、様々な「能力」も役とともに設定されます。ほかのPCとまた違う役どころを、こうした能力で表現、獲得し、「ここは自分に任せてください！」などと物語の中での役割を分担していくのも、TRPGの楽しいところです。

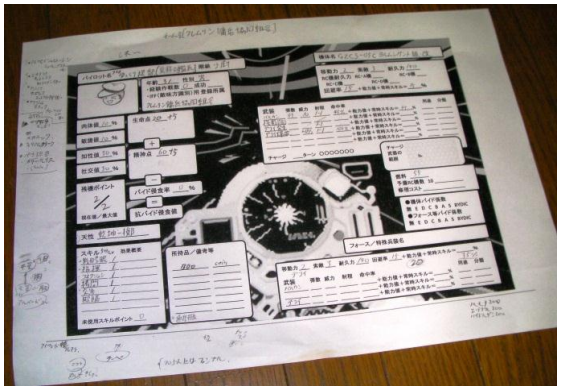
キャラクターメイキング

左記の通り、各プレイヤーが演じるPCにはできることの限度があり、能力すべてが優れているということはあり得ません。そうした「能力」の値や、キャラの性格などをゲームプレイ開始前にそれぞれのPCごとに決めていくのが、「キャラクターメイキング」です。

キャラクターの能力は、世界設定（ルール）ごとに定められた方法で、有限のポイントやサイコロを使った乱数などで、能力の値を決めることで行います。そのついでに「こんなことが得意」「こんな性格」などといった、PCの背景設定なども決め、能力とともに1枚の「キャラクターシート」に記入しておきます。

ちなみに下写真が、本作のキャラクターシートです。PCに何ができるか、その能力を参照するための大事なものでありつつ、ゲーム内でめまぐるしく変わっていく物語の要点をその後のロールプレイの参考用にメモしておく、メモ用紙ともなっていきます。

この1枚が、PCという架空世界の一人物のすべてを表わすのです。TRPG初体験の際には、アナログゲームならではのこの不思議な感覚をだれもが味わうことでしょう。



行動の成否はどう決める？

キャラクターが何をするか宣言した際に、その行動が成功するかどうか分からない……ということは、前の項で触れました。では、その行動が成功するかどうかをどうやって決めるのか？　それには何らかの乱数ツール（ランダムで数字が出るツール）を用います。

そしてTRPGで一番多く使われている乱数ツールといえば、サイコロ（ダイス）です。

難しく見えるかも知れませんが、実はその構造は簡単です。行動が成功するか否かのボーダーラインとなる目標数値が進行役によって行為に設定されますので、あなたがダイスを振って出した乱数が、その目標数に達していれば、行為は成功したことになります。またこの時、行為に関係しそうな「能力」の値が高ければ、数値はより成功しやすいものに変化します。

こうした能力とダイスの乱数による行為の成否の決定が、物語に意外な展開や、キャラクターをより物語内でカッコよく彩る演出（戦闘が得意なキャラが判定に成功しまくって敵をばったばったとなぎ倒すなど）を与えてくれます。

ロールプレイと判定の妙

ここまでに解説した「ロールプレイ」と、ダイスなどの乱数で行動の成否を決める「判定」の繰り返しが、TRPGの基本になります。

しかし先に説明した通り、PCは万能ではなく、「こうする！」と宣言したことが必ず実現するワケではありませんし、絶対に成功すると思っていた判定がうっかり失敗してしまう、などということも多々あります。

そうした失敗などもまた、映画やアニメなどの物語の主人公たちにはよくあることですよね？　あなた（PC）と仲間たちはこうした判定の失敗や物語の困難に、ロールプレイと判定を繰り返しているうちに自然と行き当たっていくことになります。こうした数値データとロールプレイの偶然が不思議と良い影響をしあうのが、TRPGの不思議な魅力です。

そうしてめまぐるしく変化していく物語の中で、あなたはまた新たなロールプレイをし、新たな困難に対して判定を行い、そしてまた物語を紡いでいきます。そうして、進行役の人が想定しているある程度の「物語の終着点」にたどり着いた時、ゲームは終了です。

さて、ロールプレイと判定で駆け抜けてきた物語は、どのような物語になったでしょうか？　最初はうまくいかなくて当然ですが、何度かプレイしていくうちに、ほかのプレイヤーと役割分担や協力をしていくことで、より感動的な物語を自然と紡ぎ、そしてその主人公の一人として活躍したという実感、達成感を得られるようになります。TRPG以外では味わい得ない感覚です。

重ねて言いますが、難しそうに見えてTRPGは実際やってみれば、難しいことなどほとんどありません。より素晴らしい物語をほかのPCと協力して作ろうという姿勢、そしてそれを楽しもうという心構えがあれば、だれにでもすぐに楽しめるゲームです。

『R-TYPE TRPG』とは

では、TRPGとは何かを簡単に解説させていただいたところで、本作『R-TYPE TRPG』はそういったTRPGの中で、どんなスタンスにあるゲームなのかを解説させていただきます。

本作ではまず、プレイヤーたちが物語を紡いでいく架空世界の設定として、ゲーム『R-TYPE』の世界を設定しています。
恐るべき敵、「バイド」との戦争で疲弊しきった人類。そんな中、人類間で三つ巴の内紛状況に陥ってしまった世界情勢。そこに忍び寄ってくる、バイドの大軍や悪意ある人々の陰謀……。
そうした危機的な状況を、進行役（本作ではゲームマスター、GMと呼称します）がシナリオとして設定してきますので、あなたはこの世界の主力戦闘機「R戦闘機」を駆るパイロット（あるいは戦艦の艦長など）をPCとして受け持ち、事態に対処していきます。
迫りくる敵を倒せるか、それとも屈するか。あるいは、絶望的な状況下で別の選択肢を掴みとるか……？　物語がどうなるかは、あなた自身の選択と、相棒であるR戦闘機を使っての戦術次第です。

なお、R戦闘機の種類については、以下の資料が役立つかと思われますので、興味がある方は閲覧してみてください。

●【R-TYPE FINAL】 R's MUSEUM ー 全機体紹介
※ニコニコ動画
http://www.nicovideo.jp/watch/sm2280664
制作者：ArkCさん

●wikipedia：「R戦闘機」
http://ja.wikipedia.org/wiki/R%E6%88%A6%E9%97%98%E6%A9%9F

世界観の設定と参考資料

『R-TYPE』の世界観、ということになっていますが、この世界自体はその中でも、PSPのシュミレーションゲームシリーズ『R-TYPE TACTICS』の世界を舞台としています。
年表やストーリー部分の設定は、これらのゲームの世界設定を流用しつつ、TRPG用にアレンジしたものです（流星派の乱入など）。シューティング側の設定も、多く取り入れています。

今から各ゲームをプレイするのが一番世界観の理解には近道かもですが、時間や予算がかかるのでオススメはできません。（一部入手困難なタイトルもありますし……）
そこで世界観の理解にオススメしたいのが、『ニコニコ動画』に投稿されている以下の名作動画シリーズです。『R-TYPE』各作品の世界観を、ゆっくりボイスによってTRPGのごとく、キャラクターの見事なロールプレイによって解説してくれています。（ただし独自の追加世界観もあるので、公式ストーリーと一部異なる設定もあります）
公式HPも無き今、google検索とこれらの動画などが唯一、ネットで無料で世界観を学べる場です。

●【ゆっくり劇場】色々鬼畜な横シュー　R-TYPEやるよ！
http://www.nicovideo.jp/watch/sm12123162
制作者：uzuさん
※各シリーズは、『Ⅰ』、『⊿』、『Ⅱ』、『Ⅲ』、『FINAL』の時系列順番で観るのがオススメです

●ゆっくり提督が行く　R-TYPE　TACTICSⅡ　―― Operation　BITTER CHOCOLATE――
http://www.nicovideo.jp/watch/sm14198091
制作者：しれ～さん

基本は『TACTICS』世界

本作では主世界観に採用していることもあり、『TACTICS』シリーズの世界観に従い、R戦闘機を使った戦闘シーンもまた『TACTICS』世界のルールに従います。
戦闘シーンでは下写真のように横長・サイドビューの6角形ヘクスマップ（横スクロールシューティングである『R-TYPE』本家をイメージしたものです）を用い、シミュレーションゲーム方式で戦場を描写していきます。これもまたコピーなどで用意するアナログなシートですが、その分障害物の位置なども自由に書き込めるので、毎回のゲームプレイごとに違ったマップでの戦闘が簡単に楽しめるかと思います。

なお、敵として登場するのはおなじみのバイドのみならず、敵対する勢力の同じR戦闘機であることも多々あるでしょう。また、バイドとの戦いを続けていけば、やがて人類には手に余る強敵、マップを埋め尽くさんばかりの巨大なA級バイドなどとも遭遇することになるはずです。
そうした敵と出会っていく中で、あなたのPCはどのようなロールプレイをし、どのような決断をしていくのか……ぜひ、ドラマを見せてください。

欠かせないテーマ「バイドとは」

本作に限らず、『R-TYPE』シリーズに欠かせないテーマといえば、敵であるバイドの存在です。バイドは無限に増殖し、すべてのものを侵食していく恐るべき敵であると同時に、生命の神秘を内包した「神」のような存在でもあります。
あなたのPCはバイドに対し、どんな感情を抱くのか……このことは、事前に決めておいてロールプレイにぜひ生かしていただきたいところです。

また、人類はバイドに対して、同じバイドを鹵獲し利用した兵器（R戦闘機に搭載された各種兵器など）以外の対抗策を持たない、というジレンマを抱えています。
さらに本作『R-TYPE TRPG』では、バイドからの侵食を受けることで、バイドに取り込まれてしまう危険と背中合わせに、超人的な能力を発揮するルール（「バイド侵食率」「バイドアクセル」など）を導入しています。これらとどう付き合うかを考えることもまた、ロールプレイの指針になることでしょう。

人類の中にはバイド兵器をも根絶し、完全にバイドを排除しようと考える勢力もあれば、バイドこそ生命の究極の進化形であると考え、盲信し、バイドを人類の発展のために積極的に、どんな犠牲もいとわず利用しようとする勢力もいます。
バイドに愛するものを奪われて復讐を誓う者もいれば、バイドを倒すことで名声を得たり、一攫千金を狙ったりするような輩もいます。
本作ではどこに行こうとも、ロールプレイにおいてバイドは切っても切れない存在となっているのです。

本作のプレイ前に準備するもの

ざっと解説してきましたが、こちらも重ね重ねになりますが、プレイヤーとして参加するなら本作をプレイするのに準備すべきものは、さほど多くありません。以下のもの程度です。

●多少の予備知識

ルール等はさほど難しいものではなく、戦闘ルールは少々複雑ですがGMが細かに指導できる形式になっていますので、事前に覚えておかねばならないことはさほどありません。
しかし、本作はやはり『R-TYPE』の世界観で遊ぶべく作られたTRPGですので、多少なりとも『R-TYPE』の世界の知識を頭に入れておいた方が、本作を楽しんでいただけるかと思います。先程紹介しましたニコニコ動画の作品のほか、google検索やwikiなどで、ぜひ「R-TYPE」や「バイド」についての資料を探し、軽くでも目を通してみてください。
『R-TYPE』世界が抱える、狂気と紙一重のダークヒロイックな世界が、多少なりともご理解いただければ……ロールプレイにますます磨きがかかるものと、期待しております。

なお、本作の世界観とPCの立場については、
●バイドとの戦争がひと段落したら、バイドを使った兵器の存在是非で人類が真っ二つになり、全面戦争になりかけた
●そこに異なる手段でバイドと戦っていた別次元の人類が迷い込んできてしまい、三つ巴の勢力争いになった
●そんな不安な情勢で、いずれかの勢力か自由な傭兵などの、いずれかの立場のR戦闘機乗りをPCとして演じる
と覚えておけば、まずは問題ありません（笑）。

●筆記用具とダイス

筆記用具はシャーペンか鉛筆、そして消しゴムがあれば事足ります。ダイスはGMや他のプレイヤーの中に、高確率でたくさん持っている人がいますので（笑）、持っていないという方は、人に借りるのをアテにしても問題ないでしょう。何人かで使いまわすこともできますし、数が足りないということはまずないはずです。
なお、自分で買ったダイスを使うのは、TRPGをプレイする上で結構なモチベーションアップに繋がります。ぜひTRPG初心者の人も、さほど高い買い物ではないですし、マイダイスを選んで購入してみてはいかがでしょうか？
本作で使うダイスは、10面体ダイス2個と、6面体ダイスが1～5個程度と数も少ないので、TRPGを取り扱っているホビーショップ（イエローサブマリンなど）に行けば、すぐに揃えられるかと思います。6面体ダイスなら、一部の100円ショップでも購入できるはずです。

●プレイする仲間と場所

実は一番集めるのが大変なのが、これかも知れません。プレイヤー4名、GM1名という人数比が理想形ですが、最悪GM（兼プレイヤー）1名、プレイヤー1名でウォーゲームとして両陣営を受け持って対戦する、という形でも遊べるかと思います。
あるいは、プレイヤーが2～3名でも、一人につき2機の戦闘機を担当する、などという役割分担をすればいけるかと。

基本的に、GMをやる人が場所を確保し、参加者を募り、プレイ可能な人数が集まったら開催、というのがTRPGの流れです。このゲームをやってみたい！と思ったTRPG未経験者の方は、まず募集しているGMを探すのが最短ルートかと思われます。あるいは本作製作者がテストプレイヤーを募集していることがあると思いますので、ぜひそちらに名乗り出てやってください。

Phase I キャラクターメイキング

キャラメイキングの概要

本作は『R-TYPE TACTICS』のシステムを踏襲したシミュレーション形式のバトルを主軸としていますが、プレイヤーが操るR戦闘機はただのコマではなく、その操縦席に座っているのは一つの人生を持ち、心を持ち、その生涯の中であらゆる決断を下していかねばならない人間です。

戦闘機をコマとして扱い、ひたすらに勝利目的を目指す（場合によってはそのコマを犠牲にすることもためらわない）シミュレーションゲームと異なり、本作はTRPGです。プレイヤーキャラクター（以下PC）の背負う人生、選んだ決断次第では、コマとしての行動に終わらず、時には目的に背を向けたり、別の手段を模索したりと、数々のドラマが生まれることでしょう。

また、R戦闘機に搭乗していない時でも、パイロットたちにはそれぞれの時間やドラマ、時には別の任務が存在します。それらを体験、あるいは演じていく上でも、そのキャラクターの特徴や背景、特技などの詳細を決定しておく必要があります。
本作をプレイしていただくその第一段階として、プレイヤーの皆さんにはそうした自分の分身となるキャラクターを作成してもらうことになります。

なお、キャラクター作成にはランダムの要素はなく、特定のポイントをそれぞれに割り振っていくことになります。プレイするシナリオ次第では、ゲームマスター（GM）の裁量に一任される項目もありますが、ほかのプレイヤーやGMとデータを照らし合わせつつ、相談しながら決めていくのがいいでしょう。
PCたちは特殊な設定がなければ、同じチームメンバーとして生死を共にすることになります。よりバランスのいい部隊を組むためにも、相談は重要です。

●キャラクター作成の手順フローチャート

1.　所属勢力の決定（通常はGM裁量）
・正規軍→地球連合軍、グランゼーラ革命軍
・特殊軍→流星派
・自由勢力→自由傭兵部隊、宇宙海賊

⇩

2.　搭乗機の決定
・所属勢力の開発レベル1の機体から選択

⇩

3.　能力値の決定
・肉体値、敏捷値、知性値、社交値の決定
・生命点、精神点の決定

⇩

4.　スキルの習得
・初期スキルを決定

⇩

5.　天性の決定
・クリティカル／ファンブルの効果の決定

⇩

6.　階級の決定
・階級、ならびに階級ボーナスの決定

⇩

7.　各種設定の決定
・名前や性別などのプロフィール、部隊内での役割や立場などを他プレイヤーと相談しつつ決定

1.　所属勢力の決定

まずはキャラクターや搭乗機を決定するための根幹設定となる、あなたの分身たるキャラクターが所属する勢力を決定していきます。

バイドとの激戦の歴史の果て、地球連合とグランゼーラ革命軍の全面戦争時代に突入した現世界。そこに出現した流星派の存在により、世界の混沌はさらに促進されました。
この世界であなたのキャラクターは、いずれかの勢力に身を置くR戦闘機乗りとして活躍することになります。

所属勢力については、GMが用意したプレイするシナリオによって自動的に決まることがほとんどですが、シナリオを作る前にプレイヤーやGMが顔を合わせ、所属勢力を相談して決めることもできます。その際に必要となる、各勢力の簡単な特徴や思想をこちらにまとめましたので、参考にしてください。各勢力の詳細や主要NPCのデータについては、「ワールドガイダンス」の項を参照してください。

また、各勢力の特徴を知ることは、キャラクターの設定を詰める材料になる他、ロールプレイの参考にしたりと、プレイヤーにとってはより本作を楽しむ材料となるはずです。その大雑把な特徴だけでも、ぜひここで頭に入れておいてください。

地球連合軍

地球連合直属の軍事組織にして、軍閥化が進む地球連合においては軍部としての権力を超越した権限を発揮する、現世界最大の軍事勢力です。バイドの太陽系侵攻を撃退した実績を持ち、またバイドの再襲撃に対しても盾となるであろう彼らに対して市民の支持は厚く、表向きは連合は民主的に運営されているため（首脳陣はその実、ほぼ軍部の傀儡ですが……）、グランゼーラ以降の反政府勢力の台頭も今のところは見られません。
熱血漢として有名なジェラルド・マッケラン大将や、戦術の天才と称される女傑ヒロコ・F・ガザロフ中将を中心とした数多くの生え抜き軍人をはじめ、優秀な人材に恵まれており、今のところ大きな問題も抱えていません。その分命令に対しての服従、統制が重視される、堅苦しい勢力でもありますが、前線においても安定した後方支援が望めます。

グランゼーラ革命軍

2167年の火星都市グラン・ゼーラでの独立宣言以来、20余年に渡り地球連合と互角に渡り合ってきた反連合勢力です。その設立理念「バイド兵器の全破棄」を貫き、今なおバイド体を使用しない兵器のみを独自に開発し続けています。また、独立初期に天才戦術家・ハルバー司令の活躍で確保された二大要塞（グリトニル、ゲイルロズ）を中心に、確固たる勢力圏を築いており、この拠点の力もあって数的不利ながらも地球連合との拮抗状態を続けています。
エマ・クロフォード司令を中心とした少数精鋭編成の戦力は、少数ゆえかかなり規律などはゆるめでフランクな独立部隊めいた側面も持ちますが、地球連合のほか、バイド兵器、ならびにバイドへの憎しみを持つクルーも多く、時に感情的な戦いに巻き込まれることもあるでしょう。

流星派

2173年に突如来訪した、この世界と同じくバイドの侵攻にさらされた世界の住人たちです。その出自から来訪時はその全員が軍人でしたが、来訪から18年が過ぎた今、兵士以外の職に身を置く者も数多く、種の保存のためにかつて太陽系脱出艦として建造されたものを改装した〝Last Dance〟後方支援艦隊の旗艦・MO-2を主要コロニーとして、独立国家として地球連合、ならびにグランゼーラ革命軍とも拮抗しています。ただしこれは他の二大勢力のにらみ合いに乗じているだけで、バランスが崩れた時に真っ先に危機に瀕するのは、この最少数派の流星派でしょう。
本来は戦力として転移前から保有していた単機決戦型の超強力なR戦闘機を保有しているのですが、現在では代替パーツなどが貴重なためまさに「決戦」の時にしかこれらは出撃せず、普段は現世界の技術を旗艦MO-2の高度な生産ラインでコピーした通常のR戦闘機を戦力として運用しています。ただし単機決戦を重視したパイロットの練度、ならびに保有するパイロット・インターフェイスの技術の高さから、他の勢力では使用できないような操縦法を駆使できる他、連合、革命軍の両方の機体をもある程度使用できるのも強みです。
だたし勢力としては少数であることに加え、その内部の統制も取れているとは言えず、独立を貫くことを主張する首脳部のほかに、各勢力へ投稿し身の保全を図ろうとする上層部の人間も多く、また戦場でも他二大勢力の均衡を崩すことを嫌い、遭遇した場合も撤退戦を命じられることがほとんどでしょう。歴史が大きく動くまで、彼らの持つ強大な力が表舞台にさらされることはないのかも知れません。その分、彼らが決戦兵器群の封印を解いた時、どんなことが起こるのか想像すらできませんが……。

自由傭兵部隊

混沌とした戦争時代の中、R戦闘機のジャンクなどが市場に流出したことで、民間人の中にもR戦闘機を保有する勢力が出現しました。中には地球連合からR戦闘機を支給された民間武装組織なども存在しますが、その中でも特に各勢力に所属しない契約傭兵として活動する者たちが、自由傭兵部隊と呼ばれます。

しかし軍部が緊張状態にあるこの宇宙には、ならず者の宇宙海賊なども出没します。連合公認の大企業以外の所属の運搬商隊をはじめ、民間人の中にも彼ら武装私設組織に護衛やならず者の殲滅を依頼する者は後を絶たず、傭兵業は十分な見返りのあるビジネスとして成立しています。中央からの十分な支給が期待できない辺境の前線基地などでは、彼ら傭兵と期間限定の契約を交わし、戦力として期待する軍人もいるほどです。

ただ、基本的には資材や戦力についても自給自足の部隊となるので、その戦力は安定しません。しかしその分制約も少なく、R戦闘機乗りとしては一番自由な人生を謳歌できる勢力ではあるでしょう。

宇宙海賊

その名の通り、宇宙空間での混沌に乗じ、数々の海賊行為で生計を立てる者たちです。こちらはプレイヤーの所属としては、GMの裁量なしではお勧めできません。たしかに何をするにも自由な勢力ではありますが、すべての他勢力から敵視され、すべてを略奪で補い満足な後援も得られないため、よほどのことがなければ最後には滅びる宿命にある勢力であると言えます。

しかしあえて海賊の汚名を受け、仁義を通し、目的に向かって突き進む者たちも、宇宙海賊の中にはいるかも知れません。GMのシナリオメイク次第では、こうした正義の宇宙海賊を演じることも面白いでしょう。

太陽系解放同盟（PCは選択不可）

2177年、グランゼーラ革命軍のキースン大将を中心とした革命軍上層部が結成し、太陽系外へと脱出艦隊で逃れて以降、沈黙を続けている謎の勢力です。しかし彼らが脱出前に示した「BBS（バイド・バインド・システム）」なる技術は、バイドそのものをコントロールする恐るべき技術であり、各勢力ともにその威力を警戒して追跡も慎重となり、彼らの所在は今もなお掴めていません。

現在その組織内部がどうなっているかは不明ですが、バイドそのものを操る彼らがまた太陽系に帰還し宣戦を布告したとしたら、間違いなく現在の拮抗状態にとっては大きな楔となることでしょう。GMは敵として彼らを出現させる際には、細心の注意を払ってください。

最悪の場合、キースン大将をはじめとする上層部の人間は、もはや「人間ではない」可能性も高いのですから……。

バイド

太陽系への帰還願望により、地球へと常に侵攻してくる危険な生体兵器群・バイド（BYDO）。しかしその侵攻は常に十分な戦力が整ってからの総攻撃で行われるため、現在はジェイド＝ロス提督によって壊滅した中枢戦力の回復に務めつつ、太陽系内の敵対勢力の視察を続けているものと予想されます。

その視察の一環としてか、バイドが太陽系内に散発的に出現することはすでに知られており、その迎撃もまた各勢力の軍人の最重要任務の一つです。バイド汚染を受ける危険も高いため、その戦闘は慎重に慎重を重ねて行われなくてはなりません。

また、太陽系最辺境部、ならびに太陽付近の宙域では、バイドともまた違う謎の生体兵器群の目撃談も囁かれていますが、その真偽は未だ定かではありません。

R-COLUMN 01
まずは勢力と機体を！

スゥ＝スラスター（以下スゥ）「はい、こんにちは！　本書の随所で解説役をさせていただきます『R-TYPEⅢ』主人公機ラグナロックのパイロット、スゥ＝スラスターです！」

アイレムソフト提督（以下提督）「見た目14歳の少女が解説役か…（汗）」

スゥ「こ、これは幼体固定のせいで実際は23歳なんです！　そっちこそジェイド＝ロス提督と違ってデフォルト名がアレなくせに！」

提督「ぬぅ（汗）。ちなみに私は『TACTICSⅡ』の主人公だが、この世界だと残念なことに私は歴史上存在しないことになってるね」

スゥ「まぁそんなど～でもいいことはさておき、この『TACTICS』ベースの世界だと、各勢力ごとに使える機体が違うんですよね？」

提督「……う、うむ。特に異なるのはグランゼーラ革命軍だだろうな。バイド兵器廃棄主義なので、『R-TYPE』の代表的兵器であるフォースが使えん」

スゥ「やっぱり『R-TYPE』に不慣れな人たちには、地球連合がオススメですか？」

提督「まぁ、普通はGMがシナリオに合わせて決定するので、ここで悩むことはあるまい。選べる場合、初心者には自由傭兵がオススメだ」

スゥ「あー、機体も色々選べますしねぇ」

提督「軍人の上官の命令に絶対服従の風習とか、慣れてないと面白くないしな。あと、正規軍だと自由に拷もn……いや何でもない」

スゥ「……え……？（汗）」

2.　搭乗機の決定

キャラクターの所属が決定したら、続いてPCの最大の武器にして相棒となる、所有R戦闘機を決定します。PCが最初に選べる「開発レベル1」の機体は、以下のものとなります。

開発レベルはPCの成功作戦数が5の倍数に達するごとに1上昇し、よりレベルの高い機体を支給してもらえるようになります。

また、一部の機体は使える勢力が限定されますが、開発レベル1の段階では、流星派はすべての機体を旗艦MO-2のプラントでコピー生産が可能なため、使用することができます。しかし開発レベルが上がっていくと、コピーできない機体が出てくることにも留意してください。

・R-9A　アロー・ヘッド
・R-9Ard　アロー・ヘッドRD
・R-9Agr　アロー・ヘッドGR
・R-E1　ミッドナイト・アイ
・R-9E1　ミッドナイト・アイ重偵察型
・R-9A2　デルタ（連合軍、流星派）
・R-9D　シューティング・スター（連合軍、流星派）
・TX-T　エクリプス試作型（革命軍、流星派）
・R-9B1　ストライダー（革命軍、流星派）
・R-9Arp　アロー・ヘッド　レプリカ（流星派）
・TW-1　ダックビル（流星派）
・E-Tk01　汎用戦車
・TP-02C　POWアーマー
・Rr2o-3　汎用工作機
・UFCS-05　ヨルムンガンド級（革命軍以外）
・GFCS-05C　ヨルムンガンド級・改（革命軍限定）

決戦兵器とレジェンド機体の扱い

「決戦兵器」とデータに表記がある機体（開発レベル1の場合、アンドロマリウス）は、各勢力が保有する特別な戦力であり、普段の戦闘では損失を恐れ、まず出撃させません。GMがボス級の敵用に使うことがほとんどです。

PCがこれらの機体を選択したい場合は、GMやほかのプレイヤーと相談してください。また、決戦兵器が1機でも選択された場合、GMは敵の能力値を一部強化して対応してください（中ボス～ボス級の敵の判定値をすべて＋10～20%にするなど）。

また、「レジェンド機体」と表記がある機体は参考用のデータであり、PCがキャラクター作成時に選択することは決してできません。こちらはGMがシナリオの中で伝説の機体として、施設の奥に眠る秘密兵器、暴走したボスキャラクター（！）などとして登場させるためのデータです。

機体と共に支給されるもの

PCが選択した機体によっては、対応したフォースが自動で1機支給されます。ただし革命軍の場合、フォースは支給されません。

また、PCたちの部隊には修理などに必要となる資源が、ソルモナジウム、エーテリウム、バイドルゲンともに最初から各200ずつ支給されます。

なお、PCが使用機体として艦船を選択していない場合は、部隊には必ずヨルムンガンド級（あるいは改）が1隻支給されます。GMは操艦するNPCを設定し、戦闘時に運用してください。

また、各部隊には必ず補給兵装として、PCがこれらの機体を選んでいない場合、POWアーマーか汎用工作機が1機支給されます。戦闘中に運用したい場合は、整備兵などの予備兵員NPCをGMが設定し、運用してください。

3.　能力値の決定

身のこなしや頭の良さなど、PCがどのような能力に秀でているかの基礎部分を表わすのが、以下の能力値です。

●肉体値：腕力や体力など、総合的なパワーの強さを表わす能力値です。

●敏捷値：俊敏さや手先の器用さなど、総合的なスピードやテクニックの高さを表わす能力値です。

●知性値：頭の回転や記憶力、直感など、総合的な知的能力の高さを表わす能力値です。

●外交値：ルックスの良さや人当たりの良さなど、対人魅力や交渉のうまさ、精神の洗練度合などを表わす能力値です。

●生命点：肉体の頑丈さ、機敏さからくる危機回避能力などを総合した、サバイバビリティーの高さを表わす能力です。この値は怪我などで減少することがあり、0になるとキャラクターは生死の境に立ちます。

●精神点：集中力や精神力など、メンタル面の強さを表わす能力値です。この値は極度の緊張やストレス、集中を要する行動（スキルの使用）などによって減少することがあり、0になるとキャラクターは気絶します。

なお、キャラクターの任務成功数が1増加するごとに、肉体値、敏捷値、知性値、外交値の4つの能力値に、新たに2ポイントを好きに割り振って成長させることができます。

肉体値、敏捷値、知性値、外交値の決定

キャラクターには、上記の能力値に対して80ポイントの能力値ポイントが与えられます。これを上記の4つの能力値に、以下の条件に従って分配します。

・この時点で一つの能力値に割りふれる上限は40
・いずれの能力値にも最低10ポイントは割り振ること

目安として、一般人の平均的な各能力は10前後であり、20もあれば常人以上、40もあればプロ級です。スワップダイス（判定ルールの項目で後述）によって確率はかなり変動しますが、30ほどあれば、特に障害もない行動に関しては成功率が五分五分と考えてください。

生命点、精神点の決定

生命点、精神点は、上記で決定した4つの能力値から算出されます。

・生命点＝（肉体値＋敏捷値）＋階級ボーナス
・精神点＝（知性値＋外交値）＋階級ボーナス

以降キャラクターが成長したり、肉体の一部を損失するなどして能力が減少した場合などには、変動した4つの能力値に合わせてこれら生命点、精神点の数値も変動します。
なお、階級ボーナスについては、「6.　階級の決定」の部分で後述します。

4.　スキルの習得

能力値がPCの基礎能力を表わすのとは別に、後に訓練、学習などで身に付けた技能や特技を表わすのが、各種「スキル」です。
スキルには「精密射撃」「交渉」など各行為に対応したものが用意されており、それらの行為をPCが行う場合、対応した能力値に加えて各スキルで得られるボーナスが%に加えられます。また、スキルによっては戦闘時の攻撃ダメージにボーナスを得られたり、戦闘時に持っているだけで有利な修正が得られたりするスキルも存在します。

PCは作成時、5ポイントのスキルポイントを得ます。これを好きなスキルへと分配し、よりPCの特徴を表現してください。また、後述の「階級ボーナス」により、隊の責任者（尉官）となったPCにはさらに＋1の初期スキルポイントが与えられます。隊の責任者として、有効に活用してください。
なお、同じスキルに複数のポイントを割り振れば、そのスキルのレベルをその分上げることができます。スキルは高レベルになればなるほどより効果が高まりますが、その分他のスキルを習得できず、困る場面も増えるかも知れません。

なお、セッション開始以降はPCの成功作戦数が1増えるごとに、スキルポイントが2点得られます。

R-COLUMN 02
能力値とスキルについて

スゥ「続いてはキャラクターメイキングの第一歩、能力値についてですけど……」
提督「あー、あまりここで確率論とかは考えない方がいいぞ。あとで覆されて泣きたくなる」
スゥ「い、いきなりぶっちゃけた!?」
提督「TRPG慣れした人に向けて言えば、本作ではD99%の下方ロールの判定を行うが、スワップダイスもあるので数値通りの%で判定できることはほとんどない。能力値は確率ではなく、あくまで得手不得手を表わす大雑把な数値として深く考えず設定するといい」
スゥ「で、能力値と併せて、そのキャラが何が得意かを表わすのがスキル、と」
提督「まぁ、スキルについては『判定システム』や『スキル』の項目を参考にしてもらおう。基本的には好きに取って構わんが、部隊の中に一人は《戦略眼》スキルを1レベルでも持つ人がいると、戦いが圧倒的に楽になる。部隊内で、2、3個の情報収集用スキルを分担して取っておくのもいいな。《知識（バイド）》や《オールテクニクス》も、敵の正体を知るのに役立つだろう」
スゥ「あれ？　そこは《拷問》スキルをオススメするとばかり思ってましたけど」
提督「拷問は私だけの楽しみだ（キリッ」
スゥ「……左様で（汗）」

5.　天性の決定

人間の中には、生涯無難な境遇のもとに平凡に人生を過ごす人から、俗にいう「トラブルメーカー」などといったような人まで、生まれ持っての偶発的な事件に遭遇する素質が人それぞれです。ここではそうした「天性」を、各キャラクターごとに一つ選んでもらうことになります。

なお、天性は一度選択すると、以降は変更できません。キャラクターの性格や立場などを考え、慎重に決定してください。

選択した天性ごとに得られる効果は、以下の通りです。

平穏無事（へいおんぶじ）

激しい起伏はなく、文字通り安定した運気を持つ人の天性です。

この天性を選択した場合、各種判定でクリティカル、ならびにファンブルが一切発生しません。大成功は起こりませんが、大失敗することもない、不確定要素をほとんど生み出さない人員となります。

大胆不敵（だいたんふてき）

大胆な行動原理がそうさせるのか、時には大失敗、時には大成功と、トリックスターの星の下に生まれたようなドラマティックな人生を歩む人の天性です。

この天性を選択した場合、各種%判定で10面体2つのゾロ目を振って成功した場合はクリティカル成功、ゾロ目で失敗した場合はファンブル失敗となります。

なお、どんなに低い判定値（マイナスの値でも）でもダイスで00が出ればクリティカル成功、どんなに高い判定値（100%以上でも）でも99を振ってしまうと、ファンブル失敗となります。判定値が0以下でも100以上でも、必ずダイスを振ってください。

乾坤一擲（けんこんいってき）

常に全力で物事に向かう気質から、大成功することが多いものの、力の入れすぎで常に失敗もつきまとう天性です。

この天性を選択した場合、各種%判定では、判定値（フェイントなどのマイナス修正を加えた最終値）の1/5以下の値をダイスで出した場合、その行為はクリティカルで成功したことになります。

ただし、判定値がいくつであろうと（100%を超えていようと）、70以上の出目（スワップダイスが適用されるので、実際は77,78,79,88,89,99のみ）が出た場合はファンブルでの失敗となります。スワップダイス不可、あるいは逆スワップ状態の場合は、90以上が出た場合のみファンブルとします。

なお、判定値が修正などで0%以下の場合は、ダイスを振ることができずに自動失敗となります。

5%未満の判定値の場合、小数点以下切り捨てルールにより、00が出ない限りクリティカルはしません。

●NPCの天性

GMが管理するNPCの天性は、基本的には「平穏無事」となります。

ただしGMが特別に設定した、残機ポイントを所有するNPC（敵のエースパイロットなど）の場合は、別の天性を選択することも可能です。GMは偵察機の索敵などでそのNPCのデータがプレイヤー側に判明した場合、この天性も開示しなくてはなりません。

6.　階級の決定

所属が正規軍であるか否かを問わず、キャラクターの階級を決定します。正規軍なら階級はそのままの意味を持ちますが、自由傭兵や海賊の場合は、「その階級に相当する地位」という意味合いになります。なので階級とは別に、自由な肩書き（頭目、百人兵長、若頭など）をほかのプレイヤーやGMと相談して決めても構いません。

なお、初期作成段階のPCたちの部隊の場合、R戦闘機パイロットは伍長、部隊の責任者は少尉（あるいは准士官）となります。あえてこれよりも下の階級を選択しても構いませんが、逆に上の階級を選択することはできません。

本作ではキャラクターの階級を上げることで、単に勲章や新たな階級章を支給されるだけでなく、生命点と精神点、ならびにスキルポイントにボーナスを得ることができます。詳細は「ワールドガイダンス」で説明していますが、最初にPCが選べる階級で得られる階級ボーナスは、以下の通りです。

●伍長以下　ボーナスなし
●少尉（あるは准士官）
**　生命点、精神点の両方に＋5**
**　スキルポイント＋1**

隊の責任者となれば上記の通り、無条件でキャラクターを強化できますが、その分、隊を預かる責任や、わずらわしい義務を負うことにもなりますので、だれが責任者となるか（あるいは別にNPCを用意してその人物を上官とするか）、ほかのプレイヤーやGMとよく相談してください。

●正規軍の階級一覧

	元帥
将官	大将
	中将
	少将
	准将
佐官	大佐
	中佐
	少佐
尉官	大尉
	中尉
	少尉
	准士官（士官候補生を含む）
下士官	曹長
	軍曹
	伍長
兵卒	兵長
	上等兵
	一等兵
	二等兵

※准士官は階級的には尉官クラスだが、士官候補生がこの階級に一度任命され、任地で改めて少尉に任命される、という風に仮の階級として使用されるのが普通である。
なので士官候補生以外に与えられる准士官の称号は、R戦闘機乗りや高度技術者などに与えられる名誉階級の意味合いが強い（戦闘機乗りや技術者は、これ以上の階級には通常なら出世できないという意味合いでもある）。

7. 各種設定の決定

搭乗機やスキルなどのデータ面が完成したら、最後にそのキャラクターをより一人の人間として特徴づけるため、名前や年齢、性別、特徴などを決定します。
独特のクセやちょっと変わった性格なども、設定してみるのも面白いでしょう。ただ、選択したスキルや境遇次第では、エンジェルパック化や幼体固定など、すでに一人の人間としての尊厳が踏みにじられている場合もありますが……。

また、本作に登場するR戦闘機はほとんどの機体が同じ感覚で操作できるようになっているため、自分が初期設定した搭乗機以外への乗り換えも簡単にできます。よって、このキャラクター制作の段階で、「このキャラクターは部隊内では主にこんな役割を果たす」などといった立場なども、ほかのプレイヤーと相談して決めておくと、今後の混乱が避けられるでしょう。
キャラクターの設定がより詳細に決定していくうちに、「このキャラとあのプレイヤーのキャラが肉親関係」「あのキャラには頭が上がらない」などの、ちょっとした関係性も設定してみると面白いかも知れません。

決定した名前などをすべてキャラクターシートに記入したら、そのキャラクターは完成です。これからそのキャラクターがどのような英雄としての運命をたどっていくのか、あるいは運命など打ち破って我が道を突き進むのか……それは、あなたのロールプレイ次第です。

R-COLUMN 03
階級の意味

スゥ「軍隊を扱う作品に触れるたび、この階級というのががよく分からないんですよね。上に行くほど偉い、とは分かるんですけど」
提督「簡単に言えば、兵卒が現場の使いっぱ、下士官が各兵士の班長、尉官が現場監督で佐官が部長、将官が取締役会で元帥が社長ってところだな。正社員は尉官以上のみってとこだ」
スゥ「……逆に分かりづらいです、それ」
提督「まぁ、尉官以上は士官食堂が使えたりとかするエリートだと思えばいい。ちなみにR戦闘機乗りでも戦果を上げれば、佐官で大佐になった前例があるぞ」
スゥ「……それって、あの、R-7テストパイロットのミコヤン・グレゴビッチ大佐……（汗）」
提督「まぁ、彼は特例だからな。通常の戦果ではR戦闘機乗りでは准士官止まりが普通だから、あまり階級は気にするな。尉官以上に逆らうと懲罰どころか、最悪銃殺刑とか軍法会議とかでヤバイ、と覚えておこう」
スゥ「面倒ですねぇ……。私の場合、TEAM R-TYPE直属だったから、階級どころか軍籍自体ありませんでしたけど」
提督「そういう特例もあるな。まぁ、どうしてもR戦闘機乗りで出世したいなら、A級バイドくらいどーんと倒してみることだな！」
スゥ「いや、そんな楽勝じゃないですから！それ、一個艦隊必要ですから！（汗）」

Phase 1.5 サンプルキャラクター

キャラクターの一例紹介

前章でキャラクターの作成方法は簡単に述べましたが、いざ作ってみるとなると、どんなキャラを作ればいいのか、またこの世界で自分はどんな立場や能力を持つキャラクターになるべきなのか……と、データばかり眺めてもイメージが浮かばない人も多くいることかと思います。

この章では、そのような人たちのため、この世界に代表されるR戦闘機関係者、その中でもPCに向いている職業や立場のキャラクターの一例を、サンプルキャラクターシートとともに用意しました。こちらのデータをそのまま使ってももちろん構いませんし、能力値やスキルポイントの割り振りなど、細部を自分好みに調整することで、より自分らしいキャラクターにすることができるでしょう。

また、これらのキャラクターに関しては、NPC（ノンプレイヤーキャラクター）として使用することも可能です。

部隊にいるほかのR戦闘機乗りなどのメンバーのデータが必要になった際などには、こちらのキャラクターデータをそのまま使うほか、ある程度歴戦の部隊ならば、能力やスキルをアップさせてから使用してください。

叩き上げのR戦闘機乗り

「難しいこたァ、軍の偉いヤツが考えてくれる。
後始末は、上官が考えてくれる。
だから、俺がすることは……この操縦桿握って、
視界に入る敵を撃ち落とすことだけだッ!!」

能力値

肉体値：20　敏捷値：30
知性値：15　外交値：15
生命点：50（＋階級ボーナス）
精神点：30（＋階級ボーナス）

天性

乾坤一擲

スキル

技術射撃　2Lv　（敏、消費・生5、+20%/2D6＋1（8））
気合避け　1Lv　（敏、消費・生20、＋25%、1マス移動）
運転　1Lv　（敏、消費・生5、＋15%/2D6（7））
知識（バイド）　1Lv　（知、消費・精5、＋20%）

解説

戦争の現場でその技量を磨き、生き残ってきた叩き上げの兵士です。

R戦闘機という最新鋭機に今は乗っていますが、かつては別の機動兵器にも搭乗していたのかも知れません。そのためか車などの運転にも長け（運転1Lv）、街中での活動時には他の情報収集メンバーの足となり、また生身でも射撃などの戦闘能力は高く、護衛も十分にこなせます。

また、現場でバイドと何度も接触してきたことを表わすスキル「知識（バイド）」は、どう対処すればいいのか分からない未知のバイド体と遭遇した時などに、正しい対処法を導き出す切り札となってくれるかも知れません。経験と直観は、時にカタブツの理論を凌駕するのです。

理論派のR戦闘機乗り

「バイドもR戦闘機も、結局は
意志をもって動くものです。
つまり、それぞれには固有のクセがあり……
それさえ見抜けば、撃破は容易い」

能力値

肉体値:10　敏捷値:15
知性値:35　外交値:20
生命点:30(＋階級ボーナス)
精神点:50(＋階級ボーナス)

天性

平穏無事

スキル

計算射撃　1Lv　(知、消費・精5、+25%/1D6(3))
予測回避　1Lv　(知、消費・精5、+25%)
索敵拡大　1Lv　(知、消費・精10、+15%/索敵＋1)
知識(軍事)　1Lv　(知、消費・精5、＋20%)
知識(政治学)　1Lv　(知、消費・精5、＋20%)

解説

高度な教育機関で育った、インテリの人物です。何らかの理由により今は軍などに身を置いていますが、世が世なら学者にでもなっていたでしょう。

しかし大人しく座しているよりも、R戦闘機乗りとしての適性を生かした前線でのサポートが彼には向いていたようです。冷静により広い視野を発揮し(索敵拡大1Lv)、ほかのR戦闘機乗りをサポートしてくれることでしょう。

しかし何より彼が活躍するのは、知識面です。情報収集の際には、自分が身に付けた知識のみならず、元より高い知性値で、スキルがなくとも有利に立ち回れるでしょう。反面、体は弱い点には注意！

偵察兵出身のR戦闘機乗り

「まぁ、危ない橋は何度も渡ったけどな。
こっそり隠れてりゃ、見逃してくれたもんな。
バイドはそうそう、見逃しちゃくれない……
今時、偵察兵も戦えなきゃ困るってことさ！」

能力値

肉体値:10　敏捷値:25
知性値:20　外交値:25
生命点:35(＋階級ボーナス)
精神点:45(＋階級ボーナス)

天性

乾坤一擲

スキル

サイバーコネクト　Lv2　(R戦闘常時+10%)
鋭敏感覚　Lv1　(知、消費・精5、+20%)
情報処理　Lv1　(知、消費・精5、+20%)
欺瞞　Lv1　(外、消費・精5、+20%)

解説

元は偵察兵など、情報収集の役割をこなすための教育を受けていた兵士(あるいは町のコソドロなどかも知れません)が、何らかの数奇な運命でR戦闘機乗りになった人物です。鋭い感覚(鋭敏感覚Lv1)を武器に危険は事前に回避し、コンピューターなどから素早く情報を盗み出すことができます(情報処理Lv1)。さらに「オールテクニクス」なども習得していくと、情報収集役としてさらに活躍できることでしょう。

なお、R戦闘機での戦闘技術も「サイバーコネクト」により、安定したレベルを誇ります。R戦闘機用の技能をサイバーコネクトで代用することで、スキルポイントをその分情報収集技能に回すことができるはずです。

TEAM R-TYPEのテスト要員

「……任務、了解。
目標を駆逐します」

能力値

肉体値:15　敏捷値:30
知性値:25　外交値:10
生命点:45(＋階級ボーナス)
精神点:35(＋階級ボーナス)

天性

大胆不敵

スキル

サイバーコネクト　Lv3　(R戦闘常時+15%)
超加速　Lv1　(肉、消費・生5、＋10%/移動＋1)
狙撃　Lv1　(敏、消費・精10、+5%/射程＋1)

解説

R戦闘機の開発を一手に担う謎の組織、TEAM R-TYPEから派遣された(あるいは脱走したなど)、R戦闘機に乗るために「調整」を受けてきたテストパイロットです。「サイバーコネクト」は「幼体固定」、あるいはGMの許可があれば「エンジェル・パック」にしてもよいでしょう。

訓練などによる技術の向上ではなく、与えられた外部からの処置によってR戦闘機を駆る能力を得ている彼は、R戦闘機の操縦以外のスキルを自発的に覚えるつもりは一切ありません。テストパイロットとして多彩な機体を乗りこなすためには、今後肉体値の強化や、「暴走制御」などの特殊なスキルも必要になるかも知れません。

整備班員・兼・R戦闘機乗り

「あー、AハッチのRは即こっち回して！
ザイオングの不調は班長が治すから！
えーと、じゃ次は……って出撃命令!?
ったく、修理に出撃に、休むヒマもない!!」

能力値

肉体値:15　敏捷値:20
知性値:30　外交値:15
生命点:35(＋階級ボーナス)
精神点:45(＋階級ボーナス)

天性

乾坤一擲

スキル

予測回避　1Lv　(知、消費・精5、+25%)
オールテクニクス　2Lv　(知、消費・精5、＋25%)
情報処理　Lv1　(知、消費・精5、+20%)
知識(機械工学)　1Lv　(知、消費・精5、＋20%)

解説

整備班にいながら、人手不足からかR戦闘機での出撃もこなさねばならない、非常に多忙な人物です。しかし操縦技術についてはまだまだ未熟なので、任される機体はPOWアーマーや工作機などの、後方支援用のものがほとんどでしょう。しかし適性が低いわけではないので(知性値30)、技術を磨いていけば将来は、生粋のR戦闘機乗りとも肩を並べるエースパイロットになれるかも知れません。

また、機械には当然強く、コンピューターや機械修理などといった作業については独壇場です。しかし機械いじりに没頭し続けてきたせいか、社交性はかなり低いと言えましょう(外交値15)。

白衣の天使？

「まぁ、怪我人さえいなければ
医務室スタッフがヒマなのは事実ね。
いいわよ、怪我人治す合間に
敵のケガ増やしてあげようじゃない！」

能力値

肉体値:10　敏捷値:20
知性値:30　外交値:20
生命点:30(＋階級ボーナス)
精神点:50(＋階級ボーナス)

天性

大胆不敵

スキル

計算射撃　1Lv　(知、消費・精5、+25%/1D6(3))
予測回避　1Lv　(知、消費・精5、+25%)
医療　1Lv　(知、消費・精5、+20%／回復+1D6(3))
交渉　1Lv　(外、消費・精5、＋20%/成果1割増)
知識(医学)　1Lv　(知、消費・精5、+20%)

解説

医療スタッフとして艦に乗り合わせたところ、R戦闘機のシミュレーターで高得点を出したなどといった偶然から、R戦闘機を任されるようになったスタッフです。このようにR戦闘機はその操縦のしやすさもあり、正規パイロット以外の(場合によっては民間人も)人物がパイロットとなることも多くあります。

また彼女はR戦闘機の操縦、医療技術に加え、艦内でのカウンセリングなども担当するせいか、他人との会話術にもある程度長けています(交渉1Lv)。情報収集においても、活躍を見せてくれることでしょう。

戦略眼の鋭い艦長

「なるほど、敵はそう動くか……
なら簡単な話だ、要撃ポイントはここだな。
意外かね？　別に奇策でもあるまい。
ちょっと学べばこの程度、すぐ読める」

能力値

肉体値:10　敏捷値:15
知性値:30　外交値:25
生命点:25(＋階級ボーナス)
精神点:55(＋階級ボーナス)

天性

大胆不敵

スキル

戦略眼　1Lv　(知、消費・精10、+15%/+1D6(3))
索敵拡大　1Lv　(知、消費・精10、+15%/索敵＋1)
指揮　2Lv　(外、消費・精5、+20%/ボーナス＋10%か1D6＋1(4))
コネクション　1Lv　(外、消費・精5、+20%/尉官級)

解説

R戦闘機ではなく、戦艦などの艦船ユニットに乗って戦う艦長です。隊の責任者ということで、階級ボーナスによってさらにスキルポイントを1点得ることが可能なことがほとんどでしょう。また、戦艦に乗らずとも、偵察機やデコイ機を使っての最前線での「指揮」が、味方の戦闘をより有利にしてくれるので活躍できるはずです。

それなりの士官学校などを通じてのコネクションもあり(コネクション1Lv)、元の外交値も高いので、これから戦場で、そして軍上層部とのやり取りなどを通じて、社交技能も身に付けていくことになるはずです。将来どんな軍人になるかは、もちろんプレイヤー次第ですが。

裏から支える副官

「……はぁ。艦長ったら……
戦術組み立てるのは得意なんですけど、
外交とか交渉とかはからっきしで……
私がしっかりしないとね！」

能力値

肉体値:10　敏捷値:15
知性値:25　外交値:30
生命点:25(＋階級ボーナス)
精神点:55(＋階級ボーナス)

天性

平穏無事

スキル

戦略眼　1Lv　(知、消費・精10、+15%/+1D6(3))
指揮　1Lv　(外、消費・精5、+15%/ボーナス＋5%か1D6(3))
欺瞞　Lv1　(外、消費・精5、+20%)
交渉　1Lv　(外、消費・精5、＋20%/成果1割増)
コネクション　1Lv　(外、消費・精5、+20%/尉官級)

解説

隊の副官として、戦術に特化した艦長や、戦闘技術に特化した隊員をなんとかサポートしようと四苦八苦する副官です。副官というよりマネージャーとでも言うべき立場で、隊の補給物資の必要量の調達や、予定外の損害に関しての上層部への申し開き、さらには情報戦など、さまざまな裏方作業を一手に担います。

将来部隊が大規模になった際などには、彼女専用の戦艦などが与えられるかも知れません。その際には艦長に代わり、艦長譲りの「戦略眼」や、部下への「指揮」で分隊を見事に率いてくれることでしょう。NPCとして、こういったキャラが一人はいると便利かも知れません。

拷問好きでアレな艦長

「うむっ、緊急連絡だ。
……何、敵の捕虜を確保しただと!?
拷問だ、とにかく拷問にかけろ!!
ぁぁあ愛してるぜベイビー！」

能力値

肉体値:10　敏捷値:10
知性値:30　外交値:30
生命点:20(＋階級ボーナス)
精神点:60(＋階級ボーナス)

天性

大胆不敵

スキル

戦略眼　1Lv　(知、消費・精10、+15%/+1D6(3))
指揮　2Lv　(外、消費・精5、+20%/ボーナス＋10%か1D6＋1(4))
拷問　2Lv　(外、消費・精5、+25%)

解説

それなりの戦略眼と、指揮能力を持ちつつも、敵の捕虜を拷問にかけるのが三度の飯より大好きという、真正の変態軍人です。情報を持っている敵を捕えてとにかく拷問にかける(略して「とに拷」)、これぞもっともスマートなやり方である！　というのが持論なのです。完璧な変態です。しかも外交値がそれなりに高いので、世渡りもなんとなくやっていけるので社会的に抹殺される危険も少ないでしょう。

そして恐ろしいことに、『R-TYPE　TACTICSⅡ』原作ではこのような拷問好きの艦長が実在しており、すなわち拷問好きの艦長というのは公認の存在です。ただし間違いなくセッションがギャグ方面に傾くので、拷問艦長は用量用法を守って正しくお使いください。

Phase Ⅱ 判定システム

判定が必要な場面とは

人間、いかなる行為にも成否が付き物です。ただしそれが得意な分野の行為であれば成功率はかなり高くなるでしょうし、苦手な分野では低くなって当然でしょう。また、外部からの助けや妨害次第で、その成否は大きく左右されるはずです。
本作ではこれら成否が不確定な場面において、行為を行うキャラクターが能力値を用いて判定を行い、その成否を決定します。

D99%判定

本作での判定には、GMの判断でその行為の成功率に適していると思われる能力値が指定され（力仕事の判定なら肉体値、外国語の翻訳なら知性値など）、その能力値の数値をそのまま%にして用います。状況による修正や、スキルによる補正もそのまま%に数値として加えます。
たとえば知性値が30のキャラクターなら、知性値を使って判定せよ、と指定された場合、基本的には30%の確率でその判定には成功するわけです。

成功するかどうかの判定には、10面体ダイスを2つ用意し、これの片方を10の位、もう片方を1の位（0は0として扱う）として、00～99の乱数を決定します。
もしダイスを振って出た乱数が、指定された判定の値よりも低いか同じ数字なら、判定は成功となります。逆に指定数値よりも高い数字が出てしまった場合、その行為は失敗したことになります。

なお、修正等で判定の値が100%を超えている場合、その行為は判定するまでもなく成功となります。また逆に、0%以下となっている場合は判定するまでもなく失敗です（一部の天性の特例を除く）

スワップダイス

本作ではD99%判定の際、2つの10面体を振ることになりますが、この際にどちらのダイスが10の位でどちらが1の位かは、ダイスを振った後に任意で決められるものとします。こちらは『真・女神転生TRPG覚醒篇』などで採用されている、スワップダイス・システムと同様のものです。

たとえば判定の目標となる値が30%だった場合に、10面体ダイスを2つ振って、9、2の出目が出たとします。
通常の%判定なら、出た順に10の位を決めるなどするのでこの場合は「92」が出たことになり、判定は失敗となります。しかしスワップダイスならどちらが10の位かを後から選べるので、この場合「2」の出たダイスを10の位に指定すれば、出た乱数は「29」となり、判定に成功したこととなるのです。
なお、わざとスワップダイスで10の位のダイスを高い出目のものに指定することで、あえて判定に失敗することも可能です。

また、本作ではすべてのD99%判定にこのスワップダイスが使用できますが、「スワップダイスが使用できない」という状況にキャラクターが陥る場合もありますので、その際にはD99%判定を行う際には、どちらのダイスが10の位を指定するものかをダイスを振る前に指定するか、順番に一つずつダイスを振るなどしてください。
また、「逆スワップ」という状態に陥る場合もあります。この場合は、必ず2つのダイスのうち、高い数値のものを10の位としてください。
各状態でのD99%の純粋な成功確率については、プレイサポートシートに表としてまとめてあります。自分の行為がどれくらいの確率で成功するのか、あるいは後述の「フェイント」をどれくらいかけるかの、参考にしてください。

フェイント

判定の中には、相手と競争や対抗関係となっているものもあります。こちらが銃を撃つ、相手が回避する……あるいはこちらが追いかける、相手が逃げる……など、こうした対抗関係にある判定の場合、いかに成功側が高い判定値で成功しても、対抗側も高い判定値を持っていた場合、ほぼ必ず負けてしまいます。

そこでこうした行為の場合、能動側のキャラクターがあえて自分の判定値の%を下げることで、相手の対抗する判定の%を同じだけ下げることができます。これを本書では「フェイント」と呼称します。

なお、下げる%は1%単位で自由ですが（小数点以下は不可）、これにより自分の判定値を0%以下まで下げることはできません。

また、能動側がこのフェイント修正を加えた判定で失敗した場合、受動側（対抗側）のキャラクターは判定するまでもなく難を逃れたことになります。どれくらいのフェイントをかけるのか、能動側はよく見極めなくてはなりません。

●フェイントの例

AがBに向けて攻撃を行う場合

Aの攻撃の判定・50%−フェイント20を宣言＝30%で判定、成功

⇩

Bの攻撃回避の判定は40%だが、フェイント−20がかかっているので20%で判定し、成功しなくては攻撃が命中する

クリティカルとファンブル

キャラクターメイキングの「天性」の項目の説明通り、以下の天性のキャラは、D99%の判定で特定の出目が出た場合、大成功（クリティカル）、あるいは大失敗（ファンブル）の状態に陥ります。

●大胆不敵

ゾロ目（10面体2つが同じ数字）で成功した場合クリティカル、失敗した場合ファンブル。また、いかなる場合も00はクリティカル、99はファンブル。

●乾坤一擲

判定目標値の1/5（小数点以下切り捨て）の値以下をD99で出したらクリティカル。70以上の出目が出たらファンブル（スワップ不可、逆スワップの場合は90以上）。

その行為が特定の数値を導き出すものなら、クリティカル／ファンブルの効果でその成果数字は2倍になります。たとえばギャンブルで10万円を稼ぐ判定でクリティカル成功したなら20万稼げ、逆にファンブル失敗なら、通常失敗ならサイフがカラになる程度のはずが、連れの財布もカラにしてしまったりします。

その判定が戦闘機戦闘での攻撃判定だった場合、クリティカルならダメージ数値は当然、2倍になる上、後述の通り相手はクリティカルでないと攻撃を回避できません。ファンブルの場合は暴発で自分にダメージを与えます（回避不可）。回避判定でクリティカル、あるいはファンブルした場合は、回避成功回数を±1することになります。

個人戦闘の場合、攻撃クリティカル、回避ファンブルともにダメージを2倍にします。同時に発生した場合、2×2で4倍ダメージです。

相手と競争、対抗する判定だった場合、能動側がクリティカル成功したなら、受動側（対抗側）はクリティカル成功しない限り、通常成功ではその行為の結果を甘んじて受けなくてはなりません。

残機ポイントの使用

判定に失敗した時、あるいはあまりに致命的な結果を招いてしまった時などに、唯一残された救済手段がこの「残機ポイント」です。シューティングゲームの残機制のように、一回のシナリオ中に2回まで、このポイントを使うことで以下の効果を得ることができます。

●判定値に1点につき＋20%の修正を加える（2点まで同じ判定に使用可能）

●今振った判定のダイスをもう一度振り直す（ダメージダイスやイニシアティブ決定ダイスなどの、すべての乱数決定ダイスを含む）

●事故や攻撃などで自分（自分の機体）が受けた被害やダメージを、紙一重で回避できたことにして0とする

これはいわゆるヒーローポイントのようなものですが、あくまで自分の判定や被害にしか使用できない点に注意してください。味方のPCやほかのNPCなどを守るためには使えません。人の救いの手は、そんなに長く便利なものではないのです。

なお、残機ポイントはそのキャラクターがR戦闘機戦闘で撃墜した敵機の数が10機増えるごとに、1ポイント追加されます。多くの撃墜数を誇るエースパイロットは、その経験の深さから危機を脱する術にも長けているのです。

また、残機ポイントは温存しても次のシナリオに持ち越されたりすることはありません。シナリオ開始時に、すべてのPCの残機ポイントは自動的に所持数まで回復します。シナリオが前編後編に分かれている場合などは、回復についてはGMの裁量にお任せします。

また、このポイントをほかのPCに譲渡することはできません。

判定の修正の目安

判定にはスキルなどの修正以外に、GMの裁量によって大幅な修正が設けられることがあります。
たとえば忍び込んだ敵地の部屋で重要書類に目を通す場合など、部屋が完全に真っ暗だった場合、それは非常に困難な行為になると言えるので、大幅なマイナス修正が判定の値に課せられるでしょう。しかし明かりを付ければ、敵に発見される確率が格段に高まります。では、どうするか……？　修正の数値は、PCの行動やロールプレイにも大きな影響を与える要素です。

GMは以下の基準を参考に、PCが行おうとしている行為に対しての修正を適宜決定してください。

●子供でも簡単に成功するような行為　＋50%
●一般的な成人ならこなせる程度の行為　＋30%
●ある程度その行為に関する訓練を受ければ余裕の行為　+10%

●それなりに熟練した人間に任される行為　－10%
●精通した人間でも失敗することがある行為　－30%
●プロでもそうそう成功できない行為　－50%

また、PCはロールプレイや工夫により、GMに対して有利な修正を付けてもらえるように交渉することもできます。たとえば、調べ物をする際に通常のパソコンやネットワークを使うだけでなく、その道の専門家に連絡を通して手伝ってもらう（新たに社交値の判定が必要かも知れませんが）、相手との交渉を成功させるために単に話すだけでなく、酒を奢ったり身なりや口調などに気を付けてみる、などです。
GMはこれらに対して裁量で、+10～30%程度のボーナスは認めてもいいでしょう。あるいはほかのPCがこうしたロールプレイで他のPCの判定を助ける、などといったことも認めて構いません。

割り算・掛け算と端数の処理

本作では随所で、「判定値を半分にする」「ダメージを1/5にする」などといった、割り算の処理が求められることが数多くあります。この場合の割り算の処理においては、端数は以下のように扱うものとします。

●小数点以下の端数はすべて切り捨て
●切り捨ての結果数値が0になった場合、その数値は0として扱う

また、これらの割り算の処理はすべての修正を加えた後の、最後の段階に行います。
つまり、スキルや有利不利の修正をすべて加算した後の数字を、最後に割り算で処理することになります。ダメージ算出などの場合、ダイスなどの乱数もすべて加えた後の最終数値を割り算してください。

なお、クリティカルした場合などの掛け算の場合も、処理の順番は同じになります。修正や乱数などをすべて加えた後の最終数値に、掛け算の処理を行ってください。

PL側優先の法則

イニシアティブの決定（戦闘機戦闘、個人戦闘の両方）などで、PC側とGM側が出した数字を比べ合う場面では、出した値が同じ場合は、PL側が有利になるように処理してください（先手を取れる、先手か後手か選べる、など）。
また、PC同士でこうした値が同じ場合は、相談して好きな順番で行動するなど、自由に大小、優劣を決めて大丈夫です。

R-COLUMN 04
判定のコツ

提督「さて、キャラクターメイキングのところで『後で確率論とか覆される』と説明した理由がこれで分かってもらえたかな？」
スゥ「スワップダイスですか……これ、たとえ20%の判定でも、10面体2つのうちどちらかで0か1が出れば成功になるんですね～」
提督「うむ、普通の%判定よりも確率が偏るが、ギャンブル要素が結構熱いシステムだね。ちなみにこれらの判定システムは、筆者が大好きな『真・女神転生TRPG覚醒篇』から引用してきたものばかりだ」
スゥ「スワップダイスだと、低い判定値の場合と高い判定値の場合で、ものすごい勢いで成功確率が変わってくるんですよね～……フェイントをどれくらいかけて相手を追い込むかとか、ほんとカジノでチップかけるような感覚かもです」
提督「まぁ、仕掛ける側が失敗してしまうと受ける側が丸儲けになってしまうので、フェイントもほどほどにした方がいいがね。出目に自信がなければ、常に判定値は30%前後残しておいた方が身のためだと言っておこう」
スゥ「……筆者の『メガテン覚醒篇』での体験談ですかね？」
提督「言ってやるな（涙）」

Phase Ⅲ スキル一覧

スキルとは？

スキルとは、持って生まれた才能や心身の基礎能力（本作における能力値）とはまた別に、後から鍛錬によって身に付けた能力を表わすものです。スキルを身に付けることにより、自分の能力の長所をより伸ばすことも、短所を補うことも、また学習なしではできなかったような特異な芸当を成し遂げることも可能となります。
逆に言えば、多少能力値が低い分野の行動であっても、スキルさえ身に付けていれば判定の成功率がかなり高まる可能性があります。

なお、スキルはすべて、そのスキルに関係する行為を行う場合に、対応した能力値にそのスキル修正を加えて判定値を増やす、という使い方をします。また、判定値が増えると同時に、ダメージや行為の結果にボーナスが加わるスキルも多く存在します。
なお、一度の判定に対しては、一つのスキルしか使用できません。ただし、効果が「常時」のものは、ほかの一つのスキルの使用効果と同時に重複して効果を発揮します。
また、スキル自体は解説文に特殊な記述がない場合、発動判定などは必要なく、既定の消費を行うだけで、自動で判定ボーナスを発生させてくれます。

また、キャラクターメイキングの項目でも触れましたが、スキルはスキルポイントを費やすことで1ポイントにつき1レベル分、レベルアップさせることができます（最大10）。スキルのレベルが高くなれば効果も当然高くなりますので、一点集中のキャラにするか、広く浅く特技を持つキャラにするか、自由に成長させてみてください。
その上で仲間と得意分野を分かち合い、部隊の作戦行動を効率よく行えるようにできれば、任務成功率も格段に上がることでしょう。その辺の相談も、他のPCやGMと行っておくといいでしょう。

スキルデータの見方

能力値	そのスキルが対応している能力値
消費	そのスキルを使用した場合、即座にここに書かれている数値分の生命点、あるいは精神点を消耗します。消費分の点がない、あるいは消費するとゼロになる場合は、そのスキルは使用できません。

※生命点、精神点の回復についてのルールは、「ワールドガイダンス」の項のP095に記載されています。

レベル／修正	そのスキルのレベルごとの、判定値や行為に得られるボーナスの数値

スキルの創作について

次ページから掲載しているスキルではキャラクターの特徴が表現できない、という場合、GMやほかのPLと相談し、新たなスキルを捜索しても構いません（例：キャラクターが過去に執事だったことにしたいので、《執事》スキルが欲しい、など）。
その場合、どの能力値と一緒に使うのか、消費は何点かは話し合って適正な数値を決めてください。判定値へのボーナスについては、既存のスキルの判定値修正表を流用するなどして決めてください。

肉体値を使用するスキル

剛力

筋力や体力、力のうまい入れ方などを活用し、重いものを持ち上げるなどといった力仕事をこなす上手さを表わすスキルです。このスキルを伸ばすと、力が必要な場面での判定に有利な修正が入ります。

なお、このスキルは生死判定の際にもボーナスとして加えることができますが、その場合は消費を精神点5点とします。精神点も足りない場合、このスキルは使用できません。

また、このスキルを所持していると、レベルごとに装備重量の上限（スワップダイスがまだ使える上限）が増加します。

能力値	肉体値
消費	生命点 5

レベル	修正
1	判定＋20%／所持重量＋5
2	判定＋25%／所持重量＋10
3	判定＋30%／所持重量＋15
4	判定＋35%／所持重量＋20
5	判定＋40%／所持重量＋25
6	判定＋45%／所持重量＋30
7	判定＋50%／所持重量＋35
8	判定＋55%／所持重量＋40
9	判定＋60%／所持重量＋45
10	判定＋65%／所持重量＋50

超加速

R戦闘機のリミッターを解除し、ザイオング慣性制御ですら抑えきれないGを体に受けながらも機体を急加速させるための技術と、それに耐えうる訓練の練度を示すスキルです。

このスキルをR戦闘機戦闘の移動の前に使用し、スキルレベルごとの修正値を加えた判定に成功することで、その移動の際にのみ機体の移動力を＋1（スキルレベル6以上の場合は＋2）します。クリティカル成功の場合は移動力へのボーナスが倍になりますが、ファンブル失敗の場合はそのターン移動ができません。

また、成功の際には移動で消費する燃料が倍になります。

能力値	肉体値
消費	生命点 10

レベル	修正
1	判定＋10%／移動力＋1
2	判定＋15%／移動力＋1
3	判定＋20%／移動力＋1
4	判定＋25%／移動力＋1
5	判定＋30%／移動力＋1
6	判定＋35%／移動力＋2
7	判定＋40%／移動力＋2
8	判定＋45%／移動力＋2
9	判定＋50%／移動力＋2
10	判定＋55%／移動力＋2

暴走制御

機体やアンカーフォースなどの兵器の暴走を、強引に力技で制御するスキルです。このスキルを伸ばすと、これらの機体の暴走時の判定、ならびに機体がバイド侵食され、バイド係数がA以上に上昇する際の「圧潰判定」にボーナスが加わります。

また、このスキルは普段の機械操作などの際にも、「叩けば直る！」といった強引な力技で制御するといった行為に使えます。

能力値	肉体値
消費	生命点 5

レベル	修正
1	判定＋20%
2	判定＋25%
3	判定＋30%
4	判定＋35%
5	判定＋40%
6	判定＋45%
7	判定＋50%
8	判定＋55%
9	判定＋60%
10	判定＋65%

回復力

天性の肉体の回復力以外に持っている、自身の肉体のコンディションを最善に保つ技術の高さを表わすスキルです。このスキルを成長させると、生命点を回復するタイミングでこのスキルを使用することで、生命点の回復量を増やすことができます。
また、精神点が0になって気絶した場合、1点でも精神点が回復するたびに、肉体値で判定ができるようになります。これに成功すれば、即座に目を覚ますことができます。
なお、追加回復量については、表記されている数の6面体(D6)を振るか、その後ろに書かれている( )内の固定値を使うかを、スキル使用を宣言する段階で自由に選ぶことが可能です。

能力値	肉体値
消費	精神点 5

レベル	修正
1	回復＋1D6(3)
2	回復＋1D6＋1(4)
3	回復＋1D6＋2(5)
4	回復＋1D6＋3(6)
5	回復＋2D6(7)
6	回復＋2D6＋1(8)
7	回復＋2D6＋2(9)
8	回復＋3D6(10)
9	回復＋3D6＋1(11)
10	回復＋3D6＋2(12)

運動

登攀や水泳など、運動関連の身体能力を表わすスキルです。このスキルを成長させると、あらゆる体力を使う運動が必要な場面での判定にボーナスを得られます。
また、このスキルは機体がオーバーダメージで大破した際の脱出判定に(知性値で判定する場合でも)使用できます。その際は能力値を半減した後で、このスキルの修正を加えてください。

能力値	肉体値
消費	生命点 5

レベル	修正
1	判定＋20%
2	判定＋25%
3	判定＋30%
4	判定＋35%
5	判定＋40%
6	判定＋45%
7	判定＋50%
8	判定＋55%
9	判定＋60%
10	判定＋65%

能力値	
消費	

レベル	修正
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

敏捷値を使用するスキル

技術射撃

拳銃などの個人携帯の銃火器、ならびにR戦闘機の火器コントロールに関する訓練の度合いを表わすスキルです。このスキルを伸ばすと、R戦闘機搭乗時、ならびに個人戦闘時の射撃武器での攻撃判定に有利な修正が加わるのみならず、ダメージにも修正が入ります。

なお、ダメージ修正については、表記されている数の6面体(D6)を振るか、その後ろに書かれている( )内の固定値を使うかを、ダメージ判定の段階で自由に選ぶことが可能です。

能力値	敏捷値
消費	生命点　5

レベル	修正
1	判定＋15%／ダメージ＋2D6(7)
2	判定＋20%／ダメージ＋2D6＋1(8)
3	判定＋25%／ダメージ＋2D6＋2(9)
4	判定＋30%／ダメージ＋3D6(10)
5	判定＋35%／ダメージ＋3D6＋1(11)
6	判定＋40%／ダメージ＋3D6＋2(12)
7	判定＋45%／ダメージ＋4D6(14)
8	判定＋50%／ダメージ＋4D6＋1(15)
9	判定＋55%／ダメージ＋4D6＋2(16)
10	判定＋60%／ダメージ＋5D6(17)

格闘攻撃

格闘技や武器戦闘に関する習熟度を表わすスキルです。このスキルを成長させると、個人での格闘攻撃や白兵戦兵器を使った攻撃、ならびにR戦闘機で体当たりや白兵型兵器に分類される武装(フォースシュート、ビームソード、パイルバンカーなど)を使用する際に、攻撃の判定に修正が得られるほか、ダメージにもボーナス修正が加わります。

なお、ダメージ修正については、表記されている数の6面体(D6)を振るか、その後ろに書かれている( )内の固定値を使うかを、判定する段階で自由に選ぶことが可能です。

能力値	敏捷値
消費	生命点　5

レベル	修正
1	判定＋25%／ダメージ＋2D6(7)
2	判定＋30%／ダメージ＋2D6＋1(8)
3	判定＋35%／ダメージ＋2D6＋2(9)
4	判定＋40%／ダメージ＋3D6(10)
5	判定＋45%／ダメージ＋3D6＋1(11)
6	判定＋50%／ダメージ＋3D6＋2(12)
7	判定＋55%／ダメージ＋4D6(14)
8	判定＋60%／ダメージ＋4D6＋1(15)
9	判定＋65%／ダメージ＋4D6＋2(16)
10	判定＋70%／ダメージ＋5D6(17)

狙撃

積み上げた経験と訓練により、距離が離れた目標に対して正確に攻撃を行える能力を表わすスキルです。攻撃の際、使用する武器を選択するタイミングでスキルを使用し、発動判定に成功することで、チャージ武器、ならびに射程1-1のものを除く全武器の射程距離が＋1ヘクス(＋1マス)されます。スキルレベルが6以上なら、さらに＋1されます。クリティカル成功なら直後の攻撃判定に＋(スキルレベル×10)%のボーナスを得られますが、ファンブル失敗した場合はそのターンは攻撃ができません。

なお、このスキルの使用タイミングは「武器選択時」なので、その後の攻撃を行うタイミングでは、別の「技術射撃」などの攻撃用スキルをさらに使うことが可能です。

能力値	敏捷値
消費	精神点　10

レベル	修正
1	判定＋5%／射程＋1
2	判定＋10%／射程＋1
3	判定＋15%／射程＋1
4	判定＋20%／射程＋1
5	判定＋25%／射程＋1
6	判定＋30%／射程＋2
7	判定＋35%／射程＋2
8	判定＋40%／射程＋2
9	判定＋45%／射程＋2
10	判定＋50%／射程＋2

反応回避

格闘や射撃など、生身の自分を狙ってきた各種攻撃、ならびにR戦闘機に搭乗している間に受ける敵からの攻撃に対して、回避行動をいかにうまく取れるかを表わすスキルです。このスキルを伸ばすと、個人戦闘、R戦闘機、艦船での戦闘を問わず、すべての敵の攻撃判定に対する回避判定にボーナスが加わります。

また、攻撃以外にも落ちてきた危険物を回避するなど、とっさの危険回避にも使用可能です。

能力値	敏捷値
消費	生命点　5

レベル	修正
1	判定＋15%
2	判定＋20%
3	判定＋25%
4	判定＋30%
5	判定＋35%
6	判定＋40%
7	判定＋45%
8	判定＋50%
9	判定＋55%
10	判定＋60%

気合避け

敵の攻撃の弾道を予測し、瞬間的な判断と機動（Gなどでかなりの肉体的負担を伴いますが……）でその攻撃を回避します。個人戦闘、R戦闘機戦闘を問わず、回避行動と同時に即座に1ヘクス（個人戦闘の場合1マス）移動することが可能です。結果回避に失敗した場合でも、この1マス移動は行えます。

なお、通常武器、チャージ武器ともに、移動後相手の射程範囲から逃れる位置に移動する場合、その攻撃に対してはスキルの使用を宣言し、消費を行った時点で、一切の判定をするまでもなく攻撃から逃れることができます。

能力値	敏捷値
消費	生命点　20

レベル	修正
1	判定＋25%
2	判定＋30%
3	判定＋35%
4	判定＋40%
5	判定＋45%
6	判定＋50%
7	判定＋55%
8	判定＋60%
9	判定＋65%
10	判定＋70%

瞬発力

肉体値を使うスキル「運動」とは別に、瞬間的な素早い動きや、短距離走などの瞬発性が重視される運動などの能力の高さを表わすスキルです。これらの運動の判定のほか、ジャンプの距離や高さなどを判定する際にも使用できます。

また、このスキルを成長させると、個人戦闘（生身）で移動する際にスキルを使用宣言することで（判定不要）、移動力を一時的に高めることができます。

能力値	敏捷値
消費	生命点　5

レベル	修正
1	判定＋20%／移動マス＋1
2	判定＋25%／移動マス＋1
3	判定＋30%／移動マス＋1
4	判定＋35%／移動マス＋1
5	判定＋40%／移動マス＋2
6	判定＋45%／移動マス＋2
7	判定＋50%／移動マス＋2
8	判定＋55%／移動マス＋3
9	判定＋60%／移動マス＋3
10	判定＋65%／移動マス＋3

運転

R戦闘機以外の、車やバイク、飛行機などといった、あらゆる乗り物を乗りこなすための能力を表わすスキルです。R戦闘機はザイオング慣性制御による特殊な操縦法を必要とする乗り物なので、R戦闘機乗りがほかの原始的な乗り物を乗りこなすには、このスキルで判定します。

なお、このスキルを成長させると、個人戦闘の際に車両を用いた場合、回避判定のほか、体当たりの判定の際に使うことで、判定値とダメージにボーナスを得ます。ダメージ修正については、表記されている数の6面体(D6)を振るか、その後ろに書かれている( )内の固定値を使うかを、ダメージ判定の段階で自由に選ぶことが可能です。

能力値	敏捷値
消費	生命点 5

レベル	修正
1	判定＋15%／ダメージ＋2D6(7)
2	判定＋20%／ダメージ＋2D6＋1(8)
3	判定＋25%／ダメージ＋2D6＋2(9)
4	判定＋30%／ダメージ＋3D6(10)
5	判定＋35%／ダメージ＋3D6＋1(11)
6	判定＋40%／ダメージ＋3D6＋2(12)
7	判定＋45%／ダメージ＋4D6(14)
8	判定＋50%／ダメージ＋4D6＋1(15)
9	判定＋55%／ダメージ＋4D6＋2(16)
10	判定＋60%／ダメージ＋5D6(17)

能力値	
消費	

レベル	修正
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

能力値	
消費	

レベル	修正
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

知性値を使用するスキル

計算射撃

相手の機動を予測した、より効率的な射撃の能力を表わすスキルです。このスキルを成長させると戦闘機、艦船の射撃攻撃の際に、「技術射撃」のスキルと同じく、攻撃の判定に有利な修正、ならびにダメージ修正を得ることができます。個人戦闘では使用できません。

なお、ダメージ修正については、表記されている数の6面体(D6)を振るか、その後ろに書かれている( )内の固定値を使うかを、ダメージ判定の段階で自由に選ぶことが可能です。

能力値	知性値
消費	精神点　5

レベル	修正
1	判定＋25%／ダメージ＋1D6(3)
2	判定＋30%／ダメージ＋1D6＋1(4)
3	判定＋35%／ダメージ＋1D6＋2(5)
4	判定＋40%／ダメージ＋1D6＋3(6)
5	判定＋45%／ダメージ＋2D6(7)
6	判定＋50%／ダメージ＋2D6＋1(8)
7	判定＋55%／ダメージ＋2D6＋2(9)
8	判定＋60%／ダメージ＋3D6(10)
9	判定＋65%／ダメージ＋3D6＋1(11)
10	判定＋70%／ダメージ＋3D6＋2(12)

予測回避

格闘や射撃など、R戦闘機に搭乗している間に受ける敵からの攻撃に対して、回避行動をいかにうまく取れるかを表わすスキルです。「反応回避」と効果は同じですが、こちらは相手の動きや戦術を読んで行う、頭脳的な回避となります。個人戦闘では使用できません。

このスキルを伸ばすと、R戦闘機、艦船でのすべての敵の攻撃に対する回避判定にボーナスが加わります。 また、予測されるであろう戦闘以外での危険の回避に関しては、生身の状態でも(道路での事故、工事現場での頭上からの落下物の回避など)判定に使用可能です。

能力値	知性値
消費	精神点　5

レベル	修正
1	判定＋25%
2	判定＋30%
3	判定＋35%
4	判定＋40%
5	判定＋45%
6	判定＋50%
7	判定＋55%
8	判定＋60%
9	判定＋65%
10	判定＋70%

戦略眼

戦況を大局的に判断する能力の高さを表わすスキルです。このスキルを成長させると、戦闘時のイニシアティブ判定時に精神点を消費するだけで(%判定は不要)有利な修正が加わります。また、戦術関連の判定の際にも使用できるほか、戦闘機戦闘時の回避に使用して判定ボーナスを得ることもできます。ただし、個人戦闘ではこの回避への使用はできません。

なお、イニシアティブ判定への修正については、表記されている数の6面体(D6)を振るか、その後ろに書かれている( )内の固定値を使うかを、イニシアティブ判定の段階で自由に選ぶことが可能です。ただし複数のPCがこのスキルを持っていても、ボーナスは重複しません。

能力値	知性値
消費	精神点　10

レベル	修正
1	判定＋15%／イニシアティブ＋1D6(3)
2	判定＋20%／イニシアティブ＋1D6(3)
3	判定＋25%／イニシアティブ＋1D6(3)
4	判定＋30%／イニシアティブ＋1D6(3)
5	判定＋35%／イニシアティブ＋2D6(7)
6	判定＋40%／イニシアティブ＋2D6(7)
7	判定＋45%／イニシアティブ＋2D6(7)
8	判定＋50%／イニシアティブ＋3D6(10)
9	判定＋55%／イニシアティブ＋3D6(10)
10	判定＋60%／イニシアティブ＋3D6(10)

索敵拡大

R戦闘機の索敵機器の使用に、どれだけ長じているかを表わすスキルです。R戦闘機での戦闘中に自分の行動順が回ってきた際に使用し判定に成功することで、その自軍フェイズ中、ならびに次の敵軍フェイズ中は、機体の索敵が＋1されます。スキルレベルが6以上なら、さらに＋1されます。クリティカル成功ならボーナスが倍になりますが、ファンブル失敗の場合、索敵が−1されてしまいます。

なお、このスキルは物を探す、物音に気付くなどといった、探索・感知の判定を求められた際にも、右記の「鋭敏感覚」の代わりに使用することが可能です。

能力値	知性値
消費	精神点　10

レベル	修正
1	判定＋15%／索敵＋1
2	判定＋20%／索敵＋1
3	判定＋25%／索敵＋1
4	判定＋30%／索敵＋1
5	判定＋35%／索敵＋1
6	判定＋40%／索敵＋2
7	判定＋45%／索敵＋2
8	判定＋50%／索敵＋2
9	判定＋55%／索敵＋2
10	判定＋60%／索敵＋2

鋭敏感覚

勘の鋭さ、あるいは注意力、洞察力の高さを表わすスキルです。キャラクターが何かに気付くかどうか、何かを探すなどの探索、感知の判定を求められた際に、こちらのスキルを使用することができます。

なお、奇襲の察知など戦略的な面での探索、感知が必要な場面では、このスキルを持っていないキャラでも、「戦略眼」スキルがあればそちらで代用することができます。

能力値	知性値
消費	精神点　5

レベル	修正
1	判定＋20%
2	判定＋25%
3	判定＋30%
4	判定＋35%
5	判定＋40%
6	判定＋45%
7	判定＋50%
8	判定＋55%
9	判定＋60%
10	判定＋65%

情報処理

コンピューターや文献など、あらゆるデータを利用して対象に関する情報を集める能力を表わすスキルです。このスキルを成長させると、特定の事項について情報を集める際の判定や、コンピューターなどを操作する判定の際にボーナス修正を得られます。

また、コンピューターへのハッキングなどを仕掛ける場合（あるいは仕掛けられる場合）に対抗判定として使うのも、このスキルによる判定値です。

能力値	知性値
消費	精神点　5

レベル	修正
1	判定＋20%
2	判定＋25%
3	判定＋30%
4	判定＋35%
5	判定＋40%
6	判定＋45%
7	判定＋50%
8	判定＋55%
9	判定＋60%
10	判定＋65%

オールテクニクス

R戦闘機の修理をはじめ、コンピューターの調整などといった電子機器の修理や操作、工具を使った機械製作など、技術面への精通ぶりを表わすスキルです。このスキルを成長させると、技術関連の判定すべてにボーナスを得ることができます。

また、このスキルを持っているキャラクターがいると、R戦闘機の整備時間を短縮できます。ただしスキル持ちPC（NPC）一人につき、1機の戦闘機ならびに艦船にしかボーナスは適用されません（二人以上で整備するならボーナスが重複します）。また、短縮ボーナスが適用されても修理には最低でも、戦闘機の場合は1時間、艦船の場合は6時間かかります。

能力値	知性値
消費	精神点　5

レベル	修正
1	判定＋20%／30分短縮
2	判定＋25%／1時間短縮
3	判定＋30%／1時間30分短縮
4	判定＋35%／2時間短縮
5	判定＋40%／2時間30分短縮
6	判定＋45%／3時間短縮
7	判定＋50%／3時間30分短縮
8	判定＋55%／4時間短縮
9	判定＋60%／4時間30分短縮
10	判定＋65%／5時間短縮

知識（●●●）

知識を求められる場面で、正解を思い出せる博識さを表わすスキルです。このスキルを成長させると、文字通り知識に関する判定にボーナスを得られます。

普通に「知識」としてスキルを習得する場合、あらゆる知識、雑学に関する判定にスキルを使用できますが、スキル収得時に「知識（機械）」「知識（バイド）」など、特定の分野にスキルを限定させると、さらに＋20%のボーナスを得ることができますが、ほかの分野にはそのスキルを使用することができません。なお、別スキルとして複数の分野の「知識（●●●）」を習得することも可能です。

能力値	知性値
消費	精神点　5

レベル	修正
1	判定＋20%
2	判定＋25%
3	判定＋30%
4	判定＋35%
5	判定＋40%
6	判定＋45%
7	判定＋50%
8	判定＋55%
9	判定＋60%
10	判定＋65%

医療

医療技術全般について、PCがどれだけ学んでいるかを表わすスキルです。このスキルを成長させると、医療関連の知識の判定や施術、応急処置などの判定にボーナスがつくほか、応急処置による生命点の回復量が増加します。

また、瀕死状態に陥ったPCに対して、応急処置だけでも生命点減少ペナルティーを無効化することができるようになります。

なお、生命点回復量の増加については、表記されている数の6面体（D6）を振るか、その後ろに書かれている（　）内の固定値を使うかを、応急処置の判定前の段階で自由に選ぶことが可能です。

能力値	知性値
消費	精神点　10

レベル	修正
1	判定＋20%／回復量＋1D6（3）
2	判定＋25%／回復量＋1D6+1（4）
3	判定＋30%／回復量＋1D6+2（5）
4	判定＋35%／回復量＋1D6+3（6）
5	判定＋40%／回復量＋2D6（7）
6	判定＋45%／回復量＋2D6+1（8）
7	判定＋50%／回復量＋2D6+2（9）
8	判定＋55%／回復量＋3D6（10）
9	判定＋60%／回復量＋3D6+1（11）
10	判定＋65%／回復量＋3D6＋2（12）

外交値を使用するスキル

指揮

的確な指示を出す能力を表わすスキルです。ほかのキャラが行う行為を視認でき、指示が出せる状況（音声のみでも可）の場合、そのキャラが判定を行う前にこちらのスキル判定を行い、成功するとその行為の判定値か、あるいはダメージや回復などの数値のいずれかにボーナスを加えられます。クリティカル成功の場合はボーナスが倍になり、ファンブル失敗の場合はボーナスと同値のマイナスを与えます。

戦闘中は、自機の索敵範囲内にいる対象にのみ使用可能です（自機が出したデコイやフォースの索敵範囲にいる味方へも可）。また、このスキルの効果を受けながら味方が倒した敵機の撃墜数は、スキル使用者の撃墜数にも加えられます。

能力値	外交値
消費	精神点　5

レベル	修正
1	発動判定＋15%／ボーナス＋5%か1D6(3)
2	発動判定＋20%／ボーナス＋10%か1D6＋1(4)
3	発動判定＋25%／ボーナス＋15%か1D6＋2(5)
4	発動判定＋30%／ボーナス＋20%か1D6＋3(6)
5	発動判定＋35%／ボーナス＋25%か2D6(7)
6	発動判定＋40%／ボーナス＋30%か2D6＋1(8)
7	発動判定＋45%／ボーナス＋35%か2D6＋2(9)
8	発動判定＋50%／ボーナス＋40%か3D6(10)
9	発動判定＋55%／ボーナス＋45%か3D6＋1(11)
10	発動判定＋60%／ボーナス＋50%か3D6＋2(12)

欺瞞

話術や詐術に精通し、相手を騙すことにいかに長けたかを表わすスキルです。相手を言葉で騙す場合、あるいは相手から騙されそうになった場合、嘘をつくor見破る、変装するor見破るなどの判定に使用し、ボーナスを得ることができます。

また、このスキルを持っているPCはR戦闘機での戦闘において、デコイにより人間味あふれる機動をとらせ、相手の攻撃を巧みに誘導できます。このスキルを持っているPCが生成したデコイは常時、回避判定の際にPCの能力値を回避率に加えた上で、回避系のスキルも使用することが可能です。

能力値	外交値
消費	精神点　5

レベル	修正
1	判定＋20%
2	判定＋25%
3	判定＋30%
4	判定＋35%
5	判定＋40%
6	判定＋45%
7	判定＋50%
8	判定＋55%
9	判定＋60%
10	判定＋65%

交渉

人との細かな会話術による、対外的交渉能力の高さを表わすスキルです。このスキルを成長させると、商取引の値引き交渉や激高した相手の説得、軍事的な外交交渉に至るまで、あらゆる交渉の場面での判定に修正が加わります。

また、その交渉によって得られる成果が具体的な数値で現れているなら（値段、物資の量など）、判定に成功した際に、レベルに応じた成果に対するボーナスを得ることも可能です。

また、相手に交渉などの外交値スキルを使われた際の抵抗判定にも、このスキルでボーナスを得ることができます。

能力値	外交値
消費	精神点　5

レベル	修正
1	判定＋20%／成果＋10%
2	判定＋25%／成果＋20%
3	判定＋30%／成果＋30%
4	判定＋35%／成果＋40%
5	判定＋40%／成果＋50%
6	判定＋45%／成果＋60%
7	判定＋50%／成果＋70%
8	判定＋55%／成果＋80%
9	判定＋60%／成果＋90%
10	判定＋65%／成果＋100%

コネクション

社交技術などを生かして築いた、そのキャラクターの人脈の広さを表わすスキルです。このスキルを成長させると、聞き込みなどの人を通じての情報収集などの際に、有利な修正を得ることができます。
また、このスキルが高い人間は、特定の地位の人物との直接のつながりを持ちます。GM裁量によりますが、特別な便宜を図ってもらえることも多くなるでしょう。PCあるいはGMは、そのコネの相手をNPCとして設定しても構いません。

能力値	外交値
消費	精神点 5

レベル	修正
1	判定＋20%／尉官クラス
2	判定＋25%／尉官クラス
3	判定＋30%／尉官クラス
4	判定＋35%／佐官クラス
5	判定＋40%／佐官クラス
6	判定＋45%／佐官クラス
7	判定＋50%／将官クラス
8	判定＋55%／将官クラス
9	判定＋60%／将官クラス
10	判定＋65%／元帥クラス

拷問

会話術、拷問術、心理操作などによる、相手から脅迫により情報を引き出す技術の高さを表わすスキルです。このスキルを成長させると、情報を出し渋っている相手の口を割らせる際の判定、あるいは自分の過ちに反省が見られない不届きな輩を更生させる際の判定にボーナスが得られます。
ある意味指揮官にとっては非常に便利なスキルですが、このスキルに頼り切って「とにかく拷問だ！」などと日ごろから行動していると、部下の信頼を失いかねません。

能力値	外交値
消費	精神点 5

レベル	修正
1	判定＋20%
2	判定＋25%
3	判定＋30%
4	判定＋35%
5	判定＋40%
6	判定＋45%
7	判定＋50%
8	判定＋55%
9	判定＋60%
10	判定＋65%

能力値	
消費	

レベル	修正
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

特殊スキル

サイバーコネクト

ザイオング慣性制御の恩恵とその超出力により、従来の機動兵器とは比べ物にならない機動性、追従性を持つに至ったR戦闘機ですが、その性能をキーボードやスイッチ、操縦桿やペダルなどといった従来のインターフェイスによる操作では、十分には発揮できない段階に至ってしまいました。そこでTEAM R-TYPEが、軍事企業ウォーレリック社の技術を参考に開発したのが、パイロットの神経系統と操縦システムを電気的に接続し、思考による操作を行うサイバーコネクト技術です。

しかしこの技術は、パイロットと機械を直結することにより、人間には本来ありえない体組織や器官の錯覚や幻肢痛を引き起こすほか、精神の消耗も激しくなるので、強靭な精神が必須となるスキルです。最悪の場合、機体と一体化が進みすぎ、自身が人間であるというアイデンティティーの破綻から精神崩壊を引き起こす可能性もあります。

また、機体と直接接続するため、機体がバイド汚染を受けた場合、巻き込まれる危険性が非常に高くなるのもデメリットです。

特記事項

●このスキルを習得したPCは、首の後ろ、頸椎に繋がる部分にサイバーインターフェイスの端子を差し込むためのジャックを移植され、常にこのジャックを見えるよう公開し、サイバーコネクト被験者であることを周囲に公表しておく義務を負います。
●このスキルを習得したPCは、軍部から要観察者として認定され、暴走したと判断された場合には軍関係者ならば階級を問わず、上層部の許可なしで射殺・機体もろともの破棄を認められるという立場になります。

能力値	R戦闘機、艦船の操作にかかわるすべて
消費	ー
限定	なし

※このスキルのボーナスは、他の通常スキルのボーナスと重複します
※このスキルを習得したPCは、ほかの特殊スキルを習得できません
※攻撃、回避の他、R戦闘機戦闘中に使う戦闘スキル(「狙撃」「指揮」など)の判定値にも効果があります
※個人戦闘ではこのスキルによる有利な判定修正は発揮されません(デメリットの方は発生します)

レベル	修正	デメリット	解説
1	常時、判定＋5%	●サイバーコネクトに対応していない機器や機体の操作に関する判定全てに－(スキルレベル×5)%の修正 ●接続した機体からバイド汚染を受ける場合、上昇侵食率を2倍にする	時折現実とサイバーコネクト時の電子的知覚を混同してしまう程度の段階です。定期的に専門家のセラピーを受けていれば、特に問題はありません。
2	常時、判定＋10%		
3	常時、判定＋15%		
4	常時、判定＋20%		
5	常時、判定＋25%	●上記ペナルティーに加え、各セッション開始時に薬を摂取しないとセッション中全判定値が半減した上、そのセッション中は常に精神点の上限を(スキルレベル×3)点下げる。	肥大化した情報により、不可解な幻肢痛や錯覚を時折覚えますが、向精神剤があればまだ普通に活動できます。
6	常時、判定＋30%		
7	常時、判定＋35%		
8	常時、判定＋45%	●上記ペナルティーに加え、新たに緊張状態に入ったとGMが判断するたび(現在の精神点×5)%で判定。判定に失敗した場合精神が崩壊し暴走状態となり、周囲に無条件で攻撃を開始する。成功しても精神点を10点消費する。	向精神剤で抑え込んでいても常に不安定な精神状態となり、突如発作に見舞われます。普段なら周囲が止めれば問題ないでしょうが、戦闘中に発作が起こった場合、仲間の命に関わります。軍部もこの段階のサイバーコネクト接続深度を公では禁止しています。
9	常時、判定＋55%		
10	常時、判定＋65%		

幼体固定

サイバーコネクトの発展系の一つで、主に操縦時の追従性向上と、精神面の安定を視野に入れた技術です。ただしその代償として、被験者は10～15歳の第二次性徴発達開始前に薬物などによる処置で強制的に身体の成長を止められ、TEAM R-TYPEの専門機関で完全隔離状態での訓練生活を強制されます。最低でも5年は施設からの外出、外部との接触は認められません。また、被験者の寿命は短く、40代で急速に老化、衰弱死することがほとんどです。なぜ幼体固定が必要なのかという理由については、幼体の方が身体や精神の機能が安定するという理由の他、体が小さい分、補助機器をコックピットに積めるというのがメリットであると言われています。

この技術は非人道的行為の極みであり、地球連合の国際法に抵触する行為です。よって軍部では禁止されている技術ではありますが、先のバイドによる侵攻の際には公然と前線に投入されていた技術でもあり、今なお一部の研究機関では被験者が生まれていると噂されています。一部の軍関係者や研究者にとって、パイロットなど一部品でしかないのです。

特記事項

●このスキルを習得したPCは、10～15歳の姿のまま年齢を重ねていきます。ただし不老不死というわけではありません。
●幼体固定技術は国際的違法行為なので、その被験者と公にばれた場合、然るべき機関に拘束される可能性があります。戦力となるならば軍部に黙認される可能性も大ですが、理由が少しでもあればそのような機関に差し出される立場であることを自覚してください。
●幼体固定被験者は、専用の操縦モジュールがコックピットに積まれていないと、機体を操縦することができません。このモジュールの換装には、1時間を要します。

能力値	R戦闘機、艦船の操作にかかわるすべて
消費	ー
限定	なし

※キャラクター作成時にしか、このスキルは習得できません
※このスキルのボーナスは、他の通常スキルのボーナスと重複します
※このスキルを習得したPCは、ほかの特殊スキルを習得できません
※攻撃、回避の他、R戦闘機戦闘中に使う戦闘スキル（「狙撃」「指揮」など）の判定値にも効果があります
※個人戦闘ではこのスキルによる有利な判定修正は発揮されません（デメリットの方は発生します）

レベル	修正	デメリット	解説
1	常時、判定＋10%	●サイバーコネクトに対応していない機器や機体の操作に関する判定全てに－（スキルレベル×5）%の修正 ●子供では無理があると思われる外交値を使う判定すべてに－（スキルレベル×5）%の修正	見た目が子供である以外は、精神面も安定しており普通に行動できます。サイバーコネクトによる感覚肥大化にも、幼体なら順応できます。
2	常時、判定＋15%		
3	常時、判定＋20%		
4	常時、判定＋25%		
5	常時、判定＋30%	●上記ペナルティーに加え、無理な幼体への負担で身体能力が低下。すべての肉体値を使う判定に－（スキルレベル×5）%の修正。	心身の幼体固定が負担となり、筋能力の低下、精神の退行が始まります。全身に力が入らず、口周りの筋力低下と精神退行で言葉も舌足らずになり始めます。
6	常時、判定＋35%		
7	常時、判定＋40%		
8	常時、判定＋50%	●上記ペナルティーに加え、常に生命点と精神点の上限を、各値の1/2に固定。さらに各セッション終了時に肉体値を1D6点喪失し、肉体値が0以下になった場合PCは死亡する（成長時に肉体値を増やすことはできる。この成長は肉体値減少のダイスを振る前に行うこと）。	上記の症状がさらに進み、退行というよりは老化に近い心身衰退が始まります。この段階になった場合、数年のうちにPCは老衰死します。残念なことに、この運命を回避する術は今の太陽系には存在しません。
9	常時、判定＋60%		
10	常時、判定＋70%		

エンジェル・パック（ANGEL PAC）

狂気の沙汰としか思えない、サイバーコネクトの最終形態の一つです。パイロットを局地環境（主にバイド汚染）、ならびにザイオング慣性制御が対応しきれない超Gや攻撃による衝撃などから守るという名目のもと、パイロットを特殊溶液で満たされた緩衝仕様の「パイロットユニット」と呼ばれるカプセル状機器に入らせ、サイバーコネクト接続を行います。しかしこのパイロットユニットは周辺機器との兼ね合いから直径70cm、全高1m強のサイズしかありません。……このユニットに入るパイロットは、最低限でも四肢を切除、場合によっては脳と脊髄のみを摘出し、生命維持装置を付けてユニットの中に入ることになります。

この狂気の技術は、TEAM R-TYPEの中でも特殊なセクターでのみ研究開発されていたとされる幻の技術で、新たな被験者が生まれるようなことはまずないでしょう。しかし先のバイド侵攻を食い止めるために犠牲となった被験者は、記録は残っておりませんが存在するはずです。彼らを閉じ込めた鋼鉄の棺は、今はどこかに秘匿されていたり、証拠隠滅のために打ち捨てられていたりするのかも知れません……。

特記事項

●このスキルを習得したPCは、身体の切除により人としての生活はほぼ送れなくなっていきます。それに伴い、よほどの強靭な精神や周囲の支えなどがなければ、人間性そのものも失い、自分を一つの機械のパーツ程度にしか考えられない精神構造に陥っていくでしょう。
●この技術は、軍部の非人道的人体実験の生きた証拠のようなものです。通常、軍部（特に地球連合軍）が被験者の存在を知ったなら、抹殺にかかることでしょう。PCがこの技術の被験者となる場合、GMと相談の上で設定を熟考してください。

能力値	R戦闘機、艦船の操作にかかわるすべて
消費	ー
限定	なし

※基本的には、キャラクター作成時に選択することはできません
※このスキルのボーナスは、他の通常スキルのボーナスと重複します
※このスキルを習得したPCは、ほかの特殊スキルを習得できません。サイバーコネクト、幼体固定、BJ物質適応を習得しているPCが習得した場合、前述のスキルは消滅します（処置によるデメリットは受け継ぎます）
※攻撃、回避の他、R戦闘機戦闘中に使う戦闘スキル（「狙撃」「指揮」など）の判定値にも効果があります
※個人戦闘ではこのスキルによる有利な判定修正は発揮されません（デメリットの方は発生します）

レベル	修正	デメリット	解説
1	常時判定＋25%／抗バイド侵食値＋10	●サイバーコネクトに対応していない機器や機体の操作に関する判定全てに－（スキルレベル×5）%の修正 ●非人間性の露呈（無表情など）により、外交値判定すべてに－（スキルレベル×5）%の修正	四肢を切除されますが、まだ義肢を装備すれば通常の行動も可能です。しかしあなたは本当に、まだ人間と呼べる存在なのでしょうか？　サイバーコネクトによる自身の喪失感と併せ、人間性が薄れていきます。
2	常時判定＋30%／抗バイド侵食値＋10		
3	常時判定＋35%／抗バイド侵食値＋10		
4	常時判定＋40%／抗バイド侵食値＋10		
5	常時判定＋45%／抗バイド侵食値＋20	●上記ペナルティーに加え、以降、PCはパイロットユニットの外に出ることができない。ユニット外に出てしまった場合、10分後に死亡する。	PCの体はユニット内で完全に固定されます。外に出られたとしても、身体の一部と化した各装置とサイバーコネクトを失ったあなたを待つのは死のみです。
6	常時判定＋50%／抗バイド侵食値＋20		
7	常時判定＋55%／抗バイド侵食値＋20		
8	常時判定＋65%／抗バイド侵食値＋30	●上記ペナルティーに加え、PCの生命点と精神点はセッション中、特殊なドラッグ以外では回復しなくなる（1回投与につきいずれかを2D10点回復）。各セッションの開始時に生命点、精神点を全快した上で2D6を振り、投与限度回数を決定。限度回数を越えてドラッグを投与した場合、投与するたびに全能力値を－1D10。いずれかの能力値が0以下になった場合、PCは死亡する。	脳と脊髄以外すべて切除され、ただの思考する肉塊と成り果てます。体を失ったことで人間性のみならず、十分な睡眠機能も失われ、生命維持はほとんど特注の、危険な違法ドラッグ（システムに含むので入手判定などは不要です）で行われているようなものです。バイドに抗う究極の力とは、皮肉にも同じ人類からはバイド同様化け物にしか扱われない、この姿だったのです。
9	常時判定＋75%／抗バイド侵食値＋30		
10	常時判定＋85%／抗バイド侵食値＋30		

BJ（バイドゼリー）物質適応

いくつかのバイド体から摂取された、半固形液体状（ゼリー状）の神経伝達触媒「BJ物質」。バイドはこの物質を用いて機械兵器を支配・操作していると推測されており、その追従性の高さに着目したTEAM R-TYPEの研究者は、R戦闘機の機体にBJ物質を使用することでパイロットの神経伝達をそのまま操縦系に用い、最終的には思考のみで操作を可能となると考えました。

正体がほぼ不明のバイド構成物質と、人間の直結……この恐るべき思想は、初期段階から通常の40%前後増という操縦性能の向上数値を叩き出し、正式研究が認められてしまいました。このBJ物質を用いた操作系統に適応する特殊訓練と肉体改造処置を受けたことを表わすのが、この特殊スキルです。幼体固定やエンジェルパックとはまた異なる、非人道的、なおかつ致死率（バイド化）の高い処置が待っており、このスキルを身に付けたパイロットには未来など存在しません。……人類の未来の礎として、安らかに土に還ることすら許されないでしょう。

特記事項

●このスキルを取ることでロールプレイ上負うデメリットはほぼありませんが（抗バイド侵食値が下がるのでバイド化しやすくはなりますが）、このスキルを習得したPCは、いつかは崩壊判定に失敗するか、バイド侵食率が100%になる定めを負います。「通常」の思考の持ち主であるGMならば、PCに推奨すべきではありません。
●このスキルの持ち主は、BJ物質を機体フレームに使用した専用機体にしか搭乗できません（スキルを持たないPCはこの機体を動かすことすらできません）。よって、仲間との機体乗り換えは不可能です。BJ物質を機体に取り込む作業には、専門技師でも1週間を要します。

能力値	R戦闘機、艦船の操作にかかわるすべて
消費	ー
限定	なし

※基本的には、キャラクター作成時に選択することはできません
※このスキルのボーナスは、他の通常スキルのボーナスと重複します
※このスキルを習得したPCは、ほかの特殊スキルを習得できません。サイバーコネクト、幼体固定、エンジェルパックを習得しているPCが習得した場合、前述のスキルは消滅します（処置によるデメリットは受け継ぎます）
※攻撃、回避の他、R戦闘機戦闘中に使う戦闘スキル（「狙撃」「指揮」など）の判定値にも効果があります
※個人戦闘ではこのスキルによる有利な判定修正は発揮されません（デメリットの方は発生します）

レベル	修正	デメリット	解説
1	常時判定＋25%／抗バイド侵食値－10	●BJ型機体で出撃するたびに、戦闘終了後、（戦闘終了時のターン数）D10%、バイド侵食率を上昇させ、崩壊判定を行う。医療機関ではバイド侵食率が一切下がらなくなる（バイディックAbtは可）。	BJ物質を内部に注入した専用スーツを着て出撃する以外、特に心身に影響がないレベルです。しかし戦闘中は全身をBJ物質の流れが這い回る悪寒に悩まされ、戦闘終了後には実際の侵食が発生します。
2	常時判定＋30%／抗バイド侵食値－10		
3	常時判定＋35%／抗バイド侵食値－10		
4	常時判定＋40%／抗バイド侵食値－10		
5	常時判定＋45%／抗バイド侵食値－20	●上記ペナルティーに加え、崩壊判定時に振るD99%判定に、スワップ・ダイスを使用できない。	この段階になるとコックピットはBJ物質で満たされ、その中に最低限の生命維持装置のみを身に付けた全裸に近い状態で、浸かるように入ることになります。
6	常時判定＋50%／抗バイド侵食値－20		
7	常時判定＋55%／抗バイド侵食値－20		
8	常時判定＋65%／抗バイド侵食値－30	●上記ペナルティーに加え、崩壊判定時に振るD99%判定に、逆スワップ・ダイスを使用すること。 ●頭部以外の全身をぴったりと覆う密着型専用スーツ（厚さ2mm）を身に付けずにいると、手足の末端から頭部にかけて、体が徐々に液化する。液化が始まった時点から10分後にPCは死亡する（止める手段はない）	BJ物質に適応が進んだことで、肌、ならびに肉体、骨格が、自らもゼリー状に変化しようとし始めます。さすがに肌が透けたりするようなことはありませんが、常に汗ばむように全身が湿り気を帯び、僅かながら薬品臭が漂うようになります。専用のスーツを用いないと肉体が「人間である」ことを忘れるかのように、瞬時にBJ物質へと変換を始める、「歩くBJ物質」とも言える状態です。
9	常時判定＋75%／抗バイド侵食値－30		
10	常時判定＋85%／抗バイド侵食値－30		

Phase Ⅳ 戦闘ルール 戦闘機

機体戦闘の概要

ここでは『R-TYPE』の世界で主役となるR戦闘機、ならびにそれにも劣らない新兵器の数々、さらにはバイドの各個体など、すべての戦闘機を用いた戦闘に関してのルールを解説していきます。

戦闘機での戦闘は、『R-TYPE TACTICS』シリーズとほぼ同じのターン制シミュレーションゲーム形式を取り入れていますが、イニシアティブの決定、方向転換、各種スキルの存在など、TRPGでの再現のために原作ゲームとは異なるルールもいくつか存在します。また、計算方法について原作ゲームのものよりも簡略化している部分も多数ありますので、原作ゲームを忠実に再現したい、という場合は、ハウスルールでご自由に変更してください。

以下に戦闘機での戦闘について、大まかな流れのフローチャートを記載します。以降この流れに沿って、各戦闘ルールを解説していきます。

0. 戦闘開始

戦闘機、ならびに艦船の配置

⇩

1. イニシアティブ決定

●両陣営それぞれが2D6を振る（スキル修正あり）
●数値が高い方が先攻か後攻かを選択

⇩

2. 先攻フェイズ

●先攻陣営の機体が行動
①移動、方向転換（遭遇迎撃のチェック）
②索敵チェック
③攻撃などのアクションの実行（1つのみ）

●全機行動終了後、バイド汚染の処理
●フェイズ終了、チャージ武器のチャージ

3. 後攻フェイズ

●後攻陣営の機体が行動
①移動、方向転換（遭遇攻撃のチェック）
②索敵チェック
③攻撃の実行、敵側の迎撃・反撃の実行

●全機行動終了後、バイド汚染の処理
●フェイズ終了、チャージ武器のチャージ

⇩

4. ターン終了、次のターンへ

●再び1. に戻り、イニシアティブ決定

⇩

以降、いずれかの陣営が勝利条件を満たすまで1.～4. を繰り返す

※『R-TYPES レトロゲームミュージックコレクションEX』ブックレットより

0. 戦闘開始

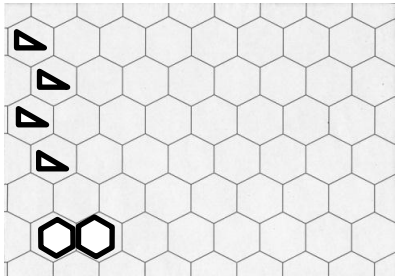
まずはPC側とGM側（ウォーゲームとして遊ぶ場合はPC同士）の戦力を、GMによって用意された6角形ヘクスで構成されたマップの、それぞれの陣地に配置します。先に配置するのはGM側です。設定が特になければ、両陣営は自陣の最後方の辺にあるヘクスに自由に戦力を配置できます。

なお、配置については、GMは右記の特殊なルールを採用することもできます。

出撃時の艦船搭載

搭載不可などの特殊な特徴を持たない限り、各戦闘機は出撃の時点で、艦船ユニットの内部に搭載しておくことができます。これにより出撃後、艦船が移動→そこから出撃することで、艦船の移動力分機体を先行させることができますので、移動力が低い機体はこれを活用するといいでしょう。

また、出撃制限（右記参照）が設けられている場合、占有ヘクスをこれにより節約することも可能です。

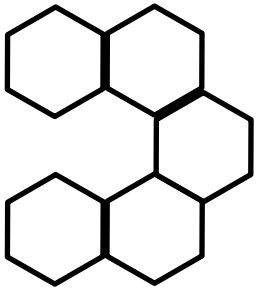


特殊ルール：出撃機体の配置制限

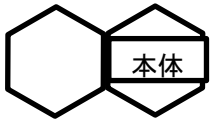
GMはPC側の出撃機体と初期配置について、出撃時にPC側が使えるヘクスを指定できます。PC側はそのヘクス内に収まるように、各機体を配置せねばなりません。

この場合、通常の戦闘機は1ヘクスしか占有しませんが、艦船ユニットなどの大型ユニットは複数のヘクスを占有するため、出撃ヘクスに十分な余裕がなければ出撃することさえできません。

例：



上記のような出撃配置エリアを指定された場合、



上記のように2ヘクスを占有するヨルムンガント級輸送艦などは、中央右の横1ヘクス分しか存在しないスペースには出撃できず、上下の横2ヘクスのスペースにしか配置できません。

なお、本体部分以外にもヘクスを有する大型ユニットの場合、索敵距離（後述）はその本体以外のヘクスからも数えることができます。また、このダミーヘクスもZOC（後述）の対象となります。

逆に敵から攻撃される場合、本体以外のダミーヘクスは攻撃対象にはならず、チャージ武器（後述）の範囲に巻き込まれても、本体はダメージを受けません。

R-COLUMN 05
艦船搭載のメリット

提督「艦船を有効に使うのが、本作では必須の戦法になるぞ。艦載だ、とにかく艦載せよ！」

スゥ「でも、艦載したままだとチャージ武器のチャージができなかったりしますよね？　それなら艦船に戻らず、戦場に居座り続けた方が……」

提督「たしかにチャージは遅れるが、艦載すればだれもアクションを消費することなく、機体をフル回復させることができる。工作機やPOWアーマーで修理、補給を行うよりもずっと効率的なのだよ」

スゥ「なるほど～……でも、出撃時の配置制限がない時に、出撃前に艦載しておくのはあんまり意味がない気がしますけど……」

提督「移動力が2しかない工作機のような機体を最初から前線について行かせるには、艦載スタートが必須だぞ。艦船が移動してから出撃すれば、艦船の移動力＋自分の移動力分で、かなり遠くまで移動できるからな」

スゥ「あー、確かに！　それに艦船に隠れていれば、敵に撃たれたくないチャージ済みの機体とかも前線に安全に送れますね」

提督「まぁ、母艦の撃沈が敗北条件の場合、あまり艦船を前に出すと危険だがね(汗)」

1. イニシアティブの決定

初期配置が決定したら、続いてイニシアティブ（主導権）がどちらの陣営にあるかを決定します。
無論普段は先攻の方が有利ですが、あえて後攻を選んで後の先を狙う必要が出る場面もあるでしょう。この選択権は、戦局を決定づける常に重要な要素となります。

両陣営の代表者はそれぞれ2D6を振り、その数値が大きい方が先攻か後攻を選択します。なお、この数値にはスキルのボーナスが加わる場合があります。
両者とも数値が同じだった場合は、プレイヤー側が勝利するものとします。何らかの理由でプレイヤー同士が争う場合は、同じ値だった場合は再度振り直します。

なお、イニシアティブは先攻、後攻と両陣営が行動し終えたら、また改めてダイスを振って、各ターンごとに決定します。

ターンとフェイズの定義

本作では、イニシアティブを決めてから次のイニシアティブ決定までの間の戦闘の大きな区切りを「ターン」と呼称します。
また、先攻、後攻の両陣営がそれぞれ行動する区切りの部分は、「先攻フェイズ」「後攻フェイズ」と呼称します。

なお、1ターンは時間にして1分です。

2. 先攻フェイズ

イニシアティブで先攻、後攻が決定したら、まずは先攻側の陣営が行動します。
陣営内の各機体は、好きな行動順で以下の①～③の行動を取ることができます。それぞれの行動に関わるルールについても、以下で解説していきます。

①移動、方向転換

各機体は1回の行動で、自機の「移動力」と同じ数のヘクスを移動することができます。当然ながら、移動力より遠い距離にあるヘクス、あるいは地形に移動力減少の効果（侵入するのにさらに移動力を1余計に消費する岩礁地帯など）があるヘクスに侵入する場合、移動力が足りないと目標のヘクスまでは移動できません。

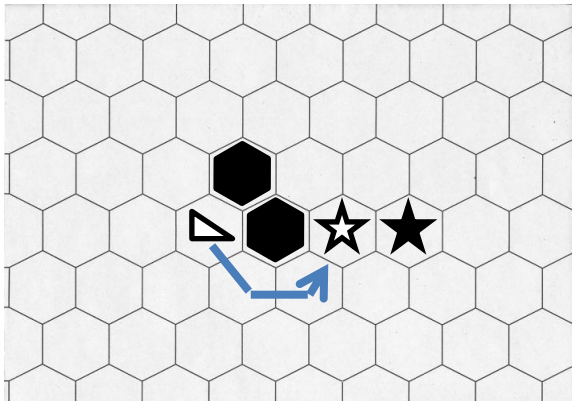
また、各機体は移動の際に、機体の向きを左右にのみ自由に方向転換することができます。移動時やミサイルなどでの攻撃時には機体の向きは影響しませんが、チャージ武器の範囲はほとんどの場合機体の前方に固定されるため、発射したい方向に機体の向きを変えることを忘れないでください。
また、すでにほかの機体（あるいは艦船などの機体の一部）が存在するヘクスで停止することはできません。（艦載に向かう際の移動を除く）

燃料の消費

各機体は移動時に、1ヘクス移動するごとに「燃料」を1消費します。移動終了後、記録シートに必ず燃料の消費状況を記入してください。
燃料が0になった時点で、その機体は移動力を残していても、それ以上移動することができなくなります。燃料を回復するには、後述の「艦載」や「補給」を行うしかありません。

移動、射程算出時の障害物の処理

機体を移動させる際、通行不可の障害物が途中にある場合は、下図のようにそのヘクスを迂回してヘクス数を数えます。
これは後述の、索敵範囲に敵がいるかどうかの確認、ならびに武器の射程の確認の際にヘクス数を数える場合にも、同じように適用されます。

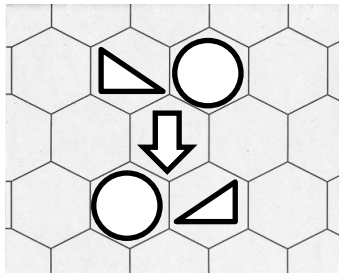


上図の場合、機体の移動力が3なら、障害物（黒ヘクス）を迂回せねばならないため、直進3ヘクスである★部分ではなく、障害物の向こうの☆のヘクスまでしか移動することができません。

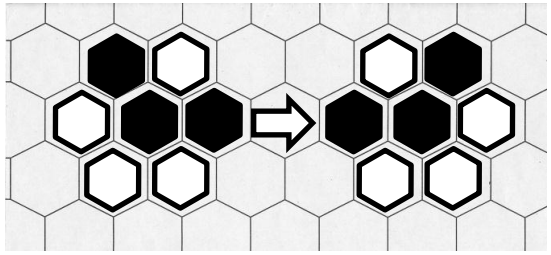
また、味方機は移動や射程決定時には一切自機の動きを妨げませんが(移動などのルート上に味方機が存在しても問題ない)、敵機は射程測定こそ妨げませんが、移動時には通り抜けられない上に、後述の「ZOC」が発生しますので注意してください。

方向転換のルール

先に触れた通り、移動前、あるいは移動終了地点で、機体は方向を左、あるいは右へと方向転換することができます。
機体が1ヘクスのみ占有している場合はその場で方向転換をするだけでいいですが、機体が2ヘクス以上を占有しているものの場合（フォースと合体している機体、輸送艦、巡航艦など）、下記の図のように処理してください。



2ヘクスを占有する機体の場合、上図のようにその2ヘクスの中心線を中心に、位置が入れ替わります。ヨルムンガンド級輸送艦などでも同じです。



複数ヘクスを占有する機体（ヴァナルガンド級巡航艦など）の場合、こちらも中心線を中心に反転させます。上図の場合、中心のヘクスの位置はそのままに、判定させているわけです。

フォースと本体機体の別行動

パイロットが乗るR戦闘機とは別に、機体とともに行動してくれる次元兵装・フォース。機体と合体することで強力な攻撃デバイスとなるのみならず、分離させれば遠隔操作で本体機体とは別に、敵機と交戦させることができます。

ゲーム内では、プレイヤーは本体機体のほか、セットになっているフォースも別機体としてコントロールすることができます。フォース持ちの機体を扱うキャラクターは、つまり2機分の戦力を一人で操ることができるのです。

フォースの各機能については後述しますが、移動の際は機体と合体中なら機体と一緒に移動する、分離中なら自身の移動力で移動し、本体機体が行動済みでも、独自にアクションを行うことができる独立したユニットとなる、ということを覚えておいてください。
また、本体機体と合体したままのフォースは、本体機体が移動した先で行動を消費し、フォースを分離させた場合、その前に行動さえしていなければ、そこから本体とは別に行動することが可能です。こうして本体でフォースを運び、さらにフォースを切り離して移動させ、相手に突撃させる、という戦術も可能です。

ただし、行動終了ずみのフォースが本体と合体し、運ばれた先で分離されても、行動が回復したりすることはもちろんありません。

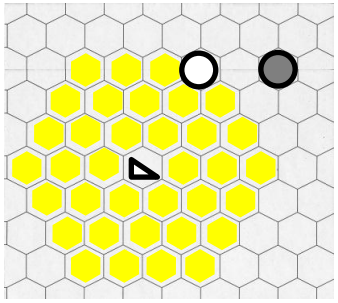
非破壊フォースの移動ルール

流星派の機体が使用する非破壊特性を持つフォース（以下、非破壊フォース）は、いかなる攻撃でも物理的には損傷を受けないという強力な防御兵器ですが、その分移動の際に特殊な制限を受けます。バイド体の制御にその出力の大半を割かれているため、本体機体から一定距離にいないと制御できないのです。

非破壊フォースは、本体機体から3ヘクス以内の距離にいない場合、また本体が艦載されている間は、本体が撃墜された時と同じように、活動停止状態になってしまいます。
ただしシューティング版原作と同様、非破壊フォースは機体に追随して自動で移動する機能を持っています。本体機体が3ヘクス以上遠くに離れる移動を行った場合、非破壊フォースが未行動なら、本体から3ヘクス距離の範囲に入れるように最短距離を自動で移動させてください。ただしこの時、無論フォースは自身の移動力分しか移動できません。この自動移動後、フォースの行動は終了し、このターンは攻撃などの別アクションを行えません。

フォースの移動力が足りず（ZOCや障害物に阻まれることも多いはずです）範囲内にたどり着けなかった、本体が離れる時にフォースが行動済みだったなどの理由でフォースが本体から3ヘクスの距離にたどり着けなかったら、もちろんフォースはその場で活動停止状態になります。
活動停止状態ではフォースは一切の行動、回避が行えず、敵へのZOCも発生しません。本体が3ヘクス距離に移動してくれば、その場で活動停止状態は解除されます。
また、フォースシュートを行った後、ノックバックの移動が起きた場合も、3ヘクス以上離れてしまう可能性があります。
なお、LEフォースにはこのルールは適用されず、通常のフォース同様に遠隔操作が可能です。

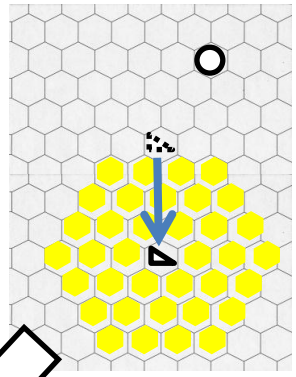
・非破壊フォースの制御可能範囲図解

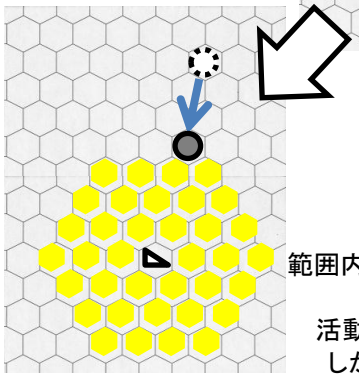


左図のように、機体の周囲3ヘクス内に非破壊フォースがいない場合（灰色の方）そのフォースは活動停止状態になってしまいます。

・非破壊フォースの自動移動の例

上図の状態から、移動力4の機体が下方向へと4ヘクス移動し、移動力3のフォースを引き離しました。





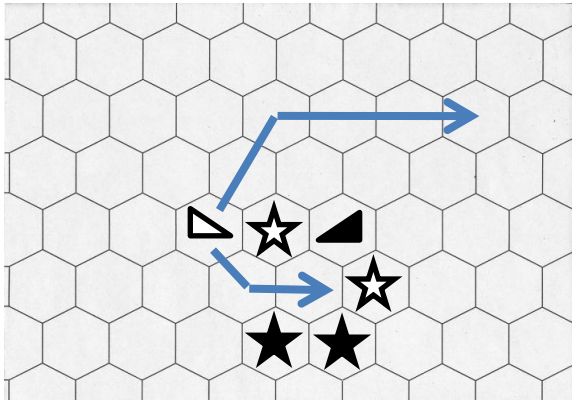
フォースが未行動ならその場でフォースは自身の移動力3で自動移動をしますが、移動力3では範囲内にたどり着けないためこの場合は活動停止状態になります。しかも行動もできません。

ZOC（Zone Of Control）

敵機体の側を通り抜けるのは、衝突の危険性もあり非常に困難です。また、制空権を握られているその空域を強行突破するのは、当然ながら無謀といえるでしょう。

本作では機体を移動させる時、途中で敵機（あるいは敵機の本体以外の部分）と隣接した場合、そのまま敵機と隣接している別ヘクスへは移動できません。この移動阻害効果を、「ZOC」（ゾック）と呼称します。

敵陣に切り込む際には、このZOC効果を忘れず、まずは移動の邪魔になる敵機を狙うことを心がけましょう。逆に前線に味方機をうまく配置すれば、このZOCで敵機の移動を阻害し、後ろに控えている機体を敵の射程外に保ち続けることも可能です。



上図の例だと、自機に移動力が5あったとしても、敵機に隣接することになる下のルートだと、隣接後は☆のヘクスへと移動することはできません（下方向の★ヘクスへなら問題なく移動可能）

敵機に隣接しない上ルートや、★ヘクスを通る迂回ルートなら、移動力5をフルに使用できます。

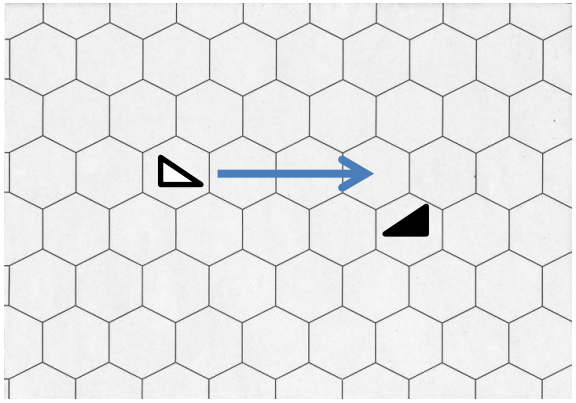
遭遇カウンター

ZOCよりもさらに厳しい移動制限が、この遭遇カウンターです。

こちらの陣営の索敵範囲外にいる敵機に移動ルート上で接触した場合、その場で移動力がいくら残っていても移動を強制停止します。さらにそこで隣接した敵機が射程1を攻撃可能な武器（体当たりを除くが、相手が範囲内ならチャージ武器も可）を使用可能の場合、その場で攻撃されます。これに対し通常の回避判定、ならびに「反撃」は可能ですが、「回避専念」「迎撃」「フォースガード」はできません（各行動については詳細後述）。

さらにこの遭遇カウンターを受けた機体は、そのフェイズに攻撃などの移動に次ぐアクションをとることができず、行動終了となってしまいます。

また、複数の機体に対して同時にこのパターンで隣接した場合、そのすべての機体から遭遇カウンターを受けます。



上図の場合、自機が索敵距離4以上（敵機を移動開始前から索敵範囲に捉えている）か、ほかの味方機が移動前に索敵範囲に敵機を捉えてくれているなら、遭遇迎撃は発生しません。

亜空間

機体の中には、アクション「亜空間突入／帰還」により、異層次元である亜空間へと潜航できるものが存在します。なお、敵機と隣接した状態からは亜空間突入はできません。
亜空間突中の機体は、以下の特徴を得ます。

●敵からは見えず、亜空間バスター以外の攻撃を受けないがこちらからも攻撃できない
●敵機以外の障害物をすり抜けることができる
●移動力が2倍になる
●チャージ段階が維持され、進行はしない
●移動による燃料消費が2倍になる
●自軍のフェイズ開始時、燃料を2消費
●亜空間突入中に燃料が0になった場合、二度と帰還できない
●フォースと合体したまま亜空間突入／帰還は可能だが、亜空間内で分離はできない

また、亜空間に突入している機体は、以下の状況になると通常空間へと自動的に引き戻されます。

●移動中に敵機に隣接した場合
その場で移動を停止し、通常空間に戻ります。遭遇カウンターは発生しませんが、こちらから目の前の敵へ攻撃することもできず、行動終了となります。

●通常空間にいる敵機が移動・隣接してきた場合
自機は通常空間に戻りますが、遭遇カウンターと同じく、敵機はその場で強制停止し、こちらから遭遇カウンターをしかけることができます。

また、障害物ヘクスに機体（あるいはその一部）が重なっている状態で敵機と隣接した（敵機が隣接してきた）場合、通常空間には戻りませんが、自機、ならびに敵機の両方に、その場でZOC効果が働きます。
また、どのような状況でもお互いに亜空間にいる自機と敵機が隣接した場合、その場で強制停止が働きますが、両者とも通常空間に戻ることはありません。この場合、隣接「された」側も、次元の揺らぎなどから敵機がそこにいることを察知できます。

亜空間機体の扱いについて

亜空間に潜航できる機体をゲームに導入する場合、「そこに機体がいることがプレイヤー（GM）には分かるのに、キャラクターたちには分からない」という、特殊な状況が発生する場合があります。
亜空間機体が亜空間潜航を行っている間は、その機体がPCのものか、GMのものかによって、以下のような処置を取ってください。

●亜空間機体がPCのものの場合

ほかのPCは、味方の亜空間機体がどのヘクスにいるか、通信によって把握できます。
GM側（ならびにその機体とパイロット）は、盤面上ではそのPCの機体がそのヘクスにいることをもちろん知ることができるわけですが、ゲーム上は「分からない」ものとして各NPCの行動を決定してください。ただし、戦略的に「その辺にいるのでは」と予測して行動することは、理にかなっているようであればもちろん可能です。

●亜空間機体がGMのものの場合

GM側が亜空間機体を導入する場合、プレイヤーたちに上記の「分からない」ロールプレイを任せるのはかなりの負担とストレスになるため、推奨できません。
このページの右項にある選択ルール「位置情報の秘匿」のように、亜空間潜航した機体のコマは盤上から一度取り除き、以降は発見されるまで、メモで移動先や位置を記録しておくなどして、実際に「見えない」状態を演出することが望ましいです。

また、敵味方ともに亜空間突入中の機体がいたとしても、亜空間突入中機体同士ならば場所がお互い認識できる、などといったことはありません。

②索敵チェック

機体が移動したら、その場で索敵機能が発動します。機体の「索敵」と同じヘクスの距離内に敵機がいる場合、その敵は「索敵されている」状態となり、ほかの味方からもこのフェイズ中、そのように扱われます。
なお、索敵距離は機体の本体から計りますが、戦艦やフォースと合体している機体など、複数のヘクスを占有する機体の場合、本体ヘクス以外のすべての部分から、索敵距離を数えます。占有ヘクスが多い機体ほど、索敵範囲はより広がっていくのです。

索敵できていない敵機に近寄ると、遭遇迎撃などの手痛い反撃を受けることは先述しましたが、さらに索敵できていない敵に対しては、移動後に武器の射程内に捉えていたとしても、十分なロックオンが行えず、攻撃を行うことができません。
また、索敵で敵を捉えた機体は、その索敵で捉えたフェイズ中はその敵に対して即座に攻撃を行うことはできません。
まずは索敵役の機体が、しっかりと敵機を索敵範囲内に収めてから、攻撃役が射程距離まで接近して攻撃……という二段構えが、本作での戦闘の基本になります。

なお、特例としてシューター側の単機機体（ならびにレジェンド機体）は高性能のロックオンシステムを完備しているため、移動後、そのフェイズ中に索敵範囲内の敵へ攻撃を行うことができます。

亜空間ソナー

亜空間にいる機体は、いかなる機体の索敵範囲に入っても発見されません。しかし「亜空間ソナー」が使われ、その探査範囲内に亜空間機体が存在した場合、その使用されたフェイズ中は場所が特定されてしまいます。

R-COLUMN 06
索敵の重要性

スゥ「索敵って、そんなに重要なんですか～？私、サード・ライトニング作戦の時は単機で戦ったからよく分からなくて……」
提督「まぁ、あんなバケモノ機体に乗ってたらなぁ（汗）。ミサイルのみならず、波動砲などのこの世界の兵器は威力が高すぎて、すべからく慎重なロックオンを要求されるのだ」
スゥ「まぁ、限定核兵器とかもありますし、波動砲は座標設定ミスしたらR-7みたいに、自機の方が消滅したりしますもんねぇ……」
提督「なので、索敵・即攻撃！　なんてことはほぼ不可能。必ず味方のロックオン用に、事前に索敵役の機体が前線に出て敵を捉えねばならん」
スゥ「デコイや索敵範囲が広い戦艦とかでも、ロックオン役にはなれますね～」
提督「逆に言えば、索敵役の『目』となる機体さえ倒してしまえば有利に戦えるということだ。偵察機に乗るパイロットは、いつだって命がけだな……回避スキルを取っておけよ！」
スゥ「逆に狙われることを逆手に取れば、敵の攻撃を引き付ける囮にもなれますね！」
提督「まぁ、さすがに波動砲の連発とかはかわしきれるとは思えんがな……（汗）」

偵察機の索敵の副次効果

ミッドナイト・アイなどの偵察機が敵機を索敵した場合、その敵機のパイロットのデータについてもGMは希望が出ればプレイヤーに公開します。
また、PC側のデータベースにない敵（ルールブックに乗っていないオリジナル敵）のデータも、偵察機が索敵した場合プレイヤーは公開を求めることができます。

選択ルール：位置情報の秘匿

通常のルールでは、両軍ともに全機体の位置を公開して戦闘を行いますが、GMは全機体、あるいは片方の陣営の機体にのみ、「索敵されていないと敵陣営からは視認できない」という特徴を与えても構いません。 この場合、一度索敵されて見えるようになった機体も、また索敵範囲から逃れれば見えなくなります。
GMはヘクスに番号を振っておくなどしてGMが操作する側の機体の位置情報を常にメモしたり、マスタースクリーンの内側に別のヘクスシートを用意して位置を管理するなどしてください。PC側の機体をこうして隠すのは難しいので、GMは「PCの未索敵機体は見えていない」という前提のもとで機体の動きを管理します。

この方式が煩雑すぎる場合、索敵されていないGM側の敵機はコマを裏返し、機体の種別が分からない状態にしておく、という選択ルールも考えられます。
この場合、索敵できるまでは敵の移動力などで機種を判別するしかありませんが、さらにR戦闘機ならスキル「オールテクニクス」、バイド機体なら「知識（バイド）」で、［スキルの判定値－（その機体の開発レベル×10）］%の判定に成功することで正体を識別できる、というルールを採用しても構いません。
判定を行うタイミングは自軍ターンの開始時（イニシアティブ決定前）で、1ターンに鑑定できる対象の数はスキルのLvと同じ数までです。

③アクションの実行

索敵の処理が終わったら、機体は1つのみアクションを行うことができます。
ただし、アクションを行った後に移動を行うことはできません。必ず各機体のフェイズ中の行動は、移動、索敵、アクションの順番で（あるいは移動せずにその場でアクション実行）行ってください。

この処理では例外が三つあり、まず「合体／分離」は移動前に行うことができ、この場合はアクションを消費しません。そして艦船ユニットの「出撃」は、移動前、移動後のいつでも、アクションを消費せずに何度も行うことができます。最後に、「デコイ爆破」を使う場合は、そのフェイズはその場から移動できません。

現段階のルールで、各機体が行うことができるアクションは、以下のものです。以降、順にその内容を関連ルールと一緒に解説します。

- 攻撃
- 合体／分離
- 補給
- 修理
- 艦載／出撃
- 占領
- 運搬
- デコイ発生
- デコイ爆破
- 亜空間突入／帰還
- 加速／減速

攻撃

敵機を攻撃します。使う武器の射程距離内に敵機がおり、残弾があることを確認できたら、攻撃を実行しましょう。

攻撃には武器固有の「命中率」に、パイロットの能力値（下記参照）とスキルの修正を加えたものを判定値として使います。
攻撃された相手は、それに対する回避判定に、機体の「回避率」にパイロットの敏捷値とスキルの修正を加えたものを判定値として使うことになります。もちろん攻撃側は、フェイントをしかけることができます。

なお、攻撃を行う機体の小隊形式が「RC小隊」か「単機」か、さらに攻撃を受ける側の小隊形式によって、攻撃の手順も変わってきますので、以降順番に解説します。

攻撃、回避に使用する能力値

戦闘中に攻撃、ならびに回避に使用する能力値には、敏捷値、知性値のどちらか好きな方を使います。ただし、併せてスキルを使って修正を得たい場合は、その使用する能力値に対応したスキルしか使用できません。
また、「射撃武器」「白兵戦武器」など、スキルの使用対象が指定されている場合、その種類の武器による攻撃にしか、そのスキルは使用できません。

敏捷値を使って戦闘を行うキャラクターは、反射速度や訓練で培った操縦技術などを駆使して戦う肉体派パイロット、知性値を使って戦うキャラクターは、コンピューターなどの機器の補助を受けて各種データ、戦術眼などから敵のパターンを読んで戦う頭脳派パイロットということになります。

●RC小隊とは？

現世界のR戦闘機で標準採用されている、一機の機体を中心に4機のリモートコントロール（RC）の同型機体を随伴させる小隊形式です。パイロット一人で5機編成の小隊を運用することができるという、物量・汎用性重視の現世界での戦術方針を体現した方式と言えます。

運用しやすく、また敵からの攻撃をRC機が盾となって受けるため、パイロットの生還率が高いのが利点ですが、反面、RC機体を失うとその分戦闘力が目に見えて下がっていくという欠点も持っています。
また、攻撃の際には小隊の機体の攻撃の判定ダイスを機体ごとに振るか（最大5回）、まとめて一回で処理するかを選ぶことができます。前者は個別にクリティカルが起こりうる上、ファンブル時のリスクを分散できるので総合的なダメージ期待値が高くなり、また確実に相手に被弾させてチャージを止めることを狙うこともできます。

●単機とは？

RC機を随伴させず、一機のみで運用される機体の総称です。通常の機体よりもやや大型、かつ高出力のものが多く、その分機動力や装甲の面で優れ、十分なサバイバビリティーと火力を持ちます。

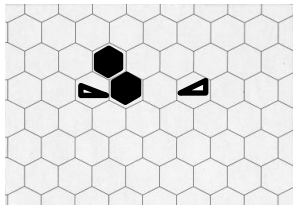
機体の大きさや運用コストの高さが仇となって汎用性は低くなっていますが、RC小隊機体とは違い、ダメージを受けても火力が低下せず、安定した戦果を出せると言う利点を持っています。また、大型機ゆえに搭載できる特殊な武器もあり、戦場と相性が噛み合えばすさまじい戦果を叩き出せるはずです。
ただし攻撃の判定は常にダイスを1回しか振れないので、クリティカルの見返りも大きいですが、ファンブル時のリスクも多大です。

●武器が使用可能かのチェック

攻撃前に、まずは機体の武器が敵機への攻撃に使用可能かをチェックします。

・敵が射程内にいる
武器の射程ヘクスの範囲内に、敵機がいることがまず第一の条件となります。
・敵がすでに索敵済みである
先述の通り、自機がこのフェイズに移動した結果、相手が初めて索敵状態になっている場合、すぐには攻撃ができません。
・残弾がある
残弾がなければ、もちろん攻撃はできません。「補給」か「艦載」により、残弾を補給してください。
・チャージが足りている
これはチャージ武器のみの使用条件です。自軍フェイズ終了時に1段階たまるチャージ段階が、武器の使用規定値に達していることが使用条件となります。
なお、チャージは敵の攻撃を受けるとその時点でゼロ段階に戻ります。RC小隊（後述）の機体がRC機を盾にして本体が無傷だったとしても、RC小隊内の波動エネルギーのリンクが乱れ、チャージはゼロになります。

・偏向（誘導）、直進のタイプ
下図のように敵機との間に障害物がある場合、武器の分類に「直進●●」と書かれている武器は、迂回弾道を取れないため使用できません。「誘導●●」、「偏向●●」とタイプにある武器のみ、この場合は使用できます。



●攻撃側がRC小隊の場合の攻撃手順

攻撃側がRC小隊の場合、本機とRC機すべてが同時に攻撃を行うため、選択次第で判定回数がかなり多くなります。以下のように処理してください。

攻撃判定

攻撃側が選んだ武器の最終命中率（武器命中率、能力、スキル、フェイントなどの修正を合計したもの）を判定値として、1回のみ、あるいは（1＋現在の随伴RC機の数）回の攻撃判定を行う

スキルの使用は、ダイスを振る前に宣言する。残機ポイントで判定値を＋20%した場合、複数回判定の場合すべての判定値に＋される。

⇩

回避側の行動選択

回避側は攻撃側に対して、迎撃、反撃（それぞれ使える武器がある場合のみ選択可能）、あるいは回避専念やフォースガードを宣言する

⇩

回避判定

回避側は、攻撃側が一回のみ判定している場合は（1＋攻撃側のRC機数）回、複数回判定している場合は（攻撃が成功した回数）回、最終回避率（回避率、能力、スキル、フェイントなどの修正を合計したもの）で判定。これで回避判定に失敗した回数分、攻撃がヒットする

スキルの使用は、ダイスを振る前に宣言する

⇩

ダメージの算出

ダメージを算出し、（ヒット数）倍にする

●攻撃側が単機の場合の攻撃手順

攻撃側が単機の場合、攻撃は一回のみですが、その強力な一撃はRC小隊の一斉射に匹敵します。以下のように処理してください。

攻撃判定

攻撃側が選んだ武器の最終命中率（武器命中率、能力、スキル、フェイントなどの修正を合計したもの）を判定値として、1回のみ、攻撃判定を行う

スキルの使用は、ダイスを振る前に宣言する

⇩

回避側の行動選択

回避側は攻撃側に対して、迎撃、反撃（それぞれ使える武器がある場合のみ選択可能）、あるいは回避専念やフォースガードを宣言する

⇩

回避判定

回避側は、5回、最終回避率（回避率、能力、スキル、フェイントなどの修正を合計したもの）で判定。回避に失敗すればするほど、攻撃がより直撃に近かったことになる

スキルを使用は、ダイスを振る前に宣言する

⇩

ダメージの算出

ダメージを算出し、（5−回避された回数）倍にする

●チャージ武器の特殊ルール

チャージ武器は個別の敵機を狙うのではなく、各武器固有の攻撃範囲にいるすべての機体（敵味方を問わない）に効果を及ぼします。また、チャージ武器を発射したら、即座にチャージ段階をゼロに戻してください。

まず、チャージ武器で攻撃する側の機体は、攻撃の判定を1回のみ行います（ダイスを振る回数は先述の通り、RC小隊なら1回一括か本体とRC機分全部、単機なら1回）。フェイントは範囲内の機体すべてに、同じ値を一括して適用します。

続いてチャージ武器の攻撃範囲内にいる機体は、すべて回避判定を行います。これは先述の通り、範囲内にいるなら味方機であろうと行ってください。ただし、艦船などの本体や砲門などの部位ヘクスが決まっているユニットに対しては、耐久力を有しているそれらの部位のヘクス以外にチャージ武器の効果範囲が重なっても、ダメージを与えることはありません。

また、チャージ武器に対しては、同じチャージ武器での「反撃」が可能です。チャージ武器での攻撃を受けた機体は、そのチャージ武器を撃った相手が自分のチャージ武器の攻撃範囲内におり、なおかつチャージが溜まって武器が使用可能の状態ならば、攻撃とダメージの処理が終了した後に、アクションを消費せず即座にチャージ武器での攻撃を行えます。

RC小隊の場合、RC機がチャージ武器の直撃で壊滅状態でしょうからあまり反撃の威力には期待できませんが、単機機体ならばかなり手痛いしっぺ返しを見舞うことができるでしょう。逆にチャージ武器でこちらから攻撃を仕掛ける際には、相手のチャージ段階をチェックし、可能ならばほかの味方の攻撃でチャージをゼロにしてから仕掛けるといいでしょう。

●防御側の行動

防御側は条件を満たしていれば、実際の回避を行う前に、以下の行動を宣言できます。ただし、「体当たり」に対しては、通常の回避行動と「反撃」、「回避専念」以外の行動はとれません。
また、索敵できていない敵からの攻撃に対しては、通常の回避しか行えません。回避専念や反撃、迎撃など、他のあらゆる防御行動が不可能です。

・迎撃
敵が「迎撃」に使用可能な武器の射程内におり、なおかつ攻撃がミサイルに分類される場合、回避を捨て「迎撃」用武器でその攻撃を撃ち落とし、威力を軽減できます。
この場合、回避判定の代わりにその迎撃用武器の最終命中値（フェイントの修正が入る）で判定します。迎撃用ダメージの算出方法は、攻撃の時と同じです。
そして攻撃側の算出ダメージから、上記で算出した迎撃ダメージを引きます。この結果が、回避側が受けるダメージ数値として扱われます（回避側機体が単機なら、さらに後述の1/5のダメージ減算）
ただし、迎撃しきれず残ったダメージは、回避できずに必ず受けることになります。

・反撃
攻撃の回避、ならびにダメージ適用がすべて終わった後で、「反撃」用武器が使用可能であれば即座にアクションを消費せずに攻撃をし返すことができます。反撃を受ける相手は、通常回避とフォースガードは可能ですが、迎撃、反撃、回避専念を選択することはできません。
なお、チャージ武器に対する反撃は、左記の通りチャージ武器でしかできません（それも相手が攻撃範囲にいる場合のみ）。この場合のみ、敵のチャージ武器が当たった時点ではチャージ段階はゼロになりません。

・回避専念
迎撃や反撃を行わず、回避に専念します。最終回避率に、さらに＋20%のボーナスが加わります。

・フォースガード
これは流星派の決戦兵器機体で、非破壊特性を持つフォースと合体している機体のみ（フォースの合体している位置は前後どちらでも構いません）が選択できる防御側の行動です。フォースを盾のように使い、相手の攻撃を防ぐことができます。
この行動を選択した場合、まずは通常の回避判定を行います。そして回避しきれなかった分の攻撃に対して、もう一度各種修正を加えた同じ判定値での、「フォースガード」での回避判定を行います。
フォースガード分の回避判定に成功した場合、その攻撃はすべてフォースに命中したことになります。ダメージ処理を行い、もしフォースの耐久力よりもダメージの合計が低かったなら、その攻撃は完全に吸収し無効化できます。つまり、流星派の決戦兵器は、フォースと合体していれば回避判定のチャンスを2回持っているということになるのです。
戦闘オプションルールの「ドースシステム」を適用しているなら、あえて最初の通常の回避判定を行わずにフォースガードですべての攻撃を止め、ドース%を稼ぐことも可能です。

ただし、攻撃のダメージがフォースの耐久力を上回っていた場合、その上回った分を機体の方で回避不可能のダメージとして受けなくてはなりません。
ダメージの計算処理方法については、攻撃側、防御側の小隊形態によるものをそのまま適用します。

●ダメージの適用

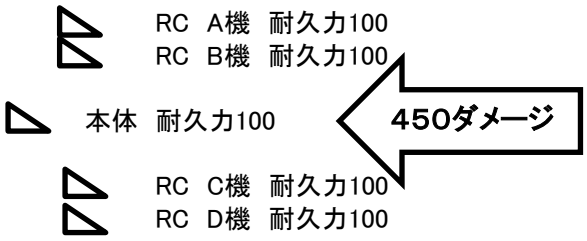
ダメージの算出が終わったら、実際に受けるダメージを解決します。
この場合も、攻撃を受けた側がRC小隊か単機かで、処理に違いが生じます。

・RC小隊の場合
ダメージを、まずはRC機体がA→B→C→Dの順に受けていきます。それぞれの機体の耐久力をダメージ分減らしていき、RC機体の耐久力が0になってもまだダメージが残っている場合、次の順のRC機体へとダメージを引き継いでいきます。
すべてのRC機体がない状態でダメージを受ける段階で、初めて機体本体の耐久力へとダメージが適用されます。

・単機の場合
算出されたダメージを、1/5にします。その数値分、機体の耐久力が減少します。

なお、いずれの場合も攻撃を受けた時点で、チャージ段階がゼロに戻されます。RC小隊の場合、RC機がダメージを受けて本体が無傷でも、チャージは止まります。

RC小隊のダメージ処理の例



上記の場合、RC A機が100ダメージで撃沈→B機に350ダメージ→C機に250ダメージ→D機に150ダメージ……と残ダメージが移行していき、最後に残った本体が50ダメージを受ける

●体当たりの処理

分類が「体当たり」の武器を使う場合、以下の特殊な手順が加わります。

体当たりの前の消耗

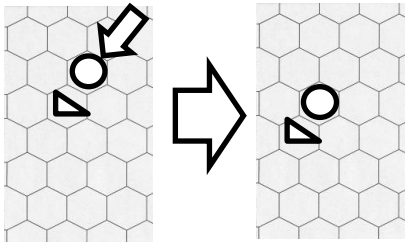
体当たりを行うユニットは、目標から迎え撃たれる危険を負います。目標機体が射程1を攻撃可能な「迎撃」に使用可能の武器を持っている場合、体当たりを行うユニットは、体当たり発動のために[10＋（目標機体の開発レベル×5）]分、耐久力を消費せねばなりません。非破壊フォースは無論、この消費も免除されます。

もしこの消費で耐久力がゼロ以下になるなら、フォースは体当たりを行っても、相手に接触する前に撃墜されてしまいます。また、攻撃によってバイド係数が上がる条件が満たされているなら、この消費によりターン終了時にバイド係数が上昇してしまいます（非破壊フォースも上昇します）。

ノックバック

体当たり攻撃を受けた機体は、ノックバック効果によって、体当たりが飛んできた方向とは逆方向へと、強制的に1ヘクス移動させられます。また、体当たりを行った機体もそれに追従し、攻撃後1ヘクス前進します。

なお、体当たりを受けた機体が、ノックバックする方向に障害物や別の機体がいるなどしてノックバックできない状態にある場合、体当たりで攻撃側が出すダメージ算出値を、1.2倍にします。



●緊急脱出

機体の耐久力がゼロになった場合、その機体は大破します。しかしR戦闘機のコックピットは独立した脱出機構になっており、コールドスリープ機能も備えているため、通常の大破の際には判定の必要なく生き残ることができます（もっとも、脱出後に状況次第では即死の可能性もありますが）

ただし、機体の残耐久力を50以上上回るダメージを受けて大破した場合は、敏捷値か知性値、いずれか好きな能力値を半分にした%で判定を行ってください。この判定に失敗すると、パイロットは脱出しきれず即死します。

なお、脱出できた場合も、パイロットの生命点と精神点を必ず20減らしてください。この結果生命点か精神点が0になった場合、下記の処理を行います。

●気絶の回復と生死判定

パイロットの精神点が0になると、その場で気絶しますが、1時間ごとに精神点は2D10ずつ回復し、最大まで回復すると目を覚まします。しかし生命点が0以下になった場合は、生死判定が発生します。

戦闘機での戦闘以外でも、パイロット（PC）の生命点が0以下になった場合は、ダメージによって累計マイナス何点になったかを記録しておいてください。0以下になった時点で、（肉体値－現在の生命点のマイナス点）の%判定を行い、失敗するとそのキャラは即死します。

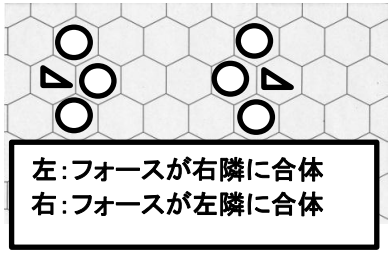
以降、適切な医療処置を受けない限り生命点は一時間に1D10ずつ減少し、そのたびに、あるいは別要因で生命点が減るたびに、上記の生死判定を強要されます。

合体／分離

R戦闘機の一部は、それぞれ対応した種類のフォースと合体することができます。これにより機体が有するレーザー兵器すべてが使用可能となり、攻撃の幅が大きく増えるはずです。

フォースは機体の左右（前後）いずれかに、一機につき一つだけ装着できます。合体中はフォースは機体本体に追従して移動するため、フォースがひっかかる移動ルートや、敵ZOCに捕まるルートを飛行しないように注意しましょう。

また、「合体」はフォースが合体可能な位置（下図参照）に隣接していないと行うことができず、合体後はフォースの位置は機体の真横ヘクスへと移動します。フォースが行動済みでも、合体時は可能です。また、特例として前述しました通り、「合体／分離」は移動前ならアクションを消費しません。移動後に「合体／分離」を行う場合は、通常のアクションと同じく本体機体側は行動終了となります。



●レーザーの射程の計算方法

各レーザー兵器はフォースから発射するので、射程は本体ではなくフォースがあるヘクスから距離を数えます。

また、本体が攻撃された場合も、フォースのレーザーで迎撃や反撃を行えます。この場合の射程もまた、フォースから数えてください。逆にフォースが攻撃された際に、本体のミサイル（射程は本体から数える）などでの迎撃、反撃もできます。

ただしフォースのレーザーに反撃する場合は、フォースではなく本体を狙わねばなりません。本体に射程が届く武器がなければ、反撃不可です。

R-COLUMN 07

●●、フォースを使え！

提督「フォースは本作『R-TYPE TRPG』では、波動砲に次ぐ非常に強力な兵器だ。合体すれば使いやすい各種レーザーが使えるし、分離すれば強力な体当たりが可能だ！」
スゥ「ただ、合体中は2ヘクスで1機体という輸送艦と同じ状態になるので、ZOCに引っかかりやすくなったり、ノックバックの行き先がなくて追加ダメージ補正を受けやすくなります……」
提督「まぁ、合体中は仕方がない（汗） 本領はフォースシュートだよ！ 体当たりは迎撃で受けるダメージも大きいが、波動砲と違ってチャージが必要ない。そのくせノックバックを封じて撃てば、非常に高威力なのだ」
スゥ「でも、フォースって移動力2ですよね？敵に近づく前に耐久力を削られて、体当たりできない状態になりそうですけど……」
提督「ふふ、そこは輸送艦でも使った便乗戦法が役に立つ。機体と合体した状態で、まずは機体が移動。そこで分離し、さらにフォースが2ヘクス移動！ これで5ヘクスくらい一気に移動できるから、フォースシュートでの奇襲も可能だろう？」
スゥ「輸送艦も使えば、7ヘクスくらいのロングシュートも可能ですね！」
提督「うむ。なお、フォースが使えないグランゼーラ革命軍にはもちろん無縁な話だ」

●チャージ武器の範囲変化

機体前方にフォースを装着した状態でチャージ武器を使用する場合、フォースを巻き込まないように、波動エネルギーの発射座標が前方に設定されたり、機体の一部が変形したりなどといった方法で、発射位置が変更されます。
フォースを前方に装着している場合、一部機体を除き、チャージ武器を使う際にはフォースの方を本体のいるヘクスとして扱ってください。結果、攻撃範囲が全体で1ヘクス前方にずれることになります。
ただし、敵のチャージ武器にフォースのみ巻き込まれた場合、チャージ武器での反撃はできません。本体が巻き込まれた場合のみ、フォースを発射位置として反撃可能かを判断して下さい。

●ユニットとしてのフォースの扱い

フォースは1つの機体ユニットとして自軍で扱いますが、そのコントロールはそれぞれのフォースにつき、出撃時に「本体」と設定したユニット（ならびにそのパイロット）が遠隔操作で行います。なのでフォースの攻撃や回避の能力値には、コントロールするパイロットの能力値やスキルの修正が加わります。
また、撃墜されるなどの理由で「本体」からのコントロールが不可能になった場合、その対応するフォースはその場で停止し、活動停止状態となります（詳細は「非破壊フォースの移動ルール」を参照）。ただし、味方のフォースであるなら、そのフォースとの合体が可能な別機体が隣接して合体することで、新たに「本体」として設定し直すことが可能です。また、味方の艦船の本体部分が隣接した場合、停止中のフォースをアクションを消費せずに艦載することができます。

また、敵軍のフォースが機能停止している場合、上記の方法で一度艦載して修理、調整を行うことで、自軍のフォースにすることが可能です。その後艦船の隣接ヘクスにフォースを放出し、対応機体と合体すれば以降コントロール可能になります。

補給

補給機能を持つ機体のみが行えるアクションです。
隣接する味方機体にこのアクションを実行すると、その機体の燃料と残弾数が最大まで回復します。

修理

修理機能を持つ機体のみが行えるアクションです。
隣接する味方機体にこのアクションを実行すると、その機体の損傷を修復できます。修復できる度合いは、その対象機体がRC小隊か、単機かで異なります。
なお、各機体の修理には1回ごとに、（その対象機体の開発コスト）／10の資源が消費されます。資源の所有量が足りない場合、修理は行えません。

・対象がRC小隊の場合
破損したRC機体を1機、耐久力MAXで復活させます。すでにRC機体が4機健在の場合は、ダメージを負っているRC機1機（あるいは本体）の耐久力を最大まで回復させます。
なお、各機体に戦闘中に用意できる補充RC機の数は、最大でも10機までです。戦闘中にRC機が撃墜されすぎると、補充のRC機を用意することができなくなるので注意してください。

・対象が単機の場合
一度の修理で、対象機体の耐久力をその機体の耐久力の20%分の数値だけ回復します。もちろん、この一度の修理ごとに必要な資源コストが消費され

艦載／出撃

これは艦船のみが行える、特殊なアクションです。アクションではありますが、実質行動は消費しないので、ほかの移動や攻撃などと同じフェイズに、さらに艦船ユニットが行動済みになっても、何度でも行うことができます。

・艦載

戦闘機ユニットが艦船ユニットの本体ヘクス部分に移動した時に、選択できるアクションです。そのまま艦船内のドッグに機体を収納し、補給と修理、ならびにバイド汚染の簡易除染を行います。

艦載されたユニットは、次の自軍フェイズ開始時には燃料、RC機数（補充機がある場合のみ）、耐久力、武器の弾数のすべてが全回復し、さらにバイド係数が1段階軽減されます（機体の初期状態未満にはなりません）。この時、一回修理を行うのと同じだけの資源を消費します。

艦載できる機体数は艦船ごとに決まっていますが、フォースと合体中の機体は1機として数えます。ただし艦載する際は、機体本体が艦船ユニットの本体部分に到達していなくてはなりません。

なお、艦載中の機体はフェイズ終了時になっても、チャージ段階が増えません。

また、バイド係数がB級以上になった機体が艦載された場合、バイド除染が行えず、さらに艦載中は艦船のバイド係数が、ターン終了時のバイド汚染チェックのタイミングで1段階ずつ増えていきます。

・出撃

艦載されている機体のうち、未行動の機体がとれる行動です。艦船の本体ヘクスから、その機体の移動力ヘクスまでの範囲まで発進後移動し、アクションを行うことができます。

なお、艦載中の機体は「亜空間突入」や「加速」などといったアクションを、出撃前に行うことはできません。

占領

特定の敵施設（コントロールルームなど）があるヘクスに、占領機能を持つ機体が停止した時に選択できるアクションです。

一度の「占領」アクションで、その施設の占領度を（75－機体が受けているダメージ）%増加させます。この占領度が100%になった時点で、その施設の占領が完了します。

占領を行う機体がRC小隊の場合は、本体が受けているダメージのみが修正に入り、RC機の受けているダメージは計算に入りません。

運搬

資源が採掘できるヘクスに隣接した、運搬機能が備わっている機体のみが選択できるアクションです。その資源ポイントから、GMが設定した資源を30回収し、機体の格納庫に保管できます。

なお、そのポイントから合計どれだけの資源が取れるかも、事前にGMが決定しておいてください。

なお、通常の工作機が一度に運搬できる資源の量は、ソルモナジウム、エーテリウム、バイドルゲン、それぞれ200までです。工作機2号機を使った場合、積載量が3倍になります。

工作機が保管している資源は、そのまま部隊全体の修理などに使用することができます。また、艦船に艦載された時に資源を艦に移すと宣言すれば、特にアクションなどの消費はなしで、保管していた資源を艦船の格納庫に移すことができます。

デコイ発生

デコイ機能を持つ機体が、1戦闘中に1回のみ使用可能のアクションです。自機を中心に、自機の移動力と同じ距離の範囲ヘクスを選択し、そこにデコイを発生させます。移動前なら、デコイ発生後に自機の移動が可能です。

デコイは、デコイを発生させた時点での本体と同じ耐久力（RC小隊の状態）をもって出現します。デコイ自体の耐久力の上限、移動力や索敵、回避率などは、本体と同じです。ただしデコイが回避を行う場合、パイロットの能力値やスキルの修正が入りません。

また、デコイは修理が可能ですが、艦載することはできません。

なお、デコイ機体を本物かどうか見分けることはできません。艦載中の機体の情報もまた、本体と連動してコピーされます。未索敵の敵が見えないルールの場合、発見した輸送艦やPOWアーマーがデコイかどうか見極めるには、行動を慎重に見定めるしかありません。

デコイ爆破

デコイユニットが取れるアクションは、基本的には移動のほかには、この「デコイ爆破」のみです。このアクションは、移動後に行うことができません。

このアクションを選択すると、即座にデコイユニットの耐久力が0になって消滅しますが、その際に周囲へ波動エネルギーを拡散し、敵味方を問わず隣接していたユニットすべてに（爆破時の耐久力／2）のダメージを与えます。デコイがRC小隊の場合、本体の耐久力を参照します。

このダメージは単機機体のものとして扱いますが、爆破範囲にいるユニットは回避を行うことができません。そのため、ダメージ算出時には回避によるダメージの軽減ができず、ダメージがそのまま5倍になります。

亜空間突入／帰還

亜空間突入が可能な機体のみが選択できるアクションです。機体を亜空間突入状態にしたり、解除したりすることができます。

亜空間での機体の特徴については、「移動」の項目で説明した通りです。波動砲のチャージを終えてから亜空間に突入し、遭遇迎撃での発射を狙う「亜空間カウンター」と呼ばれる一撃必殺の奇襲は、地球連合軍精鋭部隊の常套手段となっています。

加速／減速

加速機能が付いている機体のみ選択可能なアクションです。加速状態に変形したり、そこから通常状態に変形したりと、機体の形態を変化させることができます。

ただしこれも亜空間突入などと同じくアクションなので、「加速」してから移動、という順番では行えないことに注意してください。移動前に「加速」を行った場合、その場で移動せずに行動終了となってしまいます。

先攻フェイズ終了時の各処理

先攻フェイズの間に各機体が行動を終え、フェイズを終了することを決定した場合、以下の終了時処理を順番に行います。

●バイド汚染の処理

各機体の状況をチェックし、バイド汚染が進行する条件に当てはまる機体が存在した場合、ここでバイド汚染の進行処理を行います。
順番としては、まず機体のバイド係数の変化を処理し、次にそのバイド係数に準じて、各パイロットへのバイド侵食の判定が発生します（詳細は「バイド汚染」の項目で解説）。

●チャージ武器のチャージ

バイド汚染の処理が終わったところで、自軍フェイズの機体はすべてチャージの段階を1段階進めます。
ただし、艦載状態の戦闘機、ならびに亜空間に突入している戦闘機は、チャージを進めることができません。

3. 後攻フェイズ

先攻フェイズがすべて終了したら、今度は後攻の陣営のフェイズに移ります。
先攻フェイズと同じ手順で、陣営の各機体を行動させ、すべての行動が終わったらフェイズを終了してください。

4. ターン終了

後攻フェイズが終了したら、1ターンが終了します。次のターンへ移行し、改めてイニシアティブを決定してください。

以降はどちらかの陣営が勝利条件（敗北条件）を満たし、勝敗が決定するまで、ターンを繰り返していきます。

代表的な勝利条件には、「敵機体の全滅」「敵母艦ユニットの撃破（この勝利条件がある場合、両陣営は艦船ユニットのうち1機を母艦に指定する）」「目標施設の占領」などが挙げられます。
シナリオやシチュエーション設定などによって、勝利条件は戦闘のたびに異なることでしょう。GMは特にシナリオ上の理由などがなければ、戦闘開始前に勝利条件をプレイヤーに明示してください。プレイヤーはその勝利条件に応じて、最適の部隊編成や戦術を考えてください。

R-COLUMN 08
攻撃以外の役目

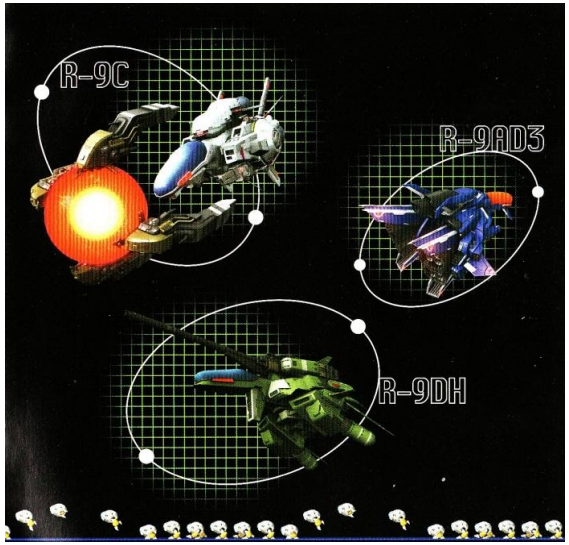
スゥ「機体がとれるアクションはいろいろありますけど、正直偵察機と同じで、補給や修理を行う機体はほかのことができなくて地味ですね……」
提督「うむ、派手な戦闘を行う戦闘機と違って、開発レベル1で手に入るミッドナイト・アイや輸送艦、POWアーマーや工作機のパイロットは正直地味でヒマだ。GMはこれらの機体への搭乗をあえて希望するPCがいない場合、これらの機体はNPCに任せてしまった方がいいかも知れん」
スゥ「艦長のPCを演じる人は、問答無用でヨルムンガント級輸送艦に乗らなくちゃいけないワケですか……」
提督「当初はNPCに任せてR戦闘機で戦っておき、戦艦が手に入ったら晴れて艦長職に、というのもいいと思うがね。まぁこの場合、能力値やスキルなどで苦労しそうだが」
スゥ「でも、POWアーマーもですけど、輸送艦もデコイが使えるって特権がありますよね」
提督「うむ、安全な索敵や囮戦法の他、デコイ爆破は使いこなせれば波動砲並の攻撃手段となる。あえてデコイ職人として、艦船やPOWアーマー乗りとして活躍する……などというのもシブいかも知れないな」
スゥ「ほかにも、『指揮』とかのスキルを駆使してサポートに回るなんてのもシブいですね！」

Phase V
戦闘機戦闘選択ルール

選択ルールについて

以下で紹介している選択ルールは、戦闘機戦闘でより高度、かつ強力な戦法を可能とするものです。
ただし適用によって戦闘のバランスや、一部の機体（特に流星派機体）の戦闘能力を大きく変化させ、ゲームバランスを崩してしまう可能性もありますので、適用にはプレイヤー、GMの全員で十分な打ち合わせを行ってください。

また、原作『R-TYPE』シリーズをより忠実に再現したいというプレイヤーやGMは、独自の選択ルールを作成してみるのも面白いでしょう。その場合も適用には、他のメンバーとの打ち合わせ、ならびに承認が必須です。



※『R-TYPES レトロゲームミュージックコレクションEX』ブックレットより

無人POWアーマー

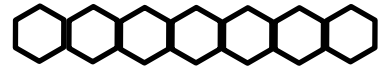
R戦闘機の最前線での戦闘をサポートするために開発されたのが、無人の自動操縦で補給物資を運ぶ無人POWアーマーです。無人、かつ単純な構造にオートメーション改装されたことで生産コストを大幅軽減し、バイドの攻撃対象にもなりにくくしたこれらの無人POWアーマーは、特に単独突入したR戦闘機にとっては生命線とも言えます。

●無人POWアーマーの準備

戦闘開始時の機体を配置する際に、無人POWアーマーを戦場に投入するかを選択できます。無人POWアーマーは指定したターンの自軍フェイズに、この段階で指定した自軍陣営の最後方端にあるヘクス（出撃時に機体を置けるヘクス）から、以下のいずれかの起動で自動的に発進・移動を開始します。
なお、無人POWアーマーは一機用意するごとに、ソルモナジウムを20消費します。

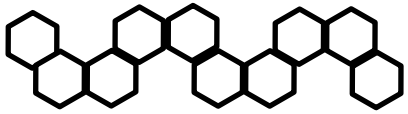
・直進

最初に指定した距離分直進し、終点地点で消滅、搭載した物資をそのヘクスに残します。



・蛇行

最初に指定した距離分蛇行し、終点地点で消滅、搭載した物資をそのヘクスに残します。



●無人POWアーマーの移動と破壊

無人POWアーマーは設定されたターンの自軍フェイズになると出現し、ほかの機体の移動に先んじて、一番早いタイミングで移動を開始します。その移動力は3です。武器や索敵能力は持たないので、移動後の攻撃や、敵の索敵は行えません。

なお、この移動中に障害物や、敵味方問わず戦闘機や艦船がルート上に存在して隣接してしまった場合、その場でHP90の「デコイ爆破」と同じ爆発を起こし、周囲に損害を与えます。そして爆発後、その場に搭載していた物資を残します。

また、無人POWアーマーは攻撃を受けると、その場で反応して自爆消滅します。この場合は爆発は起こらず、その場に物資を残すだけに留まります。

●無人POWアーマーのルート設定

無人POWアーマーの通常の進行ルートは2種類のみですが、MAPの地形や戦況に合わせて、ある程度ならオリジナルの進行ルートを設定しても構いません。

ただしあまりに複雑なルートを取る場合（既定のルートに2回以上の方向転換を加えたもの）、バイドの攻撃対象になり得ます。

レーザークリスタル

無人POWアーマーで運べる支援物資の一つが、この特殊なエネルギーを封入したカプセル、レーザークリスタルです。赤、青、黄の3種類があり、R戦闘機のフォースが放つレーザーを一時的に強化することができます。

●レーザークリスタルの獲得と効果

レーザークリスタルには上記の通り3種類が存在し、クリスタルが存在するヘクスに侵入した機体（合体中のフォースも可）がそれを獲得します（敵味方は問いません）。

レーザークリスタルを獲得した機体は、武器備考欄にそのレーザークリスタルと同じ色（赤、青、黄）が記載されているフォースレーザーに対し、その戦闘中のみですがダメージに1.5倍の修正を受けることができます。

ただし、ほかの色のレーザークリスタルを獲得した場合、すでに獲得していたクリスタルのボーナスは消滅します。

●レーザークリスタルの必要資源

レーザークリスタルを用意するには、各色ごとに以下の資源を消費します。また、レーザークリスタルを一つでも搭載した無人POWアーマーには、追加のクリスタルやほかの物資を搭載することはできません。

●赤：　バイドルゲン20
●青：　ソルモナジウム20
●黄：　エーテリウム20

ビット

無人POWアーマーで運べる支援物資として、流星派の決戦兵器のみが使用可能なのがこのビットです。現世界では開発されず、流星派の世界でのみ開発された人工の小型フォースがこのビットであり、フォースガードを補助する効果を持っています。

●ビットの獲得と効果

レーザークリスタルと同様に、ビットが存在するヘクスに侵入した決戦兵器機体はビットをその戦闘中のみ装着します。ビットの同時装着可能数は、2機までです。

ビットを装備中の機体は、フォースガードを行う際に、フォースの耐久力にビット1機につき＋40のボーナスを得ます。また、フォースと合体していない状態でも、ビット1機につき耐久力40（2機なら80）のフォースを付けているものとして、フォースガードを行うことができます。

●ビットの必要資源

ビットを用意するには、以下の資源を消費します。レーザークリスタル同様、ビットを一つでも搭載した無人POWアーマーには、追加のビットやほかの物資を搭載することはできません。

●ソルモナジウム40、エーテリウム40

スピードアップユニット

こちらも無人POWアーマーで運べる支援物資です。獲得することでザイオング慣性制御システム、ならびに異層次元航法推進システムの出力を一時的に強化し、高い機動力を得ることができます。

●スピードアップユニットの獲得と効果

スピードアップユニットもまた、存在するヘクスに侵入した機体（敵味方問わず）が獲得します。
スピードアップユニットを獲得した機体は、その戦闘中のみ移動力に＋1されます。この効果は重複し、最大で＋4までの増強が可能ですが、移動力が＋1されるごとに、回避率が−10%されます。

●スピードアップユニットの必要資源

スピードアップユニットを用意するには、以下の資源を消費します。レーザークリスタル同様、スピードアップユニットを一つでも搭載した無人POWアーマーには、追加のスピードアップユニットやほかの物資を搭載することはできません。

●エーテリウム30

ドースシステム

こちらは流星派の、非破壊特性を持つフォースにのみ適用される選択ルールです。敵や敵弾との接触・吸収を繰り返すことでフォースを構成するバイド体のエネルギーが上昇し、その攻撃・防御性能を格段に上昇させますが、その分バイド係数も上昇し、制御が難しくなります。

●ドース%の上昇

ドースシステムを搭載したフォースが体当たり攻撃を行うか、敵からの攻撃をフォースガードで防いだ際に、自身が敵機に攻撃する際のダメージ、あるいはガードで吸収したダメージ総計の1/10の値（単機なので×5した値。例：攻撃力30のフォースシュートが命中した場合、150の1/10で15）を、「ドース%」に加算します。この「ドース%」が100%になった瞬間、そのフォースは「オーバードース」状態へと突入します。
なお、ドース%の数値は、艦載して修理などを行う際に、任意の値まで下げることが可能です（上昇させることはできません）。

●オーバードース

オーバードース状態になったフォースには、以下の修正が適用されます。

●フォース自身の移動力＋1
●体当たり攻撃のダメージを1.2倍にする
●フォースガード時に、耐久力を＋30として扱う

ただし、これと同時にオーバードース状態になったフォースは、その瞬間にバイド係数が1段階上昇します。この上昇は、残機ポイントを1点消費すれば無効化できます。

●オーバードースの解除

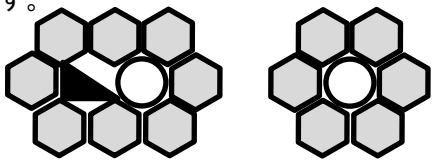
オーバードースを解除するには、一度艦載してドース%を0まで引き戻すか、後述のスペシャルウェポンでドース%を0にする必要があります。ドース%を1%でも残しているなら、オーバードース状態は解除されません。

●スペシャルウェポンの発動

オーバードース状態になったフォースは、そのエネルギーを一挙に解放することで周囲に攻撃を行う「スペシャルウェポン」を使用することができます。中性子爆発や次元断裂など、その形は様々ですが、被害に遭ったものはこれを回避する術を持ちません。

「スペシャルウェポン」は攻撃の際に、ほかの武器の代わりに使用を宣言して使います。フォースが分離中の場合はそのフォースの周辺1ヘクス、合体中の場合はフォース、ならびに合体中の機体の周辺1ヘクスの範囲に（下図参照）、威力100の「デコイ爆破」と同じ損害を敵味方問わず与えます。デコイ爆破と同じく、これを回避することはできません。

なお、スペシャルウェポンを使用した瞬間、フォースのドース%は0になり、オーバードースは解除されます。



Phase VI 個人戦闘ルール

個人戦闘の概要

PCたちは常にR戦闘機に搭乗しているわけではなく、シナリオによっては街へと繰り出し、情報収集などを行うことになるでしょう。その際に対人のトラブルなどから喧嘩になってしまうことや、情報を嗅ぎまわられることをよしとしない勢力から刺客を差し向けられたりすることもあるかも知れません。

そうした個人間の戦闘を解決するのが、こちらの戦闘ルールです。R戦闘機での戦闘ルールと比べると非常に単純ですが、個々人の能力がより大きく影響してきます。自分に何ができるのか、どれくらいのことができるのか……他人に戦闘をしかけるなら、まずはここでそれを理解してからにした方が賢明でしょう。

なお、R戦闘機戦闘と違い、個人戦闘ではほとんどの判定を敏捷値で行うため、**知性値が高く敏捷値が低いタイプのキャラクターは圧倒的に不利になります。**

●個人戦闘のターン進行　フローチャート

1．イニシアティブの決定

行動順を決定（敏捷値順）
・スキルなどのボーナスがあれば適用する

⇩

2．各キャラが順番に行動

移動、各アクションを好きな方から先に、一回ずつ行う
・移動は基本、1マス横まで（スキルや行動で変化）
・移動しながら途中マスでの攻撃も可能

⇩

3．ターン終了

次のターンのイニシアティブ決定へ

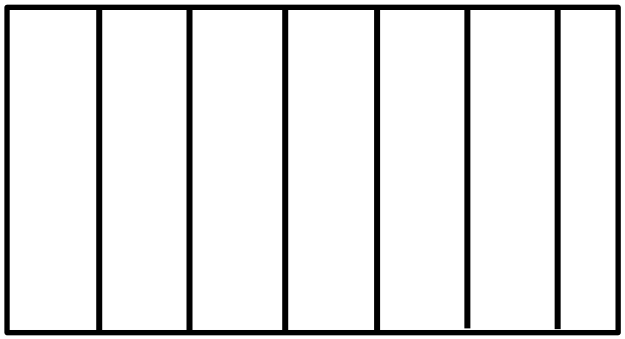
●個人戦闘の特徴

R戦闘機での戦闘と違い、個人戦闘では下図のように縦に分割されたシートを戦場に見立てて戦闘を行います。

この仕切られたマスは、1マスが個人戦闘における1距離単位（20m）を表わしており、R戦闘機での戦闘と違って、同じマス内に複数のキャラクターが存在する「0距離」の概念が存在します。移動可能距離のほか、武器ごとの射程もこのマスで算出することになります。

また、個人戦闘には索敵の概念がなく、有視界にいる相手ならば即座に移動後に攻撃することが可能です。また、移動、攻撃を好きな方を先に選択して行うことができる点でも、戦闘機での戦闘より融通が利きます。複数ヘクスを移動可能なキャラクターならば、移動しながら攻撃して相手のいるマスを通り過ぎる、ヒット＆アウェイ戦法も可能です（命中率は悪くなりますが……）

なお、1戦闘ターンは実時間にして1分であることは、R戦闘機での戦闘と変わりません。

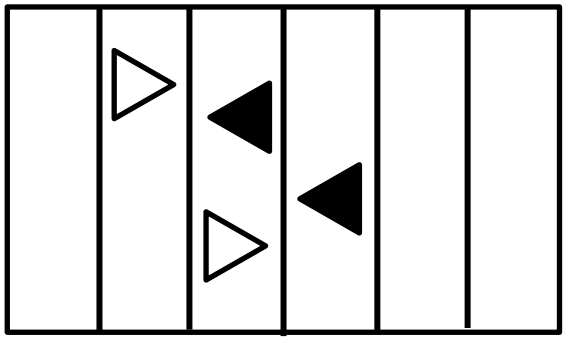


戦闘開始前の準備

個人戦闘が開始される前に、まずはR戦闘機戦闘と同じく、各キャラクターの配置を済ませます。シナリオ上であらかじめ設定してあるなら、GMはキャラクターが配置可能なマスを指定し、GM側のキャラクターの配置も済ませてください。その際にはマスになるべく左右の偏りが出ないよう、戦場の中心となりそうな場所をシート中央のマスに設定してください。

突発的に個人戦闘が始まった場合には、GMは場面を想定して適宜配置を指定してください。1マスは20mあるので、屋内の至近距離で戦闘が始まる場合、たいていは全キャラが同じマスにいることになるでしょう。

なお、キャラの向きは左右いずれかになります。今向いている方向が分かるように、コマを配置してください。



●障害物の設定

GMはキャラクター以外にも、そのマスに指定したエリアに体を隠せる障害物があると判断した場合、シート上に別のコマで「障害物」のコマを用意し、配置してください。後述しますが、この障害物はそのマス内にいるキャラクターならば全員が活用できる、便利な防御手段になります。

1．イニシアティブの決定

まずは行動順を決定しますが、R戦闘機とは違って行動順は陣営ごとにではなく、各個人ごとに決定します。敵、味方問わず、素早い人物から順番に入り乱れて行動することになるのです。

行動順は、その個人戦闘に参加しているキャラクターのうち、敏捷値が高い人からの順番となります。

ただしスキル「戦略眼」などのボーナスがあるキャラクターは、その数値をイニシアティブ決定時のみ、一時的に敏捷値に足すことが可能です。個人同士の視界が狭くなる戦闘では、自慢の戦略眼もあまり大きな効果を発揮しませんが……。

●行動順を遅らせる

行動順をあえて遅らせ、ほかのキャラクターより後に行動することも可能です。ただしこの場合、イニシアティブ決定で使う敏捷値が一時的に1になったものとして扱います。

ほかのキャラクターより遅く行動しようなどとすると、体勢が崩れ、徹底して遅くなってしまうということです。

2．各キャラが順番に行動

行動の順番が決まったら、各キャラクターがその順番に従って行動します。R戦闘機と同じく1キャラクターが1ターンに行える移動は1回、アクションも1回です。

各キャラクターは、以下の中から好きなアクションを、移動後、あるいは移動前に行うことができます。

●攻撃
●全力移動
●移動攻撃
●回避専念
●その他、1分で可能な限りの行動

もちろん、移動のみ、アクションのみで行動手番を終わらせることもできます。ただし行動を放棄したからといって、後でその分多く行動できたりすることはありません。後で行動したい場合は、イニシアティブ決定の段階で行動を遅らせるしかありません。

●移動

敏捷値が50未満のキャラの場合、隣のマスへの1マス移動が可能です。敏捷値が50以上あるキャラクターは、2マス移動することができます。また、スキル「全力疾走」を持っていたり、乗り物に乗っている場合などは、さらに移動マスが増えます。

移動を終了する際には、必ずキャラクターがシート上で左右どちらに向いているのかを決定し、分かるようにコマを配置してください。

●全力移動

攻撃、回避専念など別のアクションを放棄し「全力移動」を選んだキャラは、さらに移動マスが＋1されます。

●攻撃

所持している武器や素手で攻撃を仕掛けます。対象となるキャラクターが、その攻撃手段の射程マスの距離内にいないと、攻撃は行えません。
攻撃する側は、その武器に設定されている使用能力値（ほとんどの場合敏捷値）を判定値として、攻撃の判定を行ってください。
なお、攻撃する際には、状況によって以下のような修正が判定値に加わります。GMは状況によっては、下記以外の修正を加えても構いません。

・相手が障害物に隠れている　－20%
・相手が動けない状態　＋20%
・視界が悪い　－10～30%
・相手が後ろのマスにいる　－20%

なお、エリア全体を攻撃する攻撃（爆発物、ショットガンなど）を行う場合、視界や障害物の修正は無視されます。（上記の場合、後ろへの攻撃以外のペナルティーはかかりません）

●回避とダメージ

攻撃されたキャラクターは、敏捷値で回避判定を行います。この際、R戦闘機での戦闘と同じように、攻撃側からのフェイントの修正が入るほか、下記のような特殊な状況ではさらに修正が加わります。

・後ろのマスの相手から攻撃された　－30%

この回避判定に失敗した場合、攻撃側は武器ごとに設定されたダメージを算出し（固定値の場合はそのまま）、回避失敗したキャラクターに与えます。**ダメージを負う際にはそのたびに、装備している防具の防御点分、ダメージを減算してください。**
なお、白兵戦装備の場合、（攻撃側の肉体値の1/5）点がダメージボーナス（DB）として加わります。

●障害物の利用

同じマス内にあるだけで、攻撃される際に相手にペナルティーを与えることができる「障害物」ですが、同じマス内（0距離）にいる相手から攻撃される際には、このペナルティーが発生せず、盾として機能しません。

また、木製のテーブルなど、ある程度の攻撃を受けたら壊れそうな障害物の場合、GMはその障害物の生命点や防御点を設定し、生命点が0になった時点で破壊されるものとしても構いません。設定されていない障害物は、一度攻撃されたら破壊されるか、何度攻撃されても破壊されないか、このいずれかの扱いになります。
参考用に障害物の能力の一例を、以下に挙げておきます。

・木製のテーブルやドア　防御点：2　生命点：50
・コンクリートの壁　防御点：5　生命点：100
・金属製のドアや壁　防御点：10　生命点：200

●回避専念

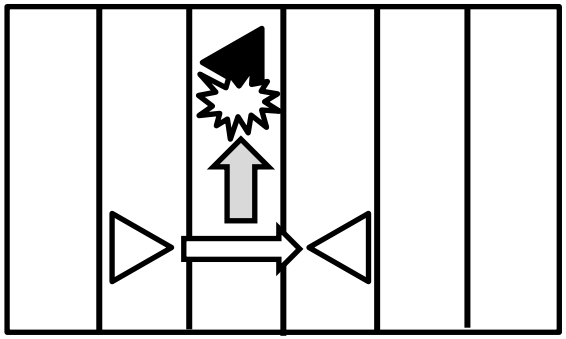
各キャラクターはアクションとして、攻撃をせずに回避専念を宣言することもできます。回避専念を宣言したキャラクターは、次のターンの自分が行動する順番まで、すべての攻撃に対しての回避判定に＋20%のボーナスを得ます。
R戦闘機戦闘の「回避専念」と違い、あらかじめアクションを消費して宣言し、攻撃行動を放棄していないと効果が得られない点に注意してください。

ただし、自身が満足に動けない状態（手足を縛られているなど）の場合、回避専念は宣言できません。また、乗り物に乗っている場合も、回避専念は宣言できません。

●移動攻撃

2マス以上移動できるキャラクターのみが行うことができる、特殊な攻撃方法です。移動する際、移動可能なマス数の途中で一時停止し、そこで攻撃を行い、その後残った移動可能マス数分、改めて追加移動することができます。
ただしこの攻撃方法を行う場合、姿勢が大きく崩れるため、攻撃の判定値を1/2にしてください。なお、この1/2にする計算は各種修正を加えた後で行いますが、フェイントの修正だけは1/2にした後に適用します。

なお、この移動攻撃は乗り物に乗っている場合でも可能です。



例：
上図のように、2マス移動できるキャラクター（△）が移動攻撃を行うなら、途中のマスにいる敵キャラ（▲）に対して、1マス右へ移動した段階で攻撃を行い（距離0）、続いて残り1マス分の移動力で右へ移動し、結果2マス移動しつつ、▲に対して0距離攻撃を仕掛けることが可能。上図の場合、移動の終着点でさらにキャラの向きを左に向け、▲からの攻撃に対しても万全を期している。

●乗り物に乗っている場合の特例

キャラクターが乗り物に乗っている場合、個人戦闘の際には以下のような特例が生じます。

・素手での格闘攻撃は不可能
・回避判定を行う場合、－20%のペナルティーを負う。ただし、「運転」スキルを持っている場合、回避時にスキルを使用することでスキルレベルに応じたボーナスを得る
・ダメージを受ける場合、キャラクターではなくまず乗り物の方に適用される（生命点が0になったらその乗り物は使用不可能になる）
・下記の「体当たり」が使用可能

乗り物を相手にぶつける「体当たり」は、１マス以上の移動を行ってから、対象が同じマス内（0距離）にいる場合にのみ使える攻撃手段です。
乗り物ごとに設定された非常に大きなダメージを対象に与えられますが、もし対象の防御点がその乗り物の防御点よりも高かった場合、体当たりした側の乗り物も、算出したダメージの1/2の値のダメージを受けます。

●R戦闘機と生身の人間の戦闘

R戦闘機やバイド機体（ここでは一括りに戦闘機と称します）と生身の人間（通常の乗り物に乗った人間など）が個人戦闘を行うなら、ダメージの算出の際に以下のような修正を加えてください。

・人間が戦闘機に攻撃した場合、攻撃・回避判定は通常通り行うが、攻撃側のダメージ算出の際にダメージを1/10にする。さらに戦闘機は、防御点を30点持つものとして扱う。
・戦闘機が人間に対して攻撃を行う場合、攻撃・回避判定は通常通り行うが、攻撃側のダメージ算出の際にダメージを10倍にする。

●包囲網の突破

敵側のキャラクターがいるマスを、移動力２以上で通り抜けたり、あるいは敵が一緒にいるマスから隣のマスへと移動したい場合、敵側は望むなら「移動を妨害する」と宣言できます。
この宣言があった場合、移動したいキャラクターは、[（そのマスにいる敵側のキャラクターの敏捷値の合計）÷２]%のマイナス修正を受けて、即座に敏捷値でD99%判定を行います。これに成功すれば、当初の予定通りに移動しマスを通り抜けられます。ただし失敗した場合、移動がそのマス（妨害に参加した敵キャラがいるマス）で強制的に止まってしまいます。

なお、スキル「瞬発力」を持つキャラクターは、この「移動を妨害する」宣言の際にスキル使用を宣言（生命点を消費）することで、判定不要で妨害側の敏捷値の合計、あるいは突破したい側の敏捷値の判定値に、スキルの有利修正を足すことができます（妨害側の場合、あくまで÷２する前に足すことを忘れないでください）。
また、この突破の判定にはアクションを消費することはありませんので、移動を妨害されたとしても、まだアクションを行っていないなら、妨害されたキャラクターはそのマス内でアクションを行うことができます（攻撃など）。また、攻撃で敵の数を減らしてから移動を宣言することで、妨害者を減らすのも可能です。ただし「全力移動」中に妨害された場合は、すでにアクションを放棄しているため、移動がそこで止められた場合、アクションを行うことはできません。

なお、突破を望むキャラクターが「バイク」「乗用車」「装甲車両」「戦車」のいずれかに乗っている場合は、前述のいずれかの乗り物に乗っているキャラクターしか妨害には参加できず、ボーナスとして使えるスキルは「運転」になります。同じく、突破側が「慣性制御飛行機」「R戦闘機」に搭乗している場合は、これらの飛行機体に乗っているキャラクターしか妨害には参加できず、使えるスキルは「運転」のみです。

●気絶攻撃

相手を殺害せず、気絶のみに留めたい場合などには、素手攻撃などの「気絶攻撃可能」の武器を使っている場合のみ、攻撃前に「気絶攻撃」を宣言できます。
気絶攻撃を宣言後は、普通に攻撃・回避判定を行います。その結果攻撃が命中したなら、攻撃を受けた側のキャラクターは、攻撃側が行った攻撃のフェイントの修正値を1/5にしたものをペナルティーとして負いつつ、肉体値での判定を行い、これに失敗すると即座に精神点が0になり、気絶してしまいます。気絶の成否を問わず、生命点のダメージは受けません。
なお、スタンガン（テイザー）を使った場合は、さらに－20%の修正が肉体値での判定に適用されます。まず気絶させられてしまうことでしょう。

●頭部攻撃

グレネードなどの爆発物を除く攻撃を行う場合、頭部を狙って攻撃すると、攻撃判定に－20%の修正を受けます。しかし攻撃が命中した場合、ダメージ算出の際にダメージを1.5倍にすることができます。
ショットガン（散弾）の場合、対象との距離が0なら頭部狙いが可能です。この場合攻撃は範囲ではなく相手一体のみへの攻撃となり、判定に-20%を受けつつ、ダメージを1.5倍ではなく3倍にします。

3. ターン終了

全キャラクターの行動が終了したら、ターン終了です。R戦闘機の場合と同じく、次のターンへと移行し、またイニシアティブ決定から新たなターンを開始します。
なお、個人戦闘は互いの表情が見え、声が聞こえる状態で行われるため、降伏勧告なども通りやすいはずです。ターン終了時、GM側、あるいはPC側は、相手に対して降伏勧告などの宣言を、アクションの消費なしで試みてもいいでしょう。

選択ルール：身体部位の損傷

キャラクターが生命点の最大値以上のダメージを一度に受けた場合、下記（右記）の「身体部位損傷表」で既定のダイスロールをして結果を出し、身体の一部が失われたことにしても構いません。
ただしこの選択ルールは非常に残酷で、参加者に多大な精神的苦痛を与える可能性があります。適用はGM、PLの全員が納得の上でお願いいたします。

なお、手足や眼球、鼻などといった部位は、現代の軍の技術なら、人工義肢に換装することが容易です。
なお、頭部狙いの攻撃が命中した場合は、必ず「身体部位損壊表2」を適用します。また、当ルールを適用中にエンジェルパック5Lv以上のキャラに一度に生命点以上のダメージが入ると、生死判定の成否にかかわらず即死します。

●身体部位損壊表　1　（1D6を振る）

1：頭部
「身体部位損壊表2」へ進む
2：右腕
右腕が使用不可能な損傷を負う。腕を用いると思われる全行為の判定値を半減。もう片腕も損傷した場合、行為自体不可能となる。
3：左腕
右腕と同上
4：右脚　※
右脚を損傷し、起立、ならびに歩行が不可能。移動は1ターン3mのみ（個人戦闘中は今いるマスから出られない）となり、一切の回避行動不可。脚を用いる全行為の判定値を半減。もう片脚も損傷した場合、行為自体不可能となる。
5：左脚
右脚と同上
6：胴体
「身体部位損壊表3」へ進む

●身体部位損壊表　2　（1D6を振る）

1：右目
右目を損壊。視界に頼る全行為の判定値を半減。もう片目も損壊した場合、判定値が常に10%になる（10%未満の場合はその数値を適用）
2：左目
右目と同上
3：鼻
鼻を損壊。嗅覚に関わる全行為の判定値を半減。また、人工パーツ移植などの外科処置を行わない限り、顔を合わせる状態の外交値を用いる全行為の判定値を半減。
4：口
口周辺と舌を損壊。会話不可、味覚消失。人工パーツ移植などの外科処置を行わない限り、顔を合わせる状態の外交値を用いる全判定値を半減（会話無しでははかどらない行為ならさらに半減）。
5：右耳
耳、ならびに鼓膜を損壊。聴覚に関わる全行為の判定値を半減。両耳損壊で、聴覚を失う。
6：左耳、あるいは脳
もう一度1D6を振り、さらにもう一度6が出た場合、脳に攻撃が到達し、即死。2度目の1D6で6以外が出たなら、右耳を損壊。ペナルティーは右耳と同上。

●身体部位損壊表　3　（1D6を振る）

1～5：致命的損傷なし
致命的な損傷は免れる。
6：重要内臓器官の損傷
生命維持のために必要不可欠な内臓器官に攻撃が達し、損壊。生死判定に成功したり、応急処置で生命点がプラスに回復したとしても、1D6ターン後にそのキャラクターは自動で死亡する。

※　片脚のみの損傷の場合、棒や杖などで補助し立ち上がれば、1ターンに（敏捷値の半分）m移動可能。移動可能距離が20m以上なら、個人戦闘中も1ターンに1マス移動できるが、スキル「瞬発力」は使用不可。

R-COLUMN 09
個人戦闘は危険？

スゥ「うーん、個人戦闘ってものすっごい単純明快ですね……なんかもう、複雑なR戦闘機で戦うより、全人類みんなで個人戦闘で戦争した方が平和じゃないですかね？」
提督「そんなガンダ●ファイトみたいな戦争はお断りだ！（汗）それに単純な分、個人戦闘は有利な側の一方的展開になりやすい。何より知性値キャラは計算射撃も予測回避も使えず、ぶっちゃけまったく役に立たない仕様だ。頭でっかちに現場のケンカはまったく向かないワケだな」
スゥ「あと、波動砲もないですし、装備や人数の差はまず覆せないか……」
提督「プレイヤーたちが演じるのは通常、R戦闘機乗りだからな。個人戦闘のプロというワケではない。個人戦闘なんぞせずとも、とにかくR戦闘機の砲門を突きつけて……」
スゥ「いや、それも人道的にどうかと（汗）」
提督「それでもどうしても個人戦闘でケリをつけたいなら、相手を挟撃するなり囮を使うなり不意打ちするなりで、背後から頭部を攻撃せよ！まず回避されることはないはずだ。あとは武器の性能次第だ！」
スゥ「だからって、潜入工作なのにロケットランチャーとか持ち歩いちゃダメですからね!?」

戦闘キャラの一例

こちらでは個人戦闘が起こるような場面で遭遇しうる、この世界の戦闘要員のデータを紹介します。
街中でPCが騒乱に巻き込まれ、個人戦闘の相手のデータが急に必要になった際などには、こちらのデータの中から適したものを選び、戦闘相手のデータとして使用してください。

ただしこれらはあくまで一例であり、状況や環境、あるいは所属組織などによって、能力や装備はまったく変わってくるはずです。あくまで一例として参考にしてください。
シナリオを作成する際に、個人戦闘の可能性があるシチュエーションや施設が登場する予定が出てきたなら、事前にNPCのデータを作成しておくことをお勧めします。

町のチンピラ

「ちょ、おま、今肩ぶつかったべ。
何シカトしてくれちゃってんの、ァア？」

能力値

肉体値:15　敏捷値:15
知性値:10　外交値:10
生命点:30
精神点:20

天性

平穏無事

スキル

技術射撃　1Lv （敏、消費・生5、＋15%/2D6(7)）
格闘攻撃　1Lv （敏、消費・生5、+25%/2D6(7)）
運転　1Lv （敏、消費・生5、＋15%/2D6(7)）

装備

パンチ(ダメージ1D6(3)＋3＋5)
キック(ダメージ2D6(7)＋3＋5)
小型白兵戦武器(ダメージ3D6(10)＋3＋5)
通常の衣服(防御点5)

解説

どんな町にでも湧いて出る、いつの時代も変わらない無軌道な若者や、チンピラの類です。ほかの一般人(暴徒など)の能力値も、装備以外ほぼこれと変わりません。

警官・警備員

「あー君、ちょっといいかな？
ここは私有地なんだが……
さっきからこの近辺で、何をしているのかね？」

能力値

肉体値:20　敏捷値:20
知性値:20　外交値:15
生命点:40
精神点:35

天性

平穏無事

スキル

技術射撃　1Lv （敏、消費・生5、＋15%/2D6(7)）
格闘攻撃　1Lv （敏、消費・生5、+25%/2D6(7)）
運転　1Lv （敏、消費・生5、＋15%/2D6(7)）
交渉　1Lv （外、消費・精5、＋20%/成果1割増）

装備

パンチ(ダメージ1D6(3)＋3＋6)
キック(ダメージ2D6(7)＋3＋6)
小型白兵戦武器(ダメージ3D6(10)＋3＋6)
小型拳銃(ダメージ5D6(17))
通常の衣服(防御点5)

解説

街角に立っている警官や、警備員などのデータです。少し格上のチンピラやギャングなども、この程度の能力や装備は持っていることでしょう。

一般兵・警備兵

「身分証の提示をお願いいたします。
……サー、確認いたしました。
ご訪問、お疲れ様であります、サー！」

能力値

肉体値：30　敏捷値：30
知性値：20　外交値：15
生命点：60（＋階級ボーナス）
精神点：35（＋階級ボーナス）

天性

平穏無事

スキル

技術射撃　2Lv　（敏、消費・生5、+20%/2D6＋1（8））
格闘攻撃　2Lv　（敏、消費・生5、+30%/2D6＋1（8））
反応回避　2Lv　（敏、消費・生5、＋20%）
交渉　1Lv　（外、消費・精5、＋20%/成果1割増）
欺瞞　1Lv　（外、消費・精5、＋20%）

装備

パンチ（ダメージ1D6（3）＋3＋10）
キック（ダメージ2D6（7）＋3＋10）
小型白兵戦武器（ダメージ3D6（10）＋3＋10）
大型拳銃（ダメージ6D6（21））
アサルトライフル（ダメージ8D6（28）・2回攻撃
軽装戦闘服（防御点10）

解説

一般的な歩兵などのデータです。戦闘車両の訓練を受けていない分、肉体的に頑強で、かつ強力な銃器を装備しています。偵察兵や工兵なら、別のスキルも多数持っていることでしょう。

上級兵士

「逃げる奴は敵だ！
向かってくるのは、
よく訓練された敵だ!!」

能力値

肉体値：40　敏捷値：40
知性値：25　外交値：20
生命点：80（＋階級ボーナス）
精神点：45（＋階級ボーナス）

天性

平穏無事

スキル

技術射撃　3Lv　（敏、消費・生5、+25%/2D6＋2（9））
格闘攻撃　3Lv　（敏、消費・生5、+35%/2D6＋2（9））
反応回避　3Lv　（敏、消費・生5、＋25%）
交渉　2Lv　（外、消費・精5、＋25%/成果2割増）
欺瞞　2Lv　（外、消費・精5、＋25%）

装備

パンチ（ダメージ1D6（3）＋3＋13）
キック（ダメージ2D6（7）＋3＋13）
小型白兵戦武器（ダメージ3D6（10）＋13）
大型拳銃（ダメージ6D6（21））
アサルトライフル（ダメージ8D6（28）・2回攻撃
軽装戦闘服（防御点10）

解説

より階級が上であったり、特殊部隊所属であったりする、より屈強な兵士です。SPなどといった特殊なプロフェッショナルも、ここに分類されます。もっと高い能力を持つ人も多数いることでしょう。

人間サイズのバイド体

「……」

能力値

肉体値：140　敏捷値60
知性値：40　外交値：？
生命点：200
精神点：∞

天性

平穏無事

スキル

なし

特殊能力

毎ターン終了時、HPが全快する
一切の交渉、コミュニケーション不可
生身でも防御点20点を持つ

装備

バイド体液（射程0-5、ダメージ15D6（52））
組みつき（命中後、次ターンから被害者は肉体値の判定で競争し、バイド体に勝たないと脱出できず、10D6（35）ダメージ）
※バイド体の攻撃でダメージを負うたびに、被害者はバイド侵食率を＋1D10%

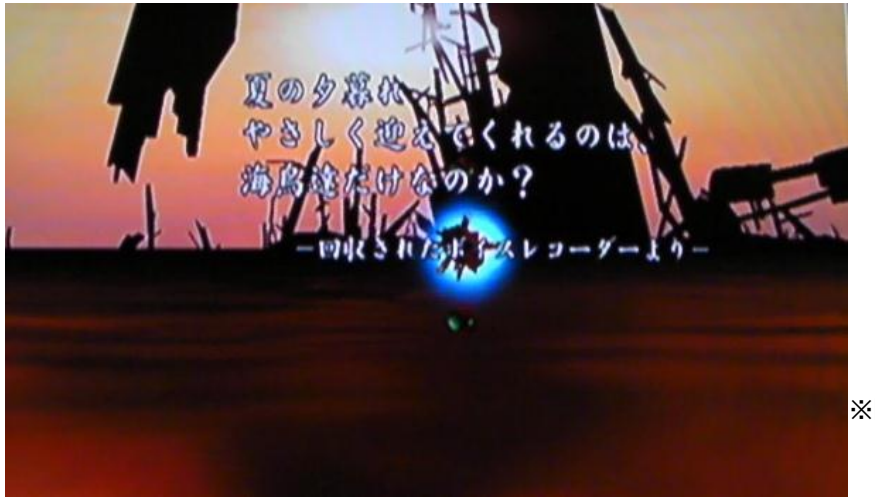
解説

人間サイズのバイド体です。並外れた俊敏さと途方もない怪力を持ち、人間が敵う相手ではありません。これも一番弱いレベルの個体です。なお、この個体には頭部など身体部位が存在しません。

バイド汚染とは

バイド（BYDO）。いかなる存在にも侵食し、増殖し、その存在の核を異層次元に置く存在。
通常兵器でのダメージ程度は瞬時に再生し、いかなる防御をも異層次元からの接触と波動的性質による伝播力で突破しうる、究極の侵食型兵器。人類は波動砲や陽電子砲という、彼らに十分なダメージを与えうる兵器の開発には成功しましたが、結局のところ、彼らの最大の武器である「侵食」を封じる手段を見出すことはできませんでした。
そして、バイドに侵食された者はだれもがその破壊衝動と帰還願望に精神を支配され……バイド群の一部へと化すのです。

この章では、バイドとの戦闘での接触時に機体へと起こり得るバイド汚染のルール、ならびにパイロットへの影響について解説します。こちらはR戦闘機を駆る者にとって、決して無視できない項目です。バイドとの交戦が予想される事態となったら、必ず出撃前に概要だけでも頭に叩き込んでください。



※『R-TYPE FINAL』より

バイド汚染の確認　フローチャート

●敵バイドのバイド係数による影響
・A級以上のバイドが戦場にいる場合、伝播・侵食のチェックを行う

⇩

●機体のバイド係数の変化
・侵食により係数が変化

⇩

●機体からパイロットへの影響
・変化した自機のバイド係数に応じて、パイロットへのバイド汚染判定を行う

Phase Ⅶ
バイド汚染

敵バイドの
バイド係数による影響

R戦闘機にはすべからくバイドとの交戦を予想して、現存する兵器の中では最高クラスの対バイド汚染処置が施されています。よって、通常のバイドとの戦闘程度では、汚染の心配はありません。
しかし、等級で言えばB級以上のバイドとの交戦ともなると、現存する対バイド汚染技術では対抗のしようがありません。特にA級以上のバイドとの交戦は、それ自体が自殺行為とも言える危険な行為なのです。

B級以上のバイド係数を持つバイド個体と戦闘する際には、右表の条件を満たすことで、自動的にあなたの自機のバイド係数が変化します。これを防ぐには条件を満たさない戦闘方法を模索するか、あるいは艦船のバイド除染に頼ったり、短期決戦を試みるなどといった強硬策しか術はありません。
あるいは、汚染された機体を捨てて脱出する英断もまた、時には必要とされるでしょう。

なお、この変化は自軍フェイズの終了時にのみ発生し、敵軍フェイズの終了時には発生しません。

B級バイド

変化条件	
●B級バイドに隣接してフェイズを終えた ●B級バイドからの攻撃に被弾する フェイズ中に以上の条件を一つ満たしているごとに、フェイズ終了時のバイド汚染チェックの際に、機体のバイド係数が1段階上昇する	周辺の小型バイドを指揮する、R戦闘機の数倍のサイズに及ぶ大型のバイドがこの等級に分類されます。記録上、バイドとの遭遇戦のほとんどはこのB級バイドを核とした小規模部隊との戦闘が主です。よほどのエースパイロットや知将が存在しない限り、R戦闘機小隊が4以上の中隊規模でないと殲滅は難しいでしょう。

A級バイド

変化条件	
●A級バイドに隣接してフェイズを終えた ●A級バイドが存在する戦場で何らかのダメージを受ける ●A級バイドからの攻撃に被弾する フェイズ中に以上の条件を一つ満たすごとに、フェイズ終了時のバイド汚染チェック時、機体のバイド係数が1段階上昇する（すべて満たせば、一気に3段階上昇する）	兵士の間では語り草になっている、「ドプケラドプス」や「ゴマンダー」などの、一個体で一惑星ですらも侵略しうる個体です。流星派の間では、より分かりやすく「ボス級」と呼ばれる場合もあります。 滅多に遭遇することはないでしょうが、倒すにはR戦闘機中隊が4以上の一個大隊が最低限でも必要と言われています。これを一個小隊で殲滅するとなれば、戦史に名を刻む英雄となれることでしょう。

S級バイド

変化条件	
●S級バイドから3ヘクス以内の距離でフェイズを終えた ●S級バイドが存在する戦場で何らかのダメージを受ける ●S級バイドからの攻撃に被弾する フェイズ中に以上の条件を一つ満たすごとに、フェイズ終了時のバイド汚染チェック時、機体のバイド係数が1段階上昇する（すべて満たせば、一気に3段階上昇する）	非公開記録にわずかに存在がほのめかされている、バイド帝星の中核などといった最重要拠点に存在するという個体です。この個体の殲滅は、そのまま太陽系規模でのバイドの消滅や鎮静化につながります。 この個体を殲滅することは、理論的には現在の人類では不可能です。唯一可能性があるとすれば、精鋭部隊、あるいはオーバーチューンを施した突撃機による一点突破、ならびにコアとなっている部位の破壊という、成功率がゼロに限りなく近い手段しか想定できません。

機体のバイド係数

大型バイドとの交戦で、機体のバイド係数は劇的に変化する可能性があります。フェイズ終了時にバイド係数の変化条件を満たしていた場合、右表の段階に従い、機体のバイド係数を変化させてください（表の上から下にかけて、一段階ずつバイド係数が高い段階となっています）。

なお、残機ポイントを1点消費すれば、この係数変化を1段階免れることができます。

また、一部の開発レベルが高い機体には、より特殊な対バイド汚染改装（全フェイズで1段階までのバイド係数の変化を無効化する、など）が施されている場合もあります。

係数等級上昇時の判定

機体がA級以上のバイド係数上昇を迎えた際には、以下の判定を行ってください。この判定に成功すれば、機体ならびにパイロットはそのまま次の係数へと至りますが、もし失敗したなら、機体はNPC扱いの「バイド・システムα 」、フォースは「バイド・フォース」と呼称される異形の存在にその場で変貌し、内部構造の変化によりパイロットは圧死します。

なお、この判定に失敗したとしても、残機ポイントを1点消費すれば成功したことにでき、次の係数へと進むことができます。あえて係数の変化そのものを防がず、係数上昇による性能向上を狙う、というポイントの使い方も、選択肢としてはあるということです。

B級→A級

40%の判定を行ってください

A級→S級

20%の判定を行ってください

自機のバイド係数と修整	解説
E級	強力なフォースやバイド体を利用した機体、新機軸の技術を盛り込んだ機体などではよく見られる係数等級です。パイロットへの影響も、まったくないレベルであると言えます。
D級	試験的な機体のほとんどが属する係数等級です。外的汚染でこの等級になった場合も、まだ簡易波動エネルギー干渉での瞬間除染が可能です。
C級	機体そのものにバイド体を使用するような、危険な機体が属する等級です。汚染の場合、機体の外装などに付着したバイド体の生きた肉片などが確認できる、危険な状態と言えます。
B級 修正：機体の操作に関わる判定すべてに＋5% 汚染：1D10＋5%	汚染以外では到達しえない係数です（記録上は）。機体の30%以上にバイド体がまとわりつき脈動し、その衝動に影響されて機体が暴走を始めています。艦船での簡易除染は行えず、防護服を着ていても近づけば汚染されます。汚染のチェック時には、到達した次のターンからB級バイドと同じものとして扱われます。
A級 修正：機体の操作に関わる判定すべてに＋15% 汚染：1D10＋10%	機体の外装のほぼ全てが醜く歪み、生物的に変化し、内部構造も金属生命……バイドのそれへと変化し始めています。この段階になった機体は、本格的な設備をもってしても除染は不可能で、殲滅か冷凍保管以外に安全を確保する術はありません。汚染のチェック時には、到達した次のターンからA級バイドと同じものとして扱われます。
S級 修正：機体の操作に関わる判定すべてに＋25% 自軍フェイズ終了時、機体（RC機全機含む）の耐久力が50%の数値分回復する 汚染：1D10＋15%	完全にバイドに変化するのみならず、自身から新たなバイドを生み出し、太陽系を滅ぼしうる、とてつもなく危険な存在へと変貌しつつある段階です。一機動兵器がこの段階まで汚染された（進化した、とも言えます）例はほぼなく、普通はこの段階に至る前に撃沈されるか、バイドの群れに取り込まれて消滅していることでしょう。汚染のチェック時には、到達した次のターンからS級バイドと同じものとして扱われます。
BYDIC 修正：機体の操作に関わる判定すべてに＋50% 自軍フェイズ終了時、機体（RC機全機含む）の耐久力と残弾が全回復する 汚染：ー	S級からこの係数等級へは、通常の汚染では到達しません。また、この係数等級に到達した機体には、もはやデータや数値などというものがほとんど意味を持たないはずです。……空間をも侵食し、異層次元はおろか時空間をも自在に行き来する、「バイドの核」とも呼べる存在に到達したからです。

パイロットへの汚染

汚染チェックで機体への汚染、バイド係数の変化が確定したら、続いてパイロット（その場でバイド体などの近くにいる人間すべても含む）への汚染の影響を確認します。
なぜこの順番になるかと言うと、バイドは金属生命としての性質が強く、まず機体の方から優先して侵食していく傾向があるからです。機体はバイドの新たな戦力として取り込まれることが多いですが、人間のような有機生命体は、侵食されるとそのまま吸収され、バイド体の養分となるか、生体バイド兵器の「材料」として使われることがほとんどです。

しかしバイド群への帰属に至るレベルまで精神が侵食されず、人間としての自我を保っている間は、バイドと人間との中間的存在として、超人的な能力を発揮することが可能です。その先、人間に戻ることはまずできない運命を受け入れてこそ発揮される、悲しい力ではありますが……。

※『R-TYPE FINAL』GALLERYより

バイド汚染の進行と崩壊判定

まずは機体などから受ける、バイド汚染の影響を計算します。
バイド係数がB級以上の機体に乗っているパイロットは、機体のバイド係数に合わせ、前ページ表の「汚染」のところにある分だけ、ダイスを振って「バイド侵食率」を増加させます。すでにバイド侵食率が1以上ある場合、そこに累計加算していきます。
なお、ここでも残機ポイントを1点消費することで、そのフェイズでの汚染効果を免れ、侵食率の増加を無効化できます。侵食率が増加しないことで、下記の「崩壊判定」も行う必要がありません。

バイド侵食率の増加処理がすべて終わったら、続いて「崩壊判定」として、「抗バイド侵食値」（生命点＋精神点－バイド侵食率）の%判定を行ってください。無論、この判定には侵食率%分の判定ボーナスは加わりません。これに失敗すると精神が完全に侵食され、即座に肉体もろともバイドの一部となり、そのキャラクターは消滅、異層次元のバイド群へ取り込まれます。なお、この判定に使う生命点と精神点は、ダメージなどで減少している現在の値を参照します。
また、崩壊判定に失敗した場合、残機ポイントを1点消費することで、判定に成功したことにすることができます。あえてバイド汚染を受け入れ、能力上昇を狙うことも可能なのです。

バイド侵食率と影響

バイド侵食率が1%以上になった人間は、右表の能力と特徴を獲得します。100%になると、自動で崩壊判定に失敗します。

なお、機体とは違い、人体から人体、あるいは人体から機械へのバイド侵食の伝播は起こりません。バイドにとって、ちっぽけで脆弱な有機生命体など、種の架け橋たりえない存在なのです。

侵食率　1%～20%
外見特徴：　瞳孔の円周部が琥珀色に変色
能力：　全判定に（侵食率）%のボーナス
初期の侵食段階です。肉体が波動存在に近づくことで神経伝達速度が数倍に加速し、あらゆる能力が向上しますが、破壊衝動の影響により、多少暴力的、衝動的な性格変化が起こります。
侵食率　21%～40%
追加特徴：　四肢に赤や琥珀色の小腫瘍様
追加能力：　1ターンごとに生命点を1D10回復
瞳孔の琥珀化に加え、四肢の5、6か所に、5センチ程度の腫瘍様が発生しますが、頭部や首には発生しないので服で隠せます。また、肉体組織の変質により、超回復能力が生じます。
侵食率　41%～70%
追加特徴：　瞳孔変色と腫瘍様が全体の50%に
追加能力：　全判定においてダイスを2回振り、好きな方の結果を選べるようになる
瞳孔の半分が琥珀色化し、頭部以外の首を含む全身皮膚の50%が腫瘍様に覆われます。超人的な反射神経と思考能力を得ますが言動はやや片言になり、常に破壊衝動に苛まれます。
侵食率　71%～99%
追加特徴：　瞳孔と全身皮膚の変化
追加能力：　1シナリオに1回、残機ポイントを好きなタイミングで2点回復できる
全身の90%が腫瘍化、瞳孔は完全に琥珀色となって、見えるものすべてが夕暮れ色に染まります。自覚のないうちに思考が短絡化し、障害はすべからく破壊する方向へと思考が働きます。 バイドなどの高次元生命体にこそ近い存在で、この奇跡の状態を長く保てる人類は皆無でしょう。

バイドアクセル

バイド侵食率を1%でも有するキャラクターは、いつでも体内のバイド素子を活性化させることで、筋力、神経伝達速度、思考能力などを一時的に強化し、下記のようなボーナスを得て、化け物じみた能力を発動できます。

●行おうとしている行為の判定値に＋10%の修正
●行おうとしている行為のダメージや回復などの数値（イニシアティブも含む）に＋1D6、あるいは＋3

ただしこれらの能力を発動すると、行為の終了後に代償として、バイド侵食率を1D10%上昇させなくてはなりません。**バイド侵食率が変化するため、即座に「崩壊判定」を行ってください。**
また、同じタイミングで3回まで、この能力は重複して使用することができます。判定値を2回分上げつつダメージを1回分上げるなど、別の効果を組み合わることも可能です。ただし、もちろんバイド侵食率はその分、一度に最大で3D10%上昇することもお忘れなく。一度に重複して能力を使った場合は、後の崩壊判定は1回のみで済みます。

一見すれば魅力的な能力にも映りますが、この能力を使用するということは、自ら人間であることをやめていくことに他なりません。よく考えた上で使用してください。
あなたには、本当に……人間ではなくなる覚悟がありますか？　そして、あなたが化け物になってしまうことで、悲しむ人はいないのでしょうか？

バイド侵食率の低下処置

人体のバイド侵食率を下げることは、バイド汚染の除染技術とともに一応理論上は可能とされ、実際に相応の医療機関であれば特殊な放射線を用いて行うことが可能です。しかし人体を破壊せずにこの処置を進めるには、かなり低出力での放射を強いられるため、期間がかなりかかる上、機体の場合と違ってバイド体の完全な除去は不可能です。

●医療処置による侵食率の低下

セッション終了後、PCは上記の特殊な放射線治療装置を有する医療機関に入院することで、次のセッション開始時に、1か月の療養につき1D10%のバイド侵食率を下げることができます。
ただしこの回復が適用されるのは、病院で放射線照射室に入ったきり、ほとんどの時間外に出ず安静に過ごした場合のみです。何かの理由でこの処置を中断した場合、一切の回復は認められません。

また、この治療を行っても、バイド侵食率は1%未満になることはありません。どんなに放射線を使っても、必ずバイド侵食は残ってしまうのです。

●バイディックAbt（抗生物質）

バイド体をもってしてバイド体を殺す、TEAM R-TYPEによって秘密裏に開発されいまだ未承認の試作薬品・バイディックAbt（抗生物質）を用いれば、バイド侵食率を急激に低下させることが可能です。
しかしこの薬物は名前の通り、バイド体を利用した非常に危険なもので、完全な違法薬物です。相当なコネ（将官クラス）がなければ入手など不可能ですし、何より投与するたびに、体内でバイド体が殺し合う激痛とそれらの断末魔の精神伝播がPCの心身を貫き、地獄の苦しみを味わうことになります。

この薬物を使用した場合、1か月の医療処置を受けずとも、投与したら即座にその場でバイド侵食率を1D10%下げることができます。
ただし、この薬物を使用した場合、筋肉や内臓、脳などの何らかの体組織がバイド体と抗生バイド体とのつぶし合いに巻き込まれ損壊し、その場で肉体値、敏捷値、知性値、社交値のいずれか（ダイスなどでランダムに決定してください）が1D10低下します（生命点、精神点もその場で再計算します）。この低下によっていずれかの能力値が0以下になった場合、そのPCは薬物によるショックに体が耐え切れず、即座に心臓麻痺などで死亡します。
また、想像を絶す苦痛とショック状態により、投与後10分間は一切の行動ができません。R戦闘機での戦闘中に使うなど、もっての外です。

また、このバイディックAbtをもってしても、バイド侵食率は1%未満にはなりません。
さらにこの薬物をバイド侵食率0%の人間に使用した場合、より攻撃的に進化している抗生バイド体が暴走を開始し、その人間のバイド侵食率を即座に4D10%上昇させます。この危険性が、何よりの違法理由です。

R-COLUMN 10
BYE² BYDO

提督「残念なことに、一度バイドに侵食されてしまった人間は……今の技術力では、完全に救うことはできない」
スゥ「で、でも侵食されても、いきなりキャラクターシートを取り上げられちゃったりはしないんですよね？　ね!?」
提督「まぁ、そうだな。それに今現在のバイド探知技術は大型のバイドを高速検知することに特化しているから、人間の一個体に侵食した程度の小物バイドにはほとんど反応しない。バイド兵器を扱う部隊でなら、それに紛れてまずセンサーで検知されることはないだろうな」
スゥ「でも、侵食が進むと瞳孔の色や肌の様子が変わっちゃいますし、考え方も変わっていっちゃうんですよね……」
提督「まぁ、バイド汚染を受けてしまったなら、ぜひそれをロールプレイに反映してみてほしい。ほかのPCも、汚染された彼に対してどう接していくかを考えてみると……ドラマだぞ」
スゥ「いわゆるダークヒーロー的な扱いになるんですかね～」
提督「ただまぁ、軍のお偉いさんや研究者に見つかったら、まず冷凍刑か人体実験体にされるカらな。その辺のロールプレイにも十分気を付ケたまエ」
スゥ「……提督？（汗）」

Phase Ⅷ 装備データ

個人用装備の概要

こちらの項では、個人戦闘で使用できる武器、持ち歩ける各種ツールなど、プレイヤーキャラクターの活動の助けになる各種装備品を紹介します。いずれもあれば何かの役に立つものですが、さすがにすべてを持ち歩くのは無理というものでしょう。プレイヤー、GMそれぞれはキャラクターに持たせる装備品の数や規模については、想像を働かせ、常軌を逸しない判断をお願いします。

なお、一部の装備品は「小型拳銃」など非常に大雑把なくくりで紹介されていますが、その場合は矛盾が生じない程度ならば、自分の好みの形態などを設定して構いません。

また、装備品には値段が設定されていますが、これらはセッションの途中で改めて入手する際に必要となる金額です。通常、PCたちは軍や傭兵部隊に所属しているので、装備品については申請すれば、ある程度までのものは無料で支給してもらえます。キャラクターメイキングの時やセッション開始前などに、これら装備品についてはGMと相談の上、支給品をあらかじめ決定しておくといいでしょう。

装備品データの見方

勢力	入手に勢力限定がある場合表記
使用	攻撃などの判定に使う能力値
移動力	乗り物の移動マスへのボーナス数
生命点／防御点	乗り物が持つ耐久力を表わす
射程	武器の射程マス数
価格	平均的金額。1coin＝100円相当
ダメージ	武器で与えられるダメージ値。「～D6」の表記の後ろに( )内の数値が書かれている場合、ダイスを振らずにそちらを固定値として使用してもいい。
DB	ダメージボーナス。格闘・白兵戦武器に付くボーナスで、（キャラクターの肉体値の1/3）点となる。
弾数	その武器を使用できる回数。銃器などの場合、0になっても1アクション使って弾を補充することで、また最大値に戻すことができる。
重量	その装備の重量。キャラクターの持っている装備の全重量の数値を総計し、その数値がキャラクターの肉体値よりも大きい場合、そのキャラクターの肉体値と敏捷値を使う行動判定すべてにおいて、判定でスワップダイスが使用できなくなる。

格闘・白兵戦武器

素手格闘（パンチ）

素手で相手に殴りかかる攻撃。ダメージボーナスがあるため、肉体値が高い方がより大きなダメージを与えられます。気絶攻撃可能。

射程　0	使用　敏捷値
弾数　∞	ダメージ　1D6（3）＋DB
重量　0	

素手格闘（キック）

蹴りによる攻撃。体重を乗せ、パンチよりもより重い一撃を繰り出します。気絶攻撃可能。

射程　0	使用　敏捷値
弾数　∞	ダメージ　2D6（7）＋DB
重量　0	

小型白兵戦武器

ナイフや警棒などの、特殊な機能はない小ぶりな白兵戦武器です。打撃用のもののみ、気絶攻撃可能。

射程　0	使用　敏捷値
弾数　∞	ダメージ　3D6（10）＋DB
価格　100coin（即席のものなら無料）	
重量　1	

中型白兵戦武器

片手で使用可能な、1m程度の全長のやや大ぶりな白兵戦武器です。打撃用のもののみ、気絶攻撃可能。

射程　0	使用　敏捷値
弾数　∞	ダメージ　5D6（17）＋DB
価格　200coin（即席のものなら無料）	
重量　5	

大型白兵戦武器

全長2m以上に及ぶ、長大な竿状武器などです。打撃用のもののみ、気絶攻撃可能。

射程　0	使用　敏捷値
弾数　∞	ダメージ　7D6（24）＋DB
価格　500coin（即席のものなら無料）	
重量　10	

スタンガン

電流によるショックを与える武器です。攻撃が必ず気絶攻撃となり、相手の気絶抵抗判定に追加で−20%のペナルティーを与えます。

射程　0	使用　敏捷値
弾数　10	ダメージ　―
価格　1000coin	
重量　1	

射撃武器

小型投てき武器

投げナイフやダーツ、あるいは投石などといった、片手で投げつけられる武器です。

射程　0−1	使用　敏捷値
弾数　1	ダメージ　3D6（10）＋DB
価格　100coin（即席のものなら無料）	
重量　1	

大型投てき武器

両手で投げるコンクリートブロックや、競技用投げ槍など、非常に殺傷力が高い投てき武器です。

射程　0−1	使用　敏捷値
弾数　1	ダメージ　5D6（17）＋DB
価格　500coin（即席のものなら無料）	
重量　5	

小型拳銃

ポケットに隠せるサイズの拳銃です。隠した場合、目視での発見には知性値での判定と、知性値での見破り判定が行われますが、隠す側に＋20%の修正が入ります。

射程　0−1	使用　敏捷値
弾数　11	ダメージ　5D6（17）
価格　1000coin／弾代・100発200coin	
重量　2	

大型拳銃

大口径の拳銃です。隠したい場合は、目視での発見には知性値での判定と、知性値での見破り判定が行われますが、こちらは見つけやすいため、見つける側に＋20%の修正が入ります。

射程　0-2	使用　敏捷値
弾数　13	ダメージ　6D6(21)
価格　1500coin／弾代・100発200coin	
重量　5	

サブマシンガン

拳銃用の弾を連射できる、小型の連射式銃です。1回のアクション内で、2回射撃することができます（弾はもちろん2回分消費してください）。連射する分、拳銃より早くに弾が切れます。

射程　0-3	使用　敏捷値
弾数　10	ダメージ　6D6(24)
価格　4500coin／弾代・100発600coin	
重量　8	

ライフル

大型の弾丸を長い銃身を通して安定させつつ発射し、さらに回転させることでより直進性を高めた、精密射撃銃です。かなりの射程を誇ります。

射程　1-4	使用　敏捷値
弾数　5	ダメージ　8D6(28)
価格　8000coin／弾代・100発500coin	
重量　8	

アサルトライフル

大口径のライフル弾を連射可能、かつライフルの精密性も併せ持つ強力な銃です。1回のアクション内で、2回射撃することができます。

射程　1-4	使用　敏捷値
弾数　10	ダメージ　8D6(28)
価格　12000coin／弾代・100発1500coin	
重量　10	

スナイパーライフル

高性能スコープを搭載し、遠距離からの精密射撃に特化したライフルです。頭部を狙う際に受ける－20%や、視界の悪さによる判定へのペナルティーをすべて無効化します。

射程　3-10	使用　敏捷値
弾数　5	ダメージ　8D6(28)
価格　30000coin／弾代・100発500coin	
重量　8	

対物ライフル

特殊な大口径弾を超高速で叩きつけて金属装甲をも貫通させる、対車両用狙撃銃。防御点が30点未満の乗り物や障害物に対しては、ダメージを2倍にします。

射程　3-10	使用　敏捷値
弾数　10	ダメージ　15D6(52)
価格　120000coin／弾代・100発3000coin	
重量　20	

ショットガン

散弾を扱える近距離戦用の銃です。散弾を使うと宣言した場合、対象と同じマスにいる自分以外の敵味方すべてに攻撃が及びます（エリア内の全員が同じフェイントの修正を受けて回避判定）。通常の単発弾丸（スラッグ弾）を使う場合、射程0-3として扱います。

射程　0-2	使用　敏捷値
弾数　8	ダメージ　6D6(24)
価格　5000coin／弾代・100発coin	
重量　8	

重機関銃

大口径弾を恐ろしい速度で連射する、必殺の制圧用銃火器です。1回のアクションで、3回射撃することができます。

射程　1-3	使用　敏捷値
弾数　10	ダメージ　10D6(35)
価格　150000coin／弾代・100発6000coin	
重量　20	

テイザーガン

スタンガンと同じ原理の電極を射出して相手に撃ち込む、暴徒鎮圧用の銃です。射程が長い以外は、スタンガンと同じように扱います。大きさはアサルトライフルと同等です。

射程　0-2	使用　敏捷値
弾数　10	ダメージ　－
価格　5000coin	
重量　8	

手榴弾／グレネード

着弾点で爆発させる武器をすべて含むカテゴリーです。対象マスへの射撃攻撃に成功すると（フェイントをかけることはできません）、そのマスにいる全員にダメージを与えます。被害者は回避判定を行えますが、成功しても半分のダメージを受けます（クリティカルはダメージなし）

攻撃判定失敗時は、1マス向こうで爆発します。

射程　0-3 （手投げは0-1）	使用　敏捷値
弾数　1	ダメージ　12D6（42）
価格　5000coin	
重量　1	

対戦車ロケット

個人が携帯できる武器の中では最強の装備です。上記の手榴弾などと同じルールで攻撃を行います。

また、防御点が30点未満の車両や障害物に対しては、算出ダメージを2倍にします。

射程　1-6	使用　敏捷値
弾数　1	ダメージ　20D6（70）
価格　150000coin	
重量　15	

防具

通常の衣服

一般的な衣服のデータです。特に宣言がない場合、すべてのPCはこの防具を身に付けているものとします。

防御点　5	
価格　様々	
重量　1	

軽装戦闘服

軍隊でもっともよく使われる、標準的な装備一式です。上から私服で隠すこともできます。また、標準的な宇宙服や、エンジェルパックの円柱部品も、この戦闘服と同じ防御点を持っているものとします。

防御点　10	
価格　1500coin	
重量　5	

装甲戦闘服

機甲歩兵部隊などが用いる気密型重装備です。悪環境下でも活動可能で、バイド汚染にも多少ながら耐性があるため、バイド除染作業員がこれと同性能のものを身に付けることもあります。

防御点　20	
価格　6500coin	
重量　10	

乗り物

自転車

今なお使われている、非常にレトロながらよく見かけられる乗り物です。電動アシストなどはもちろん、最新のものには簡易慣性制御による転倒緩和機能も備わっています。

移動力　＋1	生命点／防御点　25／5
体当たりダメージ　3D6（14）＋DB	
価格　200coin	

バイク

水素エンジンで駆動する、原付二輪車です。運転に危険を伴う構造上、最近はあまり見かけられませんが、自転車同様慣性制御をエアバックのように使うことで、安全性はそれなりに上がっています。

移動力　＋2	生命点／防御点　50／5
体当たりダメージ　7D6（24）	
価格　4000coin	

乗用車

一般的な、水素エンジンと電動ハイブリットによる4輪駆動車です。ルート設定による自動操縦機能が標準搭載されています。

移動力　＋3	生命点／防御点　75／5
体当たりダメージ　10D6（35）	
価格　15000coin	

装甲車両

市街地を走行可能な、軍用の装甲車両です。車体上部に暴徒鎮圧用の放水器や、銃火器を搭載していることもあります。

移動力　＋3	生命点／防御点　150／20
体当たりダメージ　12D6(42)	
価格　500000coin	

戦車

対戦車ロケット相当の榴弾砲を搭載した、地上車両の中では最も堅牢な車両です。しかしピスタフやレリックのような自走式ミサイル砲台の登場により、現在はほとんど使われなくなりました。

移動力　＋3	生命点／防御点　200／25
体当たりダメージ　15D6(52)	
価格　12000000coin	

慣性制御飛行機

一部の中流以上の家庭にはすでに普及している、個人所有可能なザイオング慣性制御で飛行する小型飛行機です。形状やサイズは乗用車のそれとほぼ同じとなっています。制限最高時速は150km/h、衝突防止機能も完備した自動操縦機能も標準搭載されています。

移動力　＋4	生命点／防御点　75／5
体当たりダメージ　12D6(42)	
価格　150000coin	

携帯装備

コミュデバイス

現代の携帯やスマートフォンのような、一人一機持っていて当たり前の多機能通信デバイスです。星間通話や電子マネー取引が可能なほか、コンピューター端末としての機能もこれ一つで満たしています。

価格　1000coin
重量　0

軍用暗号化通信機

通信傍受を防ぐための機能を多重搭載した、標準的な軍用携帯通信機です。軍関係者には作戦任務中、ほぼ必ず支給されます。

価格　5000coin
重量　1

医療キット

簡単な応急処置を行うには十分な量の、各種医療品が入った救急ボックスです。消耗品ですが、一つにつき3回の応急処置に使用することができます。

価格　500coin
重量　1

工作キット

精密機器にも使用できる、各種電気工作から木工まで可能なツール一式をコンパクトに詰めたボックスです。機械を分解、修理などする際の判定に、＋10%のボーナスを得ます。

価格　3000coin
重量　1

多機能双眼鏡

暗視、赤外線、距離計測など、あらゆる機能を搭載した最新型の軍用双眼鏡です。ポケットに入るサイズの双眼鏡のほか、ゴーグルタイプの特殊作戦用も存在します。

価格　8000coin
重量　1

睡眠チップ

肌に貼り付け、睡眠時間を設定することで、適量の睡眠薬を投与してくれるチップです。不眠症の治療のほか、軍で作戦の間に決まった時間休息する際に使用されます。

価格 800coin
重量　0

バイディックAbt(抗生物質)

バイド体を同じバイド体を殺すよう設定し直した、特殊な抗生物質薬品です。全長10cmほどの3重耐汚染・耐衝撃ケースに入っており、パスワードを入力すると解除される投与装置部分を皮膚に当てると、自動で浸透投与されます。

価格 10000coin(通常手段では入手不可)
重量　0

※その他ロープやライトなど、必要な装備品が出てきた場合、GMの裁量で値段を決定しPCに与えてください。
ワールドガイダンス項目でも解説していますが、この世界の貨幣価値は現代日本とほぼ変わらず、広く使われる電子通貨「coin」は、1coinにつき現代の100日本円に相当します。

Phase IX
ワールドガイダンス & シナリオパーツ

シナリオメイクについて

この章では、本作をプレイするためのシナリオを用意するため、そのギミックや構成の手助けとなるよう、世界観の中からシナリオに深くかかわるであろう要素をピックアップして解説していきます。
また、PCがプレイをこなし、シナリオ目的を達成することで得られる報酬や、キャラクターの成長についてもまとめましたので、一連のセッションの流れの参考にしていただければ幸いです。

なお、ここに挙げた各種設定は、あくまで著者が想定した『R-TYPE TRPG』の世界観であり、絶対のものではありません。むしろ遊んでいただく際には、時代設定を2191年ではなく第一次バイドミッションの時代にしたり、流星派が迷い込んだ現世界という世界の設定そのものをより『R-TYPE』原作に近いものに変えていただいたりしても、まったく問題ありません。プレイヤー、ならびにGMの皆さんの想像力で、より面白いセッションにできるよう、世界観についても大いにアイデアを膨らませてください。

●シナリオメイクの一例

山場となる戦闘のシチュエーションやギミック、謎解きや物語のギミックなど、プレイヤーに楽しんでもらうためのシナリオの最大の山場を考える

⇩

その山場に至るまでのシナリオの大まかな流れや構成を、時間配分も考えて構成する。
プレイヤーの考え方次第で分岐するであろう、物語の別の流れもある程度想定しておく

⇩

大まかな流れがまとまったところで、敵や登場NPCの能力、PCに支払われる報酬など、細かなデータを設定する

※『R-TYPES レトロゲーム ミュージックコレクションEX』ブックレットより

宇宙という舞台

本作では2191年、現実からほんの少しだけ遠い未来の世界が舞台となります。
しかし『R-TYPE』の世界では第一次バイドミッション以降、年単位でバイドの大規模襲撃が続いており、技術発展のほとんどは軍事利用、すなわちR戦闘機とその支援兵器の完成のためにあったといっても過言ではないでしょう。そのため、この世界の技術進歩は、かなり「ちぐはぐ」になっています。

たとえば戦闘機戦闘の索敵ルールからも分かる通り、宇宙空間における航法技術はバイドとの次元戦闘に特化しています。そのため、ほかの戦闘兵器とは比べ物にならない索敵能力と反応力を持つR戦闘機でも、それよりも数段発達している機体の速度と順応性により、R戦闘機同士の超高速戦での索敵、ならびに有視界戦闘はほぼ不可能なのです。
ほかにも兵士が持つ主武器は未だに炸薬を用いた弾丸を撃つ銃であったり、大気圏内で飛行可能なザイオング慣性制御による重力制御飛行をするビーグルの下をガソリンエンジン車が走っていたりと、実にちぐはぐな光景が多く見られるはずです。

生活様式についても、火星やほかの居住スペースコロニーは地球とまったく同じ環境になっており、ほとんど現代のものと変わりません。ただし人間とほぼ見た目の変わらないお手伝いロボットがいたり、我々と同じものを食べているようでその一部が合成食料だったりと、技術進歩の片鱗は数多く見られます。

我々が思い描く、今とは少し違っていろいろと便利になった未来。
そのような未来像を想像していただければ、おそらくこの世界の世界観は掴んでいただけるでしょう。無論、こうした技術面についての設定を考え、シナリオに生かすのもアリです。

「バイド」の存在と認識

この世界で特に異質な存在、侵略者「バイド」については、この現世界では一般市民の間では地球連合軍の情報統制により、「あらゆる機械や生物に侵食・増殖する恐ろしい敵」「R戦闘機が彼らを倒せる切り札」といった程度にしか伝わってはいません（注：シューター世界ではバイドの火星侵攻により多大な被害が出ましたが、現世界ではスペースコロニー・エバーグリーンの侵食と落下以外は民間への大きな被害はなかったため、市民のバイドへの警戒レベルは多少低くなっています）。

また、軍人であっても佐官以下くらいまでの人物では、バイドが恐るべき敵であることは教練や軍学校で何度も教わっていても、その真の正体……バイドが26世紀人の産物であるという事実は、知りようがありません。この事実を知っているのは地球連合軍やグランゼーラ革命軍のほんの一握りのトップクラスの人間、そしてTEAM R-TYPEの最上層部の人間のみでしょう。
ただし、流星派世界ではバイドの正体についての研究もかなり進んでいたため、この事実を知っている人間はこちらの世界よりも少しで多めのようです。

どうにしろ、バイドに対する全人類の認識は一つとも結論付けられます。……すなわち、「敵」です。意志もなく（本当は確固たる一つの意思を持っていますが……）、道すがらのすべての存在を滅ぼしていく彼らに対して、友好論を唱えるものなど気の狂った宗教家くらいのものでしょう。彼らは滅すべき敵、それ以外の何者でもありません。

●両世界や勢力での認識の違い

現世界と流星派世界の人間の間には、バイドに関しても大きな認識の違いがあります。流星派の世界はバイドによって多大な被害を最悪の時期には1年ごとに受けており、バイドへの底知れぬ憎しみを抱えた人間が数多く存在することでしょう。しかし現世界の人類は（ジェイド＝ロスの犠牲という尊いものすら忘れかけつつ）バイドへの警戒心がまだ薄く、この認識の違いもまた、現世界と流星派世界の隔たりとなっています。
また、グランゼーラ革命軍はバイドはもちろん、バイドに対抗するためにバイドを利用することにも拒絶を示して徹底排斥を訴えていますが、TEAM R-TYPEはバイドを高次の進化した生命と捉え、利用すべきものと考えています。このようにバイドに対する考え方の違いを考察してみても、シナリオのヒントが生まれるかも知れません。

※『R-TYPE』より

シナリオとロールプレイ

本作でプレイするシナリオを作成する場合、中心となるのは当然ながらR戦闘機での戦闘になります。
しかし本作はウォーシミュレーションゲームではなく、TRPGです。R戦闘機の戦闘に至るまでのPCたちの行動やロールプレイに対しては、ゲーム上でも相応の反映、評価をするべきでしょう。

しかしTRPGでドラマを演出するのは、あくまで主人公たちであるPCの役目です。GM側からは誘導こそ推奨しますが、シナリオ上でドラマを強制するのはあまりオススメできません。
具体的には、R戦闘機戦闘に入るまでのシナリオの流れに、以下のようなギミックを加えておくことを推奨します。

●PCたちの行動（情報収集、事前工作など）により、R戦闘機戦闘の場面で出現する敵機が減ったり、弱体化したりするようにする
●R戦闘機戦闘の前に、状況がNPCとの交流などを通じて戦況をより詳細にPCへと伝わるようにし、戦闘で負けるわけにはいかない理由を演出する

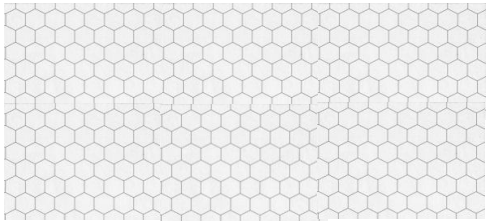
GM経験が少ない人には難しく感じられるかも知れませんが、能力だけでなく人格や設定を持つNPCをなんとなく出しておいたり、上記のような単に「これを達成すれば戦闘が有利になる」といった目標を設定しておくだけでも、プレイヤーがそれをロールプレイの材料にし、自然とドラマティックに演出してくれるはずです。
あと、R戦闘機での戦闘は長考が増え、セッション時間が長くなる可能性が大なので、ほかの部分のセッション時間は短めになるよう、ロールプレイギミックは盛り込みすぎない方がいいでしょう。

戦闘バランス

R戦闘機での戦闘は本作の華ですが、どれくらいの敵を用意すればいいのかが難しいところでしょう。
PCの部隊と同じ実力、同じ構成の敵部隊を出せばデータ上のバランスは取れるでしょうが、その場合複数のプレイヤーが考えをまとめていくことができるPC側に対して、一人で全機体を操作するGM側は不利になってしまいます。

基本的にはGM側は、PC部隊の主力機体に対して、3～4倍の数の敵機を用意することを推奨します。
ただし、部隊の編成はある程度偏って特徴が尖っているものにし（高機動の機体、遠距離機体など、同じコンセプトの機体が部隊のほとんどを占めるなど）、マップ上では縦に広く分散して配置するようにすべきです。もちろん手強い部隊が相手というなら、前衛に回避力、防御力に優れた機体を配置し、後ろに遠距離支援機体を置く……などといった戦術を組み込むのも面白いでしょう。
GM側の部隊を偏った特徴にすることで、PC側は「ならこんな戦法で……」と戦術を考えやすくなり、戦術を考える楽しさがTRPGやウォーゲーム初心者でも味わいやすくなります。

また、GM側部隊が分散しやすいように、下図のようにマップはシート類項目にあるヘクスシートを、最低でも縦2枚は連結したものにするべきでしょう。



●敵パイロットの能力値

敵がバイドの場合はパイロットがいないので、機体の能力値がそのままGM側機体の能力になりますが、有人R戦闘機の場合は当然、パイロットの能力値が機体能力に加算されます。

キャラクターメイキングでNPCとして敵パイロットを作る（物語に深くかかわる人物などは特に）のが最適ですが、一般パイロットすべての能力値を設定するのは多大な負担となるでしょう。この場合、一般パイロットの能力値は、以下の計算式で簡易設定してください。

・肉体値、敏捷値、知性値、外交値＝すべて20＋（PC内で一番高い作戦成功数×2）

なお、一般パイロットにスキルを持たせるかは、GMの判断に委ねられます。処理が煩雑になるため、消費なしで効果が常時発動する特殊スキル（サイバーコネクトなど）がオススメです。

●敵パイロットの残機ポイント

残機ポイントについては、キャラクターメイキングルールで作られていない一般のパイロット（敵味方問わず）は、所持点数0として扱います。
なお、シナリオの鍵となるようなエースパイロットなどの強敵には、以下の点数までの残機ポイントがあることにしてもGMは構いません。

・エースの残機ポイント＝（PC内で一番高い作戦成功数＋1）点

もちろん、このエースの残機ポイントはGMの裁量で、さらに増減させても構いません。 また、設定次第では、一般パイロットにも残機ポイントを1～2点持たせてもいいでしょう。たとえば精鋭部隊のパイロットたちであるとか、全員がバイドに侵食されている（！）などです。

●勝利条件の設定

R戦闘機での戦闘シーンでは、シナリオを作成する段階でGMは明確な勝利条件を必ず設定し、戦闘を開始する前にそれを明示してください。
なお、お勧めしたい勝利・敗北条件は、以下の通りです。

●敵の殲滅、味方の全滅
●相手陣営の母艦（戦闘開始時に艦船の中から1機設定する）の撃墜
●制限ターン数の経過
●特定の施設の占拠

これらの勝利・敗北条件は、組み合わせても構いません。特に「制限ターンの経過」は、常に勝利条件として設定してもいいでしょう。制限ターン数がない、あるいは非常に長い場合、PC側はチャージ武器が溜まるまで敵に近づかず、溜まったら近づいて発射、また逃げてチャージ……という消極的な戦法を取る可能性があり、こうなると戦闘の面白みがまったく無くなります。
制限ターン数は、20～30ターン程度にするのがお勧めです。移動を阻害する地形やヘクスが多かったり、大型のバイドや手強いエースパイロットが出現するミッションなら、最大の30ターンに設定するべきでしょう。
また、制限ターン数は、シナリオの物語ともリンクさせた方が、プレイヤーのモチベーション向上に繋がります。「制限ターン数が過ぎてしまうと、敵に捕らわれたNPCが救助できない」などといった設定を用意すれば、プレイヤーは強行手段など、よりドラマティックなロールプレイを見せてくれるかも知れません。
その応用として、「クリアターン数で物語の展開が変わる」という形式も考えられます。何ターンでどんな結果になるかは伏せておくと、さらに戦闘は盛り上がることでしょう。ただしこれはプレイヤーの過度の暴走にも繋がりかねないので、初心者CMやプレイヤーにはお勧めできません。

●A級バイドと増援の扱い

R戦闘機での戦闘の最後に、待ち構える巨大なA級バイドを出現させる（本ルールブックのデータや『R-TYPE』シリーズの原作ゲームを参考に、GMが自作するのをオススメします）ギミックは、プレイヤーに衝撃を与えるとともに、倒すことで大きな快感を与える要素となります。ただしシューティングやシミュレーションゲームをプレイ済みの方には分かるでしょうが、ほとんど移動しないA級バイドは、距離をとって慎重に戦うと、かなり楽に対処できてしまう相手ともなります。

A級バイドなどの最終ボスとの戦闘により緊張感を出したい場合、時間経過とともにマップの特定の位置から、敵の増援が出現するように設定することをお勧めします。広大なA級バイドの索敵範囲に支えられた敵の増援機体は、出現するだけでPC側にとっては大きな脅威となるでしょう。

増援の頻度と数としては、通常ならばチャージ武器のチャージ時間と同じ3～4ターンごとに、PCの機体数と同じだけの数を出現させるのが標準となります。
ボス相手に使うはずだったチャージ武器のチャージを、出現した増援に止められてしまわないか……などという緊張感はもちろん、その出現までのターンや数を前もってプレイヤー側に宣告すれば、「増援出現までになんとかボスを倒せないか？」などと、よりプレイヤー側に戦術の選択肢を与えることが（時には大きな制限ともなり得ますが……）でき、戦闘シーンを引き締めることができるでしょう。

R-COLUMN 11
戦闘はドラマだ！

提督「本作は単にコマを動かすウォーゲームではない！『R-TYPE』には、ドラマティックな展開こそがふさわしいのだよキミ」
スゥ「ダイスの偶然だけでも、十分ドラマティックだと思いますけどね～」
提督「……たとえば、だ。プレイヤー側でだれもミッドナイト・アイ乗りをやりたがらなかったので、NPCを用意したとしよう。単なるコマとして使うのもいいが、このパイロットに名前のほか、性格や家族構成などの設定を付け足してあげよう」
スゥ「……え、なんですかそのネクロゾウルを顔に埋め込んだよーな邪悪な表情（汗）」
提督「で、日常のシーンなどで、PCたちとその偵察君は和気あいあいと過ごし……仲良くなったその偵察君の機体が、PC側の采配ミスで、敵の波動砲によって機体もろとも……」
スゥ「ひ、ひいいいいいいい!?」
提督「まぁ、そこまで演出せんでも、被弾して警報鳴り響くコックピット内とか各場面の情景を想像しつつプレイしてもらうだけでも、プレイヤーにとっては相当ドラマティックだ。ついでにGMはマップ上の障害物や、ちょっと厳しめの制限ターン数とその結果起こる事件なども用意してみるといい。思わぬ展開や、焦ったプレイヤーがバイドアクセルしたりとかいうすさまじいドラマが見られるかも知れんぞ」
スゥ「耐久力がある、壊せる障害物とかだともっと戦略も広がりますね！」

現在の太陽系の情勢

人類はバイドとの交戦のため、太陽系外へと進出する手段（冥王星基地グリトニルの太陽系外跳躍施設など）を持ちながらも、太陽系内にその生活圏を留めざるを得ずにいます。
次元航法推進システムという超高速移動手段を得た人類にとって、太陽系はもはや狭いと言えるのでしょうが（各惑星間は独自の次元航行ルートの確立により、距離を問わず約3日間で移動できます）、バイドが、そして万が一ですが、バイドよりも恐ろしい外敵が存在するかも知れない太陽系外……そこへ人類が飛び出すのは、まずはバイドを完全に駆逐できてからとなるでしょう。

ここでは以降、そんな太陽系内にひしめいて存在する各勢力の現状と、その勢力に組することでどのようなミッションが生じ、どのようなセッションのシナリオが生まれ得るのかを解説していきます。

地球連合

勢力圏：太陽系中心域
（水星～木星軌道周辺、中心は月と火星）
主な居住地域：地球、月面、火星、各スペースコロニー

全同盟国数百億の総人口をまとめ上げる地球連合、その勢力圏は木星圏にまで渡る広大なものです。広大、かつ軍閥による徹底的な体制が過ぎ、各地に不穏分子が潜む形にもなっていますが、市民の生活はジェイド＝ロス提督の活躍によりバイドの脅威も（表向きは）去ったことで、平穏、かつ豊かな水準を取り戻しています。
しかしその分、この地球連合の生活圏では、ほかの勢力圏と比べて市民に不安や動揺を与える軍事行動は機密レベルが高い扱いになります。いかなる軍事行動も、極力秘密裏に行わねばなりません。

●地球連合・軍の中心人物

カズマ＝クジョウ連合議長
（64歳、男性）
現・地球連合のトップである連合首脳会談議長。流星派世界では壊滅したアジア東端の島国・日本は現世界では健在であり、日本のイシカワ県・カナザワの邸宅から各議題を取りまとめ、決定を下している。
市民からは冷静な治政者として概ね好評を得ているが、現在地球連合は軍閥化が進んでおり、彼が傀儡である可能性もある。あるいは、彼自身はその軍閥化を食い止めようとしているのかも知れない。その真偽は謎のままであり、その真相を突き止める人物がPCたちとなる可能性もある。

ジェラルド・マッケラン大将
（43歳、男性）
若くして最前線での数々の戦果により、中尉から大将まで上り詰めた人物で、非常に暑苦しい熱血漢。正義感が強く実直で、かつ部下思いのため、部下からの厚い信頼と、戦況の見極めの天賦の才あってこその昇進だったとも言える。冷静な副官、ディートリヒ・アッテルベリ大佐（42歳、男性）との、長短を互いに補う昔からのコンビは今なお有名。
傭兵にも分け隔てなく接するため、自由傭兵各隊との繋がりも強い。

ヒロコ・F・ガザロフ中将
（42歳、女性）
作戦立案能力においては地球連合きっての女傑と評される、連合軍司令部の要である人物。敏腕の諜報局局長、ディアナ・ベラーノ大佐（43歳、女性）との繋がりも強く、軍内部でも機密レベルが高い任務はほとんどが彼女を介したものである。
秘密裏に行われるべき任務の伝達や、外部の自由傭兵などへの依頼などで、比較的外部の人間とも接触する機会が多い。

●地球連合関連のシナリオの一例

・グランゼーラ革命軍の部隊を確認。地球連合軍所属のPC、あるいは戦力難の地域においては自由傭兵部隊のPC部隊に対し、その行動目的の調査、ならびに殲滅の命令が下る。

・治安維持のために、宇宙海賊の掃討命令が下る。暗礁宙域に隠れ住む彼らを発見できるか？

・市民にまぎれた不穏分子の情報をもとに、そのアジトを探し出す。だがその抹殺は、徹底した弾圧は、本当に正義なのだろうか？

・平和なスペースコロニーの宙域にバイドが出現。市民の平穏を守るためにも、一体たりともコロニーへの侵入を許してはならない。

※『R-TYPE FINAL』GALLERYより

グランゼーラ革命政府

勢力圏：木星基地ゲイルロズ～
冥王星基地グリトニルの宙域（太陽系外周部）

主な居住地域：ゲイルロズ、グリトニル
他各惑星都市に潜伏拠点多数

バイド兵器廃絶の運動から始まり、独立政府としての宣言にまで至った一大抵抗勢力。現在、地球連合と対等に敵対できている現世界の勢力は、このグランゼーラが唯一であると言っても過言ではありません。

彼らは太陽系内で最重要の拠点であるゲイルロズとグリトニルを抑えていることで、物量的には地球連合に圧倒的に差を付けられながらも、互角に戦い続けています。バイド兵器を使わないという性質上、開発される兵器もそれを補うために多種多様です。

革命政府の中核はグリトニルにあり、多くの賛同市民はゲイルロズやグリトニル周辺の居住施設に移住していますが、数多くの工作員、あるいはひそかにその主義に賛同する市民が、地球連合の勢力圏には正確に把握できないほどの規模で潜んでいます。

●グランゼーラ革命政府・軍の中心人物

エマ・クロフォード元帥
（41歳、女性）
英雄・ハルバー司令の後を継ぎ、グランゼーラ革命軍を率いる人物。ハルバー司令とは何らかの縁故関係があったと言われているが、真相は不明。
実質、グランゼーラ革命政府の最高権力者であるが、常に軍事行動の最前線にその身を置いているため、政治面の所用は外見に反してしっかり者の秘書、アイリ・ヒューゲル大佐（36歳……にしては幼く見える、女性）に任せきりとなっている。
鉄面皮でも有名で、彼女が笑ったところを見た人物はいない。

クロード・ロウ大将
（44歳、男性）
グランゼーラ革命政府の士官養成機関を首席で卒業した経歴を持つ、エリート軍人。自身の能力に絶対の自信を持っており、他者を低く見る傾向がある。
実際能力は高く、革命軍の末端現場は彼の指示によって統率される。物量で劣る革命軍にとって最重要である「引き際」に関しては特に優秀で、末端兵士の信頼は厚い。また本人は隠れた努力家であり、同じく努力を怠らない者には評価を惜しまない（もっとも、彼に言わせればそれでも彼以下であるが）。性格上他者との衝突も多いので、それをフォローする副官のリョータ・ワイアット大佐（37歳、男性）の苦労は絶えず、彼が口論の狭間でおろおろする姿はもはや名物。

●革命軍関連のシナリオー例

・地球連合軍の新型バイド兵器の運用試験が行われるとの情報を入手。革命軍の意思を広く知らしめるためにも、これを撃破せねばならない。

・地球連合の動向を探っていたスパイとの連絡が途絶えた。彼（彼女）と所有する重要な情報を奪還すべく、潜入工作、戦闘機での強硬離脱を完遂せよ。

・太陽系外周部に潜むバイド群の一部が、グリトニルへ接近。地球連合軍をも恐れさせる、得意の拠点防衛戦術を展開せよ。

・まったく新機軸の兵器の、運用実験に参加するよう命令される。当初は模擬戦だったはずが、新兵器は暴走を始めた。この兵器を止める方法とは？

流星派臨時政府（SSS）

勢力圏：土星周辺
（超級宇宙戦艦MO-2）

主な居住地域：MO-2居住区、太陽系全域

最終作戦”Last Dance”に投入された後方支援部隊、その中核であった全長38460mの超級宇宙戦艦・「MO-2」（銀河級戦艦という超ド級構想のMO-1計画から派生し実現した戦艦）は、元はバイドから逃れ人類種を保存するための太陽系脱出艦であり、居住性能にも優れています。そのためスペースコロニーとほぼ同等の大きさであるこの艦は、現在流星派の主要都市コロニーとして約5万人の人口を抱えながら機能しつつ（想定では20万人まで居住可能）、艦載兵器による規格外の防衛力で他勢力をけん制し続けています。

元は流星派の軍属乗組員しかMO-2には搭乗していませんでしたが、その大半が次元転移後は除隊し、一般市民としてMO-2や、太陽系の他宙域で生活を始めます。流星派世界よりも豊かで、バイドの脅威が少ないこの世界を見て、平穏を望んだのも当然のことです。今では現世界人も1万人前後がこの「新天地」に移住しており、他惑星との通商も盛んになっています。

なお、流星派政府の上層部では現在穏健派と過激派が拮抗しており、他勢力への干渉どころではない状態であることは公然の秘密です。この均衡が破れた時、MO-2の主砲、惑星群破壊波動砲の砲門がどこへ向けられるか……それは今は、誰も知る由がありません。

●流星派政府・軍の中心人物

ヴィークトル・グレゴビッチ・プガチョーフ
（66歳、男性）
　現流星派のトップである、臨時政府首相。元は〝Last Dance〟の現場全権を統括する作戦司令としてMO-2に乗艦していたため、現在も軍と政府の両方の手綱を握っている人物である。
　R-7のテストパイロットとして人類のために光に消えた父、ミコヤン・グレゴビッチを尊敬し、その息子としてではなく父自身の遺志を継ぐ者として、父の名を父称にはせず、父が使っていた父称をそのまま継承している。その人生の目標は、もちろんバイドの完全殲滅である。その目標のためにも、一刻も早く流星派世界への帰還手段を見つけることが第一、と公言している（この世界のバイドを根絶しても我々艦隊にとっては意味がないとも公言している）。
　当然現世界での覇権などにはまったく興味を示しておらず、穏健派の筆頭でもある。

●流星派関連のシナリオ一例

・MO-2周辺宙域にて、地球連合軍と革命軍の衝突が発生。愚かしい彼らには、流星派の宙域の平穏を乱したことに対する罰と教訓を与えねばならない。両軍全機を、速やかに殲滅せよ。

・過激派の一派が活動を開始、地球連合への挑発行為とテロによる上層部の脅迫計画を始動した。テロ行為を未然に阻止し、さらに挑発行為に向かった艦隊を殲滅せよ。

・亜空間ワープの出力をさらに高める素材、エーテリウムの大鉱脈が発見された。元の世界へ戻るための鍵ともなりうるこの資源を、バイドや他勢力から守らねばならない。

TEAM R-TYPE

勢力圏：地球連合勢力圏
（本拠地は不明）
主な居住地域：各地の研究所

　地球連合軍所属の特殊研究機関で、R戦闘機の開発を一手に引き受ける、人類の未来を担う機関です。しかしその機密性の高さは尋常ではなく、滅多にその機関員が表舞台に出てくることはなく、その総責任者の素性もまったく不明のままです。
　さらにバイド体そのものを扱うほか、バイドに勝つためには四肢切断などのように手段を選ばないその研究姿勢から変態的なマッドサイエンティスト集団とも見られており、特にパイロットたちには恐れられる存在です。
　また、最近になって流星派側の艦船に同乗していた流星派世界のTEAM R-TYPE（この世界のTEAMよりもさらに非人道的と言われています）が現世界のTEAMに合流したとの噂もあり、今後何を起こすのか予想がつかない研究機関であると言えます。

●TEAM R-TYPEのシナリオ一例

・バイド体を最大限に活用した新機体が完成。その栄えあるテストパイロットとして選ばれた人物が、なぜか逃走した。彼の身柄を確保せよ。それができなくば、テストパイロットの代役をPCに務めてもらうことになる。

・より強力なR戦闘機を開発するために、A級バイドのバイド体が必要となった。極秘裏のうちに撃破、その体組織を捕獲せよ。

太陽系解放同盟

勢力圏：太陽系外
（本拠地は不明）
主な居住地域：不明

　2177年、太陽系内の不和を煽りに煽った後、グリトニルの施設を用いて艦隊を率い太陽系外に脱出したキースン大将と、その一派が名乗る謎の組織、それがこの太陽系解放同盟です。太陽系脱出前に彼らは独立宣言を為し、さらにバイドを直接洗脳・操作する「BBS（バイド・バインド・システム）」を所有していることもまた宣言しました。彼らを地球連合やグランゼーラ革命軍が追撃できなかった理由も、そのBBSの真相が分からず、彼らの戦力が未知数であったこと、そして太陽系外が危険すぎることに起因します。
　彼らが何のためにこのようなことをしたのか、そして今はどうなっているのか、その全ては謎のままです。しかしある日突然、太陽系内にフォースのようにコントロールロッドを埋め込まれたバイドの大軍が攻め入ってくることも十分に考えられます。人類に統率されたバイド……それは同じ人類にとって、まさに最悪の兵器、最悪の受難となるでしょう。

●太陽系解放同盟の中心人物

キースン大将
（??歳、男性）
　グランゼーラ革命軍の中核人物として活躍したが、その実、裏工作に暗躍していた人物。カトー大佐という副官がいたという程度の情報しか、現在は残されていない（公式記録はすべてキースン大将の手で脱出前に消去されている）。
　過酷な環境の太陽系外でまだ彼が生存していると言うのなら、バイドの最大限活用を考えていた彼が今なお「人間」でいるのかどうかは、疑問が残るところである。

自由傭兵と宇宙海賊

どの軍にも所属しない武装勢力としては、他には自由傭兵と宇宙海賊が挙げられます。

自由傭兵はその名の通り、各勢力に金銭などで雇われ、一時戦力として活躍する部隊です。金額によって寝返るような部隊は、戦場では長生きできなくて当然ですので、自由とは言いつつもかなり義理堅い連中が多いのが特徴ですが、今のところ各勢力の正規軍は拮抗状態の中で傭兵を雇うような考えを基本的には持っておらず、地方の軍基地が不穏分子や宇宙海賊、あるいはバイドの討伐のために雇ったり、惑星間取引を担う商隊が護衛のために雇ったりすることがほとんどです。

宇宙海賊はその名の通り、R戦闘機を用いた海賊行為という恐ろしい行為を生業とする者たちです。自由気ままな彼らは特に結託なども考えず、勢力圏も被らず太陽系内にまばらとなっているため、今のところ軍が本格的に問題視するような大勢力は生まれていません。しかし中央から離れた辺境宙域の駐屯軍にとっては、彼らの存在はバイド以上に悩みの種となっています。

※『R-TYPE FINAL』GALLERYより

主要都市の一例

以下、太陽系内に存在するこの世界での主要都市とその特徴についてまとめましたので、セッションの参考にしていただけると幸いです。

なお、各惑星間の移動については前述の通り、隣り合う惑星間でしたら次元航法推進システムの恩恵により、亜空間の状況によりますがすべて約3日で可能です。たとえば地球から火星へは3日、地球から木星へは（火星を挟んで）6日ほどの行程になります。

ノートニー

地球の北半球、ヨーロッパ大陸南西半島部（ポルトガル）に建造された巨大商業都市。しかし今は宇宙圏に主な交易の場が移ったことで交易は寂れており、地球随一のベッドタウンとなっている。

イシュガルド

地球の南半球、オーストラリア大陸北東部に位置する都市。古い歴史と、最新の居住空間が共存する街で、観光客も多い。

ケニーロケン

地球の太平洋上、ハワイ諸島に建造された巨大人工島。珊瑚礁などの自然環境を保全しつつ一大観光都市として成功しており、大きな戦争のない昨今はリゾート需要も復活しつつある。

エバーグリーン

太平洋上にバイドの襲撃により大破、墜落したスペースコロニー。巨大な慰霊碑として残されている。

月面都市セレーネ

月面、地球側に広がる広大な都市。太陽系で最も繁栄している都市のひとつで、地球連合側と契約した自由傭兵の出入りも多い。

月面基地ルナベース6

月面のうち、地球から見て裏側に位置する区域にある地球連合軍事基地と、その周辺施設。地球防衛線の最重要拠点であり、軍の主要人物や主戦力も数多く駐留している。

火星基地チューリン

火星の天然渓谷を使用して作られた、地球連合軍の軍事基地と居住区域。火星の資源採掘基地とも隣接しており、監督任務も担っている。採掘所労働者に対する圧力はかなりのもので、労働者の不満は常に高い。

火星都市グラン・ゼーラ

元は中心の商業地区、周辺の工業地区で構成され賑わっていた、火星主要都市。グランゼーラ革命軍発祥の地であり、現在は地球連合軍によって戒厳令が敷かれている。

木星衛星基地ユートピネル

木星の衛星軌道上に浮かぶ資源の備蓄施設と、交易用の宇宙港で構成された基地。付近にゲイルロズが存在するが、協定によりこの基地周辺は中立地帯となっている。水素の取引量では太陽系で最大の基地である。

木星衛星都市ゼ・ウースル

木星軌道上の中立交易都市。太陽系内周部と外周部の境の交易場所として、セレーネと同じかそれ以上に賑わっている。太陽系で最も権威がある学術機関、ジュピター・アカデミーもこの街にある。

木星衛星基地ゲイルロズ

グランゼーラ革命軍の太陽系内周最重要拠点。高い防衛力を持つ堅牢な基地で、地球連合軍の奪還作戦はことごとく失敗している。

超級宇宙戦艦MO-2

"Last Dance"後方支援艦隊の旗艦、全長約38kmの戦艦。広大な居住区には10万近い人間が出入りしている開かれた都市で、中立協定はないがこの化け物じみた戦艦に攻撃を仕掛けるような勢力は存在しない（テロを仕掛けようとする者はいるかも知れないが、内部からの核兵器をもってしてもこの艦は轟沈しないため、最新鋭の警備システムを掻い潜る労力や、その後の報復を考えれば見合わないとされる）。

冥王星基地グリトニル

グランゼーラ革命軍が占拠する、太陽系外周最大の基地。太陽系外へと長距離ワープを行うための跳躍施設はこの基地にしかなく、現在は使用されていない。

ウートガルザ・ロキ

海王星カイパーベルト内に放置された、第一次バイドミッション時の巨大兵器。太陽光エネルギーを太陽系各所を中継して伝達・集中し、一惑星にすら壊滅的打撃を与えうる超規模ビームを照射する。
現在は激戦の果てに修理不可能なまでに打ち壊されたとされ、各勢力からも放置されている。

通貨と部隊のやりくり

プレイする際に情勢に続いて気になるのは、PCたちが何のために戦っているのか、そして戦って得られるものが何なのかということでしょう。
軍に所属しているPCならば、そのような報酬を考えるより先に軍への貢献を考えて然るべきですが、自由傭兵などともなると話は違います。そう、報酬……金銭のことが気になるところです。

地球連合の権力がけた違いに強い現在の太陽系内では、各惑星都市部では地球で主に流通しているアメリカドルと同じレートを設定された、各惑星のドル（火星ドル、木星ドル）などが流通していますが、同じレートを設定された外貨をいちいち惑星間取引などで両替していったりすることは、通商の妨げでしかありません。
そこで宇宙での取引には、地球連合も認めている惑星間取引用電子外貨、「coin」と「credit」が使用されることがほとんどです。1coinは現代の日本円でいうところの100円、1ドルに相当します。そして1creditは、10000coinに相当します。通貨価値については我々の近代とほぼ同等で、例えば1coin支払えば350mlのドリンクが自動販売機で買えます。

これらは硬貨や紙幣としての形を持たず、電子マネーとして流通し、広く愛用されています。地球ではほとんど流通していないのですが、一度月や火星の居住区に出れば、自動販売機からスーパーマーケットまで、ほとんどの施設でこのcoinは使用可能です。オートメーションされた各種自動販売機コーナーで、ずらりと並ぶ販売筐体の案内画面すべてに「INSERT COIN（S）」と表示されているという光景は、宇宙では当たり前の光景となっています。大きな取引では、厳重なデータプロテクトで固められたcreditの出番となるでしょう。金融機関を介さずとも電送が可能な、万能の通貨です。

●部隊維持費用と個人の資金

R戦闘機や戦艦などを整備、維持していくには、その辺もかなり従来の兵器から改善されているとはいえ、それだけで費用が必要となります。まずはその維持費だけで、以下の金額を一回の出撃ごとに消費します。

（部隊が所有する戦闘機の数）×0.1credit
※戦艦は（占有ヘクス数）機分の戦闘機として扱う

上記の費用は正規軍なら、一戦闘ごとに申請するたび受理され、支払われるので問題はありません。軍備増強用の一時費用なども、申請すれば階級相応に通るはずです。
隊員の給料についても、正規軍なら月ごとに家族を十分に養える額が、当然階級ごとに異なる額ですが支払われますが、これらは生活費と考えるため、セッション中には自由に使うことはできません。
正規軍のパイロットの場合、1シナリオで好きに使える金額は以下の金額までとしてください。

500coin×階級ボーナス
※階級ボーナス＝二等兵を1.0として、階級が1上がるごとに0.1ずつ加算する。さらに尉官なら×2、佐官なら×4、将官なら×10、元帥は×20

自由傭兵の場合、一回の戦闘ごとに上記の維持費の申請のほか、戦闘手当を申請できます。しかし艦内の乗組員の基本給などにより、その分はとんとんになってしまうことがほとんどです。
各乗組員の自由になる金についても、自由傭兵もまた軍で仕事をするための仮のものとして階級を設定されていますので、上記の方法で算出してください。
なお、大きな戦闘などがあった場合依頼主からボーナスが支給されることがあるので、大きな買い物に必要な資金などはそうして貯蓄していきます。よくできた傭兵隊長なら、その蓄えから乗組員に特別手当を振る舞ったりすることもあるはずです。

R戦闘機は購入できるのか？

R戦闘機は、基本的には市場に出回るものではなく、軍でも上層部からの支給を待つ以外に手に入れる手段はありません。
自由傭兵や海賊も、基本的にはコネで譲り受けたものや、海賊行為で奪取した機体を使用しています。もし仮に、ごく稀にですが、ジャンク品のR戦闘機が市場に出てきた場合、その価格は最低でも（5000×機体の開発レベル）クレジットになるでしょう。
また、部隊の機体を売り払って換金しようとしても、この価格に加えてR戦闘機はバイドとの交戦が多く、「中古だとどんな汚染を受けてるかわかったもんじゃない」という意識があるため、まず買い手は見つかりません。

戦闘中に撃墜された場合

もし不幸にも戦闘中にR戦闘機（あるいはフォースなどの補助兵装）が撃墜されてしまった場合、戦闘終了後に（機体の開発レベル）週間かければ、その機体を修復することが可能です。ただしこの際には、その機体の開発コストと同じだけの資源を消費します。
通常のR戦闘機なら修理と同時に、撃墜前に受けていたバイド汚染もすべて除染され、元の状態に戻ります。なお、この修理によって、死亡したパイロットが復活するようなことはもちろんありません。

傭兵への報酬の金額と扱い

軍の場合は無論報酬などは発生しませんが、傭兵などの雇われ部隊に支払われる報酬は、1か月以内の拘束期間の場合、（部隊の開発レベル×10）クレジット程度が相場となります。2か月以上の拘束期間が発生するような仕事なら、その月数をこの報酬に掛けます。
また、戦闘頻度が高い任務なら、1回の出撃ごとに追加で（部隊の開発レベル）クレジットが報酬に上乗せされます。
なお、これらはすべて、個人に対してではなく、部隊全体に支払われる額です。

なお、こうして得られた傭兵部隊の報酬は、先に紹介した部隊の維持費のほか、次のセッションまでには生活費、給金などの出費によって、よほどの大金でない限りはゼロとなります。
ただ、「割のいい仕事」であったとGMが判断するなら、次セッションの際のPCが自由に使える金額に、多少のボーナスを上乗せしても構いません。また、「貯蓄にまだ部隊を維持していくにはそれなりに余裕がある」などと描写し、仕事を選り好みできる余裕をPCに与えてあげてもいいでしょう。

R-COLUMN 12
お金って大事なの？

提督「さて、ひそかに通貨の話が出ているが……まぁ、ぶっちゃけるとお金は本作プレイ中にはほとんど使わないぞ」
スゥ「まぁ、R戦闘機が買えるなら貯めたりしたいですけど、多分『そもそも市場に出回ってない』と却下されそうですよね～。けちー！」
提督「所持金のルールもあるが、これはお金を貯めるのが好きな人以外は無視しても構わんだろう。よほど高額な出費が急に必要になったとか、そういう時に参照してくれ」
スゥ「マイカーとか買いたければ重要かもですけどね～。ちなみに仕事の報酬って、どれくらいが相場と考えればいいんでしょう？」
提督「ふむ……まぁ先述の通り、一度の仕事で10～20クレジットももらえれば十分だろう。戦闘手当は1クレジットだ。弾薬等の維持費は基本、部隊持ちだな」
スゥ「え、命かけて戦って1戦で必要経費なしの100万円!?　それ、少ないような……」
提督「この世界では、人の命なんぞ金にしたらその程度だよスゥ君。まぁ、部隊の維持費とかを別途払う必要はルール上はないので、本作の世界で生きていくなら、金には執着せんのが賢明だな……」
スゥ「ま、その報酬も部隊の維持費とかで消えて、結局PCの懐には入らないですしね」
提督「君もだいぶぶっちゃけたな（汗）」

資源について

部隊のR戦闘機の修理や艦載時の消費、あるいは新たなR戦闘機の組み立てなどには、常に3種類の資源が必要となってきます。
なお、3種類の資源がどのようなものかについては、下記を参照してください。

●ソルモナジウム
宇宙開拓時代に太陽系内で発見された、鉄や銅などといったものに代わり、まったく新たな主原料となった青い金属鉱石。
太陽系内には各衛星や小惑星帯、さらには隕石群など、あらゆる場所にかなりの埋蔵量があり、軍のみならず民間の製品にも広く使われている。

●エーテリウム
亜空間や異層次元などといった、この次元とは異なる空間に存在する小惑星や岩塊などに含まれる、緑色に輝く鉱石。異層次元のエネルギーを内包しているため、異層次元航法推進システムの作成、ならびにその出力強化には欠かせない、R戦闘機にとっては生命線とも言える鉱石だが、採掘可能な場所が限られるため希少。

●バイドルゲン
バイド体と何らかの親和性を持ち、その活動に影響を与える、赤い鉱石。そのものがバイド係数を持つわけではないが、バイド体の制御や活性化に利用できる、おそらくこの世界唯一の物質である。
バイドが存在する宙域にて発見されることが多いが、無論採掘中にバイドの襲撃を受ける可能性が高く、民間人がこれを採掘するのは非常に困難な希少鉱石である。このため、軍の採掘施設からの支給が主となる。

支給される資源の量

所属を問わず、PCの部隊はセッションが終了するごとに、以下の量の資源を受け取ることができます。ただし、所属が「自由傭兵」の場合、このルールで受け取れる資源は半分の量になり、宇宙海賊の場合は一切受け取れません。

●ソルモナジウム
（部隊の開発レベル）×100
●エーテリウム
（部隊の開発レベル）×10
●バイドルゲン
（部隊の開発レベル）×10

見ての通り、自動支給でもらえる資源の量は非常に少なく、最悪、修理コストを支払えなくなる可能性もあります。軍でしたら追加支給の上申が通るかも知れませんが（要交渉）、後ろ盾のない組織の場合、この上申すらできないでしょう。
足りない分は、なんとか自前で採掘し、調達するしかありません（ルールは次頁にて）。

機体の解体による資源入手

鹵獲した敵機体、古くなって使わなくなった自軍の機体など、使わなくなったけれど売り払うこともできないという機体は、解体することで、（その機体の開発コスト）／2の資源に変わります。かなりもったいないことですが、資源が足りない場合は調達法として視野に入れてください。
なお、バイド機体は解体しても、資源としては再利用できません。

資源の売買協定

資源を現地調達することには問題は発生しませんが、資源の売買はこの戦時下、各軍のミリタリーバランスを崩しかねないため協会によって厳しく取り締まられており、認定業者ではない一個人や一部隊が金銭で取引することは固く禁じられています。
よってPCたちが手に入れた所持金で独自に資源を購入したり、資源を売って所持金に替えることはできません。業者側も業務停止処分を受けたくないので、よほどの場合でない限り、PCたちが取引を持ちかけても首を縦に振ることはないでしょう。秘密裏に取引を行うことも、今後の商売を行う上で嫌な噂が付きまとってやりづらくなる可能性があるため、公然のタブーとされています。
PCたちが認定業者資格を得ているなら話は別ですが、認定業者はバイド以外の対象との非戦闘義務、ならびに極力戦闘の危険を回避する義務を負うので、傭兵業を続けることはできなくなるでしょう。
ただし同時に、各軍ならびに傭兵部隊は認定業者に対する攻撃行為も、不文律ではありますが固く禁じられています。そのような行為を行った部隊は軍籍剥奪などはもちろん、最悪、海賊扱いされることになります。

なお、資源は認定業者ならばセッション中に以下の値段で売買可能ですが、これらは宙域次第で相場が細かく変動する場合があります。

●ソルモナジウム　1＝100coin
●エーテリウム　1＝500coin
●バイドルゲン　1＝500coin

なお、各部隊が自ら採掘し、その資源を部隊内で消費することに関しては、協会も（もちろんあまりいい顔はしませんが）承諾しています。現地調達をいかに効率よく行うかも、各部隊の腕の見せ所です。

セッション前後の所用

TRPGではキャラクターの成長や治療など、シナリオ外でも処理が必要な事項が多くあります。ここではそれらについてまとめていますので、セッションの前後には必ずチェックしてください。

セッション前の準備

●部隊構成の確認

部隊を構成するPCのほか、技術兵や偵察兵、衛生兵などといった要員は揃っているでしょうか？
必要な要員がいるのなら、GMは独自に、あるいはPCとキャラメイキングの段階で相談しつつ、NPCを作成して補ってください。

●所有資源の確認

キャラメイキングの機体選択のところで軽く触れましたが、PCたちの部隊は最初から、ソルモナジウム、エーテリウム、バイドルゲン、それぞれを200ずつ所有します。
複数回のキャンペーンシナリオの場合、後述の「開発レベル」が足りていれば、既定の資源を消費することで新機体を建造できます。

資源の不足分は、「現地調達」が基本で、小惑星群などで各種資源の鉱脈を見つけ、工作機を運用して採掘します。シナリオとシナリオの間に採掘の時間がある（一週間以上の空きがある）場合、各資源ごとに以下の量を獲得できます（工作機を所有していない部隊でも、代替手段で獲得できます）。

●ソルモナジウム　1D10×10
●エーテリウム　1D10
●バイドルゲン　1D10

●開発レベルの確認

部隊の開発レベルは最初1ですが、部隊の最高責任者の経験作戦の成功数が5の倍数になるたびに、1レベルずつ上昇します。また、特例が認められたり、著しい戦果が認められ受勲した場合などは、ボーナスとしてさらに上昇する可能性があります。最新鋭の機体が、優先して使用許可となるのです。

GMはシナリオの難易度や設定などによっては、最初から最高責任者の任務成功数を増やし、開発レベルを上昇させた状態で、ある程度の資源をPC部隊に与え、強力な機体を事前に開発させてあげてもいいでしょう。

●バイド汚染の回復

「バイド汚染」の項目でも説明しましたが、適切な医療措置を受けたPCは、バイド侵食率をセッション開始時に1D10%下げることができます。シナリオとシナリオの間に十分な治療期間があったか、おとなしく療養していたかの判断を、GMはセッション開始前に下してください。

ただし前項でも説明した通り、バイド汚染は現代の医療技術では、1%未満まで下がることはありません。

セッション後の処理

●レベルアップ

セッションが終了したら、各PCはキャラクターシートの「経験作戦数」を1増やし、ミッションが成功していたなら（成功したかどうかはGMが判断します）、隣の「成功」の数も1増やします。これらの数字がいわゆるキャラクターのレベルを表わしていると考えてください。

作戦の成功数が1増えた時点で、すべてのPCは肉体値、敏捷値、知性値、社交値のいずれかの能力値に、2ポイントの増加値を好きに割り振って成長させてください。その変化した能力値により、生命点、精神点も再計算されます。

最初から作戦成功数が多いキャラクターを使う場合は、この成長もキャラクターメイキングの時点で行ってください。
また、GMはシナリオやキャンペーンの都合（より強力な敵や機体を出したいなど）によっては、次のセッションまでに別の複数の任務をPCたちがこなしていたということにして、作戦経験数、成功数を任意に増加させても構いません。

●スキルアップ

能力値とともに、キャラクターのスキルも成長します。作戦成功数が1増えるごとに、キャラクターは2点のスキルポイントを得ますので、これを割り振ってスキルを成長させてください。
何を伸ばすかまだ悩んでいると言う人は、スキルポイントを温存しておくことも可能です。

●開発レベルの上昇

前述の通り、作戦成功数が5の倍数になるごとに、部隊の開発レベルが1上昇します。

●天性の変更

セッション終了後、プレイヤーが望むなら自分のPCの天性を変更できます。

ただしこれにはGMと他プレイヤーによる、「そのPCがその天性になるにふさわしい行動をしていたか」について、過半数以上の承認を得なくてはなりません。

●階級の変化とボーナス

ミッションの終了後、作戦が成功した場合はその部隊の活躍が評価され、各PCに階級昇進のチャンスが巡ってきます。より大きな任務を達成したなら、名誉勲章などを受勲され、より大きな出世も望めるかも知れません。

シナリオ上で正規のミッションを、GMが判断し依頼者やPCたちの上司が満足いくだけの結果で成功できていた場合、各PCの階級を1段階ずつ上げてください。ただし部隊の責任者以外は、この方法では准士官までしか昇進することはできません。

また、下士官から尉官、尉官から佐官など、階級区分をまたぐことになる昇進は、通常のミッション成功での昇進のみでは迎えることはできません。

階級区分をまたぐ昇進を迎える、あるいは責任者以外のPCがより上の階級へと昇進するには、より大きな、そしてより厳しい任務に成功し、所属勢力に大きく貢献する必要があります。GMが用意した、キャンペーンセッション内での大きな区切りや山場となるようなミッションなどが、これに当たります。

GMはそうしたミッションを見事完遂したPCに対してはぜひ、上官からの受勲式やパーティーの開催などといった演出とともに、昇進を認めてあげてください。

階級区分をまたいで昇進するごとに、PCは階級ボーナスとして右上表の通り、生命点と精神点のボーナス、そして追加のスキルポイントを得ます。

階級／階級区分		階級ボーナス
元帥		？？？
大将	将官	●さらに生命点、精神点の両方に＋15（累計＋30） ●将官になった時点で、スキルポイント＋3
中将		
少将		
准将		
大佐	佐官	●さらに生命点、精神点の両方に＋10（累計＋15） ●佐官になった時点で、スキルポイント＋2
中佐		
少佐		
大尉	尉官	●生命点、精神点の両方に＋5 ●尉官になった時点で、スキルポイント＋1
中尉		
少尉		
准士官（士官候補生を含む）		
曹長	下士官	ボーナスなし
軍曹		
伍長		
兵長	兵卒	
上等兵		
一等兵		
二等兵		

●階級の特例

軍の階級にはいくつかの慣例、特例が存在します。正規軍のPCを演じる場合は、以下の特例が適用されることがありますので、GMは適用するかどうか、シナリオの都合などと併せて判断して下さい。

・艦船所持数による階級変化

部隊が2隻以上の艦船を所有している場合、その部隊は一個小隊ではなく二個小隊として扱われ、戦力評価によっては中隊として扱われることもあります。中隊として認められた場合、中隊の指揮官は佐官でなくてはならないという軍規があるため、部隊の責任者は最低でも少佐にまで昇進します。

ただしこれはあくまで「戦力的に中隊として認められた」場合であり、その線引きは曖昧です。

・二階級特進

通常、よほど特殊な例を除けば、正規兵が一度に昇進しうる階級は一段階のみです。しかし戦地にて勇敢に散った戦死者に対しては、功労として死後、二階級特進が認められる場合があります。

これは名誉上の意味以外にも、階級によって支給額が変化する、遺族に対する死亡退職金や遺族年金にも関係します。特にバイドとの戦闘で戦死した兵士に対しては、地球連合軍、グランゼーラ革命軍の両軍では、必ず適用されます。

セッション中の特殊な処理

ここではセッション中に生じうる、特殊な状況や処理についてまとめています。セッション中にこれまでのルール内に書かれていない処理や具体的な数値が必要になった場合、こちらを参考にしてください。

生命点の回復

生命点は、自然治癒のみですと24時間ごとに1D10しか回復しません（「回復力」スキルがあればさらに追加で回復します）。以下のように何らかの適切な処置を行った場合には、別途回復することができます。

●応急処置を行う

どのPCも、医療キットを持っていれば「応急処置」が（自分に対しても）可能です。また、「医療」のスキルを持っている人は、医療キットがなくてもありあわせの道具で応急処置を施すことができます。

応急処置を受けたPCは、即座に生命点を1D10回復できます。

●適切な医療行為を受ける

病院などの清潔な医療施設にて、専門医師の治療を受けた場合、生命点を即座に1D10回復し、さらに入院中は一日ごとに生命点を1D10点回復します。

※上記の医療手段は、同じ種類のものは24時間の間、1度しか試みることはできません（例：1日の間に同じPCに対し、2回応急処置を行うことは不可能）。ただし24時間以内でも、改めて別の怪我などで生命点が5点以上減少するたびに、同じ医療行為を改めて行うことが可能になります。

精神点の回復

精神点は極度の緊張状態など、精神を張っている状態（任務遂行中など）でない限りは、目的地までの乗り物の運転、買い物や雑談などと言った行動をとっていたとしても、自然回復で1時間に1D10点回復します。

ほかにも以下の要因で、別途回復することができます。

●睡眠

PCが睡眠をとっている場合、自然回復の1D10に加えて、さらに1時間ごとに1D10の精神点を回復します。8時間以上熟睡できた場合はダイスを振るまでもなく、精神点が全快します。

気絶

精神点が0になったキャラクターは、即座に気絶します。なお、精神点はどんなに減っても0未満にはならず、マイナスにする消費を自分で選択することもできません。たとえば精神点10点消費のスキルを使いたいのに精神点が9点しかない、などという場合は、そのスキルは使用できません。

精神点が0になったPCは、以降1時間ごとに睡眠状態と同じく、2D10の精神点を回復します。これにより精神点が全快した（あるいは8時間寝た）ところで、そのPCは目を覚まします。

なお、「回復力」のスキルがある場合は、もっと早い段階で目を覚ます可能性があります。

瀕死

生命点が0以下（精神点と違ってマイナスが存在します）になったPCは、即座に瀕死状態となって意識を失います。その後、病院などで適切な医療処置が受けられるまで、1時間ごとに生命点が1D10点ずつ減少していきます。

なお、応急処置で生命点を一時的に回復することはできますが、それは適切な医療行為に及ぶとは言えず、生命点減少を止めることはできません。ただしこの応急処置を「医療」スキルを持つ者が行った場合、減少ペナルティーは無効化できます。

瀕死状態に陥ったPCは、まず即座に生死判定を行います。（肉体値－現在の生命点のマイナスとなっている値）%で判定し、失敗すると即座に死亡します。

この判定は瀕死になってから、1点でも生命点が減少した場合その度に改めて行ってください。

機体の整備

この時代のR戦闘機や艦船は、連戦となりがちな対バイド戦を想定し、戦闘中でも工作機や艦載作業などにより修理や補給が簡単に行えるように作られています。
しかしそれでも酷使し続ければ、機体の調子は下がっていき、性能低下を招きます。それを避けるためには、作戦の合間の整備作業が必須となります。

R戦闘機とフォースやポッドなどの補助兵装、ならびに艦船の整備には、まず一機ごとに下記の標準時間を要します。

●R戦闘機／補助兵装　6時間
●艦船　6×（マップ上の占有ヘクス数）時間

これらの整備は、一度始めると時間一杯で終了するまで、効果を発揮しません。作業時間の途中で出撃してしまった場合、整備時間はゼロに戻ります。
そして同一セッション内で、連続で別の戦闘ミッションに突入した場合（あるいは別のセッションだとしても、前回からの連戦というシチュエーションをGMが設定している場合）、前のミッション後から出撃までに整備を終えていない機体は、すべての判定値に－10%のペナルティーを負います。この整備不良ペナルティーは累積するので、整備しないまま3連戦に突入すれば、さらに－10%、累計－20%のペナルティーを負うことになります。

なお、スキル「オールテクニクス」を持つPCやNPCがいれば、この整備時間を短縮することも可能です。

●整備要員

基本的にPCの部隊には、［（所有しているR戦闘機ならびに艦船の数）×部隊の開発レベル］人の整備要員（技術兵、工作兵など）がいるものとします。これらの整備要員は、スキル「オールテクニクス」を（部隊の開発レベル）レベルで所持しているものとしてください。

なお、GMはPCからの要望があれば、既存の整備要員の人数を増やすよう上申したり、別の要員（偵察兵、衛生兵など）の派遣を頼んでもいいでしょう。特に申請せずとも、上記の整備班のほかに、部隊には医療スタッフ、食事係など必要な人員が、最低でも（部隊の開発レベル）人ずつはいるものとして結構です。
あるいは彼らのうちの何人か、あるいは全員にキャラクターとしての設定を設け、能力値なども持つNPCとして扱い、PCたちとともに成長させてあげるのもいいかも知れません。普段は整備要員ながら、戦闘時にはPOWアーマーや工作機、偵察機などのR戦闘機で出撃する人物というのも、この世界の戦場では多く見られます。

ヘクスからの距離の算出

ロールプレイのために、戦場のヘクスマップの1ヘクスが距離で言えば何メートルなのか、算出する必要が出てくる場合もあるでしょう。
1ヘクスが何m、何kmなのかは、GMが舞台として用意したその戦場の大きさ、そしてそこにあるヘクス数によって、戦闘のたびに変動してしまいます。余裕があれば、1ヘクスの距離を事前にざっとでもいいので算出しておくといいでしょう。ただ、ヘクスの距離が変動してもR戦闘機の移動力が変わるわけではないので（1ヘクスが1000kmでも100mでも、アロー・ヘッドは1ターンに3マスしか動けません。おそらく100mの例の場合、大気圏内で空気抵抗がある上に障害物が多いなどで、速度が出せない状況なのでしょう）、あまり重要な情報ではないですが……。
なお、距離の算出がすぐにできない場合は、下記の標準ヘクス距離数を参考にしてください。

●宇宙の場合　1ヘクス100km
●地表の場合　1ヘクス100m

なお、索敵レーダーの有効範囲も、大気の状態や周辺の環境で変化するので、R戦闘機などの索敵距離も、ヘクスの尺度が変わったとしても、常に機体能力データに記載されたヘクス数に従います。

戦闘機データ

R戦闘機の概要について

R戦闘機と呼ばれるこの世界での主力戦闘兵器には、他の戦闘兵器群とは大きく異なる点が3つ存在します。

●全環境、ならびに異層次元での戦闘に対応
●異層次元航法推進システムによる超長航行能力
●ザイオング慣性制御による高機動性

すべての環境、ならびに対バイド戦で想定されうる異層次元での戦闘への対応、ならびにそれを実現する異層次元航法推進システムの存在、そしてその爆発的な推力を機動力に変換してもパイロットをGから守ることが可能な、ザイオング慣性制御システム（こちらの慣性制御ドライブシステムは他通常兵器にも推力として搭載されています）の存在。これらがR戦闘機を、従来の機動兵器とは一線を画す汎用兵器として支えています。

さらにその異層次元航法推進システムを応用した次元兵器「波動砲」は、戦闘機に戦艦の艦首砲クラスの火力を搭載することを実現し、さらにシステムから直接波動エネルギーを転換・照射するため発射機構や砲身が必要なく、機動力も損なわないという強力な兵器であり、また次元兵器としてバイド体を利用して作られた補助兵器・フォースもまた、高出力レーザー兵器の発射補助デバイスであると同時に遠隔操作が可能な突撃兵器であり、従来の兵器など問題にならない総合火力をR戦闘機に実現しています。

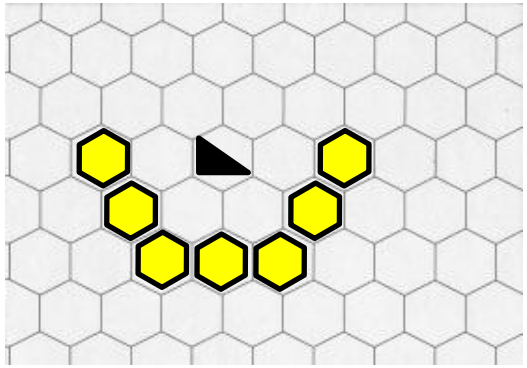
戦闘機データの見方

勢力	その機体を使用できる勢力
種別	機体の種別
フォース	合体可能なフォース
開発コスト	その機体を新たに建造する際に必要な資材。 RC機や本体の修理には、この1/10の資材が必要
移動力	その機体が1ターンに移動できるヘクス数
索敵	その機体の索敵可能距離
耐久力	その機体、ならびにRC機の耐久力
回避	その機体自体が持つ回避の能力
燃料	その機体の燃料積載量。燃料は移動ヘクス数と同じだけ消費され、ゼロで移動不可に。
小隊	機体がどのような運用方法で出撃するかの種別。 RC（リモートコントロール）の場合、自機と同性能のリモートコントロール機4機とともに出撃する。
チャージ	搭載チャージ武器の、チャージに要するターン数
B係数	バイド係数。その機体が持つ、平常時のバイド係数の段階。段階に応じたバイド汚染を周囲に拡散する。
武器名	武器の名称。
弾数	武器の弾数。ゼロになると使用不可となる
威力	武器の威力。ダメージ計算式は、武器の種類や小隊の形式で異なる。
射程	武器の攻撃が届くヘクス数。
命中率	武器自体が持つ命中させやすさを表す数値
用途	武器の用途。攻：攻撃、迎：迎撃、反：反撃を表す。
分類	武器の分類。一部の敵には、特定の分類の武器が非常に有効となる。
備考	その武器の使用制限、特性などのメモ。特に「フォース装着時」とあるものは、フォースと合体状態でないと一切使えないので注意。

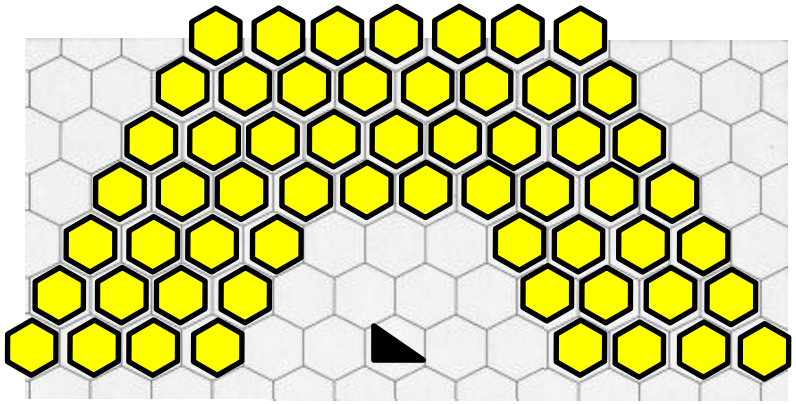
特殊な射程範囲の解説

上●-○、下●-●

機体の本体、あるいはレーザー兵器なら発射するフォースなどを中心に、ヘクスマップ上で見て上、あるいは下のその距離のヘクスにのみ攻撃が届く射程。「上」の場合は自機の下、「下」の場合は自機の上にいる敵機に対して使用できない。
ただし自機のいるヘクスと水平位置が同じ位置の、その距離のヘクスにいる対象には使用可。



下2-2の射程範囲



上3-6の射程範囲

R-9A　アロー・ヘッド

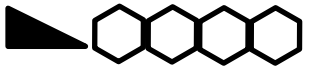
勢力制限なし	種別　戦闘機	フォース　スタンダード・フォース

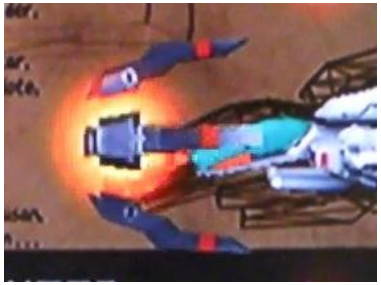
人類初の次元戦闘機。対バイドミッション用に、より実戦的な波動砲とフォースコントロールのユニットの付加を重点に置いて開発された。今なお勢力を問わず（流星派にさえ）使われている、汎用性、生産性に優れたスタンダード量産機体。
なお、前期生産型は複座式コックピットだったが、現在使われている後期型はすべて単座式である。

開発レベル		Lv1	
開発コスト			
ソルモナジウム　100 エーテリウム　0 バイドルゲン　0			
移動力	3	燃料	40
索敵	2	小隊	RC
耐久力	100	チャージ	3ターン
回避	35%	B係数	影響なし

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
バルカン	99	10	1-1	45%	攻／迎	機銃	
追尾ミサイル	7	25	2-3	70%	攻／迎	誘導ミサイル	
スタンダード波動砲	ー	105	ー	100%	攻	粒子兵器	チャージ武器
対空レーザー	14	40	2-2	40%	攻／反	直進光学兵器	フォース装着時：赤
反射レーザー	14	35	2-2	60%	攻／反	偏向光学兵器	フォース装着時：青
サーチレーザーV	18	43	1-1	65%	攻／反	偏向光学兵器	フォース装着時：黄

チャージ武器　攻撃範囲





F-A　スタンダード・フォース

革命軍以外	種別　フォース	ー

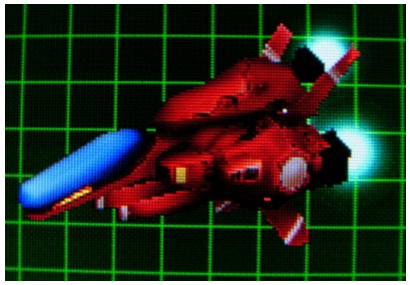
採取されたバイド体を4本のコントロールロッドで制御し、人類の支配下に置いた無人遠隔操作兵器。バイドの特性をそのまま発揮できるため次元戦闘に対応し、さらにある程度まではあらゆるダメージを吸収できるため、高い耐久性を誇る。
単独時は高威力の体当たり（フォースシュート）機能を、合体時はレーザー触媒機能を発揮する。

開発レベル		Lv1	
開発コスト			
ソルモナジウム　0 エーテリウム　0 バイドルゲン　80			
移動力	2	燃料	100
索敵	2	小隊	単機
耐久力	120	チャージ	なし
回避	35%	B係数	E級

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
バイド粒子弾	99	10	1-1	45%	攻／反	機銃	単機
フォースシュート	99	60	1-1	70%	攻	体当たり	単機、ノックバック　※

チャージ武器　攻撃範囲

※　フォースシュートは白兵戦兵器として扱い、命中判定時にスキルは「格闘攻撃」のみ使用可能



R-9Ard　アロー・ヘッドRD

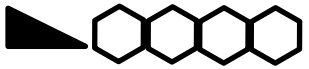
勢力制限なし	種別　戦闘機	フォース　スタンダード・フォース

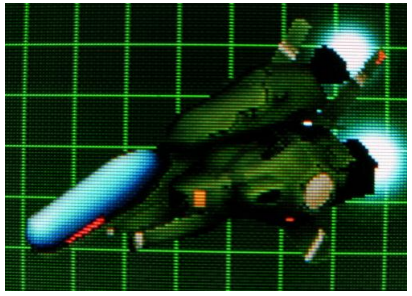
アロー・ヘッドの特殊な量産バリエーションの一つ。移動能力を重視して開発されており、その分装甲面に脆弱性が残っているが、斬り込み役のR乗りや、赤くて速いせいか、なぜか辺境部隊などでは隊長機として愛用されることが多い。

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
バルカン	99	10	1-1	45%	攻／迎	機銃	
追尾ミサイル	7	25	2-3	70%	攻／迎	誘導ミサイル	
スタンダード波動砲	―	105	―	100%	攻	粒子兵器	チャージ武器
対空レーザー	14	40	2-2	40%	攻／反	直進光学兵器	フォース装着時：赤
反射レーザー	14	35	2-2	60%	攻／反	偏向光学兵器	フォース装着時：青
サーチレーザーV	18	43	1-1	65%	攻／反	偏向光学兵器	フォース装着時：黄

開発レベル	Lv1		
開発コスト			
ソルモナジウム　110 エーテリウム　0 バイドルゲン　0			
移動力	4	燃料	40
索敵	2	小隊	RC
耐久力	85	チャージ	3ターン
回避	35%	B係数	影響なし

チャージ武器　攻撃範囲





R-9Agr　アロー・ヘッドGR

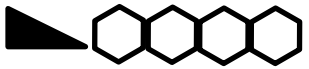
勢力制限なし	種別　戦闘機	フォース　スタンダード・フォース

アロー・ヘッドの特殊な量産バリエーションの一つ。こちらは索敵用の電子機器を増設しており、その分瞬間機動性や耐久力が下がっている。しかし索敵範囲拡大の恩恵は大きく、部隊によっては戦闘もこなせる偵察機として活躍しているケースも多い。

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
バルカン	99	10	1-1	45%	攻／迎	機銃	
追尾ミサイル	7	25	2-3	70%	攻／迎	誘導ミサイル	
スタンダード波動砲	―	105	―	100%	攻	粒子兵器	チャージ武器
対空レーザー	14	40	2-2	40%	攻／反	直進光学兵器	フォース装着時：赤
反射レーザー	14	35	2-2	60%	攻／反	偏向光学兵器	フォース装着時：青
サーチレーザーV	18	43	1-1	65%	攻／反	偏向光学兵器	フォース装着時：黄

開発レベル	Lv1		
開発コスト			
ソルモナジウム　110 エーテリウム　0 バイドルゲン　0			
移動力	3	燃料	40
索敵	3	小隊	RC
耐久力	85	チャージ	3ターン
回避	30%	B係数	影響なし

チャージ武器　攻撃範囲



R-E1　ミッドナイト・アイ

勢力制限なし	種別　早期警戒機	フォース　なし

第一次バイドミッションから冥王星などの外惑星で巡回機として活躍した、早期警戒システム装備型偵察機。900ペタのデータ容量を誇るディスクレドームシステムを搭載し、偵察性能を維持するために最低限の武装しか装備されていない。バイド反応が出て敵機に感知されやすいためフォースは装備できないが、流星派側にはフォース装備型の同機も存在するという。

開発レベル		Lv1	
開発コスト			
ソルモナジウム　100 エーテリウム　0 バイドルゲン　0			
移動力	5	燃料	55
索敵	4	小隊	RC
耐久力	80	チャージ	なし
回避	40%	B係数	影響なし

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
バルカン	99	10	1-1	45%	攻／迎	機銃	

チャージ武器　攻撃範囲

R-9E1　ミッドナイト・アイ重偵察型

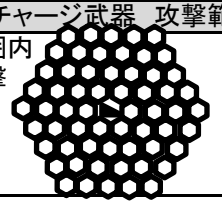
勢力制限なし	種別　早期警戒機	フォース　なし

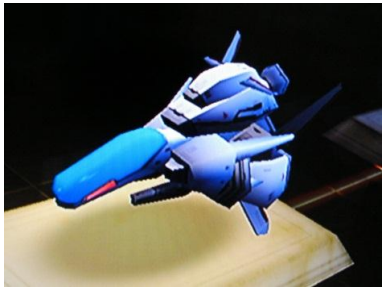
現世界側の優秀な偵察機であるR-E1ミッドナイト・アイに、流星派で偵察機用に開発された索敵波動砲を量産型に改装して搭載し、攻撃性能を高めたタイプ。機動力が犠牲となっているが、攻撃範囲内ならば障害物越しにもピンポイント攻撃が可能な索敵波動砲は、威力こそ低いが目標施設の破壊や、同じ偵察機に対する攻撃兵器としてはかなり優秀な部類に入る。

開発レベル		Lv1	
開発コスト			
ソルモナジウム　100 エーテリウム　0 バイドルゲン　0			
移動力	4	燃料	55
索敵	4	小隊	RC
耐久力	80	チャージ	3ターン
回避	35%	B係数	影響なし

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
バルカン	99	10	1-1	45%	攻／迎	機銃	
索敵波動砲	99	86	1-4	100%	攻	誘導粒子兵器	チャージ武器

チャージ武器　攻撃範囲
4ヘクス範囲内 1ヘクス攻撃





R-9A2　デルタ

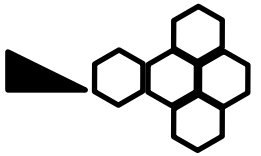
革命軍以外	種別　戦闘機	フォース　スタンダード・フォース

大気圏内運用強化試作機。R-9Aの小型・軽量化を進めた機体であり、流星派の世界では試作機ながら実戦経験もあった。多くの後継機に影響を与えた量産型R戦闘機の始祖とも言うべき存在であり、触媒を用いてエネルギーを増加・分散させる拡散波動砲の試作型も搭載されている。使用フォースはR-9Aと同じ。

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
バルカン	99	10	1-1	45%	攻／迎	機銃	
追尾ミサイル	7	25	2-3	70%	攻／迎	誘導ミサイル	
拡散波動砲：試	―	85	―	100%	攻	粒子兵器	チャージ武器
対空レーザー	14	40	2-2	40%	攻／反	直進光学兵器	フォース装着時：赤
反射レーザー	14	35	2-2	60%	攻／反	偏向光学兵器	フォース装着時：青
サーチレーザーV	18	43	1-1	65%	攻／反	偏向光学兵器	フォース装着時：黄

開発レベル		Lv1	
開発コスト			
ソルモナジウム　110 エーテリウム　10 バイドルゲン　0			
移動力	3	燃料	40
索敵	2	小隊	RC
耐久力	100	チャージ	4ターン
回避	35%	B係数	影響なし

チャージ武器　攻撃範囲



R-9D　シューティング・スター

革命軍以外	種別　中距離支援機	フォース　ディフェンシヴ・フォース

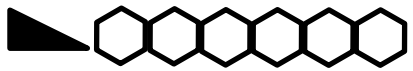
長距離精密射撃用ユニット装備型の、中距離支援機。長射程、高威力の圧縮波動砲は、流星派には記録上約38万km（地球と月の距離に相当）の最大射程を誇る同型機が存在すると言われているほどに評価が高い（冷却システムの問題であくまで理論値とされている）。

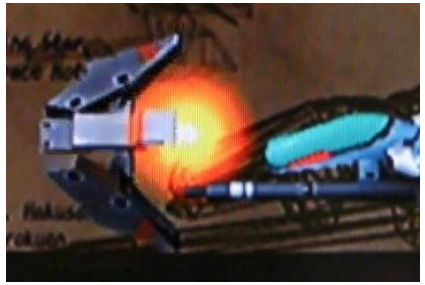
ただし中距離支援力は高いが、迎撃・反撃性能が低く単独戦闘には向かない。

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
誘爆ミサイル	5	35	2-2	35%	攻／反	誘導ミサイル	
圧縮波動砲	―	115	―	100%	攻	粒子兵器	チャージ武器
ツインレーザー	14	35	2-2	50%	攻／反	偏向光学兵器	フォース装着時：赤
着弾分散レーザー	14	43	1-1	65%	攻／反	偏向光学兵器	フォース装着時：青
ディフェンスレーザー	18	50	1-1	75%	迎	偏向光学兵器	フォース装着時：黄

開発レベル		Lv1	
開発コスト			
ソルモナジウム　110 エーテリウム　0 バイドルゲン　0			
移動力	3	燃料	35
索敵	2	小隊	RC
耐久力	100	チャージ	4ターン
回避	25%	B係数	影響なし

チャージ武器　攻撃範囲





F-D　ディフェンシヴ・フォース

革命軍以外	種別　フォース	ー

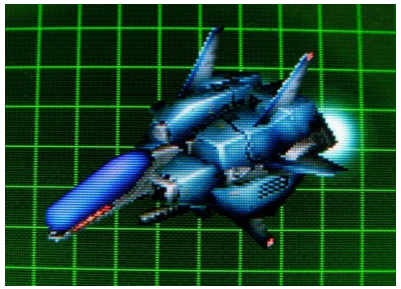
支援機の近距離防御能力を補うために開発されたフォース。R戦闘機と合体時に迎撃用のレーザー各種を使用できるほか、スタンダード・フォースと比べて若干耐久力が向上している。またこれ以降の発展型がなく、この形でほぼ完成しているフォースでもある。

開発レベル	Lv1		
開発コスト			
ソルモナジウム　0 エーテリウム　0 バイドルゲン　85			
移動力	2	燃料	100
索敵	2	小隊	単機
耐久力	140	チャージ	なし
回避	35%	B係数	E級

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
バイド粒子弾	99	10	1-1	45%	攻／反	機銃	単機
フォースシュート	99	60	1-1	70%	攻	体当たり	単機、ノックバック　※

チャージ武器　攻撃範囲

※　フォースシュートは白兵戦兵器として扱い、命中判定時にスキルは「格闘攻撃」のみ使用可能



TX-T　エクリプス試作型

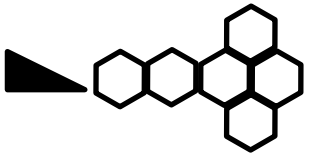
連合軍以外	種別　可変戦闘機	フォース　なし

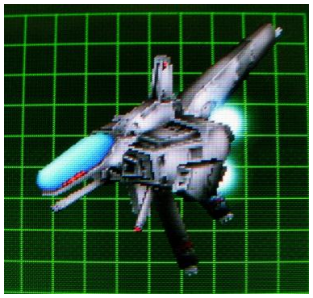
グランゼーラ革命軍の試作戦闘機。機体後部のスラスター部分が速度・出力に応じて可変し、消費燃料の増加によって移動速度を向上させる。フォースは装備できないが、単独でレーザー兵器を使用することができ、強力な波動砲も有する。

特殊機能：加速／減速　移動開始前か終了時に行動を消費し、加速／通常状態に切り替え可能。加速中は燃料消費2倍、移動力4となるが、回避が7%となる。

開発レベル	Lv1		
開発コスト			
ソルモナジウム　90 エーテリウム　0 バイドルゲン　0			
移動力	3(4)	燃料	45
索敵	2	小隊	RC
耐久力	100	チャージ	4ターン
回避	30(7)%	B係数	影響なし

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
バルカン	99	10	1-1	45%	攻／迎	機銃	
追尾ミサイル	7	25	2-3	70%	攻／迎	誘導ミサイル	
XPSレーザー	7	30	2-2	40%	攻／反	直進光学兵器	
衝撃波動砲	ー	110	ー	100%	攻	粒子兵器	チャージ武器

チャージ武器　攻撃範囲




R-9B1　ストライダー

連合軍以外	種別　爆撃機	フォース　なし

中距離巡航ユニットを装備した機体だったが、巡航能力を生かした要塞爆撃を視野に置き、各種ミサイルの試作実験機として改装された。波動砲やバルカンを装備していないが迎撃兵器・バリア弾の迎撃能力は高く、主兵装として搭載した限定核融合ミサイル・バルムンク試作型は革命軍を代表する主力兵器の一つ。堅牢な長距離爆撃手として活躍する。

開発レベル	Lv1		
開発コスト			
ソルモナジウム　120 エーテリウム　0 バイドルゲン　0			
移動力	4	燃料	50
索敵	2	小隊	RC
耐久力	95	チャージ	なし
回避	22%	B係数	影響なし

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
追尾ミサイル	7	25	2-3	70%	攻／迎	誘導ミサイル	
誘爆ミサイル	5	35	2-2	35%	攻／反	誘導ミサイル	
バルムンク試作型	1	70	2-4	85%	攻	誘導ミサイル	
バリア弾	3	60	2-4	85%	迎	偏向光学兵器	

チャージ武器　攻撃範囲

R-9Arp　アロー・ヘッド　レプリカ

流星派、傭兵	種別　戦闘機	フォース　スタンダード・フォース

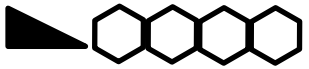
流星派がMO-2のプラントではなく、この世界の生産ラインや機器を用いて試作した、単機型R-9A。こちらの世界の制作環境では満足な性能が出せなかったが、レーダーシステムは流星派の物を使っているため、索敵後即座に攻撃が可能。

製造コストが安いため、流星派の汎用機体として活躍。現世界側のスタンダード・フォースを流用するが、単機でもRC一個小隊と同出力のレーザーを発射できる。

開発レベル	Lv1		
開発コスト			
ソルモナジウム　150 エーテリウム　20 バイドルゲン　20			
移動力	3	燃料	60
索敵	3	小隊	単機
耐久力	120	チャージ	3ターン
回避	40%	B係数	影響なし

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
レールガン	99	20	1-2	45%	攻／迎	機銃	単機
追尾ミサイル	7	25	2-3	70%	攻／迎	誘導ミサイル	単機
試作単機波動砲（ST）	―	110	―	100%	攻	粒子兵器	単機、チャージ武器
対空レーザー	14	40	2-2	40%	攻／反	直進光学兵器	単機、フォース装着時：赤
反射レーザー	14	35	2-2	60%	攻／反	偏向光学兵器	単機、フォース装着時：青
サーチレーザーV	18	43	1-1	65%	攻／反	偏向光学兵器	単機、フォース装着時：黄

※事前索敵なしでも移動後即攻撃可能

チャージ武器　攻撃範囲


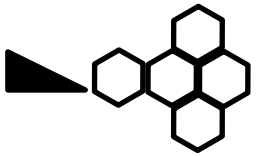
TW-1　ダックビル

流星派、傭兵	種別　戦闘機	フォース　キューブ・フォース

R-9を改装し、施設内用自走コンテナにした機体。本来は戦闘能力は皆無だが、コンテナ部分を機関部に換装したことで、フォースの制御を可能にした。
本来は地上用の機体を無理矢理飛ばせているため、かなりのじゃじゃ馬。花火のような見た目の波動砲も相まって、運用すること自体が冗談とも揶揄される。

開発レベル	Lv1		
開発コスト			
ソルモナジウム　160 エーテリウム　0 バイドルゲン　0			
移動力	3	燃料	60
索敵	3	小隊	単機
耐久力	150	チャージ	3ターン
回避	35%	B係数	影響なし

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
レールガン	99	20	1-2	45%	攻／迎	機銃	単機
追尾ミサイル(ST)	10	40	2-4	70%	攻／迎	誘導ミサイル	単機
カーニバル波動砲	ー	85	ー	100%	攻	粒子兵器	単機、チャージ武器
ダブルフラクタルレーザー	12	35	1-3	40%	攻／反	直進光学兵器	単機、フォース装着時：赤
スラントフラクタルレーザー	12	30	2-3	60%	攻／迎	偏向光学兵器	単機、フォース装着時：青
ヴァーティカルフラクタルレーザー	5	50	1-1	50%	攻	直進光学兵器	単機、フォース装着時：黄
フォースチャージ	ー	装着中のフォースに隣接している敵に対し、フォースシュートと射程1の武器攻撃を同時に行う					

チャージ武器　攻撃範囲


※事前索敵なしでも移動後即攻撃可能

F-QB　キューブ・フォース

流星派、傭兵	種別　STフォース	ー

形式的にはロッドレスフォースの発展型となるが、実際はより安価に建造可能とし、なおかつダックビルの特殊なフォース制御システムに対応させるために改造されたフォース。安定性が増しているが、特に優れた点はない。しかし流星派のフォースであるため、通常のR戦闘機にとっては十分脅威となる。

開発レベル	Lv1		
開発コスト			
ソルモナジウム　10 エーテリウム　10 バイドルゲン　120			
移動力	3	燃料	100
索敵	3	小隊	単機
耐久力	180	チャージ	なし
回避	35%	B係数	E級

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
フォースバルカン	99	20	1-2	45%	攻／反	機銃	単機
キューブフォースシュート	99	30	1-1	60%	攻	体当たり	単機、ノックバック　※
非破壊特性	ー	ダメージで破壊されることがない。 盾として使った場合、耐久力までの攻撃のダメージを吸収し無効化する。 ただし、ダメージは受けなくてもバイド汚染の影響は受ける。 また、本体から4ヘクス以上離れた場合は活動停止状態になる。					

チャージ武器　攻撃範囲

※事前索敵なしでも移動後即攻撃可能

※　フォースシュートは白兵戦兵器として扱い、命中判定時にスキルは「格闘攻撃」のみ使用可能

R-9F　アンドロマリウス 決戦兵器

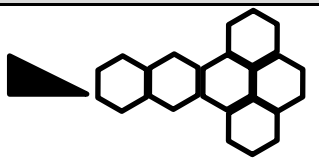
流星派のみ	種別　テスト機	フォース　ロッドレス・フォース

フォースのコントロールロッドテスト用試作機。波動砲を装備していなかったが、"Last Dance"作戦中、戦力とするために衝撃波動砲(ST)を暫定装備した。
流星派にとっては実戦レベルに辛うじて到達している程度のテスト機だが、現世界の基準で見れば、その機体性能は非常に高い。中でも非破壊特性を持つ流星派のフォースを用いた特殊な攻撃・防御戦法の威力は、特筆に値する。

開発レベル	Lv1		
開発コスト			
ソルモナジウム　160 エーテリウム　30 バイドルゲン　30			
移動力	4	燃料	80
索敵	3	小隊	単機
耐久力	200	チャージ	3ターン
回避	45%	B係数	E級

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
レールガン	99	20	1-2	45%	攻／迎	機銃	単機
追尾ミサイル(ST)	10	40	2-4	70%	攻／迎	誘導ミサイル	単機
衝撃波動砲(ST)	ー	121	ー	100%	攻	粒子兵器	単機、チャージ兵器
フラクタルレーザー	16	45	1-3	45%	攻／反	直進光学兵器	単機、フォース装着時：赤
サンダーレーザー	16	35	2-3	65%	攻／迎	偏向光学兵器	単機、フォース装着時：青
触手レーザー試作タイプ	7	55	1-1	55%	攻	直進光学兵器	単機、フォース装着時：黄
フォースチャージ	ー	装着中のフォースに隣接している敵に対し、フォースシュートと射程1の武器攻撃を同時に行う					

チャージ武器　攻撃範囲



※事前索敵なしでも移動後即攻撃可能

F-RL　ロッドレス・フォース 決戦兵器

流星派のみ	種別　STフォース	ー

次世代フォースを開発するためのテストモデルで、従来のコントロールロッドとは異なる形状のコントロールデバイスと、アンドロマリウスのアームユニットにより制御される。敵を自動追尾することで命中率を高めたフォースシュート機能が特徴。
また、流星派のフォースなので、破壊されることがない。止めるには、コントロールしている機体を破壊する以外に方法はない。

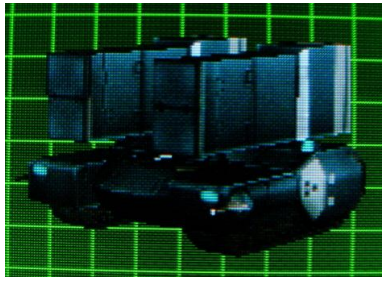
開発レベル	Lv1		
開発コスト			
ソルモナジウム　20 エーテリウム　20 バイドルゲン　150			
移動力	3	燃料	100
索敵	3	小隊	単機
耐久力	200	チャージ	なし
回避	35%	B係数	E級

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
フォースバルカン	99	20	1-2	45%	攻／反	機銃	単機
追尾型フォースシュート	99	40	1-1	80%	攻	体当たり	単機、ノックバック　※
非破壊特性	ー	ダメージで破壊されることがない。 盾として使った場合、耐久力までの攻撃のダメージを吸収し無効化する。 ただし、ダメージは受けなくてもバイド汚染の影響は受ける。 また、本体から4ヘクス以上離れた場合は活動停止状態になる。					

チャージ武器　攻撃範囲

※事前索敵なしでも移動後即攻撃可能

※　フォースシュートは白兵戦兵器として扱い、命中判定時にスキルは「格闘攻撃」のみ使用可能



E-Tk01　汎用戦車

勢力制限なし	種別　戦闘車両	ー

一般的な戦車とは異なり、R戦闘機などの飛行兵器には搭載できない大型の兵器を試験運用するために開発された戦車。飛行不可。設計上は市街制圧用の放水装備や、超長距離爆撃用の大型ミサイル装備などに比較的容易に換装が可能である。しかしR戦闘機の汎用性には及ばず、換装運用計画は見送られた。

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
高射機関砲	99	22	上1-1	65%	攻／迎	機銃	
地対空ミサイル	40	31	2-3	75%	攻／迎	誘導ミサイル	

開発レベル		Lv1	
開発コスト			
ソルモナジウム　100 エーテリウム　0 バイドルゲン　0			
移動力	3	燃料	60
索敵	2	小隊	RC
耐久力	110	チャージ	なし
回避	15%	B係数	影響なし

チャージ武器　攻撃範囲

TP-02C　POWアーマー

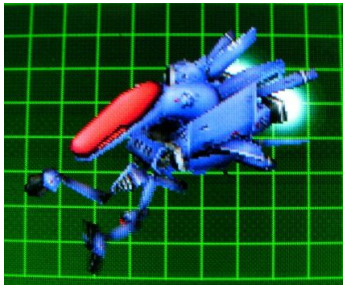
勢力制限なし	種別　汎用補給機	フォース　なし

前線へ補給物資を送り届けるために開発された、堅牢な小型移動コンテナ機。小回りも効き、補給機能とその作業ユニットを生かした拠点の操作・占拠能力も持つ。さらに自衛用に、波動エネルギーを成型したデコイを発生させることも可能で、デコイは囮としての機能のほか、自爆させることで攻撃手段にもなる。

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
バルカン	99	10	1-1	45%	攻／迎	機銃	単機
補給機能	ー						
占拠機能	ー	自機と同ヘクス内の施設の占拠率を、(75-受けているダメージ)%上昇					
デコイ発生	1	1戦闘で1回のみ、現段階の耐久力と同じ耐久力を持つデコイを(移動力)ヘクス距離に配置できる。					
デコイ爆破	1	HP/2	1-1	必中	攻	粒子兵器	単機、使用後デコイ消滅
		※デコイ爆破のダメージは、デコイに隣接する敵味方すべての機体に及ぶ					

開発レベル		Lv1	
開発コスト			
ソルモナジウム　80 エーテリウム　0 バイドルゲン　0			
移動力	3	燃料	100
索敵	2	小隊	単機
耐久力	90	チャージ	ー
回避	25%	B係数	影響なし

チャージ武器　攻撃範囲



Rr2o-3　工作機

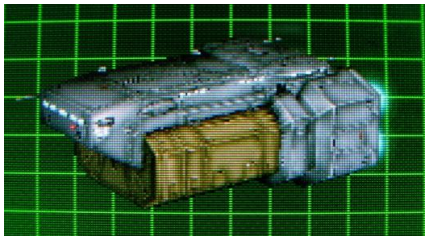
勢力制限なし	種別　汎用工作機	フォース　なし

R-9Aロールアウト以前からR戦闘機と同系統の機体をベースに開発され、使い続けられている汎用工作機。武装はバルカンのみでデコイ機能も搭載されていないが、POWアーマーと同じく補給、拠点占拠の機能を有し、さらに戦場での即席修理機能も併せ持つ。運搬機能も有しており、資源の現地採取にも活躍するほか、特殊な基地設備があれば即席の基地拡張設置も可能。

開発レベル		Lv1	
開発コスト			
ソルモナジウム　50 エーテリウム　0 バイドルゲン　0			
移動力	2	燃料	100
索敵	2	小隊	単機
耐久力	95	チャージ	なし
回避	25%	B係数	影響なし

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
バルカン	99	10	1-1	45%	攻／迎	機銃	単機
補給機能	ー						
修理機能	ー	RC味方機の場合RC機を1機耐久力MAXで復帰、単機の場合耐久力を20%回復。要修理コスト					
運搬・設置機能	ー						

チャージ武器　攻撃範囲



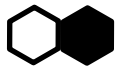
UFCS-05　ヨルムンガント級

革命軍以外	種別　輸送艦	ー

地球連合軍の旧式輸送艦。旧式とはいえ、バイド除染を含む機体の修理や補給を行える専用ドックを内部に2つ有しており、外部甲板と併せれば小隊の運営にはこれ一隻で十分な能力を持つ。さらにPOWアーマーなどと同じく、異層次元航法推進エネルギー（波動エネルギー）を応用してのデコイ機能を持ち、今なお広く使われている汎用艦である。

開発レベル		Lv1	
開発コスト			
ソルモナジウム　200 エーテリウム　0 バイドルゲン　0			
移動力	2	燃料	50
索敵	3	小隊	単機
耐久力	140	チャージ	なし
回避	18%	B係数	影響なし

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
バルカン	99	10	1-1	45%	攻／迎	機銃	単機
搭載可能×２	ー	出撃選択時、戦闘中に最大2機まで味方機（艦以外）を搭載可能。搭載した機体は次自軍ターン開始時、完全回復。発進時には、発進した機体のみ行動を消費する。					
デコイ発生	1	1戦闘で1回のみ、現段階の耐久力と同じ耐久力を持つデコイを（移動力）ヘクス距離に配置できる。					
デコイ爆破	1	HP/2	1-1	必中	攻	粒子兵器	単機、使用後デコイ消滅
		※デコイ爆破のダメージは、デコイに隣接する敵味方すべての機体に及ぶ					

占有ヘクス数
⬢ ＝本体部分


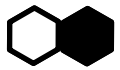
GZCS-05C　ヨルムンガント級・改

連合軍以外	種別　輸送艦	ー

　地球連合軍のヨルムンガンド級輸送艦を改修し、グランゼーラ革命軍が使用している汎用輸送艦。連合軍の艦とでは、燃料の上限量と回避能力の僅かな差異しか機能の違いはない。あとは基本カラーリングが違う程度で、こちらも広く使われている汎用艦である。

開発レベル		Lv1	
開発コスト			
ソルモナジウム　200 エーテリウム　0 バイドルゲン　0			
移動力	2	燃料	55
索敵	3	小隊	単機
耐久力	140	チャージ	なし
回避	15%	B係数	影響なし

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
バルカン	99	10	1-1	45%	攻／迎	機銃	単機
搭載可能×２	ー	出撃選択時、戦闘中に最大2機まで味方機（艦以外）を搭載可能。搭載した機体は次自軍ターン開始時、完全回復。発進時には、発進した機体のみ行動を消費する。					
デコイ発生	1	1戦闘で1回のみ、現段階の耐久力と同じ耐久力を持つデコイを（移動力）ヘクス距離に配置できる。					
デコイ爆破	1	HP/2	1-1	必中	攻	粒子兵器	単機、使用後デコイ消滅
		※デコイ爆破の攻撃は、デコイに隣接する敵味方すべての機体に及ぶ					

占有ヘクス数
⬢ ＝本体部分


R-E2　アウル・ライト

勢力制限なし	種別　早期警戒機	フォース　なし

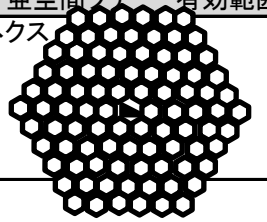
早期警戒システム搭載機の純粋後継機。機体の各種性能に関してはミッドナイト・アイから発展している点は少ないが、亜空間潜航を行う機体やバイド体に対抗するためにはほぼ必須となる、亜空間ソナーを搭載している。そのため激戦区最前線の部隊には、最低でも1機は配備されていることが多い。

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
バルカン	99	10	1-1	45%	攻／迎	機銃	
亜空間ソナー	6	-	右図	-	コマンド	時空波	対亜空間索敵
	※亜空間ソナー:「攻撃」などと同じくアクションとして使用する。 移動せずにその場で使用した場合、使用後の移動は不可。 範囲内に亜空間潜航中の機体がいた場合、その位置（ソナーを使用した時点でいた位置）を味方陣営に知らせることができる。（索敵範囲外でも位置情報は有効）						

開発レベル	Lv2		
開発コスト			
ソルモナジウム　130 エーテリウム　10 バイドルゲン　0			
移動力	5	燃料	60
索敵	4	小隊	RC
耐久力	84	チャージ	なし
回避	45%	B係数	影響なし

亜空間ソナー　有効範囲

周辺5ヘクス



R-9E2　アウル・ライト重偵察型

勢力制限なし	種別　早期警戒機	フォース　なし

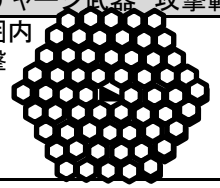
ミッドナイト・アイと同じく、流星派の技術の転用によって専用のピンポイント攻撃用波動砲を搭載したアウル・ライト。索敵波動砲は、ミッドナイト・アイのものよりも純粋に威力が向上している。しかし亜空間ソナーの運用のためには犠牲となっている移動速度がかなりのネックとなるため、使いこなすのが難しい機体でもある。

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
バルカン	99	10	1-1	45%	攻／迎	機銃	
索敵波動砲EX	-	96	1-4	100%	攻	誘導粒子兵器	チャージ武器
亜空間ソナー	6	-	右上図	-	コマンド	時空波	対亜空間索敵
	※亜空間ソナー:「攻撃」などと同じくアクションとして使用する。 移動せずにその場で使用した場合、使用後の移動は不可。 範囲内に亜空間潜航中の機体がいた場合、その位置（ソナーを使用した時点でいた位置）を味方陣営に知らせることができる。（索敵範囲外でも位置情報は有効）						

開発レベル	Lv2		
開発コスト			
ソルモナジウム　130 エーテリウム　10 バイドルゲン　0			
移動力	4	燃料	60
索敵	4	小隊	RC
耐久力	84	チャージ	3ターン
回避	40%	B係数	影響なし

チャージ武器　攻撃範囲

4ヘクス範囲内
1ヘクス攻撃



TP-02C2 POWアーマー改

勢力制限なし	種別　汎用補給機	フォース　なし

POWアーマーの装甲やバルカン、姿勢制御バーニアなど全体を強化し、デコイの波動エネルギー出力も強化した機体。補給や占拠の機能はそのままに、全機能が向上しているが、その分運用コストは高くなった。しかしデコイの耐久力も本体同様向上したため、運用の幅がさらに広がり、コストに見合う活躍を見せる。

開発レベル		Lv2	
開発コスト			
ソルモナジウム　160 エーテリウム　0 バイドルゲン　0			
移動力	3	燃料	100
索敵	2	小隊	単機
耐久力	100	チャージ	なし
回避	27%	B係数	影響なし

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
バルカンtype2	99	15	1-1	50%	攻／迎	機銃	単機
補給機能	ー						
占拠機能	ー	自機と同ヘクス内の施設の占拠率を、(75-受けているダメージ)%上昇					
デコイ発生	1	1戦闘で1回のみ、現段階の耐久力と同じ耐久力を持つデコイを(移動力)ヘクス距離に配置できる。					
デコイ爆破	1	HP/2	1-1	必中	攻	粒子兵器	単機、使用後デコイ消滅
		※デコイ爆破のダメージは、デコイに隣接する敵味方すべての機体に及ぶ					

チャージ武器　攻撃範囲

※水中専用

TP-02M　フロッグマン

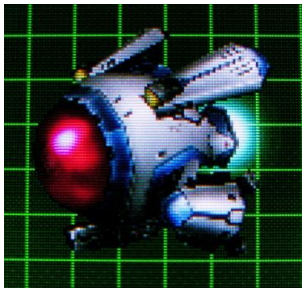
勢力制限なし	種別　潜水攻撃機	フォース　なし

POWアーマーと同じく、輸送コンテナ機体のフレームを運用する中で、水陸活動用に局地仕様が施された機体。安価に生産できるものの、脚部は陸用に使うには問題があるためほぼ水中専用機であり、活躍の場が非常に少ない。さらにミサイルの格納スペースの関係で、補給やデコイの機能も削除されており、かなり癖のある機体となった。だが、水地での性能に関しては目を見張るものがある。

開発レベル		Lv2	
開発コスト			
ソルモナジウム　110 エーテリウム　0 バイドルゲン　0			
移動力	4	燃料	75
索敵	3	小隊	単機
耐久力	120	チャージ	なし
回避	40%	B係数	影響なし

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
魚雷	10	40	2-4	75%	攻／反	誘導ミサイル	※1
潜対空ミサイル	12	37	2-4	80%	攻／迎	誘導ミサイル	※2
	※1　水中、水面のヘクスにいる対象に対してのみ使用可能						
	※2　上方向180度、水中・水面ヘクス以外にいる敵か、上方向180度の方向からこちらを狙った、迎撃可能なミサイル系兵器に対してのみ使用可能						

チャージ武器　攻撃範囲



TP-02S　サイバーノヴァ

勢力制限なし	種別　汎用補給機	フォース　なし

補給機のバリエーションとして、スピードアップを試みた先鋭的な機体。しかしその分装甲が大幅に犠牲となり、また細かな作業も不得手となったため、占拠機能も失われた。デコイの波動出力も大幅に低下しており、デコイ爆破を絡めた運用は絶望的となっているが、それでも前衛機に遅れず追随できる補給機ということで、需要は高い。

開発レベル	Lv2		
開発コスト			
ソルモナジウム　160 エーテリウム　0 バイドルゲン　0			
移動力	4	燃料	100
索敵	2	小隊	単機
耐久力	47	チャージ	なし
回避	28%	B係数	影響なし

チャージ武器　攻撃範囲

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
バルカンtype2	99	15	1-1	50%	攻／迎	機銃	単機
補給機能	ー						
デコイ発生	1	1戦闘で1回のみ、現段階の耐久力と同じ耐久力を持つデコイを（移動力）ヘクス距離に配置できる。					
デコイ爆破	1	HP/2	1-1	必中	攻	粒子兵器	単機、使用後デコイ消滅
		※デコイ爆破のダメージは、デコイに隣接する敵味方すべての機体に及ぶ					

開発レベル			
開発コスト			
移動力		燃料	
索敵		小隊	
耐久力		チャージ	
回避		B係数	

チャージ武器　攻撃範囲

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考

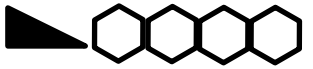
R-9A3　レディ・ラヴ

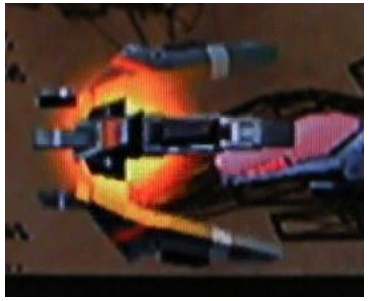
革命軍以外	種別　戦闘機	フォース　スタンダード・フォース改

R-9系統の正当後継機として、R-9A2を経た後も初代R-9と同じ、汎用性重視の機体として開発された主力量産機。すべてにおいてR-9アロー・ヘッドの上を行く、バランスの良い機体となっている。その分、突出した部分がないのが欠点と言えば欠点だが、使用するフォースがかなり高出力のため、レーザー兵器の威力は侮れない。

開発レベル		Lv2	
開発コスト			
ソルモナジウム　120 エーテリウム　20 バイドルゲン　0			
移動力	3	燃料	43
索敵	2	小隊	RC
耐久力	105	チャージ	3ターン
回避	35%	B係数	影響なし

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
バルカン	99	10	1-1	45%	攻／迎	機銃	
追尾ミサイル	7	25	2-3	70%	攻／迎	誘導ミサイル	
スタンダード波動砲Ⅱ	―	117	―	100%	攻	粒子兵器	チャージ武器
対空レーザー改	14	50	2-2	45%	攻／反	直進光学兵器	フォース装着時：赤
反射レーザー改	14	45	2-2	60%	攻／反	偏向光学兵器	フォース装着時：青
サーチレーザーV改	18	53	1-1	65%	攻／反	偏向光学兵器	フォース装着時：黄

チャージ武器　攻撃範囲




F-A2　スタンダード・フォース改

革命軍以外	種別　新型フォース	―

スタンダード・フォースの出力を高め、レーザーの出力を純粋に向上させた新型フォース。フォース本体には耐久力が多少向上した程度の変化しかないが、バイド体の出力強化に伴い調整されたコントロールロッドの精度向上により、索敵能力が向上した。

開発レベル		Lv2	
開発コスト			
ソルモナジウム　0 エーテリウム　20 バイドルゲン　110			
移動力	2	燃料	100
索敵	3	小隊	単機
耐久力	150	チャージ	なし
回避	35%	B係数	E級

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
バイド粒子弾	99	10	1-1	45%	攻／反	機銃	単機
フォースシュート	99	60	1-1	70%	攻	体当たり	単機、ノックバック　※

チャージ武器　攻撃範囲

※　フォースシュートは白兵戦兵器として扱い、命中判定時にスキルは「格闘攻撃」のみ使用可能

※亜空間突入／帰還可能

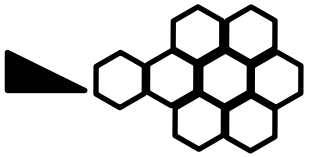
R-9Ac　ウォー・ヘッド

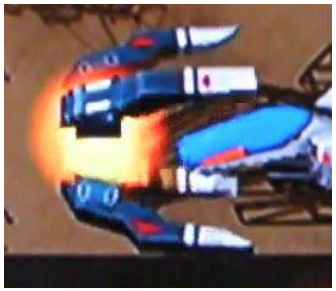
革命軍以外	種別　強化戦闘機	フォース　スタンダード・フォースC

通常の戦闘機とは異なる、流星派の思想に近い少数精鋭突入運用を考えた「強化戦闘機」の基礎とも言うべき機体。亜空間潜航機能を持ちながら量産性にも優れた、地球連合軍を代表する主力戦闘機の一つである。拡散波動砲による広域制圧のほか、隠密行動による特殊作戦などでも活躍するが、使用目的の性質上、迎撃性能、燃料積載量など、サバイバビリティー面に脆弱性を持つ。

開発レベル		Lv2	
開発コスト			
ソルモナジウム　120 エーテリウム　0 バイドルゲン　0			
移動力	4	燃料	40
索敵	2	小隊	RC
耐久力	100	チャージ	4ターン
回避	43%	B係数	影響なし

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
光子バルカン	99	17	1-1	65%	攻／反	直進光学兵器	
誘爆ミサイル	7	35	2-2	35%	攻／反	誘導ミサイル	
拡散波動砲	―	95	―	100%	攻	粒子兵器	チャージ武器
ショットガンレーザー	5	48	1-1	40%	攻／反	直進光学兵器	フォース装着時：赤
サーチレーザーL45	14	35	2-2	75%	攻／反	偏向光学兵器	フォース装着時：青
サーチレーザーV	18	43	1-1	65%	攻／反	偏向光学兵器	フォース装着時：黄

チャージ武器　攻撃範囲




F-Ac　スタンダード・フォースC

革命軍以外	種別　フォース	―

スタンダード・フォースのマイナーチェンジ版。亜空間潜航に対応し、なおかつウォー・ヘッド同様、突入任務が多いことを見越して耐久力、ならびに回避性能をわずかではあるが向上させている。なお、当初の計画ではスタンダード・フォースが使用できる、対空レーザーや反射レーザーも使用可能となる予定であった。

開発レベル		Lv2	
開発コスト			
ソルモナジウム　0 エーテリウム　0 バイドルゲン　100			
移動力	2	燃料	100
索敵	2	小隊	単機
耐久力	130	チャージ	なし
回避	40%	B係数	E級

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
バイド粒子弾	99	10	1-1	45%	攻／反	機銃	単機
フォースシュート	99	60	1-1	70%	攻	体当たり	単機、ノックバック　※

チャージ武器　攻撃範囲

※　フォースシュートは白兵戦兵器として扱い、命中判定時にスキルは「格闘攻撃」のみ使用可能

※流星派使用不可

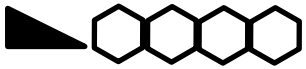
R-9AX　デリカテッセン

連合、傭兵	種別　テスト機	フォース　スタンダード・フォースH

特殊な武装をテストするために開発された、試作要撃機。そのため、同開発レベルの純粋強化機であるレディ・ラヴにはあらゆる面で劣る。後の数々の特殊機体の基礎となるテスト機であるが、実戦で活躍したという記録は公式にはほとんど残っておらず、Team R-TYPEの各種実験や、研究施設の非常用戦力などとして運用される程度の機体と思われる。

開発レベル	Lv2		
開発コスト			
ソルモナジウム　120 エーテリウム　0 バイドルゲン　0			
移動力	3	燃料	40
索敵	2	小隊	RC
耐久力	105	チャージ	3ターン
回避	35%	B係数	E級

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
バルカンtype2	99	15	1-1	50%	攻／迎	機銃	
追尾ミサイル	7	25	2-3	70%	攻／迎	誘導ミサイル	
スタンダード波動砲	―	105	―	100%	攻	粒子兵器	チャージ武器
対空レーザーH	14	45	2-2	45%	攻／反	直進光学兵器	フォース装着時：赤
サーチレーザーH	14	43	2-2	60%	攻／反	偏向光学兵器	フォース装着時：青
バーティカルレーザーH	18	50	1-1	65%	攻／反	偏向光学兵器	フォース装着時：黄

チャージ武器　攻撃範囲


※流星派使用不可

F-AH　スタンダード・フォースH

連合、傭兵	種別　フォース	―

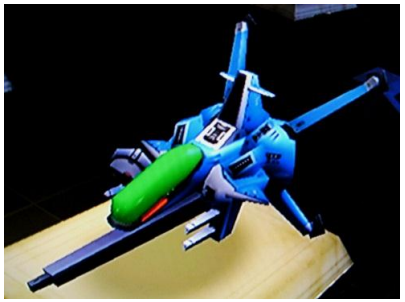
スタンダード・フォースCと同等の性能を持つテスト機用フォース。光学ハニカム構造の発生テクノロジーを導入しており、空間伝播式エネルギーフィールドと呼ばれる立体構造を持つ独特なレーザーを発射する機能を持つ。

開発レベル	Lv2		
開発コスト			
ソルモナジウム　0 エーテリウム　0 バイドルゲン　100			
移動力	2	燃料	100
索敵	2	小隊	単機
耐久力	130	チャージ	なし
回避	40%	B係数	E級

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
バイド粒子弾	99	10	1-1	45%	攻／反	機銃	単機
フォースシュート	99	60	1-1	70%	攻	体当たり	単機、ノックバック　※

チャージ武器　攻撃範囲

※　フォースシュートは白兵戦兵器として扱い、命中判定時にスキルは「格闘攻撃」のみ使用可能



R-9D2　モーニング・スター

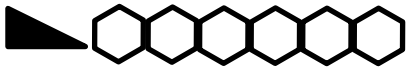
革命軍以外	種別　中距離支援機	フォース　ディフェンシヴ・フォース

長距離精密射撃用により改良された、圧縮波動砲Ⅱを搭載した支援機。ただし波動砲の強化にのみ改良が絞られたため、R-9Dシューティング・スターから機体性能面での進歩はほとんどない。しかしそれを補って余りあるほどに波動砲の威力が高く、一撃必殺の狙撃手として戦場では恐れられる機体である。

開発レベル		Lv2	
開発コスト			
ソルモナジウム　130 エーテリウム　20 バイドルゲン　0			
移動力	3	燃料	35
索敵	2	小隊	RC
耐久力	105	チャージ	4ターン
回避	25%	B係数	影響なし

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
誘爆ミサイル	5	35	2-2	35%	攻／反	誘導ミサイル	
圧縮波動砲Ⅱ	―	135	―	100%	攻	粒子兵器	チャージ武器
ツインレーザー	14	35	2-2	50%	攻／反	偏向光学兵器	フォース装着時：赤
着弾分散レーザー	14	43	1-1	65%	攻／反	偏向光学兵器	フォース装着時：青
ディフェンスレーザー	18	50	1-1	75%	迎	偏向光学兵器	フォース装着時：黄

チャージ武器　攻撃範囲



R-9DH　グレース・ノート

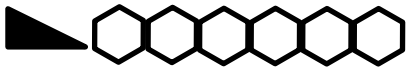
革命軍以外	種別　中距離支援機	フォース　ディフェンシヴ・フォース

出力制御などの問題から不安定であったR-9D系列の波動砲システムを見直し、出力の安定、そして機体の迎撃性能の見直しを図った、新たな系統の中距離支援機。波動砲の出力は大幅に下がっているものの、チャージに要する時間を短縮し、なおかつ照射時間の延長によって射程を維持しつつ、威力の低下もある程度抑えている。

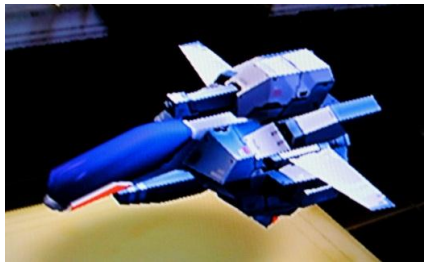
開発レベル		Lv2	
開発コスト			
ソルモナジウム　120 エーテリウム　0 バイドルゲン　0			
移動力	3	燃料	30
索敵	3	小隊	RC
耐久力	90	チャージ	3ターン
回避	30%	B係数	影響なし

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
追尾ミサイル	7	25	2-3	70%	攻／迎	誘導ミサイル	
持続式圧縮波動砲	―	86	―	100%	攻	粒子兵器	チャージ武器
ツインレーザー	14	35	2-2	50%	攻／反	偏向光学兵器	フォース装着時：赤
着弾分散レーザー	14	43	1-1	65%	攻／反	偏向光学兵器	フォース装着時：青
ディフェンスレーザー	18	50	1-1	75%	迎	偏向光学兵器	フォース装着時：黄

チャージ武器　攻撃範囲



※流星派使用不可



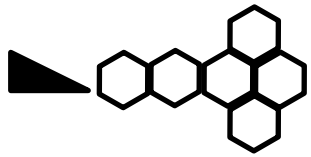
RX-10　アルバトロス

連合、傭兵	種別　武装試験機	フォース　テンタクル・フォース

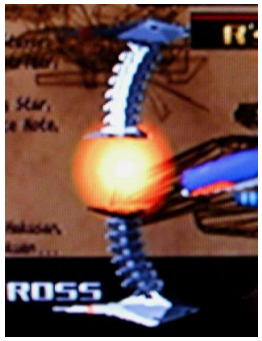
特殊フォースのテスト用に開発された機体。革命軍のTX-Tエクリプスに遅れはとったものの、敵内部にエネルギーを瞬間発生させる衝撃波動砲を搭載したものとしては連合軍側初の機体。広範囲攻撃が可能ながら威力も高い同波動砲に加え、テンタクル・フォースを併用することで、テスト機ながら非常に攻撃的な運用が可能となっている。その分、バイド係数が通常の機体よりやや高い。

開発レベル	Lv2		
開発コスト			
ソルモナジウム　100 エーテリウム　0 バイドルゲン　0			
移動力	3	燃料	50
索敵	2	小隊	RC
耐久力	100	チャージ	4ターン
回避	35%	B係数	E級

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
バルカン	99	10	1-1	45%	攻／迎	機銃	
誘爆ミサイル	5	35	2-2	35%	攻／反	誘導ミサイル	
衝撃波動砲	―	110	―	100%	攻	粒子兵器	チャージ武器
スティングRAY	14	40	2-2	40%	攻／反	直進光学兵器	フォース装着時：赤
ハウンドRAY	14	37	2-2	40%	攻／反	偏向光学兵器	フォース装着時：青
スネイルRAY	18	48	1-1	65%	攻／迎	偏向光学兵器	フォース装着時：黄

チャージ武器　攻撃範囲


※流星派使用不可



F-X　テンタクル・フォース

連合、傭兵	種別　フォース	―

コントロールロッドに金属の「触手」を取り付け、バイド体本体との力場共鳴により、超硬度と自在な動きを可能とした革新的なフォース。触手によってレーザーの制御精度や、フォースシュート時の威力の向上を実現している。反面、不安定さから耐久性は高くない。

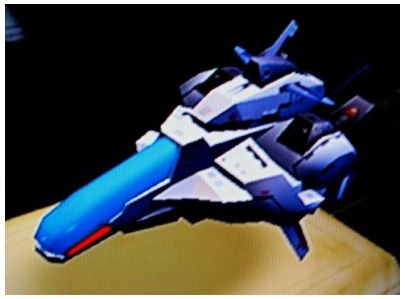
開発レベル	Lv2		
開発コスト			
ソルモナジウム　0 エーテリウム　0 バイドルゲン　100			
移動力	2	燃料	100
索敵	2	小隊	単機
耐久力	128	チャージ	なし
回避	45%	B係数	E級

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
バイド粒子弾	99	10	1-1	45%	攻／反	機銃	単機
フォースシュートT	99	70	1-1	65%	攻	体当たり	単機、ノックバック　※

チャージ武器　攻撃範囲

※　フォースシュートは白兵戦兵器として扱い、命中判定時にスキルは「格闘攻撃」のみ使用可能

※攻撃性デコイ機能



R-9AD　エスコート・タイム

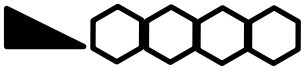
連合軍以外	種別　管制攻撃機	フォース　なし

革命軍の新技術によって、波動砲を発射可能な「攻撃性デコイ」を射出・制御する機能を有した新機軸の機体。

※攻撃性デコイ：デコイ発生時の自機＋RC数と同じ機数で編成される、1RC小隊の姿のデコイを発生させる。このデコイは消滅まで、何度でも波動砲をチャージして使用可能（その性能は本体と同じ）。また、デコイ爆破の際は、デコイRC小隊の中核（通常のRC小隊でいうところの自機）の耐久力を参考に、単機ダメージを算出する。また、デコイ小隊は他デコイ同様修理可能、艦載不可。

開発レベル		Lv2	
開発コスト			
ソルモナジウム　120 エーテリウム　0 バイドルゲン　0			
移動力	3	燃料	35
索敵	2	小隊	RC
耐久力	100	チャージ	3ターン
回避	25%	B係数	影響なし

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
追尾ミサイル	7	25	2-3	70%	攻／迎	誘導ミサイル	
爆雷	3	60	下2-2	35%	攻	直進ミサイル	横、下ヘクスのみ攻撃可
スタンダード波動砲	ー	105	ー	100%	攻	粒子兵器	チャージ武器
デコイ発生	1	1戦闘で1回のみ、現段階の耐久力と同じ耐久力を持つデコイを（移動力）ヘクス距離に配置できる。					
デコイ爆破	1	HP/2	1-1	必中	攻	粒子兵器	単機、使用後デコイ消滅
		※デコイ爆破のダメージは、デコイに隣接する敵味方すべての機体に及ぶ					

チャージ武器　攻撃範囲


※再移動可能

R-11A　フューチャー・ワールド

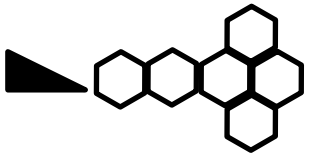
連合軍以外	種別　高機動機	フォース　なし

R-9A2以降の開発技術を基に、RX-10系列の技術をも取り込みつつ、高機動化路線を推し進めた機体。安定性、量産性に優れ、市街地戦闘を想定した小回りの効く機動性に定評がある。独自の装備として、射程が長い捕獲弾も有する。

※再移動：攻撃終了後、[（移動力）-（そのターン中にすでに移動したヘクス数）]の距離を移動することができる。

開発レベル		Lv2	
開発コスト			
ソルモナジウム　110 エーテリウム　0 バイドルゲン　0			
移動力	5	燃料	45
索敵	3	小隊	単機
耐久力	90	チャージ	4ターン
回避	50%	B係数	影響なし

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
バルカンtype2	99	15	1-1	50%	攻／迎	機銃	
光子魚雷	6	30	2-2	50%	攻／反	直進ミサイル	
捕獲弾	11	25	2-4	92%	攻	誘導ミサイル	※1
		※1　生物系のバイド体（RC機も1機と数える）をこの武器で倒した際、バイドルゲンを2D6獲得					
圧縮炸裂波動砲	-	115	-	100%	攻	粒子兵器	チャージ武器

チャージ武器　攻撃範囲


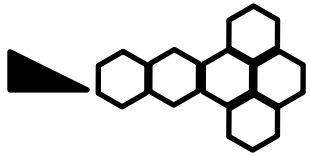
T-T02　エクリプス実戦配備型

連合軍以外	種別　可変戦闘機	フォース　なし

グランゼーラ革命軍を象徴する、バイド技術を排した主力戦闘機。フォースなしでも使用可能なエクリプス(XPS)レーザーのほか、各武装も最新の規格のものをいち早く試験採用している。可変加速機能もより強化された。
※加速／減速：移動開始前か終了時に行動を消費し、加速／通常状態に切り替え可能。加速中は燃料消費2倍、移動力5となるが、回避が7%となる。

開発レベル	Lv2		
開発コスト			
ソルモナジウム　50 エーテリウム　0 バイドルゲン　0			
移動力	3(5)	燃料	50
索敵	2	小隊	RC
耐久力	105	チャージ	4ターン
回避	40(7)%	B係数	影響なし

※加速中は移動力5、回避率7%となる

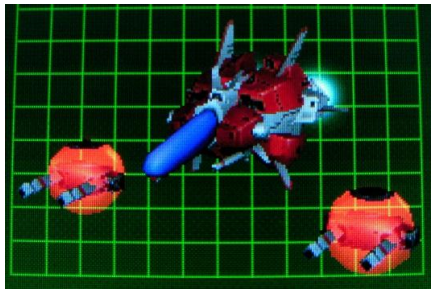
チャージ武器　攻撃範囲


武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
バルカンtype2	99	15	1-1	50%	攻／迎	機銃	
追尾ミサイルⅡ	7	31	2-3	75%	攻／迎	誘導ミサイル	
XPSレーザーⅡ	7	34	2-2	50%	攻／反	直進光学兵器	
衝撃波動砲Ⅱ	―	118	―	100%	攻	粒子兵器	チャージ武器

開発レベル			
開発コスト			
移動力		燃料	
索敵		小隊	
耐久力		チャージ	
回避		B係数	

チャージ武器　攻撃範囲

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考



※亜空間突入／帰還可能

OF-1　ダイダロス

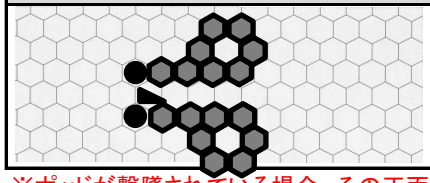
連合軍以外	種別　軌道戦闘機	フォース　なし

サイバーコネクター接続により、特殊補助兵装・ポッドをパイロットの思念で制御できるようになった戦闘機・オービタルファイターシリーズの基礎機体。バイド技術とはまったく異なる技術系統で作られていながらレーザー兵器と亜空間潜航能力を有し、革命軍の亜空間主力戦闘機として、連合軍のウォー・ヘッドと並び広く運用されている。

開発レベル		Lv2	
開発コスト			
ソルモナジウム　150 エーテリウム　0 バイドルゲン　0			
移動力	4	燃料	40
索敵	2	小隊	単機
耐久力	120	チャージ	5ターン
回避	40%	B係数	影響なし

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
ドリルレーザー	18	55	1-1	40%	攻／反	直進光学兵器	単機
リングレーザー	14	43	2-2	60%	攻／反	偏向光学兵器	単機
ホーミングミサイル	7	33	2-3	65%	攻／迎	誘導ミサイル	単機
ポッドシュート	―	55	―	80%	攻	物理攻撃	単機、チャージ武器　※
	※　ポッドシュートは白兵戦兵器として扱い、命中判定時にスキルは「格闘攻撃」のみ使用可能。						

チャージ武器　攻撃範囲



※ポッドが撃墜されている場合、その正面範囲へのチャージ武器は使用不可

※補助武装（パイロットは搭乗不可、フォースと同じく本体搭乗者の能力値とスキルを反映可能）

レッド・ポッド

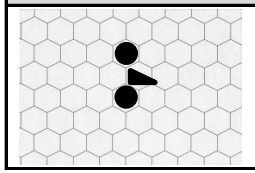
連合軍以外	種別　補助武装	フォース　なし

OF-1ダイダロスが2機有する、思念制御型ビットデバイス。本体に追従し、接近してきた敵機に対して本体とは別に攻撃を加えるほか、本体のチャージ兵器として、敵機に高エネルギーを帯びて体当たりする機能も有する。ただし攻撃射程が短く、通信距離の問題で本体の側から離れられないほか、フォースと同じく、戦闘中は一度撃墜されるとRC機のような再補充ができないという欠点も持つ。

開発レベル		Lv2	
開発コスト			
ソルモナジウム　100 エーテリウム　0 バイドルゲン　0			
移動力	0	燃料	100
索敵	2	小隊	単機
耐久力	100	チャージ	5ターン
回避	25%	B係数	影響なし

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
光子バルカン	50	17	1-1	65%	攻／反	直進光学兵器	単機
	※OF-1ダイダロスにはこのレッド・ポッドが2機追随し、それぞれが本体とは別にアクションで攻撃を行うことができる（タイミングは本体と異なるタイミングでも構わない）						
	※合体中のフォースと同じく、艦載時には本体とまとめて1機と数える						

レッド・ポッド　配置図



※本体に追随して移動

※流星派使用不可

TL-2A　アキレウス

革命、傭兵	種別　人型接近戦機	フォース　なし

R戦闘機とは根幹から異なる、人型の異層次元戦闘兵器計画のスタートラインとして開発されたプロトタイプ。動力やザイオング慣性制御などはR戦闘機と基礎を同じくするが、白兵戦兵器を主とする点からして運用概念は異なる。占拠機能を有するという利点もあるものの、機動性にかなり難があり、搭乗者を選ぶ機体である。

開発レベル	Lv2		
開発コスト			
ソルモナジウム　100 エーテリウム　0 バイドルゲン　0			
移動力	2	燃料	45
索敵	2	小隊	単機
耐久力	100	チャージ	–
回避	30%	B係数	影響なし

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
バルカン	99	10	1-1	45%	攻／迎	機銃	単機
ビームソード・紅蓮	30	55	1-1	85%	攻／反	光学白兵戦兵器	単機　※
ビームソード・群青	30	48	1-1	80%	攻／迎	光学白兵戦兵器	単機　※
占拠機能	—	自機と同ヘクス内の施設の占拠率を、(75-受けているダメージ)%上昇					

チャージ武器　攻撃範囲

※　ビームソードは白兵戦兵器として扱い、命中判定時にスキルは「格闘攻撃」のみ使用可能

※流星派使用不可

TL-2A2　ネオプトレモス

革命、傭兵	種別　人型接近戦機	フォース　なし

アキレウスをより接近戦に特化させた仕様に改装した、人型接近戦機。ビームソードよりもより物理的な威力向上が期待できる実体白兵戦兵器・ヒートホークを装備し、追加装甲を生かした体当たりも攻撃手段として加わったが、それらの重装備の分、回避能力ではアキレウスに劣る。各攻撃の破壊力は侮れないが、接近するまでが戦術の肝となる、玄人向けの機体。

開発レベル	Lv2		
開発コスト			
ソルモナジウム　130 エーテリウム　20 バイドルゲン　0			
移動力	2	燃料	45
索敵	2	小隊	単機
耐久力	110	チャージ	–
回避	25%	B係数	影響なし

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
ヒートホーク・黄昏	25	62	1-1	83%	攻／反	光学白兵戦兵器	単機　※
ヒートホーク・萌木	20	50	1-1	78%	攻／迎	光学白兵戦兵器	単機　※
体当たり	99	60	1-1	50%	攻	体当たり	単機、ノックバック　※
占拠機能	—	自機と同ヘクス内の施設の占拠率を、(75-受けているダメージ)%上昇					

チャージ武器　攻撃範囲

※　ヒートホークと体当たりは白兵戦兵器として扱い、命中判定時にスキルは「格闘攻撃」のみ使用可能

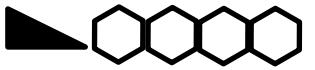
R-9AF　モーニング・グローリー

流星、傭兵	種別　試験機	フォース　スタンダード・フォース改ST

工作用機体を転用して造られた、波動砲装備型フォース試験機。R戦闘機の先祖とも言うべきR-3に形状が酷似しているが、開発陣は偶然であると否定している。分離状態のフォースから本体と連動して波動砲を発射可能だが、その威力は合体時と比べると落ちる。なお、フォースが被弾してもチャージは停止しないが、実験に重点を置いたため、レーザーの出力など他性能は全体的に低め。

開発レベル	Lv2		
開発コスト			
ソルモナジウム　180 エーテリウム　20 バイドルゲン　0			
移動力	3	燃料	60
索敵	3	小隊	単機
耐久力	130	チャージ	3ターン
回避	35%	B係数	影響なし

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
レールガン	99	20	1-2	45%	攻／迎	機銃	単機
追尾ミサイル(ST)	10	40	2-4	70%	攻／迎	誘導ミサイル	単機
フォース波動砲	ー	105(80)	ー	100%	攻	粒子兵器	単機、チャージ武器
対空レーザー改(ST)	14	45	1-2	45%	攻／反	直進光学兵器	フォース装着時：赤
反射レーザー改(ST)	14	40	2-2	60%	攻／反	偏向光学兵器	フォース装着時：青
対地レーザー改	18	50	1-1	65%	攻／迎	偏向光学兵器	フォース装着時：黄
フォースチャージ	ー	装着中のフォースに隣接している敵に対し、フォースシュートと射程1の武器攻撃を同時に行う					

チャージ武器　攻撃範囲


※事前索敵なしでも移動後即攻撃可能

※フォース合体時の波動砲の威力は105、分離中は威力80で本体とフォースの両方から同時発射される

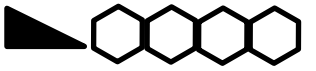
F-A2/ST　スタンダード・フォース改ST

流星、傭兵	種別　STフォース	ー

モーニング・グローリーのフォース波動砲に対応すべく、遠隔波動エネルギー伝達装置を内蔵したスタンダード・フォース。試験用の急造品ではあるが、非破壊特性の搭載には成功している。なお、フォース波動砲の発射は本体の行動と同時に行うものなので、フォースが別の攻撃などで行動終了済みでも発射可能。フォースが被弾しても、本体のチャージが途切れることはない。

開発レベル	Lv2		
開発コスト			
ソルモナジウム　0 エーテリウム　20 バイドルゲン　110			
移動力	3	燃料	100
索敵	3	小隊	単機
耐久力	180	チャージ	なし
回避	35%	B係数	E級

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
フォースバルカン	99	20	1-2	45%	攻／反	機銃	単機
フォースシュート(ST)	99	30	1-1	70%	攻	体当たり	単機、ノックバック　※
非破壊特性	ー	ダメージで破壊されることがない。 盾として使った場合、耐久力までの攻撃のダメージを吸収し無効化する。 ただし、ダメージは受けなくてもバイド汚染の影響は受ける。 また、本体から4ヘクス以上離れた場合は活動停止状態になる。					

チャージ武器　攻撃範囲


※事前索敵なしでも移動後即攻撃可能

※　フォースシュートは白兵戦兵器として扱い、命中判定時にスキルは「格闘攻撃」のみ使用可能

TL-T　ケイロン（人型形態）

流星、傭兵	種別　人型変形試作機	フォース　シールド・フォース

流星派世界で低コスト量産機（R-9K）のフレームを流用して造られた、人型変形試験機。現在は試験ならびに製造も停止となっているため、数機のみがこの現世界に存在する。人型形態（キャンサーと呼ばれるバイド体に似ているとの意見もあり）とR戦闘機形態で異なる波動砲を発射する「ハイブリット波動砲」システムと、守備能力に特化した結果、接近戦に最適化したシールド・フォースが最大の特徴。

※アクションを消費して変形可能（変形後移動も可能だが、アクションを消費しているので攻撃は不可）

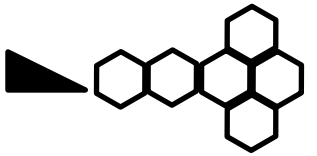
武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
レールガン	99	20	1-2	45%	攻／迎	機銃	単機
4WAY追尾ミサイル	8	45	2-4	70%	攻／迎	誘導ミサイル	単機
衝撃波動砲（ST）	ー	121	ー	100%	攻	粒子兵器	単機、チャージ兵器
レーザーランス	16	60	1-1	45%	攻／反	直進光学兵器	フォース装着時：赤
レーザーブレード	16	50	1-1	60%	攻／反	直進光学兵器	フォース装着時：青
レーザーシールド	6	80	1-4	60%	迎	偏向光学兵器	フォース装着時：黄
フォースチャージ	ー	装着中のフォースに隣接している敵に対し、フォースシュートと射程1の武器攻撃を同時に行う					

※事前索敵なしでも移動後即攻撃可能

開発レベル		Lv2	
開発コスト			
ソルモナジウム　180 エーテリウム　20 バイドルゲン　0			
移動力	2	燃料	80
索敵	3	小隊	単機
耐久力	130	チャージ	3ターン
回避	35%	B係数	E級

※耐久力は別形態と共用

チャージ武器　攻撃範囲



※変形してもチャージ段階は別形態に継続される

TL-T　ケイロン（戦闘機形態）

流星、傭兵	種別　STフォース	ー

TL-Tケイロンの、戦闘機形態。フレームに利用しているR-9Kサンデー・ストライクの形状そのものとなるが、武装については独自のものが搭載されており、変形システムに圧迫されたため波動砲も旧式のものしか搭載できなかった。また、フォース制御システムにも問題があり、この形態ではフォースと合体することができない（変形時には自動で分離する）。

※アクションを消費して変形可能（変形後移動も可能だが、アクションを消費しているので攻撃は不可）

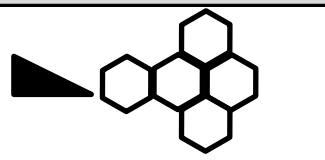
武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
レールガン	99	20	1-2	45%	攻／迎	機銃	単機
4WAY追尾ミサイル	8	45	2-4	70%	攻／迎	誘導ミサイル	単機
拡散波動砲試作型（ST）	ー	95	ー	100%	攻	粒子兵器	単機、チャージ武器

※事前索敵なしでも移動後即攻撃可能

開発レベル		Lv2	
開発コスト			
ソルモナジウム　180 エーテリウム　20 バイドルゲン　0			
移動力	4	燃料	80
索敵	3	小隊	単機
耐久力	130	チャージ	3ターン
回避	45%	B係数	E級

※耐久力は別形態と共用

チャージ武器　攻撃範囲



※変形してもチャージ段階は別形態に継続される

F-SD シールド・フォース

流星、傭兵	種別 STフォース	ー

ケイロンのために開発された、近接防御特化型のフォース。しかしテストパイロットがこのフォースを緊急接近、緊急離脱という攻撃的な手法に用いたため、後の近接戦用フォースの開発の契機となったという逸話は、流星派世界のパイロットの間では有名である。

開発レベル		Lv2	
開発コスト			
ソルモナジウム 10 エーテリウム 10 バイドルゲン 130			
移動力	3	燃料	100
索敵	3	小隊	単機
耐久力	190	チャージ	なし
回避	35%	B係数	E級

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
フォースバルカン	99	20	1-2	45%	攻／反	機銃	単機
シールドフォースシュート	99	35	1-1	75%	攻	体当たり	単機、ノックバック ※
非破壊特性	ー	ダメージで破壊されることがない。 盾として使った場合、耐久力までの攻撃のダメージを吸収し無効化する。 ただし、ダメージは受けなくてもバイド汚染の影響は受ける。 また、本体から4ヘクス以上離れた場合は活動停止状態になる。					

チャージ武器 攻撃範囲

※事前索敵なしでも移動後即攻撃可能

※ フォースシュートは白兵戦兵器として扱い、命中判定時にスキルは「格闘攻撃」のみ使用可能

移動力		燃料	
索敵		小隊	
耐久力		チャージ	
回避		B係数	

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考

チャージ武器 攻撃範囲

R-11B　ピース・メーカー（石川県警仕様）

流星、傭兵	種別　高機動機	フォース　なし

流星派世界の民間武装警察組織・「石川県警」のカスタム版R-11Bを、MO-2で再現した機体。市街地で周辺に被害を及ぼさない、ピンポイント攻撃用の波動砲を搭載している。流星派世界の石川県警には、さらに上を行くカスタム機も存在した。
※加速／減速：移動開始前か終了時に行動を消費し、加速／通常状態に切り替え可能。加速中は燃料消費2倍、移動力6となるが、回避が10%となる。

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
レールガン	99	20	1-2	45%	攻／迎	機銃	単機
追尾ミサイル（ST）	10	40	2-4	70%	攻／迎	誘導ミサイル	単機
捕獲弾	11	25	2-4	92%	攻	誘導ミサイル	単機　※1
		※1　生物系のバイド体（RC機も1機と数える）をこの武器で倒した際、バイドルゲンを2D6獲得					
ロックオン波動砲	ー	50×3	ー	100%	攻	粒子兵器	単機、チャージ武器　※2
		※2　別々の対象に、それぞれ好きなだけのフェイントを個別にかけて発射可能（判定も別々に3回行う）。「技術射撃」などのスキルは1回使えば、3発すべてに適用される。					

開発レベル	Lv2		
開発コスト			
ソルモナジウム　190 エーテリウム　0 バイドルゲン　0			
移動力	4（6）	燃料	80
索敵	3	小隊	単機
耐久力	110	チャージ	3ターン
回避	50（10）%	B係数	影響なし

※加速中は移動力6、回避率10%となる

チャージ武器　攻撃範囲
4ヘクス範囲内 3ヘクス攻撃 （同一ヘクス 重複攻撃可

R-9Bst　ストライダー（バリア波動砲装備型）

流星、傭兵	種別　長距離巡航機	フォース　ディフェンシヴ・フォースST

中長距離巡航ユニットを搭載した、流星派世界のR-9Bストライダー。こちらは爆撃機ではなく、大型艦船による移動が困難な宙域への単独航行のために開発された機体であり、突入任地でのサバイバビリティーを最優先された。防御兵器・バリア波動砲がその最たる例だが、対象に対し密着状態で使用する必殺の戦法が判明し、いぶし銀のパイロットの間ではその決定力から愛用されている。

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
レールガン	99	20	1-2	45%	攻／迎	機銃	単機
爆雷（ST）	5	70	下2-2	45%	攻	直進ミサイル	横、下ヘクスのみ攻撃可
バリア波動砲	－	40×5	－	100%	攻	粒子兵器	単機、チャージ武器
ツインレーザー（ST）	16	40	2-3	60%	攻／反	偏向光学兵器	単機、フォース装着時：赤
着弾分散レーザー（ST）	16	48	1-1	75%	攻／反	偏向光学兵器	単機、フォース装着時：青
ディフェンスレーザー（ST）	20	60	1-1	80%	迎	偏向光学兵器	単機、フォース装着時：黄
フォースチャージ	ー	装着中のフォースに隣接している敵に対し、フォースシュートと射程1の武器攻撃を同時に行う					

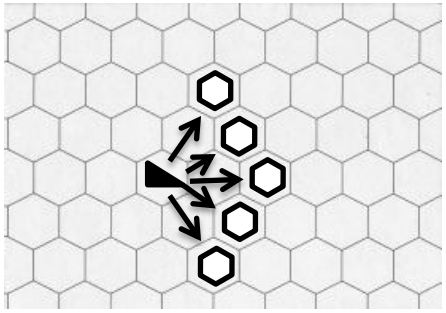
※事前索敵なしでも移動後即攻撃可能

開発レベル	Lv2		
開発コスト			
ソルモナジウム　120 エーテリウム　50 バイドルゲン　0			
移動力	4	燃料	150
索敵	3	小隊	単機
耐久力	160	チャージ	4ターン
回避	45%	B係数	E級

チャージ武器　攻撃範囲
次頁参照

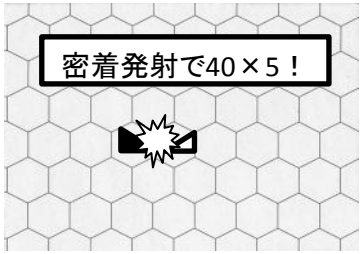
バリア波動砲・発射時

バリア波動砲は発射時、下図のように固定の5方向、2ヘクス先へ「バリアブロック」を生成・投射する。
この各バリアブロックは、終着地点で耐久力40（単機）の障害物として、3ターン残留した後自然消滅する。
もし射出時、移動するバリアブロックの射線上に敵機がいた場合、敵機と接触したバリアブロックは即座に消滅し、命中率100%、威力40（単機）のチャージ武器（粒子兵器）による攻撃として、命中・回避判定を行う。



密着バリア波動砲の特例

バリア波動砲発射時に、本体（あるいは合体中のフォース）の正面ヘクスに敵機がいる場合、バリアブロックは5つすべてがその対象に殺到する。即座に威力200（単機）のチャージ武器による命中・回避判定を行うこと。



F-D/ST　ディフェンシヴ・フォースST

流星、傭兵	種別　STフォース	ー

流星派世界のディフェンシヴ・フォース。特に目立った特徴がない分、非常に安定しており扱いやすく、あらゆるR戦闘機に採用された防御運用フォースの代表格である。

開発レベル	Lv2		
開発コスト			
ソルモナジウム　0 エーテリウム　20 バイドルゲン　110			
移動力	3	燃料	100
索敵	3	小隊	単機
耐久力	180	チャージ	なし
回避	35%	B係数	E級

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
フォースバルカン	99	20	1-2	45%	攻／反	機銃	単機
フォースシュート（ST）	99	30	1-1	70%	攻	体当たり	単機、ノックバック　※
非破壊特性	ー	ダメージで破壊されることがない。 盾として使った場合、耐久力までの攻撃のダメージを吸収し無効化する。 ただし、ダメージは受けなくてもバイド汚染の影響は受ける。 また、本体から4ヘクス以上離れた場合は活動停止状態になる。					

チャージ武器　攻撃範囲

※事前索敵なしでも移動後即攻撃可能

※　フォースシュートは白兵戦兵器として扱い、命中判定時にスキルは「格闘攻撃」のみ使用可能

※亜空間突入／帰還可能

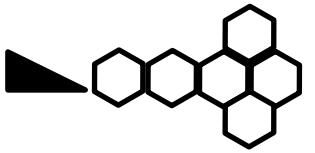
RX-12　クロス・ザ・ルビコン　決戦兵器

流星派のみ	種別　試験機	フォース　フレキシブル・フォースST

人類が制御しうるバイドエネルギーの量、その限界を越えるべく開発された、バイド係数増大化試験機。亜空間機であるのみならず、後のバイド技術機に多大な影響を与えた機体だが、この存在そのものが人類の狂気の始まりであるとも言える。
※バイディックブラスト：パイロットが「バイドアクセル」を行って戦闘機の判定を行った場合、バイドアクセルによるボーナスを2倍とする。

開発レベル		Lv2	
開発コスト			
ソルモナジウム　180 エーテリウム　60 バイドルゲン　60			
移動力	4	燃料	100
索敵	3	小隊	単機
耐久力	220	チャージ	3ターン
回避	55%	B係数	D級

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
レールガン	99	20	1-2	45%	攻／迎	機銃	単機
光子魚雷（ST）	8	50	2-4	70%	攻／反	直進ミサイル	単機
圧縮炸裂波動砲（ST）	ー	132	ー	100%	攻	粒子兵器	単機、チャージ武器
触手イナズマレーザー（ST）	20	60	1-3	60%	攻／反	直進光学兵器	フォース装着時：赤
ジョイントレーザー（ST）	20	50	2-3	70%	攻／迎	偏向光学兵器	フォース装着時：青
ダブルスネイルレーザー（ST）	25	75	1-1	85%	攻／迎	偏向光学兵器	フォース装着時：黄
フォースチャージ	ー	装着中のフォースに隣接している敵に対し、フォースシュートと射程1の武器攻撃を同時に行う					

チャージ武器　攻撃範囲


※事前索敵なしでも移動後即攻撃可能

F-RX12/ST　フレキシブル・フォースST　決戦兵器

流星派のみ	種別　STフォース	ー

流星派世界でテンタクル・フォースとは別のチームが開発した、触手部分に「X-マルチプル構造」を導入し、よりしなやかな動作を実現した触手装備型フォース。クロス・ザ・ルビコンと同じくバイド係数の大幅な上昇により、その攻撃性、耐久力など、すべての性能が向上している。その動きは、もはや機械ではなく生物的ですらある。

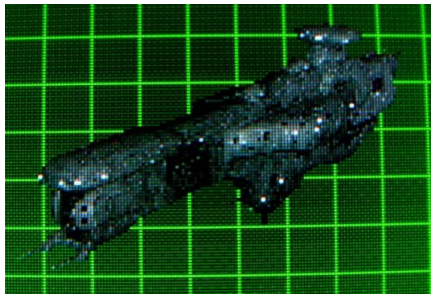
開発レベル		Lv2	
開発コスト			
ソルモナジウム　30 エーテリウム　30 バイドルゲン　180			
移動力	3	燃料	100
索敵	3	小隊	単機
耐久力	220	チャージ	なし
回避	45%	B係数	D級

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
フォースバルカン	99	20	1-2	45%	攻／反	機銃	単機
フォースシュートT（ST）	99	50	1-1	85%	攻	体当たり	単機、ノックバック
非破壊特性	ー	ダメージで破壊されることがない。 盾として使った場合、耐久力までの攻撃のダメージを吸収し無効化する。 ただし、ダメージは受けなくてもバイド汚染の影響は受ける。 また、本体から4ヘクス以上離れた場合は活動停止状態になる。					

チャージ武器　攻撃範囲

※事前索敵なしでも移動後即攻撃可能

※　フォースシュートは白兵戦兵器として扱い、命中判定時にスキルは「格闘攻撃」のみ使用可能



UFHC－007　ヴァナルガンド級

勢力制限なし	種別　宇宙巡航艦	－

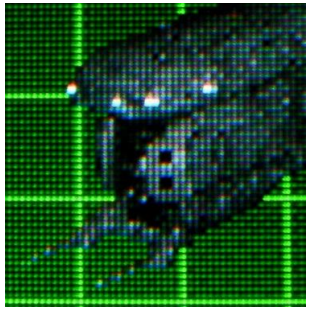
長らく運用されている、標準的な巡航艦。機動力、積載量ともにバランスがよく、火力面においては艦首大型波動砲「ヴァーン砲」、ならびに艦橋部のビーム主砲の射程や威力は、この生産コストで作られる艦としては破格である。索敵距離もかなりのもので、後方支援から最前線指揮まで、幅広くこなせる万能艦。

開発レベル		Lv2	
開発コスト			
ソルモナジウム　450 エーテリウム　0 バイドルゲン　0			
移動力	3	燃料	100
索敵	4	小隊	単機
耐久力	180	チャージ	艦首砲
回避	15%	B係数	影響なし

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
本体:追尾ビーム	20	25	2-4	70%	攻／迎	偏向光学兵器	単機
艦首:ヴァーン砲							
艦橋:主砲							
搭載可能×３	－	出撃選択時、戦闘中に最大3機まで味方機（艦以外）を搭載可能。搭載した機体は次自軍ターン開始時、完全回復。発進時には、発進した機体のみ行動を消費する。					

占有ヘクス数

＝本体部分
＝艦首砲部分
＝艦橋部分



ヴァナルガンド級・ヴァーン砲

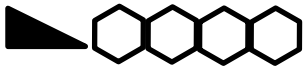
勢力制限なし	種別　艦首ビーム砲	－

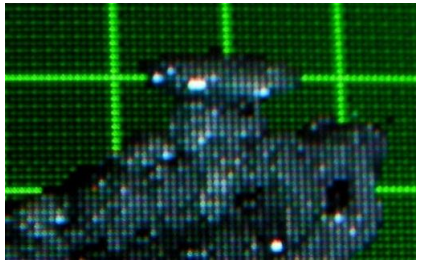
ヴァナルカンド級巡航艦の最大の武器である、艦首搭載の大型波動砲。艦に搭載されている複数の異層次元航法推進ユニットから供給される波動エネルギーを寄り合わせ、一気に照射する。ただし艦首が艦の前方にせり出しているため、チャージを妨害される確率が高い。

開発レベル		Lv2	
開発コスト			
修理コスト　ソルモナジウム15			
移動力	0	燃料	0
索敵	4	小隊	単機
耐久力	160	チャージ	3ターン
回避	1%	B係数	影響なし

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
艦首波動砲	－	120	－	100%	攻	粒子兵器	単機、チャージ武器

チャージ武器　攻撃範囲





ヴァナルガンド級・艦橋主砲

勢力制限なし	種別　武装	ー

ヴァナルガンド級の戦闘司令艦橋。主な機能や管制能力に関しては艦内中央部に集中しているため、この艦橋が破壊されても戦闘続行に支障はない。搭載されているビーム主砲は上空掃射専用なので、この艦を運用する際には敵部隊の下方空域を確保することが重要となる。、

開発レベル	Lv2		
開発コスト			
修理コスト　ソルモナジウム15			
移動力	0	燃料	0
索敵	4	小隊	単機
耐久力	160	チャージ	なし
回避	1%	B係数	影響なし

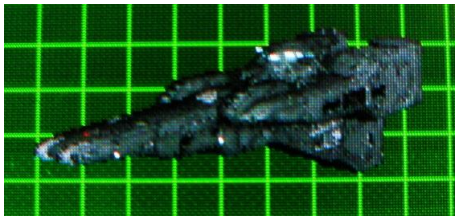
チャージ武器　攻撃範囲

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
主砲	16	45	上2-4	50%	攻／反	直進光学兵器	単機、上・横のみ攻撃可

開発レベル			
開発コスト			
移動力		燃料	
索敵		小隊	
耐久力		チャージ	
回避		B係数	

チャージ武器　攻撃範囲

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考



UFDD-02　ニーズヘッグ級

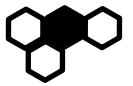
勢力制限なし	種別　宇宙駆逐艦	ー

攻撃面に特化した宇宙駆逐艦。戦域への突入に適したフォルムと、亜空間潜航を行うバイド体に対抗するための兵器「亜空間バスター」をいち早く導入した、対バイド戦用の艦であったが、人類同士の戦争が続く今も同じ運用目的で用いられている。革命軍蜂起のころまでは艦載能力をも削って攻撃に特化していたが、現行型には狭いながらも艦載・修理用のドックが追加されている。

開発レベル		Lv2	
開発コスト			
ソルモナジウム　250 エーテリウム　0 バイドルゲン　0			
移動力	3	燃料	45
索敵	4	小隊	単機
耐久力	160	チャージ	なし
回避	20%	B係数	影響なし

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
追尾ミサイル	7	25	2-3	70%	攻／迎	誘導ミサイル	
誘爆ミサイル	5	35	2-2	35%	攻／反	誘導ミサイル	
光子魚雷	6	30	2-2	50%	攻／反	直進ミサイル	
亜空間バスター		※下記参照					
搭載可能×1	ー	出撃選択時、戦闘中に最大1機まで味方機（艦以外）を搭載可能。搭載した機体は次自軍ターン開始時、完全回復。発進時には、発進した機体のみ行動を消費する。					

占有ヘクス数
⬢ ＝本体部分



亜空間バスター

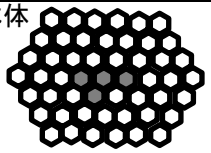
勢力制限なし	種別　時空波兵器	ー

ニーズヘッグ級で初めて戦線に投入されたとされる、対亜空間兵器。現空間にいる対象には可視光の波が走る程度に見えるだけで何の影響も及ぼさないが、時空振を亜空間へ伝達させることによって、亜空間に存在する機体に致命的なダメージを与えることができる。亜空間ソナーと併用することで、確実に運用することが重要となる。

開発レベル			
開発コスト			
移動力		燃料	
索敵		小隊	
耐久力		チャージ	
回避		B係数	

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
亜空間バスター	3	120	-	1	コマンド	粒子兵器	単機
	※通常の武装と同じく、アクションを消費して使用。 範囲内の亜空間にいる機体すべてに攻撃が及ぶ。						

亜空間バスター　攻撃範囲
⬢ ＝艦本体



※水面（水中と空中の境界にあたる部分）ヘクス以外侵入不可

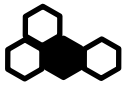
UFWS-004　エーギル級

勢力制限なし	種別　水上攻撃艦	ー

地球連合軍で運用されている、水上攻撃艦。地球の海軍が運用するもの以外では、エウロパなどといった水資源が豊富な星での巡回任務などに使われる程度で、あまり最前線で見られる艦ではない。水上艦としてはほぼ完成形であり、搭載された火器や艦載能力についても、その性能のみを見れば最新の宇宙艦に劣らないものを持つ。

開発レベル	Lv2		
開発コスト			
ソルモナジウム　300 エーテリウム　0 バイドルゲン　0			
移動力	0	燃料	0
索敵	4	小隊	単機
耐久力	160	チャージ	なし
回避	1%	B係数	影響なし

チャージ武器　攻撃範囲
⬢ ＝本体部分

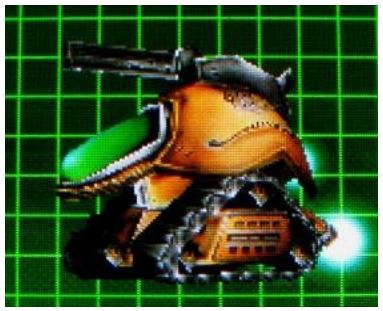


武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
艦対空ミサイル	20	55	上3-5	85%	攻／迎	誘導ミサイル	単機　※1
魚雷H	30	55	下3-5	75%	攻／反	誘導ミサイル	単機　※2
	※1　艦本体部分より上あるいは横、水面、上空ヘクスの敵への攻撃、ならびにそのヘクスからの敵機の攻撃への迎撃にのみ使用可能						
	※2　艦本体部分より下あるいは横、水中、水面のヘクスの敵に対してのみ使用可能						
搭載可能×2	ー	出撃選択時、戦闘中に最大2機まで味方機（艦以外）を搭載可能。搭載した機体は次自軍ターン開始時、完全回復。発進時には、発進した機体のみ行動を消費する。					

開発レベル			
開発コスト			
移動力		燃料	
索敵		小隊	
耐久力		チャージ	
回避		B係数	

チャージ武器　攻撃範囲

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考



※地上専用（飛行不可）

E-Tk02　キウイ・ベリイ（量産型）

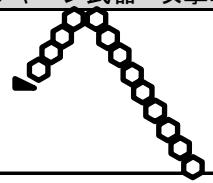
勢力制限なし	種別　陸上作戦車両	フォース　なし

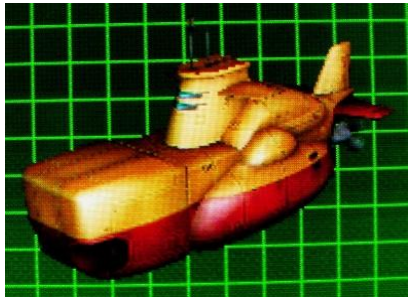
連合軍と革命軍の開戦直後の時期に、連合軍が開発した輸送コンテナ戦車を基に革命軍がその情報を奪取し、完成させた戦闘車両。
その火力と迎撃能力は高く、宇宙においても拠点防衛用に配備されることが稀にある。しかし基本的には大気圏内での運用が主であり、現在では革命軍から手放された機体が全勢力で、砲台のように使われている。

開発レベル	Lv3		
開発コスト			
ソルモナジウム　160 エーテリウム　30 バイドルゲン　0			
移動力	2	燃料	65
索敵	3	小隊	RC
耐久力	130	チャージ	4ターン
回避	15%	B係数	影響なし

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
高射機関砲	99	22	上1-1	65%	攻／迎	機銃	横、上ヘクスのみ攻撃可
地対空ミサイル	40	31	2-3	75%	攻／迎	誘導ミサイル	
弾道弾迎撃ミサイル	3	70	4-5	85%	攻／迎	誘導ミサイル	
大砲	―	140	－	75%	攻撃	物理攻撃	チャージ武器

チャージ武器　攻撃範囲





※水中専用

Sm-Gr-F　グランビア・F

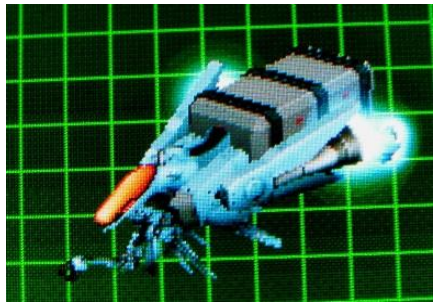
勢力制限なし	種別　潜水攻撃機	フォース　なし

R戦闘機とは全く異なる設計理論で作られた、現行の水中戦闘機の中では最強の機体。設計図には「秘密結社D.A.S.（デストロイ・アンド・サツジン）」なるこの世界に存在しない犯罪組織に関する言及もあったとされ、流星派とはまた別世界から流入したものだったのではないかとも囁かれている。各種ミサイル兵器のほか、超音波を発して軌道周辺の敵機をも一掃する、強力な超音波魚雷を有する。

開発レベル	Lv3		
開発コスト			
ソルモナジウム　130 エーテリウム　30 バイドルゲン　0			
移動力	3	燃料	85
索敵	3	小隊	単機
耐久力	120	チャージ	3ターン
回避	30%	B係数	影響なし

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
魚雷	10	40	水2-4	75%	攻／反	誘導ミサイル	水中か水面のみ攻撃可
爆雷	3	60	下2-2	35%	攻撃	直進ミサイル	横、下ヘクスのみ攻撃可
弾道弾迎撃ミサイル	3	70	4-5	85%	攻／迎	誘導ミサイル	
超音波魚雷	－	135	－	100%	攻撃	物理攻撃	チャージ武器

チャージ武器　攻撃範囲



※艦載不可

Rr2o-3-2　工作機2号機

勢力制限なし	種別　汎用工作機	フォース　なし

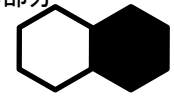
工作機に追加コンテナを搭載し、積載量を増加させた機体。しかしその分機体が肥大化し、艦載が不可能となったため運用が難しく、開発された当初はどの陣営でも配備が敬遠された。現在では改良が進み、修理と同時にバイド除染が行えるようになっているが、それでも艦載は不可能なため、普段は艦に係留して輸送することとなる。

開発レベル	Lv3		
開発コスト			
ソルモナジウム　60 エーテリウム　10 バイドルゲン　10			
移動力	2	燃料	100
索敵	2	小隊	単機
耐久力	95	チャージ	なし
回避	25%	B係数	影響なし

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
バルカン	99	10	1-1	45%	攻／迎	機銃	単機
補給機能	ー						
修理機能・改	ー	RC味方機の場合RC機を1機耐久力MAXで復帰、単機の場合耐久力を20%回復。要修理コスト					
		さらに修理時、対象機体のバイド係数を1段階低下させる（初期段階未満には下がらない）					
運搬・設置機能	ー						

占有ヘクス数

※⬢＝本体部分



開発レベル			
開発コスト			
移動力		燃料	
索敵		小隊	
耐久力		チャージ	
回避		B係数	

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考

チャージ武器　攻撃範囲

R-9A4　ウェーブ・マスター

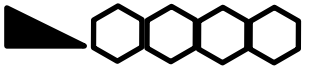
革命軍以外	種別　戦闘機	フォース　スタンダード・フォース改

R-9A系列、最終形態。「波動砲を極めたもの」の名の通り、アロー・ヘッドからの流れを組む汎用機としての最終形態であると同時に、スタンダード波動砲の最大出力と機体性能とのバランスを理想形で実現した機体である。
突出した能力こそないものの、すべてにおいて平均以上の性能を誇り、パイロットの間でも悩んだ時はこの機体を選べば問題ないと、総じて評価は高い。

開発レベル		Lv3	
開発コスト			
ソルモナジウム　150 エーテリウム　50 バイドルゲン　0			
移動力	3	燃料	46
索敵	2	小隊	RC
耐久力	110	チャージ	3ターン
回避	40%	B係数	影響なし

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
バルカン	99	10	1-1	45%	攻／迎	機銃	
追尾ミサイルⅡ	7	31	2-3	75%	攻／迎	誘導ミサイル	
スタンダード波動砲Ⅲ	―	127	―	100%	攻	粒子兵器	チャージ武器
対空レーザー改	14	50	2-2	45%	攻／反	直進光学兵器	フォース装着時：赤
反射レーザー改	14	45	2-2	60%	攻／反	偏向光学兵器	フォース装着時：青
サーチレーザーV改	18	53	1-1	65%	攻／反	偏向光学兵器	フォース装着時：黄

チャージ武器　攻撃範囲



R-9DH2　ホット・コンダクター

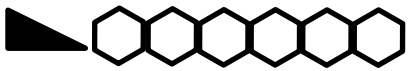
革命軍以外	種別　中距離支援機	フォース　ディフェンシヴ・フォース

R-9DHグレース・ノートの持続式圧縮波動砲を改良した、ビーム照射時間延長型機体の第2段階。機体上部の波動砲持続照射用ユニットがより大型化したため、それを運用するために多少の機動力の改良などは行われているが、結果として機体性能には第1段階からの変化はなかった。それでも短時間で発射可能な長射程波動砲の有用性から、多くの戦場で投入されている。

開発レベル		Lv3	
開発コスト			
ソルモナジウム　140 エーテリウム　20 バイドルゲン　0			
移動力	3	燃料	32
索敵	3	小隊	RC
耐久力	95	チャージ	3ターン
回避	30%	B係数	影響なし

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
追尾ミサイル	7	25	2-3	70%	攻／迎	誘導ミサイル	
持続式圧縮波動砲Ⅱ	―	90	―	100%	攻	粒子兵器	チャージ武器
ツインレーザー	14	35	2-2	50%	攻／反	偏向光学兵器	フォース装着時：赤
着弾分散レーザー	14	43	1-1	65%	攻／反	偏向光学兵器	フォース装着時：青
ディフェンスレーザー	18	50	1-1	75%	迎	偏向光学兵器	フォース装着時：黄

チャージ武器　攻撃範囲



※亜空間突入／帰還可能

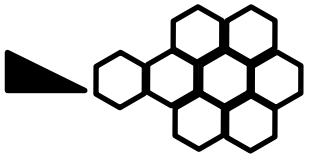
R-9Ak　サンデー・ストライク

革命軍以外	種別　強化戦闘機	フォース　スタンダード・フォースK

R-9Acに続き開発された、強化戦闘機の新型機。現世界では単純にR-9Acの強化機体であったが、流星派世界では同型機が低コストで量産可能な機体であり、そのフレーム設計を導入することで、現世界でも低コストでの建造を実現した。しかしこの設計情報は逆に流星派の技術班に流出し、流星派世界でR-9Akをベースに開発された機体をこの世界で再建造する助けにもなってしまっている。

開発レベル		Lv3	
開発コスト			
ソルモナジウム　100 エーテリウム　10 バイドルゲン　0			
移動力	4	燃料	45
索敵	2	小隊	RC
耐久力	100	チャージ	4ターン
回避	43%	B係数	影響なし

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
光子バルカン	99	17	1-1	65%	攻／反	直進光学兵器	
誘爆ミサイル	7	35	2-2	35%	攻／反	誘導ミサイル	
拡散波動砲	―	95	―	100%	攻	粒子兵器	チャージ武器
ショットガンレーザー2	5	48	1-1	40%	攻／反	直進光学兵器	フォース装着時：赤
スプレッドレーザー	14	35	2-2	75%	攻／反	偏向光学兵器	フォース装着時：青
サーチレーザーV	18	43	1-1	65%	攻／反	偏向光学兵器	フォース装着時：黄

チャージ武器　攻撃範囲


F-Ak　スタンダード・フォースK

革命軍以外	種別　フォース	―

スタンダード・フォースCをサンデー・ストライク用に、同じく低コスト化した新型フォース。その性能はスタンダード・フォースCとまったく同じで、発射できるレーザー兵器も名前と見た目こそ違えど、性能的にはスタンダード・フォースCのものと全く違いはない。

開発レベル		Lv3	
開発コスト			
ソルモナジウム　0 エーテリウム　0 バイドルゲン　80			
移動力	2	燃料	100
索敵	2	小隊	単機
耐久力	130	チャージ	なし
回避	40%	B係数	E級

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
バイド粒子弾	99	10	1-1	45%	攻／反	機銃	単機
フォースシュート	99	60	1-1	70%	攻	体当たり	単機、ノックバック　※

チャージ武器　攻撃範囲

※　フォースシュートは白兵戦兵器として扱い、命中判定時にスキルは「格闘攻撃」のみ使用可能

※流星派使用不可

R-9W　ワイズ・マン

連合、傭兵	種別　要撃機	フォース　スタンダード・フォースC

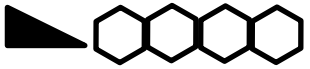
地球連合軍の次期主力戦闘機。精神感応操作によって軌道を操作できる「誘導式波動砲」を搭載し、汎用性も高い優秀な機体である。ただし波動砲を発射する際に相当な消耗をパイロットに強いるため、パイロットが自力で機体から降りられない場合、試験型キャノピーブロックそのものを取り外してパイロットを「交換」する。

※誘導式波動砲：発射時精神点を必ず10点消費。消費できない場合右下図の軌道になる。

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
バルカンtype2	99	15	1-1	0.5	攻／迎	機銃	
追尾ミサイル	7	25	2-3	70%	攻／迎	誘導ミサイル	
誘導式波動砲	―	110	―	120%	攻	粒子兵器	チャージ武器
対空レーザーH	14	45	2-2	45%	攻／反	直進光学兵器	フォース装着時：赤
サーチレーザーH	14	43	2-2	60%	攻／反	偏向光学兵器	フォース装着時：青
バーティカルレーザーH	18	50	1-1	65%	攻／反	偏向光学兵器	フォース装着時：黄

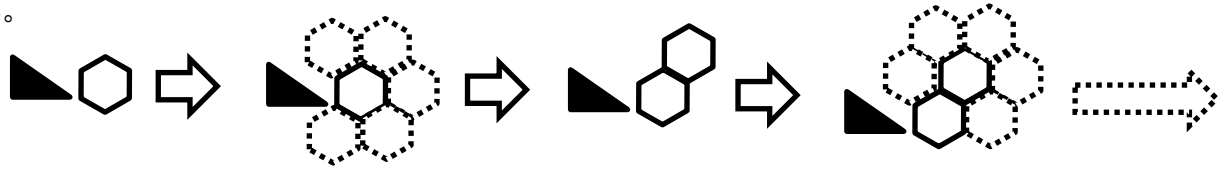
開発レベル	Lv3		
開発コスト			
ソルモナジウム　150 エーテリウム　30 バイドルゲン　0			
移動力	3	燃料	44
索敵	2	小隊	RC
耐久力	105	チャージ	3ターン
回避	40%	B係数	E級

チャージ武器　攻撃範囲（精神点不足時）



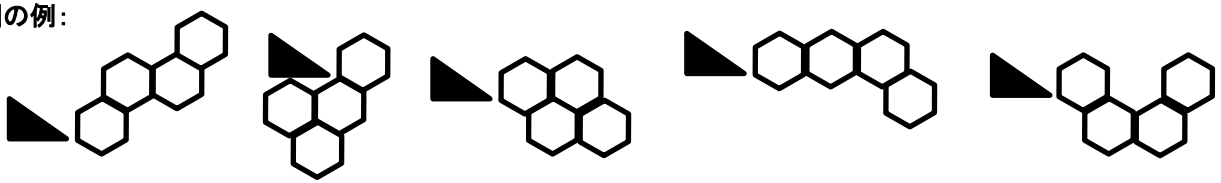
誘導式波動砲の発射軌道

誘導式波動砲を発射する場合、まず自機の前方1ヘクスに「軌道ヘクス」を設置する。その後、1つずつ軌道ヘクスを隣接するヘクスに連結していき、最大4ヘクスの軌道ヘクスを設置することができる。波動砲は、その軌道ヘクスの範囲内に発射される。



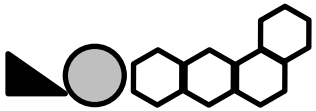
軌道ヘクスは一つ前に置かれたヘクスに隣接していれば、どの方向のヘクスに設置してもよい。ただしすでに軌道ヘクスを設置したヘクスに再設置することは不可能。また、起動ヘクスは2つ、3つで設置終了してもよい。

範囲の例：



フォース合体時の軌道ヘクスの位置

フォースが機体前方に合体中の場合、最初の軌道ヘクスはフォースの一つ前のヘクスに出現する。



精神点がちょうど10点の場合

パイロットの精神点がちょうど10点の場合、特例として、波動砲の軌道制御＆発射、ならびに命中・回避判定、ダメージ適用と、すべての処理が終わった後に気絶する。

※流星派使用不可

R-9Sk　プリンシパリティーズ

連合、傭兵	種別　火炎武装機	フォース　ファイヤ・フォース

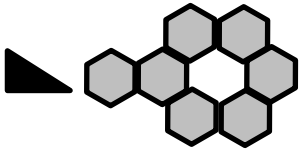
　生体バイドにもっとも有効な攻撃方法として、火炎系武装を導入した試験機体。波動エネルギーを触媒とする各種火炎武装は無酸素の宇宙空間でも燃焼を得ることが可能で、波動エネルギーを通じて異層次元のバイド体にもその火炎は到達し、存在の根幹から焼き尽くす。放熱用に機体がスケルトン構造になっているが、その分機動力が向上し、さらに奇跡的なバランスによって機体に脆弱性は生じなかった。

開発レベル	Lv3		
開発コスト			
ソルモナジウム　120 エーテリウム　0 バイドルゲン　0			
移動力	4	燃料	40
索敵	2	小隊	RC
耐久力	110	チャージ	3ターン
回避	40%	B係数	E級

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
光子バルカン	99	17	1-1	65%	攻／反	直進光学兵器	
誘爆ミサイル	7	35	2-2	35%	攻／反	誘導ミサイル	
灼熱波動砲	―	113	―	100%	攻	火炎攻撃	チャージ武器
チェーンファイア	14	40	2-2	35%	攻／反	火炎攻撃	フォース装着時：赤
ファイアーボム	18	40	1-1	50%	攻／反	火炎攻撃	フォース装着時：青
ファイアーバリア	18	50	1-1	75%	迎撃	火炎攻撃	フォース装着時：黄

※分類が「火炎攻撃」の武器は、種別名に「生体」「生命」を含む機体すべてに対しダメージを最終的に1.2倍とする。

チャージ武器　攻撃範囲



※流星派使用不可

F-SkFr　ファイヤ・フォース

連合、傭兵	種別　フォース	―

　機体からのエネルギー供給により、レーザー兵器ではなく各種火炎兵器を発射する特殊なフォース。しかし機体と分離中は通常のフォースと特性は同じとなるため、フォースシュートに火炎攻撃属性が付いたりすることはない。
　ただし機銃兵器として、従来のバイド粒子弾ではなくバイド体液そのものを噴出する機能を搭載している点は従来型フォースとは異なる。

開発レベル	Lv3		
開発コスト			
ソルモナジウム　0 エーテリウム　0 バイドルゲン　100			
移動力	2	燃料	100
索敵	2	小隊	単機
耐久力	130	チャージ	なし
回避	30%	B係数	E級

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
バイド体液	99	12	1-1	50%	攻／反	機銃	単機
フォースシュート	99	60	1-1	70%	攻	体当たり	単機、ノックバック　※

チャージ武器　攻撃範囲

※　フォースシュートは白兵戦兵器として扱い、命中判定時にスキルは「格闘攻撃」のみ使用可能

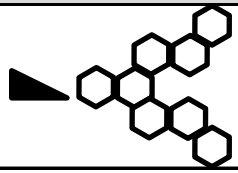
R-13A　ケルベロス

革命軍以外	種別　重武装戦闘機	フォース　アンカー・フォース

追尾性能を有するライトニング波動砲、ならびに高いバイド係数を有する強力なアンカー・フォースの制御ユニットを搭載した、軍事企業ウォーレリック社と連合軍の共同開発機体。当初はサイバーコネクト専用機体であったが、量産性を高めた現段階ではどのパイロットでも使用可能の機体となった。波動砲とフォース以外にも、重武装機体の名前に恥じない強力なレーザー兵器と無類の耐久力を有する。

開発レベル	Lv3		
開発コスト			
ソルモナジウム　130 エーテリウム　20 バイドルゲン　0			
移動力	3	燃料	30
索敵	2	小隊	RC
耐久力	120	チャージ	4ターン
回避	30%	B係数	E級

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
バルカン	5	10	1-1	45%	攻／迎	機銃	
光子魚雷	6	30	2-2	50%	攻／反	直進ミサイル	
ライトニング波動砲	ー	120	ー	100%	攻	粒子兵器	チャージ武器　※1
シェード・α	14	44	2-2	50%	攻／反	直進光学兵器	フォース装着時：赤
サーチ・β	18	49	1-1	65%	攻／反	偏向光学兵器	フォース装着時：青
ターミネイト・γ	18	51	1-1	60%	迎撃	偏向光学兵器	フォース装着時：黄

チャージ武器　攻撃範囲


※1　攻撃範囲内にいる機体のうち、任意の機体を攻撃対象から外すことが可能

F-ANC　アンカー・フォース

革命軍以外	種別　フォース	ー

鉤爪状のコントロールロッドにバイド体の破壊衝動を伝達させることで、まるで獲物に食いつく獣の牙のように稼働させ、対象をバイド体の接触効果による破壊と鉤爪の圧潰による、二重の攻撃で破壊せしめる強力なフォース。流星派世界の同名のフォースは光学チェーンで制御せねば暴走するが、現世界側のこのフォースは特にそうした制限はなく使用できる。

開発レベル	Lv3		
開発コスト			
ソルモナジウム　30 エーテリウム　0 バイドルゲン　130			
移動力	2	燃料	100
索敵	2	小隊	単機
耐久力	130	チャージ	なし
回避	25%	B係数	D級

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
バイド粒子弾	99	10	1-1	45%	攻／反	機銃	単機
アンカーアタック	99	78	1-1	75%	攻	体当たり	単機、ノックバック　※

チャージ武器　攻撃範囲

※　アンカーアタックは白兵戦兵器として扱い、命中判定時にスキルは「格闘攻撃」のみ使用可能

※攻撃性デコイ機能

R-9AD2　プリンスダム

連合軍以外	種別　管制攻撃機	フォース　なし

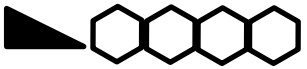
デコイ管制機の第2段階機体。耐久力、回避性能、武装のすべてが強化された。

※攻撃性デコイ：デコイ発生時の自機＋RC数と同じ機数で編成される、1RC小隊の姿のデコイを発生させる。このデコイは消滅まで、何度でも波動砲をチャージして使用可能（その性能は本体と同じ）。また、デコイ爆破の際は、デコイRC小隊の中核（通常のRC小隊でいうところの自機）の耐久力を参考に、単機ダメージを算出する。また、デコイ小隊は他デコイ同様修理可能、艦載不可。

開発レベル	Lv3		
開発コスト			
ソルモナジウム　140 エーテリウム　20 バイドルゲン　0			
移動力	3	燃料	36
索敵	2	小隊	RC
耐久力	110	チャージ	3ターン
回避	30%	B係数	影響なし

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
追尾ミサイルⅡ	7	31	2-3	75%	攻／迎	誘導ミサイル	
爆雷	3	60	下2-2	35%	攻	直進ミサイル	横、下へクスのみ攻撃可
スタンダード波動砲Ⅱ	ー	117	ー	1	攻	粒子兵器	チャージ武器
デコイ発生	1	1戦闘で1回のみ、現段階の耐久力と同じ耐久力を持つデコイを（移動力）ヘクス距離に配置できる。					
デコイ爆破	1	HP/2	1-1	必中	攻	粒子兵器	単機、使用後デコイ消滅
		※デコイ爆破のダメージは、デコイに隣接する敵味方すべての機体に及ぶ					

チャージ武器　攻撃範囲



R-9B2　ステイヤー

連合軍以外	種別　爆撃機	フォース　なし

要塞爆撃機としてR-9B1からより洗練され、大気中の航続距離最長記録を樹立したR戦闘機。開発された当初に比べ機動性が大幅に強化され、迎撃兵器として新たにバリア弾Ⅱを装備したことで、サバイバビリティーが大幅に増した。ただし搭載されている水爆ミサイル・バルムンクはコスト面の問題から未だに試作型で、基本的な運用方針はR-9B1から全く変化していない。

開発レベル	Lv3		
開発コスト			
ソルモナジウム　150 エーテリウム　30 バイドルゲン　0			
移動力	4	燃料	55
索敵	2	小隊	RC
耐久力	105	チャージ	なし
回避	40%	B係数	影響なし

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
追尾ミサイル	7	25	2-3	70%	攻／迎	誘導ミサイル	
誘爆ミサイル	5	35	2-2	35%	攻／反	誘導ミサイル	
バルムンク試作型	1	70	2-4	85%	攻	誘導ミサイル	
バリア弾	3	60	2-4	97%	迎	偏向光学兵器	

チャージ武器　攻撃範囲

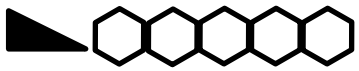
R-9A0　ラグナロック

連合軍以外	種別　強化戦闘機	フォース　シャドウ・フォース

人工フォースの開発に成功した革命軍が、理念の体現として建造した戦闘機。革命軍唯一のフォース装備可能機体である。低出力の波動砲を短時間連射するハイパー波動砲は威力こそ低いが射程とチャージ時間の面に優れ、さらに索敵能力の高さと爆雷の破壊力もあって、革命軍のエースパイロットに広く愛用されている。なお、流星派世界の同名機体とは、その設計の根本から異なる機体である。

開発レベル	Lv3		
開発コスト			
ソルモナジウム　130 エーテリウム　0 バイドルゲン　0			
移動力	3	燃料	50
索敵	3	小隊	RC
耐久力	100	チャージ	2ターン
回避	38%	B係数	影響なし

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
追尾ミサイル	7	25	2-3	70%	攻／迎	誘導ミサイル	
爆雷	3	60	下2-2	35%	攻	直進ミサイル	横、下ヘクスのみ攻撃可
ハイパー波動砲	ー	86	ー	100%	攻	粒子兵器	チャージ武器
リバースレーザー	14	40	2-2	40%	攻／反	直進光学兵器	フォース装着時：赤
オールレンジレーザー	14	35	2-2	60%	攻／反	偏向光学兵器	フォース装着時：青
ガイドレーザー	18	43	1-1	65%	攻／反	偏向光学兵器	フォース装着時：黄

チャージ武器　攻撃範囲


F-SHD　シャドウ・フォース

連合軍以外	種別　人工フォース	ー

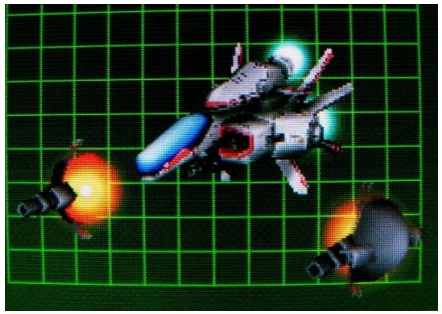
バイド体を一切使用しない、人工の高エネルギー体を力場制御して形成されているフォース。純粋なバイド体フォースと比べると耐久力、出力ともに数段劣り、機銃兵器も搭載していないが、支援兵器シャドウユニットでレーザーの性能を補っている。また、索敵能力も通常のフォースより強化されているが、流星派世界の同名フォースが持つラピッドリターン能力は有していない。

開発レベル	Lv3		
開発コスト			
ソルモナジウム　100 エーテリウム　0 バイドルゲン　0			
移動力	2	燃料	100
索敵	3	小隊	単機
耐久力	110	チャージ	なし
回避	30%	B係数	影響なし

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
フォースシュート	99	60	1-1	70%	攻	体当たり	単機、ノックバック　※

チャージ武器　攻撃範囲

※　フォースシュートは白兵戦兵器として扱い、命中判定時にスキルは「格闘攻撃」のみ使用可能



R-Leo　Leo

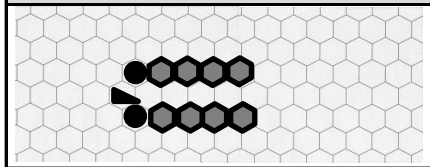
連合軍以外	種別　特殊武装機	フォース　なし

OF-1ダイダロスと同じく、パイロットの思念制御によるビット兵器を搭載した実験機。ビット制御の出力確保のために波動砲の搭載は不可能となったが、代わりにビットに高エネルギーをまとわせて突進させる「サイビットシュート」が使用可能。2機のサイビットは単体でレーザー兵器を発射することができ、レーザー兵器の面から運用を考えた場合、純粋にR戦闘機2機分の働きをこなす重攻撃機である。

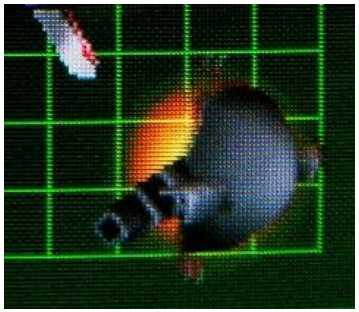
開発レベル	Lv3		
開発コスト			
ソルモナジウム　150 エーテリウム　0 バイドルゲン　0			
移動力	4	燃料	40
索敵	2	小隊	単機
耐久力	120	チャージ	5ターン
回避	35%	B係数	影響なし

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
バルカン	99	10	1-1	45%	攻／迎	機銃	単機
サイビットシュート	ー	70	ー	90%	攻	思念攻撃	単機、チャージ武器　※1
	※1　サイビットシュートは白兵戦兵器として扱い、命中判定時にスキルは「格闘攻撃」のみ使用可能。						

チャージ武器　攻撃範囲



※サイビットが撃墜されている場合、その正面範囲へのチャージ武器は使用不可



※補助武装（パイロットは搭乗不可、フォースと同じく本体搭乗者の能力値とスキルを反映可能）

サイビット

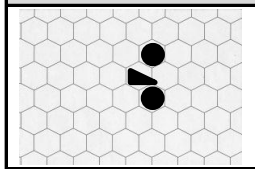
連合軍以外	種別　補助武装	フォース　なし

エクリプスなどの単独レーザー兵器制御機構を流用した、思念制御型ビットデバイス。ダイダロスのレッド・ポッドと同様に攻撃射程が短く、本体の側から離れられない点、そして一度撃墜されるとRC機のような再補充ができないという欠点はそのままだが、単機でR-9Aアロー・ヘッドと同等のレーザー兵器を使用することができる。

開発レベル	Lv3		
開発コスト			
ソルモナジウム　100 エーテリウム　0 バイドルゲン　0			
移動力	0	燃料	100
索敵	2	小隊	単機
耐久力	100	チャージ	なし
回避	25%	B係数	影響なし

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
クロスレーザー	14	40	2-2	40%	攻／反	直進光学兵器	単機
リフレクトレーザー	14	35	2-2	60%	攻／反	偏向光学兵器	単機
サーチレーザーLRG	18	43	1-1	65%	攻／反	偏向光学兵器	単機
	※Leoにはこのサイビットが2機追随し、それぞれが本体とは別にアクションで攻撃を行うことができる（タイミングは本体と異なるタイミングでも構わない）						
	※合体中のフォースと同じく、艦載時には本体とまとめて1機と数える						

サイビット　配置図



※本体に追随して移動

※流星派使用不可、再移動可能

R-11S　トロピカル・エンジェル

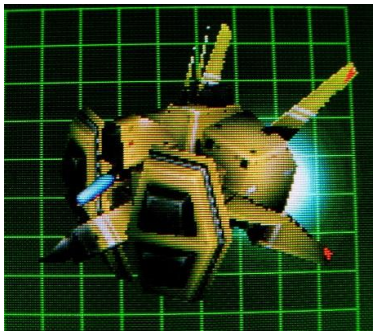
革命、傭兵	種別　超高機動機	フォース　なし

さらなる高機動化を推し進めた超高機動機。機首に補助ブースターを増設し旋回性能を向上させたが、それに対する対G性能が不十分という欠点も有する。また、波動砲を迎撃性能にも優れる新武装・ロックオンビームに換装しているのも特徴。
※再移動：攻撃終了後、[（移動力）-（そのフェイズ中にすでに移動したヘクス数）]の距離を移動することができる。

開発レベル	Lv3		
開発コスト			
ソルモナジウム　120 エーテリウム　0 バイドルゲン　0			
移動力	6	燃料	40
索敵	3	小隊	RC
耐久力	80	チャージ	なし
回避	50%	B係数	影響なし

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
バルカンtype2	99	15	1-1	50%	攻／迎	機銃	
光子魚雷	6	30	2-2	50%	攻／反	直進ミサイル	
捕獲弾	11	25	2-4	92%	攻	誘導ミサイル	※1
		※1　生物系のバイド体（RC機も1機と数える）をこの武器で倒した際、バイドルゲンを2D6獲得					
ロックオンビーム	15	50	2-4	90%	攻／迎	偏向光学兵器	

チャージ武器　攻撃範囲



※流星派使用不可

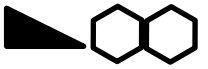
G-PB1　ハクサン

革命、傭兵	種別　突貫兵器	フォース　なし

従来のR戦闘機とは一線を画す巨体と重装甲を持つ、革命軍の切り札たる兵器。機動性を重視するのが普通のR戦闘機のコンセプトをことごとく無視し、超重装備型路線を推し進めるという、新たなコンセプトのもとに開発された。その最たる武装、波動エネルギーを瞬間的な爆発力に変換して射出する杭型兵器パイルバンカーは、艦船クラスのユニットですら一撃で粉砕しうる威力を誇る。

開発レベル	Lv3		
開発コスト			
ソルモナジウム　160 エーテリウム　0 バイドルゲン　0			
移動力	2	燃料	40
索敵	2	小隊	単機
耐久力	145	チャージ	4ターン
回避	25%	B係数	影響なし

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
追尾ミサイル	7	25	2-3	70%	攻／迎	誘導ミサイル	単機
爆雷	3	60	下2-2	35%	攻	直進ミサイル	単機　横、下のみ攻撃可
突撃ハクサン	99	68	1-1	52%	攻	体当たり	単機ノックバック　※1※2
パイルバンカー	-	200	-	100%	攻／反	直進光学兵器	単機、チャージ武器　※1
	※1　白兵戦武器として扱うため、命中判定にスキルは「格闘攻撃」のみ使用可能						
	※2　この突撃攻撃で受けた「体当たりの前の消耗」による耐久力の減少は、ダメージとして扱わないので、この減少でチャージがリセットされることはない。						

チャージ武器　攻撃範囲


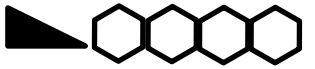
R-9AX2　ディナー・ベル

流星、傭兵	種別　テスト機	フォース　スタンダード・フォースHST

流星派世界のTeam R-TYPEが特殊武装テスト機として、R-9AXに続いて開発した高出力機。ナノマシンによって着弾点周囲に拡散した波動エネルギーを誘導し、目標に再着弾させる「スタンダード波動砲X」をさらに強化しており、この技術が流星派世界では後々の各種特殊波動砲の理論を生み出していった。波動エネルギーを無駄にしない波動砲は、純粋に高威力を叩き出す。

開発レベル	Lv3		
開発コスト			
ソルモナジウム　150 エーテリウム　40 バイドルゲン　0			
移動力	4	燃料	60
索敵	3	小隊	単機
耐久力	130	チャージ	3ターン
回避	40%	B係数	E級

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
レールガン	99	20	1-2	45%	攻／迎	機銃	単機
追尾ミサイル(ST)	10	40	2-4	70%	攻／迎	誘導ミサイル	単機
スタンダード波動砲XX	ー	132	ー	100%	攻	粒子兵器	チャージ武器
対空レーザーH(ST)	18	50	1-2	50%	攻／反	直進光学兵器	フォース装着時：赤
サーチレーザーH(ST)	18	48	2-3	65%	攻／反	偏向光学兵器	フォース装着時：青
バーティカルレーザーH(ST)	20	55	1-1	70%	攻／反	偏向光学兵器	フォース装着時：黄
フォースチャージ	ー	装着中のフォースに隣接している敵に対し、フォースシュートと射程1の武器攻撃を同時に行う					

チャージ武器　攻撃範囲


※事前索敵なしでも移動後即攻撃可能

F-Ah/ST　スタンダード・フォースHST

流星、傭兵	種別　STフォース	ー

ハニカム構造のレーザーを発射する、特殊な実験用フォース。このハニカムレーザーは空間を伝播する形で発射されるため、従来のレーザー兵器とはかなり扱いが異なり、その威力も従来のレーザーよりもやや高くなっている。

開発レベル	Lv3		
開発コスト			
ソルモナジウム　10 エーテリウム　10 バイドルゲン　130			
移動力	3	燃料	100
索敵	3	小隊	単機
耐久力	180	チャージ	なし
回避	40%	B係数	D級

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
フォースバルカン	99	20	1-2	45%	攻／反	機銃	単機
フォースシュート(ST)	99	30	1-1	70%	攻	体当たり	単機、ノックバック
非破壊特性	ー	ダメージで破壊されることがない。 盾として使った場合、耐久力までの攻撃のダメージを吸収し無効化する。 ただし、ダメージは受けなくてもバイド汚染の影響は受ける。 また、本体から4ヘクス以上離れた場合は活動停止状態になる。					

チャージ武器　攻撃範囲

※事前索敵なしでも移動後即攻撃可能

※　フォースシュートは白兵戦兵器として扱い、命中判定時にスキルは「格闘攻撃」のみ使用可能

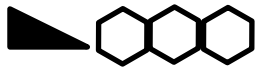
R-9DV　ティアーズ・シャワー

流星、傭兵	種別　掃討戦用機	フォース　ディフェンシヴ・フォースST改

目標を貫通力に特化した小口径波動光子バルカン砲の大量高速射でズタズタに切り裂き破壊する、流星派軍内でもその残忍性が問題視されていたという機体。A級バイドなどの大型の敵に対する一撃離脱には向かないが、小型バイドの掃討戦ではかなりの戦果を上げたものの、先の理由、ならびにR戦闘機のコンセプトに従うと掃討戦仕様はあまり有用ではなかったため、生産数は多くなかった。

開発レベル	Lv3		
開発コスト			
ソルモナジウム　160 エーテリウム　20 バイドルゲン　20			
移動力	3	燃料	60
索敵	3	小隊	単機
耐久力	120	チャージ	1ターン
回避	35%	B係数	E級

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
レールガン	99	20	1-2	45%	攻／迎	機銃	単機
爆雷（ST）	5	70	下2-2	45%	攻	直進ミサイル	横、下ヘクスのみ攻撃可
光子バルカン弾	ー	60	ー	100%	攻	粒子兵器	単機、チャージ兵器
ツインレーザーW	16	43	2-3	65%	攻／反	偏向光学兵器	単機、フォース装着時：赤
着弾再分散レーザー	16	50	1-1	80%	攻／反	偏向光学兵器	単機、フォース装着時：青
ディフェンスレーザーW	20	63	1-1	85%	迎	偏向光学兵器	単機、フォース装着時：黄
フォースチャージ	ー	装着中のフォースに隣接している敵に対し、フォースシュートと射程1の武器攻撃を同時に行う					

チャージ武器　攻撃範囲


※事前索敵なしでも移動後即攻撃可能

F-D/ST2　ディフェンシヴ・フォースST改

流星、傭兵	種別　STフォース	ー

現世界では開発が停止しているディフェンシヴ・フォースだが、流星派世界では第2段階のものが開発された。出力の安定はそのままに、レーザー兵器の威力やフォースシュートの能力など、各機能が向上している。

開発レベル	Lv3		
開発コスト			
ソルモナジウム　10 エーテリウム　10 バイドルゲン　140			
移動力	3	燃料	100
索敵	3	小隊	単機
耐久力	190	チャージ	なし
回避	35%	B係数	D級

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
フォースバルカン	99	20	1-2	45%	攻／反	機銃	単機
フォースシュートⅡ（ST）	99	35	1-1	75%	攻	体当たり	単機、ノックバック
非破壊特性	ー	ダメージで破壊されることがない。 盾として使った場合、耐久力までの攻撃のダメージを吸収し無効化する。 ただし、ダメージは受けなくてもバイド汚染の影響は受ける。 また、本体から4ヘクス以上離れた場合は活動停止状態になる。					

チャージ武器　攻撃範囲

※事前索敵なしでも移動後即攻撃可能

※　フォースシュートは白兵戦兵器として扱い、命中判定時にスキルは「格闘攻撃」のみ使用可能

※亜空間突入／帰還可能

OFX-2　ワルキュリア

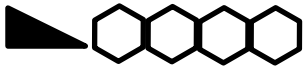
流星、傭兵	種別　軌道戦闘機	フォース　OFフォースⅡ

流星派世界でOF-1ダイダロスの開発からスタートした次期主力戦闘機開発計画の中で、その中心となったテスト機。OFシリーズの中ではもっとも広域・遠距離の射撃能力に優れ、最低限の波動砲も有するが、攻撃力は総じて低く、あくまでテスト機として実験用に運用されるに留まった。"Last Dance"作戦においては実地での試験データ収集のため、幾度かの出撃があったとの記録が残されている。

開発レベル	Lv3		
開発コスト			
ソルモナジウム　160 エーテリウム　40 バイドルゲン　0			
移動力	4	燃料	80
索敵	3	小隊	単機
耐久力	150	チャージ	3ターン
回避	45%	B係数	影響なし

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
ホーミングミサイル(ST)	7	43	2-4	70%	攻／迎	誘導ミサイル	単機
リングレーザー(ST)	14	53	1-3	60%	攻／反	直進光学兵器	単機、フォース装着時：赤
反射ボール(ST)	7	38	2-3	75%	攻／迎	偏向光学兵器	単機、フォース装着時：青
サーチレーザーLRG(ST)	18	48	1-2	75%	攻／反	偏向光学兵器	単機、フォース装着時：黄
試作単機波動砲(ST)	ー	110	ー	100%	攻	粒子兵器	単機、チャージ武器
フォースチャージ	ー	装着中のフォースに隣接している敵に対し、フォースシュートと射程1の武器攻撃を同時に行う					

チャージ武器　攻撃範囲



※事前索敵なしでも移動後即攻撃可能

※補助武装（パイロットは搭乗不可、フォースと同じく本体搭乗者の能力値とスキルを反映可能）

ブルー・ポッド

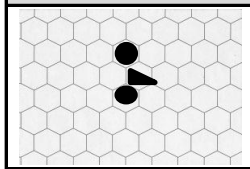
流星、傭兵	種別　補助武装	フォース　なし

OF-1ダイダロスと同じく、機体に追従する2機のビットデバイス。現世界のレッド・ポッドとは異なり、至近距離に対してのみの短射程ポッドシュートが可能であり、またその搭載火器の火力や耐久力においても優れている。

開発レベル	Lv3		
開発コスト			
ソルモナジウム　100 エーテリウム　20 バイドルゲン　0			
移動力	0	燃料	100
索敵	3	小隊	単機
耐久力	120	チャージ	なし
回避	35%	B係数	影響なし

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
光子バルカン(ST)	70	25	1-1	75%	攻／反	直進光学兵器	単機
ブルー・ポッドシュート	99	40	1-1	65%	攻	白兵戦兵器	単機　※
	※OFX-2ワルキュリアにはこのブルー・ポッドが2機追随し、それぞれが本体とは別にアクションで攻撃を行うことができる(タイミングは本体と異なるタイミングでも構わない)						
	※合体中のフォースと同じく、艦載時には本体とまとめて1機と数える						

ブルー・ポッド　配置図



※本体に追随して移動

※事前索敵なしでも移動後即攻撃可能

※　ブルー・ポッドシュートは白兵戦兵器として扱い、命中判定時にスキルは「格闘攻撃」のみ使用可能

F-OF2　OFフォースⅡ

流星、傭兵	種別　STフォース	ー

OF（オービタル・ファイター）シリーズ専用のフォースで、バイド体を使用しない独自のテクノロジーで建造されている。R戦闘機とは違ったコンセプトで開発されているOFシリーズならではの装備だが、開発当初は非常に脆く、リボークラスの敵機の敵弾ですら破損していたという。現行のOFフォースはいずれも改良を重ねたもので、他にもバリエーションがいくつか存在する。

開発レベル		Lv3	
開発コスト			
ソルモナジウム　110 エーテリウム　60 バイドルゲン　0			
移動力	3	燃料	100
索敵	3	小隊	単機
耐久力	150	チャージ	なし
回避	35%	B係数	影響なし

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
フォースバルカン	99	20	1-2	45%	攻／反	機銃	単機
フォースシュート（ST）	99	30	1-1	70%	攻	体当たり	単機、ノックバック　※
非破壊特性	ー	ダメージで破壊されることがない。 盾として使った場合、耐久力までの攻撃のダメージを吸収し無効化する。 ただし、ダメージは受けなくてもバイド汚染の影響は受ける。 また、本体から4ヘクス以上離れた場合は活動停止状態になる。					

チャージ武器　攻撃範囲

※事前索敵なしでも移動後即攻撃可能

※　フォースシュートは白兵戦兵器として扱い、命中判定時にスキルは「格闘攻撃」のみ使用可能

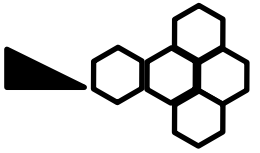
TP-1　スコープ・ダック

流星、傭兵	種別　二足歩行機	フォース　キューブ・フォース

TW-1ダック・ビルをベースに、索敵能力を強化した旧世代の機体。自走コンテナのキャタピラの代わりに2足歩行のユニットが増設されており、この概念は小型輸送コンテナ・POWアーマーシリーズに受け継がれていく。R-9Eシリーズに匹敵する索敵能力を持ち、偵察機としては優秀な火力を持つ機体として流星派軍では今なお活躍する。なぜかパイロットが「むせる」ことでも有名。

開発レベル		Lv3	
開発コスト			
ソルモナジウム　120 エーテリウム　40 バイドルゲン　20			
移動力	4	燃料	80
索敵	4	小隊	単機
耐久力	150	チャージ	3ターン
回避	50%	B係数	E級

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
レールガン	99	20	1-2	45%	攻／迎	機銃	単機
追尾ミサイル（ST）	10	40	2-4	70%	攻／迎	誘導ミサイル	単機
カーニバル波動砲Ⅱ	ー	105	ー	100%	攻	粒子兵器	単機、チャージ武器
ダブルフラクタルレーザー	12	35	1-3	40%	攻／反	直進光学兵器	単機、フォース装着時：赤
スラントフラクタルレーザー	12	30	2-3	60%	攻／迎	偏向光学兵器	単機、フォース装着時：青
ヴァーティカルフラクタルレーザー	5	50	1-1	50%	攻	直進光学兵器	単機、フォース装着時：黄
フォースチャージ	ー	装着中のフォースに隣接している敵に対し、フォースシュートと射程1の武器攻撃を同時に行う					

チャージ武器　攻撃範囲


※事前索敵なしでも移動後即攻撃可能

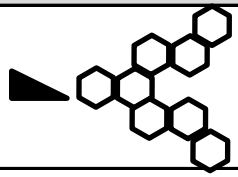
R-13T　エキドナ　決戦兵器

流星、傭兵	種別　試験機	フォース　チェーン・フォース

クロス・ザ・ルビコンの開発に続き、フォースのバイド係数上昇に伴う安定性の低下についてデータ収集を行うために開発された、有線フォーステスト機。暴走を制御するため、機体から光学チェーンでフォースを繋ぎ留め直接制御している。ライトニング波動砲の試作版も装備しており、こちらはサーチ能力がない分、出力と連射性能を最大限まで高めた破壊兵器となっている。

開発レベル	Lv3		
開発コスト			
ソルモナジウム　140 エーテリウム　20 バイドルゲン　30			
移動力	3	燃料	100
索敵	3	小隊	単機
耐久力	240	チャージ	2ターン
回避	45%	B係数	E級

チャージ武器　攻撃範囲



武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
レールガン	99	20	1-2	45%	攻／迎	機銃	単機
光子魚雷（ST）	8	50	2-4	70%	攻／反	直進ミサイル	単機
ライトニング波動砲試作型（ST）	ー	100	ー	100%	攻	粒子兵器	単機、チャージ武器
α レーザー	16	54	2-3	60%	攻／反	直進光学兵器	フォース装着時：赤
β レーザー	20	59	1-1	75%	攻／反	偏向光学兵器	フォース装着時：青
γ レーザー	20	61	1-2	70%	迎撃	偏向光学兵器	フォース装着時：黄
フォースチャージ	ー	装着中のフォースに隣接している敵に対し、フォースシュートと射程1の武器攻撃を同時に行う					

※事前索敵なしでも移動後即攻撃可能

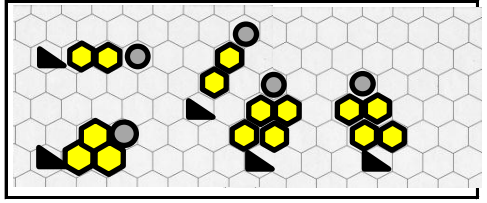
F-CHN　チェーン・フォース　決戦兵器

流星、傭兵	種別　STフォース	ー

フォースのバイド係数がどれくらいに到達すると「暴走」を開始するのか、その実験のために開発されたフォース。機体とフォースを繋ぎとめる光学チェーンがバイド体の干渉を受け、強力な攻撃手段になっているが、このことは開発陣も当初は想定しておらず、光学チェーンは試験終了後に取り外される予定だった。このチェーンはライトニング波動砲とともに、R-13Aケルベロス（レジェンド機体）に受け継がれる。

開発レベル	Lv3		
開発コスト			
ソルモナジウム　30 エーテリウム　30 バイドルゲン　180			
移動力	3	燃料	100
索敵	3	小隊	単機
耐久力	240	チャージ	なし
回避	45%	B係数	D級

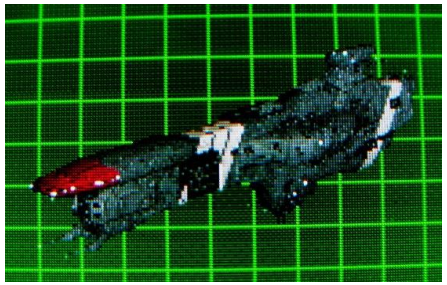
光学チェーンの攻撃範囲例



武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
フォースバルカン	99	20	1-2	45%	攻／反	機銃	単機
チェーンフォースシュート	99	55	1-1	90%	攻	体当たり	単機、ノックバック
光学チェーン	自軍フェイズ終了時に、稼働中のフォースと機体の直線距離上のヘクスに存在する機体すべてに 自動で30点（単機）の回避不能ダメージを与える						
非破壊特性	ー	ダメージで破壊されることがない。 盾として使った場合、耐久力までの攻撃のダメージを吸収し無効化する。 ただし、ダメージは受けなくてもバイド汚染の影響は受ける。 また、本体から4ヘクス以上離れた場合は活動停止状態になる。					

※事前索敵なしでも移動後即攻撃可能

※　フォースシュートは白兵戦兵器として扱い、命中判定時にスキルは「格闘攻撃」のみ使用可能



UFHC-008　ガルム級

勢力制限なし	種別　宇宙巡航艦	ー

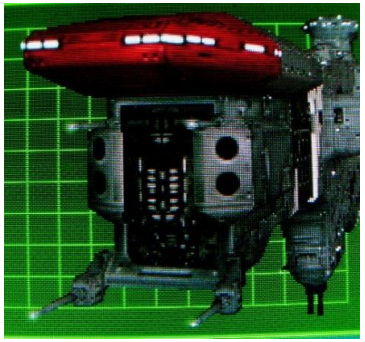
ヴァナルガンド級の後継艦で、「赤鼻」の異名を持つ巡航艦。各種火器をはじめとしたすべての能力が強化されており、その小回りの効くサイズから、下手な戦艦よりも高い戦果を叩き出すことも珍しくはない。特に衛星基地内などの限定空間での戦闘では、これら巡航艦の火力と艦載能力の有無が勝敗を分けることさえあるという。

開発レベル	Lv3		
開発コスト			
ソルモナジウム　500 エーテリウム　50 バイドルゲン　50			
移動力	3	燃料	100
索敵	4	小隊	単機
耐久力	200	チャージ	艦首砲
回避	15%	B係数	影響なし

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
本体:追尾ビームⅡ	20	28	2-4	70%	攻／迎	偏向光学兵器	単機
艦首:ヴァーン砲							
艦橋:主砲							
搭載可能×3	ー	出撃選択時、戦闘中に最大3機まで味方機（艦以外）を搭載可能。搭載した機体は次自軍ターン開始時、完全回復。発進時には、発進した機体のみ行動を消費する。					

占有ヘクス数

＝本体部分
＝艦首砲部分
＝艦橋部分



ガルム級・ヴァーン砲Ⅱ型

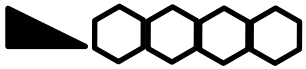
勢力制限なし	種別　艦首ビーム砲	ー

ヴァナルガンド級のヴァーン砲よりさらに出力を向上させた、大型艦首砲。波動砲としては全兵器を通じて最大クラスの規模のもので、これ以上の火力を望むなら艦載陽電子砲などの、搭載可能な艦が限られる巨大兵器を用いるしかない。

開発レベル	Lv3		
開発コスト			
修理コスト　ソルモナジウム20			
移動力	0	燃料	0
索敵	4	小隊	単機
耐久力	180	チャージ	3ターン
回避	1%	B係数	影響なし

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
艦首波動砲Ⅱ	-	125	-	100%	攻	粒子兵器	単機、チャージ武器

チャージ武器　攻撃範囲



ガルム級・艦橋主砲

勢力制限なし	種別　武装	ー

ヴァナルガンド級と同じく、戦闘時の情報処理や砲撃戦制御を行うための戦時ブリッジと、その守りの要となる主砲。主砲は射角が限られるもののR戦闘機のレーザーと同等かそれ以上の威力を持ち、射程もヴァナルガンド級のものよりも長くなっている。

開発レベル	Lv3		
開発コスト			
修理コスト　ソルモナジウム20			
移動力	0	燃料	0
索敵	4	小隊	単機
耐久力	180	チャージ	なし
回避	1%	B係数	影響なし

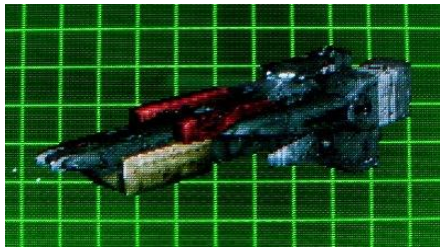
チャージ武器　攻撃範囲

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
主砲Ⅱ	16	50	上3-5	50%	攻／反	直進光学兵器	単機、上・横のみ攻撃可

開発レベル			
開発コスト			
移動力		燃料	
索敵		小隊	
耐久力		チャージ	
回避		B係数	

チャージ武器　攻撃範囲

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考



UFDD-03　フレースヴェルグ級

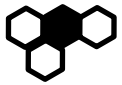
勢力制限なし	種別　宇宙駆逐艦	―

駆逐艦としてさらに武装を先鋭化し、艦船に搭載するものとしては異例の近距離用爆雷に加え、亜空間バスターの第2段階型を搭載した、非常に攻撃的な艦船。駆逐艦の名に恥じず、戦場に突貫しR戦闘機とともに自ら敵機を駆逐していく。サバイバビリティーは決して高いとは言えないが、瞬間的な攻撃力では戦艦のそれをも上回る場面も多々ある。さらに艦載能力も、僅かだが上昇した。

開発レベル	Lv3		
開発コスト			
ソルモナジウム　300 エーテリウム　50 バイドルゲン　50			
移動力	3	燃料	55
索敵	4	小隊	単機
耐久力	170	チャージ	なし
回避	20%	B係数	影響なし

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
追尾ミサイルⅡ	7	31	2-3	75%	攻／迎	誘導ミサイル	単機
爆雷	3	60	下2-2	35%	攻	直進ミサイル	単機　横、下のみ攻撃可
光子魚雷	6	30	2-2	50%	攻／反	直進ミサイル	単機
亜空間バスターⅡ		※下記参照					
搭載可能×2	―	出撃選択時、戦闘中に最大2機まで味方機（艦以外）を搭載可能。搭載した機体は次自軍ターン開始時、完全回復。発進時には、発進した機体のみ行動を消費する。					

占有ヘクス数
⬢ ＝本体部分



亜空間バスターⅡ

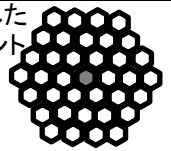
勢力制限なし	種別　時空波兵器	―

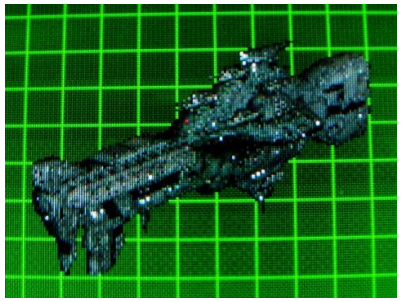
より扱いやすく、そしてより高威力に改良された、対亜空間次元兵器。艦本体を中心とした範囲ではなく、艦本体ヘクスから4ヘクス距離までにあるポイントを指定し、そこを中心に次元震を発生させることが可能となった。威力も格段に上がっており、並の亜空間機体ではこの直撃にはまず耐え切れない。

開発レベル			
開発コスト			
移動力		燃料	
索敵		小隊	
耐久力		チャージ	
回避		B係数	

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
亜空間バスターⅡ	3	140	1-4	100%	コマンド	粒子兵器	単機
	※通常の武装と同じく、アクションを消費して使用。 範囲内の亜空間にいる機体すべてに攻撃が及ぶ。						

亜空間バスターⅡ　攻撃範囲
⬢ ＝指定した着弾ポイント





UFBS-010　ヘイムダル級

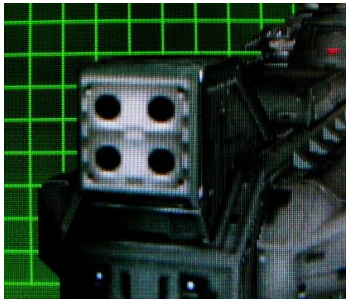
革命軍以外	種別　水上攻撃艦	ー

引退寸前の旧式艦だったものを、革命軍との開戦時にそのまま継続して正式艦として採用し続けるに至った、連合軍の主力宇宙戦艦。旧式ながら使われ続けるに足るだけの高性能を誇り、巡航艦などのように小回りは効かないものの、優秀な索敵範囲と絶大な火力、そして鉄壁の耐久力を有する。偵察機や補給機がない部隊でもこの戦艦があれば十分に戦うことができる、戦場の守護神とも呼べる存在。

開発レベル	Lv3		
開発コスト			
ソルモナジウム　650 エーテリウム　0 バイドルゲン　0			
移動力	2	燃料	100
索敵	7	小隊	単機
耐久力	260	チャージ	艦首砲
回避	5%	B係数	影響なし

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
本体:追尾ビームH	20	30	3-6	70%	攻／迎	偏向光学兵器	単機
艦首:ブルドガング砲							
ミサイル砲:ギャラルホルン砲							
艦橋:主砲							
搭載可能×5	ー	出撃選択時、戦闘中に最大5機まで味方機(艦以外)を搭載可能。搭載した機体は次自軍ターン開始時、完全回復。発進時には、発進した機体のみ行動を消費する。					

占有ヘクス数



ヘイムダル級・ブルドガング砲

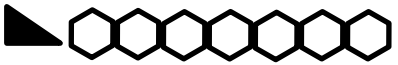
革命軍以外	種別　陽電子砲	ー

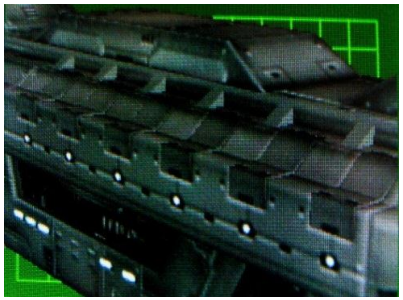
波動砲が普及する前は唯一のバイド体への対抗策とされたポジトロン兵器、その中でも最大級の艦首砲専用兵器。その大出力と重量、制御機器の艦載スペースなどの問題から、ヘイムダル級のような大型戦艦にしかこの規模の陽電子砲は搭載できない。絶大な威力と長射程を誇るが、艦載位置の関係で、敵機にチャージを止められやすい点にも注意が必要。

開発レベル	Lv3		
開発コスト			
修理コスト　ソルモナジウム30			
移動力	0	燃料	0
索敵	7	小隊	単機
耐久力	160	チャージ	3ターン
回避	3%	B係数	影響なし

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
陽電子砲	-	184	-	100%	攻	粒子兵器	単機、チャージ武器

チャージ武器　攻撃範囲





ヘイムダル級・ギャラルホルン砲

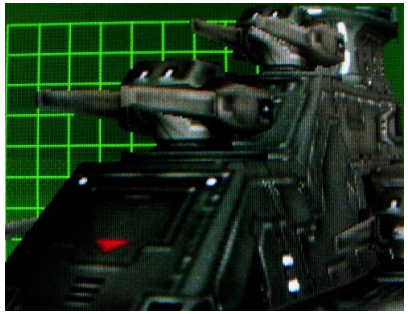
革命軍以外	種別　ミサイル砲	ー

艦首砲に並ぶ、ヘイムダル級を象徴する強力な大型ミサイル砲群。6機の発射口が左右1対、計12の砲門から大型誘導ミサイルを斉射する兵器で、高い命中精度を活かして攻撃のみならず迎撃にも使用できる。弾数が少ないため、連戦で使用するには補給機が必須。

開発レベル	Lv3		
開発コスト			
修理コスト　ソルモナジウム30			
移動力	0	燃料	0
索敵	7	小隊	単機
耐久力	130	チャージ	なし
回避	3%	B係数	影響なし

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
大型誘導ミサイル	8	50	3-6	75%	攻／迎	誘導ミサイル	単機

チャージ武器　攻撃範囲



ヘイムダル級・艦橋主砲

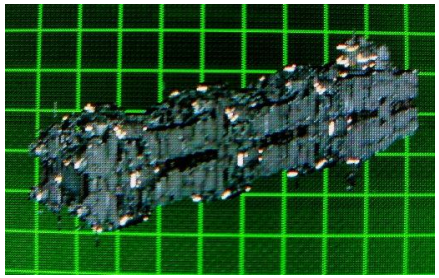
革命軍以外	種別　武装	ー

ギャラルホルン砲と同じく、長射程を誇るヘイムダル級のレーザー主砲。追尾ビームのように誘導性はなく、射角が限られ命中精度もさほど高くはないが、残弾数が多いためほぼ無補給で撃ち続けることができ、艦上空への弾幕展開に活躍する。

開発レベル	Lv3		
開発コスト			
修理コスト　ソルモナジウム30			
移動力	0	燃料	0
索敵	7	小隊	単機
耐久力	160	チャージ	なし
回避	3%	B係数	影響なし

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
主砲H	30	50	上3-6	50%	攻／反	直進光学兵器	単機、上・横のみ攻撃可

チャージ武器　攻撃範囲



UFCV-014　ヤールンサクサ級

連合軍以外	種別　宇宙空母	ー

広い索敵範囲と、最大8機という豊富な艦載能力を持つ、革命軍の宇宙空母。連合軍と比べて戦略拠点が極端に少ない革命軍にとっては、動く前線基地とも言うべき重要な艦である。居住性やその中心部を攻撃しづらい堅牢な構造に重きが置かれ、攻撃面についてはほぼ切り捨てられている。

開発レベル	Lv3		
開発コスト			
ソルモナジウム　500 エーテリウム　0 バイドルゲン　0			
移動力	2	燃料	100
索敵	7	小隊	単機
耐久力	220	チャージ	なし
回避	3%	B係数	影響なし

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
バルカン	99	10	1-1	45%	攻／迎	機銃	単機
除染能力＋1	この艦に艦載されたユニットは、次の自軍フェイズ開始時に、バイド係数を1段階ではなく2段階下げることができる（初期段階未満には下がらない）						
搭載可能×8	ー	出撃選択時、戦闘中に最大8機まで味方機（艦以外）を搭載可能。搭載した機体は次自軍ターン開始時、完全回復。発進時には、発進した機体のみ行動を消費する。					

チャージ武器　攻撃範囲

⬢ ＝本体部分

開発レベル			
開発コスト			
移動力		燃料	
索敵		小隊	
耐久力		チャージ	
回避		B係数	

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考

チャージ武器　攻撃範囲

R-9A/LE　プロトタイプ・アロー・ヘッド

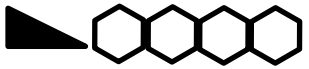
レジェンド機体	種別　戦闘機	フォース　スタンダード・フォースLE

流星派世界の試作型R-9A。戦力不足から戦線に投入され、パイロットの神業も相まって、第一次バイドミッション終結の英雄となったが、その最終戦闘中にバイド汚染を受け、凍結保管された。過去に一度だけ目覚め暴走した際には、単機で「サタニック・ラプソディー」という大参事を引き起こした、恐るべき機体である。下記のデータはバイド体が停滞している、最低限の機能のみ発揮している状態のもの。

開発レベル	Lv1		
開発コスト			
ソルモナジウム　1500 エーテリウム　200 バイドルゲン　200			
移動力	5	燃料	300
索敵	4	小隊	単機
耐久力	250	チャージ	2ターン
回避	60%	B係数	D級

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
レールガンLE	99	30	1-2	55%	攻／迎	機銃	単機
追尾ミサイルLE	30	45	2-3	80%	攻／迎	誘導ミサイル	単機
試作低出力波動砲LE	ー	130	ー	100%	攻	粒子兵器	単機、チャージ武器
対空レーザーLE	20	60	1-4	60%	攻／反	直進光学兵器	単機、フォース装着時：赤
反射レーザーLE	20	45	2-3	75%	攻／反	偏向光学兵器	単機、フォース装着時：青
対地レーザーLE	20	50	1-1	60%	攻／迎	偏向光学兵器	単機、フォース装着時：黄
フォースチャージ	ー	装着中のフォースに隣接している敵に対し、フォースシュートと射程1の武器攻撃を同時に行う					

※事前索敵なしでも移動後即攻撃可能

チャージ武器　攻撃範囲


F-A/LE　スタンダード・フォースLE

レジェンド機体	種別　STフォース	ー

プロトタイプ・アロー・ヘッドと共に、第一次バイドミッションを戦い抜いたフォース。最終戦闘中にバイド帝星の中核部にフォースシュートで撃ち込まれ、アロー・ヘッド本体以上のバイド汚染を被ったが、奇跡的に制御を維持している。状態としては、純粋なバイド体に限りなく近い。

開発レベル	Lv1		
開発コスト			
ソルモナジウム　0 エーテリウム　0 バイドルゲン　800			
移動力	4	燃料	200
索敵	3	小隊	単機
耐久力	300	チャージ	なし
回避	35%	B係数	D級

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
フォースバルカンLE	99	30	1-2	55%	攻／反	機銃	単機
フォースシュートLE	99	90	1-1	85%	攻	体当たり	単機、ノックバック
非破壊特性LE	ー	ダメージで破壊されることがない。 盾として使った場合、耐久力までの攻撃のダメージを吸収し無効化する。 さらに、バイド汚染の影響を受けない上に、非破壊フォースの本体との距離制限のルールも適用されない。					

※事前索敵なしでも移動後即攻撃可能

チャージ武器　攻撃範囲

バイド体の概要

あらゆるものに侵食する生体兵器群、バイド（BYDO）。決して人類とは相いれない、究極の天敵です。その破壊衝動のままに振る舞う姿を見ればだれもが、この意見に納得することでしょう。

また、軍の一部の人間のみ知り得る、彼らバイドの出自の秘密を知る者ならば……太陽系に住む22世紀の人類にとってのさらに恐るべき天敵として、バイドの存在を捉えることでしょう。

バイド体に分類される機体は、すべからく以下の特徴を持っています。

●自軍フェイズ開始時、全機体が資源の消費などなしで「修理」を受けた扱いになる（デコイも含む）
●パイロットが存在しない
●バイド汚染の影響を受けない

無限の増殖力を持つバイド体の機体や、バイドに乗っ取られた戦闘機などは、体組織をその増殖力で再生し続け、消滅するまで永遠に戦い続けます。中にはミサイルなどの弾薬すら自ら生成し続ける個体もいると言われています。

また、バイド機体にはパイロットが存在しませんので、機体の能力値そのものを戦闘で用い、またスキルも使用できません。何らかの処置によりパイロットが搭乗した状態で戦うなら、通常のR戦闘機と同じくパイロットの能力値やスキルを反映させてください。

バイドデータの見方

種別	個体の種別
フォース	合体可能なフォース
開発コスト	その個体を新たに建造する際に必要な資材。RC機や本体の修理には、この1/10の資材が必要
移動力	その個体が1ターンに移動できるヘクス数
索敵	その個体の索敵可能距離
耐久力	その個体、ならびにRC機の耐久力
回避	その個体自体が持つ回避の能力
燃料	その機体の燃料積載量。燃料は移動ヘクス数と同じだけ消費され、ゼロで移動不可に。
小隊	個体がどのような運用方法で出撃するかの種別。RC（リモートコントロール）の場合、自機と同性能の個体4機とともに出撃する。
チャージ	搭載チャージ武器の、チャージに要するターン数
B係数	バイド係数。その個体が持つ、平常時のバイド係数の段階。段階に応じたバイド汚染を周囲に拡散する。
武器名	武器の名称。
弾数	武器の弾数。ゼロになると使用不可となる
威力	武器の威力。ダメージ計算式は、武器の種類や小隊の形式で異なる。
射程	武器の攻撃が届くヘクス数。
命中率	武器自体が持つ命中させやすさを表す数値
用途	武器の用途。攻：攻撃、迎：迎撃、反：反撃を表す。
分類	武器の分類。一部の敵には、特定の分類の武器が非常に有効となる。
備考	その武器の使用制限、特性などのメモ。特に「フォース装着時」とあるものは、フォースと合体状態でないと一切使えないので注意。

バイドデータ

選択ルール：バイド機体への搭乗

GMがこの選択ルールを適用した場合、PCはR戦闘機のみならず、鹵獲、あるいはTEAM R-TYPEから提供されたバイド機体に搭乗することが可能となります（自軍で開発することは不可能です）。
ただしそれはゲーム内の世界観としても非常な特例であり、友軍に発見されようものなら無警告で機体を撃墜されてもおかしくありません。また、これらのバイド機体には搭乗しているだけで、バイド汚染の影響を受ける危険性が常に伴います。相応の覚悟をもって、搭乗してください。

●バイド機体の改修

バイド機体をPCが搭乗可能な状態にするには、TEAM R-TYPEなどの専門技師の手で（機体の開発レベル）週間かかります。スキル「オールテクニクス」などでの短縮は不可能です。

●バイド機体の能力値

バイド機体をPC側で運用する場合は、まず機体の能力値が以下のように変化します。

●回避率、ならびに各武装の命中率をすべて、－[（機体の開発レベル×10）＋10]％

バイドの制御を離れ、パイロットが操縦できるようにコックピット周りを改装することで、従来のバイドによる制御で可能となっていた非常識な機体制御や機動などは不可能となります。

●バイド機体の再生能力

バイド機体が持つ自動再生能力は、PCの制御下になった後も受け継がれます。
また、バイド機体はPCの機体となって以降も従来の通り、「バイド汚染の影響を受けない」という特性を持っています。よって、外部からのバイド汚染で機体のバイド係数が上昇することはありません。

●バイド機体搭乗者の追加バイド汚染判定

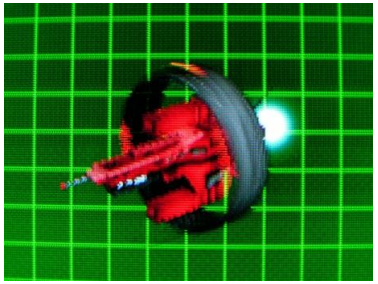
バイド機体に搭乗したPCは、コックピット周りである程度遮断されますが、常に機体自体からのバイド汚染の影響下に置かれます。
自軍フェイズ終了時、「バイド汚染の処理」のタイミングの始めに、バイド機体に搭乗しているパイロットは1D6を振ってください。出目がその機体の開発レベル以下だった場合、バイド侵食率がその場で1D10％上昇します。

選択ルール：バイドの回避専念削除

GMはより円滑な戦闘進行を望むなら、バイドが制御するバイド機体について、攻撃を受けた際の防御行動の選択時に、「回避専念」を選べない、という選択ルールを適用しても構いません。これによりPC側がバイド機体をより早く殲滅できるため、戦闘時間の短縮に繋がります。

ただしこのルールを選択した場合、戦闘バランス維持のため、GMが事前に設定した1体のバイド機体（群れの指揮個体、あるいは旗艦などとして扱います）の武装の命中率、ならびに回避率が常に＋20%されます。また、この機体は「回避専念」を行うことができます。GMはどの機体がその機体か、特にPCに事前に公開する必要はありませんが、PC側の索敵範囲内にその機体が入った場合、「ほかの機体とは動きが違う」などといった表現で、特別な機体であることを伝えてください。

シナリオによっては、この特別な機体が撃墜された時点でPC側の勝利条件が満たされるようにするのも、戦闘時間の短縮に繋がるでしょう。



B-Rv リボー

種別 戦闘機(要撃生命体)	ー

正式名称は「リボルバー」。残骸などをバイドが寄せ集めて形成した、小型の浮遊バイド体。進行方向軸に対して回転している機体周囲のバランサー部分からリボルバーと命名されたが、小型の浮遊バイドはこれ以外の形でも、まとめてリボーと呼ばれることが多い。とにかく突出し、他機体の「目」となり散っていく機体である。

開発レベル	Lv1		
開発コスト			
ソルモナジウム 0 エーテリウム 0 バイドルゲン 40			
移動力	4	燃料	35
索敵	2	小隊	RC
耐久力	80	チャージ	ー
回避	45%	B係数	D級

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
バイド粒子弾	99	10	1-1	65%	攻/迎	機銃	

チャージ武器 攻撃範囲

B-Cnc キャンサー

種別 戦闘機(要撃兵器)	ー

旧世代の全領域制圧用兵器がバイドに乗っ取られ、増殖したもの。ホバリング能力に長け、様々な状況での移動、姿勢制御が可能で、占領機能を発揮。バイドのテリトリーに侵入した敵機に対しては的確に迫り、集団で体当たりをしかける。

開発レベル	Lv1		
開発コスト			
ソルモナジウム 0 エーテリウム 0 バイドルゲン 60			
移動力	3	燃料	40
索敵	2	小隊	単機
耐久力	100	チャージ	ー
回避	55%	B係数	D級

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
バイド粒子弾	99	10	1-1	65%	攻/反	機銃	
体当たり	99	60	1-1	70%	攻	体当たり	単機、ノックバック
占拠機能	ー	自機と同ヘクス内の施設の占拠率を、(75-受けているダメージ)%上昇					

チャージ武器 攻撃範囲

※ 体当たりは白兵戦兵器として扱い、命中判定時にスキルは「格闘攻撃」のみ使用可能

B-Stbt　ストロバルト

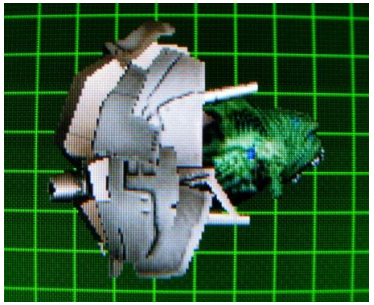
種別　戦闘機（汚染物運搬機）	ー

宇宙都市用・高機動強襲清掃クラフト（この表記はTEAM R-TYPE公式資料のもの）がバイドに乗っ取られたもの。20tの積載量を持つゴミ収集機だったものが、大量のバイド汚染物質をばら撒く最悪の機体と化した。ゴミ収集用の高性能なセンサーがまだ生きており、索敵範囲が広い。

開発レベル	Lv1		
開発コスト			
ソルモナジウム　0 エーテリウム　0 バイドルゲン　70			
移動力	3	燃料	50
索敵	3	小隊	RC
耐久力	90	チャージ	ー
回避	35%	B係数	D級

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
バイド汚染物質	24	25	2-2	55%	攻／反	直進ミサイル	下記参照
	※バイド汚染物質でダメージを受けたバイド体ではない機体は、フェイズ終了時のバイド汚染チェックの際に、自動でバイド係数を1段階上昇させること。						

チャージ武器　攻撃範囲



B-Nsl2　ナスルエル・ナスル

種別　戦闘機（要撃生命体）	ー

大型の宇宙生物にバイド体が侵食し狂暴化、さらに宇宙船の残骸などを長い年月で圧縮した盾形の金属塊と融合した、歪な生命体・ナスルエル。元来臆病な生命体だが、その中で戦場に突出してくる狂暴な特異体を、ナスルエル・ナスルと呼ぶ。
体細胞とバイド素子を分裂させ、デコイとして形成する能力を持つ。

開発レベル	Lv1		
開発コスト			
ソルモナジウム　50 エーテリウム　0 バイドルゲン　50			
移動力	2	燃料	45
索敵	2	小隊	単機
耐久力	120	チャージ	ー
回避	35%	B係数	D級

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
バイドレーザーⅡ	20	40	2-3	60%	攻／反	直進光学兵器	
デコイ発生	1	1戦闘で1回のみ、現段階の耐久力と同じ耐久力を持つデコイを（移動力）ヘクス距離に配置できる。					
デコイ爆破	1	HP/2	1-1	必中	攻	粒子兵器	単機、使用後デコイ消滅
		※デコイ爆破のダメージは、デコイに隣接する敵味方すべての機体に及ぶ					

チャージ武器　攻撃範囲

B-Gup ガウパー

種別 戦闘機(耐性生命体)	ー

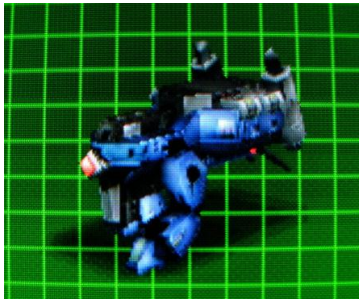
亜空間を飛び交う兵器生物。バイド体により奇形進化しており、骨格や内臓が皮膚から飛び出しているが、亜空間のみならず宇宙、大気圏内でも活動可能で、動くものに反応し襲撃してくる。巨体の突進はかなりの威力。
有機生命体の体組織を使って爆発的に増殖するため、万が一、人口密集地にガウパーが出現した場合……。

開発レベル	Lv1		
開発コスト			
ソルモナジウム 50 エーテリウム 0 バイドルゲン 60			
移動力	2	燃料	45
索敵	2	小隊	単機
耐久力	120	チャージ	ー
回避	35%	B係数	D級

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
ガウパーアタック	99	75	1	90%	攻撃	体当たり	単機、ノックバック

※ ガウパーアタックは白兵戦兵器として扱い、命中判定時にスキルは「格闘攻撃」のみ使用可能

占有ヘクス数
全ヘクスを本体ヘクスとして扱う



Bg-Pf ピスタフ

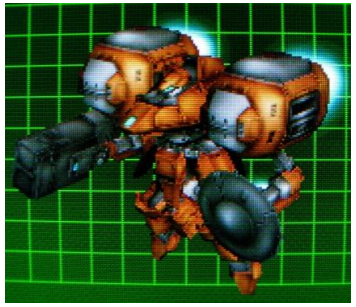
種別 戦闘機(自走砲台)	ー

バイドに乗っ取られた、歩行ミサイル砲台。飛行不可。小型の対空迎撃ミサイルを大量に発射可能な宇宙施設防衛用兵器だったが、今はバイドが生産した模造品のミサイルをただただ無秩序にばら撒く存在と化した。
なお、一部製造元が違うものはレリックと呼称されるが、性能はまったく同じである。

開発レベル	Lv1		
開発コスト			
ソルモナジウム 60 エーテリウム 0 バイドルゲン 50			
移動力	3	燃料	35
索敵	4	小隊	RC
耐久力	110	チャージ	ー
回避	28%	B係数	D級

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
誘爆ミサイル	20	20	2-4	90%	攻／迎	誘導ミサイル	

チャージ武器 攻撃範囲



※艦載不可

Bh-Tb01　タブロック

種別　戦闘機(中型人型兵器)	ー

人型機動兵器としては最初期に開発された古いもので、戦艦並の長距離ミサイル発射システムを戦闘機に搭載した結果、巨体になりすぎた問題作。しかしバイドに乗っ取られたことで強化され、戦力的にはR戦闘機にも劣らない恐るべき遠距離支援機と化した。

開発レベル	Lv1		
開発コスト			
ソルモナジウム　0 エーテリウム　0 バイドルゲン　120			
移動力	2	燃料	55
索敵	3	小隊	単機
耐久力	150	チャージ	ー
回避	45%	B係数	D級

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
バイド粒子弾	99	10	1-1	65%	攻／反	機銃	単機
中型ミサイル	8	50	3-5	85%	攻／迎	誘導ミサイル	単機

占有ヘクス数
全ヘクスを本体ヘクスとして扱う

Bh-Gns　ゲインズ

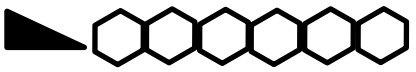
種別　戦闘機(支援人型兵器)	ー

バイドとの交戦が始まったころに、R戦闘機とは別に製造されていた大型波動砲ユニット単機を運用すべく投入された人型兵器。支援用なので耐久性は低いが、バイドに乗っ取られたことで人智を超えた性能を発揮しており、R戦闘機以外の通常兵器ではまず太刀打ちできない。

開発レベル	Lv1		
開発コスト			
ソルモナジウム　0 エーテリウム　0 バイドルゲン　140			
移動力	3	燃料	35
索敵	3	小隊	単機
耐久力	110	チャージ	2ターン
回避	55%	B係数	D級

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
バイド粒子弾	99	10	1-1	65%	攻／反	機銃	単機
凝縮波動砲	ー	86	ー	120%	攻	粒子兵器	単機、チャージ武器

チャージ武器　攻撃範囲



B-1Dα　バイド・システムα

種別　戦闘機（生命機体）	フォース　バイド・フォース

バイドの戦力の中核として数多く見られる、R戦闘機がバイド汚染で変質したモノ。敵味方構わず広範囲を波動砲で薙ぎ払う、R戦闘機乗りのほとんどが恐れて止まない悪魔の機体だが、何よりこの機体が「かつての僚機」であると想像してしまうことこそ、彼らにとって一番の恐怖となる。なお、変質前の機体などによっては、能力に個体差が生まれる場合もある。

開発レベル	Lv1		
開発コスト			
ソルモナジウム　0 エーテリウム　0 バイドルゲン　100			
移動力	3	燃料	50
索敵	2	小隊	RC
耐久力	100	チャージ	3ターン
回避	50%	B係数	D級

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
バイド粒子弾	99	10	1-1	65%	攻／反	機銃	
目玉追尾ミサイル	8	35	2-2	60%	攻／反	誘導ミサイル	
デビルウェーブ砲	－	86	－	120%	攻撃	粒子兵器	チャージ武器
ゴンドランレーザー	14	35	2-2	50%	攻／反	直進光学兵器	フォース装着時：赤
ガウパーレーザー	14	28	2-2	85%	攻／反	偏向光学兵器	フォース装着時：青
ノーザリーレザー	18	40	1-1	70%	攻／反	直進光学兵器	フォース装着時：黄

チャージ武器　攻撃範囲

※フォースと合体中でも、範囲は変化しない

BF-BD　バイド・フォース

種別　フォース	―

鞭毛上のコントロールロッドを有する、おぞましい姿に変質したフォース。もはや暴走した今、そのバイドを制御するためのコントロールロッド自体もバイドの一部でしかなく、全体がバイド素子で構成されているため、自己再生が可能となっている。

開発レベル	Lv1		
開発コスト			
ソルモナジウム　0 エーテリウム　0 バイドルゲン　100			
移動力	2	燃料	100
索敵	2	小隊	単機
耐久力	120	チャージ	－
回避	55%	B係数	D級

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
バイド体液	65	12	1-1	70%	攻／反	バイド体液	単機
フォースシュート	99	60	1-1	90%	攻撃	体当たり	単機、ノックバック

チャージ武器　攻撃範囲

※　フォースシュートは白兵戦兵器として扱い、命中判定時にスキルは「格闘攻撃」のみ使用可能

BxTP　腐れPOWアーマー

種別　戦闘機(補給生命体)	ー

POWアーマーにバイド素子が付着、侵食によって完全に変質した機体。しかし本来の機体が完全な補給支援用だったためか、バイド化した後も本能的にバイド機体への補給を行い続けている。POWアーマーと違ってバイド素子を利用したものだが、デコイ発生機能も健在。デコイにも自己再生能力がある。

開発レベル	Lv1		
開発コスト			
ソルモナジウム　0 エーテリウム　0 バイドルゲン　80			
移動力	3	燃料	100
索敵	2	小隊	単機
耐久力	90	チャージ	ー
回避	45%	B係数	D級

チャージ武器　攻撃範囲

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
バイド粒子弾	99	10	1-1	65%	攻／反	機銃	単機
補給機能	ー						
占拠機能	ー	自機と同ヘクス内の施設の占拠率を、(75-受けているダメージ)%上昇					
デコイ発生	1	1戦闘で1回のみ、現段階の耐久力と同じ耐久力を持つデコイを(移動力)ヘクス距離に配置できる。					
デコイ爆破	1	HP/2	1-1	必中	攻	粒子兵器	単機、使用後デコイ消滅
		※デコイ爆破のダメージは、デコイに隣接する敵味方すべての機体に及ぶ					

BxRr2o　腐れ工作機

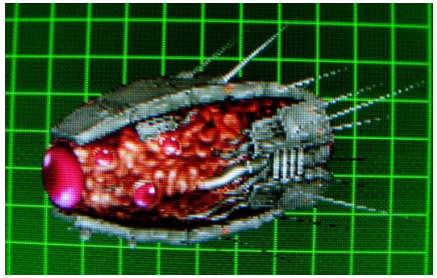
種別　戦闘機(生命工作機)	-

腐れPOWアーマーと同じく、工作機にバイド素子が取りついて変質した機体。性能面では元の工作機とほぼ同じだが、加えて占領機能を有する。さらに自身、ならびに僚機すべてに再生能力があるため、この機体が敵陣にいるなら、中途半端な攻撃では延々と回復し続けられる結果になってしまう。

開発レベル	Lv1		
開発コスト			
ソルモナジウム　0 エーテリウム　0 バイドルゲン　50			
移動力	2	燃料	100
索敵	2	小隊	単機
耐久力	95	チャージ	なし
回避	45%	B係数	D級

チャージ武器　攻撃範囲

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
バイド体液	65	13	1-1	70%	攻／反	バイド体液	単機
補給機能	ー						
占拠機能	ー	自機と同ヘクス内の施設の占拠率を、(75-受けているダメージ)%上昇					
修理機能	ー	RC味方機の場合RC機を1機耐久力MAXで復帰、単機の場合耐久力を20%回復。要修理コスト					
運搬・設置機能	ー						



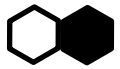
BCS-Nth　ノーザリー

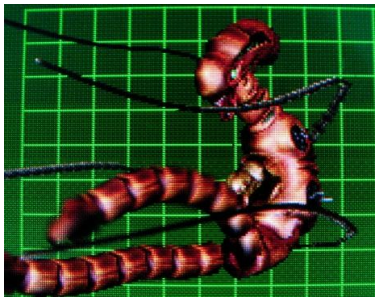
種別　艦船（輸送生命体）	ー

中型のバイド生命要塞。脈打つ肉塊と宇宙船などに使用されていた堅固な資材を取り込んだ機械部分が入り混じる、醜悪な外見を持つ。体内にほかのバイド体を取り込み、それを修理・補給して再び放出する機能を持ち、人間側で言うヨルムンガンド級輸送艦とほぼ機能は同等。バイド・システムα のノーザリーレーザーは、発射されたレーザーの見た目がこの生命体に似ていることからそう呼ばれている。

開発レベル	Lv1		
開発コスト			
ソルモナジウム　0 エーテリウム　0 バイドルゲン　200			
移動力	2	燃料	50
索敵	3	小隊	単機
耐久力	130	チャージ	–
回避	37%	B係数	C級

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
バイド体液	65	13	1-1	70%	攻／反	バイド体液	単機
搭載可能×2	ー	出撃選択時、戦闘中に最大2機まで味方機（艦以外）を搭載可能。搭載した機体は次自軍ターン開始時、完全回復。発進時には、発進した機体のみ行動を消費する。					
デコイ発生	1	1戦闘で1回のみ、現段階の耐久力と同じ耐久力を持つデコイを（移動力）ヘクス距離に配置できる。					
デコイ爆破	1	HP/2	1-1	必中	攻	粒子兵器	単機、使用後デコイ消滅
		※デコイ爆破のダメージは、デコイに隣接する敵味方すべての機体に及ぶ					

占有ヘクス数
⬢ ＝本体部分




※PC搭乗不可　　赤字：バイド係数によるボーナス

B-D.Org　ドプケラドプス

種別　戦艦（生命要塞）	ー

A級バイドの中では比較的目撃例が多い、大量のバイド素子を散布し周辺を際限なくバイド汚染する極めて危険な存在。これを倒すには通常は一個大隊が必要と言われ、これを一小隊をもって殲滅した者は「ドプケラバスター」と褒め称えられる。
なお、二体のバイドが融合した生命体だが、腹の個体が実質上の本体である。この本体は攻撃範囲内に入ったものを敵味方問わず、強烈な溶解液で葬り去る。

開発レベル	Lv1		
開発コスト			
移動力	ー	燃料	100
索敵	8	小隊	単機
耐久力	370	チャージ	2ターン
回避	0＋15%	B係数	A級

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
ドプルゲンMAX・O	ー	210	ー	80＋15%	攻	貫通光学兵器	単機、チャージ武器
搭載可能×8	ー	出撃選択時、戦闘中に最大8機まで味方機（艦以外）を搭載可能。搭載した機体は次自軍ターン開始時、完全回復。発進時には、発進した機体のみ行動を消費する。					

チャージ武器　攻撃範囲

※PC搭乗不可　　赤字：バイド係数によるボーナス

B-D.Org　ドプケラドプスの頭部？

種別　戦艦（生物型武装）	ー

ドプケラドプスの頭部と呼称される部位。しかし前述の通りこの巨体の方の生命体は、その内部から本体の生命体に食い荒らされ、神経系に至るまで乗っ取られており、この頭部も本体の指令に従う砲台でしかない。吐き出すバイドスプレイは強力な溶解ガスの塊だが、星間物質と反応して効果を長時間持続できる。

開発レベル	Lv1		
開発コスト			
移動力	ー	燃料	100
索敵	8	小隊	単機
耐久力	260	チャージ	ー
回避	15＋15%	B係数	A級

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
バイドスプレイO	99	55	3～6	80＋15%	攻／反	偏向光学兵器	単機

チャージ武器　攻撃範囲

※PC搭乗不可　　赤字：バイド係数によるボーナス

B-D.Org　ドプケラドプスの胸部？

種別　戦艦（生物型武装）	ー

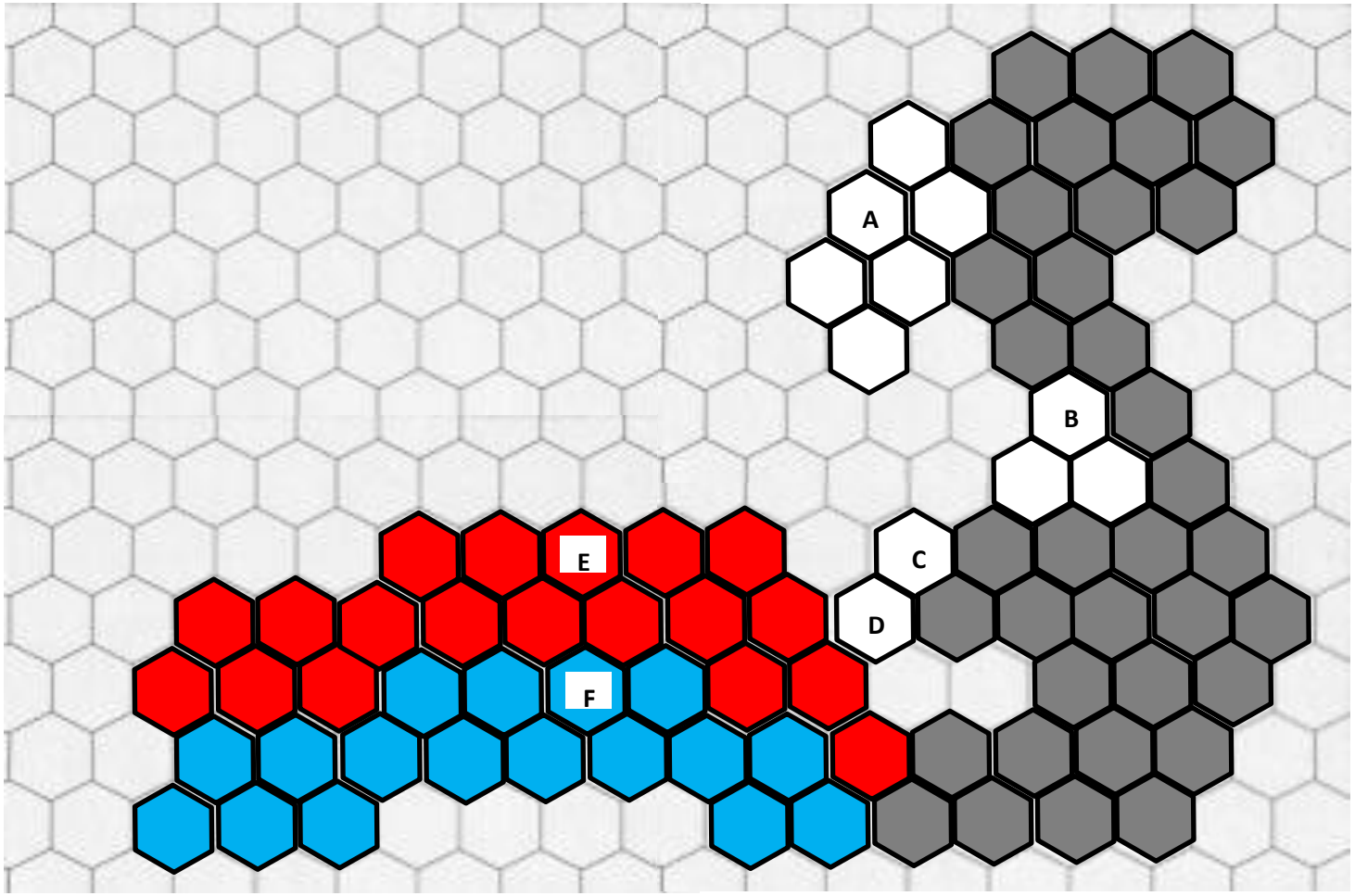
本体に食い荒らされ、ほぼ空洞と化している胸部。内部では爆発的な勢いでバイド素子が増殖しており、それが胞子状となってあふれ出て、周囲の物体を無差別に汚染する。頭部と違い、近づいてくるミサイルなどに対してもこの胞子は迎撃兵器の役割を果たすため倒しづらいが、頭部、胸部ともに本体が消滅すれば、制御を失い自壊する。

開発レベル	Lv1		
開発コスト			
移動力	ー	燃料	100
索敵	8	小隊	単機
耐久力	230	チャージ	ー
回避	0＋15%	B係数	A級

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
バイド体O胞子	99	40	3～6	55＋15%	攻／迎	偏向光学兵器	単機

チャージ武器　攻撃範囲

ドプケラドプス　マップ配置例



A　この6ヘクスいずれをも、頭部として扱う。頭部破壊後は、この6ヘクスは何も配置されていない空間として扱う。

B　この3ヘクスいずれをも、胸部として扱う。胸部破壊後は、この3ヘクスは何も配置されていない空間として扱う。

C　このヘクスを本体として扱うと同時に、チャージ武器を発射する際には、このヘクスを中心に発射する。

D　このヘクスもCと同様に、本体として扱う。

E&F　尻尾。最初はFの配置にあるが、2ターン目の開始時（イニシアティブ決定の前）に、Eの位置へと移動する。もし移動した尻尾と同じヘクスにほかの機体が存在した場合、その機体は耐久力を問わず撃墜される。さらに2ターンごとに、尻尾はEからF、FからEと、交互に移動する。
　なお、尻尾がEの位置にある間は、チャージ武器の範囲が発射口の前方1ヘクスのみとなる。

※頭部、胸部、本体のヘクス以外の灰色のヘクス、ならびに尻尾のヘクスも、ドプケラドプス側からの索敵の基準地点、ならびにバイド汚染の範囲の基準点となる。
（結果、左上の僅かなヘクス以外はすべてドプケラドプスの索敵範囲内となる）
（灰色のヘクス、尻尾のヘクスの3ヘクス以内に近づいた場合も、バイド汚染が発生する）

B-StbtBmb　ストロバルトボマー

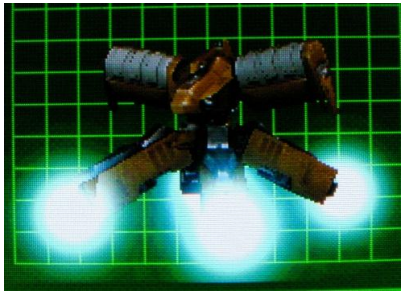
種別　戦闘機(爆撃機)	ー

高機動強襲清掃クラフト・ストロバルトを、バイドが爆撃機へと改装した兵器。バイド汚染物質の詰まったコンテナに代わり、バイド素子を詰め込んだ大型ミサイルの発射機構を搭載、致命的なバイド汚染を引き起こすミサイルを連射してくるようになっている。

開発レベル	Lv2		
開発コスト			
ソルモナジウム　0 エーテリウム　30 バイドルゲン　80			
移動力	3	燃料	50
索敵	3	小隊	RC
耐久力	100	チャージ	ー
回避	45%	B係数	D級

チャージ武器　攻撃範囲

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
ストロバルトミサイル	16	35	2-3	70%	攻／反	誘導ミサイル	下記参照
	※ストロバルトミサイルでダメージを受けたバイド体ではない機体は、フェイズ終了時のバイド汚染チェックの際に、自動でバイド係数を1段階上昇させること。						



B-Urc　Uロッチ

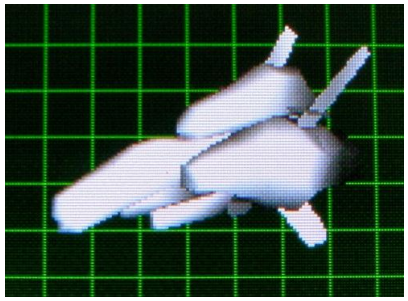
種別　戦闘機(要撃兵器)	ー

キャンサーの後継機であった小型機動兵器。この時代の兵器としては破格の射撃武器を揃えており、量産型の中にはミサイル、あるいはレーザーの片方しか装備していなかった機体も多かった。特に特徴的な武装が歯獲弾で、バイドに支配された今も有効に利用してくるため、細心の注意が必要。

開発レベル	Lv2		
開発コスト			
ソルモナジウム　0 エーテリウム　50 バイドルゲン　40			
移動力	3	燃料	45
索敵	3	小隊	RC
耐久力	90	チャージ	ー
回避	45%	B係数	D級

チャージ武器　攻撃範囲

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
リングレーザーU	25	38	2-2	70%	攻／反	偏向光学兵器	
追尾ミサイルU	12	33	2-3	80%	攻／迎	誘導ミサイル	
歯獲弾	11	1	2-2	112%	攻	誘導ミサイル	※1　※2
	※1　RC機がすべて撃墜された状態のRC小隊、あるいはHPが20%以下の単機ユニットに歯獲弾が命中した場合、そのユニットはこちら側の陣営のコントロール下に置かれる(直前脱出は可能)						
	※2　バイド体に侵食されている機体には効かない						



B-Mltc　メルトクラフト

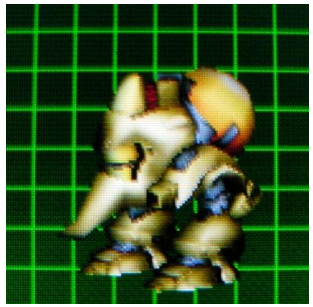
種別　戦闘機（流体金属兵器）	ー

流体金属で構成されたバイド体で、擬態能力で他のバイド体の戦闘能力をコピーする個体。しかし本体は脆弱で、一度擬態を破れば恐るるに足りない。
※擬態：1戦闘で1回のみ、クロー・クロー、ゲインズ、タブロックのいずれかにアクションを消費して変身できる（戦闘開始時から擬態済みでも可）。開発レベル2の段階ではクロー・クローは不可。一度でも被弾したら、ノーダメージのメルトクラフトの状態に戻る。

開発レベル	Lv2		
開発コスト			
ソルモナジウム　40 エーテリウム　0 バイドルゲン　0			
移動力	4	燃料	75
索敵	3	小隊	RC
耐久力	90	チャージ	ー
回避	65%	B係数	D級

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
バイド粒子弾	99	10	1-1	75%	攻／反	機銃	

チャージ武器　攻撃範囲



※水中専用

B-Btrn　バタリアン

種別　戦闘機（自走砲台）	ー

水中版ピスタフとでも言うべき、水中特化型自走砲台。性能面ではR戦闘機にとても及ばないが、ガスダーネッド（後述）の艦載機として、ほぼ無限に投下されてくるケースもあり、通常兵器しか所有していない部隊や一般市民にとっては十分な脅威となり得る。

開発レベル	Lv2		
開発コスト			
ソルモナジウム　60 エーテリウム　0 バイドルゲン　50			
移動力	3	燃料	35
索敵	4	小隊	RC
耐久力	110	チャージ	ー
回避	42%	B係数	D級

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
水中バイド弾	99	25	2-3	75%	攻／反	機銃	

チャージ武器　攻撃範囲

B-Md ミッド

種別 戦闘機(生物型武装)	ー

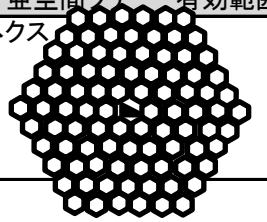
異星の固有生物であった個体が、バイドに侵食され周辺の金属片と融合させられた結果生まれた、歪な生体戦闘機。その構造は非常に脆く、リボーよりも耐久性で劣る。しかし亜空間ソナーを備えており、バイド側の亜空間索敵役として、数に任せて突貫してくることが多々あり、攻撃面でもリボーよりは優秀な上位機。

開発レベル	Lv2		
開発コスト			
ソルモナジウム 20 エーテリウム 20 バイドルゲン 20			
移動力	3	燃料	45
索敵	3	小隊	RC
耐久力	70	チャージ	なし
回避	65%	B係数	影響なし

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
バイドレーザー	20	35	2-2	65%	攻／反	直進光学兵器	
亜空間ソナー	6	-	右図	-	コマンド	時空波	対亜空間索敵
	※亜空間ソナー:「攻撃」などと同じくアクションとして使用する。 移動せずにその場で使用した場合、使用後の移動は不可。 範囲内に亜空間潜航中の機体がいた場合、その位置(ソナーを使用した時点でいた位置)を味方陣営に知らせることができる。(索敵範囲外でも位置情報は有効)						

亜空間ソナー 有効範囲

周辺5ヘクス



B-1Dβ　バイド・システムβ

種別　戦闘機（生命機体）	フォース　バイド・フォースβ

バイド・システムα よりもさらにバイド素子を厚く纏い、装甲強度を増したバイド機体。バイド素子の含有量を増したことで、チャージ武器の破壊力も増しており、さらに併せて進化したフォースのレーザー出力が向上したことで、さらに侮れない敵となっている。困難ではあるが、この機体を見つけたからには必ず消滅させておきたい。

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
バイド粒子弾	99	10	1-1	75%	攻／反	機銃	
目玉追尾ミサイル	8	35	2-2	70%	攻／反	誘導ミサイル	
デビルウェーブ砲Ⅱ	－	90	－	130%	攻	粒子兵器	チャージ武器
ゴンドランレーザーβ	14	45	2-2	60%	攻／反	直進光学兵器	フォース装着時：赤
ガウパーレーザーβ	14	38	2-2	95%	攻／反	偏向光学兵器	フォース装着時：青
ノーザリーレザーβ	18	50	1-1	80%	攻／反	直進光学兵器	フォース装着時：黄

開発レベル		Lv2	
開発コスト			
ソルモナジウム　0 エーテリウム　20 バイドルゲン　120			
移動力	3	燃料	52
索敵	2	小隊	RC
耐久力	105	チャージ	3ターン
回避	70%	B係数	D級

チャージ武器　攻撃範囲

※フォースと合体中でも、範囲は変化しない

BF-BDβ　バイド・フォースβ

種別　フォース	ー

バイド・フォースと外見上の変化はないが、内部のバイド素子の含有量、総エネルギー量が格段に増し、より純粋なバイド体に近くなった個体。

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
バイド体液	65	12	1-1	80%	攻／反	バイド体液	単機
フォースシュート	99	65	1-1	100%	攻撃	体当たり	単機、ノックバック

※　フォースシュートは白兵戦兵器として扱い、命中判定時にスキルは「格闘攻撃」のみ使用可能

開発レベル		Lv1	
開発コスト			
ソルモナジウム　0 エーテリウム　0 バイドルゲン　120			
移動力	2	燃料	100
索敵	2	小隊	単機
耐久力	120	チャージ	－
回避	75%	B係数	D級

チャージ武器　攻撃範囲

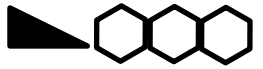
B-1A1　ジキタリウス

種別　戦闘機（生命機体）	フォース　フラワー・フォース

一部の植物系バイドと同じ超硬質化組織構成を持つバイド機体。しかし一部に機械的なパーツも見られることから、地球側の機体のパーツなども流用して構成されているものと思われる。なお、硬質化を維持するための体液が常に表皮を覆っているが、これは人間にとって劇薬であり、生身の人間は近付くだけで即死の恐れがある。

開発レベル	Lv2		
開発コスト			
ソルモナジウム　50 エーテリウム　0 バイドルゲン　50			
移動力	3	燃料	40
索敵	2	小隊	RC
耐久力	105	チャージ	2ターン
回避	62%	B係数	D級

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
目玉追尾ミサイル	8	35	2-2	70%	攻／反	誘導ミサイル	
バイドシード砲	－	60	－	130%	攻	物理攻撃	チャージ武器
シードキャノン	5	58	1-1	70%	攻／反	直進光学兵器	フォース装着時：赤
スパイクレーザー	14	45	2-2	90%	攻／反	偏向光学兵器	フォース装着時：青
フラワースイング	14	45	2-2	105%	攻／反	偏向光学兵器	フォース装着時：黄

チャージ武器　攻撃範囲


BF-FLW1　フラワー・フォース

種別　フォース	ー

R戦闘機のフォース同様、バイド体をコントロールロッド代わりと思われる植物型の鞭毛で制御しているバイド体。流星派世界ではこのフォースも含め、バイド体の一部が"Last Dance"の途中段階で開発されたB系列機体と酷似しているとの話があり、現世界のTeam R-TYPEがこれらのバイド体に関わりを持つのではとも噂される。

開発レベル	Lv2		
開発コスト			
ソルモナジウム　0 エーテリウム　0 バイドルゲン　120			
移動力	2	燃料	100
索敵	2	小隊	単機
耐久力	115	チャージ	－
回避	65%	B係数	D級

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
フォースシュート	99	60	1-1	100%	攻撃	体当たり	単機、ノックバック

チャージ武器　攻撃範囲

※　フォースシュートは白兵戦兵器として扱い、命中判定時にスキルは「格闘攻撃」のみ使用可能

※亜空間突入／帰還可能

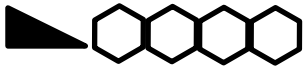
B-1C1　アンフィビアン

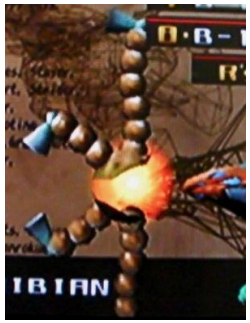
種別　戦闘機（生命機体）	フォース　ビースト・フォース

バイド体が持つ自己修復因子「リボン体」が、他機体と比べて活性化されたバイド機体。その因子の効果か、このサイズの個体単体でありながら亜空間突入に耐えることが可能で、亜空間から射撃精度の高いレーザー兵器とチャージ武器で強襲を仕掛けてくる。大群で来られた場合、亜空間ソナーとバスター無しでは苦戦は必至だろう。

開発レベル	Lv2		
開発コスト			
ソルモナジウム　0 エーテリウム　0 バイドルゲン　110			
移動力	4	燃料	45
索敵	2	小隊	RC
耐久力	105	チャージ	2ターン
回避	67%	B係数	D級

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
バイド粒子弾	99	10	1-1	75%	攻／反	機銃	
目玉追尾ミサイル	8	35	2-2	70%	攻／反	誘導ミサイル	
バイドスピリット砲	－	55	－	130%	攻	粒子兵器	チャージ武器
バイドソウルR	21	31	2-2	90%	攻／反	直進光学兵器	フォース装着時：赤
バイドソウルB	21	22	2-2	110%	攻／反	偏向光学兵器	フォース装着時：青
バイドソウルY	27	35	1-1	100%	攻／反	偏向光学兵器	フォース装着時：黄

チャージ武器　攻撃範囲




BF-BC1　ビースト・フォース

種別　フォース	－

長短2対、計4本の触手を備えるバイド体。エネルギーを得ると、単純構造のバイド体をレーザーとして射出する。アンフィビアン同様、触手にはリボン体の因子が多量に含まれており、人類側の触手装備型フォース以上の強度としなやかさを有している。

開発レベル	Lv2		
開発コスト			
ソルモナジウム　0 エーテリウム　0 バイドルゲン　120			
移動力	2	燃料	100
索敵	2	小隊	単機
耐久力	120	チャージ	－
回避	65%	B係数	D級

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
バイド体液	65	12	1-1	80%	攻／反	バイド体液	単機
フォースシュート	99	65	1-1	100%	攻撃	体当たり	単機、ノックバック

チャージ武器　攻撃範囲

※　フォースシュートは白兵戦兵器として扱い、命中判定時にスキルは「格闘攻撃」のみ使用可能

※PC搭乗不可　　※艦載不可

G-Gdr　ゴンドラン（各砲台）

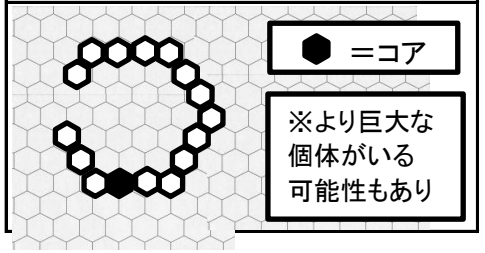
種別　防衛システム	ー

かつて人類が構築した基地防衛システム。バイドに侵食・支配された今は、近付くものすべてに見境いなく攻撃を仕掛けてくる砲台群となった。ゆっくりとシステム全体が反時計回り（逆の場合もあり）に回転しつつ、砲台内で生成したバイド弾を雨あられと浴びせかけてくるが、コアを破壊すればすべての砲台が誘爆する。

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
中距離バイド弾	∞	35	2-3	100%	攻／迎	誘導ミサイル	

開発レベル	Lv2		
開発コスト			
ソルモナジウム　40 エーテリウム　0 バイドルゲン　40			
移動力	1	燃料	99
索敵	3	小隊	単機
耐久力	140	チャージ	ー
回避	45%	B係数	D級

ゴンドラン　砲台とコアの配置ー例



※PC搭乗不可　　※艦載不可

G-Gdr　ゴンドラン（コア）

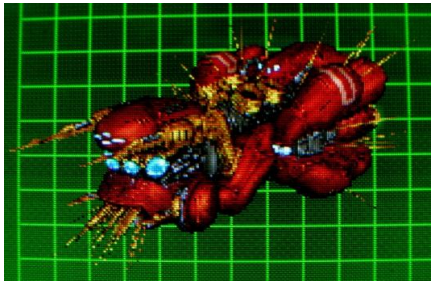
種別　防衛システム	ー

ゴンドランの砲台群を制御している、中央管制システム。このコア自体には自衛能力が一切ないため、防衛は各砲台に任せきりとなっているのがこのゴンドラン・システムの脆弱さの一因となっている。

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考

開発レベル	Lv2		
開発コスト			
ソルモナジウム　60 エーテリウム　0 バイドルゲン　60			
移動力	1	燃料	99
索敵	3	小隊	単機
耐久力	190	チャージ	ー
回避	45%	B係数	D級

チャージ武器　攻撃範囲



B-Bld ボルド

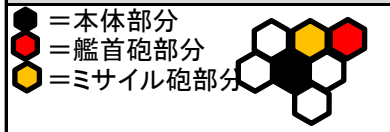
種別 艦船(暴走巡航艦)	ー

巡航艦に匹敵する大きさを持つ、バイドの複合武装体。そのバイド群体の中に他の小型バイドを取り込むことで、修理・再生する能力を持ち、地球側の巡航艦と遜色ない性能と、圧倒的な攻撃力を併せ持つ。このレベルのものでさえ、バイドの艦船クラスの個体の中では最弱クラスとされる。

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
本体:ボルドビーム	40	30	2-4	105%	攻／迎	偏向光学兵器	単機
艦首:カラドボルグ砲							
ミサイル砲:ファットミサイル砲							
搭載可能×3	ー	出撃選択時、戦闘中に最大3機まで味方機(艦以外)を搭載可能。搭載した機体は次自軍ターン開始時、完全回復。発進時には、発進した機体のみ行動を消費する。					

開発レベル	Lv2		
開発コスト			
ソルモナジウム 0 エーテリウム 0 バイドルゲン 450			
移動力	3	燃料	100
索敵	4	小隊	単機
耐久力	195	チャージ	艦首砲
回避	45%	B係数	C級

占有ヘクス数



ボルド・カラドボルグ砲

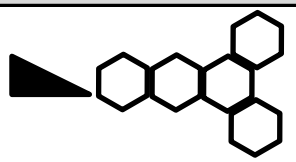
種別 艦首砲	ー

地球側の巡航艦の艦首砲に匹敵する破壊力を有する、ボルドが有する最大の兵器。波動砲や陽電子砲ではなく、純粋なレーザー兵器であり、レーザーでこの規格の出力を実現するなど、人類側のテクノロジーでは到底不可能である。いかにR戦闘機といえども、この強力無比なレーザー砲の一撃に耐えることはまず不可能だろう。

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
カラドボルグ砲	-	130	-	130%	攻	直進光学兵器	単機、チャージ武器

開発レベル	Lv2		
開発コスト			
修理コスト バイドルゲン15			
移動力	0	燃料	0
索敵	4	小隊	単機
耐久力	180	チャージ	3ターン
回避	31%	B係数	C級

チャージ武器 攻撃範囲



ボルド・ファットミサイル砲

種別　武装	ー

艦体上部に搭載された、大口径のミサイル発射口。しかし撃ち出されるのはミサイルではなく、「ファット」と呼ばれる自立制御システムを搭載した小型のバイド体であり、これらは標的に対して自己判断で正確な追尾を行い、接触と同時に自爆し大打撃を与える。

開発レベル	Lv2		
開発コスト			
修理コスト　バイドルゲン15			
移動力	0	燃料	0
索敵	4	小隊	単機
耐久力	180	チャージ	なし
回避	31%	B係数	C級

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
ファットミサイル砲	11	45	2-4	105%	攻／迎	誘導ミサイル	単機

チャージ武器　攻撃範囲

※水面（水中と空中の境界にあたる部分）ヘクス以外侵入不可

B-GsNd　ガスダーネッド

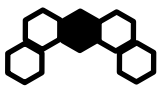
種別　艦船（浮遊生命要塞）	ー

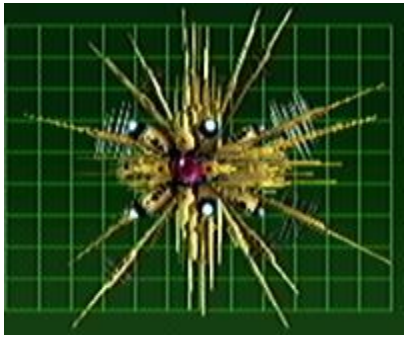
水面にアメンボウのように4本の脚部を使い浮遊する、巨大なバイド生命体。体内で巨大なドライアイス塊を生成し、投げつけるのを攻撃手段とする他、体内に小型のバイド体を収納し、修理・再生することもできる。また、体内からバタリアンを無限に生産し続ける個体に遭遇したという記録があり、亜種の存在も噂されている。

開発レベル	Lv2		
開発コスト			
ソルモナジウム　0 エーテリウム　0 バイドルゲン　250			
移動力	2	燃料	65
索敵	4	小隊	単機
耐久力	210	チャージ	なし
回避	35%	B係数	D級

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
高速氷弾	99	60	3-5	70%	攻／反	誘導ミサイル	単機
搭載可能×3	ー	出撃選択時、戦闘中に最大3機まで味方機（艦以外）を搭載可能。搭載した機体は次自軍ターン開始時、完全回復。発進時には、発進した機体のみ行動を消費する。					

チャージ武器　攻撃範囲
⬢ ＝本体部分





B-Blmt　ベルメイト本体

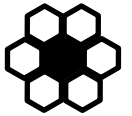
種別　艦船（生命要塞）	ー

バイド体が各次元空間を漂流しつつ、腐食した金属片などと融合し続け、巨大な腐食生命体と化した存在。金属とも腐肉ともとれない抗生物質を分離・融合させつつ、攻撃範囲内に入った敵対存在を原理不明の衝撃波で撃墜する。その思念波に近い攻撃は亜空間にも及び、亜空間潜航中の機体をも容赦なく撃墜する。さらに多数のバイド体を艦載可能であり、その修復をも行う、恐るべき移動要塞である。

開発レベル	Lv2		
開発コスト			
ソルモナジウム　0 エーテリウム　0 バイドルゲン　350			
移動力	2	燃料	55
索敵	5	小隊	単機
耐久力	230	チャージ	なし
回避	45%	B係数	C級

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
衝撃波	30	65	3-6	90%	攻／迎	思念攻撃	
亜空間バスター		※下記参照					
搭載可能×5	ー	出撃選択時、戦闘中に最大5機まで味方機（艦以外）を搭載可能。搭載した機体は次自軍ターン開始時、完全回復。発進時には、発進した機体のみ行動を消費する。					

占有ヘクス数
⬢ ＝本体部分



亜空間バスター

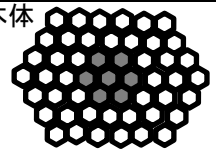
種別　時空波兵器	ー

ベルメイト本体に搭載された亜空間バスター相当の思念波攻撃。亜空間を伝播・侵食し、亜空間に潜む敵機を徹底的に蹂躙する。その性能面においては、人類側の亜空間バスターとほぼ同じである。

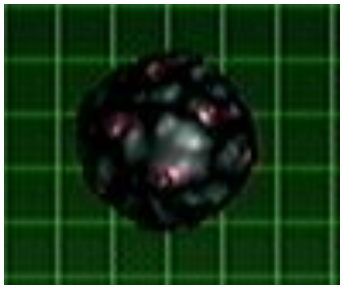
開発レベル			
開発コスト			
移動力		燃料	
索敵		小隊	
耐久力		チャージ	
回避		B係数	

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
亜空間バスター	3	120	－	130%	コマンド	粒子兵器	単機
	※通常の武装と同じく、アクションを消費して使用。 範囲内の亜空間にいる機体すべてに攻撃が及ぶ。						

亜空間バスター　攻撃範囲
⬢ ＝艦本体



※PC搭乗不可



B-Gards　ベルメイト肉塊

種別　戦闘機(防御生命体)	ー

ベルメイトを構成する、金属肉塊の一部が剥離した個体。ベルメイトの周辺を浮遊し、敵機の接近を阻止する防衛用の機構と推測される。その大質量を活かした体当たりを仕掛けてくるが、動きは比較的鈍重。ベルメイト本体が別の機体を艦載していない場合、この肉塊を最大数まで艦載していることがほとんどである。

開発レベル	Lv2		
開発コスト			
ソルモナジウム　0 エーテリウム　0 バイドルゲン　85			
移動力	2	燃料	55
索敵	2	小隊	単機
耐久力	100	チャージ	なし
回避	45%	B係数	D級

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
体当たりB	99	60	1-1	80%	攻	体当たり	単機、ノックバック

※　体当たりBは白兵戦兵器として扱い、命中判定時にスキルは「格闘攻撃」のみ使用可能

※PC搭乗不可　　※艦載不可

B-Mur　ムーラ

種別　耐性生命体	ー

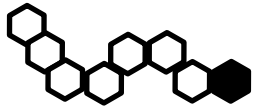
バイドに侵食され、凶暴化した多関節甲殻生物。元は水棲生物だったが、バイド体によって強化されたことで真空内でも活動可能になり、弱点である頭部以外は通常の兵器では傷一つつかない。その巨体に押しつぶされると、ほとんどのR戦闘機や戦艦は抗う術なく圧潰してしまうこととなる。

開発レベル	Lv3		
開発コスト			
ソルモナジウム　0 エーテリウム　40 バイドルゲン　50			
移動力	1	燃料	99
索敵	3	小隊	単機
耐久力	140	チャージ	ー
回避	75%	B係数	D級

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
体当たりBH	99	75	1-1	110%	攻	体当たり	単機、ノックバック
押し潰しBH							

自軍フェイズ終了時に、ムーラの先端部（本体）が次のフェイズに移動する先のヘクスを宣言せねばならない。次フェイズの移動時に、宣言されたヘクスにムーラが移動した時、その移動先ヘクスに別の機体（あるいは別機体の本体以外のヘクス）が存在していた場合、その機体は無条件で撃沈される。
残機ポイントを使って回避した場合、その場で1ヘクス移動して範囲から逃れること（逃れられない場合、残機ポイントも使用できない）。また、ムーラよりも構成ヘクス数が多い機体が相手の場合、ムーラの方が弾かれ1ヘクス強制移動させられる。

本体構成ヘクスの例
⬢＝頭部（本体、先端部） ※本体以外は頭部が動いたルートを追従する



※この機体はノックバック効果を受けても、一切ノックバックしない（これによりダメージ1.2倍が常に発生する）

※　体当たりBHは白兵戦兵器として扱い、命中判定時にスキルは「格闘攻撃」のみ使用可能

※水中専用

B-Ld　レディ

種別　戦闘機（水棲生命体）	ー

ガスダーネッドなどの大型水棲バイドとともに活動する、寄生水棲バイド体。それなりの大質量を持つその身体で体当たりを仕掛ける。水中ではバタリアンなどと連携し、前衛、後衛のフォーメーションを構成したり、ガスダーネッドから無尽蔵に増殖してくる場合もある。また、ゾイドなどといった別の小型水棲バイド体も、ほぼ同じようなデータを持っていると考えていい。

開発レベル	Lv3		
開発コスト			
ソルモナジウム　0 エーテリウム　0 バイドルゲン　80			
移動力	3	燃料	50
索敵	2	小隊	単機
耐久力	90	チャージ	ー
回避	55%	B係数	D級

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
体当たりB	99	60	1-1	90%	攻撃	体当たり	単機、ノックバック

※　体当たりBは白兵戦兵器として扱い、命中判定時にスキルは「格闘攻撃」のみ使用可能

B-Sklt　スカルトロン

種別　戦闘機（生体防衛兵器）	ー

元はアステロイド・クラッシャーとして開発された防衛兵器がバイド体に乗っ取られ、即席細胞壁をバイド素子を満載して無尽蔵に生成し、邪魔な障害物としてばら撒いてくる生体機械。外見は機械だが、内部はほとんどバイド体の生体部品で埋め尽くされている。高速で動き回り、一定の軌道で細胞壁を生成し進路を阻害してくるのが定石。

開発レベル		Lv3	
開発コスト			
ソルモナジウム　40 エーテリウム　0 バイドルゲン　50			
移動力	3	燃料	70
索敵	2	小隊	単機
耐久力	100	チャージ	ー
回避	65%	B係数	D級

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
体当たり	99	60	1-1	90%	攻	体当たり	単機、ノックバック
細胞壁生成	自軍フェイズ中、機体が移動した軌道上のヘクスに、「単機：耐久力10」の障害物として扱う細胞壁を設置する。この細胞壁に隣接している機体は、自軍フェイズ終了時のバイド汚染チェックの際に、自動で機体のバイド係数を1段階上昇させなくてはならない。						

※　体当たりは白兵戦兵器として扱い、命中判定時にスキルは「格闘攻撃」のみ使用可能

※PC搭乗不可　　**※艦載不可**

B-Dp　ドップ

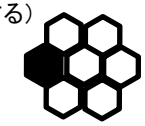
種別　輸送コンテナ	ー

制御を失い、暴走を続ける輸送コンテナ。施設内の通路を高速で移動し、その移動先にあるものを、敵味方問わずその波動砲ですら無効化する特殊合金のボディーで引きつぶしてしまう。コンテナ後部にある弱点のにみ攻撃が通用する。
※ドップ構成ヘクスの特殊処理：ドップを構成する本体以外のヘクスは、障害物と同じものとして扱う。そのため構成ヘクスが射線を遮るので正面からの撃破は難しいが、例外としてチャージ武器の範囲はこの構成ヘクスを貫通できる。

開発レベル		Lv3	
開発コスト			
ソルモナジウム　80 エーテリウム　0 バイドルゲン　50			
移動力	2	燃料	99
索敵	2	小隊	単機
耐久力	110	チャージ	ー
回避	45%	B係数	D級

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
押し潰しDP	自軍フェイズ終了時に、ドップの構成ヘクスが次のフェイズに移動する先のヘクスを宣言せねばならない。次フェイズの移動時に、宣言されたヘクスにドップが移動した時、その移動先ヘクスに別の機体（あるいは別機体の本体以外のヘクス）が存在していた場合、その機体は無条件で撃沈される。 残機ポイントを使って回避した場合、その場で1ヘクス移動して範囲から逃れること（逃れられない場合、残機ポイントも使用できない）。また、ドップよりも構成ヘクス数が多い機体が相手の場合、ドップの方が弾かれ1ヘクス強制移動させられる。						

ヘクス構成
⬢＝本体ヘクス（こちらを進行方向に対し後ろにして突進する）



※亜空間突入／帰還可能

B-1B　マッド・フォレスト

種別　戦闘機（生命機体）	フォース　アイビー・フォース

一部の植物性バイド体に見られる、蔦（つた）のように伸びようとする性質「BI性質」が特に顕著に見られる植物性バイド体。特にその長大な蔦を伸ばして物理攻撃を行う強力なチャージ武器など、特殊な攻撃方法にそのBI性質が大きく表れている。亜空間潜航能力を持ち、同じ亜空間機のアンフィビアンと比べると若干重装攻撃型の機体で、接近戦を挑むべき相手ではない。

開発レベル	Lv3		
開発コスト			
ソルモナジウム　50 エーテリウム　0 バイドルゲン　50			
移動力	3	燃料	53
索敵	2	小隊	RC
耐久力	110	チャージ	2ターン
回避	68%	B係数	D級

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
バイド粒子弾	99	10	1-1	85%	攻／反	機銃	
目玉追尾ミサイル	8	35	2-2	80%	攻／反	誘導ミサイル	
アイビーロッド	－	88	－	115%	攻	物理攻撃	チャージ武器
ヴァインレーザー	14	40	2-2	80%	攻／反	直進光学兵器	フォース装着時：赤
ウォールレーザー	9	54	1-1	122%	攻／反	偏向光学兵器	フォース装着時：青
ウィップレーザー	18	50	1-1	90%	攻／反	直進光学兵器	フォース装着時：黄

チャージ武器　攻撃範囲

F-IVY1　アイビー・フォース

種別　フォース	―

植物性フォースの一種。マッド・フォレスト本体と同じく、蔓（つる）状に伸びるレーザーを放つのみならず、その長大な蔦を生かした高威力のフォースシュートを放つ。ほかのバイド体フォースと比べて移動力に長けているが、迎撃用兵装は搭載していない。

開発レベル	Lv3		
開発コスト			
ソルモナジウム　50 エーテリウム　0 バイドルゲン　50			
移動力	3	燃料	100
索敵	2	小隊	単機
耐久力	115	チャージ	－
回避	70%	B係数	D級

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
フォースシュートT	99	70	1-1	105%	攻撃	体当たり	単機、ノックバック

※　フォースシュートTは白兵戦兵器として扱い、命中判定時にスキルは「格闘攻撃」のみ使用可能

BX-4　アーヴァング

種別　戦闘機（生命機体）	フォース　スケイル・フォース

鱗状のバイド体を装甲のように幾重にもまとった機体。機体自体の耐久力はやや高い程度だが、その鱗状装甲を増殖させて利用する各武装の迎撃・防御性能が非常に高く、バルムンクミサイルですらその威力をほぼ相殺されてしまうこともある。守りのアーヴァング、攻めのクロー・クローの組み合わせで構成されるバイド群の前に、これまで散っていったR戦闘機の数はもはや数え切れない。

開発レベル		Lv3	
開発コスト			
ソルモナジウム　0 エーテリウム　0 バイドルゲン　110			
移動力	4	燃料	40
索敵	3	小隊	RC
耐久力	120	チャージ	―
回避	75%	B係数	D級

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
バイド粒子弾	99	10	1-1	85%	攻／反	機銃	
目玉追尾ミサイル	8	35	2-2	80%	攻／反	誘導ミサイル	
スケイルディフェンス弾	6	50	2-4	125%	迎撃	偏向光学兵器	
スケイルシュート	14	40	2-2	78%	攻／反	直進光学兵器	フォース装着時：赤
スケイルブラスター	14	35	2-2	85%	攻／反	偏向光学兵器	フォース装着時：青
スケイルランサー	18	45	1-1	100%	攻／迎	直進光学兵器	フォース装着時：黄

BF-X4　スケイル・フォース

種別　フォース	―

硬質バイド体（鱗）が幾重にも重なって構成される、アーヴァング本体よりもさらに堅牢なフォース。鱗は無尽蔵に増殖・生産することが可能であり、これをレーザーエネルギーと共に放射する。鱗状の装甲がアンテナの役割を果たすのか、索敵範囲が広い。

開発レベル		Lv3	
開発コスト			
ソルモナジウム　0 エーテリウム　0 バイドルゲン　100			
移動力	2	燃料	100
索敵	3	小隊	単機
耐久力	125	チャージ	-
回避	70%	B係数	D級

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
バイド体液	65	13	1-1	90%	攻／反	バイド体液	単機
フォースシュート	99	60	1-1	110%	攻撃	体当たり	単機、ノックバック

※　フォースシュートは白兵戦兵器として扱い、命中判定時にスキルは「格闘攻撃」のみ使用可能

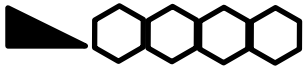
B-5A　クロー・クロー

種別　戦闘機（生命機体）	フォース　クロー・フォース

凶暴な生体系バイド体が持つ、爪状の構成物質をより集めたような外見を持つ生命機体。その外見の通り非常に凶暴性の高い個体で、敵性存在を発見次第、急接近してチャージ武器を発射、そのまま超接近戦に持ち込んで蹂躙する。そのチャージ武器の破壊力は侮れないが、突進による耐久力消費で自らチャージキャンセルしてくることも多い、猪突猛進タイプの機体である。

開発レベル	Lv3		
開発コスト			
ソルモナジウム　20 エーテリウム　10 バイドルゲン　50			
移動力	3	燃料	36
索敵	2	小隊	RC
耐久力	115	チャージ	3ターン
回避	70%	B係数	D級

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
バイド粒子弾	99	10	1-1	85%	攻／反	機銃	
目玉追尾ミサイル	8	35	2-2	80%	攻／反	誘導ミサイル	
クロー波動砲弾	－	130	－	140%	攻	粒子兵器	チャージ武器
スクリューランサー	9	47	1-1	125%	攻	光学白兵戦兵器	フォース装着時：赤
アークレーザー	14	35	2-2	75%	攻／反	偏向光学兵器	フォース装着時：青
レーザークロー	99	68	1-1	90%	攻	体当たり	フォース装着時：黄　単機扱い、ノックバック

チャージ武器　攻撃範囲


※　レーザークローは白兵戦兵器として扱い、命中判定時にスキルは「格闘攻撃」のみ使用可能。また、この体当たり攻撃に対する「耐久力の消耗」は、特例として、相手がクロー・クロー本体までの距離を攻撃可能の迎撃兵器を持っている際に発生し（射程2の状況が起こり得る）、消耗はクロー・クローのRC機体（なければ本体）が受け持つ（これによりチャージキャンセルも発生する）

BF-X5A　クロー・フォース

種別　フォース	―

巨大な爪状器官で構成された、威嚇的な外見を持つフォース。その堅牢さはスケイル・フォース以上であり、その頑強さに任せた突撃を連発してくる。ただし、バイド体にしては珍しいことに自己修復能力がないため、すでに壊死したバイド体の爪がその構成物質の大半であると推測される。

※　自己修復機能なし

開発レベル	Lv3		
開発コスト			
ソルモナジウム　20 エーテリウム　10 バイドルゲン　50			
移動力	2	燃料	100
索敵	2	小隊	単機
耐久力	130	チャージ	－
回避	65%	B係数	D級

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
バイド粒子弾	99	10	1-1	85%	攻／反	機銃	単機
フォースシュート	99	60	1-1	110%	攻撃	体当たり	単機、ノックバック

※　フォースシュートは白兵戦兵器として扱い、命中判定時にスキルは「格闘攻撃」のみ使用可能

B-3C1　セクシーダイナマイト

種別　戦闘機（生命機体）	フォース　セクシー・フォース

機体全体が「BJ（バイドゼリー）物質」と呼ばれる、粘性物質で構成された機体。このBJ物質は神経伝達物質であると推測されており、その物質を多量に含む個体のためか、回避性能、反応力に関しては他の生命機体とは一線を画す。BJ物質の増殖力も尋常ではなく、機体の一部をデコイとして放出することも可能で、なおかつレーザー兵器の出力や射程にも比較的優れている。

開発レベル	Lv3		
開発コスト			
ソルモナジウム　50 エーテリウム　0 バイドルゲン　50			
移動力	3	燃料	45
索敵	2	小隊	RC
耐久力	110	チャージ	–
回避	78%	B係数	D級

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
バイド粒子弾	99	10	1-1	85%	攻／反	機銃	
目玉追尾ミサイル	8	35	2-2	80%	攻／反	誘導ミサイル	
セクシージェルⅠ生成	–	セクシージェルⅠを自機に隣接しているヘクスに生成する。1戦闘中1度のみ使用可能。					
リップスティックRay	14	50	2-2	87%	攻／反	直進光学兵器	フォース装着時：赤
アイシャドウRay	14	45	2-2	100%	攻／反	偏向光学兵器	フォース装着時：青
マスカラRay	18	55	1-1	120%	迎	偏向光学兵器	フォース装着時：黄

F-SXY　セクシー・フォース

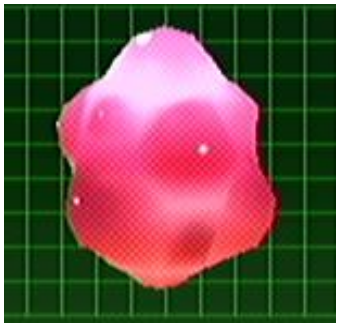
種別　フォース	ー

BJ物質で2対4本の触手状器官を形成した、粘性の高いフォース。本体と同じく若干機動力に優れた性能を発揮しているが、レーザー以外の性能に特に光る点はなく、白兵戦にはあまり向かない性能となっている。

開発レベル	Lv3		
開発コスト			
ソルモナジウム　50 エーテリウム　0 バイドルゲン　50			
移動力	3	燃料	100
索敵	2	小隊	単機
耐久力	115	チャージ	–
回避	70%	B係数	D級

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
バイド体液	65	13	1-1	90%	攻／反	バイド体液	単機
フォースシュート	99	60	1-1	110%	攻撃	体当たり	単機、ノックバック

※　フォースシュートは白兵戦兵器として扱い、命中判定時にスキルは「格闘攻撃」のみ使用可能



※艦載不可　　※PC搭乗不可

B-Sxj　セクシージェル Ⅰ

種別　誘爆性物質	ー

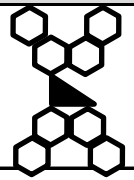
セクシーダイナマイトから増殖・分離した、微速で移動する攻撃性ジェル。分離の際に高エネルギーを含有しており、人類側のデコイのような自爆機能を持つ。また、蓄積したエネルギーとともにBJ物質の塊を周囲に放出するチャージ武器も有し、接近するのは非常に危険。さらにバイド体特有の自己修復能力も健在のため、デコイとしても非常に堅牢である。

開発レベル	Lv3		
開発コスト			
移動力	1	燃料	90
索敵	2	小隊	単機
耐久力	122	チャージ	3ターン
回避	70%	B係数	D級

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
セクシー波動砲	－	105	－	140%	攻撃	化学兵器	
攻撃性爆破	1	105	－	必中	攻	火炎攻撃	単機、使用後自機消滅
		※デコイ爆破のダメージは、デコイに隣接する敵味方すべての機体に及ぶ					

※分類が「火炎攻撃」の武器は、種別名に「生体」「生命」を含む機体すべてに対しダメージを最終的に1.2倍とする。

チャージ武器　攻撃範囲



※艦載不可

Bh-Gdc　ガイダッカー

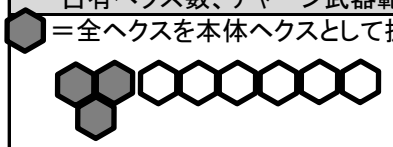
種別　戦闘機（中型人型兵器）	ー

複数のバイド体が融合し、ゲインズのような通常の人型兵器の実に3機分もの巨体を構成した、ゼロから純粋にバイド体のみで構成された人型兵器。主砲・ボルトブラストキャノンは構造こそ人類製のものより数段粗悪だが、ゲインズの3倍に及ぶエネルギー供給力を誇る。それでも充填中は隙ができるが、遠隔操作兵器アタックビットがカバーするため、遠近ともに隙がない。

開発レベル	Lv3		
開発コスト			
ソルモナジウム　0 エーテリウム　0 バイドルゲン　420			
移動力	2	燃料	70
索敵	3	小隊	単機
耐久力	170	チャージ	2ターン
回避	75%	B係数	C級

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
ボルトブラストキャノン	ー	105	ー	140%	攻	粒子兵器	単機、チャージ武器

占有ヘクス数、チャージ武器範囲



※艦載不可　※ガイダッカー本体が撃墜されると全機消滅

アタックビット

種別　補助武装	ー

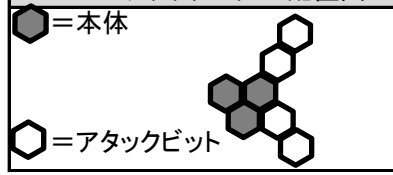
ガイダッカーから射出される遠隔操作兵装。バイド体の恩恵でこのサイズの兵器としては規格外のレーザーを発射可能な上、同時に4機展開が可能。本体の方向転換時には、合わせて超高速でフォーメーションを組み直す。

※収納：移動や方向転換の邪魔になる場合、アタックビットを本体内に収納することが可能。ただし収納中は艦載時のような修理・補給効果はなく（自己修復は収納中も可能）、収納状態から再配置したターン、その再配置されたビットは攻撃を行うことができない。

開発レベル	Lv3		
開発コスト			
ソルモナジウム　0 エーテリウム　0 バイドルゲン　100			
移動力	0	燃料	100
索敵	2	小隊	単機
耐久力	100	チャージ	-
回避	65%	B係数	D級

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
アタックビットレーザー	14	35	1-2	100%	攻	直進光学兵器	単機

アタックビット　配置図



B-BSCnb　コンバイラ

種別　艦船（暴走戦艦）	ー

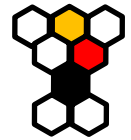
地球側の宇宙戦艦に匹敵する巨体と破壊力を有する、複合武装体。人類側の巡航艦約3隻分の複合体であり、また本格的なバイドの侵攻が始まるまで人類が遭遇することがなかった、バイド群のフラグシップである。各戦線で猛威を振るう旗艦だが、未確認情報によれば、人類側の智将をも遥かに凌駕する戦略を展開する個体との遭遇例もあるという。

開発レベル	Lv3		
開発コスト			
ソルモナジウム　0 エーテリウム　0 バイドルゲン　700			
移動力	2	燃料	100
索敵	7	小隊	単機
耐久力	290	チャージ	艦首砲
回避	45%	B係数	C級

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
本体：追尾ビームCB	35	36	3-6	115%	攻／迎	偏向光学兵器	単機
艦首砲：フラガラッハ砲							
ミサイル砲：ファットミサイル砲H							
搭載可能×5	ー	出撃選択時、戦闘中に最大5機まで味方機（艦以外）を搭載可能。搭載した機体は次自軍ターン開始時、完全回復。発進時には、発進した機体のみ行動を消費する。					

占有ヘクス数

＝本体部分
＝艦首砲部分
＝ミサイル砲部分



コンバイラ・フラガラッハ砲

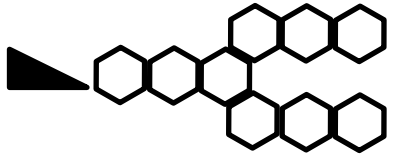
種別　陽電子砲	ー

人類側の戦艦と同じ陽電子砲を、バイド体が侵食し転用している超高出力ビーム兵器。出力だけはケタ違いだが、人類側のものと基本構造はまったく同じであり、このことからコンバイラと呼ばれる個体には、人類の戦艦がパーツとして組み込まれている可能性が示唆されている。

開発レベル	Lv3		
開発コスト			
修理コスト　バイドルゲン25			
移動力	0	燃料	0
索敵	7	小隊	単機
耐久力	190	チャージ	3ターン
回避	43%	B係数	C級

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
フラガラッハ砲	－	184	－	140%	攻	貫通光学兵器	単機、チャージ武器

チャージ武器　攻撃範囲



コンバイラ・ファットミサイル砲H

種別　ミサイル砲	ー

ボルドと同じく艦上部に搭載された、主砲も兼ねた大型ミサイル砲台。撃ち出される小型バイド体・ファットはさらに凶暴性を増しており、着弾時の威力はボルドのファットミサイル砲よりも格段に高い。命中率も高く非常に厄介な武装だが、その分装弾数が少ないため、バイド群に補給機が含まれていないようなら弾切れも起こり得る。

開発レベル	Lv3		
開発コスト			
修理コスト　バイドルゲン25			
移動力	0	燃料	0
索敵	7	小隊	単機
耐久力	160	チャージ	なし
回避	43%	B係数	C級

武器名	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
ファットミサイル砲H	8	60	3-6	115%	攻／迎	誘導ミサイル	単機

パイロット名　　階級

撃墜数 ____

機体名

年齢_____ 性別____
・経験作戦数 ____ 成功 ____
・IFF（敵味方識別）用 登録所属

残機ポイント
／
現在値／最大値

移動力 ____ 索敵 ____ 耐久力 ____ _____
RC機耐久力 RC・A機 ____ _____ RC・B機 ____ _____
RC・C機 ____ _____ RC・D機 ____ _____
回避率 _____＋能力値＋常時スキル＝_____%

肉体値_____
敏捷値_____
知性値_____
外交値_____

生命点 ____

精神点 ____

武装	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
_____	___	___	_____	_____＋能力値＋常時スキル＝_____%	____	_____	_____
_____	___	___	_____	_____＋能力値＋常時スキル＝_____%	____	_____	_____
_____	___	___	_____	_____＋能力値＋常時スキル＝_____%	____	_____	_____
_____	___	___	_____	_____＋能力値＋常時スキル＝_____%	____	_____	_____
_____	___	___	_____	_____＋能力値＋常時スキル＝_____%	____	_____	_____
_____	___	___	_____	_____＋能力値＋常時スキル＝_____%	____	_____	_____

チャージ ___ターン ○○○○○○○

チャージ武器の範囲

天性 _____

バイド侵食率 _____%

各武装の命中回数ごとのダメージ

_____	___	___	___	___	___
_____	___	___	___	___	___
_____	___	___	___	___	___
_____	___	___	___	___	___
_____	___	___	___	___	___
_____	___	___	___	___	___
_____	___	___	___	___	___
_____	___	___	___	___	___
_____	___	___	___	___	___
_____	___	___	___	___	___

使用弾数

_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

燃料 _____ _____
予備RC機数 10 _____
修理コスト S ____ E ____ B ____

●機体バイド係数
無 E D C B A S BYDIC
●フォース等バイド係数
無 E D C B A S BYDIC

スキル	Lv	消費	効果など
_____	___	_____	_____
_____	___	_____	_____
_____	___	_____	_____
_____	___	_____	_____
_____	___	_____	_____
_____	___	_____	_____
_____	___	_____	_____

フォース／補助兵装名

所持品／重量／備考等

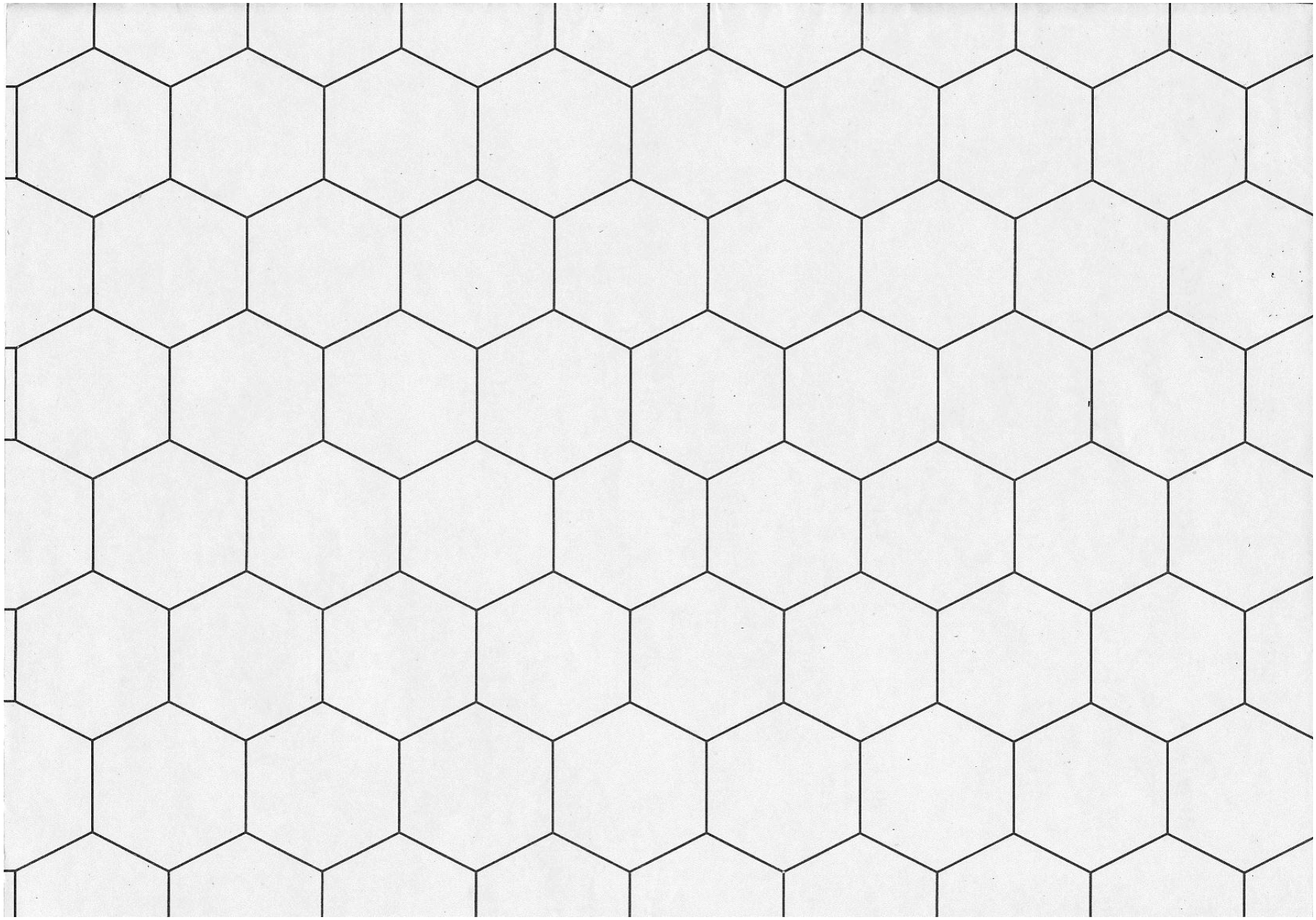
_____	___	_____
_____	___	_____
_____	___	_____
_____	___	_____

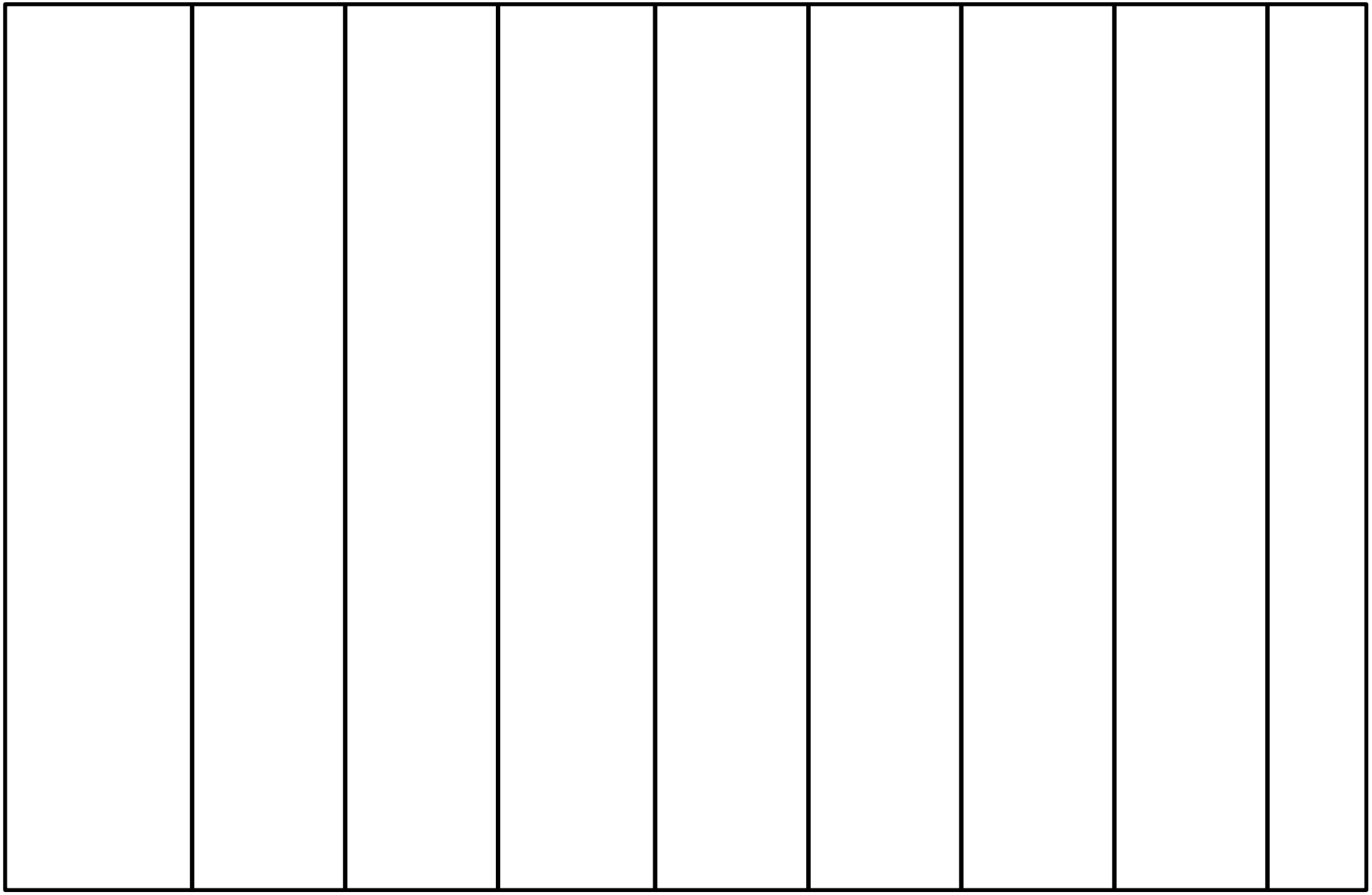
移動力 ___ 索敵 ___ 耐久力 ___ _____ 回避率 ____＋能力値＋常時スキル＝_____%

武装	弾数	威力	射程	命中率	用途	分類	備考
_____	___	___	_____	_____＋能力値＋常時スキル＝_____%	____	_____	_____
_____	___	___	_____	_____＋能力値＋常時スキル＝_____%	____	_____	_____
_____	___	___	_____	_____＋能力値＋常時スキル＝_____%	____	_____	_____

燃料 ____ _____

修理コスト S ____ E ____ B ____





プレイサポートシート

●スワップ／逆スワップ成功率表

判定値	スワップ成功率	逆スワップ成功率
0	1%	1%
1	3%	1%
2	5%	1%
3	7%	1%
4	9%	1%
5	11%	1%
6	13%	1%
7	15%	1%
8	17%	1%
9	19%	1%
10	19%	3%
11	20%	4%
12	22%	4%
13	24%	4%
14	26%	4%
15	28%	4%
16	30%	4%
17	32%	4%
18	34%	4%
19	36%	4%
20	36%	6%
21	36%	8%
22	37%	9%
23	39%	9%
24	41%	9%
25	43%	9%
26	45%	9%
27	47%	9%
28	49%	9%
29	51%	9%
30	51%	11%
31	51%	13%
32	51%	15%
33	52%	16%
34	54%	16%
35	56%	16%
36	58%	16%
37	60%	16%
38	62%	16%
39	64%	16%
40	64%	18%
41	64%	20%
42	64%	22%
43	64%	24%
44	65%	25%
45	67%	25%
46	69%	25%
47	71%	25%
48	73%	25%
49	75%	25%
50	75%	27%
51	75%	29%
52	75%	31%
53	75%	33%
54	75%	35%
55	76%	36%
56	78%	36%
57	80%	36%
58	82%	36%
59	84%	36%
60	84%	38%
61	84%	40%
62	84%	42%
63	84%	44%
64	84%	46%
65	84%	48%
66	85%	49%
67	87%	49%
68	89%	49%
69	91%	49%
70	91%	51%
71	91%	53%
72	91%	55%
73	91%	57%
74	91%	59%
75	91%	61%
76	91%	63%
77	92%	64%
78	94%	64%
79	96%	64%
80	96%	66%
81	96%	68%
82	96%	70%
83	96%	72%
84	96%	74%
85	96%	76%
86	96%	78%
87	96%	80%
88	97%	81%
89	99%	81%
90	99%	83%
91	99%	85%
92	99%	87%
93	99%	89%
94	99%	91%
95	99%	93%
96	99%	95%
97	99%	97%
98	99%	99%
99	100%	100%

クリティカル／ファンブルの条件

平穏無事	なし
大胆不敵	D99%判定で、同じ目が2つ出て（11、33など）判定に成功した場合、クリティカル。失敗した場合、ファンブル。なお、判定値がいくつであっても（マイナスや100%以上でも）、00は常にクリティカル成功、99は常にファンブル失敗。
乾坤一擲	D99%判定で、フェイントなどの修正を加えた最終判定値の1/5以下の数値（小数点以下切り捨て）をD99%で出した場合、クリティカル。スワップダイス使用時、70以上（77、78、79、88、89、99）をD99%で出した場合、ファンブル。なお、スワップダイス使用不可能時は90以上を出すとファンブルとなる。

クリティカル／ファンブルの効果

非戦闘時

判定の結果が数値で表されるものなら、その結果を2倍にする。数値化できない場合は、GM裁量による（通常の成功、失敗と同じでもよい）

戦闘時

●攻撃時にクリティカルした場合、ダメージの最終計算値を2倍。ファンブルの場合、自機（自分）に回避不能ダメージ。
●回避時にクリティカルした場合、回避成功回数＋1。回避時にファンブルした場合、回避失敗数＋1。

※攻撃や欺瞞など、他者に対して何かをしかける判定でクリティカルした場合、受ける側はクリティカルで回避などを成功させないと（通常成功では駄目）、クリティカルの効果をそのまま受ける。

残機ポイントの使い道

判定値＋20%（一度に2点まで使用可能）
ダイスを振り直す（ダメージやイニシアティブも可）
攻撃や事故で受けたダメージや損害を0にする

※あなたの残機ポイントは、ほかのPCやNPCの判定やダメージなどに対して使用することはできません。

●R戦闘機・戦闘ルールフロー

戦闘開始前の準備

・搭乗機体の決定
※通常のPCはどの機体にも乗ることが可能
※幼体固定やエンジェル・パックの場合、操縦用機材の換装に1時間必要

・MAP上での機体配置
※艦船に搭載した状態での出撃も可能

⇩

イニシアティブの決定

・両陣営の代表者が2D6を振る
※スキル「戦略眼」を発動すれば
判定不要でボーナス追加
※残機ポイントで振り直し可能

・勝った方が先攻・後攻を選択する

⇩

先攻陣営フェイズ

・陣営機体を好きな順番で行動させていく

移動前にできるアクション

●攻撃　●補給　●修理　●占領　●運搬
●亜空間突入／帰還　●加速／減速
●デコイ爆破（デコイ側の行動）

★デコイ発生　☆合体／分離

※●＝使用後、フェイズ中は移動不可、
即行動終了
★＝使用後移動可能、他行動不可
☆＝使用後移動可能、別行動可能

移動

・移動力分の移動が可能
・移動終了時に左右の向きを自由に変えられる
・艦載されている機体の場合、艦から「出撃」で移動開始可能（移動前のアクションは不可能）

⇩

移動後にできるアクション

・攻撃　・補給　・修理　・占拠　・運搬
・亜空間突入／帰還　・加速／減速
・合体／分離　・艦載

※移動後にデコイ発生は不可能
※敵機と隣接している場合亜空間突入は不可能
※移動先で分離したフォースや、サイビットなどの補助武器は、本体と違って行動終了にならない（フォースなら移動、攻撃が可能）

⇩

先攻陣営各機体のバイド汚染の処理

⇩

先攻陣営各機体のチャージを1段階溜める
※艦載中、亜空間内の機体はチャージが進まない

⇩

**先攻陣営が全機行動終了後、
後攻陣営の各機体が行動**

⇩

**次のターン開始
再びイニシアティブ決定へ**

MEMO

●R戦闘機・攻撃ルールフロー

判定方法の選択

・本体とRC機のそれぞれで攻撃の判定をするか、1回の判定で全機分まとめて結果を出すかを選択
・機体が単機タイプの場合、一括判定のみ

攻撃判定

・状況による修正や、フェイントで自分に課した修正をかけて判定
・RC機体の場合、何機で攻撃成功となったかを算出

攻撃が体当たりの場合

・回避側が特殊迎撃
※フェイントの修正は入らない
※特例として、攻撃側は特殊迎撃が発生した場合、このタイミングで先にダメージを算出する

回避側の行動選択

●通常回避＋「反撃」
●回避を捨てて「迎撃」
●回避専念
※体当たりに対しては、通常回避＋反撃か回避専念のみ。特殊迎撃を行っている場合は、通常回避＋反撃しか選べない。
※索敵できていない敵からの攻撃に対しては、回避専念、反撃、迎撃すべて選択不可能
※遭遇カウンターに対しては、回避と反撃以外は選択不可能

回避の判定

・防御側が、フェイントなどの修正を受けつつ回避判定
※攻撃側がRCの場合、攻撃成功数と同じ回数判定
※攻撃側が単機なら、固定で5回回避判定
※回避専念なら＋20%ボーナス

迎撃の判定

・防御側が、フェイントなどの修正を受けつつ
　迎撃武器で判定、ダメージを算出
※出た迎撃ダメージの分、敵の攻撃のダメージを軽減できる
※分類が「ミサイル」の攻撃にのみ可能

ダメージの決定

●攻撃側がRC小隊の場合、
[（攻撃判定成功数）－（回避判定成功数）]×武器のダメージ
●攻撃側が単機の場合
[5－（回避判定成功数）]×武器のダメージ
※ダメージが1点でも入ったらチャージが0になる

攻撃が体当たりの場合、ノックバック発生

防御側の反撃の判定

・攻撃時と同じく、フェイントなどをかけて判定
・迎撃、回避専念を選択していた場合は不可
※ダメージが1点でも入ったらチャージが0になる

MEMO

●個人戦闘・ルールフロー

戦闘開始前の準備

・両陣営キャラクターの配置
・障害物などの配置
※配置については状況によるのでGM裁量

イニシアティブの決定

・両陣営の全キャラが、敏捷値（＋「戦略眼」などのイニシアティブ修正）の数値の順番に行動する
・「行動を遅らせる」と宣言したキャラクターは、ターンの最後（敏捷値0の行動タイミング）に行動する

自分の行動タイミングで移動、行動を1回、好きな順番で行うか移動攻撃を行う

●移動

・通常は横1マスへ移動可能
※乗り物やスキルでの修正を加える
※敏捷値50以上のキャラは、
さらに移動できるマス＋1
※行動を放棄して全力移動を選ぶと
さらに移動マス＋1

・移動後左右の向きを自由に変えられる

●行動

・攻撃、回避専念のいずれかか、
1分間（1ターンの時間）でできる
何らかの行動
※攻撃に知性値と知性値使用スキルは使用不可

●移動攻撃

・2マス以上移動できるキャラは、移動途中で一端停止してそのマスから対象へ攻撃し、攻撃終了後に残りの移動力でさらに移動することが可能
※移動攻撃の際には判定値を1/2にする
※攻撃に知性値と知性値使用スキルは使用不可

防御側の攻撃回避

・フェイントなどの修正を受けて回避判定
・防御側キャラが自分の前の行動で「回避専念」を行っている場合、回避＋20%
※回避に知性値と知性値使用スキルは使用不可

攻撃が爆発物によるものの場合の回避

・攻撃されたマス内のキャラ全員は回避判定し、成功するとダメージ半減、クリティカル成功するとダメージ0となる
※爆発物を使う場合、攻撃側は攻撃時、フェイントをかけられない
※攻撃、回避に知性値と知性値使用スキルは使用不可

ダメージの適用

・算出したダメージから、防御側の防御点を引いた分が生命点に入るダメージとなる
※攻撃クリティカル、回避ファンブルともにダメージ2倍

全員が行動終了後、次のターンへ移行 次のイニシアティブ決定へ

個人戦闘時の代表的な判定修正

●攻撃時

・相手が障害物に隠れている　－20%
※同じマス内にいる場合、障害物修正は無効
・相手が動けない状態　＋20%
・視界が悪い　－10～30%
・相手が後ろのマスにいる　－20%
・頭部を狙って攻撃　-20%
※頭部に命中した場合ダメージ1.5倍

●回避時

・後ろから攻撃された　-30%
・乗り物に乗っている　-20%
※乗り物に乗っている場合、そのキャラが受けたダメージはまず乗り物に適用される

気絶攻撃

・「気絶攻撃可能」の武器で攻撃時に「気絶攻撃」を宣言した場合、攻撃が命中したなら防御側キャラは

肉体値－（攻撃時のフェイント修正の数値／5）%

の判定を行い、失敗すると即座に精神点0となって気絶する。
※判定の成否にかかわらず生命点ダメージは無し
※攻撃側がスタンガン（テイザー）を使ったなら、防御側キャラは気絶判定に-20%の修正

制作者　後記

はい、そんなこんなで正式第一版と銘打ちまして、ようやっと「他の人にも最低限遊んでもらえる」段階にまでこぎつけた『R-TYPE TRPG』を公開させていただきました。
試作段階でもプレイは可能だったのですが、ルールブックの読みづらさ、サポートの皆無っぷりなどから、「これ、多分製作者自身しかGMできないな……」と常々思っておりましたが、この正式第一版以降は、基本ルールやデータについてはほぼ固まっている分、そうした「プレイしやすさ」「読みやすさ」「理解しやすさ」などの面をより改良していきたいと考えております。
今後とも、こちらを見ていただいた皆様（そして、稀有にも遊んでくださった皆様）のご意見が生命線となりますので、なにとぞご指導、ご鞭撻のほど、よろしくお願いいたします～。

今後の追加要素としましては、テストプレイで調整を済ませてからの開発レベル2、開発レベル3（開発レベルの現在の想定最大段階は5です）の機体の追加、ならびにサンプルシナリオと、プレイの過程をより分かりやすく伝えるためのサンプルリプレイの収録・掲載を予定しております。
こちらは1月中は多忙で無理ですが、2月以降、早速テストプレイの募集などもかけつつ行っていきたいと考えておりますので、ご協力いただけましたら幸いの極みです。

制作状況、テストプレイヤーの募集などは、Twitter、ならびにニコニコ動画の生放送などで適宜ご報告させていただいておりますので、そちらもご確認いただければより幸いです。ID等はHPにございますので、そちらをご参照ください。
それでは皆様、良いバイドライフを！（ぇ）

（2012/1/16　カイゼルちくわ）

正式第一版　主な改良点
・テストプレイ結果のデータ類への反映
・TRPG概要解説とサポートシートの作成
・開発Lv1の機体とフォースを7種追加

というワケで、恐怖！　こっそり増えていく後記、というか第二版追加の際に後記を追加してなかったですねすいません、そんなうっかりちくわでございます（汗）。
第二版は開発レベル2機体の追加のほか、ルール各所に修正を加えつつ、浮き上がってきた最大の課題「非破壊フォースが強すぎる件について」の解決法を色々と模索している版となっております。現在は非破壊フォースが本体からあまり遠くに行けない、ならびに出力をバイド制御に回す都合上攻撃力が低い、という特徴を追加しておりますが、これも一案でしかありません。個人的には、シューティング原作と同じく本体に追随して勝手に動く感じが、とても流星派っぽくていいんじゃないかと思っているのですが……。

今後もこうしたテストプレイや皆様の意見を反映した修正をがっしがっしと入れていく予定ですので、お手数ですがプレイ前には、修正の履歴（HPにあります）などもチェックしてみてください。

ではでは、次は開発レベル3の機体追加の際に！

（2012/2/19　カイゼルちくわ）

ひそかに多忙でありました2012年4月を駆け抜けまして、Lv3バイド（＋Lv2バイドの補足）をもってして完成しました、正式第三版！　多くの方からご要望があった「選択ルール：バイド機体搭乗ルール」も追加しました。GMのみならず、PLの皆さんにも選べる機体の幅が（もちろん前述の選択ルールを適用すればですが）増えたことで、より本作を楽しんでいただけるようになっておりましたなら幸いです！

テストプレイも回数を重ね、さらには他の皆さんにもプレイしていただき、ついにはニコニコ動画にリプレイ動画まで作っていただいているという、制作開始当初はまったく想定していなかった広がりを果たしております本作。そのご期待に恥じぬよう、引き続き新たな機体データの追加とともにルールの改修を進め、より楽しんでいただけるゲームになるよう努力していく所存です。

5月中は難しくなってきましたが、6月あたりからはオンラインセッションでのキャンペーンテストプレイも始めたいと考えております。
できることなら本編のキャンペーンのほかに、同じ世界の別の場所で起こった事件を解決する単発セッションをいくつか挟んでいき、その結果が本編キャンペーンのシナリオに影響していく……といったような、壮大なキャンペーンにできればと思っているのですが……オンセ未経験者の私に、いきなりできるかは神頼みですな（汗）

それでは皆様、今後とも良いバイドライフを！（今回の更新内容を考えるとシャレにならん挨拶ですが）

（2012/05/08　カイゼルちくわ）