

PowerPlayer

# STAR HEROES

ひちや&御厨学園TRPG部

表紙素材 ピクト缶 様

PowerPlayer

# スターヒーローズ

キャラクターシート

名前		
年齢		
性別		
クラス		
レベル		
経験点		
ヒーローポイント		
戦闘スキル		
宇宙戦スキル		

能力値	値	判定値		現在値	最大値
体力			HP(体力÷2)		
戦闘					
知力					
精神			MP(精神÷2)		
敏捷			精神B(精神÷10)		
器用					

武器	攻撃力	防具	防御点

その他のアイテム			
		所持金	

PowerPlayer

## スターヒーローズ

宇宙船シート

船名		
艦形		
艦種/タイプ		

武器	判定値	命中修正	攻撃力		現在値	最大値	防御点
				DP			
					判定値	機動値	
				回避			
					(器用÷10)	先制値	合計
				先制値			

## 目次

SECTION 0 はじめに



## スターヒーローズとは？

スペースオペラというジャンルがある。代表的なものとしては、ダーティペアとかスターウォーズがあげられるだろうか。

主人公たちが宇宙を駆け巡り、冒険を繰り広げるという作品だ。

星々の海を宇宙船で駆け抜け、事件を解決したり、お宝を発見したり、敵と戦ったり……。

まさに、血沸き肉躍る物語だ。

このスターヒーローズは、そのスペースオペラを題材としたTRPGである。

プレイヤーたちは、スペースオペラのヒーローとなり、大活劇を繰り広げるのだ。

さあ、いざ星の海へ漕ぎ出そう！

## TRPGとは

TRPG（テーブルトークRPG）とは、GMとプレイヤーたちの会話で進めるRPGだ。

GMはプレイヤーたちに、プレイヤーたちの演じるキャラクターが置かれている状況を説明し、プレイヤーたちはそれに対してどう行動するかを宣言し、GMはその結果どうなったかを説明する……この繰り返しでゲームは進んでいくのだ。

TRPGの魅力はやはり、自分が架空の人物になって冒険を繰り広げることだろう。現実でヒーローになれなくても、TRPGのプレイ中は、ヒーローとなって、色々な活躍ができる。そして自分たちの物語を作っていける。

それこそが、TRPGの魅力なのだ！

## ルール用語

ここでは、このスターヒーローズに出てくる、ルールについての用語を説明する。

### ゲームマスター

ゲームの進行役だ。彼は状況を説明する語り部であり、ノンプレイヤーキャラクターを演じるエキストラであり、ルールに従っていろいろな判定を指示したり行ったりする審判役であるのだ。GMと略される。

### プレイヤー

GMの進行に従って、プレイヤーキャラクターを演じて、冒険を楽しむ参加者のことだ。このゲームは、一人のGMと一人以上のプレイヤーで行われる。

### キャラクター

ゲームに出てくる登場人物のことだ。プレイヤーキャラクターとノンプレイヤーキャラクターに分けられる。

### プレイヤーキャラクター

キャラクターのうち、プレイヤーが演じるキャラクターのことだ。PCと略される。このゲームの主役たちである。

### ノンプレイヤー・キャラクター

キャラクターのうち、GMが演じるキャラクターのことだ。NPCと略される。敵キャラもこのNPCに分類される。話を盛り上げる脇役たちだ。

### シナリオ

『スターヒーローズ』をプレイするために、事前に設定するプレイ進行の指針。

### セッション

『スターヒーローズ』の、1回のゲームプレイのこと。

## サイコロの振り方

このコアルール内では、 $3d+6$  という表記が出てくる。これは、サイコロの振り方を表したものだ。

$d$  の前の数字は振るサイコロ(※スターヒーローズでは、六面体サイコロ(いわゆる普通のサイコロ)を使用する)の数を表し、 $d$  の後の数はその目の合計に足す数を表す。

例えば、 $3d+6$  なら、サイコロを 3 個振り、その目に 6 を加えて結果を出すことを表すのだ。

また、 $d \times 2$  や  $2d \times 3$  といった表記もある。これは、サイコロの目の合計を乗算することを表すのだ。

例えば、 $d \times 2 + 3$  は、サイコロ 1 個の目に 2 を掛け、それに 3 を足すことを表している。

$d3$  という表記もある。これは、サイコロ 1 個の目を半分にして (端数切り上げ)、1~3 までの数を決めることだ。つまり、サイコロ 1 個を振り、1,2 なら 1、3,4 なら 2、5,6 なら 3 となる。

## 割り算について

このスターヒーローズでは、特に表記がない限り、割り算の端数は切り捨てである。



## 世界観

この『スターヒーローズ』には、決められた世界は設定されていない。  
どのような国があるか、どのような宙域があるか、などはGMが自由に設定してよい。  
でも、その中でも共通する要素はあるので、ここではそれを紹介しておこう。

## 惑星国家

この『スターヒーローズ』の世界の国は、基本的に一つの惑星を統治している。つまり、一つの惑星が一つの国、というわけだ。

これを、『惑星国家』と呼ぶ。

国の統治形態はさまざまである。ある国は独裁国家であるかもしれないし、ある国は王が全てを支配する君主制かもしれないし、またある国は、民主主義を敷いているかもしれない。

これらは、GMが自由に設定してかまわない。

## 宇宙船

この『スターヒーローズ』の世界での冒険に欠かせないもののひとつ、それが宇宙船だ。人々は、この宇宙船に乗って、星々を渡り歩くのである。

さて、『スターヒーローズ』の宇宙船には、いくつかの種類がある。

### <宇宙戦闘機>

これは厳密には宇宙船とは呼べないかもしれないが。宇宙でも、そしてもちろん大気圏内でも飛行する能力を持った戦闘機である。クラッシュジョウのファイター1が良い例だ。戦闘機だけあって耐久力はあまりなく、巡航艇のビーム砲一発で大破寸前、宇宙戦艦の主砲を一発でも直撃で受けたらたちまち宇宙の塵となる未来が待っている。

### <巡航艇>

クルーザーと呼ばれる。

一般的に宇宙船というと、このタイプを指す。小型の機動性を重視した民間用宇宙船のことだ。例をあげれば、スターウォーズのミレニアム・ファルコン号、ダーティペアのラブリーエンゼル、クラッシュジョウのミネルバあたりか。

色々な種類があるが、どの巡航艇でも共通して、次のような機能をもっている。

### ○ワープ機能

恒星系から恒星系に移動するには欠かせない、超光速航行だ。たとえ何十光年離れている宙域であろうと、これを使えば数分で到着することができる。

### ○居住能力

ワープは便利だが、いつでもどこでも使えるわけではない。ワープのできない宙域を進むには、やはり通常航行で、長い時間移動しなければならないわけで。そこで、宇宙船の中には、一通りの衣食住の生活を営むことができる設備が用意されている。

### ○武装

ほとんどの巡航艇は、ビーム砲などの自衛用の武装を持っている。宇宙には宇宙海賊や宇宙犯罪者が跳梁跋扈していて、非武装の船で宇宙に行くのは、「どうぞ奪ってくれ」と言っているのに等しいからだ。

なお、巡航艇はカスタマイズによって、次のタイプに分かれる。

### ○高機動巡航艇

装甲を削って機動性を上げたタイプである。その高い機動性に惹かれて、このカスタマイズの宇宙船を選ぶ者は多いようだ。

もちろん、一撃を食らったら、標準型と比べて大きな損害を受けてしまうが、このタイプの宇宙船を駆る者はみんな、口をそろえてこんなことを言う。

「当たらなければ、どうということはない」

と。(笑)

### ○重装型巡航艇

高機動巡航艇とは逆に、装甲を強化したタイプである。当たっても被害が大きくなりづらい、ということで、こちらのタイプも選んでいる者は多い。

時には、高機動巡航艇愛用者との間で、どちらのタイプが優れているか、けんかになることもあるそうだ。

### ○超火力型巡航艇

火力で敵を圧倒するため、多くの武装を積み、そしてそれによって機動性が落ちるのを避けるため、装甲を薄くする、という極端なチューンを行ったタイプだ。戦闘に携わることが多い者が愛用しているほかに、宇宙海賊や宇宙犯罪者も、このタイプを使っている者が多い。

火力で獲物を宇宙の塵にしてしまっただけは、元も子もない、という気がしなくもないが。

もちろん装甲が薄いので、当たれば大きな被害を受ける可能性が高いし、下手したら弾薬に火が回って宇宙の藻屑になる可能性も高いわけだが。

### ○変形型巡航艇

性能的には標準型と変わらない。だが、このタイプには、色々な形態に変形できるギミックが内蔵されているのが特徴である。そういえば、アニメ版コブラのタートル号も、蛇のような形に変形する機構を有していた。

『スターヒーローズ』では、変形しても、能力に変化はない。なのになぜ、自分の宇宙船にそのような機構を組み込むのか、と問われれば愛用者は決まってこういう。

「かっこいいからだ」

と。いつの世も、変形はロマンなのだ。

### <宇宙戦艦>

説明するまでもないだろう。戦闘力を重視した大型の宇宙船、それが宇宙戦艦である。

惑星国家の軍の主力をなしており、愛する星を守り、また愛する星に害なす者を打ち砕く、最強の盾であり剣である。

この宇宙戦艦はとても高額であるため、一般の者にはとても買うことはできないのがふつうである。中には、廃艦寸前の払い下げ品を、依頼の報酬として受け取り、お金を貯めてリペアしようというつわものもいるようだが。

宇宙戦艦の中でも小型（それでも巡航艇よりは大きい）のものは、宇宙駆逐艦と呼ばれ、艦隊の前衛艦隊として使われる他、闇ルートから流れているものを買い取られ、海賊の主力艦となることもある。

### <宇宙要塞艦>

宇宙戦艦のさらに数十倍も大きい超大型宇宙船に、常識はずれの武装と装甲を施したもの、あるいは、宇宙要塞に申し訳程度の推進装置を取り付けたもの、どちらにしろその戦闘力は語るまでもない。

機動性は劣悪だが、その火力は、接近する前にほとんどの敵を宇宙の藻屑と変え、その装甲はほとんどの攻撃を防いでしまう。

まさにこの宇宙最強の戦力だが、その大きさから建造コストや維持コストも、洒落にならないほど高く、この宇宙要塞艦を保有することができるのは、かなりの大国に限られる。

## ワープ

広大な宇宙空間。そこを通常航行で旅するのは容易なことではない。例えば、この地球からシリウスまででも、8.6 光年。つまり、光の速さで 8 年以上もかかってしまう計算だ。

それを短縮してくれる航法がワープである。ワープを使えば、何十光年もの距離を数分で移動することができる。

一度のワープで、どれだけの距離を移動できるかは、その船による。巡航艇で 10 光年が標準的だ。

なお、『スターヒーローズ』では、ワープの原理は特に設定しない。GMが自由に考えてよい。

ただ、ワープには重要な制限がある。障害物が多かったり、空間が不安定なところでは行うことができないのだ。いや、正確にいえばすることはできるのだが、その場合、安全にワープできる可能性が非常に低くなる。最悪、恒星の中に飛び込んだり、ワープ終了できずに、異空間の中を永遠にさまよう可能性もあるのだ。

## SECTION 1 キャラクター作成



この章では、プレイヤーたちの分身となる、P Cの作り方について説明する。

## **P Cの作り方**

さて、P Cの作り方には二種類ある。サンプルキャラクターを選び、それに名前などをつけていくイージースタート、データを最初から作っていくノーマルスタートだ。

イージースタートは、この『スターヒーローズ』をプレイして間もない初心者や、P Cの作成に時間をかけたくないプレイヤーにお勧めの作成方法だ。

一方、ノーマルスタートは、自分好みのP Cを作りたい人にお勧めの作り方である。

どちらの方法で作るかは、プレイヤーが自由に選んでよい。

## **イージースタートの手順**

イージースタートでP Cを作る手順は次のとおりである。

### **手順1 サンプルキャラクターを選ぶ**

11 ページから、サンプルキャラクターが6人用意されている。

この中から、好みのサンプルキャラクターを一人選ぶ。

### **手順2 パーソナルデータを定める**

名前、性別、年齢のパーソナルデータを決めれば完成である。

PowerPlayer

## スターヒーローズ

キャラクターシート

名前		サンプルキャラクター(1) 銃とパワーのヒーロー
年齢		
性別		
クラス	パワーヒーロー	
レベル	1	
経験点	0	
ヒーローポイント	3	
戦闘スキル	タフネス	
宇宙戦スキル	インポシブルフライト	

能力値	値	判定値		現在値	最大値
体力	35	3d+7	HP(体力÷2)		17
戦闘	31	3d+6			
知力	15	1d+3			
精神	14	1d+2	MP(精神÷2)		7
敏捷	16	1d+3	精神B(精神÷10)	×	
器用	20	2d+4			

武器	攻撃力	防具	防御点
ヘビーマシンガン	2d+2	ボディアーマー	5

その他のアイテム			
		所持金	20 クレジット

PowerPlayer

# スターヒーローズ

キャラクターシート

名前		サンプルキャラクター(2) 剣で戦う軽戦士
年齢		
性別		
クラス	スピードヒーロー	
レベル	1	
経験点	0	
ヒーローポイント	3	
戦闘スキル	イアイスラッシュ	
宇宙戦スキル	アサルト	

能力値	値	判定値		現在値	最大値
体力	20	2d+4	HP(体力÷2)		10
戦闘	30	3d+6			
知力	22	2d+4			
精神	18	1d+3	MP(精神÷2)		9
敏捷	33	3d+6	精神B(精神÷10)	×	
器用	13	1d+2			

武器	攻撃力	防具	防御点
超振動ソード	d×2+2	ライトスーツ	2

その他のアイテム			
		所持金	100 クレジット



PowerPlayer

# スターヒーローズ

キャラクターシート

名前		サンプルキャラクター(3) 戦う科学者
年齢		
性別		
クラス	サイエンスヒーロー	
レベル	1	
経験点	0	
ヒーローポイント	3	
戦闘スキル	デュアルウェポン	
宇宙戦スキル	ロックオン	

能力値	値	判定値		現在値	最大値
体力	13	1d+2	HP(体力÷2)		6
戦闘	30	3d+6			
知力	31	3d+6			
精神	13	1d+2	MP(精神÷2)		6
敏捷	20	2d+4	精神B(精神÷10)	×	
器用	17	1d+3			

武器	攻撃力	防具	防御点
ナイフ	1d	ライトスーツ	2
ナイフ	1d		

その他のアイテム			
		所持金	10 クレジット

PowerPlayer

# スターヒーローズ

キャラクターシート

名前		サンプルキャラクター(4) 超能力少年 (少女)
年齢		
性別		
クラス	サイキッカー	
レベル	1	
経験点	0	
ヒーローポイント	3	
戦闘スキル	×	
宇宙戦スキル	センサーブースト	

能力値	値	判定値		現在値	最大値
体力	21	2d+4	HP(体力÷2)		10
戦闘	16	1d+3			
知力	20	2d+4			
精神	34	3d+6	MP(精神÷2)		17
敏捷	30	3d+6	精神B(精神÷10)	+3	
器用	14	1d+2			

武器	攻撃力	防具	防御点
ナイフ	1d	ライトスーツ	2

その他のアイテム			
		所持金	10 クレジット

PowerPlayer

# スターヒーローズ

キャラクターシート

名前		サンプルキャラクター(5) (自称) 天才技術者
年齢		
性別		
クラス	エンジニア	
レベル	1	
経験点	0	
ヒーローポイント	3	
戦闘スキル	コンセントレート	
宇宙戦スキル	エマージェンシーリペア	

能力値	値	判定値		現在値	最大値
体力	20	2d+4	HP(体力÷2)		10
戦闘	15	1d+3			
知力	32	3d+6			
精神	14	1d+2	MP(精神÷2)		7
敏捷	23	2d+4	精神B(精神÷10)	×	
器用	33	3d+6			

武器	攻撃力	防具	防御点
超振動ダガー	1d+2	ライトスーツ	2

その他のアイテム			
		所持金	80 クレジット

PowerPlayer

# スターヒーローズ

キャラクターシート

名前		サンプルキャラクター(6) エージェント
年齢		
性別		
クラス	スカウト	
レベル	1	
経験点	0	
ヒーローポイント	3	
戦闘スキル	ガン・カタ	
宇宙戦スキル	インポシブルフライト	

能力値	値	判定値		現在値	最大値
体力	22	2d+4	HP(体力÷2)		11
戦闘	21	2d+4			
知力	13	1d+2			
精神	15	1d+3	MP(精神÷2)		7
敏捷	31	3d+6	精神B(精神÷10)	×	
器用	30	3d+6			

武器	攻撃力	防具	防御点
ハンドガン	1d+2	ライトスーツ	2

その他のアイテム			
		所持金	100 クレジット

## ノーマルスタートの手順

ノーマルスタートでPCを作る手順は次のとおりである。

### 手順1 能力値を決定する

まず、3d+7を6回振り、6つの数を作る。このとき、20以上の数が2つ以上出なかったときは、振りなおしてよい。ただし、もう一度6回振りなおすこと。

さて、それが済んだら、次の6つの能力値に、その値に割り振っていく。例えば、21と16……と数ができた場合は、体力に21、知力に16……という具合だ。

この6つの能力値は、次のことを表している。

- ・体力……純粋な力と、スタミナ、耐久力を表している。これが高いと、重い武器を使いこなせるし、HPにも関わる。

- ・戦闘……武器の扱いのうまさや、戦闘技術を表す。これが高いと、敵に攻撃を当てやすい。

- ・知力……頭の良さ、知識の豊かさ。そして、感覚の鋭さも表している。これが高いと、頭が良いだけでなく、何かに気づいたりしやすくなる、というわけだ。

- ・精神……精神力、意志の強さ。超能力を使う者にとっては重要な数値だ。この数値は、超能力を使うときに消費するMPの他に、その超能力の発動する力にもかかわってくるからだ。

- ・敏捷……身のこなしの素早さや運動能力を表す。敵の攻撃をかわせるかどうかは、この能力が関わっている。

- ・器用……手先の器用さを表している。

### 手順2 クラスの決定

クラスとは、そのPCがどのようなヒーローかを表すタイプのようなものだ。このクラスによって、得意なことや苦手なことが決まる。

クラスには、次の6つがある。

- ・パワーヒーロー（主要能力値：体力、戦闘）

とにかく、力の強さを武器に戦うヒーロー、それがパワーヒーローだ。アーノルド・シュワルツェネーガーの演じるマッチョな主役、クラッシュジョウのタロス思い浮かべればそれでいい合っている。

パワーヒーローは、その力の強さで、重い銃火器を自由自在に操って活躍する。

- ・スピードヒーロー（主要能力値：戦闘、敏捷）

パワーヒーローとは違い、素早さを活かして戦うヒーローのことだ。彼らは、敵の動きを華麗にかわし、その隙をついて一撃を与える戦い方を得意とする。その戦い方は、まるで踊り子のごとく。人によっては、その戦いぶりに芸術のようなものを感じることもあるという。

彼らは、あまり力を必要としない剣系の武器を使って戦う。

・サイエンスヒーロー（主要能力値：戦闘、知力）

ヒーローでありながら、豊かな知識や頭脳を持つヒーロー、それがサイエンスヒーローである。戦う科学者、とでも言えばいいだろうか。

戦いもある程度はできるが、彼らの本領は、その知識を活かした活躍にある。超科学の産物に出会ったとき、彼らの知識がものを言うだろう。

・サイキッカー（主要能力値：精神、敏捷）

彼ら彼女らは 6 種類のクラスの中で唯一、超能力を使うことができる。サイキッカーの超能力は、敵を強制的に睡眠状態に陥れ、炎の矢を作り出し、傷を癒す。冒険において、大きな助けになることは間違いない。

また、サイキッカーは、超能力の影響か、運動能力が高いものが多い。彼らはただ超能力を使うだけが取り柄の存在ではないのだ。

・エンジニア（主要能力値：知力、器用）

優れた知識や頭の回転の速さを持ち、手先が器用で機械いじりも得意なクラス、それがエンジニアだ。知力と器用が高いので、宇宙船に乗っての戦闘では大活躍できる。その一方で、白兵戦はからっきしの辛いところだ。

・スカウト（主要能力値：敏捷、器用）

いわゆるスパイである。彼らは素早く、手先が器用で、どこかに潜入することに長けている。戦闘は得意ではないが、それ以外のところでは、彼らの力が必要とされる場面が多いだろう。

さて、このクラスの中から一つを選ぶ。

### 手順3 能力値の修正

クラスを決めたら、そのクラスに決められた主要能力値に 10 を加える。例えば、サイエンスヒーローなら、戦闘と知力に 10 を加える、というわけだ。

さらに、任意の 2 つの能力値に 5 を加える。

このとき、どの能力値に加えてもよいが、一つの能力値に、 $+5 \times 2$  で  $+10$  を加えることはできないので気を付けること。

#### 手順4 判定値の計算

次は6つの能力値それぞれの『判定値』を計算する。判定では、能力値そのものではなく、この判定値を使うので注意すること。

さて、判定値は次の式で計算する。

$$\cdot \text{判定値} = (\text{能力値} \div 10)d + (\text{能力値} \div 5)$$

例えば、ある能力値が23なら、 $(23 \div 10)d + (23 \div 5)$ で、判定値は $2d+4$ となる。

能力値	判定値
10～14	1d+2
15～19	1d+3
20～24	2d+4
25～29	2d+5
30～34	3d+6
35～39	3d+7
40～44	4d+8

#### 手順5 HP

HPはキャラクターの生命力を表す。ケガをしたり、体力を消耗するようなことがあると減っていき、これが0になると死んでしまう。

さて、HPは体力の半分の値だ。例えば、体力32のキャラクターのHPは16となる。

#### 手順6 MP

MPはキャラクターの精神エネルギーを表す。超能力を使うと消費するほか、スキルを使うことでも消費する。

これが0になると、気絶してしまう。

さて、MPは精神の半分の値である。

## 手順7 戦闘スキル

サイキッカー以外の PC は、戦闘スキルと呼ばれる技を、一つだけ身に着け、使うことができる。下の中から一つだけ選ぶこと。

デュアルウェポン	剣系の武器を両手に持って戦うことができる。
イアイスラッシュ	剣での攻撃で、敵に大きなダメージを与えることができる。
ガン・カタ	多くの敵に、銃撃することができる。
コンセントレート	銃で、命中率の高い攻撃を行う。
タフネス	受けるダメージを軽減させる。

## 手順8 宇宙船戦闘スキル

次に、宇宙船戦闘スキルを、下の中から一つだけ選ぶ。宇宙船戦闘スキルは、宇宙船同士の戦闘で使うことのできる技だ。

インポシブルフライト	回避率を上げる。
アサルト	敵艦に大きなダメージを与える。
エマージェンシーリペア	戦闘中でも、船の DP を回復させることができる。
ロックオン	命中率を上げる。
センサーブースト	敵の発見率を上げる。
フロントブレイク	強行突破ができるようになる。

## 手順9 レベルと経験点

レベルは、キャラクターの総合的の強さを表す。これが高いほど、強いヒーローというわけだ。一方、経験点は、キャラクターが積んできた経験を表す点数だ。これが一定の値になると、レベルが上がって成長する。

作ったばかりの PC のレベルは 1、経験点は 0 である。

## 手順10 ヒーローポイント (HrP)

HrP は、次の式で計算される。

$$\text{HrP} = 3 + (\text{レベル} \div 5)$$

作ったばかりの PC のレベルは 1、従って、HrP は 3 点である。

さて、HrP はいざというときに重要な点数だ。冒険中 (PC 作成時や、成長時をのぞく)、サイコロを振る場面において、HrP を 1 点消費することで、サイコロ一つの目を 6 に変えることができるのだ。



## 手順 1 1 所持金

次は所持金を決める。このゲーム世界でのお金の単位はクレジットである。1 クレジットは約 1000 円である。

さて、所持金を決めるときは、2d を振る。その目の合計を 20 倍したものが、PC が最初に持っている所持金である。

所持金を決めたら、この所持金で武器や防具、アイテムを購入する。

さて、ここで一つ注意がある。武器や防具を使うには、次のような制限があるのだ。

### ○武器

武器には、必要体力と必要戦闘という値が決められている。PC の体力と戦闘が、ともにこの値以上でないと、その武器は使えないのだ。

例えば、超振動ソードの必要体力は 15、必要戦闘は 25 である。この武器を使うには、体力が 15 以上で、さらに戦闘が 25 以上でなくてはいけないのである。

### ○防具

防具には、必要体力が決められている。PC の体力がこの値以上でないと、その防具を装備することはできない。

また、ヒーローたちのパーティごとに一隻、巡航艇タイプの宇宙船を持つことができる。

どれにするか、リストの中から選ぶこと。

## 手順 1 2 パーソナルデータ

名前、性別、年齢のパーソナルデータを決めれば完成である。

## SECTION 2 成功チェック



物事には二つのタイプがある。ほぼ失敗する可能性がなく、確実に成功することと、失敗する可能性のあることだ。

例えば、ただキーボードを叩いたり、階段をのぼったりするだけなら、確実にできるだろう。だが、軍のネットワークにハッキングして情報を引き出したり、崖を登ったりする場合はそうはいかない。失敗する可能性は十分にあるだろう。

そのような行動を判定するとき、『スターヒーローズ』では、成功チェックという判定を行う。

## 1. 成功チェックの手順

成功チェックは、次の手順で行う。

手順1 能力値と目標値を決める。

GM は、その行動に関わる能力値（例えば、ハッキングするなら知力、崖を登るなら体力、という具合だ）と、行動の難しさを表す『目標値』を決める。目標値は当然、高いほうが難しい行動であることを表している。

手順2 プレイヤーに宣言する

能力値と目標値を決めたら、GM はそれをプレイヤーに宣言する。ただし、目標値については、『具体的に難しさがわからない』、『成功したかどうか明確にわからない』行動のときには、宣言せずに隠すこともできる。

手順3 サイコロを振る

プレイヤーは、GM が宣言した能力値の『判定値』に従ってサイコロを振る。例えば、判定値が 3d+6 ならサイコロを 3 個振って、目の合計に 6 を足す、というわけだ。

このとき、サイコロの数を減らして振ることもできる。例えば、3d+6 なら、2d+6 や 1d+6 で振ることもできるのだ。

さて、この目の合計した結果が達成値となる。達成値は、その行動の出来具合を表した数値だ。

なお、サイコロを振るときは、先に『3d+6 で振ります』というように、何個振るかを宣言してから振ること。

手順4 判定

達成値と目標値を比べる。そして……

- ・達成値  $\geq$  目標値なら、その行動は成功したことになる。
- ・達成値  $<$  目標値のときは、残念ながら、その行動は失敗だ。

## 2. ファンブル

どんな簡単なことでも、偶然や、ちょっとした油断などから、ありえない失敗をすることがある。このゲームでは、それをファンブルというルールで表している。

具体的には、成功チェックで振ったサイコロの中に、ファンブル値以下の目のサイコロがあった場合、いくら達成値が高くても、その行動は失敗になる、というルールだ。

ファンブル値は通常は1である。つまり、振ったサイコロの中に1の目があったときはファンブルになってしまうわけである。

なお、このファンブル値は、状況などによって上がることもある。

成功チェックの説明を読んで、「なんで達成値が小さくなるのに、振るサイコロの数を減らすのか？」と疑問に思った人はいるだろうか？その答えがこのファンブルである。サイコロの数を減らして振ることで、ファンブルになる可能性を減らす、というわけだ。

### ※オプションルール・6の目での相殺

ファンブルのルールがあると、思い切っていっぱいサイコロを振れないというプレイヤーもいるだろう。このオプションルールは、そんなプレイヤーのために特別に用意したルールである。

なお、このルールを採用するかどうかは、GMが自由に決めてよい。

さて、このルールは、6の目で、ファンブル値以下の目を相殺して、ファンブルでなくすることができる、というものだ。

例えば、 $6d+12$ でサイコロを振り、 $1 \cdot 1 \cdot 2 \cdot 4 \cdot 6 \cdot 6$ だった場合。このままだと、1の目があるのでファンブルである。しかし、このオプションルールの場合、6の目が二つあるので、この6の目で、二つの1の目を打ち消すので、ファンブルではなくなる、というわけだ。

ただし、達成値には、このファンブル値以下の目と、6の目は含まない。上の例であれば、1の目2つと6の目2つが消えてしまうので、達成値は $2+4+12$ で18となるのだ。

また、ファンブルを打ち消せるのは、6の目で全ての、ファンブル値以下の目を打ち消せたときだけだ。例えば、 $1 \cdot 1 \cdot 1 \cdot 4 \cdot 6 \cdot 6$ の場合、6の目2つで1の目2つを打ち消しても、まだ1の目が残っているのでファンブルとなってしまう、というわけだ。

### 3. 比較チェック

二人のキャラクター（PC 対 PC、PC 対 NPC）が、何かを競う場合、両方の参加者が、指示された能力値で成功チェックを行い、達成値を比べる方法をとる。このとき、ファンブルは達成値 0 として扱う。また、達成値が同じ場合、受けた側の勝ちとする。（例えば、PC 1 が PC 2 に銃を撃って、PC 2 がそれをおかす場合、PC 2 が受けた側となる。達成値が同じ場合は、PC 2 の勝ちとなる）

この判定を比較チェックという。

### SECTION 3 通常戰鬥



どんな世界を舞台にした物語でも、剣をふるい、銃を乱射して戦う戦闘は、物語の華である。さて、『スターヒーローズ』の戦闘は大きく二つに分けられる。キャラクターどうしが白兵戦で戦う『通常戦闘』と、宇宙船対宇宙船の戦い、『宇宙船戦闘』である。ここでは、『通常戦闘』のルールについて説明する。

## 1. 隊列

戦闘開始前には、敵味方がそれぞれ隊列を決めることになる。とはいっても、前衛と後衛を決めるだけだが。

なお、隊列は、シナリオ前に決めて、それをずっと通してもかまわない。

さて、戦闘では、互いの前衛が向かい合って戦い、その後方に後衛が控えている、という形になる。

味方後衛	味方前衛	→←	敵前衛	敵後衛
------	------	----	-----	-----

位置によって攻撃に制限がある。

- ・後衛にいるキャラクターは、そもそも通常攻撃ができない（超能力やアイテムの使用は可能）
- ・前衛にいるキャラクターは、同じく前衛にいる相手にもみ通常攻撃ができる。
- ・超能力は、前衛、後衛、どちらに対しても使うことができる。

また、前衛に誰もいなくなった場合は、自動的に後衛にいるキャラクター全員が前衛に移動する。

## 2. ラウンド

戦闘では、敏捷の値の高い順に行動する。そして、全員の行動が終わったところで、1ラウンドが終了となる。

なお、1ラウンドは10秒である。

敏捷の値の高い順に行動するとあるが、行動の順番を遅らせるのはかまわない。その場合、『敏捷〇〇で行動します』、『〇〇さんの後に行動します』というように、どのタイミングで行動するかを宣言すること。

さて、キャラクターは1ラウンドに次のことができる。

- ・通常攻撃
- ・戦闘スキルの使用
- ・超能力の使用
- ・アイテムの使用
- ・武器の交換
- ・バッドステータス[束縛]の解除
- ・バッドステータス[毒]、[麻痺]の解除(体力チェック 15 に成功することが必要)
- ・他人のバッドステータス[睡眠]の解除

- ・前衛から後衛、後衛から前衛への移動（ただし、前衛に自分しかいない場合、後衛に移動することはできない）
- ・その他 10 秒でできる行動
- ・誰かをかばう

※誰かをかばう場合は、その誰かが攻撃された時点で、『かばう』と宣言すること。その攻撃は代わりに自分が受ける。（回避することはできず、必ず命中する）

### 3. 攻撃の命中判定

攻撃が命中したかどうかは、次の手順で判定する。

なお、ここでは、攻撃する側を攻撃側、攻撃された側を防御側と呼ぶことにする。

#### 手順1 攻撃側の戦闘チェック

攻撃側は戦闘チェックを行う。このとき、ファンブルした場合は達成値 0 として扱う。

#### 手順2 防御側の敏捷チェック

防御側は敏捷チェックを行う。やはり、ファンブルした場合は達成値 0 とする。

#### 手順3 達成値を比べる

攻撃側の達成値と防御側の達成値を比べ……

- ・攻撃側 > 防御側なら、攻撃は命中したことになる。
- ・攻撃側 < = 防御側なら、攻撃は回避されたことになる。

#### 手順4 ダメージの判定

攻撃が命中した場合、攻撃側は攻撃に使った武器の攻撃力の振り方でサイコロを振る。これが『原ダメージ』となる。

その『原ダメージ』から、防御側の防御点を引いたものがダメージとなり、防御側の HP を減らす。

これで HP が 0 になった者は死んでしまうのだ。

### ※二刀流での攻撃

『デュエルウェポン』の戦闘スキルを持っていて、両手に武器を持っている場合は、まず右手に持っている武器と、左手に持っている武器の二回分、戦闘チェックを行う。防御側も、二回分敏捷チェックを行う。そして、もし両手とも命中した場合は、右手と左手の両方の武器の原ダメージを足して原ダメージを計算し、それから防御側の防御点を引いてダメージを求める。



例：

両手にそれぞれ超振動ダガー（攻撃力  $1d+2$ ）を持ったヒーローAが、防御点3の悪者に攻撃を行った。ヒーローAの戦闘チェックは、利き手の右手が  $3d+6$  で振って達成値は17。左手は  $2d+6$  で11だった。悪者のほうは右手の攻撃に対する回避が11、左手の攻撃に対する回避が10で、両方命中した。ヒーローAは右手と左手それぞれに分ダメージを計算する。その結果、右手が7点、左手が4点だった。この二つを足した11点が原ダメージとなり、これから悪者の防御点3を引いた8点のダメージを悪者に与えることができた。

#### ※連続攻撃

パワーヒーロー、スピードヒーローは、通常攻撃をするときに限り、 $(\text{レベル} \div 10) + 1$  回、連続攻撃することができる。例えば、12レベルのPCなら、2回、23レベルなら3回の攻撃をすることができるのだ。

## 4. 戦闘スキル

サイキッカー以外のクラスのPCは、通常攻撃の代わりに戦闘スキルを使うこともできる。〈デュアルウェポン〉以外の戦闘スキルは、使うと、その戦闘スキルの消費MPの点数分だけ、MPを消費する。このとき、MPが足りないと、その戦闘スキルは使えないし、MPが0になると気絶してしまうので注意が必要だ。

戦闘スキルの概要はデータリストを参照してほしい。

## 5. モブ

敵キャラの中には、通常の敵キャラの他に、モブというものも存在する。これは、たくさんの数を、一つの敵としてまとめたものだ。モブの場合は、HPが人数を表している。例えば、HPが20なら、20人いることを表しているわけだ。また、モブは、残りHPによって攻撃回数が変わる。HPが10ごとに攻撃回数が+1回となるのだ。つまり、1~9なら1回、10~19なら2回、20~29なら3回となる。

このルールは、スペースオペラのヒーローが、たくさんの敵を次々とまとめて打ち倒していくさまを表現したものだ。

## SECTION 4 宇宙船戦闘



スペースオペラの戦いの、もう一つのだいご味といえば、宇宙船が飛び交って繰り広げる戦闘だろう。もちろん、この『スターヒーローズ』でも、それはサポートされている。

ここではその宇宙船同士の戦い、ずばり宇宙船戦闘のルールについて説明する。

## 1. 索敵判定

宇宙は広い。そんな宇宙で戦う場合、まずは敵の位置を割り出しておかなくてはならない。そこで宇宙船戦闘では、戦闘開始前、索敵判定というものを行う。敵味方両方の代表が知力チェックを行い、勝ったほうの命中力に+4のボーナスが加わる。また勝ったほうは、戦闘開始前に、先に攻撃することができる。

## 2. 行動の順番とラウンド

戦闘中は、それぞれの宇宙船の先制値の順に行動し、全ての宇宙船が行動し終わったところで1ラウンド終了となる。通常戦闘とは違い、宇宙船戦闘の1ラウンドは1分である。この先制値は、次の式で計算される。

・先制値＝宇宙船の先制値＋（操縦担当のPCの器用÷5）

例えば、宇宙船の先制値が8、PCの器用が30なら、 $8 + (30 \div 5)$  で、先制値は14となる。

さて、それぞれの宇宙船は1ラウンドに次のことができる。

- ・搭載されている武器で攻撃する
- ・宇宙船戦闘スキルを使う

一隻の宇宙船に複数のPCが乗り込んでいる場合は、乗っているPCが全員、行動をすることができる。ただし、何人PCが乗っていようと、一つの武器で攻撃できるのは、一回だけである。例えば、三人が乗っていても、ビーム主砲で攻撃ができるのは、1ラウンドに1回というわけだ。（他の武器で攻撃するのはOK）

## 3. 位置と突破、離脱

宇宙船戦闘では、通常戦闘とは違い、前衛、後衛の区別はない。宇宙船が入り乱れて戦ったり、宇宙船が並んで一斉砲撃を行う宇宙船の戦闘では、どこにいても当たる可能性があり、位置は関係ないからだ。

ただ、敵と戦闘に入った場合、それを突破して目的地に移動するには、戦っている敵を全滅させなければならない。ただし、＜フロントブレイク＞の宇宙船戦闘スキルがあれば、自分たちの船の DP の合計が、敵の船の DP の合計の半分以上であれば、強行突破することができる。その場合、一回、敵からの攻撃を受ける。この攻撃に対しては、回避することはできない（必ず命中する）

一方、戦闘から離脱して引き返す場合、互いの陣営のリーダーの船同士が、(2d+先制値)を比べあい、勝てば離脱することができる。

#### 4. DP と大破、モブ

宇宙船には DP というものが決められている。これは船の耐久力を表した点数だ。人間の HP と同じと思ってもらえばいい。

ダメージを受けると減っていき、これが0になると、その船は大破してしまい、使えなくなる。大きなドックで修理してもらわなければ、スクラップにするしかなくなるだろう。

そして、これが-10になると……その宇宙船は爆発四散してしまう。当然、中に乗っている者もただではすまないだろう。

DPが-10以下になった場合、中に乗っているキャラクターは、DPが-10を下回っている数×3点のダメージを受ける。例えば、DPが-15になった場合は、-10を5も下回っているので、5×3で15点のダメージを受けてしまうのだ。

また、ダメージを受けて減少した DP は、宇宙船戦闘以外のときに修理することで回復できる。

修理する場合は、器用チェックを行い、その達成値の半分の点数だけ回復できる。

また、大きなドックで修理してもらえば、1日ごとに15点ずつ回復する。ただし、1日ごとに2500クレジットのお金を必要とするが。

さて、敵宇宙船にもモブが存在する。これは、ヒーローたちの宇宙船が、悪人の大艦隊を次々と撃破していく様子を表すものだ。

通常戦闘と同じように、DPが、宇宙船の隻数を表す。例えば、15であれば15隻というわけだ。

また、攻撃回数も、通常戦闘と同じである。

つまり、DPが1～9なら1回、10～19なら2回、20～29なら3回と、 $(DP \div 10) + 1$ 回が攻撃回数となる。

## 5. 攻撃判定

さて、攻撃が命中したかどうかは、次の手順で判定する。

ここでは、攻撃したほうを攻撃側、攻撃されたほうを防御側と呼称する。

なお、攻撃の判定と回避の判定を、両方とも一人の PC がしなければいけない、というルールはない。

PC 1 が砲手で攻撃の判定担当、PC 2 が操縦士で回避の判定担当、というように、二人の PC で判定を分担するというのも面白いだろう。

### 手順1 攻撃側の判定

攻撃側は知力チェックを行い、達成値に発射する武器の命中値を加える。これが命中力となる。

なおフアンブルした場合、命中力は 0 として扱う。

### 手順2 防御側の判定

防御側は器用チェックを行い、達成値に船の機動値を加える。これが回避力となる。

なおフアンブルした場合、やはり回避力は 0 として扱う。

### 手順3 命中力と回避力を比べる

命中力と回避力を比べて……

命中力 > 回避力なら、攻撃は命中したことになる。

命中力 < = 回避力なら、攻撃は回避されたことになる。

### 手順4 ダメージ

攻撃が命中した場合、攻撃側は使った武器の攻撃力でサイコロを振り、目を合計する。これが『原ダメージ』となる。

これから、防御側の装甲点を引いたものがダメージとなり、防御側の DP を減らす。

## SECTION 5 超能力



スペースオペラのもう一つの華といえば、電光飛び交う超能力だろう。  
もちろん、この『スターヒーローズ』でも、超能力のルールは用意されている。

## 1. Pレベル

- ・超能力にはそれぞれ、Pレベルが設定されている。
- ・サイキッカーが、どのPレベルの超能力を使えるかは、サイキッカーのレベルによって決まる

レベル	使える超能力のPレベル
1～2	1
3～4	1～2
5～6	1～3
7～8	1～4
9～10	1～5

例えば、レベル4のサイキッカーは、Pレベルが3までの超能力を使える、というわけだ。

## 2. MPの消費

- ・超能力を使うと、その消費MPの分だけMPを消費する。
- ・MPが足りないと、その超能力は使えない。
- ・MPが0になると昏倒してしまう。戦闘終了後（非戦闘時はシーン終了後）にMP1の状態回復する。

## 3. 超能力の成功判定

超能力が効いたかどうかは、次の手順で判定する。

なお、ここでは、超能力を使う者を攻撃側、超能力の目標となった者を防御側と呼称する。

### 手順1 攻撃側の判定

攻撃側は精神チェックを行う。なお、ファンブルは達成値0として扱う。

### 手順2 防御側の判定

防御側も精神チェックを行う。こちらも、ファンブルは達成値0として扱う。

### 手順3 達成値を比べる

達成値を比べあい、攻撃側>防御側なら超能力は効いたことになり、攻撃側<=防御側なら抵抗されて防がれたことになる。

## 4. MBについて

超能力リストの中に、MBという記号が出てくるが、これはMind Bonus、精神ボーナスのことである。精神の能力値によるボーナスである。つまり、精神が高いほど、超能力の効果が大きくなる、というわけだ。

MB は次の式で計算される。

$$MB=(精神 \div 10)$$

## 5. 超能力リスト

どのような超能力があるかは、第7章 データの超能力リストを参照してほしい。



SECTION 6 成長



作ったばかりの PC はまだ弱いひよっこだ。

だが、そんな PC たちも、冒険を重ね、経験を積むことによってどんどん強くなり、頼りになるヒーローとなっていくのだ。

ここでは、成長のルールについて説明する。

## 1. 経験点と成長

- PC は、セッションを終えると経験点を獲得する。
- 一回のセッションで獲得できる経験点は、次の式で計算する。  
経験点=(全 PC のレベルの合計×プレイ時間×100)÷PC の人数
- 経験点が一定の値までたまると、レベルが上がって成長する。

レベル	経験点	レベル	経験点
1	0	6	2500
2	100	7	3600
3	400	8	4900
4	900	9	6400
5	1600	10	8100

※これ以上は、(前のレベル)×(前のレベル)×100 点で計算する。

例えば、11 レベルになるために必要な経験点は、前のレベルが 10 なので、

$$10 \times 10 \times 100$$

で 10000 点となる。

## 2. 成長

PC は、レベルアップすると、次のように成長する。

- 能力値の成長

下の能力値成長表に従って、各能力値ごとにダイスを振り、出た目の分だけその能力値を上昇させる。  
これによって、HP や MP、判定値も上がる

※能力値成長表

クラス	体力	戦闘	知力	精神	敏捷	器用
パワーヒーロー	1d	1d	d3	d3	d3	d3
スピードヒーロー	d3	1d	d3	d3	1d	d3
サイエンスヒーロー	d3	1d	1d	d3	d3	d3
サイキッカー	d3	d3	d3	1d	1d	d3
エンジニア	d3	d3	1d	d3	d3	1d
スカウト	d3	d3	d3	d3	1d	1d

## SECTION 7 データセクション



ここでは、ゲームに出てくる武器や防具などのデータを紹介する。

## 武器

### (1) 剣系武器

名称	攻撃力	必要体力	必要戦闘	値段
ナイフ	1d	10	10	10
超振動ダガー	1d+2	15	15	30
超振動ソード	d×2+2	15	25	50
レーザーソード	d×3+2	15	35	100
ビームブレード	d×4+2	20	45	200
フォトンセイバー	d×5+2	20	55	400

### (2) 銃系武器

名称	攻撃力	必要体力	必要戦闘	値段
ハンドガン	1d+2	15	15	30
ヘビーマシンガン	2d+2	25	25	50
レーザーバルカン	3d+2	35	35	100
ブラスター	4d+2	45	45	200
ビームキャノン	5d+2	55	55	400

## 防具

名称	防御点	必要体力	値段
ライトスーツ	2	15	30
ボディアーマー	5	25	50
ボディアーマー改	8	35	100
バトルスーツ	11	45	200
パワードスーツ	14	55	400

## その他のアイテム

名称	値段	効果
傷薬	10	HPを5点回復させる。
メディカルキット	50	HPを、知力チェックの達成値÷2[点]だけ回復させる。 3回まで使用可能。
解毒剤	20	バッドステータス[毒]を解除する。
アンチパラライ	20	バッドステータス[麻痺]を解除する。
アイリキッド	20	バッドステータス[盲目]を解除する。
メンタルドリンク	30	MPを5点回復させる。

## 宇宙船

【宇宙戦闘機】 タイプ：小型機

DP10

先制値 10 機動値 20 装甲点 2

※武装

名称	攻撃力	命中修正	備考
レーザーキャノン	1d+2	+20	
対艦ミサイル	d×4+2	+15	2回まで使用可能

【通常型巡航艇】 タイプ：巡航艇

DP20

先制値 6 機動値 16 装甲点 5

※武装

名称	攻撃力	命中修正	備考
ビーム主砲	2d+2	+15	
対艦ミサイル	d×4+2	+15	5回まで使用可能
対空レーザー砲	2d	+20	

【高機動巡航艇】 タイプ：巡航艇

DP15

先制値 8 機動値 18 装甲点 4

※武装

名称	攻撃力	命中修正	備考
ビーム主砲	2d+2	+15	
対艦ミサイル	d×4+2	+15	2回まで使用可能
対空レーザー砲	2d	+20	

【重装型巡航艇】 タイプ：巡航艇

DP25

先制値 4 機動値 14 装甲点 7

※武装

名称	攻撃力	命中修正	備考
ビーム主砲	2d+2	+15	
対艦ミサイル	d×4+2	+15	5回まで使用可能
対空レーザー砲	2d	+20	

【超火力型巡航艇】 タイプ：巡航艇

DP20

先制値 6 機動値 16 装甲点 4

※武装

名称	攻撃力	命中修正	備考
ビーム主砲	2d+2	+15	
対艦ミサイル	d×4+2	+15	7回まで使用可能
一斉発射	3d+2	+10	3回まで使用可能
対空レーザー砲	2d	+20	

【変形型巡航艇】 タイプ：巡航艇

DP20

先制値 6 機動値 16 装甲点 5

※武装

名称	攻撃力	命中修正	備考
ビーム主砲	2d+2	+15	
対艦ミサイル	d×4+2	+15	5回まで使用可能
対空レーザー砲	2d	+20	

【宇宙駆逐艦】 タイプ：宇宙戦艦

DP30

先制値 3 機動値 12 装甲点 7

※武装

名称	攻撃力	命中修正	備考
ビーム主砲	3d+2	+15	
対艦ミサイル	d×4+2	+15	7回まで使用可能
対空レーザー砲	2d	+20	

【宇宙戦艦】 タイプ：宇宙戦艦

DP50

先制値 2 機動値 10 装甲点 8

※武装

名称	攻撃力	命中修正	備考
高出力ビーム主砲	4d+2	+10	
ビーム副砲	3d+2	+15	
対艦ミサイル	d×4+2	+15	10回まで使用可能
対空レーザー砲	2d	+20	

【宇宙要塞艦】 タイプ：宇宙要塞艦

DP100

先制値 0 機動値 5 装甲点 10

※武装

名称	攻撃力	命中修正	備考
対要塞ハイパワービーム砲	5d+2	+5	チャージに 1 ラウンド必要
高出力ビーム副砲	4d+2	+10	
対空ビーム砲	3d+2	+15	



## 戦闘スキル

### <デュアルウェポン>

この戦闘スキルは習得しているだけで効果を発揮する。  
両手にそれぞれ別の剣系武器を持って戦うことができる。  
人類が宇宙に飛び出す以前の時代から伝えられる、『ニトウリュウ』の心得。

### <イアイスラッシュ>

この戦闘スキルを使うには、剣系武器を装備している必要がある。  
また、使うときに MP を 3 点消費する。  
この戦闘スキルを使うときは、まず通常通り攻撃の命中判定を行う。  
そして命中した場合、原ダメージに、2d[点]を加える。つまり、攻撃力で振った目の合計に、さらに 2d を振って出た目を加えたものをダメージとするのだ。  
抜く手が見えないほどの速く強烈な一撃を放つ剣技。

### <ガン・カタ>

この戦闘スキルは、銃系武器を装備している必要があり、使うときに MP を 6 点消費する。  
この戦闘スキルを使うときは、(レベル+1)人の相手を選び、それぞれに攻撃の命中判定を行う。そして、命中した相手にダメージを与えることができる。  
ただし、1 回攻撃するごとに、攻撃の達成値が 2 ずつ減っていく。例えば、二人目の敵に攻撃するときは、達成値に-2 され、三人目は-4 される、というわけだ。  
華麗な動きで、多くの敵に銃撃を放つ技。

### <コンセントレート>

この戦闘スキルを使うには、銃系武器を装備していなければならない。  
また、使うときに MP を 3 点消費する。  
この戦闘スキルを使うと、その手番での自分の攻撃で、戦闘チェックの達成値に 5 を加えることができる。  
集中力を高めて、命中率を高める技術。

### <タフネス>

この戦闘スキルを使うには、MPを4点消費する必要がある。

この戦闘スキルは、敵から攻撃を受けたときに使う。そのダメージを、自分のレベルと同じ点数だけ軽減する。

当然のことながら、防具を装備している場合は、防具の防御点を引いた点数から、さらに、自分のレベルと同じだけ引くことになる。

例えば、ボディーマー(防御点5)を装備した、レベル2のPCが、10点のダメージを受けた場合、ボディーマーの防御点5点を引いて5点、さらに<タフネス>を使うことでさらに2点を引いて3点にダメージを抑えることができるのだ。

マッチョなヒーローが、どんな攻撃を受けてもなかなか死なないさまを表したスキル。

## 宇宙船戦闘スキル

<インポシブルフライト> 消費 MP:3

<インポシブルフライト>は、自分の船が攻撃されたときに使うことができる。回避力に、(2×自分のレベル)のボーナスを加えることができる。

例えば、3レベルのPCであれば、回避力に6を加えることができるのだ。

<アサルト> 消費 MP:5

<アサルト>を使うときは、MPを消費したうえで、通常の命中判定を行う。

そして命中した場合、相手に通常の二倍のダメージを与えることができるのだ。このとき、二倍にした点数から、装甲点を引いてダメージを計算すること。

なお、<アサルト>を使った場合、自分の船は次の手番が来るまで回避することができない。(攻撃を受けた場合、必ず命中する)

<エマージェンシーリペア> 消費 MP:3

自分の宇宙船のDPを、器用チェックの達成値の半分だけ回復させる。

<ロックオン> 消費 MP:3

<ロックオン>を使うときは、MPを消費したうえで、通常の命中判定を行う。

このとき、攻撃の達成値に+4を加えることができる。もちろん、これで命中した場合、通常通りダメージを与えることができるのだ。

<センサーブースト> 消費 MP:3

この宇宙船戦闘スキルは、戦闘開始前の索敵判定のときに使うことができる。

索敵判定の知力チェックの達成値に+4を加えることができる。

<フロントブレイク>

<フロントブレイク>は、習得しているだけで効果を発揮する。

通常は、敵の宇宙船を全滅させなければ先に進むことはできないが、<フロントブレイク>を習得していれば、敵のDPの合計が、自分のDPの合計の半分以下であれば、強行突破して先に進むことができる。ただし、このとき、敵からの攻撃を受ける。この攻撃に対しては回避することができない。(必ず命中する)

## 超能力

### ■■■Pレベル1

<サイコ・アタック> 消費 MP:3

一人の相手に、1d+MB[点]のダメージを与える。  
超能力で炎や氷の槍を作り出し、攻撃する超能力。

<サイコ・シールド> 消費 MP:3

一人の相手の、防御点を+2する。  
バリアを作り出し、身を守る超能力。

<サイコ・ヒール> 消費 MP:2

一人の相手のHPを1d+MB[点]回復させる。  
傷を癒す超能力。

<サイコキネシス> 消費 MP:2

人間一人が持ち運べる大きさ、重さのものを動かす。  
いわゆる念動力。

### ■■■Pレベル2

<サイコ・スリープ> 消費 MP:4

一人の相手を、バッドステータス[睡眠]にする。  
敵を眠りにいざなう超能力。

<サイコ・バインド> 消費 MP:4

一人の相手を、バッドステータス[束縛]にする。  
念動力で動きを封じる。

<サイコ・キュアー> 消費 MP:3

一人の仲間のバッドステータスを全て解除する。

<サイコ・ウェーブ> 消費 MP:6

前列か後列の相手全てに、1d+MB[点]のダメージを与える。  
サイコエネルギーの波動で、複数の敵を攻撃する超能力。

### ■■■Pレベル3

<サイコ・ブラスト> 消費 MP:6

一人の相手に、2d+2+MB[点]のダメージを与える。  
強力なサイコエネルギーの弾丸を放って、敵を攻撃する。

<サイコ・パラライズ> 消費 MP:8

一人の相手を、[麻痺]状態にする。

敵の神経に働きかけ、身動きをできなくする超能力。

<サイコ・オールヒール> 消費 MP:6

仲間全体の HP を、 $1d+MB$ [点]だけ回復させる。

生命の波動を降り注がせ、複数の仲間の傷を癒す。

<サイコ・リーディング> 消費 MP:2

相手一人の、考えていることを読み取る。

#### ■■■Pレベル4

<サイコ・ハイヒール> 消費 MP:6

一人の相手の HP を  $2d+2+MB$ [点]回復させる。

<サイコ・ヒール>の強化版。

<サイコ・アクセル> 消費 MP:8

行動終了した仲間一人を、再び行動できるようにする。

運動神経を活性化させる超能力。

<テレポーション> 消費 MP:7

一度行って、よく知っている場所に瞬間移動する。

テレポートの超能力。

#### ■■■Pレベル5

<サイコ・メガブラスト> 消費 MP:12

一人の相手に、 $3d+4+MB$ [点]のダメージを与える。

超強力なサイコエネルギーの弾丸を放って、敵を攻撃する。

<サイコ・メガウェーブ> 消費 MP:12

前列か後列の相手全てに、 $2d+2+MB$ [点]のダメージを与える。

強力なサイコエネルギーの波動で、複数の敵を攻撃する超能力。

<サイコ・チャーム> 消費 MP:16

一人の相手を、自分の指示通りに操る。

超能力で敵を魅了し、操る。

<サイコ・フィールド> 消費 MP:14

一人の相手に、通常攻撃や超能力を 1 回だけ完全防御するバリアーを張る。  
絶対障壁を展開する超能力。

SECTION 8 サンプルリプレイ 『惑星国家イロルドの激震』



【シーン0：誕生したヒーローたち】

GM：T氏、自己紹介のほうを一w

Tさん：あwはいww

Tさん：自己紹介ってキャラの方ですか？w

GM：ですすー

Tさん：はい

Tさん→カナタ：俺はカナタ クラスはパワーヒーロー 性別は男だ あとは……趣味は筋トレ……ん？これは趣味と言えるだろうか。まいいや

カナタ：よろしくたのむ

カナタ：こんなかんじで！

GM：はいー。では、Mさんどうぞー

Mさん→カレンシア：私はカレンシア。サイキッカーよ、見ての通り私は女で、趣味は……追っかけかしら。誰？今『キャラ流用乙』って言ったGMは？よろしくね。

GM：(笑)

GM：あ。二人がどんな関係かも決めておくとよろしいかとー。リーダーはだれとか

カレンシア：私はどちらでも良いけれど……。

GM：カナタ、リーダーしますか？

カナタ：鉄砲玉にリーダーは向かん

GM：では、カレンシアさんがリーダーかなw

カレンシア：なんか別の世界でもリーダーしてる気がするんだけど

BtoH リプレイ・オリジンを読んでね♪と CM を入れておきます(笑)

カレンシア：じゃあまあいいわ、私がリーダー、というわけね。

GM：はい。ではでは、いよいよスタートですー

カレンシア：？？？「小説版はもっとアレンジ入ってるわ！！会長と私の恋の行方もお楽しみに！！」

カレンシアさんも、誰かがのりうつったかのようにCM(笑)

カレンシア：さて始めましょうか？

カナタ：はい。

GM：あいw

【シーン1・惑星国家イロルド】

GM：さて、二人は銀河をまたにかけて活動している、宇宙の運び屋です。今回二人は、惑星国家イロルドにある研究施設に、ごく普通の計測機器を運んでいる仕事の最中です。



カレンシア：運ぶ時のBGMはやっぱりこれね！加賀岬。

カナタ：(笑)

GM：さて、加賀岬を流しながら、宇宙をかつとんでいき、惑星イロルドが見えてきましたが……ここで、判定の練習もかねて、船の操船の判定をしてもらいましょうか。

カレンシア：このてに寄せるフグ刺しの色〜っと。

GM：カナタ、器用チェックをしてください。目標値 11 で。

カナタ：じゃあそのまま 2d+4 で振りますー

GM：はいー。

カナタ：2D6+4>=11

DiceBot：(2D6+4>=11) → 10[5,5]+4 → 14 → 成功

GM：おー、成功ですねー。そしたら、大気圏突入コースが狂うこともなく、無事宇宙港に着きました

カレンシア：あ、そこデブリあるわよ。……よし。

カナタ：おっとなんとか成功ですな

カレンシア：着いたわね。それじゃあ荷物を降ろしましょう。カナタ、あて先はどこだったかしら？

GM：素材研究センターであります

カナタ：ちょっと確認します……素材研究センターですかね

GM：センターがレンタルした小型機があるので、それでセンターまで行けます

カレンシア：相変わらず科学の発展はすごいわね……。ウチの船にもそう言うので改造できないかしら。

カナタ：金がないでしょうwもっと余裕があればできなくもないんじゃないですか

GM：そんな話をしながら、小型機でセンターに到着すると、バハムト所長が出迎えてくれます。

バハムト所長(GM)：「おお、二人とも。輸送してくれてありがとうございます」

カレンシア：どうもこんにちは。毎度ごひいきにしてくださってありがとうございます。

バハムト所長(GM)：「いえ、こちらこそ。おかげで助かり」ドカーン

カナタ：荷物はここに……

カナタ：ん？

カレンシア：何今の音……。

GM：所員が、あわてて敷地ないに駆け込んできます。

GM：所員「た、大変です、所長！やつらがまたやってきました！」

## 【シーン2：研究施設の戦い】

GM：その言葉と同時に 10 人の武装した集団がやってきます！

カレンシア：サイヤ人でも攻め込んできたのかしら？

GM：なお、10 人とありますが、ルール上はまとめて 1 体という扱いですw

カナタ：サイヤ人なら勝ち目無いですね……。

GM：いかにもチンピラといったやつらですね。

カレンシア：警備ガバガバすぎでしょ！！

GM：まあ、そんな文句が空に響く中、最初の戦闘といきましょう

カレンシア：あー、もう。損害賠償とかなったら嫌だし。カナタ！！やるわよ！！

カナタ：了解です！やってやりますよ！

GM：戦闘では敏捷の順に行動します。武装集団は 22 なので、敵→カナタ→カレンシアさん、の順……かな？

カレンシア：あ、私敏捷 28。

GM：ということは、カレンシア→敵→カナタ、ですね

カレンシア：元値はサイコロ振ったときの目ね

GM：なるほど。では、カレンシアさん、どうぞー

カレンシア：よし、行くわよ！！風よ渦巻け！！サイコ・アターック！！

GM：精神チェックで命中判定、どうぞー

カレンシア：3d+6 で良いのかしら？

GM：です。数を減らして振ってもいいですからね。

カレンシア：じゃあ 2d+6 で行くわ！

GM：はい

カレンシア：2d+6

DiceBot：(2D6+6) → 6[3,3]+6 → 12

カレンシア：バギクロス！！

GM：命中ですー。ダメージお願いしますー

カレンシア：1d+3

DiceBot：(1D6+3) → 5[5]+3 → 8

カレンシア：かっとなー！！

GM：二人吹き飛ばされましたー。

カレンシア：じゃあ敵の HP は……40 って多すぎじゃない？

GM：では、敵の攻撃。d2 で決めよう。偶数ならカレンシアさん、奇数ならカナタで

GM：30 ですぞw

GM：1d2

DiceBot：(1D2) → 2

GM：偶数なのでカレンシアさんにいきました。回避してくださいー

GM：一人 HP3 として計算していますw

カレンシア：まあ二人ぶっ飛ばしたらそうなるわよね。

カレンシア：2d+5

DiceBot：(2D6+5) → 6[5,1]+5 → 11

カレンシア：あ

GM：おっとファンブルー

GM：あ、ヒーローポイント使うと、目一つを 6 にできますw

カレンシア：後で使うからダメ。食らう

GM：そしたら、こちらは 1d+4 なので……

GM：1d+4

DiceBot : (1D6+4) → 2[2]+4 → 6

GM : 6 点ですー

カナタ : でかいですな

GM : では、お待たせしました。カナタ、どうぞー

カレンシア : 装甲点で 2 減って 4 ね。いったあ！！

カレンシア : 女の子護れない男なら後で私がぶっ飛ばすわよ！！

カナタ : 超振動ダガーって片手で持てます？

GM : 持てますよー。武器で攻撃するなら、戦闘チェックでー

カナタ : では、両手持ちで……いきます！

カレンシア : ここ両手持ちの判定ってあるのかしら？

GM : 実は用意してなかったり (爆

カナタ : 3d+6 であってますかね？

GM : あってますよー

GM : あ、ちがう。29 だから 2d+5 だ

カナタ : 2d+5 でしたか

GM : でしたねー

カナタ : ではそのまま 2d+5 でふりますー

GM : はーい

カナタ : 2d+5

DiceBot : (2D6+5) → 9[6,3]+5 → 14

GM : あたりー。ダメージどうぞー

カナタ : 2d+4

DiceBot : (2D6+4) → 7[1,6]+4 → 11

カレンシア : 超振動ダガーって 1d+2 じゃなかったかしら？

GM : そういう風にしたのかw それは想定していなかったけど、まあいいやw

GM : 二刀流なので、ってことでしょうw

カナタ : あり？解釈の違いがw

GM : まあ、最初のプレイということで、いいでしょうw また二人吹き飛ばされました

カレンシア : だって両手持ちって言ってたし (白目 剣道みたいにしたのかと

カナタ : あw両手にダガーですw w

カレンシア : 二刀流ね、成程。

カレンシア : 折角だし口にも加えて三刀流なんてどうかしら？

カナタ : そこまで器用かわかりませんよw

GM : では、2 ラウンド目です。カレンシアさん、どうぞー

カレンシア : まだいるのね……いいわ、もう一発サイコアタック！！

カレンシア : 2d+6 で

GM : どうぞー

カレンシア : 2d+6

DiceBot : (2D6+6) → 10[4,6]+6 → 16

GM : 当たりましたー

カレンシア : 堅実に吹っ飛びなさい!

カレンシア : 1d+3

DiceBot : (1D6+3) → 1[1]+3 → 4

GM : 一人吹っ飛びましたー

カレンシア : 振るわなかったわね……。

GM : では、こちらの攻撃ー。

GM : 1d2

DiceBot : (1D2) → 1

GM : カナタ、敏捷チェックで回避どうぞー

カレンシア : (累計で今何人吹っ飛んでるのかしら)

GM : 残り三人です

カナタ : こっちにくるか!

カナタ : 1d+3 ですね!

GM : そうです

カナタ : 1d+3

DiceBot : (1D6+3) → 5[5]+3 → 8

GM : 当たりましたー

GM : ダメージは……

GM : 1d+4

DiceBot : (1D6+4) → 1[1]+4 → 5

GM : 5点ですー

カナタ : お。防護点で0かな?

GM : ですね

GM : では、3ラウンド目。またカレンシアさん、どうぞー

カナタ : きかんな!

カレンシア : ああいうの欲しいけど、重いのよね。今度は超振動ダガーで攻撃!!

GM : かもーんw

カレンシア : 1d+3

DiceBot : (1D6+3) → 3[3]+3 → 6

カレンシア : そいやっ!!

GM : はずれですー

カレンシア : してた

GM : では、こちらの攻撃ー

GM : 1d2

DiceBot : (1D2) → 1

GM : またカナタ、どうぞー

カレンシア：(さっきカナタ攻撃してくない?)

GM：わすれてた(汗

カナタ：かしこまりー！

カナタ：1d+3

DiceBot：(1D6+3) → 5[5]+3 → 8

GM：あたりましたー

GM：1d+4

DiceBot：(1D6+4) → 1[1]+4 → 5

GM：あら、またもやかきーんだ

GM：では、カナタ、攻撃どうぞー

カナタ：2d+5 でふりますー

GM：はーい

カナタ：2d+5

DiceBot：(2D6+5) → 4[3,1]+5 → 9

GM：ファンブルですねー

カナタ：はずしたッ

GM：では、次のラウンド。カレンシアさんどうぞー

カレンシア：もっかいダガー！！あつたれええええ！！

カレンシア：1d+3

DiceBot：(1D6+3) → 5[5]+3 → 8

GM：やっぱりはずれですー

カレンシア：これはひどい

GM：では、こちらの攻撃ー。

GM：1d2

DiceBot：(1D2) → 2

GM：カレンシアさんにいきました。回避どうぞー

カレンシア：2d+5

DiceBot：(2D6+5) → 8[5,3]+5 → 13

GM：おお、回避成功ー

カレンシア：そう何度も当たってたまるものですか！！

GM：では、カナタ。攻撃どうぞー

カナタ：2d+5 で！

DiceBot：(2D6+5) → 9[3,6]+5 → 14

GM：おお、当たりました。ダメージお願いしますー

カナタ：今回も 2d+4 でいいんです？

GM：ですす

カナタ：2d+4 りょうかいですー

DiceBot：(2D6+4) → 6[5,1]+4 → 10

カレンシア：二刀流はちゃんとしたデータがいるわね……。

GM：(これが終わったら付け加えておこう……)

GM：二人吹き飛ばされました。残り一人ー

GM：では、カレンさん、どうぞー

カレンシア：(もう 30 超えてないの?)

GM：(ちょうど残り 3 点です。防御点を忘れてもらっては困りますよ w)

カレンシア：休憩して MP 回復したらダメ?

GM：いいですよー。ルールに付け加え忘れましたが。1d6 だけ回復させてくださいー

カレンシア：よし

カレンシア：1d

DiceBot：(1D6) → 3

カレンシア：丁度 1 発分回復

GM：では、こちらの攻撃ー

GM：1d2

DiceBot：(1D2) → 1

GM：また、カナタにー。回避どうぞー

カナタ：1d+3 はーい

DiceBot：(1D6+3) → 2[2]+3 → 5

カレンシア：丈夫なアイツの事だし当たっても大丈夫でしょう (酷い

GM：あたりましたー

GM：1d+4

DiceBot：(1D6+4) → 4[4]+4 → 8

GM：8 点ダメですー

カナタ：防護点ひいて 3 ダメですねー

GM：はーい。ではカナタ、攻撃どうぞー

カナタ：2d+5 ラスト一人!

DiceBot：(2D6+5) → 3[1,2]+5 → 8

GM：はずれー

カナタ：あら?

GM：というかそもそもファンブルであった w

GM：では、先頭に戻ってカレンシアさんー

カレンシア：駄目だこりゃ w

カレンシア：とりあえずサイコアタックかましておこうかしら……。

GM：どうぞー

カレンシア：2d+6 で

カレンシア：2d+6

DiceBot：(2D6+6) → 6[4,2]+6 → 12

GM：あたりましたー

GM：ダメージどうぞー

カレンシア：1d+3

DiceBot：(1D6+3) → 6[6]+3 → 9

カレンシア：とどめえ！！

GM：はい、最後の一人も吹っ飛ばされて戦闘終了ですー

GM：二人とも、HPとMP、完全回復してもいいですよー。

カナタ：やりましたな！

カレンシア：回復していいならもっと本気でぶっ飛ばしたわ（白目

GM：とはいえ、激しい戦闘で、研究施設も少なくない被害を受けたようです。しかも、部下から報告を受けた所長が渋い顔をしています。

カレンシア：こっちの荷物が無事ならそれでいいんだけど（オイ

カナタ：おっと？

カナタ：ここはさっさと離れたほうがいいのかもな……(こそこそ

バハムト所長(GM)：「むう、あれを奪われてしまったとは……だがなぜ……」

カレンシア：所長、失礼ですが「アレ」とはなんでしょうか？

バハムト所長(GM)：「ああ。実は今の襲撃で、この研究所で研究していた新素材・イロテアα227のサンプルを奪われてしまったようなのだ」

カナタ：(あれ？怒られない？大丈夫？)

カレンシア：ほうほう……それは、宇宙船にも使えるような素材、ですか？

バハムト所長(GM)：「いや、装甲素材ではなく、従来のエネルギー伝導素材の二倍も伝導率の高い素材だね。だが、コストが数倍も高いので、コストを安くする研究を行っていたのだが……」

カナタ：リーダー……まさか……

カレンシア：(宇宙船のケーブルに使える、燃費節約になるかしら……)

カレンシア：……ならば、私達にもお手伝いさせていただきませんか？

バハムト所長(GM)：「ありがとう。感謝するよ。だが、奴ら……ボガード一家がなぜイロテアα227を狙ったかがわからない。伝導率が高いとはいえ、コスパを考えると、従来の素材を使ったほうが安上がりなのは確かだからね」

カナタ：(やっぱりあれはそういうこと考えてる顔してるな……ありゃ)

カレンシア：届け先のトラブルとあらば、サービスするのがウチのモットーですので！

バハムト所長(GM)：「ありがとう。それでは一つ頼まれてもらえないだろうか」

カレンシア：ええ、可能な範囲でお受けいたします。

カナタ：(出発準備してよ……)

カレンシア：(コスパ無視で行くならやっぱり軍用よね)

カレンシア：だったらエンジン見て来なさいってば！

バハムト所長(GM)：「海の真ん中にあるボガード一家のアジトに潜入して、奴らがなぜイロテアα227を狙っているか探ってきてほしい。もしかしたら奴らは、まだ知られていないイロテアα227の特性を知っているのかもしれない」

カレンシア：はっ、かしこまりました。(その情報、高く売れたらいいわね……)

カナタ：イエスマム！

GM：他にすることはないですかー？もしなければ、次のシーンにうつりますがー

カレンシア：武装確認、よし！カナタ、操縦関係は？

GM：あ、船は宇宙港に係留してあるので、現地へは、先ほど乗ってきた小型機で向かうことになりますよ

カナタ：こっちもオーケーです！

カレンシア：でもいざとなったらリモートで動かせるようにはしておきたいじゃない？

GM：なるほど(笑)

カレンシア：とりあえずそう言う設定だけしておくわ。

GM：了解ですw

GM：では、次のシーンにいつでもいいですか？

カレンシア：じゃあ小型艇で敵のおうちへ向かいましょ。

GM：あーい。ではシーンをうつしますー

カナタ：いきましょー

### 【シーン3・ボガード一家のアジト】

GM：さて、二人は小型機で小島にあるボガード一家のアジトにやってきました。ですが、どうしたわけか、対空砲火も、迎撃機が飛んでくることもありませんでした

カレンシア：ボガード……蛮族……やめて！私に乱暴する気でしょう！？エロ同人みたいに！

GM：まだ、そのネタ引きずってるんですねw

カナタ：ソドワネタかな？

カレンシア：サアテナンノコトダカー

GM：このセッションはR18ではないんで、そんなことはありませんww

GM：というわけで、無事に着陸したのですが、アジトの前には警備ロボットが警備にあたっています。

カレンシア：まあ面倒くさいのがいる……。

カレンシア：そのロボって大きさどのくらい？

カナタ：あんなのスイッチ切っただけでいいんですよ！

GM：犬ぐらいの装甲車っぽいロボットですね。とはいえ、装甲はそれほどあつくなさそうですが

カレンシア：近くに兵舎とか増援が来そうなところは見当たらないかしら？

GM：ないですねー。ただ、二階の一室にはあかりがついてたりしますが

GM：アジトといっても、地上二階、地下一階のビルみたいなところですよ

カレンシア：近くにマグマだまりとか海とか、そう言うのあるかしら？上から覆いをかぶせれば最高のだけれど

GM：まあ、島なので、周囲は海ですがw

カレンシア：……よし、良い事思いついたわ（きらりーん

GM：ほほう？

カナタ：塩水かけると……



カレンシア：サイキネシスでイヌ野郎を私たちと反対側の海にドボーンさせる！！

カナタ：逆かw

GM：それは、精神で達成値の比べあいですなー。失敗すれば気づかれますが

カレンシア：こうすれば警報なっても別方向に行くから時間稼げるもの。行くわよ！！

カレンシア：3d+6

DiceBot：(3D6+6) → 9[2,4,3]+6 → 15

GM：うわあ、あっけなく引かかった。どっぱーんっつ

GM：警備ロボ、あっけなく無力化w

カレンシア：これでよしw行くわよ w

GM：はい。では一階にやってきました

カナタ：超能力便利w w

GM：一階は10つの部屋と、二階への階段があります

カナタ：おお、こわいこわい

カレンシア：探索技能は私達持ってないものね

カナタ：すごく潜入任務っぽいですね……

カレンシア：迅速行動が肝ね

GM：さて、どうしますか？

カナタ：これはもうあれやるしかないでしょう

カレンシア：何をやる気よ。脳筋のアンタの発想なんて嫌な予感しかしないわ

カナタ：誰かに聞く(尋問)しかないですよ(にっこり)

カレンシア：ああ、それはいいで……ってアホか！！

カレンシア：そんな情報幹部クラスしか持ってないでしょうに！！私たちは唯の運び屋よ！！

カナタ：すばらしいノリツッコミイタダキマシター

カナタ：でも幹部クラスのいる場所くらいは知ってそうですよ？

カレンシア：あー、格納庫くらいなら最低いけるわね……。それで行こうかしら。縛るものは？

GM：まあ、持っていることにしませうw

カレンシア：運送屋だしロープくらいは持ってないとね。

カナタ：あっ、あー、ありました

カレンシア：とりあえず、単独行動の人を探して、不意打ちしましょ

カナタ：常人に切ることは不可能なはず(たぶん

GM：とはいうものの、二階からテレビの音が聞こえてくるぐらいで、一階に人の気配はないみたいです

カナタ：監視カメラにも気をつけましょう。あるかも知れない。

カレンシア：一応輸送中の破損に耐えうるからグラスファイバー並みには丈夫だもの。監視カメラに気を付けながら2階へ行きましょう

GM：はい。では二階にやってきました、と。

GM：えーと、7番目の部屋にあかりがついてますね

GM：残りの部屋はあかりが消えています

カレンシア：聞き耳立てながらこっそり素早く一つずつ確認はしておくわ。休憩室で人員が寝てるかもしれないし

カナタ：あそこに人がいそうですね 後ろカバーします

GM：はい。7番目の部屋以外は、誰もいないみたいです。そして7番目の部屋、コンソールといすがあり、そこで見張りが昼寝しています

カレンシア：こっそり捕まえて口と手を縛りたいのだけれど

GM：気づかれずに接近するなら、忍び足の判定をしてもらいますがw

カレンシア：あ、足もね、もちろん

GM：敏捷チェックで目標値14ってところで

カレンシア：じゃあ私が行くわ

GM：はい。では判定どうぞー

カレンシア：抜き足、差し足、忍び足

カナタ：部屋前で見張ってますね

カレンシア：2d+5

DiceBot：(2D6+5) → 8[6,2]+5 → 13

カレンシア：ヒーローポイント使おう。

GM：はいー

カレンシア：6,2を6,6に

GM：はい。では気づかれずに接近されました

カレンシア：手足を縛って、口もしばって！！

GM：はい、無力化されましたー

カナタ：クリティカルはないんですねw

GM：ないですw

カレンシア：ついでに目隠しもしておくか。

GM：さて、コンソールには、切られてるスイッチがありますね

カレンシア：うごけないバカを起こすわ。

ボガール一家(GM)：「もごもごもご」

カレンシア：首に超振動ダガーを当てながら、ね？

ボガール一家(GM)：「もごもごもごーっ」

カナタ：(味方で良かった……)

カレンシア：……今から貴方の轡を外すけれど、質問以外の事を言ったら即座にこのダガーが貴女の首をさすわ。いいわね？

ボガール一家(GM)：(こくこくこく)

カレンシア：アンタ！！(カナタ見ながら)外して。

カナタ：へいへーいっと(はずす)

ボガール一家(GM)：「そ、それで、なにを話せばいいんだ……でしょうか」

カレンシア：じゃあ質問1。そこの切れてるスイッチは何かしら？

ボガール一家(GM)：「それは、地下のPC室への隠し扉を開けるスイッチだ……です」

カナタ：引き続き外見はってますわ

ボガール一家(GM)：「その奥には、シャトル発着場もある……です」

カレンシア：PC、ほう。じゃあ質問 2。その PC の役割はなあに？何かの解析でもしているの？

ボガール一家(GM)：「は、はいっ。親分が狙っていて、先ほど奪取した新素材の分析研究をしておりました。いくらか分析結果が記録されていると思う……であります」

カレンシア：ふむふむ、成程、じゃあ質問 3。この建物の警備システムについて、全て教えて？

ボガール一家(GM)：「警備システムと言われましても、警報システムと、入り口で門番をしていた警備ロボットぐらいです、はい」

カレンシア：ふうん、じゃあ警備システムは遠隔操作も可能？スイッチとかって誰か持っているの？

ボガール一家(GM)：「ここから集中制御できる……です」

カレンシア：幹部の誰かさんとか、持ってらっしゃらないのよね？

ボガール一家(GM)：「そうですです」

カレンシア：じゃああと二つ。この部屋って、防音仕様？外へこの部屋の音はもれないのかしら。

ボガール一家(GM)：「特にそんなことはないです、とはいえ、ここにいるのはもう俺一人だけですが」

カレンシア：ん、ありがと。じゃあもう一回轡をかけて……。

ボガール一家(GM)：「もごもご」

カレンシア：じゃあ最後の質問ね。赤い部屋はお好きかしら？（ダガーで首を切り裂く）

ボガール一家(GM)：「……！！」

GM：ばたり

カレンシア：……よし、地下の PC を見に行くわよ！！

カナタ：おわりましたかー？（ひょこ

カレンシア：ん、全部終わったわ（良い笑顔

GM：はい。途中経過をすっ飛ばして、一気に地下の PC 室にやってきました

カナタ：清々しい顔してらっしゃる w w

カレンシア：あ、その間に宇宙船を近海の海中に呼んでおくわ

GM：あい、了解です

カレンシア：取りあえず情報を盗まないよね。

カナタ：やれることはやりますよ

GM：でしたら、情報を引き出せたかどうか、知力チェックをしてもらいましょう。目標値は 12 で

カレンシア：あ、そうだ。殺る前にパスワード聞けばよかったわ。

カレンシア：とりあえず適当にかたかたかた一っと。

カレンシア：2d+4

DiceBot：(2D6+4) → 7[5,2]+4 → 11

GM：1 たりない

カレンシア：ヒーローポイント使用

カナタ：おれがやりましょうか？

GM：あい。残り一点ですな

カレンシア：私がやった方が良いわ

カレンシア：ん、セキュリティ突破。

GM：はい。すると、重大な事実がわかりました！

カレンシア：近くメモリーに全データコピー。元データ消去。

カレンシア：これでこのアジトはスッカスカン！

GM：ナイスですw

カナタ：ぬかりないっすね

カレンシア：まあ、私の足がついても困るし。

GM：では、まず情報その1。ボガード一家は、このあたりでも知られた大企業、ドゥーム社とつながりがあること

GM：そして情報その2。実はイロテアαは、コンデンサとして使えば、エネルギーを10倍にも増幅する能力があるというのだ。これを使えば、高機動艇に装備されているような小型ビーム砲も、宇宙要塞が持つようなハイパービーム砲並みの威力が出せる。もし、ハイパービーム砲のエネルギーソースにこれを使えば……。

カレンシア：へーえ、良い事聞いたわ。新素材ここにあるんでしょ？

GM：いや、ないですねー

カレンシア：ちっ。

GM：と、そのとき、あたりを激しい地震が襲います！

カナタ：もう持ち出されたか。

カレンシア：……うわ！！何よ、今の！！

GM：そしてそれと同時に、バハムト所長からの通信が！

カナタ：敵が戻ってきたか？！

カレンシア：所長！なんですか！！今取り込み中です！！

バハムト所長(GM)：「大変だ！軌道上から超高出力ビームによる爆撃があって、イロルド第二の都市、イロイアが消滅した！ドゥーム社社長とボガード一家は、降伏しないと、次は首都イロウルを消滅させると脅迫している」

カレンシア：あら、じゃあ早速脱出しないと！！

カナタ：船呼んでおいて正解っすね！

バハムト所長(GM)：「幸いながらに、イロテアαによるエネルギーチャージは、1日かかるから、まだ猶予はあるが……そこで君たちに、大統領からの依頼を伝えたい」

カレンシア：オイマテ所長何でそれを知ってる。アンタ、偽物！？

GM：いや。彼はただの所長ですよ？ボガード一家から、そんな話があった、ということで

カレンシア：じゃあ脅迫時に聞いたのかしら？イロテアのデータなんてそっちに言ってないのに

GM：そうそう

GM：「チャージまで一日ある。それまでに降伏かどうするか決めろ」みたいな感じで

カレンシア：……ええ、用件を聞きましょう

バハムト所長(GM)：「君たちは発射までに、ビームの発射元、衛星軌道上にあるドゥーム社の秘密コロニーに向かって、コロニーの高出力ビーム砲を無力化してもらいたい、とのことだ」

カレンシア：じゃあ新素材をこちらにも使わせてください。アウトレンジでぶっ放せば、ビーム砲も壊れるでしょう？

バハムト所長(GM)：「残念ながら、サンプルは全て奴らに奪われてしまったんだ。こちらには残っていない……」

カレンシア：製造方法もないんですか？コストもクソも今は言ってられないですよ？

バハムト所長(GM)：「正確には、サンプルは奪われ、奪われなかった残りも、先ほどの戦いで消滅してしまった、だ。残念ながら、精錬には恐ろしく時間がかかるんだ。現在の技術でも一週間はかかる……」

カレンシア：……つまり、内部から破壊するしかないわけ、ですね……。

バハムト所長(GM)：「そういうことだ。頼めるかね？」

カナタ：向かうなら、ステルスコーティングしてから向かいますよ

カレンシア：……引き受けましょう。但し、お礼は弾んでももらいますよ？具体的には宇宙戦艦 1 隻、前払いで

カレンシア：首都に比べれば安いと思いますが、所長？

バハムト所長(GM)：「う、うむ。確約はできんが、大統領に話は通しておこう」

そんなに宇宙戦艦がほしいのですか(笑)

カレンシア：(いざとなったらその戦艦をイロテア砲の目標にさせる)

カレンシア：釣り餌は大きい方が良いでしょう？

GM：なるほどwでは、いよいよ宇宙にシーンをうつしていいですか？

カレンシア：その前に、さっきまでのデータを所長に届けるわ。

カレンシア：で、宇宙戦艦をロットルで良いから寄越せと要求

GM：あい。そして、おとり用に、旧型の廃艦寸前の戦艦が一隻提供されました

カレンシア：砲とかは使えるわね？

GM：一応はw

カナタ：燃費わるそうだなあ

カレンシア：ならばよし、今からこの船を「ミカサ」と名付けるわ

GM：では、宇宙にシーンうつしていいでしょうかー？

カナタ：はい

#### 【シーン4・宇宙・ドゥーム社コロニーへ】

カレンシア：ミカサはイロルドと 90 度離れた宙域に待機させるわ。直角の目標を同時に攻撃できる兵器もそうそうないでしょう。

GM：了解です。敵はまだこちらには気が付いていないようですが、どうしますか？

カレンシア：ミカサは砲発射 10 分前にコロニーにビーム砲以外の全兵装を叩きこむようにセットしてから、私達は突撃する予定だけれど。

カナタ：小型機で侵入するならレーダーに気づかれることなく侵入できそうですね

カレンシア：破壊されるかもしれない、なら1日待っても吝かじゃあないって選択なら10分は妥当な選択枝だと思うの

GM：了解です。では、タイムリミットの10分前、ミカサがコロニーに攻撃を開始し、それを迎撃するため、ボガード一家の高速艇艦隊がその攻撃に向かいました

カレンシア：いや。私達はもっと早くに潜入してるわよ？

GM：どのくらい前です？

カナタ：10分で全て終わらせるきですかw

カレンシア：遅くとも1時間半くらい前かしら。

カレンシア：半端でも撃てる威力とか考えると、ねえ。

GM：なるほど。では、コロニーに向かうみなさんの高速艇に、ボガード一家の宇宙戦闘機部隊が迎撃に向かいますw

カナタ：んんw

カレンシア：なぬっ

GM：さあ、宇宙戦闘といきましょうw

カレンシア：ああ、もう……！！ミカサは隠し玉だし、まずはこっちだけで……！！

GM：敵は10機ですが、最初の戦闘と同じように10機で1体扱いです

カレンシア：カナタ、操艦よろしく！！

GM：(器用÷5)+高速艇の先制値が、先制値となり、この順に行動します

カナタ：了解！少し荒れますよっ

GM：ちなみにこちらは13です

カレンシア：じゃあこっこの先制は……？

カナタ：器用÷5は4ですよ

カレンシア：12か・・・微妙に足りない

カレンシア：来るわよ！！

GM：戦闘機は高出力レーザーを撃ってきます。器用チェックの達成値+18で回避してください

カナタ：2d+4です！

DiceBot：(2D6+4) → 5[2,3]+4 → 9

GM：それに18を足します

カナタ：27です！

GM：回避成功一。ではそちらの反撃です一。

カレンシア：よし、お返しと行くわ！！ビーム主砲、発射準備良し！！ってえー！！

カナタ：当たらなければどうということは(r y

GM：知力チェックして、その達成値に命中修正を足したものが、命中力です

カレンシア：2d+4

DiceBot：(2D6+4) → 10[6,4]+4 → 14

カレンシア：+15で29！！くらえー！！

GM：当たりました一。ダメージどうぞ一

カレンシア：3d+2

DiceBot : (3D6+2) → 12[3,6,3]+2 → 14

カレンシア : ズビイイイイイイム！！

GM : 3機吹き飛ばされましたー

GM : では、こちらの反撃。回避してくださいー

カレンシア : 今度は HP40 ? 50 ?

GM : 30 ですw

カレンシア : 防御か……。

GM : ですw

カナタ : 2d+4 回避！

DiceBot : (2D6+4) → 7[6,1]+4 → 11

GM : あ、ふあんぶりしましたねー

カレンシア : 使え☆

カナタ : ポイント使いますよ！

カナタ : 1 を 6 にー

GM : はーい。ということは、6+6+4+18 ですね

カナタ : 34 ですねー

GM : 回避成功ー。では、反撃どうぞー

カレンシア : 今度はミサイルよ！！食らいなさい！！

GM : はい。命中判定、どぞー

カレンシア : 2d+4+15

DiceBot : (2D6+4+15) → 5[4,1]+4+15 → 24

GM : ふあんぶりしましたねー

カレンシア : くうつつ……

カレンシア : 温存で

GM : では、こちらの攻撃。回避どうぞー

カナタ : 2d+4

DiceBot : (2D6+4) → 7[2,5]+4 → 11

カナタ : +18 で 29 です！

GM : 回避成功ー

GM : 反撃どうぞー

カナタ : さすが高速艇といったところか？

カレンシア : ミサイルもう一発！！

GM : ですねー

GM : はい、命中判定どうぞー

カレンシア : 2d+4+15

DiceBot : (2D6+4+15) → 5[3,2]+4+15 → 24

GM : ぎりぎり回避できましたー

カレンシア : 当たらないのかよ！！

GM : 宇宙戦闘機ですからw

GM : では、こちらの攻撃一。回避してください一。

カナタ :  $2d+4$

DiceBot :  $(2D6+4) \rightarrow 4[2,2]+4 \rightarrow 8$

カナタ : 26 です一

GM : 回避成功一

GM : 反撃どうぞ一

カレンシア : 主砲、斉射、はじめえ！！

カレンシア :  $2d+4+15$

DiceBot :  $(2D6+4+15) \rightarrow 8[5,3]+4+15 \rightarrow 27$

GM : 今度はあたりました一

カレンシア :  $3d+2$

DiceBot :  $(3D6+2) \rightarrow 7[1,3,3]+2 \rightarrow 9$

カレンシア : ビーム

GM : 2機消し飛びました一。残り5機、かな？

GM : ではこちらの攻撃。回避、どうぞ一

カナタ :  $2d+4$  敵に潜り込むように……。

DiceBot :  $(2D6+4) \rightarrow 5[2,3]+4 \rightarrow 9$

カナタ : 27 です！

GM : 回避成功一。

GM : カレンシアさん、攻撃どうぞ一

カレンシア : いい加減にミサイル当てなさい！ポンコツ！！

カレンシア :  $2d+4+15$

DiceBot :  $(2D6+4+15) \rightarrow 9[3,6]+4+15 \rightarrow 28$

GM : 当たりました一

カレンシア :  $1d6*4$

DiceBot :  $(1D6*4) \rightarrow 3[3]*4 \rightarrow 12$

カレンシア : +2 で 14 ダメージ！！

GM : 一機に三機吹き飛ばされて、のこり一機！

GM : これはもう抑えきれませんな。みなさんは、そのまま敵の迎撃機を振り切って、コロニーの宇宙港に突入することができました！

カレンシア : 着いたわ！！

カナタ : ふう……ふりきった。

GM : さて、そしてみなさんは、次から次へと出てくるザコを振り切って、ついに親分と社長の立てこもる、制御室へとたどり着いたのでした

カレンシア : 雑魚のパワーをいくら吸収した所で、この私を止めることは出来ぬウー！！

【シーン5・コロニー制御室】



親分(GM)：「ちっ、もう少しでイロルドを俺のものにできたものを……！」  
カレンシア：はいどうも、運送屋です！お届け物として、不吉をもって参りました！  
カレンシア：お代は新素材と、コロニーと、あとこの人たちの命で良いですよ☆  
カナタ：お代は着払いで！アンタラの命頂戴するぜ！  
親分(GM)：「そんなもの、突き返してやる！お前ら、やっちまえ！」  
ザコ(GM)：「へいっ！」  
GM：では、決戦といきましょう。こちらはボガード一家の親分と、ザコ 5 人です。  
GM：親分は敏捷 26、ザコは 24 です  
カレンシア：雑魚 5 人はまとまっている扱いなのかしら？  
GM：そうそう  
GM：カレンシアさん→親分→ザコ→カナタの順番ですね  
GM：あと、親分はボスなので、実際にダイス振りますw  
GM：では、1 ラウンド目。カレンシアさん、どうぞ！  
カレンシア：よし、まずはサイコシールド！！風の壁で守りを固める！！  
GM：はい。誰にかけますか？  
カレンシア：自分  
GM：はい。防御点+2 です  
カレンシア：絶対じゃないと死んじゃうもの  
GM：では、親分の攻撃！レーザーガンで撃ってきます！相手は……  
GM：1d2  
DiceBot：(1D2) → 1  
GM：カナタ、回避どうぞー  
GM：こちらは  
GM：3d+6  
DiceBot：(3D6+6) → 12[6,3,3]+6 → 18  
GM：18 です  
カナタ：1d+3  
DiceBot：(1D6+3) → 2[2]+3 → 5  
GM：当たりましたねー。  
GM：ダメージは……  
GM：2d+2  
DiceBot：(2D6+2) → 4[3,1]+2 → 6  
GM：6 点ですー  
カレンシア：しょぼかった  
GM：では、続いてザコー  
GM：1d2  
DiceBot：(1D2) → 2

カナタ：大したことないな(1 ダメ

GM：カレンシアさん、回避どうぞー

カレンシア：モンゴル相撲で弾き返してやるわ！！

カレンシア：2d+5

DiceBot：(2D6+5) → 7[5,2]+5 → 12

GM：回避成功ー。では、カナタ、どうぞ！

カナタ：親分に攻撃します！

GM：はい。

カナタ：2d+5

DiceBot：(2D6+5) → 7[1,6]+5 → 12

GM：ファンブルですねー

カナタ：ポイント使っちゃいましょ！

GM：あい

GM：ということは、6+6+5 で 17 か……

GM：2d+5

DiceBot：(2D6+5) → 6[3,3]+5 → 11

GM：当たっちゃいましたー。ダメージどうぞ

カレンシア：そうでなくても自動命中だと思うが

GM：いや、このゲームにはクリティカルはないのでw

カナタ：2d+4

DiceBot：(2D6+4) → 7[4,3]+4 → 11

GM：うわ、一気に HP 半分削り取られた；

GM：では次のラウンド。カレンシアさん、どうぞ

カレンシア：おっさん弱いなー

GM：弱く設定しすぎたか……；

カナタ：やったぜ

カレンシア：風力で親分を吹っ飛ばす！！サイコアタック！！

GM：どうぞー

カレンシア：2d+6 で

GM：あい

カレンシア：2d+6

DiceBot：(2D6+6) → 6[4,2]+6 → 12

GM：こちらは、念のため 3d+6 で

GM：3d+6

DiceBot：(3D6+6) → 6[4,1,1]+6 → 12

GM：やっても一たー><

カレンシア：ファンぶったわね

GM：こんなところでふぁんぶるとは；

カレンシア : 1d+3

DiceBot : (1D6+3) → 4[4]+3 → 7

カナタ : おお

カレンシア : 食らいなさい！！

GM : ボス、もう死にかけ；

GM : では、そのボスの反撃！

GM : 1d2

DiceBot : (1D2) → 1

GM : カナタへー。こちらは……

GM : 2d+6

DiceBot : (2D6+6) → 7[4,3]+6 → 13

GM : 13 です

カナタ : 1d+3 もはや避けられない

DiceBot : (1D6+3) → 3[3]+3 → 6

GM : あたりー。

GM : 2d+2

DiceBot : (2D6+2) → 6[3,3]+2 → 8

GM : 8点ダメですー

カナタ : 防護は行って3てんですねー

GM : あい。そしてザコー

GM : 1d2

DiceBot : (1D2) → 1

GM : また、カナタへー。回避どうぞー

カナタ : 1d+3

DiceBot : (1D6+3) → 6[6]+3 → 9

GM : あたりー

GM : 1d+4

DiceBot : (1D6+4) → 1[1]+4 → 5

GM : うわ、これはかきんだ(汗

GM : では、次のラウンド。カレンシアさん、どぞー

カナタ : フハッ

カレンシア : 止めと行きましょうか！！親分とやりにサイコアタック！！

GM : はい。どうぞー

カレンシア : 3d+6

DiceBot : (3D6+6) → 12[5,5,2]+6 → 18

GM : むむむ……

GM : 3d+6>=18

DiceBot : (3D6+6>=18) → 10[2,4,4]+6 → 16 → 失敗

GM：やーらーれーたー

カレンシア：風よ、刃と鳴れ！！敵を殺す！！

カレンシア：1d+3

DiceBot：(1D6+3) → 3[3]+3 → 6

GM：5点のオーバーキル

GM：親分がやられたので、戦闘終了ですー

カレンシア：さっきヒーローポイント使えばよかったわね

カナタ：まあ結果オーライでしょう

カレンシア：とりあえずボスを縛ってっと。

GM：ですねー。かくして、そのあと乗り込んできた軍の人たちに、子分とドゥーム社社長はとらえられ、無事サンプルも奪還されて、惑星国家イロルドは救われたのでした

GM：では、エピローグシーンにいきましょうー

カレンシア：交渉しようと思ったのに……。

### 【エピローグシーン】

GM：最後のシーンは、研究センターのところですよ。そこで、バハムト所長が、二人にお礼を言ってくれます。

カレンシア：お礼を言うなら報酬をお願いいたします、所長

カナタ：とことんがめつい(笑)

バハムト所長(GM)：「ありがとう。君たちのおかげで、この星は救われた。これは大統領からの報酬だ。受け取ってくれ」

GM：そう言って、500クレジットを渡してくれます

カレンシア：戦艦♪戦艦♪……あれ？

カナタ：おおおおお

GM：それと、運び賃として、さらに200クレジットも

カナタ：個人的には装備が揃えられて嬉しいな！

カレンシア：まああの旧式戦艦はもらっていいんでしょう？

バハムト所長(GM)：「ああ、かまわんが、ポンコツだぞ？ 具体的に言うと、武器の命中修正と、機動値がそれぞれ10小さいぐらいの。それと、防御点も2小さい」

カレンシア：その内改修すれば治るでしょ。いくらくらいいるかしら？

GM：うーん。最低でも10000クレジットはいるかとー

カレンシア：貯金しよう。うん。じゃあいただきますね(笑顔)

カナタ：……無いよりはマシっすよね

バハムト所長(GM)：「うむ。また何かあったときはよろしく頼むよ」

カレンシア：ほら、宇宙海賊が来ても戦艦出したら見た目でビビってお金くれるかもしれないし

GM：(笑)

GM：そう言って、カレンシアさんがウィンクしたところで、幕といたしましょう。お疲れさまでしたー

カレンシア：お疲れ様でしたー！！

(c) 2016 hicya

(c) 1991 Atsushi Yamakita