

# フルメタル・パニック!

FULLMETAL PANIC!

## RPG 完全版

サポート



## 行け! フルメタ・ブートキャンプ

### 第二十三回「シナリオ：密林の炎」

文：小太刀右京 絵：四季童子

#### ■チュートリアル・シナリオ

本シナリオは「フルメタル・パニック! RPG (以下FPR)」の初心者用チュートリアルとして、1〜2時間程度でプレイできるものである。

手順通りにこのシナリオをプレイすることで、あなたと仲間たちは、「FPR」の基本的な遊び方を覚えることができるだろう。

#### ■プレイに必要なもの

プレイに必要なものを解説する。

・ゲームマスター：ひとり

・必要不可欠だ。ふたりは足りない。

・プレイヤー：4人

このシナリオは4人でのプレイを想定している。2〜5人程度への改造は不可能ではないが、その場合適宜判断すること。

・基本ルールブック：二冊

人数分あればよい、と言いたいところだが、チュートリアル・プレイの間にプレイヤーがルールブックを参照する余裕はない。二冊あれば大丈夫だ。

・サンプルキャラクター：人数分

公式サイトから印刷できるサンプルキャラクターを人数分印刷する。組み合わせは以下の通り。

・特攻野郎 (『FPR』P 32)

・戦場の狼 (『FPR』P 36)

・不敵なコマンダー (『FPR』P 38)

#### セッションハンドアウト

コネクション：  
カルロス・エステバン 関係：仇敵

キミたち(ミスリル)のSRTに新しく与えられた任務。それは南米、バルベルデの邪悪な麻薬王カルロス・エステバンを拘束、あるいは暗殺することだ。簡単な任務だったはずだが――。

雪の乙女 (『FPR』P 40)

・サマリー：人数分

サマリーは人数分コピーしておくこと。必須である。判定周りのところを蛍光ペンなどで強調しておくとういだろう。

・レコードシート：人数分

これも必要である。可能なら、各サンプルキャラクターごとに必要な数値、たとえば「HP」「FP」やSAを埋めておいてしまっておいてもよい。

・セッションシート：1枚

これも、それぞれのPCごとに行動値や必要なメモを記しておくといい。

・ハンドアウト：人数分

本ページ右に用意されたハンドアウトシートを、人数分コピーすること。全員同じ内容で構わない。このハンドアウトは個別のモチベーションを与えるためではなく、「まあ要するにこうい

う依頼だ」とプレイヤーにたたき込むためのものである。

・ダイス：10〜60個

6面ダイスが最低10個（プレイヤーが使う分が2個ずつ、GMに2個）必要だ。可能なら、全員に10個ずつあるとよい。

その上で、学園祭などのイベントで遊ぶような場合は、60個主催者側で用意しておくとは間違いはない。テーブルにつく段階で、すでに各自の席に置いてあると、ゲームをするセッションが保ちやすくなるだろう。

・筆記用具

シャーペンシルか鉛筆が人数分、ケシゴムが人数分、レコードシートにサインをするためのボールペンが一本必要だ。

・ポーン

PCを示すためのポーンが色違いで4つ、それからエネミーを表示するためのポーンが必要となる。

ポーンは余っているサイコロやおはじきでも構わないし、ミニチュアを用いてもよい。ミニチュアを用いる場合はスクウェアマップを適切なサイズに拡大しておくことをおすすめする。だいたい、1スクウェアに4〜6体のミニチュアが置けることが望ましい。

イベントなどでプレイする場合は、賭博と間違われるようなものだけは使用しないように注意すること。

■大原則

あなたはGMをする前に、この文章を最低でも三回音読すること。プレイヤーがいない場所、部屋や洗面所がいだらう。

「オーケー！ オレがルールだ！ 数字を間違えよつが世界設定になんか矛盾があるのが知ったことじゃない！ オレはみんなを楽しませることができると、オレ自身も楽しめる！ 行くぞ！ ガンホー、ガンホー、ガンホー！」

何も恐れることはない。あなたはGMである限りにおいて、『フルメタ』世界の神だ。

ゴールデンルールがある限り、常にあなたの裁定が正しい。もし、プレイヤーとルールについて食い違ったら、「なるほど。もしかしたらキミの解釈が正しいかもしれないが、時間がないんで、今は僕の解釈で進めよう！ 話は後だ！」と言うこと。ゴールデンルールを信じ、友達を信じ、そして何よりも自分自身を信じるのだ。

■プレイテーブルを準備する

まず、あなたが座りやすい席を決めて、そこをGMの席とすること。ルールブック、ダイス、筆記用具、セッションシートを取り出し、席に置く。

次に、それぞれのプレイヤーの席の適切な位置を定め、そこにレコードシートとサマリ、ハンドアウトシート、ポーン、そしてもしあなたが用意していれば筆記用具、ダイスを置く。これは、座った瞬間から「よしゲームをするぞ」という意識に切り替えさせるテクニクだ。

■プリプレイ

まず、セッショントレーラーを読み上げること。読み上げが終わったら「よろしくお願いします」と言い、次にサンブルキャラクターを紹介し、選択してもらおう。

●セッショントレーラー

キミたち（ミスリル）は、南米・パルベルデ共和国の麻薬王カルロス・エステバンの新型バイオ麻薬農場を襲撃した。

農場を襲撃し、エステバンを制圧するだけの簡単なミッション。片付けたら、カリブでの一週間での休暇が待っている。

だが、作戦は思いも寄らぬ方向に転がり始めた――！

フルメタル・パニック！ RPG  
『密林の炎』

炎の向こうに、何が見えるか。

しかるのちにライフパスを振る。この時、ライフパスはみんな一度に振る

のではなく、GMから左隣のプレイヤーごとに振っていくといい。そして、振った内容についてみんなアイデアを出し合うと楽しく盛り上がる事ができるだろう。

しかるのちにPC間コネクションを決定し、セッション開始となる。ここで、一度トイレ休憩を挟むといい。ゲームが始まる前からトイレに行かれると、プレイ時間が大きく減るからだ。

●シーン：激突！

シーンプレイヤー：あなたの左隣のPC

◆解説  
PCたちが（デ・ダナン）から発進するシーン。

▼描写

キミたちの A S は、最新鋭潜水艦（デ・ダナン）から射出されようとしている。艦長にしてキミたちのボス、テッサの最後の訓示が始まった。これからのセリフは、GMがゆかなさんになったものと思っておくこと。

▼セリフ：テッサ

「では、改めて説明します」

「皆さんはこれよりブースターで洋上より100km進出。密林を進み、カルロス・エステバンの農場を急襲します」

「彼の開発している新型バイオ麻薬が市場に流れれば、凄惨な犠牲者が出ることをしよつ」

「そつたる前に、彼の身柄を拘束、あ

るいは殺害し、そのデータを持ち帰ってください。出撃！」

◆**結末**

PCたちのアーム・スレイブが〈デ・ダナン〉から発進したらシーン終了となる。PCたちに「ミッション：エステパンを倒し、データを持ち帰る」を渡すこと。

●**シーン2：密林を突破せよ**

シーンプレイヤー：あなたの右隣のPC

◆**解説**

ミドルフェイズとなる。PCたちが麻葉王のいる密林へと移動するシーン。【行動値】順に【知覚】難易度12の判定を行い、失敗したら後述の■密林イベントチャートを振る。このとき、判定にファンブルした場合はダイス目に+2すること。

▼**密林イベントチャート 1D6**

- 1：不気味な静けさ。何事も無い。
- 2：暑さと湿度による疲労。【HP】が1D6。
- 3：精神の消耗。【EN】が1D6。
- 4：対戦車地雷！【FP】を半減させる。
- 5：敵哨戒ASとの遭遇。所持するAS用武器の弾薬ひとつを選んで0にする。
- 6：遭遇戦。【HP】【EN】【FP】をそれぞれ1D6。
- 7：対戦車地雷！【FP】を半減させる。

8：奇襲を受けた！【FP】を1にする。

◆**結末**

PCたちが密林を突破したら、シーン終了となる。クライマックスフェイズへ。

●**シーン3：決戦**

シーンプレイヤー：もつとも【行動値】の低いPC

◆**解説**

エステパンの農場に突入するシーン。マップを置き、すべてのPCのポーンを初期配置位置(①のスクウェア)に配置すること。

第二ラウンドが開始された段階で、「●イベント：〈アマलगム〉の影」が発動する。イベントの処理を終えたら、③のスクウェアにヴェノムを、④のスクウェアにサベージを、⑤のスクウェアにサベージ(狙撃仕様)を配置する。また、第二ラウンドが開始されると、農場自体が燃え始める。第五ラウンド終了時までにはエネミーを全滅させなかった場合、PCたちはエステパンの遺体と、彼のデータを回収出来ない、と告げる。

◆**結末**

エネミーが全滅すると、PCたちの勝利となる。それが第五ラウンド以内なら、PCたちの完全な勝利だ！

●**イベント：アマलगムの影**  
マスターシーン

◆**解説**

マスターシーンとして扱う。つまり、登場していないPCは【FP】【HP】【EN】のいずれかを1D6点回復できる。ただし、「覚悟状態」については特例的に持続するものとする。

▼**描写**

エステパンの農場。モニターに、〈ミスリル〉のASが映し出されている。「くそ！ なんだ、あのASは！ おい、高い金を払ってるんだ！ 〈アマलगム〉がなんとかするんだらうな。」エステパンは怒鳴り声をあげた。後ろに立つスーツの男がニヤリと笑う。

「あれは〈ミスリル〉ですね。神出鬼没の傭兵部隊、その武力は米軍をも凌駕する……どうやら、あなたもおしまいですね」  
「おい！ ワシはどっにかしろ、と云ってるんだ！」  
「ええ」

男は銃を抜き、エステパンの頭を吹き飛ばして見せた。

「〈ゴダール〉を出さず。〈ミスリル〉の先遣部隊を皆殺しにし、農場に火を放て。脱出の駄賃に、噂の〈M9〉を回収させてもらおうとしようか」

◆**結末**

農場が燃え上がり、炎の中から〈ヴェノム〉と呼ばれる〈アマलगム〉の最

新型アーム・スレイブが立ち現れる！

●**シーン4：エンディング**

PCたちが悪を倒した！ キミたちの勝利だ！ であとは時間が残っている範囲で演出するとよいだろう。

ミッションはひとつあたり5点の経験点として扱うこと。

■**改造する**

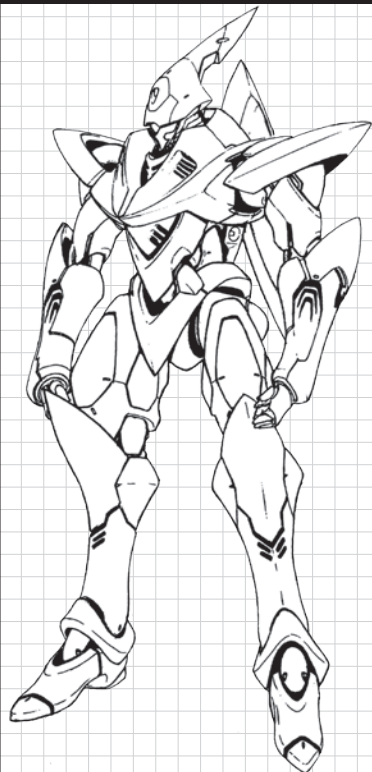
オープンングを個別にやったり、エンディングを丁寧に行うことで、2〜3時間程度のショートシナリオとして遊ぶこともできる。もちろん、この戦闘をクライマックスのサンプルとしてのみ使ってもよいだろう。

〈アマलगム〉は何を企んでいたのか？ これからPCたちはどうなるのか？ 続きをプレイヤーたちはせがむだろう……。もちろんだ。公式サイトのシナリオを続けて遊んでもいい、あなたが続きのシナリオを作ってもいい。今度は友達のとりに持ち回りでGMをしてもらってもいいだろう！ (その時は、GM経験点が使えろのだ！)

▼**敵が弱いぞ！**

あなたが熟練したGMであるならば、敵が弱くて歯ごたえがない、と考えるかもしれない。その場合、〈ヴェノム〉の【FP】を+10し、SAを+3個するとい。また、初期配置のASを二倍程度に増やすとよいだろう。〈〉

# エネミー



## サベージしょうたい小队

種別:AS(第二世代) レベル:2  
 分類:モブ(前衛) サイズ:S  
 体:12/+4 反:9/+3 知:9/+3  
 理:12/+4 意:6/+2 幸:6/+2  
 命:11 回:15\* 砲:6 壁:13\*  
 移:3 行:7 FP:29 EN:22  
 武装1:Bk-540 37mmライフル  
 攻:<砲>+17/射撃(11) C値:12  
 対:範囲1(選択) 射程:1~2  
 武装2:B3M グローム HEATハンマー  
 攻:<炎>+20/白兵(11) C値:12  
 対:単体 射程:0  
 防:斬7/刺1/砲5  
 特技:<イレイジョン>  
 解説:エステバンが金に飽かせてかき集めた<サベージ>。3機で1個のユニットを形成している。機体は旧式のRk-89から91Mまでいろいろな型式が集まっているが、ひとまず同様のエネミーとして扱う。

## サベージそげきしやう(狙撃仕様)

種別:AS(第二世代) レベル:2  
 分類:ソコ(砲撃) サイズ:S  
 体:12/+4 反:9/+3 知:9/+3  
 理:12/+4 意:6/+2 幸:6/+2  
 命:6 回:12 砲:10 壁:14  
 移:3 行:8 FP:14 EN:23  
 武装1:ASG96-B 57mm滑腔砲  
 攻:<砲>+27/砲撃(10) C値:12  
 対:単体 射程:4~6  
 武装2:Bk-540 37mmライフル  
 攻:<砲>+14/射撃(6) C値:12  
 対:範囲1(選択) 射程:1~2  
 防:斬7/刺1/砲5  
 特技:<格闘10:砲>  
 解説:狙撃用の大型ライフルを装備した<サベージ>。エステバンの部下の中では、<アマルガム>から派遣された比較的精練度が高い操縦兵が搭乗している。  
 高い回避力は、防御陣地に立てこもっている結果である。

## <ヴェノム>

種別:AS(第三世代/A) レベル:3  
 分類:BOSS(前衛) サイズ:S  
 体:12/+4 反:15/+5 知:16/+5  
 理:15/+5 意:18/+6 幸:9/+3  
 命:12 回:8 砲:12 壁:6  
 移:4 行:17 FP:170 EN:33  
 武装1:MGK 35mmライフル  
 攻:<砲>+39/射撃(12) C値:12  
 対:範囲1(選択) 射程:1~3  
 武装2:ダークエッジ  
 攻:<斬>+40/白兵(12) C値:10  
 対:単体 射程:0  
 防:斬9/刺5/砲7/炎3  
 特技:<☆BOSS属性><攻撃拡大1>  
 <攻撃強化2><鬼才2:白兵>  
 <入障壁:20>SA:<金城鉄壁>  
 <一撃必殺>×2<光芒一閃>  
 <妙計奇策><最終兵器>  
 解説:エステバンに協力していた<アマルガム>のエージェントが搭乗する<ヴェノム>。薬物によってラムダ・ドライブを起動しており、絶大な戦闘能力を誇る。  
 彼がエステバンと開発していたバイオ麻薬は<アマルガム>の資金源であると同様に、ラムダ・ドライブをより効率良く運良くするための試薬でもある。

## シーン3: 戦闘配置図

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	+	③	+	⑤	+	+	②	▼	+
B	+	+	+	④	+	+	+	▼	+
C	+	+	+	+	+	+	+	▼	+
D	+	②	+	+	+	+	②	▼	+
E	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	+
F	+	+	+	+	+	+	+	+	+

- ①PC初期配置スクウェア
- ②サベージ
- ③サベージ(狙撃型)
- ④増援:ヴェノム+サベージ×2
- ⑤増援:サベージ(狙撃型)