

フルメタル・パニック!RPG・サマリー

AS戦闘ルールサマリー

●判定

- ・判定は [2D6 (6面体サイコロ2つ) + 能力値] で達成値を算出。達成値が目標値以上なら判定は成功。対決の場合、リアクション側優先。
- ・ダイス目がクリティカル値 (基本は12) 以上なら自動成功。ファンブル値 (基本は2) 以下なら自動失敗。
- ・行動 (メインプロセス) はムーブアクション→マイナーアクション→メジャーアクションの順に行なう。

●ムーブアクション

- ・戦闘移動: 移動カスケウェア移動。
- ・全力移動: 移動力×2 スクウェア移動。行動済みに。
- ・離脱移動: 敵のいるスクウェアから1スクウェア離脱。行動済みに。

●攻撃の種類

- ・近接攻撃 (近): 移動を行なっても実行可能な攻撃。【命中値】で判定し、【回避値】でリアクション。
- ・遠隔攻撃 (遠): 移動を行なったメインプロセスには行なえない攻撃。【砲撃値】で判定し、【防壁値】でリアクション。
- ・特殊攻撃: 特殊な攻撃。それぞれの効果参照。

●ダメージ

- ・2D6 + 攻撃力 + 修正で算出する。
- ・クリティカル: 命中判定がクリティカルした場合、ダメージ+2D6。
- ・算出されたダメージから防御修正や特技などを引いたものが実ダメージ。実ダメージを【FP】から減らすこと。

【FP】が0になった場合 [操縦不能] となる。あるいは覚悟状態となって、【FP】または【HP】を【意志基本値】まで回復させる。

・覚悟状態中はバッドステータスを無視し、【HP】・【EN】の代償を支払う必要がない。ただし、SA以外で【FP】【HP】が回復せず、【FP】または【HP】が0になると死亡する。

・カバーアップ: 同一スクウェアの味方をかばう。未行動でのみ行なえ、行動済みになる。

●略号解説

- ・●: 武器名の前に●がある場合、範囲1 (選択) を攻撃するアイテムであることをあらわす。
- ・範囲X: 半径Xマスのスクウェアすべてを対象とする。(選択) とある場合、任意にその範囲から対象を選ぶ。
- ・直線X: 自分のいるスクウェアからXマスまでの直線すべての目標を対象とする。(選択) とある場合、任意にその範囲から対象を選ぶ。
- ・場面: シーン全体を対象とする。(選択) とある場合、任意にその範囲から対象を選ぶ。
- ・射程: 同一スクウェアは「0」とみなす。つまり射程1なら、隣接スクウェアを対象とする。
- ・代償・全弾: 使用する武器の弾数をすべて消費する。

世界観ガイダンス

■イントロダクションテキスト

あなたたちがプレイするのは、『フルメタル・パニック!』世界で活躍する秘密傭兵組織〈ミスリル〉のエージェント、またはその協力者です。

〈ミスリル〉は世界の崩壊を意味する第三次世界大戦の勃発、またはそれに匹敵するような災厄に立ち向かうため、東西冷戦の壁を超えて結成された組織です。

あなた方は〈ミスリル〉西太平洋戦隊〈トゥーパー・デナナン〉に所属し、謎めいたテロ組織〈アマルガム〉を始めとするさまざまなトラブルに立ち向かうのです。

■用語集

- ・**アーム・スレイブ**: 略称はAS。1980年代に開発された人型の巨大なロボット。強化装甲服から発展しており、操縦者 (オペレーター) の動きを模倣して駆動するセミマスタースレイヴ方式である。現在は湾岸戦争に投入された〈第二世代AS〉が主流だが、〈ミスリル〉では〈第三世代AS〉と呼ばれる最新型が投入されている。
- ・**ECIS**: 電磁迷彩システム。レーダーや赤外線を攪乱し、探知を困難にする電子防御装備。80年代から広く普及している。〈第三世代AS〉が搭載するECISは周辺の風景を投影することで完全な不可視状態となることが可能 (ただし、高速戦闘時などは解除せざるを得ない)。
- ・**ウイスバード**: 〈ささやかれた者〉。本来ならば知るはずのない知識、この世界にあるはずのない情報を得ることが出来るある種の天才。いずれも十六歳の少年少女である。〈ウイスバード〉は文字通り世界を変える可能性を持っており、〈ウイスバード〉の存在は東西冷戦のバランスそのものを崩壊させる可能性を有している。
- ・**ラムダ・ドライバ**: 虚弦斥力場生成システム。特殊な精神状態に入ったパイロットの意志を具現化することによって重力制御や障壁の形成など、魔法としか思えない現象を起こすことができる。一部のASにしか搭載されていない。

●バッドステータス一覧表

バッドステータス	回復	効果
重圧	マイナーアクション	「タイミング:常時」以外の特技使用不可
狼狽	ムーブアクション	全力移動、戦闘移動不可。リアクション達成値-10
侵蝕	アイテム・特技	クリンナッププロセスにレベル D6 点の実ダメージを受ける
捕縛	ムーブアクション	対象となった武器が使用不能
マヒ	アイテム・特技	戦闘移動不可。リアクション達成値-5
放心	クリンナッププロセス	判定の達成値-5
失速	ムーブアクション	全力移動、戦闘移動不可
憎悪	クリンナッププロセス	憎悪を与えた対象を含まない攻撃の達成値-5
パワーダウン	アイテム・特技	ENを消費する特技・アイテムの使用不可