



ラインオフィサー & スペシャルサンプルキャラクター

■最初にお読みください

このファイルは『メタリックガーディアンRPG』（以後、『MGR』）に登場する、艦船の艦長や基地の司令官を遊ぶためのクラス“ラインオフィサー”のキャラクターを作成するためのガイドンスである。

本ファイルのルールを使用するかどうかはGMが決定する。また一部を採用し、一部を採用しないなどの適用の方法、指針もGMに一任される。

なお、本ファイルのデータを運用するには『MGR』および『上級ルールブック』『ラディアントブレイヴ』『デジタルフロント』が必要になる。

ルール用語、ゲーム用語などは『MGR』に準じて使用してある。必要に応じてルールブックを参照すること。本ファイル内でページの参照がある場合はP×という形式で記している。『MGR』P×××とある場合は、『メタリックガーディアンRPG』を参照すること。

■STAFF LIST

テキスト：藤田史人／小太刀右京／三輪清宗

イラスト：林啓太／すがのたすく

編集：濱田晃輔

DTP：伊藤和幸

本ファイルの著作権は（有）ファースト・アミューズメント・リサーチに帰属します。

本ファイルの改変、商業的利用、および無断転載を禁止します。

自己使用に限り複製を許可します。

©2014 Fumito Fujita / Keita Hayashi / FarEast Amusement Research Co.,ltd.

ラインオフィサー& スペシャルサンプルキャラクター

「そうだ、宇宙戦艦だ。
これこそ宇宙の男と宇宙の女が、
その魂を託すに足りる艦だ」

——フェクダ・リッケンバックー

本コンテンツについて

本ダウンロードコンテンツ（以下DLC）について解説を行なう。

本DLCは、『MGR』に登場する、艦船の艦長や基地の司令官を遊ぶための新たなガーディアンクラス“ラインオフィサー”をプレイヤーキャラクターとして扱うためのものである。

もちろん、NPCを登場させるためのアイデアソースとして用いることもできるだろう。

本DLCのデータを使用するには、『MGR』と『メタリックガーディアンRPG 上級ルールブック』（以下MGA）、加えて『ラディアントブレイヴ』（以下RDB）と『デジタルフロント』（以下DGF）が必要となる。

●サンプルキャラクター

クラス“ラインオフィサー”を使用したサンプルキャラクターを掲載した。

また、追加で“カバリエ”のクラスの新規サンプルキャラクター（*）も2体付属している。合わせてあなたのテーブルでの楽しいセッションのためにご活用いただきたい。

●クラスデータ

ラインオフィサーのキャラクターを作成するためのデータと細かな世界観的な解説、そして取得できる特技などが記載されている。

クラスデータの見方については、『MGR』P 64を参照のこと。また、P 3にはラインオ

フィサーのレベルを11レベル以上に成長させた場合のクラス修正表や、3レベル、7レベルで追加取得される自動取得特技についてが記載されている。

なお、ラインオフィサーの特技の中には既存のクラスのものと同名ものが存在するが、これらは同じものとして扱われる。

●アイテムデータ

ラインオフィサーが取得することを念頭においた汎用のヴィークルの艦船と、艦船の装備時にのみ装備・使用の可能な武装やオプションなどのアイテムが収録されている。

これらは厳密にはラインオフィサー専用ではなく、一部を除いてどのクラスのキャラクターでも入手することができる。

なお、これらのアイテムの中には既存のクラスである“エンタープライズ”の専用アイテムと同名ものが存在するが、これらは同じものとして扱われる。

データの見方などについては、『MGR』P 118を参照のこと。

ラインオフィサー

●クラス修正表

レベル	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
命中	+0	+1	+1	+2	+2	+3	+3	+4	+4	+5
回避	+0	+1	+1	+2	+2	+3	+3	+4	+4	+5
砲撃	+1	+2	+2	+3	+3	+4	+4	+5	+5	+6
防壁	+1	+2	+2	+3	+3	+4	+4	+5	+5	+6
行動	+0	+1	+1	+2	+2	+3	+3	+4	+4	+5
力場	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0
耐久	+3	+6	+9	+12	+15	+18	+21	+24	+27	+30
感応	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0
攻撃	+0	+1	+1	+2	+2	+3	+3	+4	+4	+5

レベル	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
命中	+6	+6	+7	+7	+8	+8	+9	+9	+10	+10
回避	+5	+6	+6	+7	+7	+7	+8	+8	+9	+9
砲撃	+7	+7	+8	+8	+9	+9	+10	+10	+11	+12
防壁	+6	+7	+7	+8	+8	+9	+9	+10	+10	+11
行動	+5	+6	+7	+7	+8	+8	+9	+9	+10	+11
力場	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0
耐久	+33	+36	+39	+42	+45	+48	+51	+54	+57	+60
感応	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0
攻撃	+5	+6	+6	+7	+7	+8	+8	+9	+9	+10

■特技取得

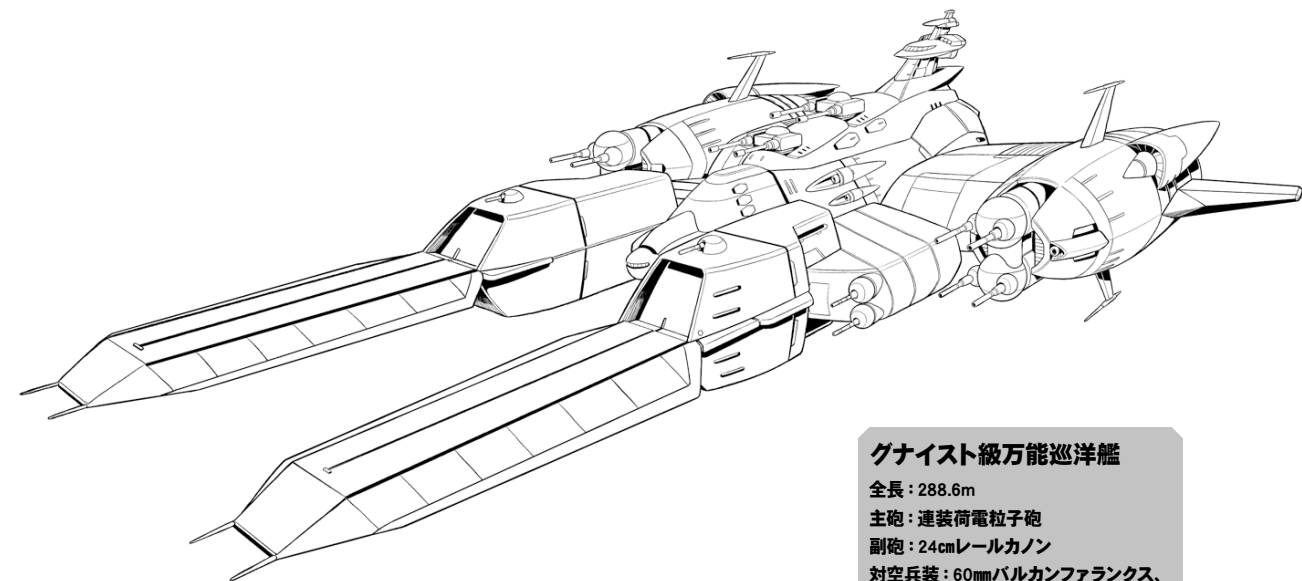
▼初期取得

《キャプテン》か《ベースコマンダー》のどちらかを取得し、さらにレベル1の特技の中からふたつを選択して取得する。

▼レベルアップ

（上昇後の）クラスレベル以下のレベルの特技を、自クラスのものと同名ものが存在するが、これらは同じものとして扱われる。

また、3レベルになった時点で《エキスパートクルー》と《勝利の布石》を、7レベルになった時点で《ライトスタッフ》を取得する。



グナリスト級万能巡洋艦

全長：288.6m

主砲：連装荷電粒子砲

副砲：24cmレールカノン

対空兵装：60mmバルカンファランクス、

他多数

（*）新規サンプルキャラクター
この内、1体については変形が可能な機体を装備しているため、変形後のデータがP 23に収録されている。

「主砲斉射三連！ 味方に当てるなよ！
九十秒後に、ガーディアン隊発艦させるー！」

若きエリート

キミは宇宙軍士官学校を首席で卒業したエリートだ。だが、キミは配属された艦隊で不正経理を告発し、上司が絡んでいたことで軍を追われることになった。

憤るキミを拾ってくれたのは、PMC “フォーチュン” だった。民間人と寄せ集めのリンクージュを集めた部隊。キミが夢に描いていた艦隊勤務とは大分違うが、それでもキミは信じる正義を実行して見せようと誓った。

ギャラクシー級高機動戦艦

大気圏内外で場所を選ばずに活動可能な、フォーチュンの主力戦艦。高い砲撃戦能力とガーディアン搭載能力を誇る。

レベル	キャラクターレベル	3	レベル
	コンダクター	1	レベル
	ラインオフィサー	2	レベル
			レベル
加護			
イドゥン		『MGR』 P72	
ミューズ		P10	
ブラギ		『MGR』 P100	

能力値	体力	反射	知覚	理知	意志	幸運	登場判定	宝庫ポイント
基本値	12	9	15	15	13	15	【幸運】(F) + 5	2
能力ボーナス	A + 4	B + 3	C + 5	D + 5	E + 4	F + 5	コネクション(F+2) + 7	ラバスタイル 組織の構成員
								個室

戦闘値表	（端数切り捨て） 戦闘値ベース	クラス／レベル			未装備（小計）	ガード近	主武装近	副武装近	主武装遠	副武装遠	オプション	その他1	その他2	戦闘値 現在値(合計)	
		コンダクター	ライン オフィサー			動戦艦 （常時飛行）	ギャラクシー級 戦艦		●バルカン ファランクス	●艦載重粒子砲	●連装主砲	AL粒子 エンライジャー	常時効果		
命中値	4	1	1		6	0								命中値 6	
回避値	4	1	1		6	-3		+1	-1	-1				回避値 2	
砲撃値	5	1	2		8	+4								砲撃値 12	
防壁値	5	1	2		8	-2		+1		-1				防壁値 6	
行動値	8	1	1		10	0		-2	-2	-4				行動値 2	
力場値		8	0		8	+24						+12		力場値 44	
耐久力	12	4	6		22									耐久力 22	
感応力	13	3	0		16	+24						+10		感応力 50	
攻撃力		1	1		2									主武装近 +	
													副武装近 (殴)+ 12		
													主武装遠 (光)+ 12		
													副武装遠 (殴)+ 11		
戦闘移動					新 防制修正 炎	15								斬 15	
【移動力】+([体力]÷3)						5							刺 5		
3マス						15								殴 15	
						15								炎 15	
全力移動					代償			弾数:3	4EN	弾数:3				代償	
戦闘移動×2						射程		1~2	4~8	3~4					
6マス															

特技

特技名	レベル	種別	タイミング	対象	射程	代償	備考	参照ページ
キャプテン	1	選、機	常時	自身	なし	なし	艦船の艦長である	P12
督励鼓舞	2	—	いつでも	単体	0~6	6HP	ラウンド●●回の特技の使用回数1回復。ラウンド1回	P14
リトライ	1	—	判定の直後	単体	視界	2HP	判定振り直し。拒否可。ラウンド1回	『MGR』 P73
イグニッションブレイブ	1	回	インシアブプロセス	単体	視界	2HP	HP回復。[3D6+3] 回復。自身不可。ラウンド1回	『MGR』 P73
クイックリペア	1	回	インシアブプロセス	単体	視界	2HP	FP回復。[3D6+3] 回復。自身不可。ラウンド1回	『MGR』 P73
ナイトフォーク	1	増	インシアブプロセス	単体	0~6	3HP	自身不可。対象を戦闘移動+ラウンド中ダメージ+1D6。ラウンド1回	P13
カバーアシスト	1	自、操	攻撃命中の直後	単体	0~2	1HP	カバーアップを行なっても行動終了にならない	『MGR』 P72
ブランジルーク	1	—	特技使用時	単体	0~6	1HP	カバーアップする特技の射程+2	P13
ジェネレイトバリア	1	操、防	ダメージロールの直後	自身	なし	4EN	ダメージ軽減。[3D6+1] 点。ラウンド1回	『MGR』 P73

「お前だ、戦いを遊びにしているヤツ！
お前だけは絶対に許しちゃいけないんだ！」

宇宙の意志

人が死んだ。人がたくさん死んだ。戦争は、無慈悲に人を殺す。キミはその惨劇の目撃者だった。だからだろうか？ キミはいつか、その惨劇を、人の死を止められる力を欲していた。誰かの涙を、誰かの過ちを止められる力を。そして今、キミはここにいる。ガーディアンリンケージとして、世界の脅威と戦うために。あの日できなかった、誰かを救う戦いのために。

VBG-1015A1 ナハティガル

ウェーブライダー形態への可変能力を備えた初のTCV。形態によってまるで違う性能を発揮する。大気圏への突入も可能。

レベル	キャラクターレベル		加護		アイテム	
	コンダクター	／ 1 レベル	イドウン	『MGR』 P72	フォーチュン徽章、 携帯端末、自動脱出装置、 パイロットスーツ、 ウェーブチャージ、 カバリエ級ウェーブライダー形態	
	スーパード	／ 1 レベル	オーディン	『MGR』 P76		
	カバリエ	／ 1 レベル	ヘイムダル	『MGR』 P80		

能力値	体力	反射	知覚	理知	意志	幸運	登場判定	戦闘ポイント
基本値	10	15	13	13	12	10	【幸運】(F) + 3	2
能力ボーナス 基本値×3 (端数切り捨て)	A + 3	B + 5	C + 4	D + 4	E + 4	F + 3	コネクション(F+2) + 5	ライトスタイル 組織の構成員 個室

戦闘値表	戦闘値ベース (端数切り捨て)	クラス/レベル			未装備(小計)	ガーディアン	主武装近	副武装近	主武装遠	副武装遠	オプション	その他1	その他2	戦闘値 現在値(合計)
		高出力型	カバリエ級	ロングビーム サーベル		ロングビーム ライフル			エンライジャー	ALL粒子 トレーサー	バイオ			
命中値	4	1	2	2	9	+3								命中値 12
回避値	4	1	0	1	6	+3	-2							回避値 7
砲撃値	4	1	2	1	8	+2	-2	-2						砲撃値 6
防壁値	3	1	0	0	4	0	-2	-1						防壁値 1
行動値	9	1	1	2	13	0	-4	-6						行動値 3
力場値		8	7	6	21	+9								力場値 30
耐久力	10	4	3	3	20									耐久力 20
感応力	12	3	4	3	22	+12								感応力 34
攻撃力		1	1	1	3	6	(光)+10							主武装近 (光)+ 19
							(光)+4					副武装近 (光)+ 13		
												主武装遠 +		
											副武装遠 +			
戦闘移動 【移動力】+((体力)÷3)						新 防 御 修 正	8							斬 8
3マス							2							刺 2
							6							殴 6
							6							炎 6
全力移動 戦闘移動×2						代償		4EN	10EN					代償
6マス						射撃		0	2~3					

「人の革新があるというのなら、私はそれを見届けなくてはならない」



星空の残光

あの戦争の時、キミはまだ子供だった。戦う意味も、夢見る価値も知らず、ただ戦場を駆け抜けた。そのことに後悔もためらいもない。だが、生き残った者には生き残った者の責任がある。生き残った者にしかできないことがある。だからキミは、戦争が終わっても戦場を去らなかつた。死んでいった者たちのため、世界を平和に導くため。まだ、キミにはやるべきことがある。

MBG-1014B7 ゼルガ・カスタム

陸戦に優れた共和国製カバリエ。高い機動性と格闘戦能力を誇り、強襲要撃においてその真価を発揮する。

レベル	キャラクターレベル		／ 3	レベル	加護		アイテム	
	コンダクター		／ 2	レベル	イドウン		『MGR』 P72	
	カバリエ		／ 1	レベル	ヘイムダル		『MGR』 P80	
			／	レベル	ブラギ		『MGR』 P100	
			／	レベル				
							フォーチュン徽章、 携帯端末、 自動脱出装置、 パイロットスーツ、 GPS、賦活剤	

能力値	体力	反射	知覚	理知	意志	幸運	登場判定	戦闘ポイント
基本値	9	15	11	13	13	12	【幸運】(F) + 4	2
能力ボーナス 基本値×3 (端数切り捨て)	A + 3	B + 5	C + 3	D + 4	E + 4	F + 4	コネクション(F+2) + 6	ライトスタイル 組織の構成員 個室

戦闘値表	戦闘値ベース (端数切り捨て)	クラス/レベル			未装備(小計)	ガード	主武装近	副武装近	主武装遠	副武装遠	オプション	その他1	その他2	戦闘値 現在値(合計)
		コンダクター2	カバリエ1			陸戦格闘型	カバリエ級	重分子	パルス	シールド	副武装遠	オプション	その他1	
命中値	4	2	2		8	+3		+1						命中値 12
回避値	4	2	1		7	+3			-1					回避値 9
砲撃値	3	2	1		6	-1								砲撃値 5
防壁値	4	2	0		6	-1								防壁値 5
行動値	9	2	2		13	+6	-2	-1	-2					行動値 14
力場値		16	6		22	+9						+10		力場値 41
耐久力	9	8	3		20									耐久力 20
感応力	13	6	3		22	+6								感応力 28
攻撃力		2	1		3	5	(炎)+12	(雷)+8	(霞)+10					主武装近 (炎)+ 20 副武装近 (雷)+ 16 主武装遠 (霞)+ 18 副武装遠 +
戦闘移動					新 防制修正 刺 殴 炎	8								斬 8
[移動力]+([体力]÷3)						2								刺 2
4マス						6								殴 6
全力移動						6								
戦闘移動×2					代償		6EN	2EN	弾数:2					代償
8マス					射程		0	1~3	3~4					

クラスデータ ラインオフィサー

■クラス解説

ラインオフィサーは前線指揮官を表現するクラスである。

このクラスはガーディアンクラスであるが、基本的にガーディアンではなく、ヴィークルや基地を装備して他のキャラクターのバックアップを行なうことに特化した特殊なガーディアンクラスだ（ミーレスを常備化することはできる）。

指揮官であるラインオフィサーは、他のキャラクターを指揮統制する時に最大限の戦闘力を発揮する。もちろん、自身が戦闘できないわけではない。だが、それ以上に支援能力に秀でたクラスなのだ。

■コンストラクションデータ

▼加護
（ミュージズ）
▼能力基本値
体力：3 理知：5
反射：2 意志：4
知覚：6 幸運：4
▼自動取得アイテム
常備化ポイントが100点までの汎用ヴィークルのアイテムをひとつ常備化する。加えて、『MGR』P.140の人間用武装・防具から●拳銃ひとつと、軍服を常備化する。

加護

ミュージズ

対象：単体

宣言：イニシアチブプロセス

効果：AL粒子による意識共鳴によって、瞬間的に他機のALTIMA（または駆動機関）を活性化させる加護。靈感を与える神ミュージズに由来する。

対象は即座にメインプロセスを1回行なう。メインプロセスの行動は、対象が自由に決定してよい。このメインプロセスで対象は行動済みにならず、行動終了状態でもメインプロセスを行なうことができる。この加護は、自身を対象にできない。

●クラス修正表

レベル	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
命中	+0	+1	+1	+2	+2	+3	+3	+4	+4	+5
回避	+0	+1	+1	+2	+2	+3	+3	+4	+4	+5
砲撃	+1	+2	+2	+3	+3	+4	+4	+5	+5	+6
防壁	+1	+2	+2	+3	+3	+4	+4	+5	+5	+6
行動	+0	+1	+1	+2	+2	+3	+3	+4	+4	+5
力場	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0
耐久	+3	+6	+9	+12	+15	+18	+21	+24	+27	+30
感応	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0
攻撃	+0	+1	+1	+2	+2	+3	+3	+4	+4	+5

■特技取得

▼初期取得

《キャプテン》か《ベースコマンダー》のどちらかを取得し、さらにレベル1の特技の中からふたつを選択して取得する。

▼レベルアップ

（上昇後の）クラスレベル以下のレベルの特技を、自クラスのものガーディアン特技から選択してふたつ取得することができる。P.3も参照のこと。

■ラインオフィサー

軍隊を構成する単位は、大きく分けて士官(*)と兵卒である。

もちろん各軍隊によってこれらの大枠は異なるのだが、命令する士官と命令される兵卒によって軍組織は構成されるのだと理解してもらって構わない。

この内、士官はさらに実戦部隊を指揮するラインオフィサー(*)と整備や技術などの専門職であるテクノオフィサーに分けられる。

このふたつは何が異なるのかといえば、指揮権の有無である。たとえば、風市支部の司令はチトセ・ウィル・ナスカで、次に副司令(*)。この二名が戦死ないし戦闘不能となった場合、書類上の席次では整備班長である東江タカオ

が最高責任者となるが、彼が指揮を執ることはない。彼が整備の専門家であって、指揮の専門家ではないからである。チトセが整備をしないのと同じだ。

わかりやすく言えば、いわゆる軍人の指揮官、司令行為を行なうクラスはすべてラインオフィサーであると考えてよい。ローレシアの地上戦艦の艦長など、軍組織に属さない指揮官もこのクラスに含まれる。

●ラインオフィサーと加護

なお、ラインオフィサーの一部にガーディアンと関係なく、空間に偏在するAL粒子に干渉して加護を使用できる者が存在しているが、その理由はまったくの謎である。おそらくベテ

ランと同様の理由であるものと思われるが科学的解明は進んでいない。また、彼らがリンケージに覚醒(*)した場合でも加護が増えたりはしないようである。

■連邦軍の階級

PMCであるフォーチュンは階級を持たず、役職のみを持つ。一部の隊員は通称としてかつての所属軍や出向元の階級を名乗っていることもあるが、これはあくまで非公式なもので、民間人のスーパーロボット乗りとヴォルフ共和国の大尉が同じ「風支部隊員」で同格に扱われる組織なのだ。

だが連邦軍はそうではない。以下に、地球連邦軍の階級を紹介する。なお、各自治体の防衛軍やアーディティヤ、コロニー国家などでは別の階級が使われていることもあるが、これらについては軍人階級符号によって「何と何が同格か」が定められている。

たとえば、アーディティヤ中尉(*)はOF-2であり、これは連邦軍大尉と同格とされる。

●階級の一覧

▼兵

二等兵、一等兵、上等兵、兵長（軍人階級符号でいえばOR1～4）からなる。一般の兵士の階級である。

▼下士官

分隊指揮官である伍長(OR5)、軍曹(OR6)、小隊指揮官である曹長(OR7)からなる。多くの軍隊でミーレス搭乗者は軍曹以上の階級を与えられる。これは、その兵器を扱うに足る階級が必要とされるからである。ただし、なぜかライトニング級だけは（リンケージ含め）兵が乗っていることもある。

▼尉官

実戦部隊を指揮するもっとも現場に近い将校である。

最低は士官候補生が当てられる准尉(OR-9)であるが、実際には少尉(OF-1)から。

リンケージは基本的に少尉ないし少尉相当官(*)となり、一定の功績を挙げることで正式の尉官とも言うべき中尉(OF-1)に相当する。給与上の差はあっても階級符号上の差がないのはこのためだ。

ガーディアン小隊を指揮するのが大尉(OF-2)である。たたき上げで士官学校を出ていない場合、大尉が最高位となることが多い。フェニキア防衛軍などでは、中隊長クラスの尉官として上級大尉(OF-3)を置いているが、一般的には後述の佐官に相当する。

▼佐官

佐官は事実上現場の最高位である。

リンケージ中隊の指揮官やコルベット艦などの艦長を務める少佐(OF-3)、リンケージ大隊の指揮官やあるいは戦艦の副長クラスとなる中佐(OF-4)、そして軍艦の艦長や連隊長など、現場の最高位となる大佐(OF-5)からなる。やはりフェニキアではこの上に上級大佐(OF-6)を置いている。

▼将官

この上が将官(*)である。

艦隊の群司令を務める准将(OF-6)、戦隊司令官を務める少将(OF-7)、艦隊司令長官を務める中将(OF-8)、そして統合戦力軍司令などの最高指揮を行なう大将(OF-7)からなる。

(*) 覚醒

ゲーム的にはリビルド。

(*) アーディティヤ中尉

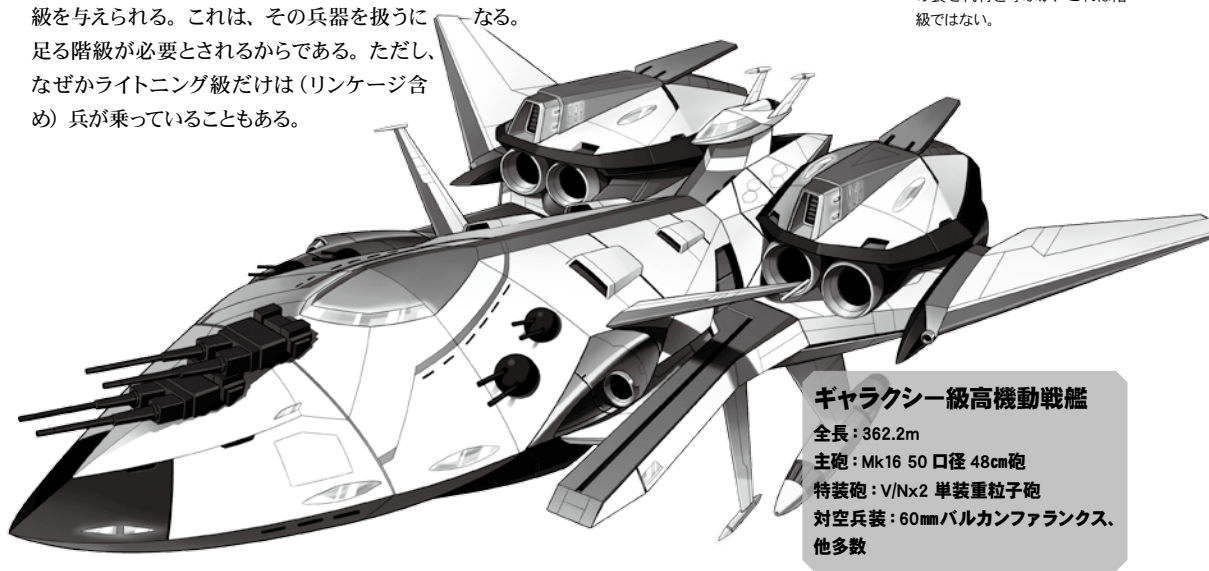
アーディティヤは基本的に一階級上として扱われる。

(*) 少尉相当官

軍組織に民間のスーパーロボットなどを組み込む場合、国際法との兼ね合いで便宜的な軍階級が与えられる。民間人が戦争をしない建前だからである。つまり、「●●相当官」と言った場合、●●の階級に準じる軍人として扱われる民間の軍属となる。お役所の仕事の問題なので、気にしているスーパーロボット乗りはごく稀だ。

(*) 将官

なお、大佐に指揮される数隻の艦によって臨時編制された艦隊の長を代将と呼ぶが、これは階級ではない。



ギャラクシー級高機動戦艦

全長：362.2m
主砲：Mk16 50口径48cm砲
特装砲：V/Nx2 単装重粒子砲
対空兵装：60mmバルカンファランクス、他多数

キャプテン

レベル:1 種別:選
タイミング:常時
対象:自身 射程:なし
代償:なし
効果:あなたが艦船に乗ってその指揮を執る。艦長であることを表す特技。
任意の【能力基本値】ふたつに+3する。加えてあなたが「種別:艦船」を装備中、【力場値】に+【クラスレベル×6】、【感応値】に+【クラスレベル×5】する。加えてあなたが使用する《キャスリング》の射程を+2し、「種別:防」の特技の効果に+1D6する。

ベースコマンダー

レベル:1 種別:選
タイミング:常時
対象:自身 射程:なし
代償:なし
効果:あなたは基地司令官である。
あなたが基地にいる間、あなたのいる基地の【力場値】に+【50+(クラスレベル×6)】し、【感応値】に+【クラスレベル×5】する。加えてあなたが使用する「種別:増」の特技の効果に+1D6し、取得している「種別:回」、「タイミング:イニシアチブプロセス」の特技の1ラウンド中の使用回数を+1回する。

エントラップタクティクス

レベル:1 種別:－
タイミング:移動の直後
対象:単体 射程:0～6
代償:6 HP
効果:敵を事前に仕掛けておいた罠に誘い込んだり、注意をそらしておいた上で敵が踏み込んだ足場を破壊して身動きを封じる特技。
対象の移動直後に使用する。対象に狼狽を与える。この効果は対象が【HP】10点を消費するなら無効化される。この【HP】消費は代償として扱う。1ラウンドに【クラスレベル÷6(端数切り上げ)】回使用可能。

タクティカルピンアップ

レベル:1 種別:－
タイミング:メジャーアクション
対象:1スクウェア 射程:本文
代償:2 HP
効果:砲撃で敵を釘付けにする。
装備している射撃武装、または砲撃武装ひとつを指定する。その武装の射程内のスクウェアひとつを遠隔封鎖する。この遠隔封鎖はあなたが解除するか、戦闘不能・死亡、または移動、もしくはメジャーアクションを行なうまで持続する(移動、メジャーアクションを放棄し続ける限り、遠隔封鎖は維持される)。

ちようおおがたせんかん
超大型戦艦

レベル:1 種別:機
タイミング:常時
対象:自身 射程:なし
代償:なし
効果:あなたの乗る艦は、他の艦船に比べて非常に大型であり、装甲、出力ともに抜きん出ているが、防御には穴がある。
あなたが「種別:艦船」を装備中、【力場値】と【感応値】に+【10+クラスレベル】し、【攻撃力】に+3する。ただしあなたは、防御判定のダイスロールでクリティカルが発生しなくなる。

ナイトフォーク

レベル:1 種別:増
タイミング:イニシアチブプロセス
対象:単体 射程:0～6
代償:3 HP
効果:指揮下の兵を的確に交戦に最適なポイントへと誘導する特技。
この特技は自身を対象にできない。同意した対象に戦闘移動を1回行なわせる。加えてこの特技の効果を受けた対象は、そのラウンドの終了までに行なう攻撃のダメージが+1D6される。この効果はクラスレベルが6になると、+2D6に変更される。1ラウンドに1回使用可能。

がったいしじ
合体指示

レベル:1 種別:－
タイミング:イニシアチブプロセス
対象:単体 射程:0～6
代償:4 HP
効果:指揮下にある合体機構を有する機体に対して、合体を行なわせる。
対象が“合体を行なう”という効果の特技を取得している場合、タイミングを無視して、その特技を使用させることができる。“合体を行なう”特技自体の代償は対象が支払うこと。対象はこの効果を拒否できる。1ラウンドに【クラスレベル÷5(端数切り上げ)】回使用可能。

かんさいほうしょうじゅん
艦載砲照準

レベル:1 種別:操
タイミング:マイナーアクション
対象:自身 射程:なし
代償:6 HP
効果:索敵手からの指示を受け、正確な照準を行なう特技。
そのメインプロセス中、あなたが装備している遠隔武装の射程を+2する。もしも武装の射程が【3～4】であったなら、【3～6】となる。加えて、このメインプロセスに行なう遠隔攻撃の命中判定の判定値に+2する。

かんほうしえん
艦砲支援

レベル:1 種別:機
タイミング:移動の直前
対象:単体☆ 射程:視界
代償:6 HP
効果:敵の移動を阻害する特技
対象の移動の直前に使用する。対象が戦闘移動で移動できる距離を－1マス(最低1マス)、全力移動で移動できる距離を－2マス(最低1マス)する。この効果は対象が【HP】10点を消費するなら無効化される。この【HP】消費は代償として扱う。1ラウンドに【クラスレベル÷5(端数切り上げ)】回使用可能。

ピンポイントバリア

レベル:1 種別:機、防
タイミング:ダメージロールの直後
対象:自身 射程:なし
代償:3 EN
効果:機関出力を限界を超えて高めることで、局所的に時空断層を造り出し、船体や基地の一部を守る特技。出力的にすべての場所を覆えないことによる苦肉の策である。
ダメージ軽減を行なう。あなたが受ける(予定の)ダメージを【2D6+クラスレベル】点軽減する。1ラウンドに1回使用可能。

フotonオブスタクルバリア

レベル:1 種別:機
タイミング:常時
対象:自身 射程:なし
代償:なし
効果:光の障壁で基地を守る特技。
シーン登場時に基地にいる場合、あなたと同じスクウェアに、【クラスレベル×10】点の【FP】を持つオブジェクト“光壁”を配置する。光壁は全防御修正が0。リアクションを含め、あなたをカバーアップする以外のアクションは行なわない。光壁は1ラウンドに何度でもカバーアップ可能。光壁のFPはシナリオ中は回復しない。

ぶたいしき
部隊指揮

レベル:1 種別:動
タイミング:イニシアチブプロセス
対象:自身 射程:なし
代償:10 HP
効果:配下の部隊を出撃させる特技。
あなたのキャラクターレベルまでのレベルの「エネミー:ガーディアン」の項に記載された「種別:ミーレス」のエネミー、または「エネミー:在来兵器(フォーチュン)」の項に記載されたエネミー1体をヴァレットとしてあなたと同じスクウェアに未行動状態で登場させる。『MGA』P15を参照のこと。

クイックサプライ

レベル:1 種別:機
タイミング:イニシアチブプロセス
対象:本文 射程:なし
代償:5 EN
効果:味方機の補給や整備を行なう。
「種別:艦船」を装備中か、基地にいる時にのみ使用可能。あなたが積載元となって積載状態となっているキャラクターすべてに、“整備”を宣言する。この際、対象はこの効果を拒否できる。この際、通常の“整備”の効果に加えて、“整備”を受けるキャラクターの武装の消費した弾数を上限まで回復する。

コンフィデンス

レベル:1 種別:－
タイミング:判定の直前
対象:自身 射程:なし
代償:2 HP
効果:大胆不敵なテクニクと司令官としての周囲からの信頼を用いて、様々な状況に適性に対処していく特技。
この特技は他の特技と同じタイミングに重複して使用できる。あなたが【能力値】による判定を行なう直前に使用する。その判定値を+2する。この数値はクラスレベルが7になると+3に、10になると+4に変更される。

しんさんきぼう
神算鬼謀

レベル:1 種別:－
タイミング:いつでも
対象:自身 射程:なし
代償:2 HP
効果:あなたは卓越した戦略眼と人智を越えた洞察力とによって、敵の動きや人の心理、見知らぬ土地の気象や都市の構造などを瞬時に喝破できる。
あなたはGMIに任意の質問を行ない、その解答を得ることができる。GMIは任意で解答しなくてもよい。その場合、使用回数は減少しない。情報収集で使用する判定値に+2される。1シナリオに3回使用可能。

プランジルーク

レベル:1 種別:－
タイミング:特技使用時
対象:単体 射程:0～6
代償:1 HP
効果:戦場を駆け回る友軍の位置を把握し、その場その場で最適な指示を行なうことで、互いの死角を補い合わせ、弱点をカバーさせる特技。
この特技は他の特技と同じタイミングに重複して使用できる。対象がカバーアップを行なう特技を宣言した時に使用する。対象が宣言した特技の射程を+2する。

へんけいしじ
変形指示

レベル:1 種別:－
タイミング:イニシアチブプロセス
対象:単体 射程:0～6
代償:4 HP
効果:指揮下にある変形機構を有する機体に対して、変形を行なわせる。
対象が“変形を行なう”という効果の特技を取得している場合、タイミングを無視して、その特技を使用させることができる。“変形を行なう”特技自体の代償は対象が支払うこと。対象はこの効果を拒否できる。1ラウンドに【クラスレベル÷5(端数切り上げ)】回使用可能。

ランディングフォロー

レベル:1 種別:機
タイミング:イニシアチブプロセス
対象:範囲1(選択) 射程:0
代償:2 EN
効果:味方の機体を自身の乗る艦船や基地へと誘導して着艦、あるいは着陸着艦させる特技。混乱した戦場でいち早く補給を行なうためには、的確な誘導と戦況を読む力が必要となる。
「種別:艦船」を装備中か、基地にいる時にのみ使用可能。自身が積載元となって、同意した対象を積載状態とする。

リライアブルコマンダー

レベル:1 種別:ー
タイミング:いつでも
対象:単体 **射程:**0～2
代償:なし
効果:あなたは部下から信頼され、その心の拠り所となっている指揮官だ。あなたのそばにいただけで、友軍は恐怖や焦り、不安から解放されるだろう。あなたの近くにいると言うことは、それだけで大きな安心感を与えるのだ。
 対象の受けている重圧、または放心を回復する。

ロングビショップ

レベル:1 種別:ー
タイミング:攻撃宣言の直前
対象:単体 **射程:**0～6
代償:4 HP
効果:正確に敵の動きを読み、味方の遠距離砲撃の補佐を行なう特技。あなたの指示を受けた砲撃は、より遠くの敵を的確に撃破する。
 対象が攻撃を宣言する直前に使用する。そのメインプロセス中に対象が使用する「種別:砲撃」の武器、あるいは遠隔攻撃を行なう特技の射程を+2する。

エントラップタクティクスII

レベル:2 種別:ー
タイミング:本文
対象:単体 **射程:**0～6
代償:5 HP
効果:敵を罠にはめて撃破する特技。
 取得時に、神を除く任意の属性を選択すること。《エントラップタクティクスII:炎》のように記述し、属性ごとに別の特技として取得できる。対象が狼狽を受けた時に使用する。対象に〈選択した属性〉の4D6ダメージを与える。この特技は命中判定はなく、直接ダメージを与える。1ラウンドに1回使用可能。

ルアーリング

レベル:2 種別:ー
タイミング:移動の直後
対象:単体 **射程:**視界
代償:2 HP
効果:まるでチェスの盤面上で敵の心理を誘導して思うがままに翻弄するが如く、自分自身を囷にして敵を誘い出す特技。敵は冷静さを失い、昂ぶる感情の赴くままにあなたのことを追いかけて、攻撃を仕掛けて来るだろう。
 対象に憎悪を与える。1ラウンドに1回使用可能。

エキスパートクルー

レベル:3 種別:自
タイミング:セットアッププロセス
対象:自身 **射程:**なし
代償:2 HP
効果:あなたの下には非常に優れた熟練の兵士たちが集っている。
 あなたは「タイミング:セットアッププロセス」の特技をふたつ連続して使用できる。ただし、複数回セットアッププロセスを行なう特技は使用できない。代償はこの特技のものと合計して消費すること。1シーンに[クラスレベル÷6(端数切り上げ)]回使用可能。

えんぼうしんりょ 遠謀深慮

レベル:3 種別:ー
タイミング:判定の直前
対象:単体 **射程:**0～4
代償:6 HP
効果:用意周到に張り巡らされた罠や、はるか以前に仕込んでおいた計略などによって、敵の身動きを封じたり、その虚を突いて自由な行動を阻止する特技。
 対象の判定の直後に使用する。その判定の判定値を-3する。1ラウンドに1回使用可能。

かんせいしき 管制指揮

レベル:2 種別:機
タイミング:セットアッププロセス
対象:範囲3(選択) **射程:**0
代償:4 HP
効果:高度なレーダーと優れた管制システムを用いて、友軍の攻撃を支援する特技。あなたの指揮を受けた味方は、よりの確に敵を捉え、撃破する。
 「種別:艦船」を装備中か、基地にいる時にのみ使用可能。この特技は自身を対象にできない。対象がこのラウンド中に行なう命中判定の判定値に+2する。

かんたいしれい 艦隊司令

レベル:2 種別:機
タイミング:常時
対象:自身 **射程:**なし
代償:なし
効果:あなたは複数の艦から構成される艦隊を指揮する艦隊司令である。あなたが率いている艦隊がどのようなものであるかは、原則として自由に決定してよい。
 あなたは「種別:艦船」を装備中、モブとして扱われ、【力場値】が+40される。加えてキャラクターレベルが5になると、【力場値】にさらに+ [クラスレベル×3] する。

かんぼうだんまく 艦砲弾幕

レベル:2 種別:機
タイミング:イニシアチブプロセス
対象:1スクウェア **射程:**0
代償:弾数1
効果:砲弾の雨を降らせ、機銃の帳を張り巡らせることで敵から接近する機会を奪う特技。
 「種別:艦船」を装備中のみ使用可能。あなたのいるスクウェアを制圧する。あなたはこの効果を受けるキャラクターを任意に選択してもよい。【弾数:3】。

しょうり ふせき 勝利の布石

レベル:3 種別:自
タイミング:常時
対象:自身 **射程:**なし
代償:なし
効果:戦いは始まる前にその九割が決まっている。如何にして情報を集め、分析し、如何にして準備を整えたかが最終的な勝利の決め手なのだ。
 あなたが取得している《アドヴァイス》、《リトライ》、《アブストラクション》、《プロウビート》の1ラウンド中の使用回数に+1回する。

きょうしゅうしえん 強襲支援

レベル:3 種別:機
タイミング:セットアッププロセス
対象:範囲3(選択) **射程:**0
代償:4 HP
効果:艦砲による長距離砲撃やかく乱、敵ルートの予測、高度な管制システムによる誘導などによって、味方の強襲行動を支援する特技。
 「種別:艦船」を装備中か、基地にいる時にのみ使用可能。この特技は自身を対象にできない。同意した対象に戦闘移動を1回行なわせる。

クイーンスキュア

レベル:3 種別:ー
タイミング:イニシアチブプロセス
対象:単体 **射程:**0～6
代償:4 HP
効果:味方の突撃を支援する特技。その勢いは一気に敵を駆逐する。
 この特技は自身を対象にできない。同意した対象に全力移動を1回行なわせる。この際、移動の途中で敵スクウェアに侵入したとしても、そこで移動を終了させることなく、敵スクウェアから走り去ることができる。この移動で対象が行動終了となることはない。1シーンに1回使用可能。

スクランブル

レベル:2 種別:機
タイミング:イニシアチブプロセス
対象:本文 **射程:**なし
代償:3 EN
効果:各部署に伝達を行ない、友軍機を緊急出撃させる特技。
 「種別:艦船」を装備中か、基地にいる時にのみ使用可能。あなたが積載元となって積載状態となっているキャラクターの内、任意のキャラクターの積載状態を解除する。この際、対象は積載の状態の解除を拒否できる。

たいくうぼうぎょ 対空防御

レベル:2 種別:機
タイミング:防御判定の直後
対象:自身 **射程:**なし
代償:4 EN
効果:対空防御用の機関砲やレーザーファランクスを駆動させて、ミサイルを迎撃したり迫る敵を遠ざけて攻撃の命中率を下げる特技。
 「種別:艦船」を装備中か、基地にいる時にのみ使用可能。防御判定の直後に使用する。その判定の達成値を+2する。1ラウンドに[クラスレベル÷5(端数切り上げ)]回使用可能。

とくれいこぶ 督励鼓舞

レベル:2 種別:ー
タイミング:いつでも
対象:単体 **射程:**0～6
代償:6 HP
効果:将として部下の行ないを監督し、その心を思いやることで実力を100%引き出せるように手配を整える特技。
 この特技は自身を対象にできない。対象が取得している「1ラウンドに●●回使用可能」と書かれている特技の使用回数を1回復する。1ラウンドに1回使用可能。

けいげきかんせい 迎撃管制

レベル:3 種別:機
タイミング:セットアッププロセス
対象:範囲3(選択) **射程:**0
代償:6 HP
効果:あなたの乗る艦や基地の管制システムと戦術予測システムをフル動員し、友軍の迎撃行動を支援する特技。
 「種別:艦船」を装備中か、基地にいる時にのみ使用可能。この特技は自身を対象にできない。対象がこのラウンド中に行なう防御判定の判定値に+2する。

じょうせきやぶ 定石破り

レベル:4 種別:ー
タイミング:特技使用時
対象:単体 **射程:**0～4
代償:8 HP
効果:時に戦いは定石を破ることも必要となる。敵の意表を突き、予想もしない角度から攻撃を加えるのだ。
 この特技は他の特技と同じタイミングに重複して使用できる。対象が特技の使用を宣言した時に使用する。その特技の射程を+2する。ただし近接攻撃を行なう特技の射程を伸ばすことはできず、この特技自身はこの特技の効果を受けることができない。

ディスカバーギャンビット

レベル:4 種別:ー
タイミング:イニシアチブプロセス
対象:単体 **射程:**0～6
代償:3 HP
効果:本命から目をそらさせるため、防御を固めた味方を囷に使う特技。
 この特技は自身を対象にできない。同意した対象に戦闘移動を1回行なわせる。加えてこの特技の効果を受けた対象は、そのラウンドの終了までの間、神を除くすべての防御修正が+10される。この効果はクラスレベルが9になると、+15に変更される。1ラウンドに1回使用可能。

きんげんじつちよく
謹厳実直

レベル:5 種別:ー
タイミング:本文
対象:自身 射程:なし
代償:3 HP
効果:厳格で正直な司令官であるあなただからこそ、奇策の効果は最大限に発揮される。
あなたが使用する《ナイトフォーク》、《ディスカバーガンビット》の対象を「対象:範囲1(選択)」に変更する。この効果はクラスレベルが10になると対象変更が「対象:範囲2(選択)」となり、15になると「対象:範囲3(選択)」となる。

しゅうとう せんりやく
周到なる戦略

レベル:5 種別:ー
タイミング:いつでも
対象:単体 射程:0～6
代償:10 HP
効果:用意周到に策を練り、決戦のために兵站を整え、戦力を配置することで不意の事態にも対処し、問題を即時に解決できるようになる特技。
この特技は自身を対象にできない。対象が取得している「1シーンに●●回使用可能」と書かれている特技の使用回数を回復する。1シナリオに1回使用可能。

こうげきかんせい
攻撃管制

レベル:6 種別:機、増
タイミング:セットアッププロセス
対象:範囲3(選択) 射程:0
代償:8 HP
効果:あなたの艦の管制システムと戦術予測システムをフル動員し、友軍の攻撃行動を支援する特技。あなたの指示を受けた部隊の戦力は、通常の数倍に跳ね上がる。
「種別:艦船」を装備中か、基地にいる時のみ使用可能。この特技は自身を対象にできない。対象がこのラウンド中に行なう攻撃のダメージに+3D6する。

かんぼうだんまく
艦砲弾幕Ⅱ

レベル:9 種別:ー
タイミング:《艦砲弾幕》
対象:自身 射程:なし
代償:5 HP
効果:砲弾の雨を無尽蔵に降らせ、分厚い機銃の弾幕を展開することによって、敵が接近できる隙をまったく作らないようにする特技。上手く活用すれば、弾幕の中で相手を身動きすらままならぬ状態に足止めすることが可能。
《艦砲弾幕》の対象を、「対象:RS 2」に変更する。

プロモーション

レベル:9 種別:ー
タイミング:いつでも
対象:単体☆ 射程:0～6
代償:10 HP
効果:友軍を再起させる特技。
対象の操縦不能、戦闘不能を回復し、0となっている【FP】、【HP】を6D6点、回復する。もし対象が操縦不能かつ戦闘不能であれば両方を回復し、【FP】と【HP】の双方を回復する。加えて対象はシーン終了までの間、行なうすべて判定の判定値が+2され、与えるダメージが+2D6される。1シーンに1回使用可能。

スタイルメイト

レベル:10 種別:ー
タイミング:防御判定の直後
対象:単体☆ 射程:視界
代償:10 HP
効果:絶体絶命の局地において、万策を尽くして本来は敗北であったはずの局面をなんとかして引き分けへと持ち込む特技。死んでさえいなければまだ敗北ではない。逆転のチャンスは残されている。
この特技は自身を対象にできない。対象の防御判定の直後に使用する。その判定の結果をクリティカルに変更する。1シナリオに1回使用可能。

させんよ!

レベル:6 種別:ー
タイミング:本文
対象:単体☆ 射程:視界
代償:10 HP
効果:敵が運良く攻撃を回避した時、あるいは味方が運悪く被弾した時にそれを阻む特技。あなたは運勢を超越して仲間を救うだけの技巧を身につけているのだ。
対象が防御判定にクリティカルした時、あるいはファンブルした時に使用する。そのクリティカル、あるいはファンブルを無効化して達成値を算出させる。1シーンに1回使用可能。

ライトスタッフ

レベル:7 種別:自、機
タイミング:イニシアチブプロセス
対象:自身 射程:なし
代償:4 HP
効果:あなたの部下たちは非常に優れた資質を持っている。
あなたは「タイミング:イニシアチブプロセス」の特技をふたつ連続して使用できる。ただし、複数回イニシアチブプロセスを行なう特技は使用できない。代償はこの特技のものと合計して消費すること。1シーンに[クラスレベル÷10(端数切り上げ)]回使用可能。

エントラップタクティクスⅢ

レベル:7 種別:ー
タイミング:《エントラップタクティクスⅡ》
対象:自身 射程:なし
代償:10 HP
効果:より難解玄妙な罠を仕掛けることでその威力を増し、敵に効果的な痛打を加える特技。
《エントラップタクティクスⅡ》によるダメージに、+3D6する。この効果はクラスレベルが12になると、+クラスレベルされ、17になるとさらに+クラスレベルされる。この特技はすべての《エントラップタクティクスⅡ》に対して使用できる。

チェックメイト

レベル:10 種別:ー
タイミング:防御判定の直後
対象:単体☆ 射程:視界
代償:10 HP
効果:手練手管を尽くして敵を追い詰め、もはや打つ手ひとつない窮地へと追い込む特技。すべての逃げ場をなくした窮鳥は、絶死と知りながらも処刑の場へと出てこざるを得ない。
対象の防御判定の直後に使用する。その判定の結果をファンブルに変更する。1シナリオに1回使用可能。

タクティカルピンアップⅡ

レベル:11 種別:ー
タイミング:《タクティカルピンアップ》
対象:自身 射程:なし
代償:8 HP
効果:数え切れないほどの砲弾の雨を撃ち込むことによって、より多数の敵をその場に足止めする特技。あなたが砲撃を続ける限り、敵は手も足も出ずにそこに釘付けとなる。
《タクティカルピンアップ》の対象を、「対象:RS 2」に変更する。

スーパーメカニック

レベル:13 種別:機
タイミング:本文
対象:本文 射程:なし
代償:30 EN
効果:優秀な整備員に整備させる特技。
あなたが積載元となって積載状態とし、“整備”の効果を活用したキャラクターに、シナリオ終了まで以下のいずれかの効果を与える。効果はそれぞれのキャラクターごとに別でもよい。「対象が装備しているガーディアン攻撃力」に+クラスレベルする、「対象が装備しているガーディアンの【力場値】」に+ [クラスレベル×2] する」

ランディングフォローⅡ

レベル:7 種別:ー
タイミング:《ランディングフォロー》
対象:自身 射程:なし
代償:3 EN
効果:ガイドビーコンや投影型ホログラムビームなどによって、味方の機体を迅速かつ的確に自艦や基地へと誘導する特技。
《ランディングフォロー》の対象を、「対象:範囲3(選択)」に変更する。

コーチング

レベル:8 種別:ー
タイミング:イニシアチブプロセス
対象:単体☆ 射程:0～3
代償:4 HP
効果:友軍の動きを外部から観察し、客観的な視点から助言を行なう特技。
対象が次に行なう命中判定のクリティカル値を-2する。この特技によるクリティカル値の下限は8となる。この特技は1シーンに1回まで使用できる。

しきこうよう
士気高揚

レベル:8 種別:回
タイミング:メジャーアクション
対象:場面(選択) 射程:視界
代償:10 HP
効果:仲間を魂を奮い立たせ、その燃え上がる勇氣の力で、活力を取り戻させる特技。
対象にHP回復とFP回復を行なう。この特技は自身を対象にできない。対象のHPとFPを[3D6+クラスレベル×3]点回復する。1シーンに1回使用可能。

フォトンオブスタクルバリアⅡ

レベル:15 種別:機
タイミング:常時
対象:自身 射程:なし
代償:なし
効果:より強固な光の障壁を展開することで堅固に基地を守る特技。
あなたが取得している《フォトンオブスタクルバリア》によって配置される“光壁”の【FP】を[クラスレベル×10]点から、[クラスレベル×20]点に変更する。

インフレーションジャンプ

レベル:17 種別:ー
タイミング:イニシアチブプロセス
対象:自身 射程:なし
代償:20 EN
効果:空間跳躍を行なう特技。
「種別:艦船」を装備中のみ使用可能。難易度25の【意志】判定に成功したなら、シーン内の任意の場所に移動できる。失敗時、【力場値】点の実ダメージを受ける。GMの許可を得たなら退場も可能。この移動や退場は加護以外では無効化できない。同乗者や積載状態のキャラクターも同時に移動する。1シナリオに1回使用可能。

ちょうきょだいせんかん
超巨大戦艦

レベル:20 種別:機
タイミング:常時
対象:自身 射程:なし
代償:なし
効果:あなたの艦が、常識をはるかに超えたとてつもないサイズであることを表わす特技。
《超大型戦艦》を取得していなければ取得できない。「種別:艦船」を装備中、あなたが受ける(神)属性以外のダメージは、「種別:防」の効果を受ける前の時点で、半分(端数切り上げ)になる。“合体”とは処理が異なるので注意すること。

アイテムデータ： 汎用ヴィークル（艦船）

特定のクラスを持たないキャラクターでも使用できる汎用ヴィークル——その中でも艦船に絞って新たなヴィークルを紹介する。これらのアイテムは誰でも入手・常備化できるが、一部には取得制限や使用制限のある機体も存在する。

なお、「突撃可」とある場合は、装備中は「種別：突撃」以外の白兵武装を装備できないことを意味し、「白兵不可」は装備中は白兵武装を装備できないことを意味する。

きゅうこうきどうくちくかん ダウラギリ級高機動駆逐艦

種別：艦船
命中：±0 回避：－5
砲撃：＋2 防壁：－2
行動：－4
力場：＋18 感応：＋18
攻撃力：±0
固定武装：●バルカンファランクス（P 19）
移動力：2 サイズ：L
防御修正（斬／刺／殴／炎）：
10／2／10／10

購入難易度：－／20
解説：フォーチュンで運用中の小型艦船。小型だが母艦機能を有している。装備中、飛行状態を得る。白兵不可。

きゅうこうきどうせんかん ギャラクシー級高機動戦艦

種別：艦船
命中：±0 回避：－3
砲撃：＋4 防壁：－2
行動：±0
力場：＋24 感応：＋24
攻撃力：＋2
固定武装：●バルカンファランクス（P 19）
移動力：2 サイズ：XL
防御修正（斬／刺／殴／炎）：
15／5／15／15

購入難易度：－／100
解説：フォーチュンで運用されている大気圏活動可能な宇宙戦艦。装備中、飛行状態を得る。突撃可。

アイテムデータ： 汎用武装（艦船）

以下に「種別：艦船」を装備中にしか装備できない武装を紹介する。これらはエンタープライズ級の武装と同名のものについては、同じアイテムとして扱われる。

かんしゅかいてんしょうかく 艦首回転衝角

種別：白兵（突撃／衝角）
命中：±0 回避：－2
砲撃：－2 防壁：－2
行動：－4
主攻撃力：〈刺〉＋12
副攻撃力：－
射程：0 部位：主
代償：4 EN
購入難易度：－／20
解説：主に艦首に設置される、超大型ドリル。極めて堅牢な構造で岩盤にさえも易々と穴を穿つ威力を持つ。

かんしゅ 艦首ビームラム

種別：白兵（突撃／ビーム）
命中：±0 回避：－1
砲撃：±0 防壁：－1
行動：－4
主攻撃力：〈光〉＋8
副攻撃力：－
射程：0 部位：主
代償：2 EN
購入難易度：－／20
解説：艦首に設置し、突撃によって敵船体を破壊する重粒子の杭。普段はビームを発振しない状態であるため、艦の運航を妨げない。

きゅうばんのうじゅんようかん グナリスト級万能巡洋艦

種別：艦船
命中：±0 回避：－2
砲撃：＋3 防壁：－1
行動：＋4
力場：＋18 感応：＋18
攻撃力：＋1
固定武装：●バルカンファランクス（P 19）
移動力：2 サイズ：XL
防御修正（斬／刺／殴／炎）：
12／4／12／12

購入難易度：－／100
解説：大気圏再突入能力を持つ旧共和国製の巡洋艦。装備中、飛行状態と突入状態を得る。水陸両用。白兵不可。

きゅうちじょうせんかん ヴァルゼア級地上戦艦

種別：艦船
命中：±0 回避：－3
砲撃：＋4 防壁：－2
行動：＋2
力場：＋24 感応：＋24
攻撃力：＋3
固定武装：●バルカンファランクス（P 19）
移動力：2 サイズ：XL
防御修正（斬／刺／殴／炎）：
18／8／18／18

購入難易度：－／100
解説：ホバーと流体制御推進によって滑走する地上戦艦。装備中、疾駆状態を得る。突撃可。

きゅうせんすいくうほ エルデミア級潜水空母

種別：艦船
命中：±0 回避：－5
砲撃：＋4 防壁：±0
行動：－2
力場：＋30 感応：＋30
攻撃力：＋5
固定武装：●バルカンファランクス（P 19）
移動力：2 サイズ：XL
防御修正（斬／刺／殴／炎）：
20／10／20／20

購入難易度：－／100
解説：母艦機能を有する大型潜水艦。水陸両用。白兵不可。地上では自動的に狼狽。

●バルカンファランクス

種別：射撃（フルオート）
命中：±0 回避：＋1
砲撃：±0 防壁：＋1
行動：－2
主攻撃力：－
副攻撃力：〈殴〉＋8
射程：1～2 部位：副
代償：弾数1
購入難易度：－／－
解説：対空防衛用の高速回転機銃。多くの艦船において固定武装として採用されている。この武装によって飛行状態、高機動状態の目標に与えるダメージは＋2 D 6 される。「弾数：3」。

●レーザーファランクス

種別：射撃（レーザー）
命中：±0 回避：＋1
砲撃：±0 防壁：＋1
行動：±0
主攻撃力：－
副攻撃力：〈光〉＋4
射程：1～2 部位：副
代償：4 EN
購入難易度：－／5
解説：対空防衛用のレーザー機銃。この武装によって飛行状態、高機動状態の目標に与えるダメージは＋2 D 6 される。この武装による攻撃でファンブルした場合、パワーダウンを受ける。

れんそうりゅうだんほう ●連装榴弾砲

種別：砲撃（火炮）
命中：±0 回避：－1
砲撃：±0 防壁：±0
行動：－2
主攻撃力：〈殴〉＋10
副攻撃力：〈殴〉＋5
射程：3～4 部位：主／副
代償：弾数1
購入難易度：－／4
解説：非常に取り回しのよい連装式の榴弾砲。着弾点に破片をまき散らし、周囲の敵を巻き込む。「弾数：3」。

そたい 素体：ブルーホエール

種別：艦船
命中：－1 回避：－3
砲撃：＋4 防壁：－3
行動：－2
力場：＋24 感応：＋24
攻撃力：＋5
固定武装：●バルカンファランクス（P 19）
移動力：2 サイズ：XL
防御修正（斬／刺／殴／炎）：
18／8／18／18

購入難易度：－／100
解説：ハイパーボレアの大型空中母艦。装備中、飛行状態を得る。水陸両用。突撃可。地上では自動的に狼狽。

きゅうちちゅうせんこうくうほ ポアンカレ級地中潜行空母

種別：艦船
命中：±0 回避：－5
砲撃：＋5 防壁：－2
行動：－4
力場：＋30 感応：＋30
攻撃力：＋5
固定武装：●バルカンファランクス（P 19）
移動力：1 サイズ：XL
防御修正（斬／刺／殴／炎）：
20／10／20／20

購入難易度：－／100
解説：装備中、疾駆状態。マイナー消費により潜地状態を得る。潜地状態の間、防御判定の判定値が＋2。突撃可。

きゅうばんのうせんかん ユリシース級万能戦艦

種別：艦船
命中：＋2 回避：－1
砲撃：＋5 防壁：±0
行動：±0
力場：＋28 感応：＋28
攻撃力：＋4
固定武装：●バルカンファランクス（P 19）
移動力：2 サイズ：XL
防御修正（斬／刺／殴／炎）：
20／10／20／20

購入難易度：－／500
解説：装備にはキャラクターレベル7が必要。装備中、飛行状態と突入状態を得る。水陸両用。突撃可。

かんさい ●艦載レールキャノン

種別：砲撃（火炮）
命中：±0 回避：－1
砲撃：±0 防壁：－1
行動：－4
主攻撃力：〈殴〉＋10
副攻撃力：－
射程：4～8 部位：主
代償：弾数1
購入難易度：－／4
解説：長射程を誇る亜光速電磁加速砲。艦船の動力炉から得られる大電力によって強磁界を発生させ、遠距離の敵を狙い撃つ。「弾数：3」。

れんそうしゅほう ●連装主砲

種別：砲撃（火炮）
命中：±0 回避：－1
砲撃：±0 防壁：－1
行動：－4
主攻撃力：〈殴〉＋14
副攻撃力：〈殴〉＋7
射程：3～4 部位：主／副
代償：弾数1
購入難易度：－／4
解説：長砲身の大口徑艦載砲。多くの艦船で主砲として用いられている。600mm 程度の口径のものが主流。「弾数：3」。

●マストライバーキャノン

種別：砲撃（火炮）
命中：±0 回避：－2
砲撃：±0 防壁：－1
行動：－6
主攻撃力：〈殴〉＋24
副攻撃力：－
射程：3～4 部位：主
代償：弾数1
購入難易度：－／10
解説：本来は月面や小惑星からの資源投擲用に使われるマストライバーを火炮に転用したもの。あまりにも長大なので、艦の側面にくりつけするような形で係留されている。「弾数：1」。

れんそう
●連装ビームキャノン

種別：砲撃（ビーム）
命中：±0 回避：±0
砲撃：±0 防壁：±0
行動：－2
主攻撃力：〈光〉＋8
副攻撃力：〈光〉＋4
射程：3～4 部位：主／副
代償：6 EN
購入難易度：－／6
解説：やや口径の小さな、連装式のビームキャノン。小型艦船の主砲として用いられる。この武装による攻撃でのファンブル時、パワーダウンを受ける。

かんさいじゅうりゅうしほう
●艦載重粒子砲

種別：砲撃（ビーム）
命中：±0 回避：－1
砲撃：±0 防壁：±0
行動：－2
主攻撃力：〈光〉＋8
副攻撃力：－
射程：4～8 部位：主
代償：4 EN
購入難易度：－／8
解説：艦船用の長射程の重粒子砲。遠距離砲撃を基本とするタイプの宇宙戦艦ではスタンダードなタイプ。この武装による攻撃でのファンブル時、パワーダウンを受ける。

こう
●高エネルギー重粒子砲

種別：砲撃（ビーム）
命中：±0 回避：－1
砲撃：±0 防壁：±0
行動：－2
主攻撃力：〈光〉＋12
副攻撃力：－
射程：3～4 部位：主
代償：6 EN
購入難易度：－／8
解説：艦船の動力炉から直接エネルギーを供給する、大型の重粒子砲。この武装による攻撃でのファンブル時、パワーダウンを受ける。

アイテムデータ：
汎用オプション&アイテム（艦船）

以下に「種別：艦船」を装備中にしか装備できないオプションや使用できないアイテムを紹介する。これらはエンタープライズ級のオプションと同名のものについては、同じアイテムとして扱われる。

サイエンスラボ

種別：オプション
命中：±0 回避：±0
砲撃：＋1 防壁：＋1
行動：±0
力場：±0 感応：±0
攻撃力：＋2 移動力：＋1
防御修正（斬／刺／殴）：0／0／0
購入難易度：－／5
解説：艦内に設けられた研究を専門とする施設。科学的な実験を行なう加速器などの設備やスーパーコンピューターなどがあり、戦闘や情報の分析にも貢献する。あなたが行なう情報収集の達成値に＋2する。

メディカルセンター

種別：オプション
命中：＋1 回避：±0
砲撃：＋1 防壁：±0
行動：＋3
力場：±0 感応：±0
攻撃力：＋2 移動力：±0
防御修正（斬／刺／殴）：0／0／0
購入難易度：－／5
解説：通常の医療室の枠を越え、大学病院レベルの臨床・研究設備を有する医療施設。また、ストレス軽減のため娯楽施設も併設されているのが普通。あなたが使用する「種別：回」の特技とアイテムの効果に＋2 D 6する。

れんそう
●連装ショックカノン

種別：砲撃（重力兵器）
命中：±0 回避：－1
砲撃：±0 防壁：±0
行動：－2
主攻撃力：〈闇〉＋10
副攻撃力：－
射程：3～4 部位：主
代償：6 EN
購入難易度：－／8
解説：艦船の大動力によって励起する空間破砕衝撃砲。物理的な装甲でこの兵器の攻撃を防ぐことは容易ではない。この武装による攻撃でのファンブル時、パワーダウンを受ける。

かんたいかん
●艦対艦ミサイル

種別：砲撃（ミサイル）
命中：±0 回避：－2
砲撃：±0 防壁：±0
行動：－2
主攻撃力：〈炎〉＋15
副攻撃力：〈炎〉＋15
射程：3～4 部位：主／副
代償：弾数1
購入難易度：－／5
解説：対艦攻撃を念頭に置いた超大型ミサイル。この武装は「サイズ：XL」のキャラクターに対してはダメージが＋15される。「弾数：2」

けいげき
迎撃ミサイルシステム

種別：砲撃（ミサイル）
命中：±0 回避：＋1
砲撃：±0 防壁：＋1
行動：±0
主攻撃力：－
副攻撃力：〈炎〉＋8
射程：0 部位：副
代償：弾数1
購入難易度：－／4
解説：防空迎撃用の小型ミサイルを散弾の如く無数に射出する武装。この武装は「対象：範囲2（選択）」を対象とする。「弾数：3」

インダストリアルセンター

種別：オプション
命中：±0 回避：±0
砲撃：＋1 防壁：±0
行動：±0
力場：±0 感応：±0
攻撃力：＋5 移動力：±0
防御修正（斬／刺／殴／炎／光）：
5／2／5／10／10
購入難易度：－／5
解説：艦内の大型工業施設。単なる工場のことあればガーディアンの開発・生産を可能とするレベルの設備があることもある。“整備”を宣言する際、同時に【FP】と【EN】を回復可能。

おおがたかいようしせつ
大型海洋施設

種別：オプション
命中：±0 回避：±0
砲撃：±0 防壁：＋1
行動：±0
力場：＋10 感応：＋10
攻撃力：＋2 移動力：±0
防御修正（斬／刺／殴）：0／0／0
購入難易度：－／5
解説：海産物養殖・製造と廃棄物のバクテリア処理、酸素製造、娯楽やリゾートを目的とした巨大な“海”を艦内に擁している。“整備”を宣言する際、同時に【HP】とバッドステータスを回復可能。

おおがたとししせつ
大型都市施設

種別：オプション
命中：＋1 回避：＋1
砲撃：±0 防壁：±0
行動：＋2
力場：±0 感応：±0
攻撃力：＋2 移動力：±0
防御修正（斬／刺／殴）：0／0／0
購入難易度：－／5
解説：艦内に数千人から数万人以上が居住可能な都市が丸ごと入っている。住人からの税の他、志願兵を募ることも可能。常備化すると財産点が＋3。装備中、あなたのヴァレットの与えるダメージに＋2 D 6する。

おおがたきょうしん りゅうしほう
大型共振 AL 粒子砲

種別：砲撃（ビーム）
命中：±0 回避：－1
砲撃：±0 防壁：±0
行動：－4
主攻撃力：〈光〉＋8
副攻撃力：－
射程：0 部位：主
代償：15 EN
購入難易度：－／20
解説：AL粒子を固有ソリトン振動で収束させて放つ兵器。この武装は「対象：直線5（選択）」を対象とする。この武装による攻撃でのファンブル時、パワーダウンを受ける。

ちようこうあつしゅく りゅうしほう
超高圧縮タキオン粒子砲

種別：砲撃（重力兵器）
命中：±0 回避：－1
砲撃：±0 防壁：±0
行動：－4
主攻撃力：〈闇〉＋8
副攻撃力：－
射程：0 部位：主
代償：15 EN
購入難易度：－／20
解説：高密度に圧縮された超光速タキオン粒子を放出する時空破砕砲。この武装は「対象：直線5（選択）」を対象とする。この武装による攻撃でのファンブル時、パワーダウンを受ける。

じゅうりょくしはさいほう
重力子破砕砲

種別：砲撃（重力兵器）
命中：±0 回避：－1
砲撃：±0 防壁：±0
行動：－2
主攻撃力：〈闇〉＋12
副攻撃力：－
射程：0 部位：主
代償：弾数1
購入難易度：－／25
解説：マイクロブラックホールを射出する重力砲。この武装は「対象：放射4（選択）」を対象とする。この武装による攻撃でのファンブル時、パワーダウンを受ける。「弾数：1」。

じくわいきょくだんそう
時空歪曲断層コンバーター

命中：±0 回避：±0
砲撃：±0 防壁：＋2
行動：±0
力場：±0 感応：±0
攻撃力：±0 移動力：±0
防御修正（斬／刺／殴）：0／0／0
購入難易度：－／30
解説：周囲の時空間を強大なエネルギーによって歪め、時空間の歪曲断層を造り出すことで、遠隔攻撃に対する鉄壁の防御を得る艦船用のオプション装備。装備中、バリア（殴10／炎20／光20／闇20）を得る。

えんかく きょうきゅうきかん
遠隔エネルギー供給機関

種別：アシスト
タイミング：本文
購入難易度：－／20
解説：空間共鳴力場を介して、無線でガーディアンにエネルギーを供給するシステム。
あなたから「射程：0～3」のキャラクターが、代償がENの武装や特技を使用する時に使用する。あなたはそのキャラクターの代わりにその代償を支払うことができる。1ラウンドに[キャラクターレベル÷4（端数切り上げ）]回まで使用可能。

ばくらい
アンチビーム爆雷

種別：アシスト
タイミング：セットアッププロセス
購入難易度：－／20
解説：光学兵器の軌道を拡散する性質を持つ物質を周囲の空間に展開し、友軍をビーム攻撃から守るアイテム。
「射程：0」、「対象：範囲2（選択）」の対象に、ラウンド終了までバリア（光20）を与える。対象がすでにバリア（光）を得ている場合、どちらか高い方の数値だけが有効となる。

さまざまな艦艇

機甲暦世界ではさまざまな艦艇が宇宙・地上・海上を問わず使用されている。それらの艦種について解説を行なう。

艦艇が運用される理由は、おおむね次のようなものである。なお、これらの艦艇にはエンタープライズ級も含むものとする。

●兵站上の理由

大型艦艇は多数の兵員や物資を長距離輸送することができる移動基地であり、一定期間は補給線から切り離されても単独行動が可能である。

これはつまり、後方の根拠地から進発して長時間の作戦行動が可能である、ということだ。ただ補給物資を運べるというだけでなく、パイロットを含めた多数の人間の生活拠点を移動させられる、という意味合いが大きい。

特にこれは海上や宇宙においてはなくてはならないものである。言うまでもないことだが、そもそもそれらの空間では、人間は生きていくことすらできないからだ。生活空間を艦艇によって確保できて初めて、ガーディアン戦闘能力を十分に発揮できるのである。

●火力投射

艦艇は通常のガーディアンとは比較にならない量の火器を搭載することができる。AL粒子による火力増大効果こそ持たないものの、単純なエネルギー総量の高さによってもたらされるビーム兵器の火力、あるいはミサイルの搭載量はガーディアンが比較できるものではない。

むしろ、ガーディアンはAL粒子の効果によって艦艇並の火力を持ち得た機動兵器なのである。

したがって、軍用艦艇の火力はおおよそバカにできるものではない。海上であれば沿岸部に対する砲撃、空中であれば爆撃、そして宇宙であれば宇宙要塞やコロニーへの砲撃など、艦艇に可能な作戦行動は多い。

現在は行なわれていないが、大型の奈落ミサイルなどを用いれば戦略兵器としても運用可能である。その気になれば、ガーディアンなしでも単なる破壊力においては艦艇は恐るべき脅威たりえるのだ。

▼封空砲撃

艦艇の火力は、ガーディアンに対しても有効である。第二次大戦初期、一方的に連邦の宇宙艦隊を破壊するミールズ部隊のニュース映像が流れたため、とかく艦艇の防空能力は低く評価されがちだが、実際にはきちんと防空陣形を取った艦艇の防御火力の前にはガー

ディアンとて破壊を免れない。

●機動力

兵站の問題でも触れたが、軍艦は他の兵器にはない航続力がある。船団の護衛や敵地への進出など、軍艦でなくてはこなせない任務は多い。

特に後述する万能軍艦技術の発展によって、最新鋭の艦艇は宇宙・空中・海中における行動が可能となっている。

これはただ、どこにでも現われることができるというに止まらない。適切に隠蔽されたステルス性能の高い現代の艦艇を発見することは困難であり、攻撃側はいつでも自由なタイミングで都市や基地を攻撃できるのだ。

ただし、超光速航法やワープといったテクノロジーはバルテアの独占となっており、地球人の手の届くものではない。

また、陸上艦と呼ばれる一連の艦種は、砂を液状化させて航行する“デューンシステム”と呼ばれるユニットとホバーを組み合わせることで誕生した巨大な移動プラットフォームである。比較的（軍艦としては）安価なため、ローレシア方面で広く用いられている。

■万能軍艦

AL粒子コンデンサによって集積したAL粒子によるALフィールドによって飛行および潜水能力を持つ艦艇の総称。

小回りの利く駆逐艦から、大型戦艦に至るまで、機甲暦世界では代表的な艦艇と言える。

ラーフ帝国の機動巡洋艦もこれに類するものだが、こちらはアビ・テクを用いているためよりコンパクトに高出力を達成している。

また第二種永久機関を実用化しているバルテア艦艇や、魔法による人智を超えたエネルギーを運用できるレムリア艦、果ては戦艦型マシンザウルスに至るまで、現在の地球では認識できない万能軍艦も多い。

これらの万能艦は大変に有益だが、一方で、「それぞれの地形においては特化した専門艦に劣る」というごく当然の特性を有している（専門の艦艇が存在しない空中においてはともかく）。万能であることは無敵を意味せず、コストパフォーマンスの点からも、在来の上水艦・宇宙艦・潜水艦・陸上戦艦などは消えることはないだろう。

■艦艇の等級

主要な艦艇の等級を紹介する。これらの区分けは、艦艇の種別（水上・宇宙・万能）を問わずほぼ同じように使われている。

●戦艦

同クラスの戦艦の主砲に耐えるだけの装甲と、最大級の砲戦火力を有する軍艦の王者。多くの場合、ガーディアン母艦としての機能や艦隊指揮機能を持たされていることが多い。

●巡洋艦

使い勝手のある射程の長い砲と航続距離を有し、ある程度のガーディアン運用能力をも有する艦種。防空能力に優れた艦が多い。

装甲や砲撃能力によって軽巡洋艦・重巡洋艦に分類されることもあるが、その区別は国家ごとに違うため、厳密な定義はない。

●駆逐艦

ミサイルによる一撃必殺の火力を有しつつ、コンパクトな設計でまとめられた艦。パトロール任務や護衛任務など、戦艦・巡洋艦クラスを用いるにはコストパフォーマンスが悪い任務は駆逐艦の独擅場である。

ガーディアン運用能力は持たないか、持っていたとしても甲板上に機体を保管できる程度、というのがほとんどである。ただし、揚陸戦用にライトニング級を搭載していることもある。

●空母

かつては航空母艦、すなわち航空機を運用するための艦種を指していたが、第一次大戦後は意味が変わって、多数のガーディアンやミールズを運用するための移動基地を指すようになった（もちろん航空機も運用できるが）。

艦単体での戦闘力に乏しい空母は機甲暦時代では贅沢な艦種と見なされており、建造数は多くない。だが、だからこそ投入されれば絶大な威力を発揮する。

●機動潜水艦

AL粒子コンデンサによるステルス性能を生かし、敵地における奇襲攻撃・強行上陸を目的として開発された艦種。主にラーフ帝国が運用している。

性質上機密性が高いため、航行モジュールを汎用の宇宙用ユニットに換装することで宇宙での運用も可能。また、ヴォルフ共和国は少数ながら、大気圏上からそのまま着水、潜水する機動潜水艦を保有しているという。

●エンタープライズ

ガーディアン形態への変形能力を有する特殊な艦艇。詳細は『MGA』を参照。

レベル	加護			アイテム		
	キャラクターレベル	／	3 レベル	フォーチュン徽章、携帯端末、自動脱出装置、パイロットスーツ、ロングビームサーベル、カバリエ級高出力型		
	コンダクター	／	1 レベル	イドウン 『MGR』 P72		
	スーパード	／	1 レベル	オーディン 『MGR』 P76		
レベル	カバリエ	／	1 レベル	ヘイムダル 『MGR』 P80		

能力値	体力	反射	知覚	理知	意志	幸運	登場判定	財産ポイント
基本値	10	15	13	13	12	10	【幸運】(F) + 3	2
能力ボーナス 基本値±3 (端数切り捨て)	A + 3	B + 5	C + 4	D + 4	E + 4	F + 3	コネクション(F+2) + 5	組織の構成員
								個室

戦闘値表	戦闘値ベース (端数切り捨て)	クラス／レベル			未装備(小計)	ガーディアン	主武装近	副武装近	主武装遠	副武装遠	オプション	その他1	その他2	戦闘値 現在値(合計)		
		コンダクター	スーパード	カバリエ		カバリエ級ウェーブ ライダー形態	ウェーブチャージ (使用条件あり)	ロングビーム ライフル			AL粒子 エンライジャー	バイオ トレーサー			命中値	
命中値	4	1	2	2	9	+3								命中値	12	
回避値	4	1	0	1	6	0								回避値	6	
砲撃値	4	1	2	1	8	0		-2						砲撃値	6	
防壁値	3	1	0	0	4	+3		-1						防壁値	6	
行動値	9	1	1	2	13	+4		-6						行動値	11	
力場値		8	7	6	21	+12								力場値	33	
耐久力	10	4	3	3	20									耐久力	20	
感応力	12	3	4	3	22	+12								感応力	34	
攻撃力							(刺)+35							主武装近	(刺)+ 38	
	1	1	1	3	0		(光)+4							副武装近	(光)+ 7	
														主武装遠	+	
														副武装遠	+	
戦闘移動					防制修正 斬 刺 殴 炎	10									斬	10
【移動力】+{(体力)÷3}						4									刺	4
5マス						6									殴	6
						6									炎	6
全力移動					代償		20EN	10EN							代償	
戦闘移動×2					射程		0	2〜3								
10マス																

特技														
特技名	レベル	種別	タイミング	対象	射程	代償	備考	参照ページ						
エイミング	1	－	常時	自身	なし	なし	命中判定の達成値+2	『MGR』 P76						
スターゲイザー	1	－	常時	自身	なし	なし	命中、防御判定のクリティカル値−2。下限値9	『MGA』 P58						
リトライ	1	－	判定の直後	単体	視界	2HP	判定振り直し。拒否可。ラウンド1回	『MGR』 P73						
ブロービート	1	－	判定の直後	単体	視界	5HP	判定振り直し。拒否不可。ラウンド1回	『MGR』 P77						
トランスカバリエ	1	機	インジティブプロセス	自身	なし	2EN	変形を行なう。『MGR』 P204参照	『MGA』 P38						
トランスイリュージョン	1	操	変形を行なった直後	自身	なし	4HP	ラウンド中、命中、防御判定のクリティカル値−1	『DGF』 P45						
チャージ&トランス	1	選、機	ムーブアクション	自身	なし	4EN	全力移動+変形。行動終了にならない。HP3点を失う	『DGF』 P40						
マルチロック	1	操	命中判定の直前	自身	なし	4HP	攻撃対象を1段階拡大	『MGR』 P77						
チャージストライク	1	操、命	メジャーアクション	単体	装備	3HP	近接武装による近接攻撃。ダメージ+2D6	『DGF』 P41						
カバーアシスト	1	自、操	攻撃命中の直後	単体	0〜2	1HP	カバーアップを行なっても行動終了にならない	『MGR』 P72						
シールドブロック	1	機、防	ダメージロールの直後	自身	なし	4EN	ダメージ軽減。[1D6+3]点。ラウンド1回	『MGR』 P112						