

# フルメタル・ パニック! RPG

## 『クロスオーバールール』

2015年10月版

### 最初にお読みください

このファイルは『フルメタル・パニック!RPG』(以下『FPR』)と『メタリックガーディアンRPG』(以下『MGR』)のクロスオーバーを行なう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『FPR』および『MGR』が必要になる。ルール用語、ゲーム用語などは『FPR』『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。

### ■ STAFF LIST

テキスト：小太刀右京

編集：濱田晃輔

DTP：須藤正道

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。

©Shouji Gatou 2014

©Shikidouji 2014

©Ukyou Kodachi/FarEast Amusement Research Co.,Ltd. 2014

# メタリックガーディアンRPG とのクロスオーバー

世界を超えて、英雄は集結する  
その可能性は無限大だ  
そして、その可能性はひとえに  
プレイするキミたちに委ねられているのだ

## ルールを相互互換する

### (\*) ガーディアン

機甲暦世界の呼び方に準じれば、アームスレイブ級ガーディアンである。ECSを搭載した市街ゲリラ戦用の強襲型ガーディアンということになろうか。

### (\*) 考える

たとえばもし仮に、「ダメージロールのダメージを10D6減少させる」《マステマ》という加護が『MGR』に導入されたとする(2014年12月現在、その予定はない)。

その場合、『FPR』にも便宜上、《マステマ》というSAが存在するものとしてクロスオーバーを行なうのである。

注意が必要だが、どちらかに新しい加護/SAが追加されたからといって、クロスオーバーを行なわないなら、それらを導入する必要はまったくない。

本記事は、『メタリックガーディアンRPG(以下MGR)』との相互互換性について解説する記事である。

これはどちらかがどちらかの下位に相当するサプリメントである、という意図ではない。両者のルールブックは完全に独立しており、それぞれのみでプレイすることが可能である。

その上で、本記事ではどちらかのルールブックにどちらかを組み込むという形で解説を行なう。熟練したGMとプレイヤーは、さらにハイブリッドなセッティングを望むかもしれない。そうしたセッティングは、あなたがゴールデンルールに乗っ取り、自由に行なうこと。

なお、以降の記事はあなたが『FPR』と『MGR』の双方を所持していることを前提とし、断わりなく両者のゲーム用語を使用する。

## ■世界観的なクロスオーバー

大前提として、両者のクロスオーバーを行なったとしても、公式の世界観として両者のワールド設定がつながったわけではない。

これはあくまで、「そのような遊び方が可能である」というものである。今後の公式な『フルメタル・パニック!』の設定に何らかの形で『MGR』の舞台である機甲暦世界が介入してくることを想定したものではないし、逆もまた然りである。

悩んだ場合は、「何らかの異変で別の平行

世界から飛ばされてきた」または、「そのようなAS/ガーディアン(\*)が実は開発されていた」とするとよい。実際にASが参戦している『スーパーロボット大戦』などのクロスオーバー作品を参考にしてもよいだろう。

これらの事例は、近刊予定のクロスオーバーリプレイでもその一端が示される予定である。

## ■基本的な原則

以下の原則は、『MGR』に『FPR』を導入する、またはその逆においても適用されるものである。

### ●同名特技・装備

両ゲームにおいて同名称の特技および装備については、同名であるものとして扱う。したがってその効果は重複しない。

### ●加護とSA

加護とSAは、以下のチャートにおいて一対一で対応しているものとして扱う。

たとえば『MGR』に、AS(ライフルマン)を導入した場合、そのクラスは加護《ヘイムダール》を持っているものとして扱うのである。

なお、このチャートに存在しない加護やSAがどちらかに導入された場合は、便宜上同名の加護/SAがもう片方にもあるものとして考える(\*)こと。

## ●SA／加護対応表

SA	加護
一撃必殺	トール
破邪顕正	オーディン
起死回生	ニョルド
妙計奇策	エーギル
闘魂注入	バルドル
一意専心	ヘイムダル
天佑神助	ブラギ
光芒一閃	ニョルド
一蓮托生	タケミカヅチ
一気呵成	ヘイムダル
因果改変	ガイア
金城鉄壁	ティール
広大無辺	ネルガル
最終兵器	アカラナータ
自爆装置	アグニ
硝煙弾雨	ヘル
電撃作戦	ミューズ
反転攻勢	シアルフィ
否定空間	スィン
不撓不屈	オーズ
報仇雪恨	フツノミタマ

## ■セッティング

基本的には以下の処理を行なって対処すること。GMは自分が望むセッティングではないと感じた場合、一部のルールを変更または使用しないものとしてもよい。あなたのセッションはあなたのものである。

## ●ライフパス

どちらのライフパスを使用するかはGMが決定する。共通特技は対応するライフパスのものを採用すること。

## ●コンバットクラスについて

コンバットクラスと基本クラスは完全に同一のものである。すなわち、『FPR』のストライカーと『MGR』のストライカーはまったく同じクラスであり、同時に取得することはできない。

## ●ASクラスについて

ASクラスはガーディアンクラスとして扱う。したがって、ASクラスと他のガーディアンクラスを複数取得することはできない。

ただし、『電磁クローク』を自動取得できるのはASクラスの所持者のみである。

## ●スタイルクラスについて

スタイルクラスの取得制限は『FPR』に従う。ASクラスを取得せずにラムダ・ドライバを取得することはルールのには可能だが、事実上何ら意味はない(\*)ため注意すること。また、あなたの考える機甲暦世界にウispardが存在しない場合はスタイルクラスの取得を認めなくともよい。

## ●ガーディアン特技

ガーディアン特技とミスリル共通特技はまったく同じものとして扱う。ASクラスを持つキャラクターがガーディアン特技を取得してもよいし、逆もまた然りである。

## ●FPの算出

【力場値】と【装甲値】はまったく同じ数値として扱い、FPを算出すること。

## ●ブレイクと覚悟状態

ブレイクと覚悟状態は完全に同じものとして扱う。

## ●AS

ASとガーディアンは同義であるものとして扱うこと。

## ●AS武装

AS用の武装はASにしか装備することができないものとする。

## ●汎用武装・オプション

汎用武装やオプションはすべてのASに装備可能であるものとする。

## ●第二世代AS

種別：AS(第二世代)であるASはミーレスでもあるものとして扱う。GMはベテランの自動取得で、ミーレスの代わりに種別：AS(第二世代)を取得できるものとしてもよい。

GMはミーレスとの処理の整合性を取るために、種別：AS(第二世代)であるASを購入判定で購入できないものとしてもよい。

## ●個人戦闘

個人戦闘は『FPR』に準じるものとする。『MGR』用装備の『FPR』書式のデータについては別項を参照。

### (\*) 何ら意味はない

厳密に言えば、合体機能を持つガーディアンに乗った上で、ラムダ・ドライバのクラスを持っていれば、他のAS(ラムダ・ドライバ搭載)に合体した時にラムダ・ドライバを運用することはできる。

もちろんGMはオリジナルデータとして、ラムダ・ドライバが使用可能なガーディアンを作成してプレイヤーに渡してもよい。だが、それは本書のサポートするところではない。あなたたちの自由だ。

## ●宇宙

すべてのASとボン太くんはガーディアン同様に宇宙空間で行動できる。機甲暦世界の技術なら、ASを気密した上でスラスターを増設し、宇宙用の機動兵器にすることはさほど難しいものではないとする。

## ●電腦空間

ASはガーディアン同様、サイバースペースに侵入可能である。機甲暦世界のサイバースペースとASの何かが干渉しているのかもしれないが、詳細な設定は行なわない。ともかくできるとして扱うこと。

なお、『プラモイデア』を取得することで、ASのプラモデルを巨大化・実体化させて戦うキャラクターも作成可能である。この時、『フルメタル・パニック!』のプラモデルを実際に完成させて持ってきたプレイヤーは、ブレイク時に回復する【FP】を1点増加させてよいものとする。

## ●合体・変形

ASは通常通り合体・変形を行なうことができる。ただし、ラムダ・ドライバ搭載型のASが合体を行なった場合、使用にラムダ・ドライバが必要な装備や特技を使用できるのは、クラス：ラムダ・ドライバを持つキャラクターのみである。

### ▼AS（パッチワーク）導入時

同クラスを導入した場合、一般的なASは合体および変形の対象とならないものとする。詳細はAS（パッチワーク）参照のこと。

## ●情報収集

情報収集は『MGR』に準拠する。《社会知識：●●》の特技は使用しない。

ただし、GMが望むならば、『FPR』の情報収集ルールを導入してもよい。その場合、すべてのキャラクターは『FPR』に準じて《社会知識：●●》を得る。

## ●ボン太くん

ボン太くんを相当品ルールで相当品として扱っても、その外見およびボイスチェンジャーの効果を変更することはできない。

『MGR』は巨大ロボットRPGであり、等身大ヒーローがロボットを粉砕する（こともある）『アルシャードセイヴァー』や『異界戦記カオス

フレアSC』のようなゲームではない。そうしたセッティングのためにボン太くんを相当品で使用することは想定されていない。

## ●A障壁

《A障壁》を無視する効果は、バリアおよび《輝く巨人》《拒絶の壁》に対しても有効であるものとして扱う。

逆に、バリアおよび《輝く巨人》《拒絶の壁》の効果は無効にする効果は、《A障壁》に対しても有効である。

## ●《ガイア》

『FPR』では《ガイア》にあたる《因果改変》はNPC専用であるが、《ガイア》を持つクラスをASクラスとして導入した場合はその例外とする。その場合でも、《因果改変》を第三のSAとして取得することはできない。

## ●存在しない状態

宇宙・高機動・潜地状態など、『FPR』に存在しないルールについては、それらのルールも適宜『MGR』から導入してよいものとする。GMが判断すること。

## ■導入時の注意点

本記事を採用した場合の注意点について、解説を行なう。

## ●互換性について

本作では「互換」という言葉を、「相互のルールをモジュールとして任意に換装可能であり、そのガイダンスに従う限りにおいて矛盾が発生しない」という意図で使用している。

これはゲームバランスが一切変化しない、という意図ではない。サプリメントで新クラスが追加された時と同様、ゲームバランスには変化が発生する。もちろん、極端な強弱のバランスは発生しないよう注意深く設計されているが、いささかも変化がない、ということはありません。

そのような変化を嫌うプレイグループは、わざわざクロスオーバーを行なわなくともよいことは言うまでもないだろう。

## ●クロスオーバーの優劣について

『MGR』と『FPR』をクロスオーバーさせた場合、当然ながら両作品の背景世界には差異が存在する。

この時、「どちらのロボットが強いか」と設定レベルで議論を開始することは強く推奨しない。背景世界における物理法則が違うからである。

それぞれのクラスを持つキャラクターは、それぞれの世界法則で生きている。もしクロスオーバーを行なったなら、「武器名を大声で叫びながら必殺技を撃つスーパーロボットのパイロット」と、「遮蔽物の陰に隠れて76mm砲で狙撃するASの操縦兵」はどちらも“リアル”な存在なのである。

間違っても、「戦車と正面戦闘出来ないASのほうが弱い」「ECSに対してガーディアンは無力なのではないか」などといった不毛な攻撃(\*)を繰り返すべきではない。基本的にはデータに則ってゲーム的な処理を行ない、しかる後に適切と考えられる演出を行なうこと。

## ●世界観の変化

相互の世界観が何らかのリンクを行なった場合、『ALTIMAを組み込んだAS』『ECSを搭載したガーディアン』『ラムダ・ドライバ搭載型マシンザウルス』などを想像したくなるのは世の常だ。

とはいえ、それらについては本作では現在のところサポートしない。これは相互の作品世界の独立性を維持するための処置である。ご了承ください。相当品などの演出で処理するか、何らかのハウスルールをGMとプレイヤーの合意の上で作成するとよいだろう。

また、『メタリックガーディアン VS フルメタルパニック! リプレイ 黒鋼のワンダリング・ジャーニー』にはそれらの要素を取り込むためのクラスが追加されている。併せて参照されたい。

## ●加護とSAの同時存在

あなたはALTIMAの働きである加護と、技量であるSAが排他であることを嫌うかもしれない。その場合、両者が同時に存在するとして扱ってもよい。つまり、ASクラスを持つキャラクターはSAを使用し、そうでないキャラクターは加護を使うのだ。

そのような処理を行なう場合、加護とSAはルールタームとしては同一として扱う。たとえば、『破邪顕正』で『トール』を打ち消すことが出来るし、逆もまた然りである。また、対応する加護とSAは同名の効果として扱う。

### (\*) 不毛な攻撃

戦車だのECSだのについては、よくある誤解について述べただけであり、筆者がそのように認識しているわけではない。

理屈と言葉は何にでもくつつく。虚構の世界の設定を攻撃するのはTRPGにおいて基本的に意味がない。

■人間用武装／射撃

名称	種別	命中	回避	砲撃	防壁	行動	主攻	副攻	射程	AS射程	部位	弾数	購入難易度	解説
●拳銃	射撃(拳銃)	±0	±0	±0	±0	±0	〈殴〉+1	〈殴〉+1	0~3	0	主/副	3	15/5	9mm弾を用いる広く普及している拳銃。
マグナム	射撃(拳銃/R)	±0	±0	±0	-1	-1	〈殴〉+7	-	0~3	0	主	2	16/6	マグナム弾を用いる大型リボルバー拳銃。
ライアットガン	射撃(散弾銃)	+2	-2	±0	-2	-2	〈殴〉+8	-	1~2	0	主	2	18/8	暴徒鎮圧用の散弾銃。
●サブマシンガン	射撃(FA/SMG)	±0	±0	±0	-1	-1	〈殴〉+2	〈殴〉+2	0~3	0	主/副	3	22/8	フルオート射撃が可能な拳銃。
●アサルトライフル	射撃(FA/アサルト)	-1	-2	±0	-2	-2	〈刺〉+8	-	1~6	0	主	3	19/9	フルオート射撃が可能なライフル銃。
●レーザーガン	射撃(レーザー/拳銃)	±0	±0	±0	±0	±0	〈光〉+2	〈光〉+2	0~3	0	主/副	3	60/50	バルテアの光学武器。「クラス:グラムメタル」を持つなら、「購入難易度:-/5」となる
投げナイフ	射撃(短剣)	-1	±0	±0	±0	±0	〈刺〉+0	〈刺〉+0	0~3	0	主/副	3	11/1	投げつけるのに適したバランスとサイズのナイフ。
●バーニングハンド	射撃(火炎)	±0	±0	±0	-2	-2	〈炎〉+3	〈炎〉+3	0~3	0	主/副	なし	20/10	レムリアの魔法使い達が使う炎を手から吹き出して攻撃する魔法。「代償:2HP」
●フリーザーフォッグ	射撃(氷雪)	±0	±0	±0	-2	-2	〈氷〉+2	〈氷〉+2	0~4	0	主/副	なし	20/10	レムリアの魔法使い達が使う極低温のガスを周囲に噴出する魔法。「代償:2HP」
●サンダーバレット	射撃(雷撃)	±0	±0	±0	-2	-2	〈雷〉+2	〈雷〉+2	0~4	0	主/副	なし	20/10	レムリアの魔法使い達が使う雷球をいくつも投射する魔法。「代償:2HP」
スナイパーライフル	砲撃(狙撃)	-2	-2	±0	-4	-4	〈刺〉+9	-	1~8	1	主	3	25/15	遠距離の対象を撃つのに使われる狙撃銃。
オートスナイパーライフル	砲撃(狙撃)	-2	-2	±0	-1	-4	〈刺〉+8	-	1~8	1	主	3	30/20	より取り回しが簡便に改良された軍用のオートマチック狙撃銃。
対戦車ライフル	砲撃(狙撃)	-2	-3	-4	-4	-6	〈殴〉+10	-	1~12	1	主	2	30/20	対戦車用の狙撃銃。ヴィークル、ガーディアンには達成値+4。
レーザーライフル(P)	砲撃(レーザー/ライフル)	±0	-2	±0	±0	-2	〈光〉+6	-	1~6	1	主	2	85/75	バルテアの光学武器。「クラス:グラムメタル」を持つなら、「購入難易度:-/10」となる。
●手榴弾	砲撃(グレネード)	±0	±0	±0	±0	±0	-	〈炎〉+4	2~3	0	副	1	15/2	投げつけることで広範囲に爆風と破片をまき散らす武器。
●分隊支援火器	砲撃(FA)	-2	-2	±0	-4	-4	〈刺〉+8	-	1~6	1	主	3	30/20	無数の弾丸をばらまくことで広域の敵を釘付けにするためのマシンガン。
●ロケットランチャー	砲撃(ミサイル)	-2	-2	±0	-2	-2	〈炎〉+2*	-	2~6	1	主	1	35/25	携帯型のロケットランチャー。
●ファイアボール	砲撃(火炎)	-2	-2	±0	-2	-2	〈炎〉+6	〈炎〉+6	1~6	1	主/副	なし	20/10	レムリアの魔法使い達が使う火球を投じて着弾点で爆発させる魔法。「代償:4HP」
●アイシクルストーム	砲撃(氷雪)	-2	-2	±0	-2	-2	〈氷〉+4	〈氷〉+4	0~7	1	主/副	なし	14/5	レムリアの魔法使い達が使う広域破壊魔法。猛吹雪とつららで一带を制圧する。「代償:4HP」
ライトニングボルト	砲撃(電撃)	-2	-2	±0	-2	-2	〈雷〉+3	〈雷〉+3	0	0	主/副	なし	20/10	レムリアの魔法使い達が使う雷撃を放つ魔法。「対象:直線2」を対象とする。「代償:4HP」

\*印が攻撃力に印されている武器は、AS・ガーディアンに対しても通常通りダメージを与えることができる。対象が「サイズ:人間大」の場合、命中判定-4。

■人間用武装／白兵

名称	種別	命中	回避	砲撃	防壁	行動	主攻	副攻	射程	AS射程	部位	購入難易度	解説
素手	白兵(格)	±0	±0	±0	±0	±0	〈殴〉+0	〈殴〉+0	0	0	主/副	-/-	素手による攻撃。殴る、極める、体当たりなどはすべてこれで処理される。
タクティカルグローブ	白兵(格)	±0	±0	±0	±0	±0	〈殴〉+2	〈殴〉+2	0	0	主/副	11/1	革手袋に装甲した上で、内部に鉄粉などを仕込んだ護身具。メリケンサックなども同データとして扱う。
ウィップ	白兵(鞭)	+1	±0	±0	±0	-1	〈殴〉+1	〈殴〉+1	0	0	主/副	12/2	ダメージよりも牽制や痛みを与える目的で使われる武器。
ダガー/ナイフ	白兵(ナイフ)	±0	±0	±0	±0	-1	〈斬〉+2	〈斬〉+2	0	0	主/副	11/1	簡単な作業に使うナイフやダガーなどのデータ。
クナイ	白兵(短剣)	±0	±0	±0	±0	-1	〈斬〉+2	〈斬〉+2	0	0	主/副	13/3	忍者などが使う、多目的ナイフ。【反射】、【知覚】による判定の判定値に+1。
竹刀(しない)	白兵(刀)	±0	±0	-1	±0	-1	〈殴〉+3	〈殴〉+1	0	0	主/副	6/2	剣道で使用する竹でできた刀。
トンファー	白兵(棍)	±0	+1	±0	±0	-1	〈殴〉+2	〈殴〉+1	0	0	主/副	14/4	T字、あるいはL字状の護身に適した特殊な棍棒。
レイピア	白兵(剣)	±0	+1	±0	±0	-1	〈刺〉+4	-	0	0	主	20/3	細身のしなる剣。斬るのではなく、突くのに使用する突剣である。
ロングソード	白兵(剣)	±0	±0	±0	±0	-2	〈斬〉+4	〈斬〉+2	0	0	主/副	20/4	レムリアで使われる長剣。重さを利して撫で斬る武器。
棍	白兵(棍)	±0	+1	±0	±0	-3	〈殴〉+4	-	0	0	主	14/4	東洋の武術などで使われる長い木の棒。
日本刀	白兵(刀)	±0	±0	±0	±0	-2	〈斬〉+7	〈斬〉+3	0	0	主/副	20/10	片刃で優美な反りを持つ刀。
レーザーソード(P)	白兵(レーザー/剣)	±0	±0	±0	±0	-2	〈光〉+6	〈光〉+3	0	0	主/副	60/50	バルテアの騎士が用いる光学武器。「クラス:グラムメタル」を持つなら、「購入難易度:-/5」となる。

●人間用防具データ

名称	種別	命中	回避	砲撃	防壁	行動	防御修正(斬/刺/殴/炎/氷/雷)	購入難易度	解説
学生服	防具	±0	±0	±0	-1	±0	1/0/1/0/0/0	11/1	学生が着用する学校の制服。様々なバリエーションがある。
伝統衣装	防具	-1	-2	±0	±0	-1	2/0/2/0/1/1	12/2	世界各国の民族に伝わる伝統の衣装。
改造服	防具	±0	±0	±0	-3	-1	4/2/0/0/0/0	13/3	ケブラー繊維やFRPなどを縫い込み防御力を向上させた服。
DLSスーツ	防具	±0	±0	-2	-3	±0	2/2/2/2/2/2	14/4	DLSを採用したガーディアンの操縦時に用いられる服。
軍服	防具	±0	±0	±0	±0	-1	2/1/4/0/0/0	14/4	軍隊において支給される衣服。式典用の礼装も含まれる。
軍用コート	防具	±0	±0	±0	±0	-2	3/2/4/0/0/0	14/4	軍人が寒冷地などで着用する頑丈なコート。
パイロットスーツ	防具	±0	±0	±0	-1	-1	2/1/3/3/3/3	15/5	リンケージがガーディアンに搭乗する際に着用する衣服。
ボディーマー	防具	±0	-1	±0	-2	-3	3/4/6/0/0/0	20/10	軍隊で戦闘に用いられるボディーマー。耐弾性が高い。
神官服	防具	±0	+1	±0	+1	±0	3/1/0/3/3/3	20/10	各国の宗教者が着用する略礼装。レムリアの魔法使いの衣装もこれ。
甲冑	防具	±0	-2	±0	-5	-5	11/9/7/3/3/3	30/20	金属製の鎧。儀礼用や美術品としての需要がある。