

§ ミッション
原則としてミッションは、支部のオペレーターから受けるが、上司や整備部、ラボなどから直接受ける場合もある。

○ ミッションの種類
神機使いが受注できるミッションには、主に以下の表に記載されているものがある。GMは下記以外のミッションを発行してもよい。

- ◆表：ミッション種別表
#) 種類：内容
1) 殲滅：指定地点に出発するアラガミを殲滅する。
2) 回収：指定されたアラガミを回収し、素材を回収する。
3) 調査：特定地点の状況を調査する。
4) 護衛：調査団や要人の護衛をする。
5) 救援：救難信号の地点に急行し、救援を行う。
6) 輸送：指定地点への物資を輸送する。

※殲滅と回収以外のミッションでアラガミが出現した場合の対処は、原則としてリーダーに一任されている。

○ ミッション報酬
ミッションを成功させた場合、以下の報酬が与えられる。

- 1) 基本報酬
・GMは以下の表とそのミッションの難易度から与える財産ポイントを決定する。
・以下の表による財産ポイントは、各自に与えられる点数とする(分割しない)。
・救援要請したり、よりレベルの高いNPCの支援を受ける場合は、難易度を1段階下げる。

◆表：ミッション難易度表
記：難易度：財産ポイント：ミッションの程度
A：至難：32点：チームが全滅する可能性がある危険なミッション
B：困難：16点：チームが半壊する可能性がある危険なミッション
C：普通：8点：死傷者が十分出る可能性があるミッション
D：簡単：4点：雑魚の捕計など比較的楽なミッション
E：楽勝：2点：物資輸送など交戦する必要の無いミッション

- 2) 撃破報酬
・撃破したアラガミのAGL合計×3点の財産ポイントをPCで分配(端数切捨)。

- 3) リーダーボーナス
リーダーには上記に加えてさらに財産ポイントが1点与えられる。

§ アラガミ
ここではアラガミを扱うデータとルールについて説明する。

○ アラガミの能力
アラガミは以下の要素で表記する。これ以外の要素(名称など)については原作に準拠する。

- ・サイズ = 小型、中型、大型、超大型
・AGL = アラガミレベル。CLVと同じ。
・LP&SP = キャラクターと同じ。基本値=AGL×5
・攻撃修正 = キャラクターと同じ。
・破壊力 = キャラクターと同じ。
・防御修正 = キャラクターと同じ。
・構造力 = キャラクターと同じ。(端数切捨)に移動形態修正が入る。
・移動力 = 2 + |AGL - 2|
・攻撃属性 = 近接/射撃攻撃に用いる属性。
・範囲攻撃 = 近接/射撃での範囲攻撃を所持有無。
・属性防御 = 強(ダメージを1点減少)、弱(ダメージが1点増加)がある。
・状態異常 = アラガミが行う状態異常攻撃。
・必殺攻撃 = 特殊動作を伴う強力な攻撃の所持有無。

※攻撃属性・属性防御の属性については、選択ルールの「ダメージ属性」を使用する。

○ アラガミの基本性能
アラガミのAGLを設定すれば、以下の表から基本性能を決定することができる。アラガミには小型~超大型のサイズ設定があり、その大きさに応じてサイズ補正の修正を入れること。GMは個体差として、この表に従わない性能のアラガミを登場させてよい。

◆表：アラガミ基本性能表
AGL LPSP 攻撃修正 破壊力 防御修正 構造力 移動力
1 5 ±0 +1 ±0 +1 2
2 3 10 ±1 +2 ±1 +1 2
3 3 15 ±1 +3 ±1 +2 3
4 4 20 ±2 +4 ±2 +2 3
5 5 25 ±2 +5 ±2 +2 3
6 5 30 ±3 +6 ±3 +3 4
7 7 35 ±4 +7 ±3 +3 4
8 9 40 ±4 +8 ±4 +4 5
9 8 45 ±4 +9 ±4 +4 5
10 5 50 ±5 +10 ±5 +5 5

◆表：アラガミサイズ補正表
サイズ：LPSP：破壊力：構造力
小型：±0：±0：±0
中大型：±0：±0：±0
大型：±5：±1：±1
超大型：±10：±2：±2

○ アラガミの移動性能
アラガミはその形状によって驚異的な移動力を持つ。各アラガミの移動力は、前述の「表：アラガミ基本性能表」の移動力に、以下の形状による移動係数を掛けたものとする。

- ◆表：アラガミ移動形態修正表
#) 移動形態：移動係数：アラガミの例
1) 固定：×0：コクーンメイデン
2) 無脚：×1：グボロ/グボロ等
3) 二脚：×2：オウガイテイル 地上時のシュウ等
4) 擬似四脚：×2：コンゴウ、ハンニバル等(移動時のみ四脚になるもの)
5) 四脚：×3：ヴァジュラ等
6) 浮遊：×2：サリエル、アルダノーヴァ等
7) 飛行：×4：飛行時のシュウ

※移動修正×0のアラガミ(コクーンメイデン)は、移動しないため、AGLがいくつであっても移動力=0とする。ただし、身をよじったり、皮膚の硬い部分を盾にするといった防御行動を行うため、防御の判定はルールどおりに行なう。

○ アラガミ一覧
・原作に登場する代表的なアラガミを別表にまとめている。
・シナリオに登場させる際の参考とすること。
・同じ種類のアラガミでも個体差が存在するため、一覧とおりのデータで運用しなくてもよい。

○ アラガミの攻撃と防具について
アラガミの攻撃は一般的な鎧や装甲を簡単に貫通してしまうため、コアルールにある防具の構造力は全て0扱いとなる。アラガミの攻撃によるダメージを減少できるのは、以下のものに限られる。

- a) 神機の装甲による構造力
b) 対アラガミ装甲壁による構造力

○ アラガミへの通常の武器での攻撃
神機でない武器(素手を含む)でアラガミを攻撃した場合、アラガミの構造力は2倍になっているものとしてダメージを計算すること。

○ アラガミの行動ルール
戦闘時、アラガミは原則として以下の条件に従って行動する。GMはシナリオの都合に合わせて以下の基準以外の行動をとらせてよい。

- ☆アラガミの行動条件ルール
条件1) 自分に攻撃を加えた相手を積極的に攻撃する。
条件2) 距離が近ければ近接攻撃、遠ければ射撃攻撃を行う。
条件3) 3人以上から攻撃を受けた次のターンでは、離脱移動で位置を変更する。
条件4) LPかSPが半分以下になったら、アラガミルートを使って食事に行く。

また、アラガミの行動を以下のように分類する。各動作は原作を参考に演出する。複数の状態異常攻撃を持っている場合、どのように使用するかはGMの任意とする。

- ◆表：アラガミの行動一覧表
#) 行動方針：内容
1) 単体近接：単体目標に近接攻撃を行う。
2) 範囲近接：近接攻撃動作で範囲攻撃を行う。
3) 異常近接：単体目標に近接攻撃動作で状態異常攻撃を行う。
4) 単体射撃：単体目標に射撃攻撃を行う。
5) 範囲射撃：射撃動作で範囲攻撃を行う。
6) 異常射撃：単体目標に射撃動作で状態異常攻撃を行う。
7) 必殺攻撃：準備行動で特殊動作+必殺攻撃を行う。
8) 離脱移動：全力移動し、間合いを離す。
9) 脱出移動：全力移動し、アラガミルートで戦線離脱する。

- 1) 単体近接
・単体目標に近接攻撃を行う。
・ダメージ属性はそのアラガミの攻撃属性による。
2) 範囲近接：近接攻撃動作で範囲攻撃を行う。
・自分の周囲、半径AGL×1mの範囲に近接攻撃を行う。
・攻撃の判定は1回だけ行い、範囲内にいるものは各自防御判定を行なうこと。
3) 異常近接
・単体目標に近接攻撃の動作で状態異常攻撃を行う。
・神機とは異なり、命中した時点で状態異常の効果が発生することに注意。
4) 単体射撃
・単体目標に近接攻撃を行う。
・ダメージ属性はそのアラガミの攻撃属性による。
5) 範囲射撃
・狙った地点を中心に、半径AGL×1mの範囲に射撃攻撃を行う。
・攻撃の判定は1回だけ行い、範囲内にいるものは各自防御判定を行なうこと。
・攻撃の範囲内に自分がいても、ダメージを受けない。
6) 異常射撃
・単体目標に射撃攻撃の動作で状態異常攻撃を行う。
・神機とは異なり、命中した時点で状態異常の効果が発生することに注意。
7) 必殺攻撃
・準備行動でエネルギーを溜めるような特殊動作を行い、次の能動行動で強力な範囲攻撃を行う。
・狙った地点を中心に、半径AGL×1mの範囲に攻撃が行われるものとする。
・攻撃の判定は1回だけ行い、範囲内にいるものは各自防御判定を行なうこと。
・必殺攻撃が命中した場合、本来の破壊力に+4してダメージを算出する。

- a) ウロボロス/ウロボロス墜天/アマテラス
・準備行動：全ての複眼が強力な輝きを放つ。
・攻撃行動：複眼から太いビームを放射しながら周囲を薙ぎ払う(射撃攻撃)。
b) アルダノーヴァ/女神/アルダノーヴァ墜天/女神/ツクヨミ
・準備行動：両手を上に上げ、手の間に光が集まる。
・攻撃行動：手の間から周囲を薙ぎ払う強力なビームを放射する(射撃攻撃)。
・この攻撃は男神に命中しても効果は無い。
c) ハンニバル/ハンニバル侵蝕種
・準備行動：立ち上がり両腕を広げるように振り下ろし、両方の手から巨大な炎の剣を出現させる。
・攻撃行動：四方八方に炎の剣を振り回しながら薙ぎ払う(近接攻撃)。
d) ハンニバル/ハンニバル侵蝕種
・準備行動：背中に炎の翼が出現し、地上1m程度の高さまで浮遊する。
・攻撃行動：周囲全方向に対して大量の炎を噴射する(射撃攻撃)。
8) 離脱移動
・巡航移動と補助移動を組合せ、囲まれている状態から離脱して間合いを離す。アラガミの強力な運動能力でジャンプして移動するため、原則として妨害不可。
9) 脱出移動
・全力で移動し、アラガミルート(後述)で戦線離脱する。
・戦線離脱後、必ずどこかで食事を取る。

○ アラガミルート
アラガミが移動に使用する特殊な道。"獣道"とも言う。壁や谷間を飛び越えるなどといった人間では移動できないコースを使う。原則としてアラガミルートを使った移動は妨害不可。

○ アラガミの食事
偏食に合う物質を食べることで、LPを1d6点、SPを2d6点回復する。1回の食事には1d6ターンかかるものとする。原則として食事中は、周囲への警戒が薄れるので、容易に不意打ちできる。食事が完了する前に攻撃を受けると、食事は中断する。食事を中断させられた場合、アラガミはLPを1点、SPを1点回復だけする。

○ アラガミの出現数
ランダムに出現数を決めたい場合、以下を参考に。中型/大型のアラガミには、小型/中型のアラガミが随伴していることがあるので、それでバランス調整をする。

◆表：アラガミ出現数表
ミッショントラップ難易度
サイズ：A B C D E
小型：3d6+2 2d6+2 1d6+2 1d3+1 1d3
中型：2d6 1d6+1 1d3 1 -
大型：1d3+2 1d3+1 1 - -
超大型：1 - - - -

※「1」は出現無し
※アルダノーヴァ/墜天は、必ず女神と男神の一对で出現することに注意。

○ 耐性変異種
アラガミの中には特定の属性の攻撃、もしくは状態異常をまったく受け付けられない変異種が出現することがある。これを「耐性変異種」と呼ぶ。耐性変異種のアラガミは、特定の属性から受けるダメージを0にする、もしくは状態異常にならない能力を持つ。受け付けられない属性によって皮膚に特徴が現れる。GMは以下を参考に、これらを出現させてよい。

- ◆表：変異種特徴表A(属性攻撃無効タイプ)
属性：特徴
[刺]：ヤマアラシのような棘に覆われている。
[切]：硬質的な鱗がある。

- [叩] : 滑らかで柔軟性の高い皮膚がある。
- [火] : 敷き詰めた陶器のタイルのような鱗がある。
- [水] : 絨毯のようなフサフサの毛がある。
- [雷] : 金属製の触手のようなものがあり、地面に垂れ下がっている。

◆表：変異種特徴表B（状態異常攻撃無効タイプ）

- 状態異常：特徴
- ヴェノム：紫色の斑模様があちこちにある。
 - リーク：体の末端に緑色の光沢がある。
 - ホールド：部分的に金色の毛が生えている。
 - スタン：目や頭部に銀色の刺青のような模様がある。

○空中にいるアラガミとの交戦
 空中にいるアラガミと交戦するには、遠距離攻撃が最適だが、近接型神機／剣形態でも不可能ではない。以下にその条件を説明する。

◆表：空中系アラガミ交戦対応表

神機の形状	浮遊タイプ	飛翔タイプ
近接型／剣形態	△	×
射撃型／銃形態	○	○

※凡例

- ：通常どおり攻撃可能。
- △：準備行動でジャンプー能動行動で攻撃なら可能。
- ×

1) アラガミとの距離

- a) 近距離
 - ・アラガミ自身が近接攻撃を行うために接近してきている距離。
 - ・近接型／剣形態の神機は、準備行動でジャンプー能動行動で攻撃なら可能。
- b) 遠距離
 - ・アラガミが警戒していたり、射撃攻撃を行うために移動している距離。
 - ・近接型／剣形態の神機は、原則として攻撃不可。
 - ・A D Dジャンプが可能なら、状況によっては近接型／剣形態の神機で攻撃可能としてもよい（例、A D Dジャンプで壁を蹴って通常よりも高いところまでジャンプするなど）。

2) アラガミの移動形態

- a) 浮遊（サイゴート種、サリエル種、アルダノーヴァ／墮天）
 - ・このタイプは常時、空中をふわふわと一定の高さで移動する。
 - ・近接型／剣形態の神機が攻撃するためには、原則として準備行動でジャンプが必要。
 - ・原作のアルダノーヴァ／墮天は浮遊としては低い位置にいることが多いが、一部の攻撃の際には高く浮遊するため、ルール上の差別は特にしないものとする（GMは原作どおり低い位置にいるので、近接攻撃が常時可能だとしてもよい）。
- b) 飛翔（シユウ種）
 - ・このタイプは巡航移動＋補助移動で全力移動する場合のみ、空中におり、それ以外は二脚形態として地上にいるものとする。そのため、近距離においては通常どおり、近接型／剣形態の神機で攻撃が可能とする。
 - ・原作には登場しない飛翔タイプのアラガミ（漫画版に登場するヨルムンガンドなど）を登場させる場合、その処理は前述の浮遊タイプと同じ処理をすること。

○新種の作成

原作のダウンロードミッション、および漫画版には、新種のアラガミが登場する。アラガミの進化は想像を超えていることがあるので、必要ならこれら新種のアラガミを以下の手順で作成してよい。

☆アラガミ作成手順

- 1) 外見とだいたい大きさ、特徴を決める。
- 2) A G Lを決める。
- 3) アラガミ一覧を参考に、各データを定める。
- 4) アラガミの攻撃／防御属性、範囲攻撃、状態異常、必殺攻撃などは、外見や特長から決定する。ダメージ属性、状態異常、必殺攻撃については前述のルールに従うこと。

§主なNPC

原作に登場するキャラクターの中で、TRPGのNPCとして登場させやすいキャラクターを以下に列挙する。いずれもフェンリル極東支部にすることに注意。

○雨宮ツバキ（あまみや つばき）／♀

- ・各部隊の指揮・統括と新人の教官を兼任する。
- ・いかなる事態でもその言動はブレることの無い強固な精神を持つ。
- ・その厳しい言動から、アナグラでは「鬼教官」と呼ばれる。
- ・神機使いとしては引退しているが、現役に負けない高い身体能力を持つ。

○ベイラー・糠（べいらー・さかき）／♂

- ・フェンリル極東支部技術開発統括責任者。
- ・アラガミ研究の第一人者として有名。
- ・新人の座学教官も担当する。
- ・研究用の素材回収ミッションを要求することがよくある。

○竹田ヒバリ（たけだ ひばり）／♀

- ・極東支部のオペレーター。
- ・主にミッションの発注管理、報酬の支払い管理を担当。
- ・神機使いとしての適正があるが、適合する神機が見つかっていないらしい。

○楠リッカ（くすのき りっか）／♀

- ・神機整備班に所属する整備士。
- ・亡き父がフェンリルの技術者であり、その技術力を継承している。
- ・神機を見て、その所有者の戦闘スタイルが判断できる豊富な知識と経験を持つ。

§シナリオフック

シナリオアイデアを参考までに列挙しておく。

- 1) 大規模掃討作戦
ある一角のアラガミを一掃する作戦に召集される。だが、それには特定個人を事故に見せかけて抹殺する陰謀があった。
- 2) 希少種討伐
稀に見る希少種が発見され、その討伐／コア回収ミッションが発令される。
- 3) 人型アラガミ
原作のシオと同じく、進化の過程で人型にたどり着いたアラガミが現れる。
- 4) フォールマン
アラガミ化したゴッドイーターを退治するミッションが発令される。
- 5) 人とアラガミの共存
偶然にも人間の言葉を理解し、人間に従うアラガミが現れる。
- 6) 実験部隊
新種の偏食細胞／偏食場などを実験する部隊が訪れ、実験への参加を求められる。
- 7) サバイバル
ミッション中、大規模な地震や落盤に巻き込まれ、支部に帰れなくなる。
- 8) 歌姫
荒野で生き残っていた村に、アラガミを歌で大人しくさせる女性がいる。