

§はじめに

- これはオリジナルTRPG『HexCube』の拡張ルールである。
『HexCube』、『HexRide』を前提として書かれているため、それらを事前に理解しておくこと。

○コンセプト

- オリジナル背景設定『Evolution Earth』を用いた未来社会。
警察にロボットを導入する試験が開始されようとしている。
基本的には刑事1名に対し相棒となるロボットを1体配備し、現場レベルでの殉職率を下げようとするのが目的。
刑事とロボットを組み合わせることで、警察用ロボットの実戦トライアルを行う。

§用語集

- 警察ロボット[けいさつろぼと]: 様々な警察活動を支援する目的で開発されるロボットの総称。
零課[ぜろか]: Section Zero
正式名称「第零実務処理課」(だいぜろじつむじよりか)。警察ロボットのトリアール用に新設された部署。各部署の垣根を越えて活動するために、特殊な権限を与えられた刑事が所属する。
R予算額[あーるよさんがく]: 正式名称「警察ロボット導入予算額」。警察ロボット開発・導入とその不正防止のために警察が設定した金額のこと。参加する企業にはこの予算額以内で警察ロボットを開発・導入することを求められる。
電脳コアブロック[でんのうこあぶろく]: Cyber Core Block Unit
自律型電脳、フラクタルミラードライブ、ウロボロス・エンジンを中核として構築されたロボットの中核装置。

§セッティング

このルールでプレイする上でのキャラクターの役割分担について説明する。

○キャラクターの立場

プレイヤーは以下の中から自分のキャラクターの立場を選択する。

- 1) 刑事
零課に配属された刑事。新米でもベテランでもよい。
コアルールにしたがってキャラクターを作成すること。
零課の刑事として権限/義務があり、専用の装備が与えられる(詳細は後述)。
2) 警察ロボット
警察用ロボットとして採用できるかを実践配備で検証するために、企業から送り込まれたロボット(作成ルールは後述)。
刑事とパディを組んで行動することを求められる。
3) 整備士
警察ロボットを整備するために企業から出向してきた社員。
コアルールにしたがってキャラクターを作成すること。
《修理》SLV=1以上を必須とする。
基本的に一般市民と同じであり、どちらかというとNPC向きなことに注意。
4) オプザーバー
警察ロボットの観察・報告を行うために企業から出向してきた社員。一般的には課長や部長クラスの責任者レベルの人物だが、稀に平社員というのもある。
コアルールにしたがってキャラクターを作成すること。
基本的に一般市民と同じであり、どちらかというとNPC向きなことに注意。

○役割分担

キャラクターの役割分担を以下のパターンに設定する。

- 1) 基本型(プレイヤー2人向け)
刑事キャラクター1名、警察ロボット1体でパディを組む。
2) 管理型(プレイヤー3名向け)
キャラクターのうち1人を刑事とし、他を警察ロボットとして作成。
刑事のキャラクターは、各社から提供されているロボットをチームとして編成し、その運用を実践において検証するという役割を持つ。
3) 編成型(プレイヤー4人向け)
キャラクターのうち半分を刑事、半分を警察ロボットとして作成。
それぞれ相棒を設定し、4人組で事件に当たることになる。
4) その他
プレイヤーの数が奇数の場合、プレイヤーに自信があるなら、整備士やオプザーバーのキャラクターを担当してもよい。ただし、整備士やオプザーバーには警察権限が無いため、刑事よりも行動に制限を受けることに注意。

§刑事キャラクターのルール

刑事キャラクターは、他の課から零課に転属となり、ロボットを相棒として様々な現場に向かうことを要求される。そのため各課の業務をまたいで活動することを許可を得ている。この課の刑事は、通常の警官に加えて以下のような権限と義務を持つ。

- 1) 権限
相棒となるロボットを強制的に機能停止させるキーコードを所持(内容は暗記)。
相棒となるロボットの装備や機能について、ロボット作成会社への提案。
相棒となるロボットと通信し、状態を監視できる機器の借用。
各ロボット作成会社の管理者(社長、部長、係長などの役職階級)へのアポ無し面会。
零課専用装備の借用(後述)。
相棒となるロボットが破壊してしまうような活動への命令(ただし、正当性が無い場合は処罰の対象となる)。
2) 義務
相棒となるロボットについて、毎日の活動レポートの提出。
各部署からのサポート依頼への対処。ただし、零課の課長や署長からの指示はさらに優先しなければならない。

○零課専用装備

零課に所属する刑事として、標準の支給品(警察手帳、ピストル、身分照明証、通信端末)に加え、以下の装備が借用できる。

- 1) 10Gライアットガン
10番ゲージのコンパクト・ショットガン。ポンプアクション。ブルバップ構造(全長約6.5cm)。装弾数4+1(ルール上、弾数は管理しない)。以下の弾薬が標準で支給される。

Table with 4 columns: #, 弾種, 攻撃修正, 破壊力. Rows include 散弾, ゴムスタン弾, スラグ弾, 電磁スタン弾, ペイント弾.

- a) 散弾
主に対人用。直径1m程度に散弾が広がるため、範囲内ものは全てダメージを受けることになる(攻撃判定は1回とし、防衛側はそれに対し各自防衛判定)。
b) ゴムスタン弾
対人用。命中時に大きく変形して直接的な被害を与えない代わりに、着弾時の衝撃が大きくなるように調整されている。ルール上は疲労ダメージを与えるものとする。
c) スラグ弾
主に対物用の大口径一粒弾。車両を止めたりするのに使用するのが元々の使い方が、最近では強固なロボットを破壊するのににも使用される。
d) 電磁スタン弾
着弾と同時に強力な電磁パルスを放射してロボットを機能停止に追い込む。この弾丸が命中したロボットは、目標値=9、《生存》で判定。失敗すると電子回路がショートして停止状態になる。人間に命中させてもしびれる程度で済んだ影響は無いが、サイボーグであったり、所持している電子機器(ノートPCなど)は影響を受ける。
e) ペイント弾
粘着性のペイントジェルを発射する弾丸。付着すると特殊な薬剤でしか落とせない。弾頭に発信機を仕込むことも可能。着弾の衝撃はあるが、ダメージは無い。初弾として使用することで、不用意な誤射による被害を減らすとともに、犯罪者を追い詰めるために多用される。
2) 防弾ファイバーヘルメット
通信機能付。携帯端末をケーブルで接続することで、バイザー部分を透過ディスプレイとしても使用できる。
防具としては、移動修正=±0、防衛修正=±0、構造力=+1。下記の防弾インナーと併用可能。
3) 防弾インナー
新開発の防弾下着。衣類の下に着用していることは見た目ではほぼわからない。防具としては、移動修正=±0、防衛修正=±0、構造力=+1。上記の防弾ファイバーヘルメットと併用可能。

§警察ロボット作成ルール

警察ロボットは以下のルールで作成する。

- 1) 注意点
ゆくゆくは警察用として採用されることを前提に作成すること。
刑事の捜査活動に同行できないものは禁止。
外見は人型でなくてもよい。蜘蛛型であったり、変形できるものでもよい。
2) 機体コンセプトの決定
箇条書き/数行程度で記述する。そのロボットのセールスポイントでもある。
3) サイズと重量の決定
刑事に同行する前提で、外見、サイズ(全高、全長、全幅)、重量(kg/t)を決める。
4) 基本構造力/耐久力の算出
HexRideのルールに従い、重量から基本構造力と耐久力を算出する。
5) コスト配分
作成コスト=18点とし、スキル、武装、装備に配分する。警察ロボットとして活動できることを前提に配分すること。
a) スキル=機械構造とプログラム性能を含む。詳細は次項。
b) 武装=武器と防具。コストを配分して作成する。
c) 装備=武装以外の装備。コストを配分して取得する。
※作成コストはR予算額により設定されている。そのため、作成コストを使いきれないロボットを作成してもよい(より低予算のロボットということになる)。緊急修理費用として、余った作成コスト×5点の財産ポイントを得てもよい。
6) その他のデータ
対応するSLVから以下の各値を算出する。
移動力=[《体力》+操縦系SLV+防具ユニットの移動修正]×移動係数(後述)
E P(Energy Point)=6+《体力》SLV。キャラクターのSPに相当する。

○警察ロボットのスキル

- 基本的にコアルールに記載のスキルを使用するが、人間のキャラクターとはその意味/使い方が異なることに注意。
1レベル以上なら〜と記述があるものは、0レベルでは判定不可を意味する。
一部のスキルには、個別に説明がある(後述)。
SLVの配分には以下のルールを守ること。これは成長時にも摘要される。

★警察ロボットのスキル配分ルール

- 1) 《電子》SLV=上限なし
2) 《電子》以外のスキルのSLV上限=《電子》+1
3) 戦闘系スキルのSLV上限=《戦術》SLV+1
4) 《修理》以外の操縦系スキルのSLV上限=《体力》SLV+1
※《戦術》と《体力》のSLV上限=《電子》+1となることに注意。

A: 基礎

- 《知覚》: 知覚センサーの精度。レベル毎に特殊な知覚センサーを搭載。
《意志》: 電子戦(ハッキング等)への防御性能。
《交渉》: 会話能力。レベルが高いほど人間に近しい会話が可能。
《器用》: 1レベル以上なら汎用的に使える腕部を持つ。
《運動》: 運動性能の高さ。攻撃を防御するのに使用する。
《体力》: 機体のエンジンやパワーシリンダーの出力。

B: 戦闘

- 《格闘》: 1レベル以上なら腕による直接攻撃、体当たりが可能。\$
《白兵》: 1レベル以上なら腕の先端につけた近接武器を使用可能。\$
《投擲》: 1レベル以上なら腕で投げる武器を使用可能。\$
《射出》: 1レベル以上なら火薬を用いない射撃武器を使用可能。
《銃撃》: 1レベル以上なら人間が扱えるレベルの火器・銃器を使用可能。
《砲撃》: 1レベル以上なら設置された火器・兵器を使用可能。
\$ 《器用》SLV=0の場合、その武器のみを扱える専用の腕があるものとする。

C: 操縦

- (1レベル以上なら該当する移動ユニットを持つ)
《騎乗》: 脚歩行/走行、跳躍、ワイヤー移動の判定に使用。
《車両》: 車輪やホバー、スキーなどの滑走による移動の判定に使用。
《船舶》: 水上/水中移動の判定に使用。
《航空》: 大気圏内/重力下の空中移動の判定に使用。
《飛行》: 大気圏外/無重力/真空中の移動の判定に使用。
《修理》: 1レベル以上なら修理能力有り(修理用の腕を含む。自分も修理可能)

D: 専門

- 《隠密》: 静粛動作性+行動を感知されにくくする様々な装備を搭載。
《生存》: 劣悪な環境下で正常に機能を維持できる性能。
《電子》: 自律電脳の性能の高さ。電子戦による攻撃・分析、情報収集能力。
《雑学》: 一般教養や噂・ニュースなどの情報量の保持量。
《戦術》: 1レベル以上なら戦闘行動可能。戦闘時の判断プログラム。
《財力》: 1レベル以上なら市民権(もしくは準市民権)を持つ。

E: 学術

- 《医療》: 1レベル以上なら人間の手当てや手術、傷病判断・分析が可能。
《言語》: 1レベル以上なら製作国以外の言語による会話/読み書きが可能。
《芸術(分野)》: 1レベル以上なら人間と同様の芸術活動可能。
《知識(分野)》: 1レベル以上なら様々な情報データベースを所持。

○武装

コストを割り振ることで、該当する武装を装備しているものとする。

A) 武器ユニット

以下の手順で武器を作成する。

- 1) 外見と使用するスキルを決める。
2) 基本スペックを、攻撃修正±0、破壊力=コスト1点にき+1とする。
3) 射撃武器(《投擲》、《射出》、《銃撃》、《砲撃》で扱う武器)の場合、上記の破壊力を-1する。
4) 以下のようなカスタムが可能(1つの武器につき、いずれか1つのみ)。
a) 収納式: ボディの中へ武器を収納できる。破壊力がさらに-1される。
b) 高出力化: 攻撃修正を-1する毎に破壊力を+1できる。
c) 高精度化: 破壊力を-1する毎に攻撃修正を+1できる。
※攻撃修正、破壊力ともにマイナスの設定が可能。
※2以上の修正も可能。
d) 麻痺武器化: 与えるダメージが疲労ダメージに変更される。対人用。
e) 捕縛武器化: ダメージは与えられないが、拘束できる。
拘束の強さはコスト=《体力》として判定する。
綱や粘着弾など、イメージを決めること。
f) 電磁武器化: 対ロボット用。命中したら電磁パルスを放射してロボットを機能停止に追い込む。この攻撃が命中したロボットは、目標値=9、《生存》で判定。失敗すると停止状態になる。

B) 防具ユニット

以下の種類がある。

- a) 追加装甲: 構造力=コスト1点毎に+1。
b) 骨格増強: 耐久力=コスト1点毎に+2。
※どちらも防御修正=コスト÷2(端数切捨)とする。
※どちらも移動修正=コスト÷3(端数切捨)とする。
※どちらも「元値(増加後)」と記述し、増加後の値で処理すること。
※追加装甲は、強制排除することで防具ユニットによる修正を±0にできる。

○装備

“その他の様々な機能や装備。”コスト=n点”とあるものは、割り振ったコストで性能が変化することに注意。

1) 移動補助系

◇ワイヤーアンカー: コスト=n点
・登攀用。射撃距離=コスト×10m。
・武器としては移動修正±0、攻撃修正=-2、破壊力=-1、《射出》で使用。
・この装備で移動する場合、準備行動でワイヤーを射出+打ち込み、能動行動で移動となる(巡航移動)。

◇ケミカルワイヤー: コスト=n点
・空気に触れると強靱な粘着性の糸に変化する液体を発射できるタンクと射出装置。
・登攀用。射撃距離=コスト×5m。
・武器としては移動修正±0、攻撃修正=-2、《射出》で扱う捕縛武器として使用可能。
・この装備で移動する場合、準備行動でワイヤーを射出+打ち込み、能動行動で移動となる(巡航移動)。

◇浮力ユニット: コスト=1点
・瞬間的に展開できる浮力装置。水上/水中での沈没を回避する。

◇補助推進器: コスト=n点
・EP1点消費で1ターンの間、移動力に+〔コスト×2〕できる移動強化装置。

◇エネルギータンク: コスト=n点
・EPを増量するタンク。EPに+コスト×2点を加算。

◇対水コーティング: コスト=1点
・機体内部、機体中核への水の浸入を防ぐコーティング。《船舶》スキルがある場合は必須。

◇対塵コーティング: コスト=1点
・機体内部、関節駆動部等への埃・砂塵の浸入を防ぐコーティング。

◇対電磁コーティング: コスト=1点
・落雷、電磁波などからボディを守るコーティング。それらへの防御や抵抗の判定に+1できる。

◇ハンドリングユニット: コスト=1点
・人間がそのロボットを乗り物として使用するための操縦装置と座席ユニット。
・このユニットを使用中、操縦の判定は人間が行うが、人間とロボットの両方の操縦系スキルのSLVを達成値に加算できる。

2) 活動支援系

◇スモークランチャー: コスト=n点
・煙幕弾発射装置。
・武器としては移動修正±0、攻撃修正=-2、破壊力=なし、《射出》で使用。
・射撃距離=コスト×20m、着弾地点から半径コスト×10mの範囲に広がる。

◇ウォーターランチャー: コスト=n点
・手近な消火栓に接続することで放水装置となる機能。
・武器としては移動修正±0、攻撃修正=-2、破壊力=なし、《射出》で使用。
・射程=コスト×10m、接続用のホースの長さ=コスト×5mとする。

◇コンテナ: コスト=サイズによる(下記参照)
・コンテナはいつでも接続/切り離しすることができる。
・戦闘中に接続する場合は、能動行動となる。
・戦闘中に切り離す場合は、能動行動/準備行動のどちらでも可能。
◆表: コンテナ表
コスト: サイズ
1: 小型(50cm立方)、拳銃や弾薬、物的証拠などを格納。
2: 中型(1m立方)、ライフルなどの大型武装、鎧などを格納。
3: 大型(2m立方)、人間一人を運べる。コックピットとしても使用可。
4: 輸送型(4m立方)、軽自動車程度のもを運搬できる。
5: 輸送型(8m立方)、トラックなどの大型車程度のもを運搬できる。

◇射出式エアバッグ: コスト=n点
・展開すると直径コスト×1mのサイズになるエアバッグを搭載している。
・自らが落下時のクッションにできる他、射出して展開することにより、人が飛び降りる際のクッションとしても使用可能。

◇工具セット: コスト=1点
・《修理》の達成値に+2。取り外して人間が使うことも可能。

◇生存キット: コスト=1点
・人間のサバイバルキット。《生存》の達成値に+2。

◇応急キット: コスト=1点
・《医療》の達成値に+2。

◇プラストカッター: コスト=2点
・金属(車のドアなど)を切断できる高熱溶解切断装置。
・1ターン使用する毎にEPを1点消費する。

・破壊に必要な範囲と時間(ターン数)は、状況に応じてGMが決定する。
・武器としては移動修正±0、攻撃修正=-2、破壊力=+2、《白兵》で使用。

3) 捜査支援系

◇展開式ディスプレイ: コスト=1点
・ボディの一部を開くことで表示画面となる機能。様々な情報を表示できる。
・タッチパネル機能付き。

◇ホロディスプレイ: コスト=2点
・空中に立体映像で画像を出現させるディスプレイ。3Dモデルの投影も可能。

◇プリンターユニット: コスト=1点
・様々な書類、違反切符、警告シール類を印刷できるプリンターを内蔵する。

◇テーピングユニット: コスト=1点
・事件現場を封鎖するために貼る黄色のテープとその切断機能を収めたユニット。
・現場封鎖以外にも、応急修理や手当て、手錠の代わりに犯人を捕縛しておくのにも使用できる。
・テープ自体に特殊な繊維が編みこまれており、刃物などでは簡単に切断できない。
・このユニットには、このテープを簡単に切断できる特別なカッターが付属しており、刑事がこれを道具として使うことも可能。

◇ラビットイヤール: コスト=1点
・先端に視覚装置を持つ兎の耳のようなパーツ。物陰を覗くのに便利。通信アンテナとしても使用可能。標準で1対(2本)だが、1本にしてもコストは同じとする。

4) その他

◇飲食ユニット: コスト=1点
・人間のように飲み食いできる器官を内蔵する。味覚センサーを内蔵し、味や成分分析が可能。
・飲食物は専用のタンクに蓄えられるので、メンテ時に排出する必要がある。

◇偽装ユニット: コスト=n点
・外見をロボット以外に見せかける。その程度は以下の表のとおり。
・外見を見破ろうとする相手とは、このユニットのコスト=《隠密》SLV抜いで、相手の《知覚》と対抗判定を行なう。

◆表: 偽装ユニット程度表

Table with 2 columns: コスト, 程度. Rows 1-6 showing increasing disguise levels from 'just noticeable' to 'injury if caught'.

◇予備電腦: コスト=1点
・メインの電腦コアブロックが破壊された場合、その機能を代行する電腦。
・普段からメインと情報がミラーリングされているため、メインが破壊されても情報に欠落せずに行動が可能。

◇自己修復装置: コスト=3点
・ナノマシンで機体の故障を修復する装置。EP1点消費する毎に耐久力を1d6点回復できる。戦闘中に使用する場合は能動行動とする。

◇変形機構: コスト=n点
・別の形状に変形する機能を持つ。
・ルール上は、SLVをコストの点数と同じだけ別のスキルに移動させることで、変形したと表現する。
・移動先のスキルは元が0レベルでもよい。
・変形は準備行動とする。
・移動できるSLVとその移動先は、戦闘系、操縦系、専門系(《雑学》、《財力》を除く)の中だけとする。
・コストを割り振ることで、2形態以上に変形できるようにしてもよい。基本が人型で、車両型と航空機型に変形し、変形機構のコスト=6とした場合、例えば車両型=2、航空機型=4と割り振ることで、それぞれ人型のSLVを2レベル分(車両型)、4レベル分(航空機型)移動させたデータを作成すること。

§スキルの個別説明

以下で説明するスキルは、判定に使用する以外の効果を持つ。

○知覚ユニット

・《知覚》スキルは、刑事とコミュニケーションをする上で必須の機能。
・0レベルでは人間並みの視覚と聴覚を持っているものとする。
・1レベル以上の場合、1レベル毎に以下のいずれかの機能が追加されているものとする(選択すること)。

◆表: 知覚ユニット一覧表

- ・赤外線探知: 熱や赤外線を発している部分を判別できる。
・暗視: 光量を調節し、暗闇でも昼間に近い視界を得る。
・音響探知: 音の発信源の特定、音の種類記録/分析/照合ができる。
・空気探知: 空気中の成分(臭い)の記録/分析/照合ができる。
・振動探知: 振動の発生源を探知できる。
・成分分析: 味覚に相当する味と成分の識別/分析/照合ができる。
・映像分析: 映像を録画・再生・解析できる。
・望遠機能: 望遠機能を搭載し、遠距離を知覚できる。
・顕微鏡: 顕微鏡機能を搭載し、微細物の識別ができる。

○出力ユニット

・《体力》スキルは、ロボットのエンジンやパワーシリンダーの出力を表す。
・《体力》SLV=0の場合、自重(=自機の重量)の半分以下(端数切捨)までのもしか持ち上げられない。
・《体力》SLV=1以上の場合、《体力》SLV×自重までの重さの物体を持ち上げることができる。この値を「可搬限界」とする。
・所持重量が可搬限界の半分以下(端数切捨)なら、移動力を低下させずに移動できる。
・所持重量が可搬限界の半分以上を超えている場合、移動力は10分の1となる。
・腕が無い(《器用》SLV=0)の場合は、ものを持つことができないことに注意。ただし、腕が無くともワイヤーで牽引したり、ボディで押ししたりは可能。牽引する場合の移動力の変化は上記のとおり。

※防具ユニットの追加装甲/骨格増強の重さは、この自重に含まないものとする。

○移動ユニット

・操縦系のスキルが全て0レベルの場合、一切の移動手段がないことに注意。
・警察ロボットとして刑事と同行するために、《騎乗》か《車両》のどちらかが1レベル以上必須とする。
・移動ユニットの見た目(形状)は自由に決めてよい。

◆表: 移動係数一覧表

Table with 2 columns: 操縦系スキル, 移動係数. Lists skills like 人脚, 鳥脚, 虫脚, ワイヤー移動, 車脚, etc. with their respective coefficients.

※1: 水上専用、もしくは水中専用にするなら、係数を×6にできる。
※2: ヘリのように垂直離着陸/空中静止可能にしたらければ、係数は×5になる。

○会話ユニット

《交渉》スキルの高さを会話ユニットとして以下のように評価する。なお、0レベルでもコミュニケーションが可能であることに注意。

◆表：《交渉》レベル程度表

レベル	程度
0	単調な音声やディスプレイでの文字表示などで対話が可能。
1	ある程度、流暢に会話ができるようになる。
2	声に自然な抑揚がつけられるようになり、滑らかに会話できる。
3	声だけでなくほとんどの人が人間と間違えうほど。
4	ロボットが話しているとは思えない表現力がある。
5	外見を適切に偽装してはれば専門家以外にはロボットだと気づかれない。
6	人の心を揺さぶるほどしっかりとした声表現ができる。

○隠密機能

《隠密》スキルは、単純な静粛動作性などではなく、複合した隠密機能の効果として以下のように評価する。

◆表：隠密ユニット程度表

レベル	程度
1	振動吸収機構（振動センサー／触覚で探知されにくくする）を搭載。
2	無音動作機構（音響センサー／聴覚で探知されにくくする）を搭載。
3	電波吸収塗料（レーダーで探知されにくくする）を搭載。
4	熱光学迷彩（光学センサー／熱センサーに感知されない）を搭載。
5	電子戦迷彩（センサーにハッキングして知覚を誤認識させる）を搭載。

○自己保全ユニット

- ・落雷、洪水、火事、極寒の環境など、ロボットとしての機能が損なわれるかもしれない劣悪な環境におかれた場合、GMが難易度を設定し、《生存》で判定する。
- ・状況によって、この判定に失敗した場合は、ダメージを受ける（達成値が足りない点数だけ、耐久力が減少する）としてもよい。
- ・《生存》SLVは0でも問題ないが、劣悪な環境では故障しやすいことになる。

○戦術ユニット

- ・敵味方の識別、戦況の変化、武装の選択、位置関係の把握、地形の把握といった戦闘における判断材料を考慮して戦闘行為を行うことができるプログラムとデータベースを、《戦術》スキルの高さで表現する。
- ・戦闘ルールとしては、コアルールのとおり、行動順番の決定に使用する。
- ・《戦術》SLV=0の場合、戦闘に参加できないばかりか、自ら攻撃を防御することもできないことに注意。

○データベース

- ・《医術》、《言語》、《芸術》については、そのスキル自体がデータベースも含むものとする。
- ・《知識》1レベル毎に1分野の専門データベースを持っているものとする。どのような分野を持っているのか決めること。

§ 警察ロボットの運用ルール

以下に警察ロボットを運用する際の注意点を列挙する。

○ロボットの構造

この世界のロボットは、以下に説明する部品で構築されている。各機器の用語については、オリジナル背景設定『Evolution Earth』を参照のこと。

1) 脳コアブロック [Cyber Core Block Unit]

ロボットの中核となる装置を“脳コアブロック”と呼ぶ。人間なら頭部であり、以下の集合体で構築されている。

- ・制御中枢=自律型電脳
- ・記憶領域=フラクタルミラードライブ（主）／フラクタルミラーメモリ（補助）
- ・入出力=カメラアイ（視覚）、集音マイク（聴覚）、スピーカー（音声）、
- ・機器接続=多目的拡張端子、各種接続ケーブル
- ・専用電源=小型ウロボロス・エンジン（脳コアブロックの維持専用）

2) 機体構造

脳コアブロック以外の部分は、主に以下の部品で構築されている。

- ・主電源=ウロボロス・エンジン。機体のサイズ／構造によって様々。
- ・ボディフレーム=骨格と外装。ADMシステムでの構築が主流。
- ・移動ユニット=ADMシステムで構築が主流だが、独自規格も多い。

○運用ルール

警察ロボットには以下のルールが課せられる。

- ・武装には常時ロックがかけられており使用できない（防御用のものは使用可能）。
- ・武装のロック解除には同行している刑事が署長の許可が必要。
- ・武装の使用有無にかかわらず、人間を攻撃する場合は同行している刑事が署長の許可が必要。
- ・自らが破壊するのでない限り、同行している刑事が署長の命令の実行。
- ・強制停止させるキーコードが発信されたら、完全に機能停止する（電源が切れたのと同じ状態になる）。

※許可を求める／承諾する／ロックの解除は、能動行動、もしくは準備行動で可能。

○ロボットが人間の武装を使用する際のルール

- ・人間の武器を使用する場合、《器用》SLVが1レベル以上必要。
- ・人間の鎧を使用する場合、人間とほぼ同じ形であること（装着できても人間からかけ離れた体形の場合は、防御効果を得られない）。
- ・警察ロボットの場合、刑事と同じ武装が支給される。

○開発チームのバックアップ

警察用としてトライアル中のロボットは、必ずそれを提供した会社と開発チームが存在する。刑事キャラクターは、相棒のロボットが破損した場合、開発チームに連絡し、（必要なら現場で）修理を依頼することができる。GMは必要に応じてNPCとして開発チームを登場させること。主要NPCとして、開発チームを簡単に設定しておくことよい。

○耐久力の回復

『HexRide』の「§ ヴィークルの修理」に準拠する。ただし、財産ポイントを使った修理には、以下のようなルールがある。

- 1) 緊急性が無い限り、警察ロボットの修理に財産ポイントは使用できない。
- 2) 担当の刑事が署長や課長に交渉し、許可が出たら、状況に応じた財産ポイントを警察が支払ってくれる（とれだけ支払われるかは、GMが状況から決める）。ただし、この処理は警察署内での修理の場合のみ可能。
- 3) 担当の刑事が自腹で財産ポイントを支払うなら、それが使用できる。
- 4) 緊急修理費用（作成コストの余り）を財産ポイントとして使用するの自由。

○EP (Energy Point) の使い方

EPを消費することで以下の効果を得ることが可能。EPが0にならない限り一度に何点消費してもよい。

- 1) 行動強化：EP 1点につき判定の達成値に+1
- 2) 移動強化：EP 1点につきそのターン終了まで移動力を+1

※EP=0になった場合、ボディを動かすエネルギーが尽きたことになり、行動不能となる。ただし、脳コアブロックには専用の電源が別に搭載されているため、全機能停止状態にはならない。その状態でも以下のスキルは使用可能。

使用可能スキル：《知覚》、《意志》、《交渉》、《雑学》、《言語》、《知識》

○EPの回復

ウロボロス・エンジンで駆動している場合、その供給システムは町中のいたるところに設置されている。そのため、緊急修理用の財産ポイント1点支払う毎にEPを1点補充できる。また、この財産ポイントは刑事キャラクターが自腹で支払ってもよい。

- ・警察ロボットの場合、開発元の企業や警察署で補充する場合は、財産ポイントを支払う必要なく、全回復できるまで補充できる。
- ・バックステージにいるなら、警察署で補充する宣言をすれば、ステージ終了時にEPを全回復できる。
- ・ウロボロス・エンジン以外で駆動している場合、専用の補充設備のところへ行く必要がある。

§ 警察ロボットの成長

○経験点の獲得

- ・ロボットのキャラクターは経験点を獲得できない。
- ・その代わりに、ラストステージで得る経験点×3点の財産ポイントを獲得する。
- ・この経験点換算で得た財産ポイントは、緊急修理費用の財産ポイントとなる。

○警察ロボットの機能拡張（成長）

- ・緊急修理費用の財産ポイントを5点消費する毎に、作成コストを+1できる。
- ・作成コストが上昇したら、警察から実績に応じた特別予算が出たということになる。増えた分のコストで、スキル等を伸ばしたり、装備の変更／強化を行ってよい。

○機能改修

- ・ゼロステージの段階で宣言することで、スキルや装備を作成コストの範囲で入替／変更することができる。
- ・この入替／変更はセッション中でも可能だが、変動する作成コスト1点につき、バックステージ1回が必要となる。