

メタリックガーディアン単発「リーオ襲撃」

【レギュレーション】

- プレイヤー：3人
 - セッション時間：テキストセッションで9～10時間程度。
 - GMは基本ルールブックを使用する。
 - キャラクターは初期作成（レベル3）。
 - クイックスタートでキャラクターを作成する場合、以下のサンプルキャラクターを使用することを推奨する。
- PC1：白銀の刃or鋼の守護者
PC2：老練なる勇者or天雷の狙撃手
PC3：炎の女帝or戦争の犬
- ※遊んでくれた後にシナリオ名をつぶやいてくれると励みになります。

【シナリオトレーラー】

イヅモ北部にあるフォーチュンの基地があること以外は普通の都市である”リーオ”が新型のガーディアンを狙うテロ組織”ディステニー”に襲撃された。

燃える大地、壊されていく街。平和だった日常は、一瞬にして崩れ去った。そんな中走る一人の人影。

一機と一人、出会った時、運命が動き出す。

メタリックガーディアンRPG

「リーオ襲撃」

黒鉄の腕で、闇を砕け！

【設定】

- 各PCには、以下の設定が付く。
- PC1：”リーオ”市内に住むごく普通の学生。友人にリディア・ザロメという少女がいる。
- PC2：”リーオ”のフォーチュン基地に配属されている。
- PC3：傭兵で、フォーチュンに雇用されている。

【シナリオハンドアウト】

PC1用ハンドアウト

コネクション：リディア・ザロメ 関係：友情

クイックスタート：白銀の刃or鋼の守護者 コンストラクション：自由、ただしユニオンは非推奨 カバー：高校生

キミは”リーオ”に住んでいるごく普通の学生の一人だ。

クラスメイトのリディアをはじめとした友達と仲良くやっている。

戦争やテロがあるのは知っていても、ごく遠い世界の話だと思っていた。

ある日、“ディスティニー”が”リーオ”に襲撃を仕掛けるまでは。

キミは大切なものを守るため、とっさに目の前のガーディアンに乗り込んだ。

PC2用ハンドアウト

コネクション：マリア・マルティネス 関係：同志

クイックスタート：老練なる勇者or天雷の狙撃手 コンストラクション：スーパー以外 カバー：フォーチュン隊員（学生でない）

キミはテロから市民を守るために”ディスティニー”と戦う”フォーチュン”の一員だ。

現在は北方の都市”リーオ”にある”フォーチュン”の基地に赴任していて、支部長であるマリアとともに街の防衛を任されている。

ある日、新型のガーディアンが2機基地に搬入されると聞いたあなたは、模擬戦のため機体の調整をしていた。

そんな中、ディスティニーが輸送途中のガーディアンを狙い襲撃してきた。

キミはマリアからの命令で、ガーディアンと街を狙うディスティニーを迎撃するために出撃した。

PC3用ハンドアウト

コネクション：ヴァンガード 関係：殺意

クイックスタート：炎の女帝or戦争の犬 コンストラクション：スーパー以外 カバー：傭兵

キミは金で任務を請け負う傭兵の一人だ。

キミはかつて”ヴァンガード”という傭兵と戦い、仲間たちを失い、1人で戦い続けてきた。

現在、キミは新型のガーディアンとの模擬戦闘のため、“リーオ”にある“フォーチュン”の基地に現在是在籍している。

そんな最中、キミは“ディステニー”が“リーオ”に襲撃を仕掛けてきたとの情報をマリアから受け取る。

街を蹂躪されるのは主義主張に合わない、キミは“フォーチュン”の基地から出撃した。

※この先はGM用資料のため、ネタバレなどがあります。

注意してください。

□登場人物

・リディア・ザロメ

PC1の友人の一人。

数か月前に引っ越してきてPC1の隣の席になってから仲良くなった少女。

引っ越す1ヶ月前に家族を亡くしている。

好きなものはカラオケとフライドポテト。

その正体はディステニーの一員でフォーチュンに憎しみを抱いている。

家族を殺したのはヴァンガードであり、それを悟られないようにヴァンガードはリディアに洗脳を施している。

・乗機：M型雷剛（ミーレス）→アッシュファング

・マリア・マルティネス

PC2の上司で、リーオ市のフォーチュン支部の支部長を勤めている女性。

芯のしっかりした性格で、PC2とPC3を信頼している。

疲れやすく、肩がこるためよくマッサージに行っている。

特技は自分の胸を枕にして寝ること。

・乗機：ワンボックスカー（フォーチュン仕様）

・ヴァンガード

メタガ勢には言わずと知れたテロリスト。

今回はリディアを引き連れ、自身専用のヴィクラマに乗りリーオ襲撃の指揮を執る。

リディアの家族を殺したのはリディアの父とただ肩がぶつかったからである。

帰ってくる前のリディア以外を殺し、それをフォーチュンのせいに擦り付け洗脳した。

リディアを薬物で洗脳しており、上記の洗脳は薬物によるものである。

乗機：ヴィクラマ（ヴァンガード機）

・神山タカト

メタガ勢には言わずと知れた？男子高校生。

PC1やリディアやサナエをカラオケに誘う。

・遠峰サナエ

メタガ勢には言わずと知れた？女子高生。

PC1とタカトとカラオケに行く。

□オープニングフェイズ

●シーン1：かつての戦い シーンプレイヤー：PC3 登場：不可

◆解説

PC3がかつて戦場でヴァンガード率いる傭兵部隊と戦闘を行った時の夢を見ているシーンです。

◆描写

ここはラーフ建国戦争が行なわれていたエルジア大陸のとある戦場。あなたの部隊とヴァンガードの率いる部隊が戦闘を行っていました。

▼セリフ：ヴァンガード

「くっ、結構被害が出たか、なら…」とヴァンガードの部隊は避難民の乗った連邦の戦艦を攻撃し、撃破します。

「条約違反？なんとでも言え、勝った方が正義なのさ！」動揺したPC3の仲間を攻撃し始めます。

「ひゃっひゃっひゃ！どこでも他人を痛めつけるのは最高だな！」

「おっと、弱いネズミが一匹逃げたか、ただ一匹じゃどうしようもあるまい！」

▼セリフ：PC3の仲間

「くっ、条約違反だぞ！」

「逃げろPC3、お前だけでも生き延びろ…」

「生きて必ずヴァンガードを倒してくれ…！」

◆結末

PC3が飛び起きたらシーン終了です。

●シーン2 なんてもとない日常 シーンプレイヤー：PC1 登場：不可

◆解説

PC1がクラスメイトやリディアと話しているシーンです。

◆描写

期末テストが終わった以外は何でもないある日、あなたは友達のとカトやサナエ、リディアと一緒にカラオケに行く約束をしていました。

▼セリフ：とカト、サナエ、リディア

とカト（以下と）「ふー、テストもやっと終わったなあ」

と「というわけで前々から言っていたカラオケいこーぜ！」

サナエ（以下サ）「バイト代も出たことだし、とカトくんのおごりね！」

と「はいはい、リディアはどうする？」

リディア（以下リ）「ごめん、今日はちょっと用事があるって…」

サ「へー、珍しいね、カラオケ好きなリディアが来ないなんて」

と「まあ色々人にはあるだろ、オレも本当は今日運び込まれるガーディアン見に行こうと思ったけどサナエとPC1と約束したからなあ」

サ「PC1も行こうよ！さ！」

リ（ばれてないよね…？私が…ディスティニーってこと…）

◆結末

PC1が2人とカラオケに向かうことにしたらシーン終了です。

●シーン3 迫る脅威 シーンプレイヤー：PC2 登場：PC3は可

◆解説

マリアとPC2（PC3も出てよい）が格納庫で話し合いをしているシーンです。

◆描写1

マリアがPC2とPC3にお茶を持ってきて、格納庫に入ります。

▼セリフ：マリア

「PC2、いつもお疲れ様。お茶でもどう？」

「新型のガーディアンが来るから模擬戦のために調整していたのね。」

「でもあまり根を詰めすぎるといい動きもできないわ、一回休みましょ。」

「そうだPC2、マッサージでも…」

◆描写2

そう言っていると管制室から、ディスティニーが襲来したとの情報が入ります。

▼セリフ：マリア

「警報…！まさか…！」

「多分ディスティニーのようね、ゆっくりしてたとこ申し訳ないけど出撃して頂戴！」

「PC3にも伝えておくわ！」

◆結末

PC2が出撃したらシーン終了です。

□ミドルフェイズ

●シーン4 裏切り シーンプレイヤー：PC1 登場：不可

◆解説

リディアが実はディスティニーのテロリストだったことが判明するシーンです。

◆描写1

PC1は友達の高カトやサナエと一緒にカラオケに向かう途中、ガーディアンを運ぶ運搬車を発見します。

▼セリフ：高カト、サナエ

サナエ（以下サ）「今日は何を歌おうかな～？楽しみだね、PC1！」

サ「でもこの道で合ってるの？違う気が…」

高カト（以下タ）「そろそろだな…来た来た！」と同時にガーディアンを運ぶトレ

ーラーが目の前を通ります。

タ「これこれ、せめてちょっとだけでいいから見たかったんだよな！」

サ「もう、バカやってないで早く——」

◆描写2

とその時、ガーディアンの上に人影を発見します。その人影の正体はリディアでした。

▼セリフ：タカト、サナエ、リディア

タ「あれ？ガーディアンの上に人影が——」

リディア（以下リ）「声…誰かそこに——」とリディアは拳銃を構えます。

リ「嘘でしょ…！？なんでみんながこんなところに…！？」リディアは持っていた拳銃を落としてしまいます。

サ「リ…リディア…？嘘だよな？」

タ「リディア、そのガーディアンから降りないと——」

リ「…ごめん！」そう言うとリディアは横たわっていたガーディアンに乗り込み、起動させます。

タ「サナエ、PC1！ガーディアンが起動した！逃げるぞ！踏まれたら大変なことになる！」と二人の手を引っ張る。

サ「ちょっ、タカトくん！？」

◆結末

サナエとタカトが走って逃げたらシーン終了です。

●シーン5 燃え盛る街 シーンプレイヤー：PC1 登場：条件を満たしたら可

◆解説

ディスティニーに町が破壊される中、PC1がガーディアンに乗り込むシーンです。。

◆描写1

PC1は友達のタカトとサナエと走りながら、避難シェルターを探していました。

▼セリフ：タカト、サナエ

タカト「駄目だ、この先もいっばいだ！」と話しながら走っていると目の前にM型雷剛が現れました。

サナエ「まずいよ、どうしよう！」すると目の前にトレーラーの上で横たわっているガーディアンがありました。

タカト「あれは…ガーディアン！でもオレは適性がないし、サナエは乗らないだろ

うし…」

(PC1が乗ることを決意したら)

タカト「マジかよPC1、やれるのか!？」

サナエ「そうだよ、経験もないのに無茶だよ！」

(PC1の説得に)

タカト「ああ分かった、でも死ぬなよ！」

サナエ「そうだよ、絶対生きて帰ってきてね！」

◆描写2

なんとか起動したPC1の乗ったガーディアン、そこにM型雷剛が襲い掛かってきます。が、そこにPC2とPC3が援軍として登場します。PC2とPC3はここで登場してください。

▼セリフ：マリア

「そのガーディアン聞こえる？私はマリア、マリア・マルティネス。」

(あなたが味方であることを確認すると)

「そこにいるM型雷剛を攻撃したのはあなたの味方。一緒にM型雷剛を撃破して頂戴！」

◆処理

PCたちが敵でないことを認識したら戦闘へ。敵はM型雷剛（基本ルールブック参照）×3、新型のガーディアン×1。

M型雷剛はE6、E7、F6に1体ずつ、新型のガーディアンはC3に配置。PC1はE4に、PC2とPC3はHI67に配置する。戦闘終了条件はM型雷剛の全滅だ。

▼セリフ：リディア

「あのガーディアン…動いた！なら撃破して捕獲するのみ！」

「パイロットは…嘘でしょ、PC1!？」

「PC1、そのガーディアンから降りて、殺したりはしないから！」

(拒否する)「なら…戦うしかないの!？」

(M型雷剛が撃破される)「数的不利…ここは退却する！」

「PC1…」

◆結末

戦闘が終了すると、マリアから連絡が入り、一度リーオ支部に来てくれとのメッセージが入る。

●シーン6 集結した戦士たち シーンプレイヤー：PC2 全員登場

◆解説

PCたちが自己紹介を行いつつ、マリアが情報を整理します。

◆描写

ここはフォーチュンリーオ支部の支部長室。PCたちとマリアが顔を突き合わせています。

▼セリフ：マリア

「じゃあ自己紹介お願いね」

(PCたちの自己紹介が終わった後) 「さっきも言ったと思うけど私はマリア、マリア・マルティネス。このリーオ支部の支部長をやってます。」

「単刀直入に言うわ、PC1くん、あなたにはフォーチュンに所属してもらえるかしら？」

「まあいきなり言われてもって感じね、説明するわ。」

「まずあなたの乗ったガーディアンは一度持ち主を決めるとそれ以外の持ち主には操縦できない仕組みが付いているの。」

「貴重なガーディアンを遊ばせておくわけにはいかないの、協力してもらえるかな？」

(拒否したら) 「そうなのね、でもPC1くん、あなたがいないと盗まれたガーディアンを取り戻すことはできないの。」

「それに、PC1くんはあのガーディアンのパイロットのことも気になっているんでしょ？」

「なら機体を捕らえてパイロットから情報を聞き出す、これでどうかしら？」

「それならいいわ、よろしくお願いね！」

◆結末

PC1がフォーチュンで戦うことになったらシーン終了です。FPなどは回復します。

●シーン7 取り戻す決意 シーンプレイヤー：PC1 登場：不可

◆解説

PC1がタカトとサナエと教室で話すシーンです。

◆描写1

ここは朝の教室、登校したPC1は2人と話をしています。

▼セリフ：タカト、サナエ

タカト「おはようPC1！無事でよかったよ！俺たちも無事だったよ、カラオケは後日になりそうだけどな」

サナエ「もう、PC1！心配したんだよ！でも無事でよかった…」

タカト「で、その後PC1の乗った機体がリーオのフォーチュンの方に行ったけどどうだったよ？」

（フォーチュンで戦うことにしたと言うと）

タカト「マジか、あこがれちゃうなあ」

サナエ「タカトくん？」

タカト「あ、ゴメン…命をかけるんだもん、そうやすやすとどうこうの問題じゃないよな…それに――」

◆描写2

そして昼休み、あなたたちは3人で昼食をとっています。

しかし、そこにリディアの姿はありませんでした。

（リディアのいない席に目を向ける）

タカト「まさかりディアがディスティニーの一員だったなんてな…」

サナエ「そんな…もう一緒に笑ったり、できないのかな…？」

タカト「そんなことはないさ、でも連絡もつかない、学校にも来ないんじゃない…」

サナエ「私たち、いっぱい思い出があったんだけどな…」

タカト「一緒に飯食ったり、一緒に班でガーディアン工場に社会科見学に行ったり…」

サナエ「タカトくんが告白されたときにも見守ってたっけ…」

タカト「それは初耳」

サナエ「でも私たちはこうやってこれまでだっけずっと仲良くしてきたし、また会って話せばきっと大丈夫だよ！」

タカト「だな！何かあったらまた連絡してくれよ、PC1！」

サナエ「私たちでよければ力になるから！」

◆結末

サナエの励ましを聞いたらシーン終了です。

●シーン8 情報収集 シーンプレイヤー：任意 全員登場

◆解説

情報収集を行う。今回は1人2回まで。すべての情報を抜く必要がある。

3回目以降になる場合1回につきHPを-1D6する。

▼リディア・ザロメ（【体力】難易度8）

PC1のクラスメイトで、隣の席に座っている。数か月前に引っ越してきてPC1の隣の席になってから仲良くなった少女。引っ越す1ヶ月前に家族を亡くしている。好きなものはカラオケとフライドポテト。実はディスティニーの一員だった。

▼新型のガーディアン（【反射】難易度8）

フォーチュンに納入されるはずだった新型のガーディアン2機。新型のガーディアンことアッシュファングとPC1のガーディアンがあり、PC1とリディアがそれぞれ乗り込んだ。

▼リディアがディスティニーに協力する理由（【理知】難易度9）

リディアの家族はすでに殺されていて、リディアはフォーチュンが殺したと考えている。そのため、フォーチュンを信じれないでいるのだ。

※リディアがディスティニーに協力する理由が判明した場合に開示

▼リディアの家族の死の真実（【幸運】難易度10）

リディアの家族を殺したのは、実はヴァンガードで、その事実を伏せるためヴァンガードはリディアを薬物で洗脳している。

ヴァンガードがリディアの家族を殺した訳は、たまたま肩がぶつかったからとのこと。

◆結末

情報がすべて抜けたらシーン終了です。

●シーン9 ヴァンガードの企み マスターシーン（登場不可）

◆解説

ヴァンガードのアジトでリディアが詰められるシーンです。

◆描写

ここは廃ビルの1フロア、帰ってきたリディアを待ち構える影がいました。

▼セリフ：リディア、ヴァンガード

ヴァンガード「よくのこのこ帰ってきたなあ、ガキも始末できなかつた癖によ！」

リディア「あれは…その…」

ヴァンガード「言い訳はいらねーよ、いいからあのガーディアンとパイロットを始末して来い」

リディア「…」

ヴァンガード「あいつはお友達だから出来ませんか！？ならいい、俺が行く！」

ヴァンガード「あの中には昔殺しそこなったやつもいる、街も破壊できて一石三鳥だな！はっはっは！」

リディア「…」反抗的な目でヴァンガードを睨む

ヴァンガード「あ！？どうやら薬が切れてきたみたいだな、また薬を…」

ヴァンガード「チッ、薬がねえな」

ヴァンガード「まあいい、あいつらを殺せばリディアもこの街につながりはなくなる、物的証拠で説得でもされないか奇跡でも起きない限りは洗脳を解きに来る奴はいない！はっはっは！」

ヴァンガード「いくぞ！出撃だ！」

◆結末

ヴァンガードが高笑いし、出撃したらシーン終了です。

□クライマックスフェイズ

●シーン10 決戦 シーンプレイヤー：PC1 全員登場

◆解説

ヴァンガードとの決戦シーンです。

◆描写1

ヴァンガード率いるヴィクラマ部隊が、リーオの街を破壊しながら進軍していきます。

▼セリフ：ヴァンガード、リディア、マリア

ヴァンガード「はっはっは！町が燃え、人が悲鳴を上げる！」

ヴァンガード「これこそ芸術だな！」

リディア「…」

ヴァンガード「フン、まあもう少ししたらフォーチュンの連中も来る、それがこの街の終わりだ！」

マリア「あれは…ディスティニー！みんな、出撃して頂戴！」

◆描写2

ヴィクラマ部隊の進行に、PCたちが立ち向かいます。

▼セリフ：ヴァンガード、リディア

ヴァンガード「けっ、正義のヒーロー様のお出ませで、リディアさんよお！」

リディア「PC1…駄目…逃げて…」

ヴァンガード「何言ってんだこいつ？」

(リディアにヴァンガードがリディアの家族を殺した証拠を見せる)

リディア「フォーチュンが私の家族を殺したのは…嘘…！？うわああああ！」

ヴァンガード「おい、あんなもんに騙されるな！あれはフォーチュンのプロパガンダだ！」

リディア「PC1…どっちが正しいんだろ…？ねえ…助けて…答えを…教えて」

ヴァンガード「何が助けてだ！いいからさっさと攻撃しろ！」

リディア「わからない…何に攻撃すればいいのかわからない…」

◆処理

戦闘へ。敵はヴィクラマ2体（基本ルルブ参照）、ヴィクラマ高機動型2体（基本ルルブ参照）、ヴァンガード専用ヴィクラマ1体。XG-30F アッシュファンク1体。ヴァンガード専用ヴィクラマはA6に、ヴィクラマ高機動型はB5とB7に配置する。アッシュファンクはF6に、ヴィクラマはF5とF7に1体ずつ配置する。PCたちはHI67に配置する。戦闘終了条件はヴァンガード専用ヴィクラマの撃破だ。

また、アッシュファンクはPC1によって説得できる。例のセリフを記す。

▼セリフ：リディア、ヴァンガード

リディア「PC1、ありがとう。敵である私にもこんなに優しいなんてね」

リディア「そして、真実も分かった」

リディア「私の敵は、ヴァンガード！お前だ！」

ヴァンガード「くそ、洗脳が解けちまったか！まあいい！」

ヴァンガード「まとめて叩き潰せばいいだけの話だからな！」

◆結末

ヴァンガード専用ヴィクラマを撃破したら、エンディングへ。

□エンディングフェイズ

●シーン11：報告 シーンプレイヤー：PC3 登場：不可

◆解説

ヴァンガードを倒したPC3が仲間たちの墓前に報告しに行くシーンです。

◆描写

ここはとある場所にある小高い丘、そこにはPC3の仲間の眠る墓がありました。PC3が手を合わせて報告すると、風が吹き、それが仲間たちからの声のように聞こえました。

▼セリフ：仲間たち

「ありがたいなPC3、ヴァンガードを倒してくれて」

「これで私たちも安らかに眠れるよ」

「俺たちはここでゆっくり待ってるぜ」

「死に急ぐ真似だけはしないでよね」

◆結末

PC3が報告を終えたらシーン終了です。

●シーン12：新たな仲間とともに シーンプレイヤー：PC2 登場：不可

◆解説

PC2がリディアがこのリーオ支部にくることを知り、驚くシーンです。

◆描写

ここはフォーチュンの支部長室。PCがお茶を持ってくると、自分の胸を枕にだらっとしている MARIA に衝撃的な事実を言い渡されます。

▼セリフ：MARIA

MARIA「ありがとうねPC2、お茶持ってきてもらって」

MARIA「実はあのアッシュファングってガーディアン、リンケージ切り離しができなくなっちゃってね」

MARIA「ここであの子、リディアっていうんだけど、彼女をフォーチュン隊員として身柄を預かることになったの。薬を抜いてるから正式な配属は後になるけどね」

MARIA「私としては正直人員が増えるから助かるけど…PC2は？」

MARIA「そう、わかったわ。でも仲良くね。」

◆結末

PC2がリディアを受け入れることにしたらシーン終了です。

●シーン13：友情 シーンプレイヤー：PC1 登場：不可

◆解説

PC1とタカト、サナエ、そしてリディアがカラオケをしているシーンです。

◆描写

PC1たちはリーオ市内のカラオケルームにいます。そこで4人は楽しくカラオケをしています。次はPC1の番、どんな曲を披露してくれるのでしょうか？

▼セリフ：タカト、サナエ、リディア

タカト「～♪」曲が終了する。

サナエ「タカトくん良かったよ～！」

タカト「へへっ、ありがとうな！」

サナエ「次は…PC1の番ね、何歌う？」

(曲を選ぶ最中に) リディア「PC1、ありがとうね」

リディア「こうしてみんなと一緒に笑えるのも、PC1のおかげだよ！」

リディア「だから、後で話したいことがあるんだ…いいかな？」

サナエ(これってまさか…?)

(許可する) リディア「ありがとうね！」

(曲が始まる) タカト「PC1、曲始まっているぞ！」

◆結末

PC1が歌い始めたらシーン終了です。

□アフタープレイ

- ・リーオを守り抜いた 1点
- ・リディアを助けた 3点
- ・ヴァンガードを撃破した 5点
- ・セッションを楽しんだ 1点

●敵データ

□XG-30F アッシュファンク

種別：カバリエ レベル：7 サイズ：M

命：10 回：7 砲：12 防：3 行：12 FP：28 HP：20 EN：21 移：3

防：斬8/刺2/殴6/炎6

2D6+10 命中判定

2D6+7 回避判定

2D6+12 砲撃判定

2D6+3 防壁判定

武装1：ビームサーベル

攻：(光)+15/白兵(10) 対：単体 射程：0 C値：12

4D6+15 光属性ダメージ

武装2：ビームマシンガン

攻：(光)+14/射撃(10) 対：単体 射程：1~2 C値：12

4D6+14 光属性ダメージ

武装3：ビームバズーカ

攻：(光)+16/砲撃(12) 対：単体 射程：3~4 C値：12

4D6+16 光属性ダメージ

●常時

攻撃力上昇2：ダメージロールに+2D6。

●いつでも

ライバル属性：BSをFP-10で回復可能。代償なしで特技を使える。FPかHPが0になるとシーンから退場。

揺れ動く心：オリジナルデータ。リディアと繋がりのあるキャラクターがマイナーアクションorガイアでリディアを説得することができる。マイナーアクションでの説得は前後左右1マス以内でなければ不可。説得した場合リディアは仲間になる。

●ダメージロール直前

攻撃補助3：ダメージロール直前に使用。ダメージロール+3D6。自身不可。1ラウンド1回。

■加護

トール、ヘイムダル、ヘルモード

□新型のガーディアン

アッシュファングから揺れ動く心を削除して使う。

□RGD-52C2 (V) ヴァンガード専用ヴィクラマ

種別：アビスカバリエ レベル：12 サイズ：M

命：12 回：4 砲：10 防：4 行：10 FP：120 HP：120 EN：120 移：3

防：斬9/刺3/殴7/炎7

2D6+12 命中判定

2D6+4 回避判定

2D6+10 砲撃判定

2D6+4 防壁判定

武装1：メタルトマホーク

攻：（斬）+20/白兵（10） 対：単体 射程：0 C値：12

5D6+20 斬属性ダメージ

武装2：56mmリニアマシンガン

攻：（殴）+22/射撃（10） 対：範囲1（選択） 射程：1～2 C値：12

5D6+22 殴属性ダメージ

武装3：350mmバズーカ

攻：（炎）+20/射撃（10） 対：単体 射程：3～4 C値：12

5D6+20 炎属性ダメージ

●常時

攻撃力上昇3：ダメージロールに+3D6。

●いつでも

ライバル属性：BSをFP-5で回復可能。HPorFP0になると死亡。

●イニシアチブプロセス

瞬発行動1：イニシアチブプロセスでメインプロセスを行える。ラウンド1回。

●マイナーアクション

攻撃強化2：マイナーでダメージロール+2D6。

■加護

トール×2、ヘイムダル×2、オーディン、ネルガル、ヘル

●動かし方

新型のガーディアン、アッシュファングは最初の行動は全力移動でPC1の1マス手前まで行こう。2ラウンド目以降の攻撃対象にはPC1を選ばないように動こう。他のエネミーの攻撃では攻撃補助3を使わないでいよう。

ヴァンガード専用ヴィクラマは瞬発行動とネルガルで一番PCの多い場所でマシンガンを発射しよう。ヘイムダル、ヘルも使おう。

その他のエネミーはアドリブで。