

メックと航空艦とバトルアーマーに関すること。修理と TRO 的なものを含む。制作以外のルールについては別途

## メックの新作テーマに関するメモ

ヘビーレーザーを使いたい

ヘビー ML と 20 トンメックとターゲティングコンピューター

- ・ IS 用のコンピューターでも 4 トン (ML 4 本) までは余裕で、20 トンのジャンプしないメックに 200XL エンジンと MASC とエンドスチールとフェローファイバー積んで、倍放熱器 1 基積み、SPL を補助装備としてつける、という構成を考える。10/15[20]/- という移動力で DPT33 点という驚異。ジャンプできないのが痛い、その場合 IS ローカスト並くらいまで機動力下げるか、XL ジャイロやコンパクトコクピットの恩恵を受けないといけないうな- と思ってる
- ・ Dasher H 型がヘビー SL 9 門 (4.5 トン) + コンピューターという組み合わせで、非人道単射程ではあるが、バックスタブ取って 9 連射したときの威力 (発熱は 27 点、ダメージは  $6 \times 9 = 54$  点) は「既存のメック」としては優秀

iATM を使いたい

- ・ iATM-12 が優れているのは通常弾と HE 弾。通常弾はつまり「ストリーク SRM-12 に最低射程がついて 5 点グループになったもの」。C2 でもいいと思うんだが、見たる限り「C」なので 5 点グループ。
  - ・ ダメージ 24 点は  $5 \times 4 + 4$  なので、ストリーク SRM-6 より命中回数が 1 回減って、ダメージが 2 から 2.5 倍になる
  - ・ HE 弾は IS 版 SRM の射程でダメージが 36 点 ( $5 \times 7 + 1$ ) というこの 1 点だけでバケモノのような火力を誇る
- ・ ER 弾は LRM-20 と期待ダメージ (1.2 本命中) を固定ダメージとして出すようなもので、よくもない悪くもない。トンあたり弾薬数が 2 射減り、本体重量が 2 トン増えるので、これは LRM と競合しない

iATM-3

アルテミス付きってことは、「2 本当たる」「出目次第では 3 本当たる」くらいの意識を持ったストリーク SRM-2 の変種 (HE 弾射程では 2 発 6 点、3 発 9 点なのでもうちょっと強い) と思うと強いのだろうか

つーことはこのメックはどういうメックになるべきか

- ・ 僕は今までアーチャーの接近戦版を・・・と思ってたが、どっちかというとなレーザー + SRM 機が、「強い接近戦と一応遠距離戦」という扱いをするようなメックなんだな、ということに気がつく。
  - ・ アーチャーの IS 版 LRM-20 を iATM-12 に変えると、遠距離当火力が 6 割固定になってしまい迫力がない。本体重量は確か 3 トン減るので、弾薬的には (LRM-20 の弾薬と合わせて) 妥当なだけ積めるかな、と思うけど、遠距離火力が減って「アーチャー」じゃなくなる気もする
  - ・ このあたりは (量産するとして) MML-9 を大量に載せたアーチャーのほうがまだ面白いかもしれない
- ・ 逆に、副次的にストリーク SRM-6 を使っているメックを iATM-9 あたりに (頑張って) 変えると火力増やした上でほぼ LRM-10 か 15 か、というくらいの遠距離火力が出るわけで、ERLL + iATM-9 というセッティングのメックは面白いのかもしれない
  - ・ いずれにしても PC が乗るクラスのメックには向かんなこれ

## メックの改修についてのメモ

## 三期メックはどう改修してどうトン数を増やすべきか

- ・アーチャーはぶっちゃけ IIC 路線（アーチャー IIC ってないんだけど）だろうなあと。LRM は重量半分になるので LRM-20 にアップグレードできるだろうし、ERLL は単純に火力が 25% 増しだし ...
  - ・発熱が減ってダメージが増えて射程は大して変わらん氏族 LPL はここでも正義説
- ・トン数増えると純粋なアーチャー型メックはないんだよな。一番近い作りは IS 版 MADCAT ことラクシャサか？
- ・Ti Ts'ang は 9H と 9J 渡し間違えてる疑惑（笑）。9J の ERLL 装備型のほうが強いよな JK...
  - ・TAG を外して ERML にして火力と熱調整能力を上げるとかだろうか。ERSL 群はどうするか？
- ・トン数増えたらアックスマンが同系統である。同系統だけで強くなったかという疑問だが。LB-X AC/20 はまあ強いんじゃないか？
- ・レイスはもうパルスレーザーを氏族品に交換するしかないか？、地味にフェローファイバーも係数が違うので氏族品にすると装甲若干上がるが
  - ・同じコンセプトで機動力は維持できないので、メックのコンセプトから書き換える以外にねえ
- ・ヘルメスもパルスレーザーとフェローファイバーの交換かのお
  - ・地味に胴中央が開いてるので、脚と胴中央にジャンプジェットを 3 機入れる（ECM が犠牲になる）という MOD（9/14/3）はあるが。これが役に立つかどうかは知らん
  - ・トン数増やして MPL 機を探す価値があるか
- ・ファイアボールは今ところ放熱器を倍放熱器に交換できないかなーと思ってる。そのうえでヘビー ML に交換して命中を犠牲に火力を取るのが当面の目標だが、それはメック乗り換えであってファイアボールの改良ではないのかもしれない
  - ・ERML に変えるにしても倍放熱器は欲しいところだが
  - ・コンセプト同一だと 25 トンが限界だが、それも自由設計できての話なのよな ...

## ネタ

### アーバンメックを作ろう

- ・正確に言うと、アーバンメックオムニ
  - ・A 型：RAC/5（弾薬 4 トン）+ 2 x ERML。弾薬 80 発積んでるので 4 倍レートで 20 射できるよ！やったね！
  - ・B 型：UAC/5（弾薬 2 トン）+ C3i + 3 x  $\mu$  PL + 1 x ERML + ブラッドハウンド。歩兵絶対逃さないマン。地味に直射支援もできる。ある程度ばらけつつ、必要なときに囲んで棒で殴る
  - ・C 型：ライト PPC + C3i + 1x プラズマライフル（弾薬 2 トン）+ 1x 火炎放射器 + ブラッドハウンド。歩兵絶対逃さないマン mkII。ライト PPC は氏族 ERML より射程が長いので採用。
    - ・ガメたときに C3i とブラッドハウンド + プラズマ弾薬が取れる。超重要
  - ・D 型：LRM-15 を積んだ砲台アーバンメック。本当は LRM キャリア（車両）でもいいんだと思うが ... 車両作る会社に C3i の技術情報流して ... ヘスペラス II で作れないかな。

### ミサイルメック 100 トン案

添付ファイル [MissileMech01T.pdf](#) を参照

- ・6x LRM-15 w/ART4 でだいたい 72 本は当たる目算。弾数も 16 斉射可能。発熱も小さい。LAMS によるミサイル対応能力付与（走ってなければ LAMS と LRM で放熱均衡）
- ・C3i と ECM 搭載。MPL と  $\mu$  PL で接近戦対応、腕の爆発は C.A.S.E.II で対応。後ろで LRM ガンガン撃つマン。間接射撃してもいいんじゃないかな
- ・LRM-20 だと重くて熱が溜まってであんまり良い機能つかなかったのだ ...
- ・地味にコンパクトエンジンスモールコクピット

## 修理用のメモ

(真性工房における)修理費用

注：重量単位はすべてトン

部位	価格	単位
通常型コクピット	200,000	
小型コクピット	175,000	
Life Support	50,000	
センサー	2,000 × トン数	
装甲	5000	0.5t あたり
フェローファイバー装甲	10000	0.5t あたり
通常中枢	1250	1 点あたり
エンドスチール中枢	200 × メック重量	1 点あたり
エンドスチール中枢	6250	1 点あたり、通常中枢の 5 倍換算の場合？
エンジン	出力 × メック重量 × 1000 ÷ 75	遮蔽破損 1 点あたり
ジャイロ	100000 × ジャイロ重量	ジャイロ破損 1 マス
肩駆動装置	200 × メック重量	
上腕駆動装置	100x メック重量	(TechManual より)
下腕駆動装置	50x メック重量	(TechManual より)
手駆動装置	80x メック重量	(TechManual より)
腰駆動装置	300 × メック重量	
IS 倍放熱器	6000	1t あたり
ジャンプジェット	200 × メックのジャンプ MP × メック重量	ジャンプジェット 1 個あたり

駆動装置については「 $2400 \times \text{メック重量} \div 10$ 」という式もあるらしい。これは当該駆動装置を含む四肢の交換費用と同等らしい(ただし、腕なら上腕・下腕・手の駆動装置が別途必要、足なら上脚・下脚駆動装置が別途必要)

- ・正確には(メックの骨格の価格+メックの筋繊維の価格) ÷ 10。通常骨格、通常筋繊維の場合は(400+2000) × メック重量になる

### 「部位再接続の修理」

- ・腰駆動装置が致命的命中を受けた場合、新しい駆動装置を調達して「部位再接続」の修理を 1 回行って修理をする

### 武装に関して

- ・弾薬スロットを新しくつけることは「武器の追加」
- ・武器の向きを変更（後ろ向き 前向き）することは「武器の位置変更」に該当する
- ・放熱器の位置を変えるのは・・・？やっぱり武器の位置変更だろうか
- ・フェローファイバーやエンドースチールの位置を変えるのは「武器の位置変更」だって昔GMに聞いた

## 部品の在庫

- ・2018/02/-- セッション後状況。最新の在庫変動について記載

## 氏族装備

装備名	IS/CL	個数	消費	在庫	記事
ER-SL	CL	1	0	1	アサギさんのDaishiからもいだ
ER-ML	CL	20 40	17	3 23	大量入荷キタコレ
ER-LL	CL	35 39	12	23 27	Supernovaの腕からさらにもいだ
GR	CL	10 11	5	5 6	
LPL	CL	5 7	3	2 4	RMP-1Cから回収/レックスのマローダー改修で余剰
STK-6	CL	10	4	6	レックスのマローダー改修
ER-PPC	CL	12 13	7 9	4 4	クラカのZeusからもいで、アンジェリカ行き
LRM-10	CL	1	1	0	
STK-6(OS)	CL	3		3	エレメンタル用
MG	CL	7 11	4	3 7	レックスのマローダー改修で余剰
MPL	CL	6	3 4	3 2	レックスマローダー II 修理
LB-X AC/10	CL	1	1	0	
SRM-6 w/ART4	CL	2	2	0	
Ultra AC/5	CL	3	3	0	

Ultra AC/20	CL	1 4	1	0 3	
Ultra AC/2	CL	2	2	0	
LRM-20	CL	3 4	2	1 2	レックスマローダー II 修理で取り外し
HAG-30	CL	2	0->1	2->1	アンジェリカ SRP
HAG-40	CL	2	0	2	

## 弾薬

- ・全て google に移行

## 中心領域装備

装備名	IS/CL	個数	消費	在庫	記事
MML-7 w/ArtIV	IS	4	0	4	地味に役に立つ武器よこれ (NPC 向け)
RAC/5	IS	1	0	1	アーサーがくれた、と書くと途端に魔界村の装備に聞こえる不思議
PPC キャパシタ		1	0	1	つけて楽しいケースは Heavy PPC につけたときくらいか。発熱 20 だが打点も 20
Heavy PPC	IS	1 3	0	1 3	Zeus-X と ZEU-10WB のやつ
LB-X AC/20	IS	1	0	1	Zeus-X のやつ
ML	IS	5		5	
ER-LL	IS	1 2	1	0 1	ZEU-10WB から取り外し
ER-ML	IS	0 4	0	0 4	ZEU-10WB から取り外し

ER-SL	IS	2	0	2	グリゴリからも いだ
PPC	IS	2	0 2	2 0	ラサルハグで売却
LL	IS	1		1	
Plasma Rifle	IS	3 5	0	3 5	Zeus からもい だ
GR	IS	5	0 5	5 0	ラサルハグで売却
MPL	IS	1 3	0	1 3	(アンジェリカ の WVR-7K の 初期装備)
LPL	IS	1	0	1	(アンジェリカ の WVR-7K の 初期装備)
SPL	IS	1 2	1	0 1	重量調整で SuperNova につ けて戻した
SRM6	IS	2	0	2	(アンジェリカ の WVR-7K の 初期装備)
Silver Bullet Gauss Rifle	IS	3	0	3	多分死蔵され る。誰も好まな いので
Small Cockpit	IS	1	0	1	
Improved Heavy Gauss Rifle	IS	4	0	4	
Light AC/2	IS	1	0	1	地味にキングク ラブから回収
Heavy PPC	IS	2 3	0	2 3	地味にキングク ラブとセラフか ら回収
TAG	IS	1	0	1	地味にセラフか ら回収
C3i	IS	1	0	1	SuperNova から もいだ

部品

装備名	IS/CL	個数	消費	在庫	記事
倍放熱器	CL	13	0	13	SuperNova から もいだ
JumpJet	IS	1	0	1	(アンジェリカ の WVR-7K の 初期装備)
JumpJet	IS	4	0	4	グリゴリから もいだ(1t級)
グリゴリ B の フレーム		2	0	2	装備は C3i 含め てもいでの
UpperArm		4		4	Gladiator のもの
LowerArm		2		2	Gladiator のもの
左腕構造一式		2		2	MadCat Type D のもの
左腕構造一式		2		2	MadCat Type A のもの(倍放熱 器2つ)
右腕構造一式		2		2	MadCat Type A のもの(倍放熱 器3つ)
右腕構造一式		2		2	SuperNova のも の。装甲0。倍 放熱器2つ付、 ER-LL なし
左腕構造一式		2		2	SuperNova のも の。装甲0。倍 放熱器2つ付、 ER-LL なし
脚アクチュエー ター一式		1		1	SuperNova のも の。装甲0。そ の他部品付き
右胴一式		1		1	SuperNova のも の。装甲0。そ の他部品付き
左胴一式		1		1	SuperNova のも の。装甲0。そ の他部品付き

左胴 + 左腕構造一式		1		1	MadCat Type D のもの。武装あり装甲 0
右胴 + 右腕構造一式		1		1	MadCat Type D のもの。武装あり装甲 0
270 通常型エンジン		1 2		1 2	SuperNova(90t 3/5/-)
330XL エンジン	CL	1	0	1	Ryoken のもの
ジャイロ		1 2		1 2	SuperNova(90t) のもの
ジャイロ		1		1	Ryoken(55t) のもの
Hand		2		2	Gladiator のもの
JumpJet	CL	8	0 1	8 7	Gladiator(95t) のもの、レックスのものを修理
JumpJet	CL	2 3		2 3	SuperNova ( 90 t ) のもの
JumpJet	CL	4	0 4	4 0	MadCat Pride(75 t) のものをエディ機につけてたものを回収 ( ZEU-10WB に搭載 )
JumpJet	CL	5	4	5 1	SuperNova(90t) のもの ( Zeus-X に搭載 )
MASC	CL	1	1	0	Gladiator(95t) のもの 戻した
DoubleHeatSink	CL	29 38	1 4	25 34	Ryoken から回収
サラマンダーエレメンタルスーツ	CL	30	30	0	1 着 475,000C ビル 装備については要確認

ZEU-10WB Zeus	IS	1	0	1	強化中枢装備、武装0、装甲あり、320エンジン抜き取り済、ジャイロあり
ガーディアン ECM	CL	1	1	0	SuperNova につけた
Jump Jet	CL	2	0	2	Rampage(100t)用のもの
出力 400 ライトエンジン	IS	1	0	1	
出力 400 コンパクトエンジン	IS	1	1	0	売っばらった。79.0t とか・・・
XL ジャイロ (4t 2t)	IS	2	1	1	クラカ用
XL ジャイロ (3t 1.5t)	IS	2	0	2	

## 航宙艦

### まとめ

- ・ K=F ドライブを持っていて、ワープができる「航宙艦」
  - ・ 1) 広義の「戦艦」= 艦載級武器を持って、艦対艦戦闘ができる
    - ・ 戦闘しかやらないので、降下船がドッキングできないものと、ドッキングできるものがある。手元の駆逐艦「クロウヴァクス」は降下船2隻ドッキングできるやつ
  - ・ 2) 主に輸送を行う狭義の「航宙艦」
- ・ K=F ドライブを持っていない「降下船」
  - ・ 3) 艦対艦戦闘ができる「ポケット戦艦」
    - ・ 戦艦とやりあう艦載級装備をしているものと、メック用装備級しかして無いものがあるが、後者は「ポケット戦艦」と扱わない(分類上めんどい)
  - ・ 4) 艦対艦戦闘は想定せず、対メック装備等をしている程度の輸送降下船

2017/04 現在、もっているもの

- ・ (1) にあたる Impavido 級駆逐艦「クロウヴァクス」(降下船2隻ドッキング可能、リチウム核融合電池つき)
- ・ (4) にあたるユニオン降下船「(名称不明)」(メック1中隊12機+貨物搭載可能、武装はほぼなし)

### 戦力拡充にあたって、必須とされるもの

大隊規模の輸送を行う輸送船

- ・ (2) にあたる輸送航宙艦 (インベーター級: 152,000 トン: 500,000,000C-Bill 降下船ベイ=3)
- ・ (3) にあたるポケット戦艦 (現存せず、インターディクター級: 9,400 トンが候補だが、

価格不明。技術基盤は OK だが WoB 艦)

- ・(4)にあたる降下船(ユニオン級:3,600 トン、価格不明、1個メック中隊輸送。市販されてるはず)
- ・またはこちら(オーバーロード級:9,700 トン、価格不明、1個メック大隊(36機)輸送。市販されてるはず)

あるなら(1)にあたる戦艦は製造したいが、ぶっちゃけ金と資源が吹っ飛ぶので、俺らで工面するレベルじゃねえ。

中心領域、恒星連邦にあるとして「リガ級戦艦(75,000 トン、3,780,867,999CBill、降下船ベイ=2)」の可能性ワンチャンだがけど、国家予算級やで

個人的には PC はオーバーロード級+ユニオン級で1個大隊+1個指揮星隊の輸送をできる艦隊を持って、WoB に対抗するのはインベーター+インターディクターでどうにかしたい(妄想)

### めぼしい戦艦メモ(星間連盟期にあったもの)

- ・ローラ III 級駆逐艦
  - ・氏族もまんべんなく持ってる。ハリネズミ艦載級レーザー/55とミサイル。重力デッキなし、降下船ドッキング不可、リチウム核融合バッテリーあり
- ・ブラックライオン級巡洋戦艦
  - ・氏族も使ってる、コムガードも持ってる。艦載級 AC とミサイル。重量デッキ2つ、降下船ドッキング:4、リチウム核融合バッテリーなし
- ・ポチョムキン級強襲揚陸艦
  - ・氏族も使ってるコムガードも使ってるシリーズ。艦載級レーザーと艦載級重 PPC が主砲。重力デッキ1つ、降下船ドッキング:25、リチウム核融合バッテリーなし(UPG 計画あり)
- ・テキサス級戦艦
  - ・旧型戦艦なので作る価値があるのかしらん。氏族は囚人船として使ってた。プリンツ/ビス子。圧巻の48門艦載級 AC/45 他、重力デッキ3つ、降下船ドッキング:6、リチウム核融合バッテリーなし

戦艦諸元 (from Sarna.net。エアロテック II ではない)

#### ポチョムキン級巡洋艦

2611年竣工、151万トンの侵攻輸送巡洋艦 (Troop Cruiser)

降下船ハードポイント:25

LF バッテリー:なし

乗員定数:445 (内訳不明)

武装:16xNL45 8x バラクーダ・ミサイルランチャー (弾薬トン数不明) 24xHeavyNPCC

放熱器:3,325 (倍放熱器)

ヘビー NPCC の発熱が 225 点だから、4つで 900 点、全力射撃して 5400 点の発熱。

NL の発熱が 70 点で 1120 点の発熱。

エネルギー兵器全力で射撃しても 6520 点発熱だから放熱間に合ってる・・・!?

#### テキサス級戦艦

2618年竣工、156万トンの戦艦 (Battleship)

降下船ハードポイント：6

乗員定数：862（内訳不明）

武装：16x ヘビー NPPC 4x キラーホエール・ミサイルランチャー（弾薬トン数不明）2xNAC/40（弾薬トン数不明）48xNL45 8xAR-10 ランチャー（弾薬トン数不明）

放熱器：3,825（倍放熱器）

### ブラックライオン級戦艦

2691年竣工、80.2万トン級巡洋戦艦（Battlecruiser）

降下船ハードポイント：4

乗員定数：208（内訳不明）

武装：18xNAC/30（弾薬トン数不明）8x ホワイトシャーク・ミサイルランチャー（弾薬トン数不明）6x バラクダ・ミサイルランチャー（弾薬トン数不明）32xNAC/20（弾薬トン数不明）

放熱器：1,837（倍放熱器）

AC全部撃つと放熱が足りないのか...

地味にレーザー持ってないが、乗員少なくて済むのはアリなんだろうか

### Impavido 級駆逐艦

3058年竣工、48.5万トン級駆逐艦（Destroyer）

降下船ハードポイント：2

乗員定数：230（内訳不明）

武装：8 x ER Large Lasers, 8 x Large Lasers, 2 x Large Pulse Lasers, 4 x Anti-Missile Systems, 2 x Gauss Rifles, 16 x LRM-20s with Artemis IV FCS, 6 x NAC/10s, 12 x NAC/20s, 10 x NL45s, 3 x Light NPPCs,

放熱器：587（通常放熱器かもしれない）

仮に通常放熱器だとすると放熱が足りないとかいうレベルじゃないなこれ。倍放熱器で放熱1174だから、NAC/20とNL45の斉射ができないワロスとかになるのか...

### Small Craft とはなんぞや

- ・「降下シャトル」（1トンを超える貨物や、バトルメックを積載するのではなく、人間やバトルアーマー大の惑星<->航宙艦輸送を行うというものっぽい
- ・武装したものもある。「バトルタクシー」なるものは、2個バトルスーツ海兵ポイント（10人）と1トンの物資輸送が可能

## Superheavy メック

### ざっと見た特徴

- ・ジャンプできない（ジャンプジェットが一切つかない）
- ・戦闘降下できない（通常のメック輸送手段が使えず、貨物輸送以外に輸送手段を持たない）
- ・構造物の上に立てない、登れない
- ・特段硬いか、と言われると別になぁ...（中枢が相当に増えるので、タフにはなってきた

る)

- ・頭が中枢4 / 装甲12になってるのはデカイかもしれない。通常装甲でもGRで死なない。HardenedだとUAC/20でもガチャれない
- ・相手の攻撃が命中しやすい(でかいから)、こちらの格闘攻撃が命中しにくい(機動力がないから)
- ・中枢がクソ重い(やはり倍は辛い)

結論として、防衛任務にしか使えないんじゃないかこれ？という顔になる

200トン2/3/0ならあるいは...？という顔になるが

## 三脚メック

### ルール

ルールレベル：Advanced

適用範囲：バトルメック

テクノロジー基盤：中心領域

三脚メックは特殊なコクピットを必要とし、通常重量級でも2人、超重量級(100トン超メック、以下同様)で3人のパイロットを必要とします。

1人が操縦を担当し、2人目が砲手(その他のメック用装備の取扱いも含む)超重量級の3人目は戦術士官になります。最低でも1人のパイロットが入ればメックを動かすことができますが、以下のようなペナルティを受けることになります。

### パイロット席のメック戦士

全ての操縦:メックのスキルの判定(格闘を含む)の目標値に-1の有利な修正がかかります。これは超重量級の三脚メック操縦に関する-1の有利な修正と累積します。

パイロットが不在の(例:気絶または死亡している)場合、砲手が戦術士官が操縦をすることができますが、操縦:メックの判定の目標値に+2の不利な修正がつく(格闘を含む)ことと引き換えになります。

### 砲手席のメック戦士

超重量級三脚メックを専用砲手が扱っている場合、砲手は3つの目標を「主目標」として選び、それ以外の目標を「副目標」として選ぶことができます(TW p.109)。専用席の砲手を欠く場合、パイロットか戦術士官が砲撃を担当しますが、「主目標」は1つしか選べず、かつ砲術:メックの判定の目標値に+2の不利な修正がつくことになります。

### 戦術士官席のメック戦士

戦術士官が超重量級三脚メックに乗っている場合、シャットダウン回避・弾薬爆発(加熱爆発)のチェックのダイスロールに+2のボーナスが付きます。

戦術士官は戦術サポートをチームにもたらすために、イニシアティブに+1の修正を自陣営にシナリオ中継続して与えます(もし、当該三脚メックが指揮ユニットだった場合、修正は+2になります)。この修正は複数の三脚メックがいても累積しません。

戦術士官を欠く場合、これらのボーナスは全て無効になります。パイロット/砲手がこの役目を代行することはできません。

## 移動フェイズ

メックの全ての脚が破損していない場合、以下の全てのメリットをもたらします。メックの脚が1つ以上破壊された場合、通常のルールにしがって転倒のチェックを行い、以下のメリットを失ない、残りの移動に全て TW p.122 におけるルールに従ってペナルティを受けます。

## 向きの変更

1MP を使うことで、あらゆる方向を「正面」とすることができます。胴体が自由に回転し、脚の旋回が最小限になるためです。

## パイロットのスキルロール

転倒回避、転倒からの立ち上がるための操縦：メックの判定目標値に -1 の修正を得ます。

## 特殊機動

三脚メックは四脚メックと同様に横方向のシフト移動をすることができます (TW p.50)

また、四脚メックと同様の Hull Down の機動を取ることができます (TO p.21)

(右前、左前は +1MP で「向きを変えずに」侵入可能。右後、左後ろは +1MP で「向きを変えずに」歩行侵入可能) Hull Down することでメックの高さを 1 下げることができる (通常メックなら Level1 の高さになる)

## 戦闘における特殊ルール

三脚メックは胴体を 360 度、どの方向に向けても「ひねる」ことが可能です。これは三脚メック共通の設計によります。

三脚メックはどの腰駆動装置も致命的命中を受けていな限り、「伏せ状態からの射撃」で受ける修正を +1 (通常 +2) の不利な修正を受けることはありません。また、頭、胴体、腕の全ての武器を使用することができます。

命中部位表は二脚メックのものを扱い、右脚、左脚の命中が出るたびに 1D6 をロールします。このとき、左側面からの攻撃には +1、右側面からの攻撃には -1 の修正をします。出目と修正をあわせた値によって、命中した脚が決まります。

出目	命中部位
0-2	右脚
3-4	中央脚
5-7	左脚

脚のダメージ移行は、左右脚については二脚メックと同様で、中央脚については胴中央に移行します。

弾薬爆発のフィードバックは専用パイロットのみが受けます。その他の熱による影響は全パイロットが受けます。

頭部へのダメージを受けるたび、全てのパイロットはダメージを受けます。

専用パイロットが死亡 / 意識不明になった場合、他のパイロットは直ちに操縦を引き継ぐことができます (ペナルティについては前述の記載を参考して下さい)

パイロットが全員死亡するか、コクピットが致命的命中を受けた場合は、通常ルールに従い、メックが破壊されたとみなされます。

## 制作ルール

### 中枢重量

「元の中枢重量の」10% 増し (0.5 トン刻みに切り上げ)

### コクピット

100 トンまでのメックは4トン、2シートのコクピットを使用。超重量級メックは5トン、3シートのコクピットを使用。特殊なコクピットは存在しない。サイズは通常型と一緒

### 装備

脚が増えている (つまり脚の空きスロットは2 x 3脚) 以外に特別な変更はない

「作ってみた」

- ・有料アプリ (Win 用) じゃないと設計アプリねえよ... (涙)
- ・添付ファイル GTC-1T.pdf 参照。2017/08/20 セッションで使用したもの。2xLRM20、4x ストリーク SRM6、1x プラズマライフル、1xERSL。C3i 搭載
  - ・改良するならプラズマライフルを削ってERLLにして、浮いた3トンのうち2トンをLRM-20 弾薬に、1トンを倍放熱器にするといいだろうか。ジャンプ + 遠距離狙撃時に発熱2.7 / 放熱3.2なので、もう1個ストリーク SRM を近場に撃てる勘定になる。ERLL を諦めてミサイル全ブッパでもいける

ルール上技術基盤がISのみなんだが、レコードシートはClan対応なんだよな。パイロット数の関係で純氏族メックがあるはずはないんだが

## TRO

Septicemia (セプティシミア : ソサイエティ名) / Pariah (氏族名)

重量 : 55 トン

装甲 : 9.0 トン (フェローファイバー : 172 点)

機動力 : 5 / 8 / -

Prime : 1 x HAG-40 1 x ER 大口径レーザー 照準コンピュータ

A 装備 : 6 x ヘビー小口径レーザー 2 x ATM-12 (弾薬 6 トン)

B 装備 : 3 x 小口径パルスレーザー 2 x 大口径パルスレーザー 7 x 強化ジャンプジェット

照準コンピュータ

C 装備 : 4 x 中口径パルスレーザー 3 x プラズマキャノン 8 x AP ガウスライフル 2 x 4 マシンガンアレイ

D 装備：1 x ERPPC 1 x ウルトラ AC/20 5 x ジャンプジェット 3 x ER 小口径レーザー  
照準コンピュータ  
E 装備：6 x ER 中口径レーザー 2 x ERPPC ライト TAG 照準コンピュータ (あれ、これ違法  
じゃね・・・?)  
F 装備：2 x アロー IV  
Z 装備：1 x iATM12 (弾薬 3 トン) 1 x 中口径パルスレーザー 1 x ER 大口径レーザー 1  
x グラウンド・モバイル・HPG  
A - Z 装備：6 x 強化ヘビー小口径レーザー 2 x iATM-12 (弾薬 4 トン) NovaCEWS  
B - Z 装備：2 x 小口径パルスレーザー 2 x 大口径パルスレーザー 7 x 強化ジャンプジェッ  
ト ライト TAG NovaCEWS 照準コンピュータ  
C - Z 装備：4 x 中口径パルスレーザー 3 x プラズマキャノン 6 x AP ガウスライフル 2  
x 3 マシンガンアレイ NovaCEWS  
D - Z 装備：1 x ERPPC 1 x ウルトラ AC/20 5 x ジャンプジェット NovaCEWS 照準コン  
ピュータ

ソサイエティの主戦メック。「Z」装備は NovaCEWS 等の違法かつソサイエティ装備をつけて  
る。ライト TAG ついてるのは F 装備のアロー IV 用かね？

Ha Otoko (ハ = オトコ)

ハ = オトコはダイヤモンドシャーク氏族がノヴァキャット氏族の移住時に作った安価な支援用  
氏族二線級メックである。

本機はジェイドファルコン氏族の商人階級から、中心領域で販売することも念頭においてオリエン  
タルなスタイルの装甲・外観に気を払っているのではないかと疑念を持たれている。

事実、本機は中心領域の「劣った」システムへの互換にも注意が払われており、かの氏族は容易  
にそれを中心領域に販売することができたのである。

本機は胴体に 2 基のタイプ XX "グレートボウ" LRM-20 を、両腕にタイプ X "ショートボウ"  
LRM-10 を装備し、長距離支援のスタイルに適している(これは 1 対 1 の戦闘を念頭に置いてない  
ことを示し、本機が「中心領域の野蛮な戦闘」向けであることを証明という声がある)。本機は 1  
3 トンの通常型装甲、通常型エンジン、通常型ヒートシンクを採用している。ヒートシンクが通  
常型であることは LRM の使用を著しく制限する。

派生型:「HKO-1C」という型番を与られている派生型は、まさに中心領域(ドラコ連合)への  
輸出仕様で、氏族品質の武装を使っていない。武装は同一であるが、LRM-20 の弾薬は各 1 トン  
ずつ減らされ、装甲は 9.5 トンに、エンジンはミサイルの重量増加に対応するために高価で脆  
弱な XL エンジンへと変更されている。唯一改善される点は放熱器で、10 基に減らされたも  
のの倍放熱器を採用することで放熱性能はぎりぎり許容できる範囲にまで高められている。

「HR」派生型はそれより高級な輸出型で、中心領域の「先進」技術と氏族の装備を組み合わせた実  
験的な機種である。両腕の LRM は AMS にかからない「支援用」兵器である 8 連装メック用迫撃  
砲に置き換えられ、胴体は氏族品質の LRM-20 が(弾薬こそ各 2 トンに抑えられているものの)据  
え置かれている。

一方でシャーシとエンジンは中心領域製品で、氏族の XL エンジンと同等のサイズまでに抑えら  
れたライトエンジン、12 基の倍放熱器、小型コクピットによって、装甲を原型機と同じ 13 ト  
ン確保することに成功している。

Ha Otoko

技術基盤：氏族

重量：65トン

エンジン：260 通常型（4 / 6 / 0）

放熱性能：13（通常放熱器）

武装：2x タイプ XX" グレートボウ "LRM 2x タイプ X" ショートボウ "LRM

## バトルアーマー

### 概要

- ・基本4人1分隊。氏族は5人1ポイント（分隊）、WoBは6人で1個レベルI。
- ・中心領域は歩兵が訓練して乗るもの。弱いアイアンマンという認識でいいのかな（？）
- ・氏族は適した血統のトゥルーボーンが乗るもの（エレメンタル・フェノタイプ）、量産型アドン・サムソンという認識でいる
- ・重量1500kg以下のバトルスーツは「機械化バトルスーツ兵」として、オムニメックに搭乘することができる（タンクデサント的に、メックの「上」に乗る。乗ってる部位にダメージが来るとちゃんとエレメンタルにダメージが来るぞ！）
  - ・なんでオムニ限定かという、オムニメックは武装構成で重量バランスが変わっても対応するシステムがある＝バトルスーツが乗ってもバランスを崩さない、ということらしい
  - ・バトルスーツ側に特殊なマグネティック・クランプがある場合、バトルメックに乗ることができる...らしい（カペラのファー・シーとかにそういう記述がある）
- ・適切なマニピュレーターを持ち、重量1000kg以下のバトルスーツはスウォームと対メック関節攻撃が可能
- ・武装はメック用のものと同名でも互換しない（データが別）
  - ・レーザーもすべて弾薬式で、また弾薬上限が定められている
  - ・攻撃は分隊単位で行う
- ・装甲上限はバトルアーマーの重量等級で決まる。中枢は「中の人」の1点
- ・バトルアーマーはメックスケールのダメージを受ける
- ・氏族バトルアーマーはハージェル・シーリング・システムによって気密される（このため、水中OKだが、水中で戦闘できるような移動力を持つわけではない／バトルアーマーUMU装備時除く）

今、AFFC（でいいのかな...連邦＝共和国装甲軍団）に必要なバトルアーマー

- ・ハイ＝ローミックスだろうな
  - ・「ハイ」側はバトルメックスケールのダメージが出せるレーザーが積めるといい。理想はバトルアーマー用ヘビー小口径レーザーあたりだが
  - ・「ロー」側は敵バトルアーマーと渡り合え、歩兵戦闘で全面に出して戦車と協調できるくらいなので。装甲も5点ありゃいいだろう（酷）

### コンストラクションルールを眺めてた

- ・通常装甲は1点あたり50kg（氏族装甲は25kg）で、バトルアーマー重量等級により上限が決まる
- ・氏族のみ持てる装甲とかある（サラマンダーに使ってる耐火装甲とか）
- ・ジャンプMPはバトルスーツが重くなると上限がきつくなってくる。ジャンプ重量も重い

### 氏族バトルアーマーの派生

- ・水中作業用スーツ（ゴリアテスコピーオン）

- ・エレメンタル・バトルアーマー（ウルフ）
  - ・ノーム/サラマンダー/ウンディーネ/シルフ（ウルフ）
  - ・ゴーレム（ゴーストベア）
  - ・クラン・バトルアーマー（ノヴァキャット）

PL がぱっと出せる中心領域バトルアーマー

たくさんある。シリーズも全部網羅してるわけでもないし、間違ってるのもあるかもしれない

- ・WoB「デーモン」シリーズ
  - ・ジン・セイリム・テング・アスラ
- ・WoB ピュリファイアー
- ・中心領域標準型バトルアーマー
- ・「グレイデス」シリーズ
  - ・グレイデススタンダード、グレイデス軽スカウト、グレイデススカウト、グレイデスストライク（グレイデスヘビー）、グレイデス”スラット”ソラーマ
    - ・最後のは氏族が「ハージェルとか二線級に与えるの無駄よな」ということで中心領域スーツ+氏族装甲+浮いた重量で重装備というコンセプトで作った
- ・キャバリエ
- ・カナズチ

PL とすり合わせてるアンジェリカの理解と考え

- ・大量に供給できんだろう JK
  - ・というか訓練どないするねん。どう考えてもジャンプ歩兵とか通常歩兵に与えて着せたら終了、じゃないぞ
  - ・戦車兵育成したほうが早くて安くて強い気がする。もちろん歩兵が重要な局面もあるので、いらぬ子ではないが、現実問題今すぐ十分な量のバトルアーマー兵とかできないと思われる
- ・必要な素質は大きくないが小さくもなく、数はメック戦士よりたくさん必要なので、自前で準備するのはすぐには無理なんじゃ...
  - ・1個バトルアーマー分隊4人=メック1機相当の構成なので、単純にメック戦士の4倍バトルアーマー兵を発掘できるならいいんだがはてさて？

必要性はわかるので課題を並べてみる

- ・生産拠点
  - ・現状 NAIS にある...のか？、どっちにしても大規模な中心領域バトルアーマー制作所は WoB 除くとほとんどないはず
  - ・アウトリーチのアーマーワークス社が PL 既知で最大
- ・生産機種
  - ・重量と装備どうするよ・・・
- ・運用のドクトリンの確立
  - ・対歩兵なのか、対（WoB）バトルアーマーなのか、スウォームまで視野に入れるのか etc
- ・適正のある兵士の訓練（設備・マニュアル）
  - ・レーザージャンプ歩兵が今のところ一番近い兵科だが果たして

個人的にはメックスケールの装備を1門、APマシンガン装備、クローは不要、ジャンプ可、拠点防衛用というあたりで想定したいんだけどなー

オムニメックがあるわけではないので、機械化歩兵として運用するのは辛い。

TRO

## フェンリル

- ・重量：2000kg
- ・スウォーム / 脚部攻撃 / 機械化 / AP (スーツ自体の AP 攻撃能力): X / X / X / X
- ・特記事項：四脚
- ・移動力：通常4 / ジャンプ不可
- ・装甲：5 + (1 : 操縦者)
- ・武器
  - ・3xMG / 3xSL / 2xSPL / MPL / SRM-4 / ERML / 重迫撃砲 (7種から択一)
- ・価格：500,000 C ビル

派生型で実験型バトルアーマー C3i と 2x 氏族 LRM-5、というタイプがあるらしい。バトルアーマーが LRM 支援やるのか...

## Longinus

- ・重量：1000kg
- ・スウォーム / 脚部攻撃 / 機械化 / AP (スーツ自体の AP 攻撃能力): / / / X
- ・特記事項：ジャンプ・スウォーム・脚部攻撃のいずれかを行う場合、SRM-2 を投棄せねばならない
- ・移動力：通常1 / ジャンプ3
- ・装甲：9 + (1 : 操縦者)
- ・武器
  - ・SL/MG/ 火炎放射器 (択一)
  - ・単発 SRM-2
  - ・対人兵器マウント (一般歩兵用携行兵器がマウント可能、マウントすれば AP 攻撃可)
  - ・対メック脚部攻撃用? バトルクロウ
- ・価格：425,000 C ビル

中心領域だとバトルアーマー 1 個分隊 4 機で 170 万 C ビル程度を見ておけばいいのか。今のところタイドランドで量産可能 (そのまんま当てはめると月産 300 着) なバトルアーマーなので、心には留め置くが、使えるのかこれ?

## 覚書：ジン

- ・ <http://merc.s.web.fc2.com/wob.html> 掲載の重量は解説が間違ってる。バトルクロウ 2 本で 50 kg じゃなくて 30kg
- ・マシンガン弾薬は 50 射 5kg、ライト TAG は 60 射 5kg (4.8kg で端数切り上げ) なので、それで重量の辻褄が合う
  - ・故に通常型はピブクロウ装備型ではないのである Q.E.D.
- ・重量調整以外の理由でクロウを両手にはめる必要はない。片方あればスウォームできる。まあ抜いても 15kg なわけで、ルール上損も徳もねえというところか
- ・AP「不可」なので、マシンガン使わないとルール上人間を殴れないのかこれ。AP の可 / 不可に関してのルールを見る必要がある

## 「真性工房時空における 3050 年代の技術レベル」

### 明らかに間違っている

- ・WoB がオムニメックを作れている
  - ・コムスターと WoB は概ね 3070 年代 (Jihad Era に相当する) の中心領域装備は作れる
  - ・DarkAge に足突っ込んだ装備と、マイナーな装備 (強化中枢とかレーザー反射装甲と

- か) はまだっばい
- ・ ウルフ竜機兵団が氏族基準装備をそこまで作ってない
  - ・ K=F ドライブ装備の降下船とかどうせいつーねん.....
  - ・ 明示的に氏族スペックのもので作れるのは Daishi の Widowmaker と W 型「だけ」
  - ・ 普通に考えるともっと作れていいはずなんだが...
  - ・ エレメンタルが作れるのは 3052 年では早いだけで問題ないはず
- ・ ダイヤモンドシャークがトワイクロスに基地を作っている。ハーゼル採掘基地を取っている
  - ・ 今回「ジェイドファルコンを騙してない」ので、シャーク vs ファルコンは可能性としてアリか

## 不明瞭

- ・ ノヴァキャットがイレースで氏族メックを作れる。多分 MadCat。どうでもいいがこの Cat はネコではない
- ・ WoB のドラコ内のファイブがなんか生産してるんじゃないか
- ・ ルシエン戦でのオムニメックの解析が順調に進んでいけば、ドラコは今年オムニメックを作れる(ただし、25 トンとかそのレベルなので、主力メックをオムニ化はできてない)
- ・ 自由世界同盟 / カペラ連邦近辺ではこの時期に LRM 特殊弾頭ができてるが
- ・ タラウス連合、アラモ核弾頭もってるのかな
- ・ WoB はサンタ・アナとピースキーパー核弾頭もってる。アウトリーチで使ったのもデイベー・クロケット砲弾の可能性あり

## 社長 アンジェリカの見解

### どこから金出るねん

というアレだが、会社の運転資金については今所ザルなんだよなというのがあ。キャッスルブライアンの「生産設備」については会社のモノなのは確かとして、その開拓復旧(建前上は新設)にかかる機材費用はタイドランド(レックス)が負担する必然は本当はないんだよなあ  
# 利害の一致として、WoB に対抗するための連邦 = 共和国のメック精算基地で一番地球寄り(かつ恒星連邦より)の重要性がある(のと、メックウォリアー R P Gとして重要な部分ではない)ので、今のところはザル運用、という認識でいる

ここらへん、そろそろサンドヴァルに精算求めないとなー

### 使うリソースについて

今のところ考えてるのは、ノヴァキャットの人材(労働階級・科学者階級)の一部をタイドランド駐在にして復旧する方法を考えている。星間連盟技術について見識が(多少なりとも)あり、余剰リソースであるので。

戦士階級の大部分と指導部等は惑星グンマー(トレイリア)に置いて、ここに生活基盤置いて貰いたい。なー(辺境伯としてレックスとクラカに依頼する形)

あと、防諜上の観点から外部人員入れたくないというのはある(恒星連邦内であっても)

### キャッスルブライアンの生産設備復旧の具体的手順について

- ・ 前提: ライン自体は 12 本全部存在と構造を把握している
- ・ 前提: 詳しい状況は把握してない(が、2 本目のラインが「一番簡単だ」という比較がで

きる程度には把握している)

- ・復旧の調査・評価についてはノヴァキットの科学者階級に依頼し、実作業は労働者階級が科学者階級の支援を得た戦士階級の指導の元行う(ここで社長がオースマスターなのが生きる)
- ・よほど特殊でない限り、重機についてはタイドランドで対応できるはず
- ・裏技: 通常メックのコンポーネント+土建装備(最終的に戦闘用メックに改修できる)というメックを今の2本のラインで作る

TOKIO について

ルール上「1人の逸材」なので分割できないねんでw

今後作るメックについて

- ・エネルギー兵器の「兵站到負担をかけないメック」シリーズ
  - ・45トン、90トンの2ライン
- ・ミサイル+PPCの「ちょっと小さいMADCAT」的シリーズ
  - ・60トンライン(多分MML装備)

以上3機種3ラインをベースにして販売していきたい。弾薬依存度を下げたメック、というコンセプトの明確化(弾薬自体が会社で対応できない)。今後の提携に考えるにしても+ で新機種ラインを解説したい。

- ・兄貴に相談して弾薬会社作って... という展開はあるが

150トンメック「オメガ」について

- ・あれ、放熱10点なんよね(LB-X AC/10が2点x2、GRが1点x3なので、ダッシュしても発熱は9点で辻褃は合う)
  - ・逆に言うとXLエンジン遮蔽吹っ飛んだ瞬間が大変なんだが、150トンメックの装甲って左右胴45(背面19)、胴中央60(背面20)とか言ってる相当やばい。
  - ・「MP-3」まで移動力を制限する(15蓄熱)と走っても動けず、頭の装甲はあると言っても12点しかないので致命的命中叩いたらワンチャンある、こういう点をやればいけるだろう

でも、後ろからレベルIIの2機がC3iの支援受けて55点/ターンの火力を投射して、傷ついてきたら10点の非人道弾撃ってくるのって、怖いよ? マジ。