

## ギアの強さと冒険の設計

G&Gで追加される人型兵器、ギアは、乗る者の多くに本来のそれを凌駕する力を与える。そのため、通常のルールではその強さや適切な脅威がどれほどのものか考えづらく、プレイに二の足を踏む方々も多いのではないだろうか。

この記事では、ギアに乗って戦うキャラクターやモンスターがどれくらいの強さか。その目安を提案する。

ここで提案する表や計算方法を使えば、GMはアドベンチャーを準備する時、どれくらいの脅威を出せばキャラクターにとって歯応えのある遭遇になるのか、およその目安が掴めるだろう。

### ギアに乗ったキャラクターの強さ

ギアに乗ったキャラクターは、高いヒット・ポイントに守られ、大きなダメージを出せる武器を持った強力な存在になる。そのため、どんなモンスターをおつければいいのか悩むGMも多いだろう。

そこで、たとえばレベル1のファイターがレベル修正値+3の超大型ギアに乗っているなら、そのキャラクターは4レベル相当である。というように、キャラクターのレベルに搭乗するギアのレベル修正値を足す簡単な計算でその目安を求めることを提案する。

ギアのレベル修正値は次の表にある通りである。

### ギアのレベル修正値

ギアのサイズ	レベル修正値
大型	+2
超大型	+3
巨大	+6

この表を使ってキャンペーンに参加するキャラクターとギアがどれくらいの強さか目安を求めれば、君はより冒険を作りやすくなるはずだ。

### ギアに乗ったモンスターの強さ

ギアに乗ったモンスターは、G&Gで戦う敵の花形であり、彼らもまたギアに乗ることでキャラクターと同じように強化されている。

この場合もギアの脅威修正値を足し、脅威度を修正してみよう。

ギアの脅威修正値は次の表にある通りである。

### ギアの脅威修正値

ギアのサイズ	脅威修正値
大型	+2
超大型	+3
巨大	+6

この表の脅威修正値を足したものがモンスターの新たな脅威度になる。たとえば、超大型ギアに乗った脅威度3の騎士は、本来の脅威度3にギアの脅威修正値3を足した脅威度6になる。

脅威度1未満のモンスターがギアに乗っている場合、脅威度0の衛兵が大型ギアに乗っているなら脅威度1/4というように、脅威度を1段階ずつ上げて計算すること。

### ギアによる戦闘の経験点計算

モンスターを倒して得られる経験点で成長するG&Gのキャンペーンを行なうGMは、ギアに対抗しうる敵をおつけ、その脅威度そのままに経験点を出すとギアに乗ったキャラクターの成長が急で困ることがあるかもしれない。ここではできるだけ普通のプレイ感覚と近い形に経験点を補正する計算を紹介する。

まず、GMはセッションに参加しているキャラクター全員が乗るギアのレベル修正値を合計して参加人数で割り、四捨五入した平均値を求める。

次に、ギアの脅威修正値などをすべて足した状態のモンスターの脅威度から、先ほど求めたレベル修正値の平均値を引いていき、キャラクターに渡す経験点を算出する。

例を示すと、セッションに参加しているキャラクター全員が超大型ギアに乗っている場合、経験点を求めるためのモンスターの脅威度は常に-3され、脅威度8のフロスト・ジャイアントは脅威度5として計算される。

経験点が1未満になる場合、1/2、1/4……というように、脅威度を1段階ずつ下げて計算する。

この計算は、ギアで増幅された力を除き、キャラクターが持つ生の実力を経験点として得ることを意図したものである。生身とギアの戦闘を織り交ぜるキャンペーンで使うと、冒険がよりそれらしいものになるだろう。