

SF-TRPG ネットクチョップスター

NeckChopStar

制作 英雄開発事業団



© 英雄開発事業団 ©9Joe

宇宙歴200X年。
 銀河の辺境は暴力の支配する世界になっていた！
 帝国の統治力は衰え、
 宇宙海賊たちの暴虐は増すばかりであった。
 だが、正義は死に絶えてはいなかった！



『ネックチョップスター』は、未来宇宙を舞台としたTRPGです。
 プレイヤーは帝国公認の賞金稼ぎ『ネックチョッパー』となり、
 暴虐非道の限りを尽くす宇宙海賊を退治するため戦います。

はじめに……………	2	ミッション攻略	
参加者について……………	3	特徴の使用……………	19
必要なもの……………	4	特徴使用の許可……………	20
ゲームの準備		成功失敗の判定……………	21
キャラクターについて……………	7	特殊な特徴の使い方……………	22
シナリオについて……………	8	ミッションクリアとゲームクリア	25
キャラクター作成……………	9	GMに向けて……………	26
人種について……………	10	宇宙船の扱い……………	27
アイテムについて……………	15	シナリオの作り方……………	28
ゲームの開始……………	16	世界設定の作り方……………	29
シーンについて……………	17	最後に……………	30
ミッションについて……………	18	アイテムリスト・メカ・シナリオ…	31

ネックチョップ
スターの世界へ
ようこそ!

この4コマでは
ネックチョップ
スターの遊び方を
説明します

『ネックチョップスター』は、
未来宇宙が舞台のTRPG
(会話型ロールプレイング
ゲーム)です

TRPGは、参加者全員が協力して
一つの物語を作り上げる遊び

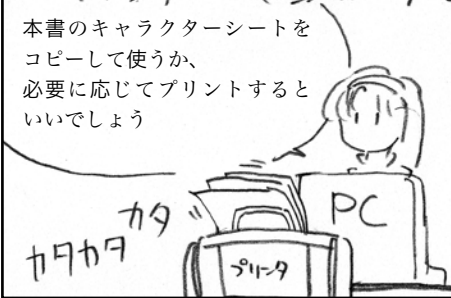
想像力を働か
せ、自分たち
だけの物語
を作り上げ
ましょう

▼TRPGについて

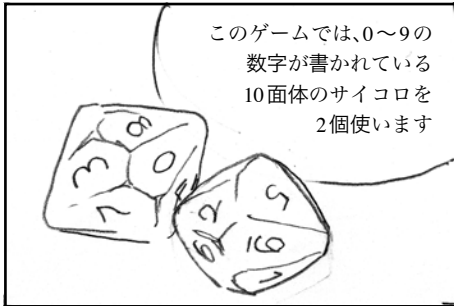
TRPGは、主に3つのスタイルがあります。1つ目が、戦闘シミュレーション型RPG。これは、ミニチュアなどを使って様々な戦いの場面を再現し、戦闘を楽しみます。2つ目が、架空世界冒険型RPG。ゲームの司会進行役であるGM(後述)が作り出す架空世界を、他の参加者が冒険して楽しめます。最後が、演劇型RPG。ゲームの司会進行役が脚本家、他の参加者が役者となり、協力して物語を作り上げます。『ネックチョップスター』は、その演劇型RPGに属します。



▼推奨環境とプレイスタイル



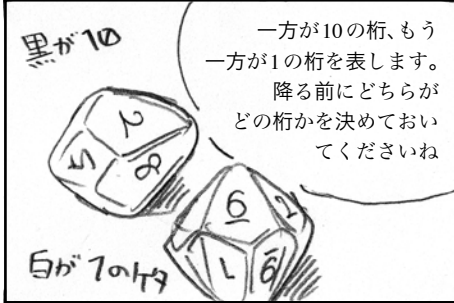
必要なもの 2



▼サイコロ

一組あれば遊べますが、参加者各自で一組用意するととても遊びやすくなります。またインターネットにつなげられる環境があるなら、『iダイス』も試してみてください。

▼iDice



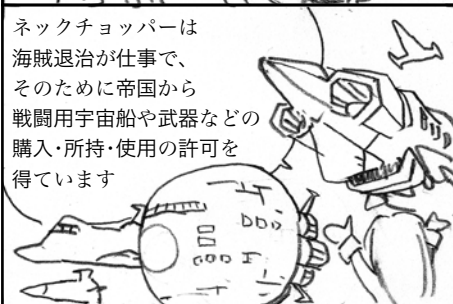
プレイヤーは、物語に登場する
キャラクターの一人を演じます。
そのキャラクターを
プレイヤーキャラクター (以後、PC)
と言います



『ネックチョップスター』では、
PCの職業は賞金稼ぎ
『ネックチョッパー』です



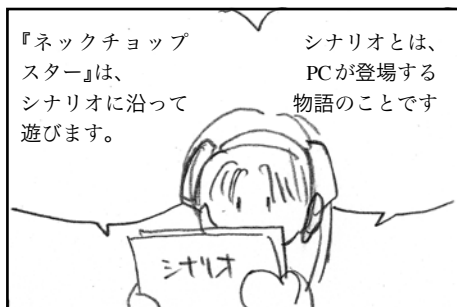
ネックチョッパーは
海賊退治が仕事で、
そのために帝国から
戦闘用宇宙船や武器などの
購入・所持・使用の許可を
得ています



プレイヤーはゲームを
始めるに当たって、
PCを一人作らねば
なりません。作り方は、
キャラクター作成の章を
どうぞ



ゲームの準備 (シナリオについて)



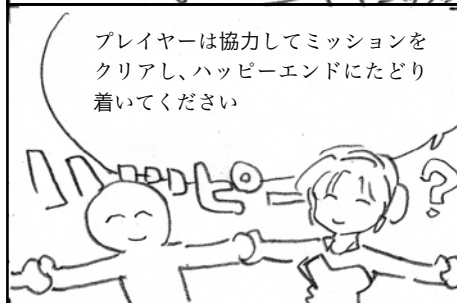
▼シナリオの構造について

シナリオは、導入部に当たるイントロダクション、いくつかのシーン、いくつかのエンディングからなります。各シーンの最後にはミッションがあり、クリアの可否でどのシーンまたはエンディングにつながるかが決まっています。エンディングには良い結末(ハッピーエンド)のものもあれば、悪い結末のもの(バッドエンディング)もあります。



▼どのようなシナリオを選ぶべきか

シナリオは内容が分からないからこそ面白いので、プレイヤーが一度も遊んだことのないものを選びましょう。そのために、GMはプレイヤーが過去に『ネックチョップスター』でどんなシナリオを遊んだかを聞いて下さい。そうしてシナリオを選んだら、その内容は教えてはいけません。ただし、どのような話が全く分からないことでプレイヤーがPC作成の際に悩むようであれば、そのイントロダクションの部分だけを教えてしまってもかまいません。





▼キャラクター作成

キャラクターをつくるために、ホームページにアクセスする必要があります。キャラクター作成の項目には、サイトにリンクしているボタンもしくは、サイトにジャンプできるバーコード(QRコード)があります。インターネットに繋がったパソコン上で本書を見ているのなら、「作成」ボタンをクリックしてください。そうではない(ルールブックをプリントアウトして読んでいるとか)なら、バーコードを携帯電話のバーコードリーダーで読んでください。サイトにアクセスできたら、指示に従ってキャラクターの名前を入力して下さい。名前によってキャラクターの特徴などが決定されます。出来たキャラクターが気に入ったら、その画面をプリントするか、内容をメモかキャラクターシートに書き取って下さい。



▼特徴について

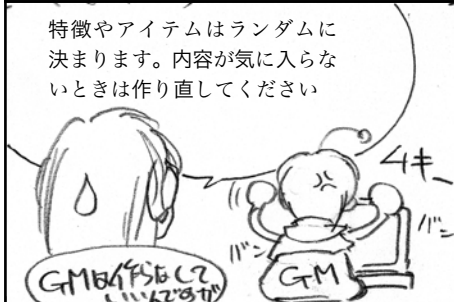
このゲーム内では、人やモノ、社会、その他、様々なものを特徴で表現します。各特徴は名称と%(パーセンテージ)からなります。%が大きいほど、特徴がより顕著であることを表しています。

特徴の名称は“かっこ”で囲まれています。生物の特徴は[]、アイテムの特徴は□、その他の特徴は<>で囲まれています。



▼人種の特徴

PCの特徴には必ず人種の特徴が含まれています。地球人であれば、“地球人的特徴”といったふうに、必ず人種名を含んでいます。人種の特徴は複数の特徴の集合で、色々な場面で役に立ちます。人種の特徴がどんな特徴を含むのかは、各人種の説明を参照してください。



人種について 地球人



▼地球人の社会

銀河帝国の地球侵攻に対してあっさり降伏、帝国支配を受け入れたが、商産業の分野で頭角を現し、宇宙の文化を帝国様式から地球人様式に完全に塗り替えた。今や文明地の建物や乗り物のサイズは全て地球人基準。宇宙の通貨も円(¥)である。

▼地球人の人種的特徴

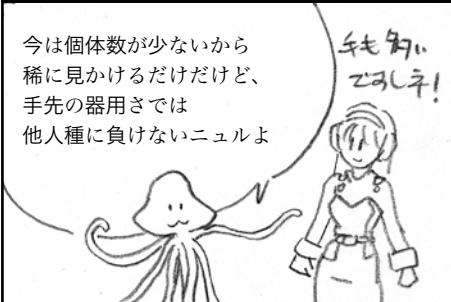
二足歩行できる足、器用な手、言語の使用、標準的な視覚、標準的な聴覚、標準的な味覚、標準的な嗅覚、標準的な触覚、標準的な筋力、標準的な素早さ、標準的なタフネス

▼キャラクター作成

クリック PC 作成



人種について 多肢人(たしじん)



▼多肢人の社会

地球人よりかなり早い段階から発達した宇宙文明を築いていた一族で、一度は帝国を破って銀河に覇権を築いた。ただし地球侵攻では、細菌兵器の前に敗れている。元々は大統領を要する議会制の社会を作っていたが、現帝国に滅ぼされてからは、独自の社会を持つことができていない。ただ彼らの知的水準は現在でも高く、マイノリティながら強固なネットワークを持ち、産業や商業、アンダーグラウンドな分野で頭角を現すことが多々ある。

▼多肢人の人種の特徴

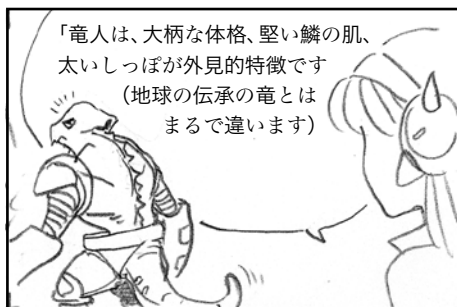
手足兼用の器用な8本の触手、吸い付き、巻き付き、小柄、水陸両用、柔らかいからだ、言語の使用、標準的な視覚、標準的な聴覚、とぼしい味覚、とぼしい嗅覚、優れた触覚、標準的な筋力、とぼしい素早さ、標準的なタフネス

▼キャラクター作成

クリック  PC 作成



人種について 竜人(りゅうじん)



▼竜人の社会

女王を中心とする部族型社会で、その構成は地球の蟻の社会に近い。個々の能力も社会的役割——細分化された部族ごとに大きく異なり、性別も女王とその子息、傍仕えの一部を除けばほとんどが男である。卵生。

先祖は本能のみで行動する捕食型動物だったが、とある時期を境に高い知識を持つ一族が生まれ、大きく分化した。この一族は銀河大戦において帝国の優秀な傭兵として扱われたことから、その進化には帝国が関わっているとも言われる。いずれにしてもこの一族が帝国から高度な文明を学び身につけ、現在の竜人の始祖となった。現在、彼らは食用動物の養殖を中心に自活しているが、先祖に当たる種族はその生態を変えずにまだ存在し続けている。それらは、竜人区別するため、捕食者(プレデター)と呼ばれる。

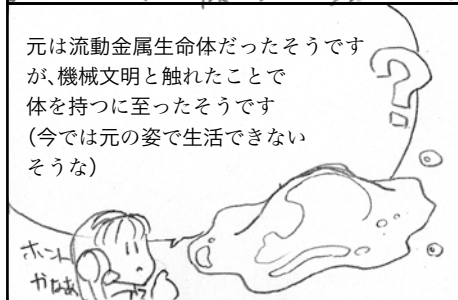
▼竜人の人種の特徴

二足歩行できる足、不器用な手、大柄、鋭い爪、硬い皮膚、鋭い牙、強靱な尾、言語の使用、標準的な視覚、優れた聴覚、とぼしい味覚、優れた嗅覚、とぼしい触覚、ずば抜けた筋力、ずば抜けた素早さ、ずば抜けたタフネス、真空への耐性

▼キャラクター作成

クリック  PC 作成





▼機械化人の社会

機械化人がなぜ人型にこだわるのかは謎だが、最初に彼らに知恵と体を与えたのが地球人だからという説もある。

機械化人は、アイテム(□で囲まれている特徴)と融合することが可能だ。その場合、特徴の一つが、機械の特徴の一つと置き換わる。ただし、人種の特徴だけは置き換えが出来ない。また特徴の%がより大きいもの、自分の体より大きいものとは融合できない。最初に特徴として【二足歩行出来る機械の足】【器用な機械の手】【標準的な視聴嗅味覚機能付き頭部】を必ず持っている。これらを失うと体型が著しく人型から離れる可能性があるので注意が必要だ。

▼機械化人の人種の特徴

言語の使用、融合、とぼしい筋力、とぼしい素早さ、とぼしいタフネス、無呼吸、真空への耐性、不眠、フォース無効

▼キャラクター作成

クリック👉 PC 作成





▼帝国人の社会

銀河の覇者。ただし帝国は何度も成立したり滅んだりしていて、歴史は辿ることすら難しい。

帝国人は肉体的には多くの点で多種族に劣るが、それでも銀河の覇者となれたのは、“フォース”の能力によるところが大きい。

“フォース”は言葉やジェスチャーその他を介さずに「自分に向けられた感情・意識を察知」「他人に自分の感情・意思を伝える」ことが出来る能力である。距離や障害物に関係なく使うことができ、伝達速度は光速に等しい。ただし、自分とまったく関わりのない相手や知能の低い生物には効果がない。したがって、帝国人はバカ正直で騙されにくく、コミュニケーションの難しい竜人とも仲良くやっつけている。逆に、フォースの能力が働かない機械化人を苦手だ。

ちなみに帝国人の間では地球人サイズが“ゆとりサイズ”として大人気で、それが一因となって銀河中に地球人サイズが普及したが、それは自分たちのサイズが地球人の間では“子供サイズ”とされるのが気に入らないからかどうかは定かではない。

▼帝国人の人種の特徴

二足歩行できる足、器用な手、小柄、言語の使用、標準的な視覚、標準的な聴覚、優れた味覚、標準的な嗅覚、標準的な触覚、とぼしい筋力、とぼしい素早さ、とぼしいタフネス

▼キャラクター作成

クリック  PC 作成



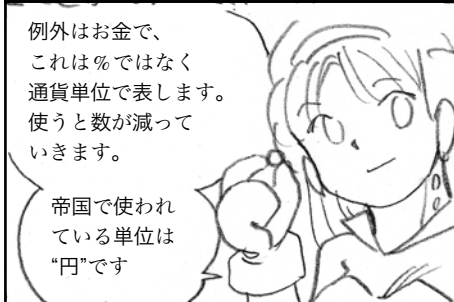


▼共有できるアイテム

宇宙船やメカもアイテムです。メカや宇宙船は操縦している(乗り込んでいる)PC全員の持ち物として扱います。

▼アイテムの所持数

制限はありません。このゲームにおける所持とは身につけているということではなく、それも含めて、いつでも使えるように身近に準備していることです。





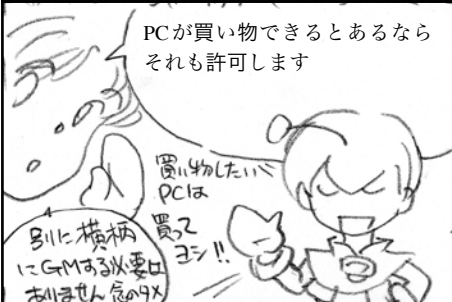
PCも出来、
シナリオも決まったら、
いよいよ
ゲーム開始です



GMはシナリオの
イントロダクションを
プレイヤーに読み聞かせます



イントロダクションに、
PCがアイテムを手に入れ
るとあるならそれも
プレイヤーに
伝えます



PCが買い物できるとあるなら
それも許可します

▼アイテム購入

『ネックチョップスター』の舞台である銀河辺境は、生活水準は高いものの、生産基盤が銀河中央より劣るために慢性的なモノ不足が続いています。特に高度技術製造物である宇宙船やメカは、手に入りにくくなっています。入手できるそれらのほとんどがメーカー品ではなく、中古やレストアものなので同じモノが2つとありません。もしプレイヤーが宇宙船の購入を考えた場合、下記から「宇宙船作成」のサイトへアクセスして商品を探させて下さい。それ以外なら、巻末のリストから購入物を選ばせてください。もちろん、アイテムを購入したらその分のお金をPCの持ち物から減らします。

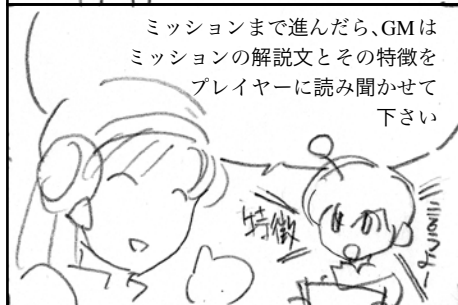
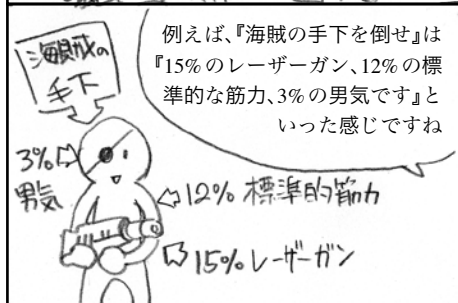
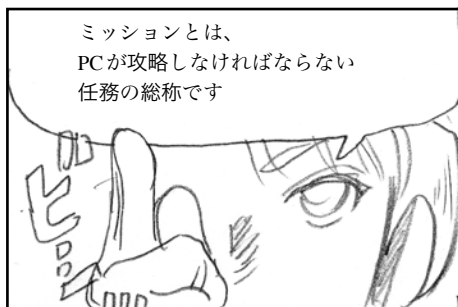
▼宇宙船作成

クリック👉宇宙船作成

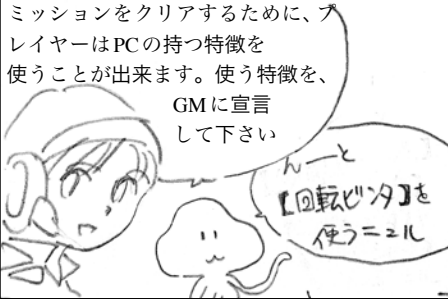


シーンについて





▼演技に含まれる創作の範囲



ミッション攻略 2: 特徴使用の許可



ふさわしいと思ったら、GMはその特徴の使用を許可します



一旦GMが許可したら、その特徴の使用は取り下げられないので慎重に宣言して下さいね



▼GMの判断

GMの判断は絶対です。プレイヤーは頑張ってGMが納得する演技をつけてください。

▼特徴重複禁止の例外

一つのミッションに対して、PCが同じ特徴を2回以上使うことは出来ません。人種の特徴は、様々な特徴として使うことが出来ますが、一度使うと内容を変えてももう一度は使えません(例えば一度筋力として使ったら、次にスタミナとして使うことは出来ません)。ただし同じミッションでも、異なるPCが同じ特徴を使うのは可能です。演技は同じでも違ってもかまいません。同じ場合はGMの判断も同じに、違う場合はGMの判断も異なる可能性があります。複数のPCの共有物になっているメカや宇宙船(複数の能力を持つ)の特徴も、同じミッションで重複して使うことは出来ません。

ミッション攻略 3: 成功失敗の判定

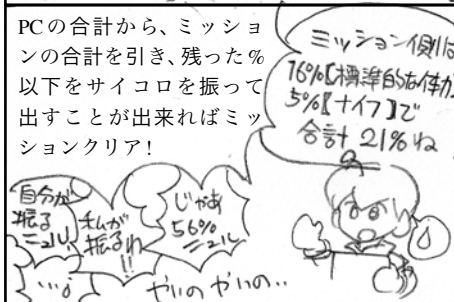


▼どのPCが特徴を使うか

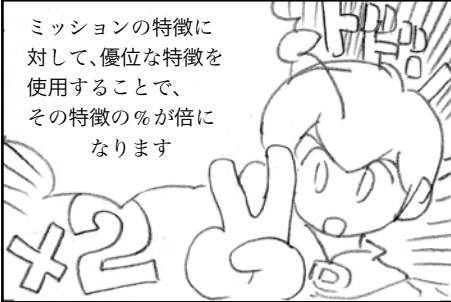
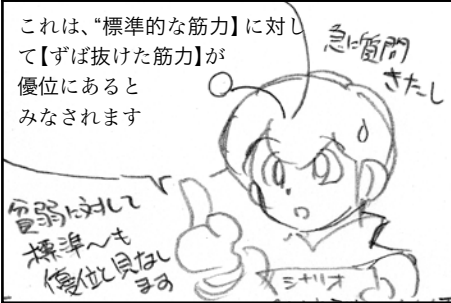
1つのミッションに使用できる特徴の数の制限を守りさえすれば、1PCが集中的に特徴を使っても、各PCが分担して特徴を使ってもかまいません。

▼誰がサイコロを振るのか

サイコロは誰が振ってもかまいません。プレイヤーの相談で決めて下さい。ただし、GMが指定する場合、そのプレイヤーがサイコロを振ります。



特殊な特徴の使い方：優位性



▼優位性を主張するタイミング

特徴の使用を宣言する前にGMに伝えます。優位性が認められるかどうか、確認してから特徴の使用を宣言できます。優位性を認めるかどうかはGMの判断に任せられます。

▼ミッションに含まれる人種の特徴の扱い

ミッションに人種の特徴が含まれている場合、その特徴に対して優位性を発揮することが可能です。ただし、シーンの状況にふさわしい必要があります。

▼宇宙船の戦いにおける優位性

宇宙船やメカの場合、互いの大きさを比較し、大きい側が大きさの比率の倍数分、全ての特徴において優位性を発揮します。

- 1:2 2倍
- 1:4 4倍
- 1:8 8倍

というようになります。キャラクターの能力は、乗っている船の大きさによって倍数にはなりません。

▼逆優位

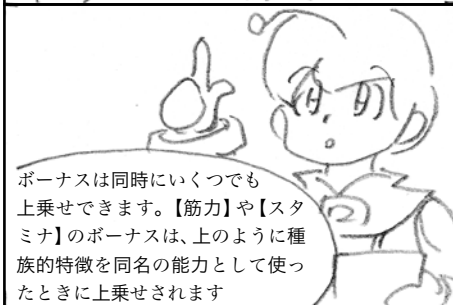
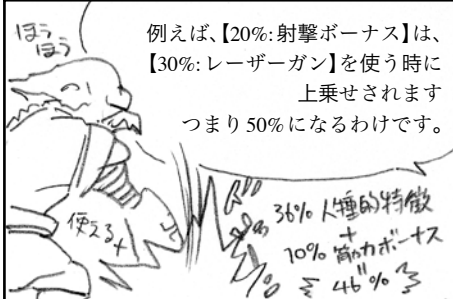
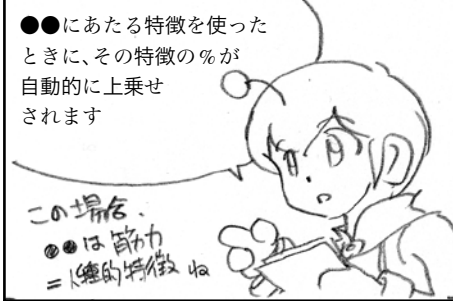
優位性は基本的にPCがミッションに対して発揮するものですが、PCの宣言した特徴に対してミッションの特徴が優位に当たると判断した場合、GMは逆優位を宣言して、ミッションのその特徴の%を2倍にできます。プレイヤーは、例外的にGMの逆優位の宣言を聞いて、宣言を取り消したりその内容を変更したりすることができます。

特殊な特徴の使い方：ボーナス



▼ボーナスを主張するタイミング

特徴の使用を宣言する前にGMに伝えます。ボーナスの上乗せが認められるかどうか、確認してから特徴の使用を宣言できます。上乗せを認めるかどうかはGMの判断に任せられます。



特殊な特徴の使い方：対抗

ミッションの特徴と相反する内容の特徴を使用することで、%に関係なくその特徴を一つ無効化できます。これを「対抗」と言います。



しかも、その時使った特徴の%をプレイヤー側の%に加えることができます



例えば、ミッションに【15%の標準的な筋力】があった場合、【4%の柔らかいからだ】で受け止めると宣言したとします



その場合、ミッションの【筋力】の15%は0になり、プレイヤー側の%には4が加えられます。



▼対抗を主張するタイミング

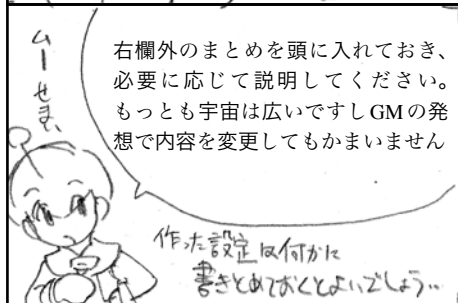
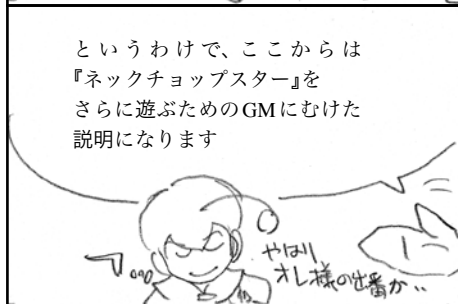
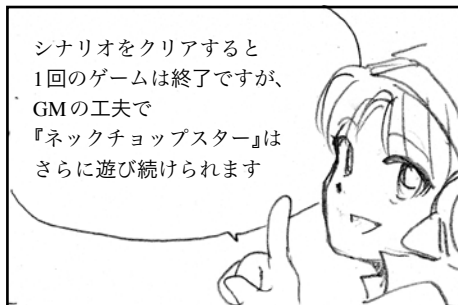
特徴の使用を宣言する前にGMに伝えます。対抗にあたるかどうか、確認してから特徴の使用を宣言できます。対抗にあたるかどうかはGMの判断に任せられます。



▼報酬について

報酬はお金であったり、アイテムであったりします。もし、同じキャラクターを使って次回も遊ぶというのなら、それらを持ち越すことが出来ます。

またPCは新たに“特徴”を一つ獲得します。シナリオに登場したミッションなどの特徴から、生物的特徴(□)で囲まれている特徴の一つを%もそのままにキャラクターの特徴として永久的に取得できます。機械化人の場合は、アイテムの特徴(○)で囲まれている特徴)を生物的特徴として取得することもできます。



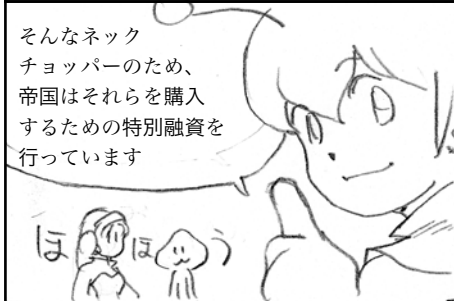
▼世界について

銀河大戦と呼ばれる大戦争の後、戦争に勝利した帝国人が銀河帝国を打ち立て、現在に至る。現在帝国は銀河のほとんどの星と種族を支配しており、星々の統治はそれぞれの星府にゆだねている。大戦から数十年経ち、帝国の軍力は弱まったとはいえ依然銀河最強を誇る。ただ、帝国軍の力の及びにくい銀河辺境では宇宙海賊の被害が増大しており、そのため帝国や星府が賞金稼ぎネックチョッパーに海賊退治を依頼せざるを得ない状況となっている。

帝国の社会は貿易や人の移動が自由であり、そこで欠かせないのが宇宙船である。現在、星間移動に使われている宇宙船は皆、超空間航法(通称ワープ)が可能である。超空間航法は数光年を一瞬にして移動してしまう航法だ。ただ、大量の燃料を使うことと人体に負担がかかるために連続使用に限界があり、帝国の首星がある銀河中央部から辺境までは、どれほど高性能な宇宙船を用いても数年かかる。

宇宙船は様々なタイプがあるが、主にその形状と大きさで分類される。特に明記がない限り、宇宙船には、エンジンと超空間航法装置と操縦室、空気製造清浄装置、宇宙服、キッチン、シャワールーム、トイレ、寝室など必要最低限のものを備える。大きな船ほど性能が良く価格も高い。ほとんどの宇宙船は、大気のある星に直接降りることが出来ない。そこで大気のある星では大気圏外に宇宙ステーションを建造し、そこを宇宙港としている。ほとんどの宇宙船の乗員は、このステーションに着港した後、シャトルで地上の宇宙港と行き来する。円盤形宇宙船とシャトル型宇宙船は、例外的に大気のある星でも地上の宇宙港に直接着陸できる。

なおネックチョッパーは特別に、宇宙船を使用して燃料補給を行っても費用が免除される(帝国負担)。



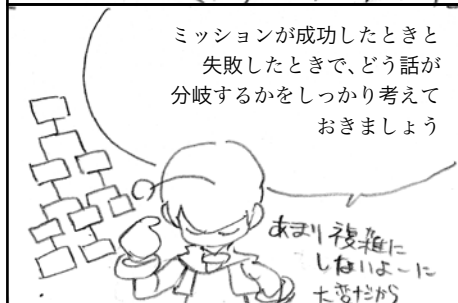
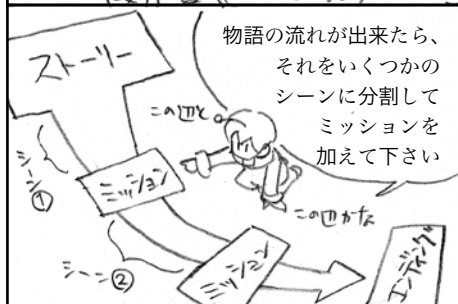
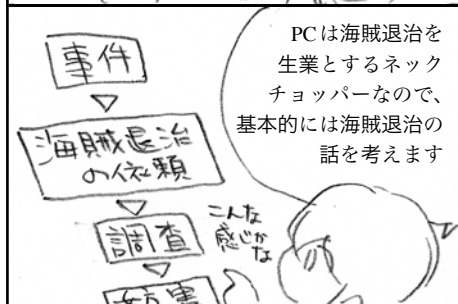
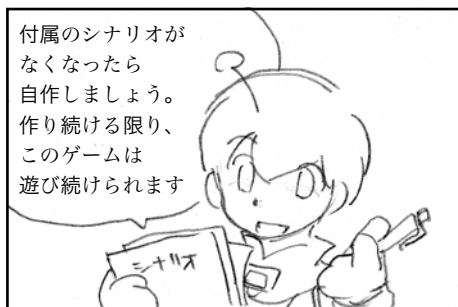
▼融資の利用

宇宙海賊撲滅は帝国の緊急を要する国家プロジェクトであるため、通常では考えられない額の融資をネックチョッパーは受けることができます。しかも利息は帝国負担です。ただし帝国流お役所仕事のため、融資を許可するかどうかの審査がすぐに通る場合もあれば、いつまでたっても通らない場合もあるので、常に当てにできるわけではありません。したがって、シナリオなどで宇宙船やメカが必要になった場合、ネックチョッパーは融資を受けてそれらを購入することができます。融資額は初回で宇宙船なら1000億円、メカなら10億円です。GMはシナリオの内容に応じて、審査が通るかどうかの判断と額面の調整を行います。

▼ローンの返済について

これらの融資は、基本的にPC全員での連帯債務(共同返済)になります。返済割合は決まっていないので、もしPCが欠けたら残りのメンバーで残額全額を返済しなければなりません。もしプレイヤーが同じキャラクターを使ってこのゲームを続けるというのなら、報酬でローンを返済していくと面白いですよ。ローンを完済できたら、GMはPCがそれまでの倍額のローンを組めるようにしてあげてください。

なおネックチョッパーが帝国や星々の星府から仕事を受けた場合、その報酬は円で支払われ、同時にローンの返済に充てられます。報酬の99.99%が返済に充当され、PCには0.01%が現金で支払われます。



▼話の分岐

ミッション失敗=バッドエンドとするのが一番簡単ですが、プレイヤー側からすれば簡単にバッドエンドになってしまうのはあまり嬉しくありません。1~2回は失敗しても何とか話は進むように作りましょう(もちろん、ベストエンディングにはたどり着けないでしょう)。

▼ミッションの作り方

ミッションは、最初のうちは易しく、後半に向けて難しいものを用意しましょう。ミッションの特徴と%は最初は少なめに設定し、後半に向けて多くしていきます。ミッションでPCが使える特徴数については、プレイヤーの人数からその1~3倍が適当です。ミッションの難しさに合わせ、後半に向けて多めにしましょう。



▼宇宙辞典について

『宇宙辞典』では、入力した語句について調査します。星の名前の場合は、特徴が表示されます。特徴はあくまでその星の“主”な要素で、それ以外が存在しないわけではありません。特徴を参考に、その星がどんな星なのかを想像して下さい。



▼星系作成

クリック  宇宙辞典



サプリメントとは、追加することで
ゲームをプレイしやすくしたり、
面白くしたりする追加システムの
ことです



『ネックチョップスター』の
公式サイトで色々追加
していきますから、
楽しみにして下さい



あと、ゲームを遊んだら
是非感想を下さい

きっと開帳したる
わがわがが、てきまろ
(セリジツ...)

それでは『ネックチョップスター』を
お楽しみ下さい!



▼公式サイト

<http://daikonkun.jp/neckchopstar/>

クリック👉公式サイト



▼感想・お問い合わせ

neckchopstar@daikonkun.jp

アイテムリスト

15%[金属パイプ] …………… 100円	どこにでも転がっている1mぐらいの金属部品
10%[ナイフ] …………… 8,000円	小型の近接戦闘武器
20%[サーベル] …………… 50,000円	見た目も優雅な近接戦闘武器
25%[カトラス] …………… 30,000円	宇宙船員が白兵専用として愛用する厚身の近接戦闘武器
30%[電磁ロッド] …………… 100,000円	扱いを学んだ者しか使えない電流が流れる特殊な鞭
35%[スパークスピア] …………… 30,000円	警護用として普及している電流が流れる穂先を持つ槍
65%[ロケットランス] …………… 140,000円	竜人並の筋力があってこそ使用可能な射出機構を持つ槍
45%[重力サーベル] …………… 690,000円	扱いを学んだ者しか使えない防御不能な近接戦闘武器
60%[フォースセイバー] …… 3,800,000円	フォースを使える者だけが使用可能な近接戦闘武器
18%[リボルバー] …………… 65,000円	小型の遠隔攻撃武器
20%[オートマチックピストル] …… 80,000円	弾数の多い小型の遠隔攻撃武器
30%[マシンガン] …………… 250,000円	連射性能の高い小型の遠隔攻撃武器
40%[ライフル] …………… 360,000円	威力、射程ともに優れた遠隔攻撃武器
35%[ショットガン] …………… 50,000円	威力、射程ともに劣るが広範囲に弾をばらまく遠隔攻撃武器
45%[ニードルガン] …………… 700,000円	射程は短いが、無数の特殊綱の針を打ち出す
80%[ロケットランチャー] …… 890,000円	絶大な威力を誇る使い捨て遠隔攻撃兵器
50%[レイガン] …………… 800,000円	小型で威力のある遠隔攻撃武器
66%[コスモドラグーン] …………… 時価	扱いを学んだ者しか使えない宇宙に数丁しかない名銃
35%[手榴弾] …………… 6,000円	破壊力のある使い捨て投擲兵器
60%[時限爆弾] …………… 35,000円	破壊力の大きい設置型爆弾
99%[船外宇宙服] …………… 500,000円	宇宙遊泳を助ける推進機構付き宇宙服
66%[簡易宇宙服] …………… 98,000円	船内作業服とも言う。ヘルメット代わりにフード付き
35%[防弾スーツ] …………… 1,000,000円	軍や警備が使用する汎用型の軽量防御服
60%[バトルスーツ] …… 15,000,000円	特殊部隊などが用いる防御服
70%[フォースシールド] …… 7,500,000円	フォースを使える者だけが使用可能な個人用防御装置
10%[宇宙食] …………… 1,000円	様々な味や形状がある
80%[携帯端末] …………… 22,000円	通信、撮影、検索、ゲームなどにつかえる総合端末
90%[一等客室乗船券] …… 1,000,000円	ファーストクラスで快適な旅をお約束
65%[二等客室乗船券] …… 500,000円	エコノミークラス
35%[三等客室乗船券] …………… 98,000円	冷凍睡眠で気がつけば現地
50%[宇宙港終日利用券] …… 15,000円	免税店も利用できます
70%[GPS] …………… 12,000円	リアルタイムに周辺情報を収集
40%[暗視スコープ] …………… 28,000円	少ない明かりでも視界を確保
60%[動体センサー] …………… 22,000円	センサーで動く物体を感知します
50%[ノートパソコン] …… 210,000円	どこでも分析、ネット、ゲーム、DTPも可能な上位端末
60%[楽器] …………… 100,000円	様々なタイプがあり価値は星々でかなり異なる

〈一般乗用車〉89万円	85%[パルスレーザーガン]
120%[タイヤ]	〈小型ヘリコプター〉2000万円
50%[カーナビ]	200%[プロペラ]
40%[車体]	90%[通信装置]
30%[リクライニングシート]	70%[GPS]
20%[エアコン]	60%[パラシュート]
1%[芳香剤]	60%[パラシュート]
〈トラック〉300万円	25%[空撮用カメラ]
180%[コンテナ]	〈帝国軍戦闘用ヘリコプター〉35億円
140%[タイヤ]	250%[プロペラ]
80%[車体]	145%[ロケットランチャー]
50%[カーナビ]	90%[GPS機能付き暗号化通信装置]
30%[ウインチ]	75%[バルカン砲]
1%[AV嬢のポスター]	70%[複合型夜間戦闘補助装置]
〈装甲戦闘車〉2億円	60%[パラシュート]
150%[タイヤ]	〈戦闘機〉100億円
120%[装甲]	1000%[航空機用ガスタービンエンジン]
90%[GPS機能付き暗号化通信装置]	300%[レーダー]
70%[複合型夜間戦闘補助装置]	160%[空対空ミサイル]
50%[重機関銃]	90%[パラシュート付脱出装置]
40%[化学戦対応完全空調装置]	80%[チャフ]
〈汎用戦車〉10億円	75%[バルカン砲]
300%[装甲]	〈4人乗りボート〉5万円
120%[対戦車砲]	60%[スクリュー]
90%[GPS機能付き暗号化通信装置]	40%[舵]
60%[化学戦対応完全空調装置]	30%[浮き輪]
80%[キャタピラ]	30%[浮き輪]
70%[複合型夜間戦闘補助装置]	5%[オール]
50%[重機関銃]	5%[オール]
〈帝国軍主力戦車〉※非売品	〈水上警備艇〉2000万円
460%[装甲]	110%[スクリュー]
300%[メガ粒子砲]	80%[舵]
150%[全環境型火気管制装置]	130%[装甲]
150%[全環境型完全空調装置]	120%[艦載砲]
140%[フォースアシストGPS]	200%[魚雷発射装置]
120%[ホバークラフト]	50%[機関銃]

シナリオ

できてませ〜ん(ノ▽ノ)ノ

できてませ〜ん(ノ▽ノ)ノ

できてませ〜ん(ノ▽ノ)ノ

できてませ〜

ん(ノ▽ノ)ノ

できてませ〜ん(ノ▽ノ)ノ

できてませ〜ん(ノ▽ノ)ノ

できてませ〜ん(ノ▽ノ)ノ

で

きてませ〜ん(ノ▽ノ)ノ

できてませ〜ん(ノ▽ノ)ノ

できてませ〜ん(ノ▽ノ)ノ

NeckChopStar

名前

特徴

% : _____

% : _____

% : _____

% : _____

% : _____

% : _____

% : _____

% : _____

アイテム

特徴

% : _____

% : _____

% : _____

% : _____

% : _____

% : _____

% : _____

% : _____

% : _____

% : _____

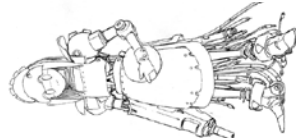
% : _____

% : _____











所持金