

# RBハンドブック

- [RBハンドブック](#)
- [RBとは？](#)
- [RBが生まれるまで](#)
- [RBの構造](#)
  - [『全体構造』](#)
  - [『絶対物理防壁生成装置』](#)
  - [『頭』](#)
  - [『制御機構』](#)
  - [『武装』](#)
  - [『ジャンプ・ドライブ』](#)
- [機動力向上の試みそして人型へ](#)
- [絶対物理防壁](#)

## RBとは？

絶対物理防壁を形成する、盾を装備した人型の機動兵器。

盾によって水抵抗を極限させ、  
背の反物質ジェットによって前進し  
脚によって、コンクリートの硬さとなった  
水上を跳ねる。  
口から水を吸い、  
背中から対消滅させて推進力を得る。

装甲はあまり硬いほうではないが、  
絶対物理防壁 = 盾によって堅固に守られる。  
主武器は絶対物理防壁を打ち破る唯一の武器、  
すなわち絶対物理防壁を封入した白兵武器と、  
側面・背後攻撃用の有線遠隔操作式銃である。  
また、機動水雷戦も可能である。

主として絶対物理防壁のエネルギー限界のため、  
実用稼働時間 2 時間と極端に短いものの、  
航空機も潜水艦も、またいかなる陸上兵器をも  
上回る機動性と戦闘力を誇る。  
天地と海で最強の機動兵器。  
センサー系は一つ目と、直感で行う。  
絶対物理防壁は光学系、電波系、磁場系、重力系、  
音波系のセンスをシャットアウトするため、  
勘と先読みで敵の位置を予測するしかない。

[top](#)^

## RBが生まれるまで

RBの研究開発は絶対物理防壁の材料になる、  
「星のかけら」。

その小さな物がヘラスで大量に出土したことで始まった。  
当時既に大型潜水艦に絶対物理防壁の搭載が行われ高速性能を出していたが、この技術をダウンサイジングする形で研究が始まったのである。

言い換えれば、大型潜水艦に使えない「星のかけら」を何とか使えない物かと研究したのが始まりと言える。  
貧乏人の工夫といえよう。  
最初は武器として、魚雷への搭載などが検討されたが、貴重品である「星のかけら」をむやみに消費することはメーカー側が難色を示した。

また、宇宙装備で手一杯だった軍が、コストパフォーマンス的に懐疑的だった事もあり、結果再利用可能な小型潜水艦として、RBと小型連絡艇（Xポート）の研究に落ち着く事になった。  
これまた貧乏の発想が、貧乏のお家事情で再利用可能なものになったといえよう。

[top^](#)

## RBの構造

### 『全体構造』

RBは人型をしている。  
また、ボディバランスは人型に非常に酷似している。  
動きの自由度も人と同じで、大きさは9mとなっている。  
主要構造材は高機能鋼鉄材である。  
ただ強度が必要な噴射口と、推進器本体、間接駆動部分にだけは複合材が使用されている。

表面塗装は防錆のみで、通常、迷彩などは行わない。  
一部の機体では海上からの目視発見を恐れてアンチグレア（防眩塗装）を行う事があるが、これも確実ではない。  
なお、増燃料槽などは構造上もたない。  
（燃料は10gかそこらである。）

### 『絶対物理防壁生成装置』

生成装置は通常、両手に装備されており減速や近接攻撃にも対応している。  
軽作業用に指が装備されているが、これは本体サイズと比較して小さい。

人間サイズの施設との共用性を考えているのである。

両手そのものは全く同じ物で、  
肘、手首関節部分の取り付け位置を180度  
変更することで、左装備や右装備となる。

## 『頭』

突撃装備の場合、頭部には整流フェアリングを  
装備するケースがある。  
これは水流の圧力を首が最もうけるからで、  
これをうまく逃す為の措置である。  
フェアリング装備時は頭が無い様に見える。

## 『制御機構』

RBは、BALLSを一機、  
もしくは二機搭載して機体制御を行う。  
一般に無人であり、有人は数えるほどしか存在しない。  
その場合の有人は、コンピュータ・ヒューマンで  
あることが一般的である。  
二機構成の制御の場合、一機が機体制御、  
一機が火器管制と索敵を行う。

## 『武装』

固定的な武装は無く、  
絶対物理防壁そのものを武器として運用する。  
ハードポイントは脚部に集中しており、  
機動機雷か、小型魚雷を装備できる。  
白兵武器として絶対物理防壁を動かすための  
延長装備（これを剣鈴という場合がある）を行うことが可能である。

## 『ジャンプ・ドライブ』

全ての存在を実数ではなく、  
複素数で記述しようという試みは、  
太陽系では20世紀から始まっていたが、  
一方、第一異星人（グレート・ワイズマン）及び、  
その文明的影響を受けた諸銀河種族は、  
1000万年以上前からこの数学体系を完成させ、  
その世界観によって光学発展を行っていた。

宇宙、光の振るまいは、複素数でこそ表現できる。  
相対性理論を構築した直後の段階で、  
第一異星人（グレート・ワイズマン）は、  
実数を捨て、複素数のみを使った世界観の構築に  
成功したのである。

複素数で構築された世界理論は、次元切除を可能としている。この理論に沿って、“距離を切除する”機関（ジャンプ・ドライブ）が実際に開発されていた。

太陽系の不倶戴天の敵、第二異星人“ネーバルウィッチ”、そして、太陽系知類の主人を名乗る第三異星人“光国人”が、突如太陽系に出現したように見えたのは、この種のドライブを使用した事による。

“太陽戦争”及び、引き続く“汎銀河対戦”において、知類とBALLSは、“ネーバルウィッチ”の捕艦から、“ジャンプ・ドライブ”と、複素数世界の光学技術遺産を得ることが出来た。現在においてもなお、これらは調査・研究の途上にあり、数学的理解が進んでいる。

[top^](#)

## 機動力向上の試みそして人型へ

XポートとRBは、当初ほとんど同じコンセプトで開発が行われていたが、途中で格差に直面した。機動能力である。

都市と都市の間をまっすぐ飛んで行くだけのXポートと異なり、RBは戦闘に必要なだけの機動能力を確保する必要があった。

ここで紆余曲折の結果、開発ラインは二つに分かれ、XポートとRB（当時はYポートと言った）はそれぞれ別の研究を始める事になる。

RBの方は、機動能力を確保する為に様々な研究が行われ、結果、絶対物理防壁を傾ける事で進路を変更させるというアイデアに行き着いた。

固定だった絶対物理防壁を可変式にして傾ける事で低効率を変え、向きを変えるのである。

アイデアそのものはよかったが、問題なのは傾ける事に伴う機体露出の問題だった。高速機動中に物理防壁外に部品が出ると、その部品は絶大な水中抵抗に負けて脱落する。場合によっては機体そのものがバラバラになる。

結果、機体そのものが盾にあわせて可変面積になるという、なんとも奇妙極まりないデザインになった。

この問題に特効薬を与えたのが、人形といわれる宇宙総軍で使われていた人型の機動兵器である。人形で様々なポーズを取らせる事で、絶対物理防壁の変形に対応したのである。

人形はたくさん余っていたので、コスト的にも割のいい話であった。制御システム的に人型が最も大量の制御プログラム資産があったことは言うまでも無い。

[top^](#)

## 絶対物理防壁

第一異星人“グレート・ワイズマン”が残り、第三位成人“光国人”が供与したオーバーテクノロジー、空間接続素子“星のかけら”を処理して作られる小型のナルエリンコゲート発生装置。盾ともいう。

物理的に絶対的な境界線を形成し、薄さ1nmの膜で物理影響を全くなくしてしまう存在である。これを“次元切除機関”とも言う。ある系での次元のひとつを丸々切除するシステムである。

RBもSSも、基本的には水抵抗をこの絶対物理防壁を持って極端に低減させ、高速移動する。励起させるために大量の電流を使用するので、長時間の使用は難しい。

[top^](#)