



2017/5/5

本作品は所謂「仮面ライダーシリーズ」の同人 TRPG です。本作の内容は、非公式なものであり、公式な設定とは何ら関係ありません。

はじめに

本サブプリメントについて

■注意■

本書は「平成仮面ライダーシリーズ」を題材とした、アンソロジーTRPG「マスカレイド・スタイル」のサブプリメントです。遊ぶためには「マスカレイド・スタイル基本ルール第2.8版」と、場合に応じて各種サブプリメントが必要です。各冊子の他、最新の基本ルールはHPにてPDFを公開しています。

本サブプリメントでは「ウィザード」「ガイム」「ドライブ」をサポートする内容になっています。

注意・本文中「MS00p」とあるものは「マスカレイド・スタイル 基本ルール第2.8版」、「AC〇〇p」とあるものは「サブプリメント01・アメイジングカード」の該当ページを参照しています。

■世界観の追加■

【クロスオーバーワールドの拡充】

以下に紹介するのは、今回のサブプリメントの原作となる「仮面ライダーウィザード」「仮面ライダーガイム」「仮面ライダードライブ」の世界観から作られた『マスカレイド・スタイル』のオリジナル世界の追加設定です。ゲームとして遊ぶため、また、各世界観の矛盾を軽減するために、原作の設定を参考に削除、追加を行なっています。

●絶望より生まれし者

この世界には古来より錬金術師、魔法使いと呼ばれる秘術と魔法を操る者たちがいました。その一派は生命の創造を追求し、「グリード」達やコアメダルを作り出しましたが、また、別の一派は、地球上では生成が極めて困難なコズミックエナジーの結晶体、トリックスター、通称「賢者の石」の生成に執着しました。

そして、それは遙か昔の話だと思われていました。しかし、そうではありませんでした。「サバト」と呼ばれる遠大な儀式魔法を実施した現代に生き残った魔法使いがいました。その儀式は、大勢の人間を絶望に陥れる事で完成します。

儀式に用いられた人間は、特殊な素質を持った者であったため、その絶望から「ファントム」と呼ばれる怪人を生み出し、さらなるパニックを引き起こしました。

この大規模な事件から全国規模の大パニックを引き起こさないため、警察機構は秘密機関「国家安全局0課」による情報統制を実施しました。その結果、事件はその規模に関わらず、ほとんどの一般市民が認識される事はありませんでした。

しかし、人間を絶望させる事で仲間を増やしていく「ファントム」が現代に甦った事に代わりはありません。

●異次元からの侵略

人類を進化へ導いた「石盤」でしたが、その力はある危険な者を異

次元から招き入れてしまいました。

ある日、ある町に不思議な植物が生えていました。それは次第にあちこちで発見されるようになり、それと同時に、空間が裂けその向こうに森林が見えるという目撃情報が多発し始めたのです。それこそが異次元世界「ヘルヘイムの森」からこの世界へ開いた扉、「クランク現象」だったのです。裂けた世界からは、ヘルヘイムの植物たちが広がりはじめ、そしてヘルヘイムの植物に成る「ヘルヘイムの果実」を食べた者は「インベス」と呼ばれる怪物に姿を変えてしまったのです。異次元の生態系が侵略を開始したと気づいた政府は「国家安全局0課」により情報統制を敷くとともに、先端医療の専門家である「ユグドラシルコーポレーション」に対策の依頼が要請されました。しかし、「ユグドラシルコーポレーション」の背後には財団法人、人類基盤研究所「BOARD」が糸を引いており、彼らによって狂気の人類救済計画「プロジェクトアーク」が実行されようとしているのです。

●地球だ静止した日

その日、地球は静止し、人類は絶望しました。

世界中を停止させ、人類へ恐るべき絶望を与え、多くのファントムを生み出した最悪の怪人テロリズム「グローバルフリーズ」が起きたのです。

数年前、何処からともなく現れた機械生命体「ロイミュード」たちは、その日、世界各地で一斉蜂起しました。彼らは、体内に持った「グラビティドライブ機関」が放射する重加速粒子で世界を「重加速現象」で包み込んだのです。この一斉蜂起は、人々や超人達の多大な犠牲によって終息しましたが、テロ終息後も、人々の絶望は「ファントム」の大量発生を生むなど、多くの二次被害を引き起こしました。この事件は、世界中の人々に「どんより」と呼ばれ、トラウマを残しました。

この「グローバルフリーズ」ばかりは「国家安全局0課」も、隠蔽し、消し去る事はできなかったのです。

その後も、ロイミュード達は散発的な活動を繰り返し、局地的な「重加速現象」を引き起こしています。警察は「機械生命体」と呼称して警戒を強めています。警察機構に協力している「スマートブレイン社」は、この脅威に対抗すべく、開発が難航していた「G5」に代わり、対「ロイミュード」用に「グラビティドライブ機関」で起動する変身装置「ドライブ・システム」の試験導入を実施。警察庁もそれに応える形で、都市部を中心に「重加速現象」が頻発する地域へ、「特殊状況下事件捜査課」を設置しました。

しかし、突如現れたという「ロイミュード」の正体は「財団X」と「スマートブレイン社」が開発した人造人間の反乱によるもので、「スマートブレイン社」はその事実を直ちに隠蔽し、「ロイミュード」達を出自不明の怪人に仕立て上げていたのです。

世界はまた、怪人たちの関与する、大規模な災害に見舞われるのでしょうか。災いの渦は次第に拡大しているように思えてなりません。

ルールセクション

追加特殊状態

重加速状態

重加速粒子の放射によって起きる現象。その環境下にある生物を含む物質はその動きが極端に遅くなる。ただし意識には特に影響はない。急激な速度低下で大抵の場合バランスを崩して転倒したりよるめいたりする。現象発生時に【転倒判定】難易度2が発生。その後、転倒判定の成功失敗とは関係なく以下の効果を受ける。【命中判定】【回避判定】が全て-10個、【移動力】が1/10（切り上げ）、身体を動かす事で試される【判定ロール】全て-10個になる。また、自分の手番の行動回数が2ラウンドに1行動となる（最初の1ラウンド目は行動1だけ可能）。

【重加速状態】には【重加速状態1】といったように最後に数字が表示される場合がある。これは【重加速状態】の濃度を表し、【重加速状態3】であれば【重加速状態3】を無効化する装備を持っていなければ【重加速状態】が適用されることを意味する。ただし、現状の【重加速状態】の濃度より1少ないだけなら、【重加速状態】による影響は軽減され、【命中判定】【回避判定】が全て-5個、【移動力】が1/2（切り上げ）、身体を動かす事で試される【判定ロール】全て-5個になる。また、自分の手番の行動回数が1ラウンドに1行動となる（最初の1ラウンド目は行動1だけ可能）。

【重加速状態】のキャラクターは【重加速状態】の中では【重加速状態】の数値分だけ、【超加速状態】の数値が低下する。例：【超加速状態4】のキャラは【重加速状態3】の中では【超加速状態1】として扱う。【超加速状態2】のキャラは【重加速状態3】の中では【超加速状態】は失われ、【重加速状態】の効果を適用される。

■追加:特殊状態■

【重加速状態】

怪人「ロイムード」たちが放つ重加速粒子による現象です。一般市民は「どんより」と呼んで忌み嫌っています。

【超加速状態への影響】

【超加速状態】のキャラクターは【重加速状態】の中では【重加速状態】の数値分だけ、【超加速状態】の数値が低下する。例：【超加速状態4】のキャラは【重加速状態3】の中では【超加速状態1】として扱う。【超加速状態2】のキャラは【重加速状態3】の中では【超加速状態】は失われ、【重加速状態】の効果を適用される。

【重加速粒子の打破/軽減】

【超人状態】【怪人状態】で変身中であれば、その超常的エネルギーで重加速粒子を吹飛ばし、【重加速状態】を無効化できます。

また、無効化に失敗してもある程度の影響を軽減することが可能です。

【重加速状態】の数値を難易度に【意思】で判定し、成功すれば自分の受ける【重加速状態】を無効にできます（別途、重加速が発生したなら、それは別判定となる）。効果は1シーンです。判定に失敗した場合、ペナルティは【命中判定】【回避判定】が全て-2個、【移動力】が1/2（切り上げ）、身体を動かす事で試される【判定ロール】全て-2個になります。

【GMへ【重加速状態】運用上の注意】

【重加速状態】は戦況を大きく変えてしまうため、その使用には注意が必要です。【重加速状態】を無効化する能力を持たない他の作品のライダーや変身しないPCはほとんど行動できなくなってしまいう事を忘れてはいけません。

GMが行うべき配慮として、予告やハンドアウトであらかじめ【重加速状態】に対処できるアーキタイプを推奨したり、「重加速状態」を無効化する【ガジェット】の取得を促すなどの対策を行ってください。

また、PCは他のライダーにシフトカーを提供するなど、クロスオーバー作品ならではの協力ができるようにアドバイスしてください。

【PLへ【重加速状態】運用上の注意】

GMから「重加速状態を扱う」という宣言があったなら、シフトカーを取得するなどの対策が必要です。他作品のライダーは活躍するために【グラヴィティドライブ機関】を取得するといった対策を忘れないようにしてください。

【グローバルフリーズ】

複数体のロイムードが自身のグラビティドライブ機関を同時に限界まで解放（【重加速放射】あるいは【超重加速放射】）を使用する事で重加速現象の共鳴が発生し、世界中に重加速現象を引き起こす。それが「グローバルフリーズ」です。ただし、地理的条件として、高度な計算で導きだした共鳴に最適な場所「約束の地」で発動する必要があります。

この「グローバルフリーズ」を発生させるには、ロイムードの個体差によって条件が異なります。

100体以上の下級ロイムードが同時に重加速現象をおこせば、「約束の地」の条件は特に問わず、世界各地にロイムードがいれば効果は期待できます。

超進化体となったロイムードなら、4体で「グローバルフリーズ」を発生させることが可能です。この場合は「約束の地」の条件が重要となり、ロイムード自体にも大きな負荷が発生すると言われていきます（HP1になる）。究極進化体のロイムードであれば、「グローバルフリーズ」を発生させることは容易であり、その効果も永続的です。いずれの場合も、条件となる数のロイムードが1

体でも減らされてしまえば、効果は終了します。

「グローバルフリーズ」の引き起こす「重加速現象」の効果は、下級ロイミュードがおこせば【重加速状態 1】、上級ロイミュードなら【重加速状態 5】です。

データ状態

あなたの意識はデータであり肉体を持たない。得られる効果は【ガジェット】の説明、ルールあるいはGMの許可による。例えば、様々なメカニックのAIの代わりにあなた自身がインストールされたり、ネットの世界の存在だったりする。任意に他のコンピュータやメカニックに自在に移動できる場合もある。

ゲート絶望状態

下記

【ゲート絶望状態】になると、強い魔力をもつ者が希望を失い「絶望」した場合、そのものの全身に体内から発光する青紫の亀裂が入り始め、最後には身体が砕け散り、「ファントム」を生み出して、【死亡】する。この【死亡】はいかなる方法でも回復しない。【絶望の架け橋】を持つ者に「心のよりどころ」になっている事柄を破壊され「絶望」した場合や【ゲート】の【ガジェット】を持つ者が「絶望」したと宣言した場合、【ゲート絶望状態】となる。条件は【ゲート絶望状態】を与える【ガジェット】の記述に準拠するが、通常はPLによる宣言か、GM判断である。「絶望」すると【ゲート絶望状態】となり、シーン終了まで（戦闘シーンで【ゲート絶望状態】になった場合は、戦闘シーンに続く非戦闘シーンの終了まで）の任意のタイミングで【死亡】し、PCは「ファントム」になる。PLは種族「ファントム」で別途キャラクターを作成する必要がある。「ファントム」は元の人間の記憶と外見を持っているが、異なる存在である。「ファントム」については（<?>p）を参照。【ゲート絶望状態】になっても【死亡】するまえなら「指輪の魔法使い」が使用する【エンゲージ】などで対象の「アンダーワールド」に入り「ファントム」を倒す事ができれば【ゲート絶望状態】は自動的に解除される。

超加速状態の改訂ルール

【重加速状態】の追加に伴った【超加速状態】のルール改訂です。

超加速状態

【ガジェット】や装備によって超高速で行動できるようになったキャラクターの状態を表す【特殊状態】。この状態中は【超加速状態】の者以外からの【挟撃状態】【臨戦状態】の影響を受けない。

また【超加速状態】には【超加速状態 4】といったように数字が設定される。これは1回の効果の発動で行える追加効果の数を現す。追加効果は以下のもので、1点毎に1つ使用できる。

■追加攻撃

任意1体の対象に、自動命中の攻撃を行う。近接なら、近接1、DP5点。遠隔なら、遠隔8、DP3点。属性はいずれもPCのもつ攻撃方法から任意1つ。この攻撃のDPは軽減不可のダメージだが固定値で、ダメージを増やしたり【特殊状態】など追加効果をのせる事はできない（1体に最大1手番5回まで）。

■移動

【移動力】分の移動が可能。

■振り直し

あなたの【命中判定】を1回振り直す。

アンダーワールドのルール

後述する「ゲート絶望状態」によって「ファントム」が誕生しそうな状態になったのであれば、「指輪の魔法使い」たちは魔法を使いこの記憶の世界に入って、現世に出現しようとしている「ファントム」をたおし、絶望しようとしている者を救う事ができます。

■アンダーワールドのHP ■■■■■■

「アンダーワールド」内から「ファントム」が現世に現れるためには、「アンダーワールド」にある「希望の光景」を破壊しなくてはなりません。「希望の光景」は、その「アンダーワールド」を生み出している本人の【意思】×5点+50点のHPを持っています。

「ファントム」は「アンダーワールド」内での戦闘シーンであれば「アンダーワールドを攻撃する」と宣言する事で、その位置に関わらず、「アンダーワールド」自体を攻撃可能です。

攻撃は通常通り「命中判定」を行ない「アンダーワールド」を生み出している本人は《受け》で「回避判定」を行います。この「アンダーワールド」のHPは特殊で、即死効果やHPを指定の数値にするようなものは効果を持ちません。逆にHPを回復する効果も受け付けません。「アンダーワールド」のHPは戦闘シーンが終了したなら数時間で回復しますが、具体的な回復時間はGMに一任されます。

「アンダーワールド」のHPが0になると、本人はくだけ散って「死亡」とな、そして「ファントム」が現世に出現するのです。

「アンダーワールド」内に潜入していた「指輪の魔法使い」などのこのタイミングで強制的に現世に戻される。

■アンダーワールドでの自分 ■■■■■■

自分の「アンダーワールド」には自分は出現できない（記憶の中の自分は除く）。

アンダーワールド対応版 ガジェット

■ミラーワールド関連ガジェット■

「ミラーワールド」は地球の「アンダーワールド」です。そのため、「カードデッキシステム」の使用者や「ミラーワールド適格者」も「アンダーワールド」へ入ることが可能です。

以下は、本サプリメントの導入で変更される【ガジェット】です。

カードデッキシステム

＜説明＞このガジェットは変身装置である【カードデッキ】とベルト状の装置【Vバックル】を得られるが、単体では機能しない。【モンスター契約】【アドベントカード】【バイザー】を取得する必要がある。詳しいルールについては(AC04p)を参照。変身は変身装置【カードデッキ】を鏡にかざして自分を映すことで、その像に「ジョイント空間」を展開し、ベルト状の装置【Vバックル】を出現させる。それに【カードデッキ】をセットすることで変身が可能。

＜効果＞変身すると【種族】の【能力値割り振り点】を17点として再計算する。【追加HP】20点を得られる【基本変身】。また、【バイザー】も装備される。変身するとミラーワールドで数分間活動可能となる(詳細はGM判断)。【カードデッキ】を持つことで【ミラーワールド知覚】のガジェット(AC30p)と同じ効果が得られる。この【ガジェット】を取得すると専用車輛「ライドシューター」(AC57p)1台を自動取得する。

■ブランク体

【モンスター契約】を取得しなかった場合、【ブランク体】となる。「ブランク体」の場合外見は特徴のない黒い姿であり、能力値や追加HPの上昇は無い。こちらも【基本変身】として扱う。

■カードデッキの破壊

PCのHPが0になると【意思】の難易度2で判定し、失敗するとカードデッキは壊れる。デッキが破壊されると変身は解除され、契約が破棄されてモンスターに襲われる。

■アンダーワールドへの侵入

対象となる人物に屈折率の高い鏡やガラスのようなものを持たせて、そこから侵入が可能となる。活動時間は人間の精神であるためか「ミラーワールド」の様な制限時間はない。

【取得条件】【人間】のみ。【命運】2点消費。

【発動条件】【ライドシューター】【モンスター契約】【アドベントカード】【バイザー】の取得。行動回数1回。本文参照。

ミラーワールド適応者

＜説明＞異世界である「ミラーワールド」に侵入できる。

＜効果＞「ミラーワールド」(AC103p)を知覚し、かつ、任意に鏡を通して侵入することができる。ミラーワールドに居られる時間にも制限が無い。

■アンダーワールドへの侵入

対象となる人物に屈折率の高い鏡やガラスのようなものを持たせて、そこから侵入が可能となる。

【取得条件】【人間系】のみ。【命運】2点消費。

【発動条件】常駐。

ミラーモンスター感応能力

□□■

＜説明＞「ミラーワールド」(103p)に生息する「ミラーモンスター」(79p～)と精神的なリンクを張り、緩やかな支配を行なうことができる。「攻撃を止める」「あいつを攻撃しろ」「止まれ」など簡単な命令を行なうことが可能。対象となるモンスターは未契約の者でも、契約済の者でもかまわない。同一シーン内の任意全てのモンスターが対象。

＜効果＞各モンスターと【意思】の対抗ロールを行い、勝利すると1シーンだけあなたの指示に従う。

■ファントムへの感応効果

ファントムは「ミラーモンスター」と異なり知性が高いため、【意思】の対抗ロールには-2個のペナルティを受ける。

【取得条件】【ミラーワールド適応者】【人間系】、DAのみ。

【命運】4点消費。

【発動条件】行動回数1回。

ミラーワールド知覚

■■■

＜説明＞異世界である「ミラーワールド」を見られる。

＜効果＞「ミラーワールド」(AC103p)の存在を知覚したり、鏡等の反射面を通してミラーワールドの光景を見ることが出来る。ただし、見るだけで、ミラーワールドへ行くことができるわけではない。

「アンダーワールド」に関しては視認できないが、肉眼で見れば「ゲート」であるかどうかを識別することが可能。識別に判定は必要ないが、視認状態によってGMが判定を要求する場合がある。

【取得条件】【人間系】のみ。【命運】0.5点消費。

【発動条件】常駐。

ファントム契約ルール

「ウィザードライバー」「ビーストドライバー」で変身するものは、各【ガジェット】のルールに従って「ファントム」を1体取得します。基本的に「ファントム」ごとに設定されている【必要命運】を支払う事になります。

■ファントム以外と契約する■■■■■

GMが許可するならば、ファントム以外と契約する事も可能です。その場合も、各【ガジェット】のルールにしたがってください。

【必要命運】の算出方法は、サプリメント「アメイジングカード」のカードデッキシステムのルール「契約の必要命運」を参考にしてください。

■カードデッキ契約者との契約■■■■■

ファントムを「カードデッキシステム契約者」がファントムと契約する事は可能です。ただし、【アドベント】で呼び出せるのは「アンダーワールド」のみです。

■その他のオルタライフ■■■■■■■■■

GM許可と【ガジェット】の指定にもよりますが、【オルタライフ】を持っているキャラクターを「ファントム」の代わりに使用する事

インベスゲームのルール

■インベスゲーム■■■■■■■■■■■

【遊び方】

「インベスゲーム」はロックシードを入手した若者たちの中ではやっているバトルゲームで、ロックシードによって「インベス」と呼ばれる怪物を異次元から召喚し、バトルフィールド内で戦わせるというものです。

【準備】

最低1つの【ロックシードのガジェット】が必要です。また、対戦相手も必要となります。

【ゲームスタート】

「インベスゲーム」のプレイヤーとなったPCがロックシードのロックを解除すると、黄色いエネルギーのバリアで囲まれた四角いバトルフィールド（GMによって指定され、基本は15マス四方）が形成されます。フィールド出現と同時に空間が裂け、異世界から「インベス」が半実体化して出現します。その「インベス」は召喚したPCの任意で行動します。

【勝敗】

どちらか一方の「インベス」がすべて倒される（HP0になる）か、異世界に退却した場合、「インベス」が残った方の勝ちとなります。

【注意】

バトル中に「ロックシード」を手放すと「インベス」はコントロールをはなれ完全に実体化し、バトルフィールドを破壊して自由に暴れだします。再度「ロックシード」を拾い直せばコントロールを取り戻し半実体の状態になります。

ができます。下記の計算で【必要命運】を算出してください。

【HP】

1～40 / 【命運】1点

41～80 / 【命運】2点

81～120 / 【命運】3点

+【上級ファントム】（相当）所持+【命運】1点

【バトルフィールド】

「インベスゲーム」のステージであるバトルフィールドは【肉体HP】30点を持ちます。ただし【変身】しているものによる攻撃に対しては【肉体HP】1点として扱います。

【インベスのコントロール】

「インベス」を召喚してコントロールしている間、本人が行動不能になることはありませんが、判定や【アクトカード】を使用する行動はできません。また通常は同時に複数体の「インベス」をコントロールすることは不可能です。

【召喚できるインベス】

召喚できるインベスはロックシードのクラスによって決まります。【インベス召喚表】（3p）を参照してください。

ヘルヘイムの森

PCが「ヘルヘイムの森」に迷い込んだ場合に使用する遭遇表などです。「ヘルヘイムの森」だからといって必ずこの表を使用する必要はなく、使用方法はGMの裁量に一任します。

【ヘルヘイムの森遭遇表】

2D	様子	ヘルヘイムの果実
2～5	異界の森が続く。	【機知】成功数×1個（最大5）発見。
6～8	初級インベスに遭遇。123なら（1d）体、456なら（3d）体。全員が【運動】難易度2に成功すれば気づかれない。	【機知】成功数×1個（最大10）発見。
9	上級インベスに遭遇。12345なら1体、6なら（1d）体。全員が【運動】難易度3に成功すれば気づかれない。	【機知】成功数×2個（最大20）発見。
10	ユグドラシルコーポレーションの調査団2D体に遭遇。全員が【運動】難易度2に成功すれば気づかれない。	なし
11	ユグドラシルコーポレーションのアーマードライダー1体に遭遇。全員が【運動】難易度3に成功すれば気づかれない。	なし
12	自然発生したクラックを発見。もとの世界へ戻れる。	【機知】成功数×3個（最大30）発見。 取得するならクラックは閉じる。

【果実の中身表】

6D	クラス	ロックシード名
6	A	スイカ
7	A	オレンジ
8	A	ウォーターメロン
9	A	ブラッドオレンジ
10	A	パイン
11	A	イチゴ
12	A	バナナ
13～15	D	ヒマワリ
16～18	C	マツボックリ
19～20	C+	クルミ
21～23	B	ドングリ
24	A	ブドウ
25	A	マンゴー
26	A	キウイ
27	A	メロン
28	A	ドリアン
29	A	ピーチ
30	A	チェリー
31	A	レモン
32	A	銀のリンゴ
33	A	金のリンゴ
34	A	チェリーブロッカー
35	A	ダンテライナー
36	A	ロックピークル

【インベス召喚表】

クラス	通常の召喚	戦極ドライバーで変身時の召喚
クラスD	初級インベス（小型）	初級インベス
クラスC	初級インベス	初級インベス（凶暴態）
クラスB	初級インベス（凶暴態）	上級インベス（GMの任意）
クラスA	上級インベス（GMの任意）	上級インベス（GMの任意）

絶望表

あなたが絶望した理由をランダムに決定できます。《いつ》《どんな》《どこ》でファントムにより《なに》されて絶望した。

1D	いつ
1	幼少期
2	学生時代
3	十年前
4	数年前
5	ごく最近
6	はっきり覚えてない

1D	なに
1	《物品系》へ
2	《肉親・家族系》へ
3	《社会的信用系》へ
4	《友人・恋人系》へ
5	《対人関係系》へ
6	《将来の夢系》へ

1/2D	品を
1	破壊した。
2	奪われた。
3	隠された。

1/2D	そうなった
1	殺された。
2	見捨てた。
3	重傷を負わされた。

2D	どんな
2	暗い
3	閑静な
4	人のいない
5	広々とした
6	にぎやかな
7	風が吹き荒ぶ
8	血まみれの
9	よくある普通の
10	よく知っている
11	得体の知れない
12	得体の知れない

2D	物品系
2	恋人からもらった《品を》へ
3	こつこつお金を貯めて買った《品を》へ
4	両親にもらった《品を》へ
5	魂を込めて描いた絵画を《品を》へ
6	幼い頃から大切にしていた《品を》へ
7	子供の頃に集めた《品を》へ
8	家族・友人との思い出の写真を《品を》へ
9	初めて競技会で入賞した賞状を《品を》へ
10	疎遠になってしまった友人からもらった手紙を《品を》へ
11	子供からもらった手作りの品を《品を》へ
12	君が応援している有名人からもらった品を《品を》へ

2D	どこ
2	住宅
3	路上
4	学校
5	戦場
6	廃墟
7	公園
8	駅
9	ドーム競技場
10	海
11	山林
12	ファミレス

2D	肉親・家族系
2	君は母親を《そうなった》へ
3	君は父親を《そうなった》へ
4	君は兄を《そうなった》へ
5	君は弟を《そうなった》へ
6	君は姉を《そうなった》へ
7	君は妹を《そうなった》へ
8	君は息子を《そうなった》へ
9	君は娘を《そうなった》へ
10	君はパートナーを《そうなった》へ
11	君は夫を《そうなった》へ
12	君は義理の家族を《そうなった》へ

2D	肉親・家族系
2	仕事あるいは学業を妨害され、ひどい結果になった。
3	財産を奪われ、生活できなくなった。
4	悪い噂を流され生活できなくなった。
5	起業した会社を倒産させられた。
6	勤め先を解雇させられた。あるいは学校を退学になった。
7	衆人の前で笑ひ者にされた。
8	住んでいた家を破壊され、住むところが無くなった。
9	莫大な借金を押し付けられた。
10	家族が離散して、一人ぼっちになった。
11	冤罪で警察に逮捕された。
12	病気になり、健康を損なった。

2D	友人・恋人系
2	恋人を《そうなった》へ
3	目標としていた先輩を《そうなった》へ
4	師匠としていた人を《そうなった》へ
5	幼馴染を《そうなった》へ
6	学生の頃からの親友を《そうなった》へ
7	自分を慕っていた後輩を《そうなった》へ
8	片思いの相手を《そうなった》へ
9	自分を評価してくれている上司あるいは教師を《そうなった》へ
10	会社の同僚あるいはクラスメートを《そうなった》へ
11	君の属しているコミュニティの仲間を《そうなった》へ
12	君の教え子あるいは弟子を《そうなった》へ

2D	対人関係系
2	信頼していた友人に裏切られた。
3	将来を誓い合った恋人に裏切られた。
4	会社の同僚、あるいは学校のクラブの仲間に入れられた。
5	両親に誤解させられ、親子の縁を切られた。
6	自分の子供に誤解され、心の底から嫌われた。
7	君の所属するコミュニティの仲間に入れられ、追放された。
8	親友に誤解され、絶交された。
9	配偶者に誤解され、離縁された。
10	君の可愛がっている動物に君に対する不信任を与えられ、君に懐かなくなった。
11	仲の良かった兄弟、姉妹に裏切られた。
12	冤罪を着せられ、全国に指名手配された。

2D	将来の夢系
2	身体の一部を傷つけられ、スポーツ選手になる夢を奪われた。
3	身体の一部を傷つけられ、絵を描くことができなくなった。
4	身体の一部を傷つけられ、音楽活動ができなくなった。
5	身体の一部を傷つけられ、アイドルになる夢を奪われた。
6	信念を否定され、弁護士になる夢を奪われた。
7	学業を妨害され、受験に失敗した。
8	精神的なダメージを与えられ、家に引きこもるようになった。
9	才能を否定され、漫画家になる夢を奪われた。
10	信用していた人に裏切られ、結婚を約束した恋人を奪われた。
11	人間の汚いところを嫌というほど見せられて、社会に絶望した。
12	怪人の力を見せ付けられて、人間の能力に絶望した。

最後の希望

THE MASQUERADE STYLE

■現代の魔法使い■

のこり命運

4
点



種族【人間】 命運【0】 職業【指輪の魔法使い】 命運【0.5】

半年前の謎の儀式に巻き込まれた君は絶望に捕らわれて、一度はファントムを生み出しそうになるが、最後まで希望を棄てずにファントムを自分のアンダーワールドに閉じこめることができた。その結果、君は魔法使いとなる資格を得て人々に絶望を強いるファントムと戦い続けている。しかし、閉じ込められたファントムは決して諦めたわけではない。いずれ君が再び絶望し、解き放たれる時をじっと待っているのだ。

アクトタイプ	防具状態	回避(避け)	回避(受け)
バトルアクト	通常	5	4 (1)
活躍力 11枚	変身	6	6 (2)

名称	普段	変身	---
肉体	4	6	---
運動	3	5	---
器用	3	4	---
意思	5	6	---
機知	5	6	---
移動力	6	8	---
先制力	5	6	---
追加HP	0	0	---
肉体HP	18	52	---

名称	回数	P	命運
勇気	□□	MS 37	種族
友情	□□	MS 37	種族
人間系	□□□	MS 38	種族
ゲート	■■■	13	職業
ウィザードライバー	■■■	24	職業
ファントム契約ウィザードラゴン	■■■	61	職業
フレイム	--	19	職業
ライス	□□	22	職業
エンゲージ	□□	23	職業

名称	回数	P	命運
コネクト	□□	23	0.5
ブラモンスター(レッドガルーダ)	□□	29	1
キックストライク	□□□	22	1.5
さあ、ショータイムだ!	□□□	00	1
トドメ技	□□□	MS 00	BA
----	----	----	----
----	----	----	----
----	----	----	----

装備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備考
超人格闘(通常/変身)	近接	6(2)/8(2)	8/10	衝撃	2	【攻めの型】 適用
ウィザードガン(通常/変身)	遠隔8	6(2)/7(2)	9/10	衝撃+光波	2.5	ガンモード
ウィザードガン(通常/変身)	近接	6(2)/8(2)	9/11	光波	別途	ソードモード
ウィザードガン(スラッシュストライク)	近接	8(2)	17	衝撃+光波	別途	ガンモード 決め技□□■
ウィザードガン(シューティングストライク)	遠隔8	7(2)	15	光波	別途	ソードモード
キックストライク(現実世界/アンダーワールド)	近接	10(3)/10(3)	15/18	衝撃+光波	別途	決め技□□■

希望を託した者

THE MASQUERADE STYLE

■おっちょこちょいのサポート役■

のこり命運

9
点



種族【人間】 命運【0】 職業【魔法使いの助手】 命運【1.5】

君はかつて魔法使いに憧れていた。君自身が魔法使いになることはできなかったが、君はファントムと戦う現代の魔法使いのサポート役がかった。たとえば魔法使いではなくてもゲートやゲートの希望となる人たちを守ることはできるのだ。

アクトタイプ	防具状態	回避(避け)	回避(受け)
ドラマアクト	通常	3	6(2)
活躍力 10枚			

名称	普段	---	---
肉体	6	---	---
運動	4	---	---
器用	3	---	---
意思	4	---	---
機知	3	---	---
移動力	7	---	---
先制力	3	---	---
追加HP	0	---	---
肉体HP	22	---	---

名称	回数	P	命運
勇気	□□	MS 00	種族
友情	□□	MS 00	種族
人間系	□□□	MS 00	種族
俺にまかせろ	□□□	MS 00	職業
絶対に守る	□□□	MS 00	職業
まだまだ死ねない	□□□	MS 00	職業
約束	□□□	MS 00	DA
献身的	□□□	MS 00	0.5
声援	□□	MS 00	0.5

名称	回数	P	命運
とっておきの日常	□□□	MS 00	1
----	----	----	----
----	----	----	----
----	----	----	----
----	----	----	----

装備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備考
素人格闘	近接	1(0)	6	衝撃	---	----

直情的な刑事

THE MASQUERADE STYLE

■市民の平和を守る者■

のこり命運

9点



種族【人間】 命運【0】 | 職業【刑事】 命運【0】

君は本来はファントム事件に関わることがない部署の人間であるが、独断でファントム事件を調査している。それは魔法使いではなくファントムと戦う力がなくても市民の希望を守ることができると思うので、それを果たすのが刑事としての自分の使命だと信じているからだ。

アクトタイプ	防具状態	回避(避け)	回避(受け)
サポートアクト	通常	3	4(1)
活躍力	11枚		

名称	普段	---	---
肉体	4	---	---
運動	3	---	---
器用	5	---	---
意思	5	---	---
機知	6	---	---
移動力	3	---	---
先制力	3	---	---
追加HP	0	---	---
肉体HP	18	---	---

ガジェット	回数	P	命運
勇気	□□	MS 00	種族
友情	□□	MS 00	種族
人間系	■■■	MS 00	種族
捜査権	□□□	MS 00	職業
事件知識	□□□	MS 00	職業
国家安全局0課	□□□	00	0.5
捜索	□□□	MS 00	1
推理	□□□	MS 00	0.5
命運渡し	□□□	MS 00	1

ガジェット	回数	P	命運
命中支援	□□	MS 00	1
弱点看破	□■■	MS 00	SA
----	---	---	---
----	---	---	---
----	---	---	---
----	---	---	---
----	---	---	---
----	---	---	---
----	---	---	---

装備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備考
ピストル	遠隔8	7(2)	8	実弾	1	----

絶望を喰らう者

THE MASQUERADE STYLE

■古の魔法使い■

のこり命運

9点



種族【人間】 命運【0】 | 職業【古の魔法使い】 命運【0.5】

君は古代遺跡の調査の最中に見つけた封印を解除したことにより、強制的にファントムと契約させられた。ファントムを倒しその魔力を提供しなければ、自分の魔力を喰らい尽くされて死に至ってしまう。そのために君は否応なしにファントムとの戦い続けなければならない。

アクトタイプ	防具状態	回避(避け)	回避(受け)
バトルアクト	通常	3	5(1)
活躍力	8枚	変身	3
			8(2)

名称	普段	変身	---
肉体	5	8	---
運動	5	7	---
器用	3	3	---
意思	4	4	---
機知	3	3	---
移動力	8	10	---
先制力	3	3	---
追加HP	0	---	---
肉体HP	20	56	---

ガジェット	回数	P	命運
勇気	□□	MS 00	種族
友情	□□	MS 00	種族
人間系	■■■	MS 00	種族
ビーストドライバー	■■■	MS 00	職業
ファントム契約	---	MS 00	3
ビーストキマイラ	---	MS 00	職業
ビーストリング	□□	MS 00	職業
エンゲージ(ビースト)	□■■	MS 00	職業
ライズ(ビースト)	□□	MS 00	職業
マント(カメレオ)	□■■	MS 00	0.5

ガジェット	回数	P	命運
プラモンスター(グリーングリフォン)	□□	MS 00	1
サバイバル	□□□	MS 00	0.5
トドメ技	□■■	MS 00	BA
----	---	---	---
----	---	---	---
----	---	---	---
----	---	---	---
----	---	---	---
----	---	---	---

装備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備考
超人格闘(通常/変身)	近接	7/10(3)	7/12	衝撃	2	【攻めの型】適用
ダイスサーベル	近接	9(3)	12	刺突	1.5	----
ダイスサーベル(セイバーストライク)	近接10	8(2)	12	光波	別途	決め技□■■ 攻撃回数1~6回
マント(カメレオ)	近接3	9(3)	12	刺突	別途	舌攻撃

儂い魂

儂い魂

THE MASQUERADE STYLE

のこり命運

9点

■魔力で動く人形■



種族【人間】 命運【0】 | 職業【家事手伝い】 命運【0】

過去の記憶を失い、さらに魔力を供給されなくては生きられない体になってしまった君は一度は生きる希望を失ってしまう。しかし、君を支えてくれる仲間に助けられ、自らを受け入れて前進む決意をする。あらゆる怪人の正体を見抜くことができる君の能力は仲間たちにとってなくてはならない力だ。君は自らの過去の記憶と正体を知るためにも仲間達と前へと進む。

アクトタイプ	防具状態	回避(避け)	回避(受け)
ドラマアクト	通常	4	3(1)
活躍力 11枚			

名称	普段	---	---
肉体	3	---	---
運動	3	---	---
器用	5	---	---
意思	5	---	---
機知	4	---	---
移動力	4	---	---
先制力	4	---	---
追加HP	0	---	---
肉体HP	16	---	---

ガジェット	回数	P	命運
勇氣	□□	MS 00	種族
友情	□□	MS 00	種族
人間系	■■■	MS 00	種族
噂話	■■■	MS 00	職業
搜索	□□□	MS 00	職業
かりそめの魂	■■■	00	1
癒し	□□□	MS 00	1
リモートビューイング	□□□	MS 00	1
約束	□□	MS 00	DA

ガジェット	回数	P	命運
決戦前夜	□■	MS 00	1
----	---	---	---
----	---	---	---
----	---	---	---
----	---	---	---
----	---	---	---
----	---	---	---
----	---	---	---
----	---	---	---

装備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備考

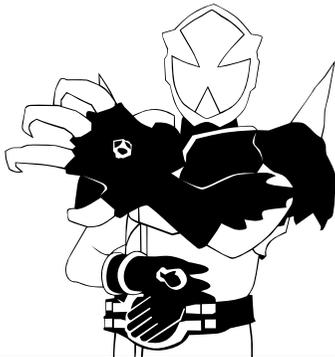
迷える子羊

THE MASQUERADE STYLE

のこり命運

5点

■絶望に立ち向かう者■



種族【人間】 命運【0】 | 職業【学生】 命運【0】

ファントムにより絶望させられた君だったが強い意志の力によりファントムを抑えこむことができた。そして魔法使いとしての資格を得た君は謎の人物の導きにより指輪の魔法使いになる道を選んだ。その目的は君に絶望をもたらしたファントムに復讐するために他ならない。

アクトタイプ	防具状態	回避(避け)	回避(受け)
サポートアクト	通常	4	4(1)
活躍力 8枚	変身	4	8(2)

名称	普段	変身	---
肉体	4	8	---
運動	4	7	---
器用	3	3	---
意思	5	5	---
機知	4	4	---
移動力	7	10	---
先制力	4	4	---
追加HP	0	0	---
肉体HP	18	46	---

ガジェット	回数	P	命運
勇氣	□□	MS 00	種族
友情	□□	MS 00	種族
人間系	■■■	MS 00	種族
学問	■■■	MS 00	職業
礼儀	■■■	MS 00	職業
ゲート	■■■	MS 00	0
ウィザードライバー	■■■	MS 00	0
ウィザードライバー 上位互換	■■■	MS 00	2
メイジ	□□	MS 00	1

ガジェット	回数	P	命運
コモン	□□□	MS 00	0
バリア	□■	MS 00	0.5
チェーン	□■	MS 00	0.5
コネクト	□■	MS 00	0.5
ジャイアント	□■	MS 00	0.5
モンスター契約 (3点分)	□■	MS 00	3
弱点看破	■■■	MS 00	SA
----	---	---	---
----	---	---	---

装備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備考
スクラッチネイル	近接	10(3)	11	斬撃	別途	----

絶望より生まれし者

THE MASQUERADE STYLE

のこり命運

3点

■人の心に棲まう怪物■



種族【ファントム】 命運【2】 | 職業【学生】 命運【0】

絶望より生まれた怪物である君は宿主の姿を借りて人間社会に潜んでいる。ファントムを生み出す可能性を持つ「ゲート」を見つける能力は新たなファントムを生み出す為には貴重な能力だ。君はその能力を使って人間社会に潜み、次なる犠牲者を探している。

アクトタイプ

バトルアクト

活躍力 8枚

防具状態 回避(避け) 回避(受け)

通常 4 4(1)

怪人 4 10(3)

名称	普段	怪人	---
肉体	4	10	---
運動	4	8	---
器用	3	3	---
意思	5	5	---
機知	4	11	---
移動力	7	4	---
先制力	4	4	---
追加HP	0	0	---
肉体HP	18	75	---

名称	回数	P	命運
負の組成	■■■	MS 00	種族
オルタライフ	■■■	MS 00	種族
怪人体	□□□	MS 00	種族
人間体	■■■	MS 00	種族
絶望の架け橋	■■■	00	種族
学問	■■■	MS 00	職業
礼儀	■■■	MS 00	職業
上級ファントム	■■■	00	1.5
上級ファントムウエボン	□□□	00	1

名称	回数	P	命運
エナジードレイン	□□□	00	1
ベトリフレイズ	□■■	00	1.5
ゲート視認	■■■	00	0.5
トドメ技	□■■	MS 00	BA
----	---	---	---
----	---	---	---
----	---	---	---
----	---	---	---

装備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備考
アロガント	近接	9(3)	17	衝撃	別途	【上級ファントムウエボン】適用
締め付け	近接	9(3)	特殊	特殊	0.5	----
頭部の蛇	近接3	8(2)	14	斬撃	1	蛇咬剣相当、【エナジードレイン】

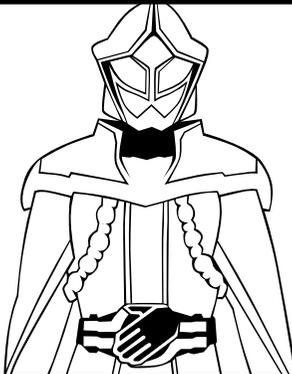
魔法使いを導く者

THE MASQUERADE STYLE

のこり命運

4点

■科学と魔法の融合■



種族【人間】 命運【0】 | 職業【指輪の魔法学研究者】 命運【0】

すべてのファントムを殲滅するために君はファントムと戦う力を持つ多くの魔法使いを必要としている。そのために君は何人もの絶望を乗り越えた者達を導いて魔法使いとして育ててきた。しかし、君には隠された秘密と目的がある。その目的を叶えるためには君は手段は選ばない。

アクトタイプ

バトルアクト

活躍力 8枚

防具状態 回避(避け) 回避(受け)

通常 5 4(1)

ファントム 5 6(2)

ウィザード 5 9(3)

名称	普段	ファントム	ウィザード
肉体	4	6	9
運動	3	6	7
器用	3	3	3
意思	5	5	5
機知	5	5	5
移動力	6	9	10
先制力	5	5	5
追加HP	0	0	0
肉体HP	18	48	68

名称	回数	P	命運
負の組成	■■■	MS 00	種族
オルタライフ	■■■	MS 00	種族
怪人体	□□□	MS 00	種族
人間体	■■■	MS 00	種族
絶望の架け橋	■■■	00	種族
学問	■■■	MS 00	職業
指輪の魔法学	□□□	00	職業
人造ファントム	■■■	00	0.5
ウィザードドライバー	■■■	00	0

名称	回数	P	命運
ウィザードライバー上位互換	□■■	MS 00	2
上位ウィザードリング	□■■	00	0.5
コモン	□□□	00	0
エクスポージョン	□□□	00	0.5
テレポート	□■■	00	0.5
チェーン	□■■	00	0.5
コネクト	□■■	00	0.5
デュープ	□■■	00	0.5
トドメ技	□■■	MS 00	BA

装備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備考
ハームレケン(人間)	近接	4(1)	9	衝撃+光波	1.5	----
ハームレケン(ファントム)	近接	7(2)	11	衝撃+光波	別途	----
ハームレケン(ウィザード)	近接	8(2)	14	衝撃+光波	別途	----
エクスポージョン	遠隔12	5(1)	13	爆発	別途	----

橙色の武者

橙色の武者

THE
MASQUERADE
STYLE

■力に抗う者■

のこり命運

6
点



種族【人間】 命運【-】 職業【アーマードライダー登録者】 命運【4】

ストリートダンサー達を見守るあなたは、ある切っ掛けから「戦極ドライバー」による強力な力を手に入れヒーロー気取りでいました。しかしその力とインベスゲームが多くリスクを伴う恐ろしい事と知ったあなたは、同じように力に溺れた者達を救うために、「戦極ドライバー」の力を借りて戦う事を誓いました。

アクトタイプ	防具状態	回避(避け)	回避(受け)
バトルアクト	通常	3(1)	5
活躍力	9枚	変身	4(1)
	---	---	---

名称	通常	変身	---
肉体	5	6	---
運動	5	6	---
器用	4	5	---
意思	4	6	---
機知	2	2	---
移動力	8	9	---
イニシアティブ	2	2	---
追加HP	0	20	---
肉体HP	20	22	---

ガジェット	回数	P	命運
勇氣	0	MS 50	種族
友情	0	MS 50	種族
人間系	3	MS 49	種族
戦極ドライバー	0	18	職業
オレンジ	3	23	職業
無双セイバー	3	18	別途
ストリートダンス	3	11	0.5
持久力	0	MS 52	0.5
インベス召喚	3	21	別途

ガジェット	回数	P	命運
トドメ技	0	MS 54	2
----	---	---	---
----	---	---	---
----	---	---	---
----	---	---	---
----	---	---	---
----	---	---	---
----	---	---	---

装備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備考
大橙丸	近接	9(3)	12	斬撃	別途	オレンジロックシードのアームズウエポン
大橙丸(キネマード)	近接2	9(3)	12	斬撃	別途	無双セイバーと合体
無双セイバー	近接	10(3)	11	斬撃	別途	----
	遠隔8	6(2)	9	光線	別途	----
(雑ぎ払い) (迅速)	近接	11(3)	13	斬撃+光線	別途	無双セイバーの決め技0
	遠隔8	10(3)	11	斬撃+光線	別途	
オレンジ ロックシード	近接決め技(基本)	近接	11(3)	16	斬撃+光線	別途
	近接決め技(威力)	近接	9(3)	18	斬撃+光線	別途
	近接決め技(迅速)	近接	13(4)	14	斬撃+光線	別途

誇り高き騎士

THE
MASQUERADE
STYLE

■力を追い求める者■

のこり命運

4
点



種族【人間】 命運【-】 職業【アーマードライダー登録者】 命運【4】

幼い頃に強者によって生活を踏みにじられた君は純粋な強さこそ正義だと思っている。ありとあらゆるものを利用してトップに上がろうとする君ではあるが、卑怯な行いを禁じ正々堂々と戦う誇りは忘れてはいない。

アクトタイプ	防具状態	回避(避け)	回避(受け)
バトルアクト	通常	3(1)	6
活躍力	7枚	変身	7(2)
	---	---	---

名称	通常	変身	---
肉体	6	9	---
運動	6	6	---
器用	3	3	---
意思	3	3	---
機知	2	4	---
移動力	9	9	---
イニシアティブ	2	4	---
追加HP	0	20	---
肉体HP	22	28	---

ガジェット	回数	P	命運
勇氣	0	MS 50	種族
友情	0	MS 50	種族
人間系	3	MS 49	種族
戦極ドライバー	0	18	-1.5%
バナナ	3	24	職業
ストリートダンス	3	11	0.5
インベス召喚	3	21	別途
トリプルリリース	3	14	1
トドメ技	0	MS 54	2

ガジェット	回数	P	命運
ヒマワリ	3	21	0.5
ヒマワリ	3	21	0.5
ヒマワリ	3	21	0.5
牽制攻撃	0	MS 56	0.5
----	---	---	---
----	---	---	---
----	---	---	---
----	---	---	---

装備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備考
バナナスパア	近接2	9(3)	14	刺突	別途	バナナロックシードのアームズウエポン
バナナ ロックシード	近接決め技(基本)	近接	10(3)	19	斬撃+光線	別途
	近接決め技(威力)	近接	8(2)	21	刺突+光線	別途
	近接決め技(迅速)	近接	12(4)	17	斬撃+光線	別途

※無双セイバーを取得しないため【命運】-1.5点

躍動する魂

THE MASQUERADE STYLE

■笑顔の踊り手■

のこり命運

10
点



種族【人間】 命運【-】 | 職業【ストリートダンサー】 命運【-】

君は街でダンスを披露するストリートダンサーである。現在街はインベスという怪物に脅かされ、人々は笑顔を失っている。君はアーマードライダーのように戦って人々を守ることはできないが、君は自分のできるダンスで人々の笑顔を守ることはできるはずだ。

アクトタイプ

ドラマアクト

活躍力 9枚

防具状態 回避(避け) 回避(受け)

通常 5(1) 2

名称	普段	---	---	---
肉体	2	---	---	---
運動	5	---	---	---
器用	3	---	---	---
意思	6	---	---	---
機知	4	---	---	---
移動力	8	---	---	---
インシアティブ	4	---	---	---
追加HP	0	---	---	---
肉体HP	14	---	---	---

ガジェット	回数	P	命運
勇気	□□	MS 50	種族
友情	□□	MS 50	種族
人間系	■■■	MS 49	種族
ストリートダンス	■■■	11	職業
バランス	□□□	MS 52	職業
噂話	■■■	MS 52	0.5
癒し	□□□	MS 53	1
声援	□□□	MS 59	0.5
決戦前夜	□□□	MS 57	1

ガジェット	回数	P	命運
---	---	---	---
---	---	---	---
---	---	---	---
---	---	---	---
---	---	---	---
---	---	---	---
---	---	---	---
---	---	---	---
---	---	---	---

装備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備考

狡悪なる大人

THE MASQUERADE STYLE

■ロックシードの売人■

のこり命運

5
点



種族【人間】 命運【-】 | 職業【銃前ティラー】 命運【0.5】

君は街の若者達にインベスゲームに使うロックシードを売り捌く売人である。君の目的は無知な若者達を踊らせて、危険なロックシードの実験であるインベスゲームを流行らせ継続させることである。彼らが真実を知る必要はない。真実は大人だけが知っていればいいことだからだ。

アクトタイプ

ドラマアクト

活躍力 7枚

防具状態 回避(避け) 回避(受け)

通常 6(2) 4

通常(変身) 6(2) 9

名称	普段	変身
肉体	4	9 --
運動	4	6 --
器用	3	3 --
意思	3	3 --
機知	6	6 --
移動力	7	9 --
インシアティブ	6	6 --
追加HP	0	35 --
肉体HP	18	28 --

ガジェット	回数	P	命運
執念	□□	MS 50	種族
野心	□□	MS 50	種族
人間系	■■■	MS 49	種族
ゴッドライク・ホレス	□□□	12	職業
ロックシードの売人	■■■	12	職業
ゲネシスドライバー	□□□	19	3.5
エナジーロックシード(チェリー)	■■■	30	2
学問	■■■	MS 51	0.5
協力者	□□	MS 87	1

ガジェット	回数	P	命運
インベス召喚	□□□	30	別途
噂話	■■■	MS 52	0.5
---	---	---	---
---	---	---	---
---	---	---	---
---	---	---	---
---	---	---	---
---	---	---	---
---	---	---	---
---	---	---	---

装備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備考
ソニックアロー	近接 遠隔8	11(3) 5(1)	17 7	斬撃 光線	別途 別途	ゲネシスドライバー付随の武器
バイキングアックス	近接	11(3)	17	斬撃	別途	ロックシード付随の武器
遠隔決め技(威力)	遠隔8	4(1)	15	銃撃+光線	別途	ソニックアローによる決め技□□■
近接決め技(威力)	近接	10(3)	26	銃撃+光線	別途	ソニックアローによる決め技□□■

立ち向かうリーダー

THE MASQUERADE STYLE

■ 罪を背負いし者 ■

のこり命運

6点



種族【人間】 命運【-】 職業【ユグドラシルコーポレーション社員】

君はユグドラシルコーポレーションのプロジェクリーダーである。君が担当するプロジェクトは決して人に誇れるものではない。だが、誰かがやらねばならないことなのだ。君は自ら罪を背負う覚悟で立ち向かわねばならないのだ。

アクトタイプ	防具状態	回避(避け)	回避(受け)
サポートアクト	通常	5(1)	4
活躍力	変身	5(1)	8
活躍力	11枚		

名称	普段	ゲネシ	メロン
肉体	4	7	7
運動	3	5	5
器用	3	5	5
意思	5	5	5
機知	5	5	5
移動力	6	8	8
インシアティブ	5	5	5
追加HP	0	30	50
肉体HP	18	24	24

ガジェット	回数	P	命運
勇氣	0	MS 51	種族
友情	0	MS 51	種族
人間系	0	MS 50	種族
ユグドラシルコーポレーション	0	12	職業
礼儀	0	MS 52	職業
ゲネシドライバー	0	19	3.5
ヒューマンカード(メロン)	0	30	2
学問	0	MS 52	0.5
権力	0	MS 88	1

ガジェット	回数	P	命運
インベス召喚	0	21	別途
----	----	----	----
----	----	----	----
----	----	----	----
----	----	----	----
----	----	----	----
----	----	----	----
----	----	----	----
----	----	----	----

装備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備考
ソニックアロー	近接	9(3)	14	斬撃	別途	ゲネシドライバー付随の武器
	遠隔8	7(2)	9	光線	別途	
メロンディフェンダー	近接	9(3)	13	斬撃	別途	ロックシード付随の武器
	遠隔5	8(2)	7	斬撃	別途	
遠隔決め技(基本)	遠隔8	9(3)	14	斬撃+光線	別途	ソニックアローによる決め技0
近接決め技(威力)	近接	8(2)	21	斬撃+光線	別途	ソニックアローによる決め技0

狡猾な策士

THE MASQUERADE STYLE

■ 油断ならない部下 ■

のこり命運

3点



種族【オーバーロード】 命運【5】 職業【オーバーロード】

君はオーバーロードの王に使える幹部の一人である。退屈の日々の中で偶然君は、新たなる文明社会の人間に会う。王の命令で彼らに接触し調査する君ではあるが、本当の目的は王の持つ禁断の果実を奪うことである。その日が来るまで君はじっと機会を待っている。

アクトタイプ	防具状態	回避(避け)	回避(受け)
サポートアクト	通常	8(2)	10
活躍力	8枚		

名称	普段	---	---
肉体	10	---	---
運動	5	---	---
器用	5	---	---
意思	6	---	---
機知	6	---	---
移動力	8	---	---
インシアティブ	6	---	---
追加HP	0	---	---
肉体HP	85	---	---

ガジェット	回数	P	命運
オーバーロード	0	16	種族
ヘルヘイムの植物使い	0	17	種族
怪人体	0	MS 60	種族
超越せし肉体	0	16	種族
催眠能力	0	MS 65	別途
オーバーロードウエポン	0	17	1.5
エナジーバレット	0	EP 28	1
悪の統率力	0	FG 30	1.5
----	----	----	----

ガジェット	回数	P	命運
----	----	----	----
----	----	----	----
----	----	----	----
----	----	----	----
----	----	----	----
----	----	----	----
----	----	----	----
----	----	----	----
----	----	----	----

装備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備考
スタッフ	近接	6(2)	16	衝撃	別途	儀礼用の杖【オーバーロードウエポン】
光弾	遠隔8	9(3)	10	光線	別途	手から放つ光弾【エナジーバレット】
----	----	----	----	----	----	----
----	----	----	----	----	----	----
----	----	----	----	----	----	----
----	----	----	----	----	----	----
----	----	----	----	----	----	----
----	----	----	----	----	----	----
----	----	----	----	----	----	----

灰色の脳細胞

THE MASQUERADE STYLE

■贖罪の刑事■

のこり命運

7
点



種族【人間】 命運【0】 | 職業【特状課員】 命運【0】

君はグローバルフリーズの夜に取り返しつかないミスをしてしまった。そして特状課へと左遷された君は日々を無為に過ごしている。だが、君の心には決して消すことのできない正義の心がある。怪人に脅かされる人々を黙って見過ごすことなどできないのだ。

アクトタイプ

ドラマアクト

活躍力 11枚

防具状態 回避(避け) 回避(受け)

通常 5 4(1)

名称	普段	---	---
肉体	4	---	---
運動	3	---	---
器用	3	---	---
意思	5	---	---
機知	5	---	---
移動力	6	---	---
先制力	5	---	---
追加HP	0	---	---
肉体HP	18	---	---

ガジェット	回数	P	命運
勇氣	0	0	MS 00 種族
友情	0	0	MS 00 種族
人間系	0	0	MS 00 種族
特状課	0	0	00 職業
捜査権	0	0	MS 00 職業
学問	0	0	MS 00 0.5
推理	0	0	MS 00 0.5
事件知識	0	0	MS 00 0.5
脳細胞がトップギア	0	0	00 1

ガジェット	回数	P	命運
俺を信じる	0	0	MS 00 1
礼儀	0	0	MS 00 0.5
最後の1発	0	0	MS 00 1
約束	0	0	MS 00 DA
----	----	----	----
----	----	----	----
----	----	----	----
----	----	----	----

装備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備考
拳銃	遠隔8	5(1)	8	実弾	1	大型拳銃
----	----	----	----	----	----	----
----	----	----	----	----	----	----
----	----	----	----	----	----	----

ベルトに宿りし魂

THE MASQUERADE STYLE

■共に戦う相棒■

のこり命運

3
点



種族【人間】 命運【0】 | 職業【技術者】 命運【0】

君はグローバルフリーズの夜にロイミュード達によって命を奪われた。しかし、この事態に備えて君の意識と記憶はベルトへと転送されていた。君が望まない形とはいえ、手を貸してしまったこの事件を解決し、安息を得るために君は相棒とともにロイミュード達と戦う。

アクトタイプ

サポートアクト

活躍力 10枚

防具状態 回避(避け) 回避(受け)

通常 5 2(0)

名称	普段	---	---
肉体	2	---	---
運動	3	---	---
器用	5	---	---
意思	5	---	---
機知	5	---	---
移動力	6	---	---
先制力	5	---	---
追加HP	0	---	---
肉体HP	14	---	---

ガジェット	回数	P	命運
勇氣	0	0	MS 00 種族
友情	0	0	MS 00 種族
人間系	0	0	MS 00 種族
分析	0	0	00 職業
バランス	0	0	MS 00 職業
学問	0	0	MS 00 0.5
ドライブドライブパーPC化	0	0	00 1.5
科学知識	0	0	MS 00 0.5
グラビティドライブ機関	0	0	00 別選

ガジェット	回数	P	命運
シフトスピード	0	0	00 2.5
マックスフレア	0	0	00 1.5
ミッドナイトシャドウ	0	0	00 2
ジャスティスハンター	0	0	00 1.5
弱点看破	0	0	MS 00 SA
----	----	----	----
----	----	----	----
----	----	----	----
----	----	----	----

装備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備考
トライドロン	----	----	----	----	----	詳細は00p
----	----	----	----	----	----	----
----	----	----	----	----	----	----
----	----	----	----	----	----	----

疾風の戦士

THE MASQUERADE STYLE

■車のライダー■

のこり命運

6
点



種族【人間】 命運【0】 職業【特状課】 命運【0】

君は刑事であるとともに、ドライブレイダーを身に纏い、ロイミュードと戦う仮面ライダーである。今日を相棒のベルトとトライドロンと共にロイミュード達と戦う。

※ 単独 PC でプレイするためのアーキタイプです。

アクトタイプ

バトルアクト

活躍力 11枚

防具状態 回避(避け) 回避(受け)

通常	5	3(1)
通常(連人格闘)	6	4(1)
変身(通常)	6	7(2)
変身(連人格闘)	7	8(2)

名称	普段	変身	---
肉体	3	7	---
運動	3	6	---
器用	4	5	---
意思	5	6	---
機知	5	6	---
移動力	6	9	---
先制力	5	6	---
追加HP	0	30	---
肉体HP	16	24	---

ガジェット	回数	P	命運
勇氣	□□	MS 00	種族
友情	□□	MS 00	種族
人間系	■■■	MS 00	種族
特状課	□□□	00	職業
捜査権	□□□	MS 00	職業
ドライブレイダー	■■■	00	1.5
グラビティドライブ機関	■■■	00	別途
トドメ技	□□□	00	BA
トライドロン	■■■	00	別途

ガジェット	回数	P	命運
シフトスピード	□□□	00	2.5
ひとつぼしり付き合えよ	□□□	00	1
----	----	----	----
----	----	----	----
----	----	----	----
----	----	----	----
----	----	----	----
----	----	----	----
----	----	----	----

装備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備考
ピストル	突撃8	6(2)	9	実弾	1	警察機構の正式拳銃
達人格闘(通常)	近接1	4(1)	4	衝撃	1	訓練された格闘術
達人格闘(変身)	近接1	7(2)	8	衝撃	別途	変身時の格闘能力
高速パンチ	近接1	10(3)	9	衝撃	別途	高速で繰り出す連続パンチ
スピードロップ	突撃8	10(3)	16	衝撃・光線	別途	シフトスピードによる[決め技]
トライドロン						詳細は00p

笑わない猫

THE MASQUERADE STYLE

■無愛想な相棒■

のこり命運

7
点



種族【人間】 命運【0】 職業【特状課員】 命運【0】

君はグローバルフリーズの夜に仮面ライダーによって命を助けられた。しかし、その恐怖は未だに消えず、笑顔が浮かべることができない。だが、相棒の仮面ライダーのパティとして行動することでその恐怖の記憶を少しずつ克服することができるのだ。

アクトタイプ

サポートアクト

活躍力 10枚

防具状態 回避(避け) 回避(受け)

通常	3	5(1)

名称	普段	---	---
肉体	5	---	---
運動	5	---	---
器用	2	---	---
意思	5	---	---
機知	3	---	---
移動力	8	---	---
先制力	3	---	---
追加HP	0	---	---
肉体HP	20	---	---

ガジェット	回数	P	命運
勇氣	□□	MS 00	種族
友情	□□	MS 00	種族
人間系	■■■	MS 00	種族
特状課	□□□	00	職業
捜査権	□□□	MS 00	職業
学問	■■■	MS 00	0.5
癒し	□□□	MS 00	1
声援	□□□	MS 00	0.5
命運渡し	■■■	MS 00	1.5

ガジェット	回数	P	命運
命中支援	□□	MS 00	1
加重力靴	□□	00	1
攻めの型	■■■	MS 00	0
弱点看破	□□□	MS 00	SA
----	----	----	----
----	----	----	----
----	----	----	----
----	----	----	----
----	----	----	----

装備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備考
拳銃	遠隔8	4(1)	8	実弾	1	大型拳銃
達人格闘	近接1	7(2)	7	衝撃	1	訓練された格闘術

燃え滾る心臓

THE MASQUERADE STYLE
 ■ロイミュードのリーダー■

のこり命運

3
点



種族【ロイミュード】 命運【2】 | 職業【セレブ】 命運【0】

君は創造主である人間たちに反旗を翻しグローバルフリースの夜を引き起こした張本人である。君の目的は人間の真なる戦士を見つけ出し、これを打ち負かすことによってさらなる進化を遂げることである。

アクトタイプ	防具状態	回避(避け)	回避(受け)
バトルアクト	通常	3	5(1)
活躍力 4枚	変身	3	11(3)

名称	普段	変身	---
肉体	5	11	---
運動	5	8	---
器用	2	2	---
意思	5	5	---
機知	3	3	---
移動力	8	11	---
先制力	3	3	---
追加HP	0	0	---
肉体HP	20	97	---

名称	回数	P	命運
ロイミュード データ体	■■■	00	種族
ロイミュード ボディ	□□□	00	種族
重加速放射	□■■	00	種族
スパイダー バイラルコア	■■■	00	種族
美声	■■■	AC 00	職業
噂話	■■■	MS 00	職業
粘着成分	□□□	MS 00	別途
吸着移動	■■■	MS 00	別途
人間体	■■■	MS 00	0

名称	回数	P	命運
人格コピー	■■■	00	0.5
ロイミュード 進化態	■■■	00	1.5
攻めの型	■■■	MS 00	0
トドメ技	□■■	MS 00	BA
デッドゾーン	□■■	00	1.5
フルパワー	□□■	MS 00	1
耐える	□□□	MS 00	1
怪力	□□□	MS 00	0.5
感情の起源	□□□	00	別途

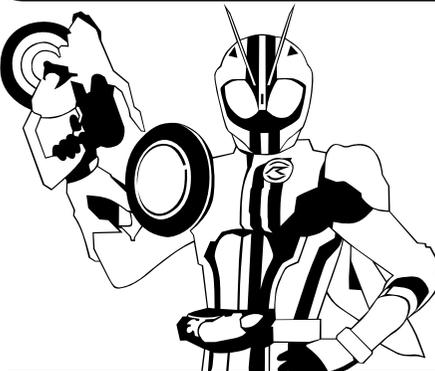
装備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備考
超人格闘(通常)	近接1	9(3)	9	衝撃	2	超人的な格闘能力
超人格闘(変身)	近接1	13(4)	18	衝撃	別途	変身時の能力
圧縮エネルギー弾	遠隔8	4(1)	11	光線	別途	頭から放つエネルギー弾

白銀の貴公子

THE MASQUERADE STYLE
 ■規格外な戦士■

のこり命運

4
点



種族【人間】 命運【0】 | 職業【デザイナー・アーティスト】 命運【0】

君はシグナルドライバーを身に纏い、ロイミュードと戦う仮面ライダーである。軽率な行動と言動で仲間には常に危なっかしいと思われがちな君だが君にはいち早くロイミュードを撃滅しなければならぬ理由があるのだ。

アクトタイプ	防具状態	回避(避け)	回避(受け)
バトルアクト	通常	3	4(1)
活躍力 10枚	変身	5	8(2)

名称	普段	変身	---
肉体	4	8	---
運動	4	7	---
器用	4	5	---
意思	5	5	---
機知	3	5	---
移動力	7	13	---
先制力	3	5	---
追加HP	0	25	---
肉体HP	18	26	---

名称	回数	P	命運
勇氣	□□■	MS 00	種族
友情	□□■	MS 00	種族
人間系	■■■	MS 00	種族
鋭敏感覚	□□□	MS 00	職業
徹夜	□□□	MS 00	職業
シグナルドライバー	■■■	00	1.5
グラビティドライブ機関	■■■	00	別途
トドメ技	□■■	00	BA
重加速制御リミッター	□■■	00	別途

名称	回数	P	命運
シグナルマッハ	□□□	00	1.5
追跡、撲滅、いずれもマッハ	□□■	00	1
シグナルマッハレ	□□■	00	1
ゼンリンシューター	□□■	00	2.5
---	---	---	---
---	---	---	---
---	---	---	---
---	---	---	---

装備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備考
ゼンリンシューター(通常)	遠隔10	5(1)	9	光線	別途	圧縮エネルギーを撃ちだす銃
ゼンリンシューター(通常)	近接1	5(1)	8	衝撃	別途	マズル下部の特殊ゴム
ゼンリンシューター(変身)	遠隔10	6(2)	9	光線	別途	変身時の能力
ゼンリンシューター(変身)	近接1	8(2)	12	衝撃	別途	変身時の能力
キックマッハ	近接1	9(3)	18	衝撃	別途	シグナルマッハによる[決め技]
ゼンリンシューター(変身)	遠隔10	7(2)	15	光線	別途	遠隔フルショットル[決め技]
ゼンリンシューター(変身)	近接1	11(3)	18	衝撃・光線	別途	近接フルショットル[決め技]
ライドマッハ					1.5	詳細は00p

現場の鬼

現場の鬼

THE MASQUERADE STYLE

■刑事ドラマの様なデカ■

のこり命運

8点



種族【人間】 命運【0】 職業【刑事】 命運【0】

君は捜査一課の刑事である。巷では怪人に事件が頻発していると言われていたがそれはきっと人間が起こした事件に違いない。同僚には古臭いやり方と言われるが、もう一度現場を回って証拠を集めよう。

アクトタイプ

ドラマアクト

活躍力 11枚

防具状態 回避(避け) 回避(受け)

通常 4 5(1)

名称	普段	---	---	---
肉体	3	---	---	---
運動	4	---	---	---
器用	5	---	---	---
意思	5	---	---	---
機知	3	---	---	---
移動力	7	---	---	---
先制力	3	---	---	---
追加HP	0	---	---	---
肉体HP	16	---	---	---

ガジェット	回数	P	命運
勇気	0	MS 00	種族
友情	0	MS 00	種族
人間系	0	MS 00	種族
事件知識	0	MS 00	職業
捜査権	0	MS 00	職業
学問	0	MS 00	0.5
推理	0	MS 00	0.5
声援	0	MS 00	0.5
持久力	0	MS 00	0.5

ガジェット	回数	P	命運
運命の出会い	0	MS 00	1
俺に任せる	0	MS 00	0.5
捨て身	0	MS 00	0.5
約束	0	MS 00	DA
----	----	----	----
----	----	----	----
----	----	----	----
----	----	----	----

装備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備考
拳銃	遠隔8	5(1)	7	実弾	1	大型拳銃
----	----	----	----	----	----	----
----	----	----	----	----	----	----
----	----	----	----	----	----	----

無情なる追跡者

THE MASQUERADE STYLE

■ロイミュードの死神■

のこり命運

3点



種族【ロイミュード】 命運【2】 職業【肉体労働者】 命運【0】

君は行き過ぎた行動を取るロイミュードを処刑する執行官である。破壊したロイミュードはデータ体となり、また1からやり直すことができる。だが、仮面ライダーはデータそのものを破壊してしまう。仮面ライダーこそ真の死神といえる。彼を許すことなどではしない。

アクトタイプ

バトルアクト

活躍力 8枚

防具状態 回避(避け) 回避(受け)

通常 3 5(1)

怪人 3 6(2)

チェイサー 3 8(2)

名称	普段	変身	チェイサー
肉体	5	6	8
運動	5	6	6
器用	3	5	6
意思	4	5	7
機知	3	3	3
移動力	3	3	3
先制力	3	4	3
追加HP	0	0	20
肉体HP	20	42	26

ガジェット	回数	P	命運
ロイミュードデータ体	0	MS 00	種族
サイバロイドボディ	0	MS 00	-0.5
重加速放射	0	MS 00	種族
力技	0	MS 00	職業
持久力	0	MS 00	職業
ガンナーシステム	0	MS 00	3.5
人格コピー	0	MS 00	0.5
トドメ技	0	MS 00	BA
人間体	0	MS 00	別途

ガジェット	回数	P	命運
フルパワー	0	MS 00	1
耐える	0	MS 00	1
感情の起源	0	MS 00	1
----	----	----	----
----	----	----	----
----	----	----	----
----	----	----	----

装備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備考
ブレイクガンナー(人間)	遠隔10	5(1)	8	衝撃+光線	別途	ガンナーモード
ブレイクガンナー(人間)	近接1	8(2)	9	衝撃	別途	ブレイクモード
ブレイクガンナー(チェイサー)	遠隔10	8(2)	11	衝撃+光線	別途	変身時の能力
ブレイクガンナー(チェイサー)	近接1	10(3)	12	衝撃	別途	変身時の能力
フルショット(チェイサー)	近接1	8(2)	18	衝撃+光線	別途	ブレイクモードによる[決め技]
フルショット(チェイサー)	遠隔10	8(2)	16	衝撃+光線	別途	ガンナーモードによる[決め技]
ライドチェイサー					1.5	詳細は00p
----	----	----	----	----	----	----
----	----	----	----	----	----	----

種族・職業

種族リスト

■種族の紹介■

ここでは種族の紹介をします。キャラクターメイキング時には「マスカレード・スタイル 基本ルール 第二版」で紹介している種族と、以降で紹介する種族から1つ選ぶことになります。各種族の詳細な設定は【ワールドガイド】の項目を参照して下さい。

【能力値割振り点】

キャラクターメイキング時の【能力値】の割振り点です。これを各【能力値】に割り振ります。

【ガジェット】

その種族を選んだ場合に自動的に得られる【ガジェット】です。ここで自動的に入手できる【ガジェット】は、本来なら支払わなくてはならない各【ガジェット】取得の為の【命運】を支払う必要はありません。ただし、取得上の条件を満たしていないと取得できないので、各【ガジェット】の仕様をご確認下さい。

【取得条件】

この種族を取得する条件が書かれています。主に【命運】などを支払うことが条件となります。

【作成時の注意】

PCとして作成する際の注意事項や、決めておかなければならないことが説明されています。

【種族の特徴】

種族としての主な特徴や本来の姿、死亡した場合の描写などが説明されています。

【能力値割振り点】

【種族】の選択によって得られる【能力値割振り点】は【能力値】へ自由に割り振ることが可能です（後述「能力値を決める」参照）。

ファントム

能力値割振り点 **15**点

絶望。 あなたは人間の「絶望」から生まれた怪物である。まれに体内に強い魔力を内包した人間がおり、そうした人間がかけがえの無いものを失い絶望すると、その人間の体内を食い破り実体化する。

【種族の特徴】

あなたは人を絶望させる事でファントムを生み出す能力がある。あなたは死亡すると体内のエネルギーが暴走し爆発して消滅する。

【作成時の注意】

基本となる姿は【怪人体】。あなたはどんな人物が、どんな「絶望」から生まれたファントムなのかを決める。人間の時とは通常は人格が異なるが、まれに人間のときの人格を残している場合がある。ファントムは人を絶望させる目的を持っているが、それはそういった行動目的を持つファントムの集団に属している場合のみで、彼ら自身はファントムを増やす事に積極的なのではない。

ファントムには自身の持つ能力から呼び名をつける習慣があり、似たような特徴を持つ神話上の怪物の名前をつけている。

【ガジェット】

【負の組成】■■■■(MS38p)

【オルタナティブ】■■■(AC51p)

【怪人体】□□□(MS44p)

【人間体】■■■■(MS44p)

【絶望の架け橋】■■■(18p)

【取得条件】

【命運】2点消費

彼らの設定についての詳細は00p

【ガジェット】

その種族を選んだ場合に自動的に得られる【ガジェット】。無条件で取得する。

【取得条件】

ここに書かれた条件を満たした場合のみ、その種族を選んで、キャラクターを作成する。

ファントム

能力値割り振り点

15
点

絶望。 あなたは人間の「絶望」から生まれた怪物である。まれに体内に強い魔力を内包した人間がおり、そうした人間がかけがえの無いものを失い絶望すると、その人間の体内を食い破り実体化する。

【種族の特徴】

あなたは人を絶望させる事でファントムを生み出す能力がある。あなたは死亡すると体内のエネルギーが暴走し爆発して消滅する。

【作成時の注意】

基本となる姿は【怪人体】。あなたはどんな人物が、どんな「絶望」から生まれたファントムなのかを決める。人間の時とは通常は人格が異なるが、まれに人間のときの人格を残している場合がある。ファントムは人を絶望させる目的を持っているが、それはそういった行動目的を持つファントムの集団に属している場合のみで、彼ら自身はファントムを増やす事に積極的なのではない。

ファントムには自身の持つ能力から呼び名をつける習慣があり、似たような特徴を持つ神話上の怪物の名前をつけている。

【ガジェット】

【負の組成】 ■■■■ (MS38p)

【オルタライフ】 ■■■■ (AC51p)

【怪人体】 □□□ (MS44p)

【人間体】 ■■■■ (MS44p)

【絶望の架け橋】 ■■■■ (18p)

【取得条件】

【命運】 2点消費

設定についての詳細は51p

アクマ族

能力値割り振り点

15
点

数千年前、 人類に悪魔と呼ばれ地上から、地底世界「ダウンワールド」へ追いやられた「魔族」の種族。長年の地底生活により更に異形へと姿を変えた彼らは、きびしい地底環境で生き抜くため科学力と魔力を高めてきた。そして、人類に復讐するため幽霊戦艦を建造し侵攻計画を進めている。

【種族の特徴】

彼らは自らが使用する「魔力」「魔法」を「悪魔力」と呼んでいる。死亡すると爆発四散する。

【作成時の注意】

基本となる姿は【怪人体】。彼らのほとんどは人類に敵対的だが、その残忍なやり口に納得がいかず離反して人類の味方となり者もいる。名称設定には特に法則性はない。アクマ族の戦士は「ジャンケル」という高貴な武器をもち、戦士としての誇りを持って闘うものが多い。

【ガジェット】

【負の組成】 ■■■■ (MS39p)

【魔族】 ■■■■ (UT41p)

【人間体】 ■■■■ (MS44p)

【怪人体】 □□□ (MS44p)

【取得条件】

【命運】 3点消費

設定についての詳細は54p

メガヘクス

NPC 用

能力値割振り点

20
点

共通意識に統合され個を持たない存在、それが機械生命体メガヘクスである。かつてヘルヘイムの森の侵攻を受けた彼らは、その危機を乗り越えるため全てを機械化して統合し、1つの共通意識となる道を選んだ。その圧倒的な科学力は、他の文明を機械化する事で同化統合し、より強力な存在に進化を続けてきた。彼らの意思は彼らのふるさとしてある機械化された惑星本体そのものである。個々の端末はあくまで異文明を同化するための先兵にすぎない。

【種族の特徴】

ゲームでは便宜上端末をキャラクターとして扱う。本来の姿はその機械的姿である。異文明の同化による進化が目的のためそれに反する事はできない。対象に対して「お前達は同化される」「抵抗は無意味だ」と一方的に通告する。破壊されると爆散するが、すぐに新しい端末が派遣される。

【作成時の注意】

PCとして設定する事はできない。GMが許可したなら、何らかの形で統合意識から切り離された存在だと設定する必要がある。その場合【統合意識切断】(<?>p)の[ガジェット]を取得する事。

【ガジェット】

【メガヘクスボディ】 □□□ (<?>p)

【情報吸収&再生】 □□□ (<?>p)

【メカニック】 ■■■■ (FG<?>p)

【取得条件】

【命運】 3点消費

人造人間

能力値割振り点

15
点

アンドロイド。「ユグドラシルコーポレーション」と政府の共同出資で作られたARK研究所、そこで開発された人造人間である。彼らには人間の様に振る舞う人格がプログラムされている。初期段階の「プロジェクト・アーク」においてヘルヘイムの侵攻を阻止する切り札と考えられていたが、その計画は頓挫し、軍事転用の道を歩み始めた。人格を持ちながら戦闘兵器として扱われる彼らは何を思うのだろうか。

【種族の特徴】

彼らはスマートブレイン社の「宇宙鉄人」の技術を流用して開発されたアンドロイドである。人工知能により、プログラムされた使命を持ちながらも、ある程度人間の様に独自の判断で行動できる。破壊された場合、爆発する。

【作成時の注意】

彼らはメカニカルな外見を持つロボットであり、[超人状態]の[基本変身]として扱う。自分の人格があり、プログラムされた使命を拡大解釈して自身の行動原理といているが、基本方針は命令に準拠する。

【ガジェット】

【メカニック】 ■■■■ (FG<?>p)

【セラミックアーマーボディ】 ■■■■ (<?>p)

【取得条件】

【命運】 2.5点消費

オーバーロードインベス

能力値割振り点

22
点

試練を乗り越えし者。 世界を覆うヘルヘイムの果実の脅威を乗り越え、知恵の実を手にした異次元の知的種族。強き者だけが生き残る淘汰の道を選んだ彼らは、弱者を切り捨て、文明を失ってしまった。

ヘルヘイムの果実に沈んだ世界で静かに終焉を待っていた彼らだったが、クラックが開き人間の世界とつながったことで、彼らは新たな目的を見いだすのだった。

【種族の特徴】

オーバーロードインベスは自らを「フェムシム」と呼び独自の言語をもつ、基本的に人間の姿を持たない怪人的な姿をした種族。総数自体は少なく、死亡するとエネルギーを解放し、爆発四散する。彼らにとって人類は興味深い存在である。

【作成時の注意】

基本となる姿は〔怪人体〕。彼らは退屈で代わり映えのない世界に生きてきたため、人類やクラックの向こう側について関心を示しているのかもしれない。それは気まぐれか、あるいは人間との対話により、心を開いたからなのだろうか？

【ガジェット】

【オーバーロード語】■■■■

【ヘルヘイムの植物使い】□□□

【怪人体】□□□ (MS<?>p)

【超越せし身体】■■■■

+任意【命運】1点分の
【超常能力のガジェット】

【取得条件】

【命運】5点消費

設定についての詳細は<?>p

ロイミュード

能力値割振り点

15
点

進化する人造人間。 増殖強化型アンドロイドとして作られた彼らは人類に対し一斉蜂起し、強大な「重加速現象」の共鳴現象により世界中を重加速現象で覆い尽くす「グローバルフリーズ」をおこした存在である。

【種族の特徴】

ロイミュードの本来の姿は怪人である。自らの進化の種に人間の姿をコピーする事もある。かれらは肉体と精神が分かれており、意識は「データ体」という数字状のエネルギー体。肉体はメカニックだが元はバイラルコアというミニカーの様な形をしている。それに「データ体」が宿る事でロイミュードとなる。

【作成時の注意】

ロイミュードは進化するために人間の性格と外見をコピーするため、元となった人間の性格の影響を受けるかもしれない。また、その欲望を満たして進化する事を目的とするためどんな欲望を持っているかを設定すると良い。下級ロイミュードは仲間からはナンバーと呼ばれる。進化した上級ロイミュードはその能力的特徴で呼ばれる（例：ガンマン、アイアンなど）。同様に上級ロイミュードのモチーフはそれらの職能が対象となる。多くの場合、コピーした人間の職業や欲望に関係する。

【ガジェット】

【ロイミュードデータ体】■■■■ (00p)

【ロイミュードボディ】□□□ (00p)

【重加速放射】□□■ (00p)

+任意【バイラルコアのガジェット】1つ

【取得条件】

【命運】2点消費

設定についての詳細は<?>p

職業リスト

ここでは職業の紹介をします。キャラクターメイキング時には任意の職業を1つ選ぶことになります。

リストの見方

職業の名称

【取得条件】
その【職業】を選ぶ時に必要となる条件です。

【ガジェット】
その職業を選んだ場合に自動的に得られる【ガジェット】です。ただし、取得上の条件を満たしていないと取得できないので、各【ガジェット】の仕様をご確認下さい。MS〇〇pとあるものは「マスカレード・スタイル基本ルール第2.8版」のページ数です。

超常犯罪捜査課刑事

通常の犯罪ではあり得ない、怪人相手の事件を調査するのがあなたの使命。

【取得条件】なし。
【ガジェット】
【超常犯罪捜査課】■■■■(12p)
【捜査権】■■■■(MS61p)
【能力割り振り振り点】
【肉】+2【運】+2【器】+3【意】+2【機】+1

職業の説明

【能力割り振り振り点】
その【職業】を選ぶ時に自動的にもらえる【能力値】です。

指輪の魔法使い

一度は絶望しながらも最後まで希望を棄てずファンタムをアンダーワールドに閉じ込めた人。

【取得条件】 【命運】0.5点消費。
【ガジェット】
【ライズ】□□■(30p)
【ゲート】■■■■(16p) 【エンゲージ】□■■■(31p)
【ワイザードライバー】■■■■(20p) 【フレイム】か【ウォーター】か【リクーン】か【ランド】
※ファンタムと契約が必要 □□■のどれか1つ(24p)

【能力割り振り振り点】
【肉】+2【運】+2【器】+2【意】+2【機】+2

古の魔法使い

ベルトに封印されたファンタムの力を使い変身する魔法使い。倒したファンタムの魔力をベルトに吸収させないと自分の魔力が尽きて死亡する。

【取得条件】 【命運】0.5点消費。
【ガジェット】
【エンゲージ(ビースト)】□■■■(36p)
【ビーストドライバー】■■■■(20p) 【ライズ(ビースト)】□□■(36p)
※ファンタムと契約が必要
【ビーストリング】□■■■(25p)

【能力割り振り振り点】
【肉】+3【運】+2【器】+2【意】+2【機】+1

指輪職人

魔法石から魔法の指輪を作り出す職人。

【取得条件】 【命運】0.5点消費。
【ガジェット】
【魔法の指輪加工】■■■■(14p)
【徹夜】□□□(MS39p)

【能力割り振り振り点】
【肉】+1【運】+1【器】+3【意】+3【機】+2

魔法使いの助手

人々を絶望から守るためにファンタムと戦う魔法使いをサポートする決意を持つ人。

【取得条件】 【命運】1.5点消費。
【ガジェット】
【俺にまかせろ】□■■■(MS42p)
【絶対に守る】□□□(MS42p)
【まだまだ死ねない】□■■■(MS42p)

【能力割り振り振り点】
【肉】+4【運】+2【器】+1【意】+2【機】+1

アクマイザー

地上侵攻の先見部隊として送り込まれたアクマ族のエリート。専用武器ジャンケルを装備している。

【取得条件】 種族が【アクマ族】である。【命運】0.5点消費。
【ガジェット】
【通常アクマ魔法】■■■■(38p)
【ジャンケル】■■■■(38p)

【能力割り振り振り点】
【肉】+3【運】+2【器】+1【意】+2【機】+2

指輪の魔法学研究者

物理学などの様々な分野の知識を融合して指輪の魔法学を研究する学者。

【取得条件】 【命運】0点消費。
【ガジェット】
【学問】■■■■(MS38p)
【指輪の魔法学】□□□(15p)

【能力割り振り振り点】
【肉】+1【運】+2【器】+1【意】+3【機】+3

ストリートダンサー

主に路上で踊るダンスパフォーマー。ライバルとダンスを競う。

【取得条件】 【命運】0点消費。
【ガジェット】
【ストリートダンス】 ■■■■
【バランス】 □□□

【能力値割り振り点】
【肉】+1 【運】+4 【器】+2 【意】+1 【機】+2

ユグドラシルコーポレーション社員

巨大企業、ユグドラシルコーポレーションの社員。

【取得条件】 人間のみ 【命運】0点消費。
【ガジェット】
【ユグドラシルコーポレーション】 □□□
【礼儀】 ■■■■

【能力値割り振り点】
【肉】+1 【運】+2 【器】+2 【意】+3 【機】+2

アーマードライダー登録者

戦極ドライバーの装着者として登録された者。

【取得条件】 人間のみ 【命運】2.5点+ロックシード分消費。
【ガジェット】
【戦極ドライバー】 □□□
【ロックシードのガジェット】 任意1つ

【能力値割り振り点】
【肉】+2 【運】+2 【器】+2 【意】+2 【機】+2

パティシエ

女性ならパティシエール。菓子職人。

【取得条件】 人間のみ 【命運】0.5点消費。
【ガジェット】
【料理の達人】 ■■■■ (AC<?>p)
【癒やし】 □□□ (MS<?>p)

【能力値割り振り点】
【肉】+2 【運】+1 【器】+3 【意】+2 【機】+2

錠前ディーラー

ロックシードを売り歩く、ロックシードの売人。

【取得条件】 人間のみ。DAのみ。 【命運】0.5点消費。
【ガジェット】
【ユグドラシルコーポレーション】 □□□
【ロックシードの売買】 ■■■■

【能力値割り振り点】
【肉】+2 【運】+3 【器】+2 【意】+1 【機】+2

オーバーロード

ヘルヘイムによって滅んだ文明人の末裔。

【取得条件】 種族オーバーロードインベスのみ。
【命運】1点消費。
【ガジェット】
【超常能力のガジェット】 から 【命運】2点分

【能力値割り振り点】
【肉】+2 【運】+2 【器】+2 【意】+2 【機】+2

人造人間

ARK 研究所所属、あるいは元所属の人造人間である。

【取得条件】 人造人間のみ 【命運】0.5点消費。
【ガジェット】
【ARK 研究所】 □□□
【ナノ結晶ディスプレイ】 □□□

【能力値割り振り点】
【肉】+3 【運】+2 【器】+2 【意】+1 【機】+2

ARK研究所所員

ARK 研究所所属、あるいは元所属の所員である。

【取得条件】 人間のみ 【命運】0点消費。
【ガジェット】
【ARK 研究所】 □□□
【礼儀】 ■■■■

【能力値割り振り点】
【肉】+1 【運】+2 【器】+2 【意】+3 【機】+2

メガヘクス端末

機械生命体メガヘクスの端末。抵抗勢力を駆逐するために人型をしている。

【取得条件】 種族が「メガヘクス」のみ。 【命運】0点消費。
【ガジェット】
【機械化融合】 □□□

【能力値割り振り点】
【肉】+2 【運】+2 【器】+2 【意】+2 【機】+2

特状課員

重加速関連の怪事件を調査する警察の特殊部門のメンバー。

【取得条件】 【命運】0点消費。
【ガジェット】
【特状課】 □□□
【捜査権】 ■■■■ (MS61p)

【能力値割り振り点】
【肉】+2 【運】+2 【器】+2 【意】+2 【機】+2

ガジェット

ガジェットリストの見方

ガジェットはキャラクターの個性を表すものです。行動回数を消費して使うものや、常時使えるものがあります。また、複数取ることによって使用回数を増やせます。その際、効果は重複しません。ただし複数のキャラクターが同じガジェットを使用した場合、効果は重複します。

リストの見方

ガジェットの名称

オートバイ操縦

■■■■

<説明>あなたはオートバイの操縦が上手い。
<効果>あなたが運転する場合、オートバイの《受け》+2
《避け》+2の修正を受ける。

【取得条件】【命運】0.5点消費。

【発動条件】常駐。

【使用回数】

□□□ - 使用回数 3 回

□□■ - 使用回数 2 回

□■■■ - 使用回数 1 回

■■■■ - 使用制限が原則ない。自動的に効果がある。

【取得条件】

そのガジェットを取得するために必要な条件です。人間以外の種族でないと取得できなかったり、職業や能力値によって制限を受けたりします。【種族】や【職業】で取得した場合も同様です。『【命運】1点消費』と書かれていれば、取特には【命運】を支払う必要が有ります。【種族】や【職業】で取得した場合は【命運】の消費は免除されます。

【発動条件】

使用するための条件です。

『常駐』とあれば常に効果があることを意味します。

『なし』は記述の無い限り特に制限なく使用できます。

『行動回数 1 回』とあれば、戦闘中は自分の手番の時に行動 1 回として行なうものということになります。

社会のガジェット

国家安全局0課

□□□

<説明>警察機構の組織。あなたは組織の構成員、あるいは以前そうであったということになる。組織内の情報だけでなく、未確認生命体の動向も入手可能。

<効果>0課の作戦や人物情報、未確認生命体の動向について判定可能。判定には+5個の修正がつく。ただし「国家安全局0課」が持っている情報統制力行使できる【ガジェット】ではない。

【取得条件】【命運】0.5点消費。

【発動条件】【判定ロール】前。

特状課

□□□

<説明>特状課は、正式名称「特殊状況下事件捜査課」。怪奇事件対策のために設立された警察の部局である。様々な分野のエキスパートを客員として迎え、捜査一課との連携で捜査を行う。あなたはその課員である。

<効果>特状課、警察の情報に付いて、あるいは怪人が絡んでいるかもしれない怪奇事件に関する捜査情報を【判定ロール】の+5個。

【取得条件】【命運】0.5点消費。

【発動条件】使用回数 1 回。

知識のガジェット

指輪の魔法学



<説明>医学、化学、物理学などの科学的知識と古代からの魔術知識を融合させ、「指輪の魔法使い」や【ファントム】を生み出す知識。本ゲームでは BOARD の研究者なども取得している知識として扱う。

<効果>「指輪の魔法使い」や【ファントム】についての知識を得る。判定には+5個の修正がつく。

【取得条件】【命運】0.5点消費。

【発動条件】【判定ロール】前。

ロイミュード工学



<説明>あなたは「ロイミュード」の開発に携わっていた。そのため、彼らの構造や仕組みに精通している。

<効果>「ロイミュード」の能力や特性に関する【判定ロール】に+3個をえる。

【取得条件】【命運】0.5点消費。

【発動条件】常駐。

ロイミュード人格修正



<説明>「ロイミュード工学」を学んだ者は「ロイミュード」の人格プログラミングや AI チップなどハード、ソフトウェア面に精通している。あなたは「ロイミュード」を洗脳するかのように人格を改造できる。ただし、元々の人格をデリートする事はできない。何らかのきっかけで改造したチップが機能を停止したり、追加した人格プログラムがエラーをおこし元に戻る事もある。

<効果>対象の「ロイミュード」が抵抗できない状態（GM 判断）で対象の【意思】とあなたの【機知】で【対抗判定】を行い勝った場合、対象を【洗脳状態】にする。効果はHPが0になるまで継続する。

【取得条件】【ロイミュード工学】の取得。【命運】1点消費。

【発動条件】非戦闘中。60分ほどの改造時間が必要。

心のガジェット

シフトカーとの絆



<説明>あなたが所持している「シフトカー」「シグナルバイク」「バイラルコア」はあなたに協力的である。あなたのピンチに駆けつける。

<効果>シーン内で使用できる「シフトカー」「シグナルバイク」「バイラルコア」はあなたを救うための1回の【判定ロール】に対して1体につき+2個の追加ダイスとして扱える。使用しても「シフトカー」の行動回数が減ったりHPが無くなったりはしない。

【取得条件】【命運】0.5点消費。

【発動条件】【行為判定】後。

名乗りのガジェット

さあ、ショータイムだ！ □□□

<説明>あなたは華麗に登場した。
 <効果>戦闘開始前に宣言することで、戦闘開始時にイニシアティブと関係なく「基本変身」を行える。オリジナルの決めゼリフに変更してもよい。他の「名乗りのガジェット」とは同じ戦闘に使用できない。

[取得条件]【命運】1点消費。
[発動条件] 戦闘参加時のイニシアティブ判定前。

さあ、ランチタイムだ！ □□□

<説明>あなたは楽しげに登場した。
 <効果>戦闘開始前に宣言することで、戦闘終了時に最も多くの的を倒していた場合、【肉体HP】が15点回復する。オリジナルの決めゼリフに変更してもよい。他の「名乗りのガジェット」とは同じ戦闘に使用できない。

[取得条件]【命運】1点消費。
[発動条件] 戦闘参加時のイニシアティブ判定前。

脳細胞がトップギア □□□

<説明>あなたはネクタイを締め直すと脳細胞がスパークし答えがひらめいた。
 <効果>あなたは使用回数を1回消費し、推理や謎を解く行為に対する判定にダイス+5個をえる。

[取得条件]【命運】1点消費。
[発動条件]【行為判定】前。

追跡、撲滅、いずれもマツハ □■ ■

<説明>あなたは自らの使命を宣言した。
 <効果>戦闘開始前に宣言することで、戦闘開始時に【先制力】と関係なく「変身」を行える。オリジナルの決めゼリフに変更してもよい。他の「名乗りのガジェット」とは同じ戦闘に使用できない。

[取得条件]【命運】1点消費。
[発動条件] 戦闘参加時のイニシアティブ判定前。

ひとつ走りつき合えよ □□■

<説明>あなたは相手に向かって戦意を示した。
 <効果>任意のラウンドの開始時に宣言する。あなたの【先制力】を+2点する。オリジナルのゼリフに変更しても良い。他の「名乗りのガジェット」とは同じ戦闘に使用できない。

[取得条件]【命運】1点消費。
[発動条件] ラウンド開始時。

一般武器装備のガジェット

【武器表】

機械格闘 ■ ■ ■

<説明>機械ならではの正確で素早い判断と、その機構から生み出される破壊力を生かした格闘術。
 <効果>

名称	射程	命中修正	DP修正	属性	《避け》	《受け》
機械格闘	近接1	+2	+2	衝撃	+2	+2

[取得条件]【メカニック】の取得。【命運】2点消費。
[発動条件] 行動回数1回。

才能のガジェット

ストリートダンス



<説明>あなたはストリートダンスが得意。
 <効果>ストリートダンスでダンス勝負する場合、その判定に+3個。また、その反射神経を生かして、[回避判定《避け》]+1個の効果を得る。

[取得条件] 【命運】0.5点消費。
 [発動条件] 常駐。

魔法の指輪加工



<説明>あなたは趣味か、あるいは仕事として、工芸品、細工物の職人などをしており器用である。さらにそれだけでなく、「魔法石」を加工して「ウィザードリング」を作り出す才能を持っている。この才能はまるで「魔法石」に導かれるように加工を行うため、本人が[ファントム]や「ウィザード」の事について知識を持っている必要は無い。
 <効果>あなたが[ウィザードリングのガジェット]に分類される「ウィザードリング」「ピースリング」を取得する場合、取得に必要な【命運】が-0.5点される。ただし0.5点以下の場合には軽減されない。

[取得条件] 【命運】1点消費。
 [発動条件] 常駐。

ボスガジェット

ザコ生成



NPC用

<説明>ボス達は大量の部下や戦闘員を出現させ、召喚し、場合によっては生み出したりする。
 <効果>使用回数1回を消費し、【ザコ】の[ガジェット]を持つエネミーを5体出現させる（配置はGM判断）。この5体は全員1組の[行動共有ルール]で行動する。ただし、行動回数を消費していない者は、移動の1行動のみ可能とする。最大3回分を同時消費も可能で、使用回数分のエネミーを配置できる。この[ガジェット]が他の[ガジェット]に付随する場合、その[ガジェット]で別途出現エネミーの種類や数を指定していれば、それに従う。

[取得条件] 【命運】2.5点消費。
 [発動条件] 行動回数1回。

体質のガジェット

かりそめの魂

<説明>あなたは何らかの事情で死んだ。しかしその体は、体内に埋め込まれた「賢者の石」の力と、定期的に魔力を与えられる事で、その生命活動は維持されている。ただし、過去の記憶は失っている。また、あなたは人間に擬態している「怪人」を見抜く能力を持っている。

<効果>あなたは自分以外のPCかGMが用意したNPCに【ブリーズ】(52p)の魔法を扱える者があり、あなたにその能力を使用してくれる意思がある場合でなければならない。

【ブリーズ】の使用回数の消費などはプレーヤーとして扱うので特に管理は必要ないが、もしも、GMが望むなら、【ブリーズ】の力を与えられたシーンとその次のシーン以外のいつでもあなたを「魔力切れによる激しい疲労状態」(「スタン状態」)であると指定できる。【ブリーズ】の力を与えないかぎりその状態は続く(使用自体は演出でよい)。

あなたは人間に擬態している【怪人体】を持つものを見破る事ができる。同一シーン内の肉眼で視認できる対象であれば、行動回数が必要としない。【怪人体】を持っていれば、【フォーム】の【擬態能力】などでも見破ってしまう。ただし、透明になっている相手や、あなた自身が視界を奪われている場合は視認できないし、一瞬の出来事だったり、暗所での目撃であればGMは判定ロールを要求する場合もある。また、意識していないと見逃す場合もあるので、あなたはGMに対して「彼(彼女)を確認する」と宣言する必要がある。この【ガジェット】を持つ者は絶望しても【ゲート絶望状態】にならない。

この【ガジェット】の取得には【賢者の石】の【ガジェット】を取得する必要はない。この【ガジェット】を持つものから【賢者の石リムーバー】の効果によって【賢者の石】を取り出すことが可能(取得していない場合も同様)。その場合は取り出したものは【命運】の消費なしで【賢者の石】の【ガジェット】を取得できる。GMが許可があれば【賢者の石】を取得してもNPCとはならない。この効果により【賢者の石】を取り出されたあなたは数分以内(GM判断)に消滅する。

【取得条件】SA、DAである。種族が【人間】である。【命運】1点消費。

【発動条件】常駐。

記憶改ざん無効体質

<説明>【記憶改ざん針】の効果を受けない体質。改ざん針が使用するナノマシンを分解する特殊脳内物質を生み出している。これは、脳の記憶を強化する特性があり「強い信念を持つ人」に多く見られる。

<効果>取得していれば【記憶改ざん針】の効果を受けない。また、【記憶改ざん針】を受けた時にGMに宣言してその場で【命運】を支払って取得しても良い。その場合も、【記憶改ざん針】の効果は無くなる。また、他の【洗脳判定】【催眠判定】に対して+3個の効果を得る。

【取得条件】【人間系】の取得。【命運】1点消費。

【発動条件】常駐。

ゲート

<説明>身体に魔法力を大量に内包した人間を【ファントム】や「ウィザード」たちは「ゲート」と呼ぶ。「ゲート」は通常の人間より強い魔力を持つため「ウィザード」としての素質を持っているが、人生に絶望すると「ゲート」としての素質が暴走して、自らの精神世界に生まれた【ファントム】が、あなたの身体を引き裂いて現実世界に実体化する。あなたは、自らの死と引き換えに【ファントム】を生み出す事になる。また、「ゲート」としての素質は一部の【ファントム】には容易に知覚されるため、【ファントム】に見つかると【ファントム】は仲間を増やすために、あなたを絶望させようと付け狙われる事になる。

<効果>この【ガジェット】を持つ者は、「絶望」した場合、【ゲート絶望状態】となる。「絶望」したかどうかはPCならPL、NPCならGMの判断による。ただし、あなたが【ウィザードドライバー】を取得している場合、【ゲート絶望状態】にはならない。

【取得条件】種族が【人間】である。【命運】消費なし。

【発動条件】常駐。

人造ファントム

<説明>あなたは魔法に対する高度な知識によって「人造ファントム」を作り出せる。本来【ファントム】は、高い魔力を持つ「ゲート」が絶望することによって誕生する。「ウィザードドライバー」は、絶望を乗り越え【ファントム】を体内に封じることによって、それ自体を魔力の発生装置として使用している。この【ガジェット】は、「絶望を乗り越える」行為を行わずに、人間の体内に「ファントム(人造)」を宿することができ、さらに、必要に応じてその【ファントム】としての姿に変身することも可能とする。「人造ファントム」に人格はなく純粋なエネルギー源として機能する。

<効果>【種族】【ファントム】として再作成する。その際、【指輪の魔法学】(29p)は残った状態となる(作成時の【命運】数とは別)。種族【人間】で取得できる【勇気】【友情】の【ガジェット】は失う。【種族】【ファントム】として作り直す、特例的に【ウザードリングのガジェット】で変身する場合「変身者の種族が【人間】の場合」の条件を満たしているものとして扱う。

【取得条件】種族が【人間】である。【指輪の魔法学】の取得。

【命運】0.5点消費。

【発動条件】常駐。

データ化人間

□□□

<説明>精神をデータ化した人間。何らかの技術的手法で肉体を捨て、データとなった。この状態は魂や精神体といったものとは異なり、人格のデータである。コンピュータや高性能なモバイル端末などにAIの様にインストールされる。

<効果>この【ガジェット】を取得した者は【データ状態】として扱う。運用は2種類ある。

■他の機械的種族として作成

あなたは設定上は人間の人格であるが、キャラクターメイキング上は任意の「機械的種族」を作成する事になる。この「機械的種族」というのは【メカニック】の【ガジェット】を必要とする種族。例えば、「宇宙鉄人」(EP00p)や「人造人間」(GP00p)といったいわゆるアンドロイドの種族のこと。この作成方法の場合、「設定上、あなたの人格は本来人間のものがインストールされている」として扱う。

■端末として作成

人間がコンピュータやタブレット端末に人格をインストールした状態。この場合、【種族】人間としてキャラメイクして、そういった電化製品に入っているものとして扱う。当然、単独で移動したり、会話以外の行動は行えなくなる。【ガジェット】も状態に準じたものしか使用できない。

【取得条件】上記参照。【命運】0点消費。

【発動条件】常駐。

一般装備のガジェット

どんより速報アプリ

□□□

<説明>一般のスマートフォンで使用可能。特状課が公開している広域重加速現象情報と市民の報告を確認できるアプリ「どんよりマップ」。重加速現象を「どんより」と呼んで不安を抱く市民が「地震速報アプリ」のように用いている。

<効果>重加速現象が発生した位置や方向を確認可能。【判定ロール】+2個。【重加速現象探知機】との重複して【判定ロール】には使用できない。

【取得条件】【命運】0.5点消費。

【発動条件】使用回数1回。

オンフルールの夕陽

□■

<説明>天才的料理人が作り出す琥珀色のスープ。料理の隠し味として使われる秘伝のソース。その味は、口にした人間に感動を与えるほどの極上のエッセンスとなる。この感情への刺激は「ロイムード」にとっては危険すぎる効果を持つ。摂取したロイムードは感情をコントロールできなくなり、体温の急上昇により身体発火現象に見舞われ、最悪の場合死んでしまう。

<効果>このソースを使用した料理は非常においしい。【意思】難易度3に失敗すると次のシーンまでその味覚の虜となる(そういったロールプレイが必要)。ルールのペナルティは無い。この効果があるのは【人間系】の【ガジェット】を持っているもののみ。

種族が「ロイムード」の場合、上記の効果だけでなく、感情が高ぶったとき(GMの任意)いつでも【炎上判定4】が発生する。また、その判定に失敗すると、シーン内の全ての対象に炎が飛び火して【炎上判定1】が発生。

【取得条件】【命運】1点消費。

【発動条件】料理作成中。

超常能力のガジェット

エナジードレイン



＜説明＞対象へ接触する事で対象の生命力や魔力といったエネルギーを奪い取る。

＜効果＞[ガジェット] 取得時に自分の攻撃方法任意1つを選択（使用回数のあるものは除く、また選択後の変更は不可）する。その攻撃方法使用時に宣言する事で、対象に与えたダメージの1/2の数値（最大20点まで）分だけ[肉体HP]を回復する。

【取得条件】[命運] 1点消費。

【発動条件】[怪人体] に変身中。[命中判定] 前。

硬化防御



＜説明＞身体を硬化して攻撃を防ぐ。

＜効果＞[回避判定《受け》] +20点の効果を得る。ただし、21点以上の攻撃に対しては、[回避判定《受け》] 失敗（0点）として扱われる。

【取得条件】[命運] 2点消費。

【発動条件】[怪人体] に変身中。[回避判定《受け》] 前。

攻撃湾曲



＜説明＞自分に対する攻撃を、空間を湾曲して別の対象に移す。

＜効果＞自分に対して攻撃が行なわれた場合、[回避判定《避け》] で回避に成功したなら、その後を使用を宣言できる。使用すると、回避した対象の攻撃を、対象自身も含め自分から8マス以内の任意1体に対して使用されたものとして扱われる。近接攻撃でも同様。

【取得条件】[命運] 1点消費。

【発動条件】[怪人体] に変身中。[回避判定《避け》] 成功後。

幽玄の身体



＜説明＞あなたはつかみ所のない実体を持っている。

＜効果＞幽霊や蜃気楼などをモチーフとする怪人が取得可能。【防具回避《避け》】が+8個。【防具回避《受け》】が-8個され、あなたが使用する全ての攻撃の【武器DP】は-10点（最低1点）される。また、属性【光波】の攻撃に対してはDPが+5点される。

【取得条件】[命運] 1.5点消費。

【発動条件】[怪人体] に変身中。常駐。

ペトリフレイズ



＜説明＞対象を石化する光線を放つ。

＜効果＞[射程] 5マス以内の任意1人の対象は[拘束判定] 難易度4を行なう。この[拘束判定] は特殊で、判定に成功するまで石化は解除されない。石化中は会話や些細な行動も行なえない。

【取得条件】[命運] 1.5点消費。

【発動条件】[怪人体] に変身中。行動回数全消費。

影に入る



＜説明＞地面に落ちた人や構造物の影をゲートにして瞬間移動することができる。

＜効果＞戦闘中に使用すると影を利用して任意の対象の隣接マスへ移動可能。自分の手番であれば使用回数を消費するだけで行動回数を消費せず行える。また、この方法で隣接した場合、不意打ちが可能。[不意打ち] 判定を行う。ただし、はっきりとした影が落ちないような夕方や夜には使用できない。

【取得条件】[命運] 1点消費。

【発動条件】[怪人体] である。

影操り



＜説明＞地面に落ちた人の影に潜り込んでその相手を操る。

＜効果＞視界内の対象1人と【運動】の[対抗ロール]を行ない、相手が負ければ相手の行動を支配できる（失敗しても使用回数は消費しないし気づかれることはない）。ただし、意識を支配することはできない。影に潜伏できる期間はあなたが望む限り制限はないが、強い光によって隠れていた影が消滅したり、影がはっきりしない暗闇へ入った場合は効果を失う。その場合、対象の隣接マスに出現する。影に潜伏している間も、他の能力は使用可能。

【取得条件】[命運] 1.5点消費。

【発動条件】[怪人体] である。非戦闘中。

動物変化



＜説明＞小型の動物に変身することができる。

＜効果＞あなたは任意の小型の動物の姿に変身することができる。小型の動物に変身した際は能力値は合計11点で再割り振りを行なう。能力値の上限は5、最低値は1である。また、任意で【飛行・2】(MS44p)、【地中移動】(DC5p)、【水中活動】(MS45p)、どれか1つのガジェットを取得可能。変身前に取得していたガジェットは使用できない。ただし、アクトカードは使用可能。変身中にHPが0以下になった場合は直ちに元の姿に戻る。HPは変身前の状態に戻る。通常シーンでは任意に元の姿に戻ることができるが、戦闘中は行動回数を1回消費することで元の姿に戻ることができる。効果時間は1シーン中である。

【取得条件】[命運] 1点消費。

【発動条件】[怪人体] である。行動回数1回消費。

ファントムのガジェット

絶望の架け橋



<説明>「ゲート」は上手く誘導して完全な絶望を与える事で【ファントム】を生み出す。

<効果>この【ガジェット】を持つ者に「絶望」させられると、その対象は【ゲート絶望状態】となる。そのキャラクターの「心のよりどころ」を破壊される事で【ゲート絶望状態】となるため、セッションにおいてはGMはあらかじめその条件をPCの【ハンドアウト】に記述するなどPLとの認識を共有しておく必要がある。そうでない場合も、対象のPLあるいはGMと話し合っておくべきである。ただし、対象となるのは種族が人間で【ゲート】の【ガジェット】を持つ者か、【超常能力のガジェット】を1つでも持っているものである。

【取得条件】種族【ファントム】である。【命運】消費なし。
【発動条件】常駐。

不死再生



<説明>あなたはたとえ灰になるまで破壊されても更なる強さをもって完全に再生する。

<効果>あなたは変身の如何に関わらず、HPが0になっても【死亡】は選択できない。【戦闘不能】を選択すると、シーン終了後に【肉体HP】を最大値にして復活する。さらに、とどめを刺すのに使用した（HPOになった）攻撃方法はあなたに以降ダメージを与える事ができなくなる。また、【戦闘不能】を選択した後も【命運】1点を支払うと、直ちに復活できる。その場合のみ、復活時にあなたは消費した【命運】1点分の【ガジェット】を取得する。

【取得条件】【上級ファントム】の取得。【命運】2.5点消費。
【発動条件】常駐。上記参照。

上級ファントム



<説明>ファントムの中でもひととき強い力を持つ者を便宜的に上級ファントムと呼称する。

<効果>変身後の【能力値】に+合計5点、【肉体HP】+20点する。

【取得条件】種族が【ファントム】である。【命運】1.5点消費。
【発動条件】【怪人状態】で変身中。常駐。

グールの魔石



<説明>【ファントム】が魔石から作り出す怪人。大抵は複数で出現し、槍や光弾を使用して攻撃する。

<効果>使用回数を任意の数同時に消費でき、1点ごとに2体または4体の簡易NPC「グール」（41p）を周囲2マス以内に出現させられる。1点で4体出現させる場合は簡易NPC「グール」の取得ガジェット【耐久ザコ】(EP25p)は【ザコ】(MS61p)に置き換わる。行動は次のラウンドにイニシアティブを設定し、個別に行動可能。戦闘シーンでPCがこの【ガジェット】を使用する場合、自分以外にPCの味方がいてはならない（GM判断）。通常シーンでは演出的に利用する以外使用できない。

【取得条件】種族が【ファントム】である。【命運】1点消費。
【発動条件】変身中である。上記参照。行動回数1回。

ゲート視認



<説明> [ファントム] の中には、目視や嗅覚によって「ゲート」と呼ばれる魔力の高い人間を見つける事ができる者がいる。

<効果> この [ガジェット] を持つ者は「ゲート」の素質を持つ者を知覚できる。演出は任意だが、同一シーン内にいて知覚できる状態にある者が対象となる。対象とは、種族が人間で【ゲート】の【ガジェット】を持つ者か、【超常能力のガジェット】を1つでも持っているものである。どちらの【ガジェット】を持っているかは不明。

【取得条件】 [上級ファントム] の取得。【命運】 0.5 点消費。
【発動条件】 常駐。

魔法石生成



<説明> あなたは魔法石を生み出すことができる。

<効果> 非戦闘中であればあなたは「魔法石」を体内で作りに出せる。使用回数1つで1つの魔法石の原石を作り出す。これは他者に譲渡でき、受け取ったものは、【ウィザードリングのガジェット】を取得する際に、この原石の使用を宣言することで、必要な【命運】を0.5点軽減する（最大0.5点まで軽減可能）。

【取得条件】 種族が [ファントム] である。【命運】 1 点消費。
【発動条件】 非戦闘時。

ファントムウエポン



<説明> [ファントム] の中には自らの組成から武器を作り出すことができるものもいる。

<効果> 使用回数を一回消費することで【中世武器】【遠隔武器】の中からベースとなる武器を選び【命中修正】+1個【DP修正】+1点の修正を加えた武器を作る。武器は予め選んでおき、後から変更することはできない。効果時間は1シーン中。

【取得条件】 種族が [ファントム] である。【命運】 1 点消費。
【発動条件】 【怪人状態】で変身中。行動回数1回。

上級ファントムウエポン



<説明> 「上級ファントム」は通常より強力な武器を作り出すことができる。

<効果> 使用回数を一回消費することで【中世武器】【遠隔武器】(MS66p～)の中からベースとなる武器を選び【命中修正】+1個【DP修正】+3点の修正を加えた武器を作る。武器は予め選んでおき、後から変更することはできない。効果時間は1シーン中。

【取得条件】 [上級ファントム] の取得。【命運】 1 点消費。
【発動条件】 【怪人状態】で変身中。行動回数1回。

アンダーワールド侵入能力



<説明> 対象を武器で切裂くように斬りつけると空間が裂け、その亀裂から対象のアンダーワールドへ侵入できる能力。

<効果> 取得時に、武器、あるいは任意1つの攻撃方法に設定する。設定できるのは促成が【斬撃】の近接1の攻撃。対象に攻撃が命中した時に使用を宣言する事で、ダメージを与える代わりに空間を切裂き行動回数を使用せずアンダーワールドへ侵入できる。アンダーワールドから出る場合は任意の空間を切裂いて脱出する。アンダーワールド内での行動に関しては【アンダーワールドのルール】(3p)を参照。

【取得条件】 [上級ファントム] の取得。上記参照。【命運】 1 点消費。
【発動条件】 【命中判定】後。

ファントム喰らい



<説明> あなたは倒したファントムを捕食し、その能力を手に入れることができる。

<効果> あなたの攻撃で【ファントム】が「死亡」した場合、直ちに「捕食」を宣言することで、その【ファントム】を吸収し、その【ファントム】が持っている「攻撃方法」か【ガジェット】を1つ取得できる。ただし、PCが使用する場合はNPC用【ガジェット】を取得することはできない。

【取得条件】 種族が [ファントム] である。【命運】 1.5 点消費。
【発動条件】 常駐。

ウィザードのガジェット

ウィザードドライバー



＜説明＞ベルト状の魔法発動装置。「ウィザードリング」で魔法の使用や変身が可能となる。宝石を纏った姿「指輪の魔法使い」とも呼ばれる「ウィザード」に変身することができる。

＜効果＞この【ガジェット】には、変身ベルト「ウィザードドライバー」と「ドライバーオンウィザードリング」（変身時に右手につける。ルールではフレーバー的な扱いの装備）が付属する。【変身】するためにはこの【ウィザードドライバー】以外に【変身魔法】の「ウィザードリング」が最低でも1つ必要となる。それは別途【命運】を払って取得する。また、あなたは自らの「アンダーワールド」に生まれた【ファントム】として、必ず1体の【ファントム】を【ファントムリスト】から取得しなくてはならない（別途【命運】を払って取得）。GMが許可するのならば【ファントム】の代わりに他の【ミラモンスター】（AC78p～）をもつものを使用しても構わない（GMは任意に特定の対象を使用禁止にしても良い）。詳しくは【ファントム契約ルール】を参照。この変身装置は取得している本人以外には使用できない。また、【エンゲージ】などであなたの「アンダーワールド」に宿る【ファントム】を倒されると、魔力を失い「ウィザードドライバー」が砕け、魔法の発動、変身する事はできなくなる。

【取得条件】【ゲート】の取得。または【種族】が【ファントム】である。【命運】消費は上記参照。

【発動条件】任意の「ウィザードリング」の使用。各「ウィザードリング」参照。

ビーストドライバー



＜説明＞ベルト状の魔法発動装置。「ビーストリング」で魔法の使用や変身が可能となる。金色の姿「古の魔法使い」とも呼ばれる「ウィザード」に変身することができる。

「ビーストドライバー」は「ウィザードドライバー」の開発過程で生まれた「アーキタイプ」の変身装置である。「ウィザードドライバー」とことなり、自身の【ファントム】ではなくドライバーに予め封印された【ファントム】と契約を結ぶことで変身可能となる。その【ファントム】との契約は「他のファントムを倒しそのエナジーを自分に与える」というもので、定期的なエナジーという食事を与えなくてはならない。それを怠れば装着者の魔力を食い尽くして、装着者の命を奪う。ただしこの設定は本ゲームではフレーバーの範囲でのみ扱う。

＜効果＞この【ガジェット】には、変身ベルト「ビーストドライバー」と「ドライバーオンウィザードリング」が付属する。

【変身】するためにはこの【ビーストドライバー】以外に変身用の【ビーストリング】（42p）が1つ必要となる。それは別途【命運】を払って取得する。また、必ず1体の【ファントム】を【ファントムリスト】から取得しなくてはならない。GMが許可するのならば【ファントム】の代わりに他の【オルタライフ】の【ガジェット】をもつものを使用しても構わない（GMは任意に特定の対象を使用禁止にしても良い）。詳しくは【ファントム契約ルール】を参照。この変身装置は取得している本人以外には使用できない。

【取得条件】【命運】消費は上記参照。

【発動条件】任意の「ビーストリング」の使用。

ビースト式上位互換



＜説明＞「ウィザード」は試作品である「ビースト」の「ビーストリング」を使用可能である。ただし、発動する効果は本来のものとは異なる。

＜効果＞何らかの理由で「ビーストリング」を使用する事になった場合、使用時に異なる効果を設定する。効果はその「ビーストリング」の【命運】と同じかそれ以下の「ウィザードリング」の効果から選択すること。1度選択したなら、効果の変更は不可、今後、あなたが使用するときはその効果を発揮する。

【取得条件】通常は取得不可。自動取得によって取得する。

【命運】0.5点消費

【発動条件】常駐

ウィザードドライバー上位互換



＜説明＞最も完成形に近いとされる魔法式変身装置「ウィザードドライバー」の上位装置。外見はほとんど「ウィザードドライバー」と同じだが、ハンドオーサーは鋭角で赤いラインのパーマオーサーに代わる。【通常魔法】発動時の詠唱が「（魔法名）・ナウ」に、【必殺魔法】発動時の詠唱が「イエス！（魔法名）！アンダースタンド？」に変わる。

＜効果＞この【ガジェット】を取得すると、あなたが望んだ場合、【ウィザードドライバー】の【ガジェット】の効果を変更される。各【ウィザードリングのガジェット】に記載されている「【ウィザードドライバー上位互換】で発動した場合」の内容の効果が適用される。記載されていないものは効果に変更がない。

【取得条件】【ウィザードドライバー】の取得。【命運】2点消費。

【発動条件】行動回数1回。

リアライズ能力



＜説明＞絶望を乗り越えアンダーワールドにファントムを押し込んだ場合、本来なら「ライズ」の魔法を使用しても現実世界にそのファントムを呼び出す事はできない。しかし、この【ガジェット】を持っているファントムは現実世界に登場可能となる。

＜効果＞この【ガジェット】はあなたが【命運】を支払って、対象となるファントムに与えるという特殊なものである。準備タイム中に、この【ガジェット】を付与されたファントムは【ライズ】の魔法や【アドベント】（AC58p）、【リモート】（AC62p）などで現実世界での呼び出しに応じる事が可能となる。

【取得条件】【ゲート】の取得。【命運】2消費。

【発動条件】【ライズ】の魔法や【アドベント】（AC58p）、

【リモート】（AC62p）などで現実世界での呼び出し時。

【取得条件】種族がファントムである。【命運】2消費。

【発動条件】【ライズ】の魔法や【アドベント】（AC58p）、

【リモート】（AC62p）などで現実世界での呼び出し時。

指輪の魔法使い 装備のガジェット

ウィザードソードガン

<説明>「ウィザード」の使用する専用武器。銀の弾丸を放つ銃形態と対魔効果のある「アストラムレザー」製の刀身を持つ剣形態に切り替えられる。また、各形態に決め技を持ち、グリップ上部にある「ハンドオーサー」を開く事で起動、ガンモードでは決め技準備の詠唱「キャモナ・シューティング・シェイクハンズ!」、ソードモードでは「キャモナ・スラッシュ・シェイクハンズ!」が唱えられ、[変身魔法]用のリングをかざすとガンモードでは「○○○(スタイル名)!シューティングストライク!○○・○○・○○!(○○はエレメント名に応じたコール)」、ソードモードでは「○○○!スラッシュストライク!○○・○○・○○!」の詠唱と共に決め技が放たれる。

<効果>この武器は[遠隔][近接]を切り替えられる武器で、通常攻撃以外に[決め技]も発動可能。どのタイプの[決め技]を放つかもその都度選択できる。モードの切換えに行動回数の消費はない。

名称	射程	武器命中	武器DP	属性	備考
ガンモード	遠隔8	+3	+4	実弾+光波	----
ソードモード	近接1	+3	+5	斬撃+光波	----
シューティングストライク	遠隔8	+3	+9	光波	[決め技] □■■
スラッシュストライク	近接1	+3	+11	斬撃+光波	

[取得条件]【ウィザードドライバー】の取得。【命運】2.5点消費。

[発動条件] [決め技] 使用のみ【ウィザードドライバー】で変身中。

ミラーージュマグナム

<説明>「ピースト」用の魔法装備。魔力を増幅して放つ魔法の銃である。「ハイパーリング」を使用する事で契約している[ファントム]の姿をした魔力の固まりを発射する「シューティングミラーージュ」も使用可能。

<効果>[決め技]「シューティングミラーージュ」は効果が特殊で、射程の10マスの範囲でファントムの幻影が移動し、その移動マス上の全ての対象にダメージが適用される。[命中判定]は1回行い共通だが回避判定は個別に判定を行う。

名称	射程	武器命中	武器DP	属性	備考
通常	遠隔10	+1	+6	光波	----
シューティングミラーージュ	遠隔10	+2	+7	光波	[決め技] □■■

[取得条件]【ピーストドライバー】の取得。【命運】1点消費。

[発動条件] [決め技] 使用のみ【ピーストドライバー】で変身中。

ウィザードタイマー

<説明>腕に装着する魔法装備。儀式により錬成される。タイマーを起動すると一定時間ごとにあなたが持つ【ウィザードドライバー】での変身スタイルの分身が出現し、あなたと共に闘う。原典『ウィザード』では「ドラゴタイマー」が登場、「ウィザードラゴン」の力を色濃く宿した各ドラゴンスタイルが分身を見せ、最終的なのはその合体した姿、「オールドラゴン」にもなった。

<効果>使用すると直ちにあなたが取得している【ウィザードドライバー】での変身可能なスタイルの任意1つ(現状の自分のスタイル除く)が分身として隣接マスに出現する。次のラウンドも行動回数を消費せず、自分の手番の最初にさらに1体の分身が出現。最大3体まで出現する。これらの分身は個別PCとして行動可能。HPや[ガジェット]の使用回数は自身のもを共有して使用する。また、あなたは自身の手番に行動回数を消費せず任意の分身を削除できる。もし、自身と分身が【フレイム強化】【ウォーター強化】【ハリケーン強化】【ランド強化】であり【スペシャル】を取得していた場合、あなたが望むなら1行動回数を消費して、全ての分身とあなた自身が融合合体し4つの【スペシャル】の効果を全て適用した1体の[最強変身]となる。更に追加で、全ての[命中判定]と[回避判定]に+1個をえる。

[取得条件] BAである。【命運】2点消費。

[発動条件]【ウィザードドライバー】で[強化変身魔法]で変身中。行動回数1回。

ダイスサーベル

<説明>「ビースト」用の魔法装備。レイピア状の剣である。つばの部分にダイス状の装置が内蔵されており、使用者が「ビーストリング」を使って装置を起動するとダイス面が1から6の数字をランダムに表示する。そしてそれに応じた数のあなたの契約している【ファントム】の幻影が出現して対象に襲いかかる【決め技】「セイバーストライク」を放つ。
 <効果>【決め技】「セイバーストライク」は効果が特殊で、使用時に1ダイスを振り出目の数だけ【決め技】攻撃が発射され、射程内の任意の対象に攻撃が可能。1人に集中する事もできる。【命中判定】は1回行い共通だが回避側は個別に判定を行う。

名称	射程	武器命中	武器DP	属性	備考
通常	近接	+2	+4	刺突+光波	----
セイバーストライク	近接10	+1	+4	光波	【決め技】□■■

【取得条件】【命運】1.5点消費。

【発動条件】【ビーストドライバー】で変身中。行動回数1回。

ライドスクレイパー

<説明>魔法のほうきと槍が一体化した装備。
 <効果>またいで飛行する場合。【飛行・2】として扱う。

名称	射程	武器命中	武器DP	属性	備考
槍	近接	+2	+3	刺突	----
名称	移動力	車両HP	乗員	避/受	備考
車両	20	10	1	+1/-3	【飛行・2】として扱う。

【取得条件】【命運】2点消費。

【発動条件】【ウィザードドライバー】を使用中。常駐。

エクセルシャード

<説明>武器を強化する魔法石。
 <効果>【中世武器】【遠隔武器】(MS66p)の中からベースとなる武器を選び【命中修正】+1個【DP修正】+2点の修正を加えた武器を作る。

【取得条件】【指輪の魔法学】の取得。【命運】0.5点消費。

【発動条件】常駐。

賢者の石

■■■ NPC用

<説明>世界をも再構築する力を秘めた秘石「トリックスター」こそが、「賢者の石」の正体である。膨大な魔力を秘めた究極の魔法石であるが、しかしその魔力を発動させるには、それ相応の魔力を与えなくてはならない。その量も膨大なものとなり、おもに「サバト」と呼ばれる儀式魔法を用いて発動させる。その力が発動すれば死者を生き返らせることも可能。怪人が体内に取り込めばその力を究極にまで高めることができる。「賢者の石」はひとつではないが、数は希少である。使用後に消滅してしまう場合もあれば、残る場合もある（GM判断）。

<効果>本ゲームでは「賢者の石」によってどんなことが可能なかはGMに一任される。「サバト」の儀式内容もGMが設定してよい。GMが特に設定しない場合、【オルタライフ】を取得しているものが、【怪人体】になった場合と、【魔王甲冑】（UT47p）で変身した者は、すべての【命中修正】+3個、【DP修正】+5点、【肉体HP】+50点を得る。「賢者の石」は自分以外にも使用可能。死者の肉体に与えれば、【かりそめの魂】（32p）の効果を得てよみがえる。どちらの場合も体内に「賢者の石」は残る。体内に入った「賢者の石」は【賢者の石リムーバー】（40p）によってのみ取り出すことができる。

【取得条件】【命運】3点消費。
【発動条件】上記参照。

賢者の石リムーバー

■■■

<説明>身体に魔法的に取り込まれている「賢者の石」を取り出す力を武器に付与する。
<効果>【属性】が【斬撃】の武器に適用可能。対象が【戦闘不能】か【死亡】している場合にあなたが隣接して使用を宣言することで「賢者の石」を取り出し取得できる。また、この【ガジェット】を付与した武器は【DP修正】+1点を得る。

【取得条件】【指輪の魔法学】の取得。【命運】0.5点消費。
【発動条件】常駐。

ハーメルケイン

■■■

<説明>笛状の剣。身体に魔法的に取り込まれている「賢者の石」を取り出す機能を持つ。
<効果>【賢者の石リムーバー】の効果を持つ。

名称	射程	武器命中	武器DP	属性	備考
攻撃	近接	+1	+5	斬撃+光波	----

【取得条件】【指輪の魔法学】の取得。【命運】1.5点消費。
【発動条件】行動回数1回。

アックスカリバー

■■■

<説明>「インフィニティスタイル」用の装備。契約【ファントム】の魔力で作られた専用武器。高い斬撃力のソードであるカリバーモードと破壊力重視のアックスモードを有する。アックスカリバーには「ハンドオーサー」があり、それにハイタッチする事で【決め技】「シャイニングストライク」や「プラズマシャイニングストライク」を発動する。原典では「ウィザードラゴン」の力を宿したアックスカリバーが巨大化する「ドラゴンシャイニング」という決め技を放つ。
<効果>アックスカリバーは「インフィニティスタイル」時に自動的に出現し装備される。【決め技】は1回。

名称	射程	武器命中	武器DP	属性	備考
カリバーモード	近接	+3	+4	斬撃+光波	----
アックスモード	近接	+1	+6	斬撃+光波	----
シャイニングストライク	近接5	+2	+13	斬撃+光波	【決め技】■■■
プラズマシャイニングストライク	近接10	+1	+11	斬撃+光波	

【取得条件】【インフィニティ】の取得時に自動取得。
【発動条件】「インフィニティスタイル」に変身中。行動回数1回。

スクラッチネイル

■■■

<説明>「メイジウィザードリング」で変身した場合に自動的に左腕に装備される巨大なかぎ爪。
<効果>

名称	射程	武器命中	武器DP	属性	備考
攻撃	近接	+3	+3	斬撃	----

【取得条件】【命運】1点消費。
【発動条件】【メイジ】に変身中。

ウィザードリングのガジェット

魔法石の原石から削り出して生まれる指輪が「ウィザードリング」です。中指にはめ、「ウィザードライバー」の「ハンドオーサー」にかざす事で力を発揮します。「ウィザードリング」は【命運】を支払った者でなくても自由に所持可能です。条件を満たせば使用可能です。

【変身魔法】

フレイム/ボルケーノ

＜説明＞「フレイムウィザードリング」。赤い宝石をモチーフにした炎のスタイル「フレイムスタイル」となる。火属性の魔法が使用可能となる。変身時の詠唱は「ヒー、ヒー、ヒーヒーヒー！」である。

＜効果＞【超人体】扱いの【基本変身】である。あなたは望むなら全ての近接、遠隔攻撃に属性【火炎】を追加できる。【変身】中は【肉体HP】+30点される。現状の【能力値】に加え合計+7点の【能力値】が追加される。

【ボルケーノ】【ウィザードライバー上位互換】で発動した場合「ボルケーノ」となる。効果は同じだが、【変身】中は現状の【能力値】に加え合計+9点の【能力値】が追加される部分が異なる。

どちらの場合も人間以外の【種族】は【人間体】の【能力値】に加えて追加分の【能力値】が足される。

【取得条件】【命運】0.5点消費。

【発動条件】【ウィザードライバー】の装備中。行動回数1回。

ウォーター/ハイドロ

＜説明＞「ウォーターウィザードリング」。青い宝石をモチーフにした水のスタイル「ウォータースタイル」となる。水属性の魔法が使用可能となる。変身時の詠唱は「スイー、スイースイー！」である。

＜効果＞【超人体】扱いの【基本変身】である。あなたは望むなら全ての近接、遠隔攻撃に属性【冷気】を追加できる。【変身】中は【肉体HP】+20点される。【水中移動】(MS45p)の【ガジェット】の効果を得る。現状の【能力値】に加え合計+7点の【能力値】が追加される。追加後の【能力値】で最も高い数値は【器用】でなくてはならない(同値可)。

【ハイドロ】【ウィザードライバー上位互換】で発動した場合「ハイドロ」となる。効果は同じだが、【変身】中は現状の【能力値】に加え合計+9点の【能力値】が追加される部分が異なる。

どちらの場合も人間以外の【種族】は【人間体】の【能力値】に加えて追加分の【能力値】が足される。

【取得条件】【命運】0.5点消費。

【発動条件】【ウィザードライバー】の装備中。行動回数1回。

ハリケーン/テンペスト

＜説明＞「ハリケーンウィザードリング」。緑の宝石をモチーフにした風のスタイル「ハリケーンスタイル」となる。風属性の魔法が使用可能となる。変身時の詠唱は「フー、フー！フーフーフー！」である。

＜効果＞【超人体】扱いの【基本変身】である。あなたは望むなら全ての近接、遠隔攻撃に属性【疾風】を追加できる。【変身】中は現状の【能力値】に加え合計+7点の【能力値】が追加される。追加後の【能力値】で最も高い数値は【運動】でなくてはならない(同値可)。また【肉体HP】+15点される。【飛行・1】(MS44p)の【ガジェット】の効果を得る。

【テンペスト】【ウィザードライバー上位互換】で発動した場合「テンペスト」となる。効果は同じだが、【変身】中は現状の【能力値】に加え合計+9点の【能力値】が追加される部分が異なる。

どちらの場合も人間以外の【種族】は【人間体】の【能力値】に加えて追加分の【能力値】が足される。

【取得条件】【命運】0.5点消費。

【発動条件】【ウィザードライバー】の装備中。行動回数1回。

ランド/ホライズン

＜説明＞「ランドウィザードリング」。黄色の宝石をモチーフにした土のスタイル「ランドスタイル」となる。土属性の魔法が使用可能となる。変身時の詠唱は「ド、ド、ド、ド・ド・ドン！ドン！ド・ド・ドン！」である。

＜効果＞【超人体】扱いの【基本変身】である。あなたは望むなら全ての近接、遠隔攻撃に属性【衝撃】を追加できる。【変身】中は【肉体HP】+25点される。【怪力】(MS45p)の【ガジェット】の効果を得る。現状の【能力値】に加え合計+7点の【能力値】が追加される。追加後の【能力値】で最も高い数値は【肉体】でなくてはならない(同値可)。

【ホライズン】【ウィザードライバー上位互換】で発動した場合「ホライズン」となる。効果は同じだが、【変身】中は現状の【能力値】に加え合計+9点の【能力値】が追加される部分が異なる。

どちらの場合も人間以外の【種族】は【人間体】の【能力値】に加えて追加分の【能力値】が足される。

【取得条件】【命運】0.5点消費。

【発動条件】【ウィザードライバー】の装備中。行動回数1回。

上位ウィザードリング



＜説明＞「ウィザードリング」。従来の変身リングのように属性を持たず、純粋に強化されている。原典『ウィザード』で「白い魔法使い」や「ソーサラー」が該当する。

＜効果＞【超人体】扱いの【基本変身】である。【変身】中は【肉体 HP】+40点される。変身者の種族が【人間】の場合、現状の【能力値】に加え合計+9点の【能力値】が追加される。人間以外の【種族】の場合は【人間体】の【能力値】に加えて追加分の【能力値】が足される。

【取得条件】【ウィザードドライバー上位互換】の取得。【命運】0.5点消費。

【発動条件】【ウィザードドライバー】の装備中。行動回数1回。

ビースtring



＜説明＞「ビースtring」。変身後のフェイスをかたどったレリーフの掘られた指輪。「ビーストドライバー」に刺して変身する。

＜効果＞【超人体】扱いの【基本変身】である。【肉体 HP】+30点される。変身者の種族が【人間】の場合、【変身】中は現状の【能力値】に加え合計+7点の【能力値】が追加される。人間以外の【種族】の場合は【人間体】の【能力値】に加えて追加分の【能力値】が足される。

【取得条件】【命運】0.5点消費。

【発動条件】【ビーストドライバー】の装備中。行動回数1回。

メイジ



＜説明＞「メイジウィザードリング」。強大な魔力を持たなくても「指輪の魔法使い」になれる最新型の変身用リング。専用の格闘腕「スクラッチネイル」を左手に装備。

＜効果＞【超人体】扱いの【基本変身】である。【変身】中は【スクラッチネイル】(40p)を自動取得。【肉体 HP】+20点される。変身者の種族が【人間】の場合、現状の【能力値】に加え合計+7点の【能力値】が追加される。人間以外の【種族】の場合は【人間体】の【能力値】に加えて追加分の【能力値】が足される。

【取得条件】【ウィザードドライバー上位互換】の取得。【命運】0.5点消費。

【発動条件】【ウィザードドライバー】の使用。行動回数1回。

【強化変身魔法】

インフィニティー/オールマイティー



<説明>「インフィニティーウィザードリング」。「ウィザードライバー」用の強化変身。ウィザードとしての資質を持つものが強い意思の力によって獲得する究極のスタイル。全身をダイヤモンドのような輝きを放つ超硬質の「アダマントストーン」が包み、専用武器「アックスカリバー」を獲得する。

<効果>【最強変身】である。【基本変身】時の能力値合計を再計算して設定し直す。追加【肉体HP】+25点。【回避判定《受け》】に+6個をえる。専用武器「アックスカリバー」(40p)を取得する。また、変身中に1回だけ高速化が可能。自分の手番の最初に宣言するとその手番の行動回数が4回となりその間【超加速状態】となる。

【オールマイティー】。【ウィザードライバー上位互換】を持つ者が発動すると「オールマイティー」となる。【変身】中の追加【肉体HP】は+35点。【超加速状態】の手番の行動回数が5回に変更となる。

【取得条件】BAである。【ウィザードライバー】の取得。【命運】1.5点消費。

【発動条件】【ウィザードライバー】で変身中。行動回数1回。

フレイム強化



＜説明＞契約している自らの「アンダーワールド」に生まれた【ファントム】の力を更に引き出す【強化変身】の「ウィザードリング」。【ファントム】の姿がモチーフとして外見に加わり、変身中のスタイルもそれに由来する名前がつく。原典『ウィザード』では主人公「ウィザード」がもつ【ファントム】である「ウィザードラゴン」をモチーフに「フレイム」は「フレイムドラゴン」とよばれ、変身の指輪は「フレイムドラゴンウィザードリング」。【ウィザードライバー上位互換】を持つ者はベースの名称が変更される。「フレイム」なら「ボルケーノ」となり、すなわち「ボルケーノドラゴン」となる。

＜効果＞この【ガジェット】はあなたがもつ【フレイム】の上位の変身であるため、【フレイム】の「ウィザードリング」を取得していないと変身はできない。ただし「フレイムウィザードリング」が強化されるのではなく別のリングである。【強化変身魔法】であるが、運用上は【基本変身】である。【フレイム】のスタイルの変身と同じ【能力値】となるが、【肉体HP】は+30点ではなく、+45点。全ての【命中判定】と【回避判定】に+2個をえる。

【ウィザードライバー上位互換】を持つ者は、全ての【命中判定】と【回避判定】に+2個ではなく+3個をえる。

【取得条件】【フレイム】の取得。【命運】1点消費。

【発動条件】【ウィザードライバー】の装備中。行動回数1回。

ウォーター強化



＜説明＞契約している自らの「アンダーワールド」に生まれた【ファントム】の力を更に引き出す【強化変身】の「ウィザードリング」。【ファントム】の姿がモチーフとして外見に加わり、変身中のスタイルもそれに由来する名前がつく。原典『ウィザード』では主人公「ウィザード」がもつ【ファントム】である「ウィザードラゴン」をモチーフに「ウォーター」は「ウォータードラゴン」とよばれ、変身の指輪は「ウォータードラゴンウィザードリング」。

【ウィザードライバー上位互換】を持つ者はベースの名称が変更される。「ウォーター」なら「ハイドロ」となり、すなわち「ハイドロドラゴン」となる。

＜効果＞この【ガジェット】はあなたがもつ【ウォーター】の上位の変身であるため、【ウォーター】の「ウィザードリング」を取得していないと変身はできない。ただし「ウォーターウィザードリング」が強化されるのではなく別のリングである。【強化変身魔法】であるが、運用上は【基本変身】である。

【ウォーター】のスタイルの変身と同じ効果と【能力値】となるが、【肉体HP】は+20点ではなく、+35点。全ての【命中判定】と【回避判定】に+2個をえる。

【ウィザードライバー上位互換】を持つ者は、全ての【命中判定】と【回避判定】に+2個ではなく+3個をえる。

【取得条件】【ウォーター】の取得。【命運】1点消費。

【発動条件】【ウィザードライバー】の装備中。行動回数1回。

ハリケーン強化



＜説明＞契約している自らの「アンダーワールド」に生まれた【ファントム】の力を更に引き出す【強化変身】の「ウィザードリング」。【ファントム】の姿がモチーフとして外見に加わり、変身中のスタイルもそれに由来する名前がつく。原典『ウィザード』では主人公「ウィザード」がもつ【ファントム】である「ウィザードラゴン」をモチーフに「ハリケーン」は「ハリケーンドラゴン」とよばれ、変身の指輪は「ハリケーンドラゴンウィザードリング」。

【ウィザードライバー上位互換】を持つ者はベースの名称が変更される。「ハリケーン」なら「テンペスト」となり、すなわち「テンペストドラゴン」となる。

＜効果＞この【ガジェット】はあなたがもつ【ハリケーン】の上位の変身であるため、【ハリケーン】の「ウィザードリング」を取得していないと変身はできない。ただし「ハリケーンウィザードリング」が強化されるのではなく別のリングである。【強化変身魔法】であるが、運用上は【基本変身】である。【ハリケーン】のスタイルの変身と同じ【能力値】となるが、【肉体HP】は+15点ではなく、+30点。全ての【命中判定】と【回避判定】に+2個をえる。【ウィザードライバー上位互換】を持つ者は、全ての【命中判定】と【回避判定】に+2個ではなく+3個をえる。

【取得条件】【ハリケーン】の取得。【命運】1点消費。

【発動条件】【ウィザードライバー】の装備中。行動回数1回。

ランド強化



＜説明＞契約している自らの「アンダーワールド」に生まれた【ファントム】の力を更に引き出す【強化変身】の「ウィザードリング」。【ファントム】の姿がモチーフとして外見に加わり、変身中のスタイルもそれに由来する名前がつく。原典『ウィザード』では主人公「ウィザード」がもつ【ファントム】である「ウィザードラゴン」をモチーフに「ランド」は「ランドドラゴン」とよばれ、変身の指輪は「ランドドラゴンウィザードリング」。

【ウィザードライバー上位互換】を持つ者はベースの名称が変更される。「ランド」なら「ホライゾン」となり、すなわち「ホライゾンドラゴン」となる。

＜効果＞この【ガジェット】はあなたがもつ【ランド】の上位の変身であるため、【ランド】の「ウィザードリング」を取得していないと変身はできない。ただし「ランドウィザードリング」が強化されるのではなく別のリングである。【強化変身魔法】であるが、運用上は【基本変身】である。【ランド】のスタイルの変身と同じ【能力値】となるが、【肉体HP】は+25点ではなく、+40点。全ての【命中判定】と【回避判定】に+2個をえる。

【ウィザードライバー上位互換】を持つ者は、全ての【命中判定】と【回避判定】に+2個ではなく+3個をえる。

【取得条件】【ランド】の取得。【命運】1点消費。

【発動条件】【ウィザードライバー】の装備中。行動回数1回。

ハイパーリング

<説明>「ハイパーリング」。「ビーストドライバー」用の強化変身。契約している [ファントム] の力を更に引き出す [最強変身] の「ビーストリング」。[ファントム] の姿がより色濃くモチーフとして外見に加わり、変身中は名称の後に「ハイパー」がつく。

<効果> [最強変身] である。[基本変身] 時の能力値合計を再計算して設定し直す。追加 [肉体 HP] + 20 点。両腕に自動装備される「フリンジスリンガー」という無数のひも状の装備は、攻防一体の動きをみせ、全ての [命中判定] と [回避判定] に +3 個をえる。

【取得条件】 BA である。【命運】 1 点消費。

【発動条件】 【ビーストドライバー】で変身中。行動回数 1 回。

【必殺魔法】

キックストライク/ファイナルストライク

<説明>脚部に魔力を集中して繰り出す必殺のキック。
<効果>この【決め技】は、「アンダーワールド」で自らの【ファントム】を召喚中の場合、その【ファントム】が変形し巨大な打撃強化ユニットとして脚部に装着され強化される。ただし【ファントム】が行動不能の場合は適用しない（GM判断）。

【ファイナルストライク】【ウィザードライバー上位互換】で発動した場合「ファイナルストライク」となる。

キックストライク時	射程	武器命中	武器DP	属性	備考
現実世界時	近接	+5	+9	衝撃+光波	【決め技】
アンダーワールド時	近接	+5	+12	衝撃+光波	【決め技】
ファイナルストライク時	射程	武器命中	武器DP	属性	備考
現実世界時	近接	+5	+11	衝撃+光波	【決め技】
アンダーワールド時	近接	+5	+14	衝撃+光波	【決め技】

【取得条件】【命運】1.5点消費。

【発動条件】【ウィザードライバー】で変身中。行動回数1回。

ブリザード

<説明>召喚魔法陣から強力な冷気を作り出し放射する魔法。
<効果>強力な冷気を放つ。ただしスタイルにより効果が異なる。

名称	射程	武器命中	武器DP	属性	備考
ウォーター時	遠隔8	+4	+3	冷気+光波	【拘束判定】難易度2
ウォーター強化時	遠隔8	+4	+4	冷気+光波	【拘束判定】難易度3+【決め技】

【取得条件】【ウォーター】か【ウィザードライバー上位互換】の取得。【命運】1点消費。

【発動条件】【ウィザードライバー】で変身中。行動回数1回。

ホーリー

<説明>【ウィザードライバー上位互換】を取得している「ウィザードライバー」でのみ発動可能な上級魔法。任意の聖なる可視光線エネルギーを放って邪悪なものに大打撃を与える。

<効果>【負の組成】を持つ対象に対しては、【決め技】+【スタン判定】難易度4の効果が追加される。

名称	射程	武器命中	武器DP	属性	備考
ホーリー	遠隔8	+3	+5	冷気+光波	上記参照

【取得条件】【ウィザードライバー上位互換】の取得。【命運】1点消費。

【発動条件】【ウィザードライバー】で変身中。行動回数1回。

グラビティ

<説明>召喚魔法陣から重力を操る魔力で対象を地面に押し付ける魔法。

<効果>強力な重力操作。ただしスタイルにより効果が異なる。

名称	射程	武器命中	武器DP	属性	備考
ランド時	遠隔8	+5	+2	衝撃+光波	【スタン判定】難易度3
ランド強化時	遠隔8	+5	+3	衝撃+光波	【スタン判定】難易度4+【決め技】

【取得条件】【ランド】か【ウィザードライバー上位互換】の取得。【命運】1点消費。

【発動条件】【ウィザードライバー】で変身中。行動回数1回。

サンダー

<説明>召喚魔法陣から強力なイナズマを作り出し放射する魔法。

<効果>強力な電撃を放つ。ただしスタイルにより効果が異なる。

名称	射程	武器命中	武器DP	属性	備考
ハリケーン時	遠隔8	+2	+6		---
ハリケーン強化時	近接	+2	+8	電撃+光波	【決め技】

【取得条件】【ハリケーン】か【ウィザードライバー上位互換】の取得。【命運】1点消費。

【発動条件】【ウィザードライバー】で変身中。行動回数1回。

フィニッシュストライク

<説明>「フレイム」「ウォーター」「ハリケーン」「ランド」とその4つの強化変身、そして「インフィニティー」の変身魔法の力を集め「インフィニティストイル」に、あなたが持つ【ファントム】の力が完全に融合した姿となって放つ究極の必殺のキック。原典では「インフィニティードラゴン」という「インフィニティストイル」に「オールドドラゴン」のような爪、翼、尾などが付き、キック時には脚部がドラゴンの頭部を模した姿となった。

<効果>この【決め技】はあなたが持っている変身魔法の数で威力が変化する。対象は【フレイム】【ウォーター】【ハリケーン】【ランド】と各強化変身4種と【インフィニティー】。変身魔法の数をここでは便宜上「変身リング数」と呼称する。この特殊な変身は攻撃時のみ。使用后、元の変身状態に戻る。

射程	武器命中	武器DP	属性	備考
近接	変身リング数×2個	10+ (変身リング数×5点)	光波	【決め技】

【取得条件】【インフィニティー】の取得。【命運】2点消費。

【発動条件】【ウィザードライバー】で変身中。行動回数1回。

【召喚魔法】

エクリプス

<説明>強制的に日食状態を召還する。「賢者の石」の力を行使するために使用する儀式「サバト」に必要な「日食」を作り出すのが目的。天体の運行を操る訳ではなく、魔法的に同様の条件を作り出すというもので、その結果、視覚的に日食が起きているのと同様の大規模な「日食の幻影」が発生する。

<効果>この【ガジェット】自体には具体的な効果はない。見た目の日食が発生するだけである。ただしGMはこれを「サバト」の重要な鍵の一つとしてシナリオ作りに適用することができる。PCが運用する場合GMと相談して使用する必要がある。

【取得条件】【命運】0.2点消費。

【発動条件】【ウィザードライバー】で変身中。行動回数1回。

プラモンスター

<説明>「ウィザード」が召喚・使役する使い魔。指輪をはめ「ウィザードライバー」の「ハンドオーサー」で発動すると、召喚される使い魔。召喚時はプラモデルのような枠に分解された状態で出現。みるみる組み上がると本来の姿となる。この指輪をコアとして挿すことで活性化するため、1個の指輪で複数体作る事はできない。種類は様々だが探索・追跡などに使用できる。

<効果>【プラモンスターリスト】(00p)から任意1体の「プラモンスター」を取得する。別途リストの【命運】を支払うこと。リングは「(プラモンスター名)ウィザードリング」と呼ばれる。命令できる内容はシンプル。

■ショータイムモード

「プラモンスター」が隣接している場合に使用回数を1回消費して「プラモンスター」と融合し「プラモンスター」のモチーフを盛り込んだ姿「ショータイムモード」となる。それによって、「プラモンスター」の持つ【ガジェット】の効果を使用可能となりHPも追加の【肉体HP】として取得できる。任意にモードを解除可能だが、解除すると「プラモンスター」の召喚も終わる。【強化変身】である。

【取得条件】【命運】消費はリスト参照。

【発動条件】【ウィザードライバー】の装備中。行動回数1回。

レジェンドライダー(ウィザードリング)

<説明>指輪をはめ「ウィザードライバー」の「ハンドオーサー」で発動すると、伝説の「仮面ライダー」が出現し、あなたの指示に従う。指輪も伝説のライダーの顔をモチーフにしている。

<効果>効果は【カメンライド(アザー)】(UT53p)と同じ。ただし、1行動で出現させられるライダーは1体(1種)のみである。

【取得条件】【命運】3点消費。

【発動条件】【ウィザードライバー】の装備中。行動回数1回。

スペシャル



<説明>自身と契約状態にある [ファントム] の身体部位や能力を模した力を自らの身体に宿す。原典『ウィザード』では「ウィザード」が「ウィザードラゴン」の身体部位を模している。各スタイルごとに、「ランドスタイル」は爪を模した「ドラゴンクロー」、「ハリケーンスタイル」は翼を模した「ドラゴンウイング」、「ウォータースタイル」は尾を模した「ドラゴンテイル」、「フレイムスタイル」は頭部を模した「ドラゴンプレス」である。

<効果>この [ガジェット] を取得した場合、契約状態にある [ファントム] の攻撃方法1つか、[ガジェット] 1つをあなたの变身状態に付加する。また、その能力をフレイバーとして使用した [決め技] を1つ得られる。また、これらの効果は、あなたが持っている「变身魔法」の内、【フレイム強化】【ハリケーン強化】【ウォーター強化】【ランド強化】1つにつき1つの効果を得られる。

■攻撃方法の取得について

[ファントム] の攻撃方法の [命中] [DP] から、[ファントム] の [能力値] による修正分を引いた数値の武器として装備される。この効果は行動回数を使用せず任意に解除可能。あるいはシーン終了まで有効。使用回数に制限のあるものはそれに準拠する。重複使用は不可。

取得できる [決め技] は1スタイルごとに下記のどちらか。

名称	射程	武器命中	武器DP	属性	備考
スペシャル決め技 (遠隔)	遠隔8	+4	+8	※1	[決め技]
スペシャル決め技 (近接)	近接	+5	+10		

※1 そのスタイルの属性

[取得条件] 【命運】 2点消費あるいは上記参照。

[発動条件] 【強化变身魔法】 で变身中。行動回数1回。

ライズ



<説明>アンダーワールド内で自身と契約状態にある [ファントム] を直接召喚し使役する。原典『ウィザード』では「ウィザード」が「ウィザードラゴン」を召喚する「ドラゴライズ」ウィザードリングを使用した。

<効果>場所が [アンダーワールド] である場合、あなたは契約している1体の [ファントム] を呼び出せる。行動回数1回を消費して、あなたの隣接マスに出現。[行動共有ルール] で行動する。HPが0になると直ちに消滅しHPが回復するまで召喚できない。[準備タイム] にあなたの [アクトカード] を使用してHPを回復させることが可能。

[取得条件] 【命運】 1点消費。

[発動条件] 【ウィザードライバー】 で变身中。行動回数1回。

クリエイト



<説明>「賢者の石」から力を引き出し世界を再構築する力を持つリング。「賢者の石」あるいはそれを持つ者を魔法陣にとらえ、指輪をかざして発動すると、虹色の竜巻が現れ、あなたを「再構築した世界」へ連れて行く。

<効果>この [ガジェット] はGMのシナリオ作りに適用するためのもので、具体的な効果はない。GMはこの呼び輪の力を根拠として、異世界を設定しシナリオ作りに活用できる。PCが運用する場合GMと相談して使用する必要がある。

[取得条件] 【命運】 0.2点消費。

[発動条件] 【ウィザードライバー】 で变身中。行動回数1回。

【通常魔法】 ウィザードリング

エキサイト/フィーバー

<説明>筋力が増大し筋骨隆々な姿になる。
<効果>属性 [衝撃] の攻撃に [武器 DP] +3 点する。効果は 2 ラウンド。
【フィーバー】 【ウィザードライバー上位互換】 で発動した場合「フィーバー」となる。 [武器 DP] +3 点ではなく +5 点する。

【取得条件】 【命運】 0.5 点消費。
【発動条件】 【ウィザードライバー】 の装備中。自分の手番任意。

エクステンド/フレキシブル

<説明>魔法陣を透過させた物体を伸縮させる。
<効果>近接攻撃の射程を 8 マス先まで届くようにする。効果は 1 攻撃のみに有効。
【フレキシブル】 【ウィザードライバー上位互換】 で発動した場合「フレキシブル」となる。効果は近接攻撃の射程を 12 マス先まで届くようにする。

【取得条件】 【命運】 0.5 点消費。
【発動条件】 【ウィザードライバー】 の装備中。 [命中判定] 前。

エキスプロージョン

<説明> 【ウィザードライバー上位互換】 を取得している「ウィザードライバー」でのみ発動可能な上級魔法。任意の空間を爆発させる。
<効果>

名称	射程	武器命中	武器DP	属性	備考
エキスプロージョン	遠隔12	+2	+8	爆発	----

【取得条件】 【命運】 1 点消費。
【発動条件】 【ウィザードライバー上位互換】 取得。 【ウィザードライバー】 の装備中。 行動回数 1 回。

エンゲージ

<説明> 「エンゲージウィザードリング」。装着者のアンダーワールドへ侵入するリング。この指輪を対象の指に装着して「ウィザードライバー」の「ハンドオナー」で発動すると、対象の上に魔法陣が出現し、あなたはそれを通して対象のアンダーワールドへと侵入できる。
<効果> 非戦闘時のみ使用可能。 [ファントム] の出現まへの [ゲート絶望状態] の対象に「エンゲージウィザードリング」をつけ、あなたの「ウィザードライバー」の「ハンドオナー」にかざす事で対象の上に魔法陣が出現、あなたは対象の「アンダーワールド」に入れる。侵入できるのは本人と本人が所有する車両のみ。
■ミラーワールドへの侵入
「アンダーワールド」ではなく「ミラーワールド」へ侵入する場合、自分に「エンゲージリング」をつけ、鏡に向かい合う事で、鏡の中の鏡像の自分に魔法陣が浮かび、それを通って侵入します。「ミラーワールド」では数分間活動可能となる (詳細は GM 判断)。

【取得条件】 【命運】 消費なし。
【発動条件】 非戦闘中。 【ウィザードライバー】 の装備中。 行動回数 1 回。

クリア

<説明> 「クリアウィザードリング」。鏡を通して「ミラーワールド」に行くことができる。
<効果> 「ミラーワールド」での滞在時間に制限はない。

【取得条件】 【命運】 0.5 点消費。
【発動条件】 非戦闘中。 【ウィザードライバー】 の使用。 行動回数 1 回。

コピー/デュープ

<説明> 指輪をはじめ「ウィザードライバー」の「ハンドオナー」で発動すると、魔法陣が出現、透過した人物・物体を複製する。
<効果> 効果は以下の 2 種類。

(1) 自分を複製する。1 行動を使用して 1 体の自分の分身を作り出し自分の隣接マスに配置できる。さらに 1 行動を使用すれば分身は追加で +2 体される。分身は全てあなた自身として扱われる (HP も [ガジェット] も全て共有、イメージとしては全ての場所に同時に存在しているような状態)。これらの分身は [行動共有ルール] (UT3p) で運用される。この効果は 3 ラウンド経過するか、あなたの手番に任意で削除できる。

(2) 自分の手持ち武器を複製し 2 つにする。 [遠隔] 武器なら [ダブルバレット] (MS41p) の効果。 [近接] 武器なら特例的に [ツーウエボン] (MS41p) の効果が適用される。これらの武器は手放すと消滅する。効果は 3 ラウンド有効。

【デュープ】 【ウィザードライバー上位互換】 で発動した場合「デュープ」となる。(1) の使用方法の場合、出現場所を戦闘シーン内の任意の場所に設定できる。(2) の使用方法の場合なら、戦闘シーン中であれば、手を離しても武器は消滅しなくなる。

【取得条件】 【命運】 1 点消費。
【発動条件】 【ウィザードライバー】 で変身中。 行動回数 1 回。

コネクト/リンク

<説明> 指輪をはじめ「ウィザードライバー」の「ハンドオナー」で発動すると、魔法陣が出現。魔法陣を通して、空間と空間を繋いで遠くのものを取り出したりできる。

<効果> 使用法は以下の 2 種類。どの方法でも取り出せる物体は最大でバイク程度。空間を繋ぐ魔法陣を出現させるのは 1 行動必要。ものを取り出すのなら、更に 1 行動必要となる。効果はいずれも 1 手番のみ。

(1) シーン外のものを取り出す。自分の所持品で置き場所が分かっているようなものをシーン内に持ち込む。

(2) シーン内の特定の場所と繋ぐ。シーン内の 50m 程度、戦闘シーンなら 20 マス以内の視界の範囲と空間を繋ぐ。その距離を無視してものを取ったり、 [近接] [遠隔] 攻撃が可能。何かを奪い取るなら [運動] の [対抗ロール]。

【リンク】 【ウィザードライバー上位互換】 で発動した場合「リンク」となる。効果は同じだが、効果時間は継続する。あなたが終了を望むか 1 シーン。時間であれば 1 時間程度。

【取得条件】 【命運】 0.5 点消費。
【発動条件】 【ウィザードライバー】 の装備中。 行動回数 1 回。

コモン

＜説明＞「コモンウィザードリング」。「指輪の魔法使い」用の最新型のリング。指輪を切り替えなくても、魔力に応じて様々な魔法を発動できる。本ゲームではプレーパーであるが、いちいち魔法石の原石を加工しなくても魔法を使用可能である。

＜効果＞あなたが望むなら、あなたが自分で【命運】を支払って別途取得した「ウィザードリングのガジェット」のうち「通常魔法」「必殺魔法」をこのコモンのリングに収録されている魔法として設定できる。該当する【ウィザードリングのガジェット】に分類される「ウィザードリング」を取得する場合、取得に必要な【命運】が-0.5点される。ただし0.5点以下の場合には軽減されない。

そのように設定した魔法は自分専用となる。「コモンウィザードリング」は他のリングと異なり、自分以外は使用できない。各魔法の使用回数は個々の【ガジェット】のものを使用する。

【取得条件】【ウィザードライバー上位互換】の取得。【命運】消費なし。

【発動条件】各魔法による。上記参照。

スメル/スモーク

＜説明＞「ウィザードライバー」の「ハンドオーサー」で発動すると魔法陣があらわれ、あなたのからだをくくり抜けると、あなたはものすごい悪臭を放つようになる。

＜効果＞行動回数1回を消費して指輪をはめると、悪臭を放つ。あなたは悪臭のため【命中判定】-2個する。また、嗅覚の優れた生物からは隠れる、逃げると言った行為の難易度が+5個される（適用範囲はGM判断）。効果は3ラウンド続く。他者に効果を与えるには対象にリングをはめさせ、更に「ハンドオーサー」に触れさせなくてはならない。そのためには対象と【肉体】の【対抗判定】を行なって勝たなくてはならない。勝てば対象は上記の効果が発言し、直ちに悪臭を放つ。指輪は3ラウンドはずれない。

【スモーク】【ウィザードライバー上位互換】で発動した場合「スモーク」となる。悪臭の効果は【命中判定】-4個となる。

【取得条件】【命運】0.3点消費。

【発動条件】【ウィザードライバー】の装備中。行動回数1回。

スモール/ミクロ

＜説明＞「スモールウィザードリング」。指輪をはめ「ウィザードライバー」の「ハンドオーサー」で発動すると、あなたは小人のように小さくなる。

＜効果＞使用するとあなたは装備と共に戦闘能力のない小人サイズ（1/10程度の大きさ）となる。サイズが小さくなる事で、小さな穴を通れたりするなどのメリットを得る。判定が要求される場合は【判定ロール】に+3個。効果は1シーン。

【ミクロ】【ウィザードライバー上位互換】で発動した場合「ミクロ」となる。判定が要求される場合は【判定ロール】に+5個。「スモール」と比べて、さらに小さい小人サイズ（1/20程度の大きさ）となる。

【取得条件】【命運】0.2点消費。

【発動条件】【ウィザードライバー】の装備中。行動回数1回。

スリープ/ナイトメア

＜説明＞「スリープウィザードリング」。指輪をはめ「ウィザードライバー」の「ハンドオーサー」で発動すると、そのものは眠ってしまう。

＜効果＞発動するとかならず判定に失敗して眠ってします。この睡眠は【気絶状態】として扱う。他者に効果を与えるには対象にリングをはめさせ、更に「ハンドオーサー」に触れさせなくてはならない。そのためには対象と【肉体】の【対抗判定】を行なって勝たなくてはならない。勝てば対象は【気絶状態】に自動失敗して眠ってしまう。

【ナイトメア】【ウィザードライバー上位互換】で発動した場合「ナイトメア」となる。効果は同じですが、指輪を外しても効果が最大12時間続く。解除には1時間ごとに【気絶状態】難易度3の判定が必要。

【取得条件】【命運】0.2点消費。

【発動条件】【ウィザードライバー】の装備中。行動回数1回。

テレポート

＜説明＞出現させた魔法陣を通過することで、場所を瞬間移動可能。

＜効果＞他のPCがいる場所へ、あなたと、隣接する任意1人を瞬時に移動可能。GMの許可する範囲の場所に出現する。NPCの場合、前記の条件を無視して瞬間移動可能。

【取得条件】【命運】1点消費。

【発動条件】【ウィザードライバー上位互換】の取得。【ウィザードライバー】の装備中。行動回数1回。

ダイブ/タイド

＜説明＞指輪をはめた者は地面を水中のように自在に移動できる。

＜効果＞3ラウンドだけ【地中移動】（DC5P）の効果を得る。【タイド】【ウィザードライバー上位互換】で発動した場合「タイド」となる。効果は同じだが、3ラウンドではなく1シーン有効。

【取得条件】【命運】0.5点消費。

【発動条件】【ウィザードライバー】で変身中。行動回数1回。

ダンス/トランス

＜説明＞発動するとダンスが得意になる。あわせてそのダンスジャンルに適した服装に変わる。

＜効果＞非戦闘中に使用可能。使用すると服装やヘアスタイルが代わり、任意1種類のダンスがうまくなる。ダンスに【判定ロール】が必要な場合はその判定に+5個。

【トランス】【ウィザードライバー上位互換】で発動した場合「トランス」となる。この場合、判定に+8個。

【取得条件】【命運】0.2点消費。

【発動条件】行動回数1回。

チチンブイブイ



＜説明＞あらかじめ使用しておくことで、自分が絶望状態となった場合、効果が発動。魔法陣からあなた自身が出現し、絶望状態のあなたにエンゲージを行い、アンダーワールドへ潜入できる。

＜効果＞非戦闘中に使用可能。使用するとその後、1セッション中に自分が「ゲート絶望状態」になった場合、自動的に任意の「基本変身」した自分を出現させる。【エンゲージ】の「ガジェット」を持っていれば自らのアンダーワールドへ入ることも可能となる。

【取得条件】【命運】0.2点消費。

【発動条件】非戦闘中。任意。

ディフェンド/バリア



＜説明＞指輪をはめ「ウィザードライバー」の「ハンドオーササー」で発動すると、使用魔法の属性に準じた障壁を作り出し対象の攻撃を防ぐ。土属性なら土壁、水属性なら水柱、火属性なら高熱のバリアといったもの。変身していない場合は魔法陣風。

＜効果＞【回避判定《受け》】の場合に使用可能。ダメージを10点軽減する。上回った分が《受け》の判定対象となる。命中結果でダメージが確定するタイプの攻撃（【トドメ技】【MS41p】など）には効果はない。

【バリア】【ウィザードライバー上位互換】で発動した場合「バリア」となる。ダメージを15点軽減する。

【取得条件】【命運】1点消費。

【発動条件】【ウィザードライバー】の装備中。【回避判定《受け》】前。

ドリル/スクリュー



＜説明＞「ウィザードライバー」の「ハンドオーササー」で発動すると魔法陣があらわれ、出現した魔法陣を通したものは、螺旋状のエネルギーを生み出し、ドリルの様に地中を掘り進んだり、キック攻撃を強化する。

＜効果＞効果は以下の2種類。

(1) 【命中判定】前に使用。【近接】攻撃の強化。1回のダメージを+5点する。

(2) 行動回数1回を消費して使用。【地中移動】(DC5p)の【ガジェット】の効果を得る。効果時間は3ラウンド。

【スクリュー】【ウィザードライバー上位互換】で発動した場合「スクリュー」となる。【近接】攻撃の強化。1回のダメージを+8点する。

【取得条件】【命運】0.5点消費。

【発動条件】【ウィザードライバー】で変身中。上記参照。

ドレスアップ/コスチューム



＜説明＞着ている服を別の服に変化させる。

＜効果＞指輪を付けた者の服装を任意の服装に変装できる。ただし、機器、武装やIDカードなどを機能するものとして作り出す事はできない。それらしい外見のものを衣装に合わせる身につける事は可能。生成された服はあなたが解除するか服を脱ぐまで有効。魔法の効果が解除されれば、元の服に戻る。

【コスチューム】【ウィザードライバー上位互換】で発動した場合「コスチューム」となる。見た目の効果は変わらないが、【変身】していない状態であれば、防具として【追加HP】+5点を得る。

【取得条件】【命運】0.5点消費。

【発動条件】【ウィザードライバー】の装備中。行動回数1回。

バインド/チェーン



＜説明＞「バインドウィザードリング」。指輪をはめ「ウィザードライバー」の「ハンドオーササー」で発動すると、対象の足下に魔法陣から出現する大量の鎖で敵を拘束する。鎖の外見は、変身しているフォームの属性にあった炎や水の鎖であるが効果に違いはない。

＜効果＞20マス以内の任意1体を魔法で拘束する。【拘束判定】難易度4。

【チェーン】【ウィザードライバー上位互換】で発動した場合「チェーン」となる。【拘束判定】難易度5。

【取得条件】【命運】0.5点消費。

【発動条件】【ウィザードライバー】で変身中。行動回数全消費。

ビッグ/ジャイアント



＜説明＞「ビッグウィザードリング」。指輪をはめ「ウィザードライバー」の「ハンドオーササー」で発動すると、空間に出現した魔法陣が出現。通過させた身体の一部を巨大化する。

＜効果＞手番の攻撃を1回だけ巨大化する。サイズが1つ大きいように攻撃の【命中判定】の「4」の出目も成功として扱う。また巨大化により近接武器の射程が+4マスされる。【決め技】、ダメージ倍加効果のある攻撃には適用できない。これ以外の使用方法（全身を巨大化する。他者を巨大化する）はフレーバーとして以外は不可。

【ジャイアント】【ウィザードライバー上位互換】で発動した場合「ジャイアント」となる。近接武器の射程が+6マスされる。

【取得条件】【命運】1点消費。

【発動条件】【ウィザードライバー】で変身中。【近接】攻撃の【命中判定】前。

フェザー/フライ



＜説明＞指輪をはめた者は攻撃を受けて瞬間、羽吹雪となって消え去り、離れた場所で再度羽吹雪から実体化する。

＜効果＞使用后、最初の1回の攻撃を完全に回避する。攻撃を無効化した後は任意5マス以内に場所に移動する。

【フライ】【ウィザードライバー上位互換】で発動した場合「フライ」となる。この場合、攻撃を無効化した後は任意10マス以内に出現可能。

【取得条件】【命運】1点消費。

【発動条件】【ウィザードライバー】の装備中。行動回数全消費。

フォール/ダウン 

<説明>魔法で空間を湾曲して、床などに一瞬だけ丸い穴をあけ、自身をくぐり抜けさせる。

<効果>床に穴をあけて、リングを付けているもののマスに穴をあけ、そのマスの者を下の階に落下させる。この穴は数メートルの床を貫通するが、すり抜けられない場所（地上などGM判断）で使用しても効果はないし、横方向や天井に穴を作る事はできない。落下時のダメージ処理は【墜落判定】（DC2p）などでGM判断で対応。

【ダウン】【ウィザードライバー上位互換】で発動した場合「ダウン」となる。穴はリングをつけた者とその隣接する周囲8マスが対象となる。

【取得条件】【命運】0.5点消費。

【発動条件】【ウィザードライバー】の装備中。行動回数1回。

ブリーズ 

<説明>指輪をはめ「ウィザードライバー」の「ハンドオーサ」で発動すると、装着者に魔力を分け与える。自分がはめても効果はないが、「オルタライフ」など特定の対象には生命力を回復する効果がある。

<効果>行動回数1回を使用して、【オルタライフ】の【ガジェット】を持つ者に、あなたの【肉体HP】を与えられる。対象は隣接している1体。指輪をはめられるようなヒューマノイドであること（GM判断）が条件となる。与えられるHPは対象の【肉体HP】上限値以下で、あなたの現状の【肉体HP】の範囲。与えた結果でHPが0になれば通常通り【死亡】か【戦闘不能】を選択する。

【取得条件】【命運】0.2点消費。

【発動条件】【ウィザードライバー】の装備中。行動回数1回。

ライト/フラッシュ 

<説明>指輪をはめ「ウィザードライバー」の「ハンドオーサ」で発動すると、魔力を光として放出し、周囲を明るく照らす。

<効果>周囲を激しく照らす閃光や照明のような明かりを作り出す。閃光の場合、自分以外の8マス以内のすべてが【スタン判定】難易度1を行う。また、この判定に失敗すると、本来の効果に加えて、透明になっているものや、別のものに擬態しているものの姿をあらわにする。「人間体」になっているものを怪人だと見破る事はできない。

【フラッシュ】【ウィザードライバー上位互換】で発動した場合「フラッシュ」となる。効果は【スタン判定】難易度2を行う。

【取得条件】【命運】0.3点消費。

【発動条件】【ウィザードライバー】の装備中。行動回数1回。

リキッド/スライム 

<説明>指輪をはめ「ウィザードライバー」の「ハンドオーサ」で発動すると、装着者の体を液体や流動体に変化させる。巻き付いて攻撃する事も可能。

<効果>自分の手番に使用を宣言すると、行動回数を消費せず【不定形状態】になる。その間は「格闘術」に相当する攻撃のみ使用可能。効果は最大で3ラウンド。任意のタイミングで【不定形状態】は解除できる。

【スライム】【ウィザードライバー上位互換】で発動した場合「スライム」となる。効果は最大で5ラウンドとなる。

【取得条件】【命運】0.5点消費。

【発動条件】【ウィザードライバー】で変身中。自分の手番。

【通常魔法】 ビーストリング

マント

<説明>「マントビーストリング」。ドライバーが封印している【ファントム】の能力を1つ再現するマントを作り出す。マントのデザインは能力をモチーフとする。原典『ウィザード』では「仮面ライダービースト」が自らの【ファントム】である「ビーストキマイラ」の能力を模して「ファルコ」（ファルコン）、「カメレオ」（カメレオン）、「ドルフィ」（ドルフィン）、「バッファ」（バッファロー）というリングを持っている。それぞれ肩当てが付属し各動物をモチーフにしている。

<効果>この【ガジェット】を取得した場合、契約状態にある【ファントム】の攻撃方法1つ+【ガジェット】1つをあなたの変身状態に付加する。

■攻撃方法の取得について

【ファントム】の攻撃方法の【命中】【DP】から、【ファントム】の【能力値】による修正分を引いた数値（ファントムがもつ【近接強化】等の【ガジェット】の修正は除く）の武器として装備される。この効果は行動回数を使用せず任意に解除可能。あるいはシーン終了まで有効。使用回数に制限のあるものはそれに準拠する。重複使用は不可。

■【ガジェット】の取得について

【ファントム】の持つ【ガジェット】から任意1つ選択できる。取得条件は無視して取得可能だが、NPC用のものは取得できない。また【ガジェット】の取得を選択した場合、【取得条件】の【命運】は1点ではなく、【ガジェット】の【命運】+0.5点となる。この効果は行動回数を使用せず任意に解除可能。あるいはシーン終了まで有効。使用回数に制限のあるものはそれに準拠する。重複使用は不可。

【取得条件】【命運】1点消費あるいは上記参照。

【発動条件】【ビーストドライバー】で変身中。行動回数1回。

■■■■■サンプル■■■■■

マント（ファルコ）

<説明>ハヤブサの頭を象ったショルダーパッドのついたマントが出現。飛行突撃を行う。

<効果>使用中は【飛行・1】（MS44p）の効果を得る。また、突撃攻撃が可能。5マス以上直進移動して隣接するとそのまま攻撃可能。

名称	射程	武器命中	武器DP	属性	備考
突撃	近接	+4	+2	刺突	---

【取得条件】【命運】2点消費。

【発動条件】【ビーストドライバー】で変身中。行動回数1回。

マント（カメレオ）

<説明>カメレオの頭を象ったショルダーパッドのついたマントが出現。姿を消す。

<効果>付近の光景を反映して擬似的な透明になる。【回避判定《避け》】+4個。

名称	射程	武器命中	武器DP	属性	備考
舌攻撃	近接3	+2	+4	刺突	---

【取得条件】【命運】1点消費。

【発動条件】【ビーストドライバー】で変身中。行動回数1回。

マント（ドルフィ）

<説明>イルカの頭を象ったショルダーパッドのついたマントが出現。水中移動が可能。

<効果>【アクトカード】22【解毒治療】の効果を得る。水中での突撃攻撃も可能。5マス以上直進移動して隣接するとそのまま攻撃可能。

名称	射程	武器命中	武器DP	属性	備考
水中突撃	近接	+3	+3	衝撃	---

【取得条件】【命運】1点消費。

【発動条件】【ビーストドライバー】で変身中。行動回数1回。

マント（バッファ）

<説明>バッファローの頭を象ったショルダーパッドのついたマントが出現。怪力を得る。

<効果>【怪力】（MS45p）の効果を与える。突撃攻撃が可能。5マス以上直進移動して隣接するとそのまま攻撃可能。

名称	射程	武器命中	武器DP	属性	備考
突撃	近接	+1	+5	刺突	---

【取得条件】【命運】0.5点消費。

【発動条件】【ビーストドライバー】で変身中。行動回数1回。

エンゲージ (ビースト)



<説明>「エンゲージビースtring」。装着者のアンダーワールドへ侵入するリング。この指輪を対象の指に装着して「ビーストドライバー」の「リレーションズドア」で発動すると、対象の上に魔法陣が出現し、あなたはそれを通して対象のアンダーワールドへと侵入できる。

<効果>非戦闘時のみ使用可能。[ファントム]の出現まへの[ゲート絶望状態]の対象に「エンゲージビースtring」をつけ、あなたの「ビーストドライバー」の「リレーションズドア」にかざす事で対象の上に魔法陣が出現、あなたは対象の「アンダーワールド」に入れる。侵入できるのは本人と本人が所有する車両のみ。

■ミラーワールドへの侵入

「アンダーワールド」ではなく「ミラーワールド」へ侵入する場合、自分に「エンゲージリング」をつけ、鏡に向かい合う事で、鏡の中の鏡像の自分に魔法陣が浮かび、それを通して侵入します。「ミラーワールド」では数分間活動可能となる(詳細はGM判断)。

[取得条件] [命運] 消費なし。

[発動条件] 非戦闘中。【ビーストドライバー】の使用。行動回数1回。

ライズ (ビースト)



<説明>アンダーワールド内で自身と契約状態にある[ファントム]を直接召喚し使役する。原典『ウィザード』では「ビースト」は「キマイライズ」ビースtringで「ビーストキマイラ」を召喚した。

<効果>場所が[アンダーワールド]である場合、あなたは契約している1体の[ファントム]を呼び出せる。行動回数1回を消費して、あなたの隣接マスに出現。[行動共有ルール]で行動する。HPが0になると直ちに消滅しHPが回復するまで召喚できない。[準備タイム]にあなたの[アクトカード]を使用してHPを回復させることが可能。

[取得条件] [命運] 1点消費。

[発動条件] 【ビーストドライバー】で変身中。行動回数1回。

マシンウインガーのガジェット

マシンウインガー



<説明>「魔法石」で制御されたバイク型のマジックアイテム。変形して拘束具となり、装着した「オルタライフ」を自在に操る事が可能となる。その間、あなたは騎乗したような形で対象にまたがって操る。

<効果>隣接マスに移動し使用回数を消費して宣言すると、【オルタライフ】を持つ対象任意の対象に合体しあなたのコントロール下に置ける。対象により判定ロールが必要。

他のPC、契約中の相手、あるいは友人関係にある対象なら判定ロールは不要。逆に対象の許可が必要。

野生の存在、中立的な対象は、対象が難易度3の【意思】の判定ロールに失敗した場合適用される。

敵対的存在、対象が難易度1の【意思】の判定ロールに失敗した場合適用される。

装着された者は[追加HP] + 20点。全ての[命中判定]と[回避判定]に+2個をえる。その代わりに、あなたがそのキャラクターを動かす事になる。[行動共有ルール]が適用され、コマは同一マスとなり、移動は共有される。行動回数1回で解除可能。

装着した相手が、上記の効果を望まないなら、毎ラウンドの手番の始めに上位の判定が可能。成功すれば直ちに解除され行動可能となる。

名称	移動力	車両HP	乗員	命運	避/受
マシンウインガー	40	45	2	1	-2/-4

[取得条件] 【ウィザードドライバー】の取得。[命運] 1点消費。

[発動条件] バイクとしての使用に制限はない。合体には【ウィザードドライバー】で変身中。

ポワトリンのガジェット

美少女仮面の力



<説明>「神」によって、偶然や必然的に選ばれた人間は「美少女仮面」の力を託される事がある。ここでいう「神」とは特にどんな存在かは限定されないが、「プレゼンター」の様な人類よりも遥かに高次元な存在である。「神」は主に期間限定（数年程度）で「美少女仮面」の力を託す。この力を得たあなたは、宇宙を絶望と暗黒から救った伝説の女神の名を持つ戦士「ポワトリン」へと変身が可能。

<効果>この【ガジェット】を取得すると他の【ポワトリンのガジェット】が取得可能となる。

【取得条件】種族が【人間】である。【命運】0.5点消費。

【発動条件】常駐。

コスモプレス



<説明>腕時計型の変装アイテム。「オリュード」の呪文で変装は完了する。また、腕時計のふたを開けるとその部分に遠くの場所の光景を映し出す事が可能。

<効果>使用回数を1回消費する事で、「変装」か「遠隔視」が可能。変装を行なうと正体がばれるかどうかを判定する際に【判定ロール】に+3個を得る。遠隔視を行なう場合、その場所に他のPCがいなくてはならない。見える光景は客観的な視点で認識される。1回の使用で10分ほど視認する。

【取得条件】【美少女仮面の力】の取得。【命運】1点消費。

【発動条件】行動回数1回。

ベルサーベル



<説明>あなたの必要に応じて出現する短いレイピア状の武器。光線を発射する他、新体操のリボンの様な武器に変化する。決め技は「ポワトリンフラッシュ」。

<効果>

名称	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
通常	近接	+2	+4	剣+光線	----
リボンアタック	近接5	+3	-	特殊	【拘束判定】2。効果に掛かると対象はぬいぐるみになる。
ポワトリンフラッシュ	近接	+5	+8	剣+光線	決め技□■■

【取得条件】【美少女仮面の力】の取得。【命運】1.5点消費。

【発動条件】【ポワトリン変身】で変身中。常駐。

ポワトリン変身



<説明>あなたはコンパクトやペンダント状の変身アイテムを「神」から与えられており、その力で「美少女仮面ポワトリン」に変身する。変身中はマントを纏い赤いマスカレードを付けた白いコスチュームに身を包んでいる。マスカレードで目元しか隠していないが、知人や親族でもあなた自身である事を特定する事はできない。「コスモマジック、メタモルフォーゼ」の呪文詠唱で変身する。原典では「オルゴールペンダント」「コンパクト」という変身アイテムが登場する。

<効果>【基本変身】として扱う。変身すると「種族」による「能力値割振り点」が15となる。変身後の能力値を再設定し【副能力値】も再計算される。追加で【肉体HP】+20点。

【取得条件】【美少女仮面の力】の取得。【命運】1点消費。

【発動条件】行動回数1回。

メリーオルゴランド



<説明>金色のペガサスがまわるメリーゴランドの形をしたアイテムで、人の過去を映し出したり、人格を浄化し、改心・更生させたりする効果がある。

<効果>対象を更生する効果は、対象に更生する可能性がある場合にのみ有効で、そうであれば判定ロールが可能。GMによるシークレットロールで行なわれ、その難易度は対象が更生したいと思う意思の程度やストーリーの進み具合によって判断される。

【取得条件】【美少女仮面の力】の取得。【命運】1.5点消費。

【発動条件】行動回数1回。

アクマ族のガジェット

通常アクマ魔法

<説明>「アクマ族」が使用する「悪魔力」で発動する多彩な魔法。

<効果>あなたは【ウィザードリングのガジェット】から【通常魔法】に分類されているものを【命運】を支払って取得可能。ただし、ウィザードリングのように誰かに渡したりはできない。

【取得条件】種族が【アクマ族】である。【命運】別途消費。
【発動条件】上記参照。

変わるんだらー

<説明>「アクマ族」が使用する「悪魔力」で発動する変身魔法。デザインは任意だが巨大な魔鳥に姿を変える能力。

<効果>効果は1戦闘シーン中続く。その間、【踏みつぶし】□□□(AC50p)【暴れ回り】□□■(AC50p)【巨大攻撃】□□■(AC50p)の効果を得る。この【ガジェット】の使用回数はセッション中1回のみ使用可能。【準備タイム】に【アクトカード】で回復不能。

【取得条件】種族が【アクマ族】である。【命運】2.5点消費。
【発動条件】行動回数1回。戦闘中。

アクマイザーノヴァ

<説明>「アクマ族」の戦士が装備する魔法科学的兵器。肩アーマーなどに取りつけて使うエネルギー砲。光弾を発射する。

名称	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
光弾	遠隔5	+3	+3	光線	----

【取得条件】種族が【アクマ族】である。【命運】1点消費。
【発動条件】行動回数1回。

ザイダベック

<説明>「アクマ族」が地上侵攻用に建造している飛行戦艦、幽霊船とも呼ばれる。普段はトラックやタンクローリーなどの大型車両に変身して隠れる事も可能。

<効果>使用回数を消費して大型車両に擬態可能。その間も能力は変わらない。【簡易エネミー】参照。

【取得条件】種族が【アクマ族】である。【命運】3点消費。
【発動条件】上記参照。

ジャンケル

<説明>「アクマ族」の戦士が使用する武器。武器には専用の名称が付けられる。

<効果>属性が【斬撃】【衝撃】【刺突】のどれかである射程【近接】の【中世武器】を【命運】を別途支払って取得すると、その武器に【命中修正】+2個、【武器DP】+2点が追加される。

【取得条件】種族が【アクマ族】である。【命運】1点消費+上記。
【発動条件】上記参照。

悪魔陣アタック

<説明>「アクマ族」の戦士が使う魔法的フォーメーション攻撃。3人の「アクマ族」で行なう技。2人が「アームクロス」のかけ声で腕を組んで台を作り、残りの1人がそれを足場にジャンプして対象に突撃する。

<効果>使用にはあなたとそれ以外に2人のアクマ族が必要。隣接ヘクスに3人が集合してはならない。あなたは使用を宣言したなら、あなたの移動力を射程とした突撃を対象に行なう。直ちにあなたは移動力の範囲で移送し、隣接したなら本攻撃による【命中判定】が行なえる。協力した2人も【命中判定】として5個ダイスを振り、その成功数もたす事が可能。協力した2人はこの強力で手番を失ったりする事はない。

名称	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
悪魔陣アタック	近接移動力	+3	+5+1	衝撃	【決め技】である。

【取得条件】種族が【アクマ族】である。【命運】2点消費。
【発動条件】【怪人体】で変身中。行動回数1回、上記参照。

超常能力のガジェット

リバース能力

□□□

<説明>超能力の一種。接触したものを数メートルの範囲で反転させる能力で、床を反転させてその下へ逃げたり、機械などを反転させ破棄することもできる。ただし、生物には使用できない。

<効果>使用回数を消費することで、任意の判定に+4個のダイスを追加できる。ただし、演出として、反転する超能力の効果うまく使用している必要がある（GM判断）。

【取得条件】種族が人間である。DAである。【命運】1点消費。

【発動条件】【判定ロール】前。

ユグドラシルコーポレーションのガジェット

ユグドラシルコーポレーション

□□□

<説明>あなたはユグドラシルコーポレーションの社員、もしくは元社員である。同社の技術、人物、計画、施設についての知識を持っている。

<効果>同社の技術、人物、計画、施設に関する知識についての判定が可能。判定には+5個の修正がつく。

【取得条件】【命運】0.5点消費。

【発動条件】【判定ロール】前。

ロックシードの売買

■ ■ ■ ■

<説明>あなたはユグドラシルコーポレーションの計画に基づいて「ロックシード」を民間に売りさばっている。

<効果>あなたが【ロックシードのガジェット】に分類される「ロックシード」を取得する場合、取得に必要な【命運】が-0.5点される。ただし0.5点以下の場合には軽減されない。

【取得条件】DAのみ。【命運】1点消費。

【発動条件】常駐。

戦極ドライバー登録解除

■ ■ ■ ■

<説明>あなたは【戦極ドライバー】の個人認証登録を解除できる。ユグドラシルコーポレーション、あるいは個人のラボなどで装置を改造して実行できる。

<効果>あなたは「戦極ドライバー」へ登録された自分、または他人（PL、GMの同意が必要）の登録を解除し、誰でも変身可能な状態に変更できる。その「戦極ドライバー」はその後登録者を持たない。作業には1シーンが必要。その場合、【戦極ドライバー】の【ガジェット】は自由に他者に譲渡できる。ただし、譲渡しても使用回数が回復したりはしない。

【取得条件】【命運】0.5点消費。

【発動条件】1シーン。

簡易戦極ドライバー

■ ■ ■ ■

<説明>カッティングブレードの無い「戦極ドライバー」といった外見の装置。装着することで、「戦極ドライバー」同様にヘルヘイムの森の果実を「ロックシード」に作り替えられる。ただし、変身などはできない。

<効果>手にしたヘルヘイムの森の果実を「ロックシード」に変化させることが可能。この効果は変身していなくても、ドライバーを所持しているだけで効果を発揮する。

【取得条件】【ユグドラシルコーポレーション】の取得。【命運】0.5点消費。

【発動条件】常駐。

社会戦のガジェット

陰謀の糸



<説明>あなたは陰謀を巡らせ、対象自身が自らの判断で決めたかのように相手の行動を操ることができる。

<効果>任意の対象が次以降のシーンで行う選択肢を1つ指定できる。例えば、どの場所の調査に行くのか、出会った相手と敵対するかどうかといったもの。どんな演出にするかはGMの許す範囲で任意に演出してかまわない(対象がPCなら、そのPLとも相談すること)。

対象はあなたと【意思】の【対抗判定】を行う。この際、GMは、この行動操作によって起きる結果の重要度に合わせて、【陰謀の糸】使用者側にペナルティを設定できる。

難易度目安

- 0個=本編にはほとんど関係ない内容。
 - 2個=本編の展開に十分影響する。
 - 4個=結果が明らかにPCにとって(PLでは無い)望まないもの。
- 判定不可=対象PCのPL、NPCならGMが許可しないもの。

【取得条件】 DAである。GMが許可する大企業や集団の権力者である。【命運】1点消費。

【発動条件】 上記参照。

合法の幻影



<説明>本来なら違法行為であることをあたかも合法であるかのように処理する。警察や司法をごまかすことができる。

<効果>この【ガジェット】の効果の範囲はGMに一任される。例えば、警察の逮捕を免れたり、そもそも出動を中止せたりできる。裁判になった場合に無罪を勝ち取ることも可能。GMが指定する難易度で【機知】の判定ロールに成功する必要がある。この【ガジェット】は個人の意識を欺くものではない。警官の目の前で殺人を行った場合、その場で逮捕されるのを免除される様な効果は無い。その後、勾留先から釈放されることは可能。

難易度目安

- 難易度+0点=本編にはほとんど関係ない内容。
 - 難易度+2点=本編の展開に十分影響する。
 - 難易度+4点=結果が明らかにPCにとって(PLでは無い)望まないもの。
- 判定不可=対象PCのPL、NPCならGMが許可しないもの。

【取得条件】 DAである。GMが許可する大企業や集団の権力者である。【命運】1.5点消費。

【発動条件】 上記参照。

根回し



<説明>あらかじめ圧力をかけたり懐柔することで、調査や交渉を円滑に進める。

<効果>あなたは誰かと交渉や調査をするときに【判定ロール】に+5個の効果を得る。

【取得条件】 DAである。GMが許可する大企業や集団の権力者である。【命運】1点消費。

【発動条件】 【判定ロール】前。

謀略の手



<説明>対象の行う調査活動を人知れず妨害することができる。

<効果>任意一人の調査行動を組織力や権力を使って妨害できる。どんな演出にするかはGMの許す範囲で任意に演出してかまわない(対象がPCなら、そのPLとも相談すること)。演出内容のみで判定の難易度は変わらない。ただし、あなたが対象の存在自体を知らない場合は使用できない。存在を認識し、対策が必要と判断したなら使用できる。調査のための【判定ロール】のダイスを-5個する。

【取得条件】 DAである。GMが許可する大企業や集団の権力者である。【命運】1点消費。

【発動条件】 上記参照。

裏ルート



<説明>本来なら入手できないようなものを手に入れることが可能。

<効果>この【ガジェット】の効果の範囲はGMに一任される。あなたは取得条件を無視して【ガジェット】を取得できるようになる。ただし、取得できる【ガジェット】は武器や装置といった装備でなくてはならない。才能や魔法といったものは不可。また、取得には本来の取得に必要な【命運】に加えて+1.5点の【命運】が必要となる。この【ガジェット】の効果で取得したものは、他のPCやNPCに譲渡することが可能。

この【ガジェット】の使用回数をセッション中に回復することはできない。

【取得条件】 DAである。GMが許可する大企業や集団の権力者である。【命運】1.5点消費。

【発動条件】 準備タイムである。

もみ消し



<説明>情報を操作し起きた出来事を公には知られないようにする。

<効果>この【ガジェット】の効果の範囲はGMに一任される。基本的には1つの噂、1つの事件などが対象。翌日には情報規制がしかれ、直接の目撃者や当事者以外の者がその話題や事件の存在に付いて知ることはできなくなる。実行するにはGMが指定する難易度で【意思】の判定ロールに成功する必要がある。

難易度目安

- 難易度+0点=本編にはほとんど関係ない内容。
 - 難易度+2点=本編の展開に十分影響する。
 - 難易度+4点=結果が明らかにPCにとって(PLでは無い)望まないもの。
- 判定不可=対象PCのPL、NPCならGMが許可しないもの。

【取得条件】 DAである。GMが許可する大企業や集団の権力者である。【命運】2点消費。

【発動条件】 常駐。

企業戦



<説明>特定の企業に対して、経済的な圧力をあたえたり、トラブルを起こしたり、マスコミ対応に追われて身動きがとれないようにする。

<効果>使用を宣言すると他の【社会戦のガジェット】の効果をもつ打ち消す。対象が無効化を望まない場合、【機知】で【劇的対抗判定】を行う。3回判定して、成功数の多い方が勝ち。負ければ効果は発動しない。

【取得条件】DAである。GMが許可する大企業や団体の権力者である。【命運】2点消費。

【発動条件】常駐。

インベスゲームのガジェット

ダブルリリース



<説明>インベスゲームでインベスを2体同時に召喚するテクニック。

<効果>召喚したインベスは個別のキャラクターとして行動可能。召喚してコントロールしている間、行動不能になることもないが、あなたは移動以外行うことができない。この方法で召喚されたインベスは【耐久ザコ】(MS<?>p)が付属する。

【取得条件】【命運】0.5点消費。

【発動条件】常駐。

トリプルリリース



<説明>インベスゲームでインベスを3体同時に召喚するテクニック。

<効果>召喚したインベスは個別のキャラクターとして行動可能。召喚してコントロールしている間、行動不能になることもないが、あなたは移動以外行うことができない。この方法で召喚されたインベスは【耐久ザコ】(MS<?>p)が付属する。

【取得条件】【命運】1点消費。

【発動条件】常駐。

リミッター解除



<説明>ロックシードに簡単な改造をすることで、本来なら「戦極ドライバー」を使用しないと完全に実体化しない「インベス」を実体化させることができる。ただし、この改造は不安定で、コントロール中に故障し「インベス」がコントロールから外れる場合もある。

<効果>取得している任意の【ロックシードのガジェット】の「ロックシード」1つに適用できる。ロックシードを使用し【インベス召喚】を発動した場合、半実体ではなく、実体として召喚する。そのため、バトルフィールドは出現しない。「インベス」を召喚してコントロールしている間、あなたは行動不能になることもないが、【命中判定】を行うこともできない。

この改造を適用した「ロックシード」は「インベスゲーム」や【変身】には使用できなくなる。また、毎ラウンド、あなたの手番の最初に【機知】難易度1(クラスAの場合は3)判定を行い、失敗すると「ロックシード」は壊れ、「インベス」のコントロールを永久に失う。

【取得条件】【命運】1点消費。

【発動条件】常駐。

インベスのガジェット

インベス感染



NPC用

<説明>インベスたちはヘルヘイムの果実を食べているため、皮膚にその実の種を付着させている場合がある。攻撃された者は、時として種が傷口に付着し体内に入ることがある。その場合、激痛とともに体内で発芽したヘルヘイムの果実が体中にツタを生やす症状が発生する。

<効果>1度でもあなたから攻撃を受けた重要度の低いNPCやGMの指定したNPCはGMが決めた任意のタイミングで発症する。一度発症すると激痛で行動不能となり入院を余儀なくされる。細かい効果はGM判断。

[取得条件] 種族により自動取得。【命運】消費なし。

[発動条件] 常駐。

インベス強化体



NPC用

<説明>インベスは大量のロックシードやヘルヘイムの果実を食べたり、強力なロックシードを食べることで、身体が巨大化しより怪物的な姿へと変わる。

<効果>シーン内でロックシードやヘルヘイムの果実を食べる描写を行うことで、直ちに【巨体】(AC<?>p)の【ガジェット】が取得され適用される。GMは攻撃方法を任意に変更、追加してよい。それ以外に【サイズ】の【ガジェット】から任意2つの【ガジェット】も同時に適用される。この効果はHPが0になるまで継続しHPが0になったら【死亡】が選択される。

[取得条件] インベスである。【命運】消費なし。

[発動条件] 上記参照。行動回数1回。

インベス化



NPC用

<説明>ヘルヘイムの果実を口にした生物は「インベス化」する。「ユグドラシルコーポレーション」ではこれを「ヘルヘイム症」と呼んでいる。インベス化すると、ほとんどの場合、凶暴なインベスそのものとなる。人間だった時の記憶は曖昧になり自分の知っている場所をさまよったりする。初期段階では、一時的に人間の姿に戻る場合もある。

<効果>種族が人間の対象は「ヘルヘイムの果実」を食べることで「インベス」になる。簡易NPCであればGMが任意の簡易エネミーのインベスに変化したものとして扱う。もし、PCが「ヘルヘイムの果実」を食べたなら、対象は【怪人体】の【ガジェット】を強制的に取得。直ちに怪人に変身する。その姿はインベスであり、NPCとなってGMの管理下に移行する。インベス化後のデータはGMがセッションの状況によって任意に変更してかまわない。例・【怪人体】以外での変身はできなくなり、武器類を使用できなくなる。インベス化後も初期段階では人間の姿になってぼんやりとした意識で記憶にある場所などをさまよったりすることもある。

[取得条件] 【命運】消費なし。

[発動条件] 上記参照。行動回数1回。

ヘルヘイム症耐性



<説明>何らかの原因でヘルヘイムの果実を摂取しても暴走せず、意思を保った存在、オーバーロードインベスとなる。

<効果>この【ガジェット】を取得し、物語の中で「ヘルヘイムの果実」を口にした場合、以下の様な効果がある。種族の【能力値割り振り点】が22に変更される。【ガジェット】【ヘルヘイムの植物使い】(32p)【超越せし身体】(31p)【怪人体】(MS<?>p)【人間体】(MS<?>p)が追加される。ただし【超人体】および【超人体】と同様に扱われる変身は不能になる。現状で取得してる【ガジェット】のうち装備や武器など手放せられるものはGMが許可する範囲で破棄し【命運】を返却してもらえ。その分の【命運】で直ちに【超常能力のガジェット】か【オーバーロードインベスのガジェット】を取得しても良い。

[取得条件] 種族が【人間】である。【命運】4点消費。

[発動条件] 常駐。

オーバーロードインベスのガジェット

オーバーロード語

<説明>オーバーロードインベスが使う独自の言語。

<効果>あなたはオーバーロード語の読み書き会話が可能。オーバーロード語を話すもの同士しか、言葉の意味を理解できない。

【取得条件】種族が「オーバーロードインベス」である。【命運】消費なし。

【発動条件】常駐。

超越せし身体

<説明>ヘルヘイムの試練を越え進化した者の肉体は異形の姿となった。その体には、恐るべきパワーが宿っている。

<効果>【命中判定】+2個、【回避判定】+2個。【肉体HP】+30点を得る。重複取得不可。

【取得条件】種族が「オーバーロードインベス」である。【命運】1.5点消費。

【発動条件】常駐。

粒子化攻撃

<説明>身体を粒子化し対象に突撃攻撃をかける技。

<効果>戦闘エリア内のどの場所にいる相手にも下記の攻撃が可能。また、攻撃終了後に、任意の場所で実体化できる。

名称	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
粒子化突撃	近接特殊	+4	+7	衝撃	【転倒判定2】

【取得条件】種族が「オーバーロードインベス」である。【命運】1点消費。

【発動条件】行動回数2回。

追跡火球

<説明>追跡して対象を焼き尽くす高熱火球を作り出す。複数の火球に分裂させることも可能。

<効果>この火球は最大6個にまで分割可能。分割した火球は異なる対象を攻撃可能。【命中判定】は共通。分割するとDPをそれぞれの攻撃に振り分けて与えることになる。

名称	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
追跡火球	遠隔10	+6	+6	火炎	----

【取得条件】種族が「オーバーロードインベス」である。【命運】1点消費。

【発動条件】行動回数1回。

ヘルヘイムの植物使い



<説明>植物を自在に操る能力。つる状の植物を攻撃や防御、拘束などに使用する。

<効果>使用にはヘルヘイムの植物が生えている環境が必要(GM判断)。効果は以下のものから選択して使用可能。重複取得不可。

■拘束

戦闘エリア内の任意3体までの対象に植物を巻き付かせる。
[拘束判定3]

■防御

[回避判定《受け》]時に使用。植物が壁を作りDPを10点まで軽減する。

■攻撃

植物が任意1体の対象を襲う。

名称	射程	命中	修正	属性	備考
ツタのムチ	遠隔12	+3	+3	衝撃	[スタン判定1]

[取得条件]種族が[オーバーロードインベス]である。【命運】1点消費。

[発動条件]行動回数1回。

オーバーロード進化体



<説明>オーバーロードインベスが、さらにヘルヘイムの果実を大量に摂取することで、より強力な力を手に入れた姿。オーバーロードインベスとしての知性を失うことは無いが、闘争心が極めて高まる。

<効果>シーン1つを使って、ヘルヘイムの果実を大量に摂取する描写を入れることで、[肉体HP]+20点、[武器DP]+3点、[フルパワー](MS<?>p)を取得する。

[取得条件]種族が[オーバーロードインベス]である。【命運】3.5点消費。

[発動条件]上記参照。

超念動波



<説明>手から放射する波動。その波動を受けたものは身動きが取れなくなり衝撃ダメージを受ける。

<効果>対象[射程]5マス内の全て。[スタン判定3]また、判定に失敗した場合、ダメージ5点(《受け》で軽減可能)

[取得条件]種族が[オーバーロードインベス]である。【命運】1点消費。

[発動条件]行動回数1回。

オーバーロードウエポン



<説明>「オーバーロード」は失われた文明の技術をもって作り出された強力な中世武器を持っている。

<効果>[中世武器][遠隔武器](MS92p~)の中からベースとなる武器を選び[武器命中]+1個[武器DP]+2点の修正を加えた武器を作る。武器は予め選んでおき、後から変更することはできない。武器にはオーバーロード語で名前がつけられる。

[取得条件]種族が[オーバーロードインベス]である。ベースとなった武器の【命運】+1点消費。

[発動条件]常駐。

インベス大召喚



<説明>オーバーロードはインベスを自在に呼び出すことができるし、遭遇したインベスを意のままにすることが可能。

<効果>使用回数を一回消費することで、上級インベス1体か初級インベス2体を召喚可能(一度に複数回使用可能)。召喚したインベスに【耐久ザコ】の[ガジェット]を設定するなら、召喚できる数は2倍。【ザコ】の[ガジェット]を設定するなら4倍の数を召喚可能。召喚したインベスはあなたの隣接マスに配置する。既に出現しているインベスを従わせる場合も使用回数を一回消費することで、上級インベス1体か初級インベス2体を従わせられる。この[ガジェット]の使用回数は1セッション中は回復できない。

[取得条件]種族が[オーバーロードインベス]である。【命運】2.5点消費。

[発動条件]行動回数全消費。

邪悪の種



<説明>オーバーロードが操る漆黒の種。この種を植え付けられた者は、意思に反して自らの欲望が極端に増大していき、限界まで高まると黒いつる状植物が全身を覆い対象をエネルギー化して、あなたが自らの力として吸収する。ごく稀に黒いつる状植物が全身を覆った時に、逆にその力を取り込んで「闇堕ち」状態となる者がある。「闇堕ち」した者は戦意に満ちた人格となり、変身後の姿も黒を基調としたものになる。

<効果>同一シーンにいる対象に使用可能(1人につき1シーン1回)。対象と【意思】の[対抗ロール]を行い勝てば、対象に気づかれず「邪悪の種」を植え付けることができる。対象は次のシーンから性格が変化し「変身」を行うとエネルギーと化して消滅するか、「闇堕ち」することになる。どちらになるかはPCならPL、NPCならGMが任意に選べる。

■エネルギー化

【邪悪の種】の使用者であるあなたに封印された様な状態。あなたがHPに1/2以上ダメージを受けると、難易度2の【意思】判定に成功したものは、正常な状態で実体を取り戻す。以降、ダメージを受ける度に判定可能。

■闇堕ち

変身後、[武器命中]-2個、[武器DP]+2点の修正を得る。偏った欲望により暴れまわる存在となり、基本的に自分以外のものを容赦なく攻撃する。この状態を解除するには、毎ラウンドの行動回数とは別に、[劇的-難易度判定]回数制限無し(成功数15を達成することで、元に戻ることが可能(判定は1手番に1回))。

[取得条件]種族が[オーバーロードインベス]である。【命運】2点消費。

[発動条件]常駐。

ヘルヘイムの扉



<説明>クラックの出現を自在に操る能力。

<効果>ヘルヘイムとを行き来可能となる。戦闘中、使用回数を消費する事で、行動回数を使用せず任意のマスに移動可能。

[取得条件]種族が[オーバーロードインベス]である。【命運】1.5点消費。

[発動条件]上記参照。

アーマードライダーのガジェット

戦極ドライバー

□□□

＜説明＞ベルト状変身装置。ベルト中央の「ドライブベイ」に「ロックシード」を装置し、「カuttingブレード」をおろして「ロックシード」を切る（ような動作をする）ことで、使用した「ロックシード」によって異なる装備の「アーマードライダー」に変身させる。「カuttingブレード」を倒すことで必殺技を発動可能。

＜効果＞変身は【装着状態】の【基本変身】。変身にはこの【ガジェット】以外に【ロックシードのガジェット】から、1つのロックシードが必要。変身すると【種族】の【能力値割振り点】を15点として再設定した能力値となる。使用している「ロックシード」はアーマーとなるが、その場合の効果は、各【ロックシードのガジェット】を参照。

装備中の「ロックシード」は切り替え可能。切り替え時にアーマーとして展開していたものを閉じて、射出して攻撃にも利用可能。切り替えには1行動必要だがその際に別途行動回数を使用せずに「アーマー射出」によって攻撃が可能。この変身装置は最初に使用したときに使用者を登録するため他者が使用することはできない。

装備する「ロックシード」を変更するたびに【戦極ドライバー】の使用回数が1回必要。

■付属装備

自動取得の武器として【無双セイバー】が得られる。【無双セイバー】が不要な場合、取得条件の【命運】が-1.5点される。

■付属決め技

「戦極ドライバー」のカuttingブレードを倒すと【決め技】を発動可能。1回倒すと「(ロックシード名)スカッシュ!」、2回倒すと「(ロックシード名)オーレ!」、3回倒すと「(ロックシード名)スパークング!」となる。この3種類の【決め技】は取得時ロックシードごとに3つに下記の【戦極ドライバーの決め技】から効果を設定する。

使用回数は3つの決め技共用で2回□□■。どのロックシードに切り替えて使用しても、合計の使用回数2回は変わらない。

■付属能力

- ・「インベス」を現実世界で完全に実体化させることが可能。
- ・ヘルヘイムの森の果実を「ロックシード」に変化させることが可能。この能力は変身していなくても、ドライバーを所持しているだけで効果を発揮する。
- ・【戦極ドライバー】で変身している相手を倒した場合（あなたがHPOにして【死亡】か【戦闘不能】にした）、相手の使用していたロックシードがあなたの手元に飛んできて回収が可能（あなたが望まない場合は飛んでこない）。
- ・ロックシードを装着した状態で変身せずにいると、ロックシードの持つエネルギーを身体が吸収し空腹にならない。

名称	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
アーマー射出	遠隔5	+0	—	衝撃	【転倒判定1】

戦極ドライバーの決め技

名称	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
遠隔決め技（基本）	遠隔8	+3	+6	※1	【決め技】使用回数は上記。
遠隔決め技（威力）	遠隔8	+0	+9	※1	【決め技】使用回数は上記。
遠隔決め技（迅速）	遠隔8	+5	+4	※1	【決め技】使用回数は上記。
近接決め技（基本）	近接1	+3	+9	※1	【決め技】使用回数は上記。
近接決め技（威力）	近接1	+1	+11	※1	【決め技】使用回数は上記。
近接決め技（迅速）	近接1	+5	+7	※1	【決め技】使用回数は上記。
近接決め技（確ざ払い）	近接1	+3	+6	※1	【決め技】隣接マスをすべて対象。使用回数は上記。

※1（斬撃or刺突or衝撃）+光線

【取得条件】種族【人間】である。【命運】3.5点消費。

【発動条件】行動回数1回。

無双セイバー

■ ■ ■

＜説明＞戦極ドライバーに付属する武器で、片刃の刀身を持ち鐳は銃になっている。銃口からは光弾を発射。射柄の部分にロックシードをセットして決め技を放つこともできる。

＜効果＞近接攻撃と射撃攻撃が行動回数を消費せず切り替えて使用可能。また近接と遠隔の【決め技】を取得可能。効果は【戦極ドライバー】の【戦極ドライバーの決め技】から選択。使用回数は共通で1回□□■。

名称	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
通常（近接）	近接1	+2	+4	斬撃	----
通常（遠隔）	遠隔8	+1	+3	光線	----

【取得条件】【戦極ドライバー】の取得時に自動取得。

【発動条件】【戦極ドライバー】で変身中。常駐。

ゲネシスドライバー



＜説明＞エグドラシルが使用する、ベルト状変身装置。「エナジーロックシード」をセットし、「シーボルコンプレッサー」を握り押し込むことで「エナジーロックシード」によって異なる装備の「アーマードライダー」に変身させる。

＜効果＞[装着状態]の[基本変身]。変身にはこの[ガジェット]以外にエナジーロックシード（[エナジーロックシードのガジェット]参照36p）が必要。変身すると[種族]の[能力値割り振り点]を17点として再設定した能力値となる。使用している「エナジーロックシード」はアーマーとなるが、その場合の効果は、各「エナジーロックシード」を参照。装備中の「エナジーロックシード」は切り替え可能。

■付属装備

自動取得の武器として【ソニックアロー】が得られる。

また、【ゲネシスコア】を取得する。

■付属能力

- ・「インベス」を現実世界で完全に実体化させることが可能。
- ・ヘルヘイムの森の果実を「ロックシード」に変化させることが可能。この能力は変身していなくても、ドライバーを所持しているだけで効果を発揮する。
- ・「生命維持機能」変身せずにロックシードを装置に付けておくと、装着者はロックシードのエネルギーを体内に吸収でき、栄養摂取の必要が無くなる。

【取得条件】種族【人間】である。【命運】3.5点消費。

【発動条件】行動回数1回。

ゲネシスコア



＜説明＞ゲネシスドライバーのパーツの一部のユニットで、戦極ドライバーにセットすることで、エナジーロックシードを使用可能にする。これで変身した場合、「ジンバー〇〇（エナジーロックシード名）」と呼ばれる。

＜効果＞【戦極ドライバー】で変身中に使用可能。[装着状態]の[基本変身]。変身のための使用回数は【戦極ドライバー】のものを使用。この変身は「戦極ドライバー」に使用しているロックシードに加えて、追加で1つの「エナジーロックシード」（【エナジーロックシード】の[ガジェット]参照36p）を適用した任意の【ロックシードのガジェット】が必要。変身は【ゲネシスドライバー】で変身した場合と同じように扱う。ただし、「戦極ドライバー」の装備と【決め技】も使用できる。

装備中の「エナジーロックシード」は切り替え可能。【ゲネシスドライバー】で取得できる【ゲネシスコア】を使用している場合、付属していた「ゲネシスドライバー」は使用できない。

■付属装備

自動取得の武器として【ソニックアロー】が得られる。

■付属能力

- ・「インベス」を現実世界で完全に実体化させることが可能。
- ・ヘルヘイムの森の果実を「ロックシード」に変化させることが可能。この能力は変身していなくても、ドライバーを所持しているだけで効果を発揮する。
- ・「生命維持機能」変身せずにロックシードを装置に付けておくと、装着者はロックシードのエネルギーを体内に吸収でき、栄養摂取の必要が無くなる。

【取得条件】【戦極ドライバー】の取得。【命運】0.5点消費。

【発動条件】行動回数1回。

ソニックアロー



<説明>ゲネシスドライバーに付属する弓形の武器で、エネルギーの矢を放つ。弓の部分は刀となっており近接戦も可能。弓の握り部分にエネルギーロックシードをセットして【決め技】を放つこともできる。

<効果>近接攻撃と射撃攻撃が行動回数を消費せず切り替えて使用可能。また近接と遠隔の【決め技】を取得可能。効果は【ソニックアローの決め技】からそれぞれ1個ずつ選択。使用回数は共通で2回□□■。

名称	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
通常(近接)	近接1	+2	+4	斬撃	-----
通常(遠隔)	遠隔8	+1	+3	光線	-----

ソニックアローの決め技

名称	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
遠隔決め技(基本)	遠隔8	+3	+8	※1	【決め技】使用回数は上記。
遠隔決め技(威力)	遠隔8	+0	+11	※1	【決め技】使用回数は上記。
遠隔決め技(迅速)	遠隔8	+5	+6	※1	【決め技】使用回数は上記。
近接決め技(基本)	近接1	+3	+11	※1	【決め技】使用回数は上記。
近接決め技(威力)	近接1	+1	+13	※1	【決め技】使用回数は上記。
近接決め技(迅速)	近接1	+5	+9	※1	【決め技】使用回数は上記。
近接決め技(薙ぎ払い)	近接1	+3	+8	※1	【決め技】隣接マスすべてが対象。使用回数は上記。

※1 (斬撃or刺突or衝撃)+光線

【取得条件】【ゲネシスドライバー】の取得時に自動取得。

【発動条件】【ゲネシスドライバー】で変身中。常駐。

強化カスタム



<説明>ゲネシスドライバーは機能拡張と出力強化を行える。搭載される機能は立体ホログラムで自分を分身させて見せるホログラム機能と根本的な出力アップ。

<効果>この【ガジェット】は任意1つの【ゲネシスドライバー】に適用される。適用すると【ゲネシスドライバー】で変身する時の【種族】の【能力値割振り点】を、17点ではなく19点として再設定した能力値となる。【ソニックアロー】を使用した【決め技】のDPに+3点を追加。ただし、【ゲネシスドライバー】の使用回数は□□□から、□■■に変更される。

■ホログラム機能□■

行動回数1回と機能の使用回数1回を消費することで1d6体の幻覚を8マス以内の任意の箇所に出現させられる。

出現した分身は隣接マスの任意の場所に配置してよい(マスが無い場合は出現しない)。全ての分身は実体を持っており、戦闘行動が可能。全ての分身は、あなたの行動手番に行動が可能。ただし、あなたの行動手番に行動させられるのは通常通りの行動回数まで(通常は2回)。行動回数2回であれば、本体を含む分身の中から任意2体(あるいは1体を2回)行動させることしかできない。行動を1回も指定しなかった残りの分身は通常の行動回数とは別に「移動」を1行動とることができる。分身がダメージを受けた場合、あなたのダメージにはならないが、ダメージの数値に関わらず、必ず破壊されて消える。最後に残った1体が自動的に本体となる。1行動使用して、【機知】の難易度2に成功すると次の攻撃は本体にダメージを与えられる。

■透明化機能□■

自身の身体をホログラムで覆い自身に対して3ラウンド【無視状態】を適用する。ただし、適用中は移動(離脱も含む)以外の行動はとれない。

【取得条件】【ゲネシスドライバー】取得。【命運】2点消費。

【発動条件】常駐。

ロックシードのガジェット

インベス召喚



<説明>ロックシードを使って「インベス」を召喚可能。
 <効果>使用回数を消費することで「インベス」を召喚できる。通常は半実体のまま召喚され「インベスゲーム」(<?>p)で使用される。各ロックシードのクラスによって召喚できるインベスは異なる。【インベス召喚表】(<?>p)を参照。【戦極ドライバー】で【変身】していれば実体化したインベスも召喚できる。その場合は戦闘に使用することも可能。「インベス」を召喚してコントロールしている間、あなたは行動不能になることはないが、あなたは【命中判定】を行う行動ができない。召喚される「インベス」はあなたの隣接マスに現れる。退去させるには行動回数1回が必要。

【取得条件】ロックシードに付属。

【発動条件】行動回数1回。

ヒマワリ



<説明>L.S.-00 クラスDの「ヒマワリロックシード」。植物のヒマワリをモチーフとしている。装備すると、専用アームズウェポン「サンナイフ」というナイフを取得。

<効果>「戦極ドライバー」で変身時に使用することで、【追加HP】が+10点。【武器命中】(近接のみ)+1個、【武器DP】(近接のみ)+1点の効果を得る。【インベス召喚】□■■■(66p)の効果も得る。

名称	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
サンナイフ(近接)	近接1	+3	+2	斬撃	----
サンナイフ(遠隔)	遠隔5	+3	+2	斬撃	----

【取得条件】【命運】0.5点消費。

【発動条件】常駐。

ドングリ



<説明>L.S.-03 クラスBの「ドングリロックシード」。木の実のドングリをモチーフとしている。装備すると、専用アームズウェポン「ドンカチ」というハンマーを取得。

<効果>「戦極ドライバー」で変身時に使用することで、【追加HP】が+20点。【武器命中】(近接のみ)+2個、【武器DP】(近接のみ)+2点の効果を得る。【インベス召喚】□■■■(66p)の効果も得る。

名称	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
ドンカチ(近接)	近接1	-1	+6	衝撃	【気絶判定2】
ドンカチ(遠隔)	遠隔5	-1	+4	衝撃	【気絶判定2】

【取得条件】【命運】1点消費。

【発動条件】常駐。

イチゴ



<説明>L.S.-04 クラスAの「イチゴロックシード」。果物のイチゴをモチーフとしている。装備すると、専用アームズウェポン「イチゴクナイ」というクナイ状の武器を取得。【ツーウエボン】の対象となる(【命運】2.5点で取得可能)。

<効果>「戦極ドライバー」で変身時に使用することで、【追加HP】が+15点。【武器DP】(遠隔のみ)+1点、【回避判定《避け》】+2個の効果を得る。【インベス召喚】□■■■(66p)の効果も得る。

名称	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
イチゴクナイ(近接)	近接1	+0	+4	刺突	----
イチゴクナイ(遠隔)	遠隔8	+0	+3	刺突	----

【取得条件】【命運】1点消費。

【発動条件】常駐。

マツボックリ



<説明> L.S.-01 クラス C の「マツボックリロックシード」。木の実のマツボックリをモチーフとしている。装備すると、専用アームズウェポン「影松」というスピアを取得。

<効果> 「戦極ドライバー」で変身時に使用することで、[追加 HP] が + 25 点。[武器命中] (近接のみ) + 2 個、[回避判定《受け》] + 1 個の効果を得る。【インベス召喚】□■■ (66p) の効果も得る。

名称	射程	命中修正	DP 修正	属性	備考
影松	近接2	+ 3	+ 3	刺突	----

【取得条件】【命運】1 点消費。

【発動条件】常駐。

メロン



<説明> L.S.-03 クラス A の「メロンロックシード」。果物のメロンをモチーフとしている。装備すると、専用アームズウェポン「メロンティフェンダー」という刃のついたシールドを取得。武器としても機能し、投げて使うことも可能。

<効果> 「戦極ドライバー」で変身時に使用することで、[追加 HP] が + 20 点。[武器 DP] (近接のみ) + 2 点、[武器命中] (近接のみ) + 1 個、[回避判定《受け》] + 1 個の効果を得る。【インベス召喚】□■■■ (66p) の効果も得る。メロンティフェンダーの [追加 HP] + 20 点 (HPO になっても消滅せず武器としての使用は可能、追加 HP は準備タイムに [アクトカード] で回復可能)。

名称	射程	命中修正	DP 修正	属性	備考
メロンティフェンダー(近接)	近接1	+ 2	+ 3	斬撃	----
メロンティフェンダー(遠隔)	遠隔5	+ 2	+ 1	斬撃	----

【取得条件】【命運】1.5 点消費。

【発動条件】常駐。

マロン



<説明> クラス A の「マロンロックシード」。栗をモチーフとしている。装備すると、専用アームズウェポン「マロンボンバー」というイガグリ風のナックル状の武器を取得。このナックルは両手に装備されるので【ツウエボン】の対象となる (【命運】2.5 点で取得可能)。またシールドとしても効果を持つ。

<効果> 「戦極ドライバー」で変身時に使用することで、[追加 HP] が + 30 点。[武器命中] (近接のみ) + 2 個、【インベス召喚】□■■■ (66p) の効果も得る。マロンボンバーの [追加 HP] + 20 点 (HPO になっても消滅せず武器としての使用は可能、追加 HP は準備タイムに [ア

名称	射程	命中修正	DP 修正	属性	備考
マロンボンバー	近接1	+ 1	+ 5	衝撃	----

【取得条件】【命運】1.5 点消費。

【発動条件】常駐。

オレンジ

<説明>LS-07 クラス A の「オレンジロックシード」。果物のオレンジをモチーフとしている。装備すると、専用アームズウェポン「大橙丸」という刀剣を取得。

<効果>「戦極ドライバー」で変身時に使用することで、[追加 HP] が +20 点。[武器 DP] (近接のみ) +1 点、[武器命中] (近接のみ) +2 個、[回避判定《避け》] +1 個の効果を得る。【インベス召喚】□■ (66p) の効果も得る。

名称	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
大橙丸	近接1	+1	+5	斬撃	----
大橙丸(ナギナタモード)	近接2	+1	+5	斬撃	無双セイバーと合体させた場合

【取得条件】【命運】1.5 点消費。

【発動条件】常駐。

フレッシュオレンジ

<説明>クラス A の「フレッシュオレンジロックシード」。果物のオレンジをモチーフとしている。装備すると、専用アームズウェポン「大橙丸」という刀剣を 2 本取得。【ツウエポ】の対象となる (【命運】2.5 点で取得可能)。

<効果>「戦極ドライバー」で変身時に使用することで、[追加 HP] が +20 点。[武器 DP] (近接のみ) +1 点、[武器命中] (近接のみ) +1 個、[回避判定《避け》] +1 個の効果を得る。

名称	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
大橙丸	近接1	+1	+5	斬撃	----
大橙丸(ナギナタモード)	近接2	+1	+5	斬撃	無双セイバーと合体させた場合

【取得条件】【命運】1.5 点消費。

【発動条件】常駐。

ゴールドアップル

<説明>クラス A の「ゴールドアップルロックシード」。果物のリンゴをモチーフとしている。装備すると、専用アームズウェポン「アップルリフレクター」という盾とそれにしまわれた両刃の剣「ソードプリンガー」を取得。

<効果>「戦極ドライバー」で変身時に使用することで、[追加 HP] が +35 点。[武器 DP] (近接のみ) +2 点 [武器命中] (近接のみ) +2 個の効果を得る。【インベス召喚】□■ (66p) の効果も得る。

■アップルリフレクター

[追加 HP] +20 点 (HP0 になっても消費せずソードプリンガーを収納できる、追加 HP は準備タイムに [アクトカード] で回復可能)。

名称	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
ソードプリンガー	近接1	+0	+6	斬撃	----

【取得条件】【命運】2.5 点消費。

【発動条件】常駐。

シルバーアップル

<説明>クラス A の「シルバーアップルロックシード」。果物のリンゴをモチーフとしている。装備すると、専用アームズウェポン「蒼銀杖(そうぎんじょう)」という杖を取得。

<効果>「戦極ドライバー」で変身時に使用することで、[追加 HP] が +30 点。[回避判定] +3 個の効果を得る。【インベス召喚】□■ (66p) の効果も得る。

名称	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
蒼銀杖	近接1	+3	+3	衝撃	----

【取得条件】【命運】2 点消費。

【発動条件】常駐。

ダークネスアップル

<説明>クラス A の「ダークネスアップルロックシード」。果物のリンゴをモチーフとしている。装備すると、専用アームズウェポン「ダーク大橙丸」という刀剣を取得。

<効果>「戦極ドライバー」で変身時に使用することで、[追加 HP] が +30 点。[武器 DP] (近接のみ) +1 点、[武器命中] (近接のみ) +1 個の効果を得る。

名称	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
ダーク大橙丸	近接1	+1	+5	斬撃	----
ダーク大橙丸(ナギナタモード)	近接2	+1	+5	斬撃	無双セイバーと合体させた場合

【取得条件】【命運】1.5 点消費。

【発動条件】常駐。

ブラッドオレンジ

<説明>クラス A の「ブラッドオレンジロックシード」。果物のオレンジをモチーフとしている。装備すると、専用アームズウェポン「大橙丸」という刀剣を取得。

<効果>「戦極ドライバー」で変身時に使用することで、[追加 HP] が +20 点。[武器 DP] (近接のみ) +2 点、[武器命中] (近接のみ) +2 個の効果も得る。

名称	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
大橙丸	近接1	+1	+5	斬撃	----
大橙丸(ナギナタモード)	近接2	+1	+5	斬撃	無双セイバーと合体させた場合

【取得条件】【命運】1.5 点消費。

【発動条件】常駐。

パイン

<説明>LS-05 クラス A の「パインロックシード」。果物のパインアップルをモチーフとしている。装備すると、専用アームズウェポン「パインアイアン」というモーニングスター状の武器を取得。

<効果>「戦極ドライバー」で変身時に使用することで、[追加 HP] が +25 点。[武器 DP] (近接のみ) +3 点の効果を得る。【インベス召喚】□■ (66p) の効果も得る。

名称	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
パインアイアン	近接6	+0	+6	衝撃	----

【取得条件】【命運】1.5 点消費。

【発動条件】常駐。

バナナ

<説明> L.S.-08 クラス A の「バナナロックシード」。果物のバナナをモチーフとしている。装備すると、専用アームズウェポン「バナスピアー」というショートスピア状の武器を取得。

<効果> 「戦極ドライバー」で変身時に使用することで、[追加 HP] が + 20 点。[武器 DP] (近接のみ) + 1 点、[武器命中] (近接のみ) + 1 個、[回避判定《避け》] + 2 個の効果を得る。【インベス召喚】 (66p) の効果も得る。

名称	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
バナスピアー	近接2	+ 2	+ 4	斬撃	----

【取得条件】【命運】 1.5 点消費。

【発動条件】常駐。

ブドウ

<説明> L.S.-09 クラス A の「ブドウロックシード」。果物のブドウをモチーフとしている。装備すると、専用アームズウェポン「ブドウ龍砲」というピストル状の射撃武器を取得。

<効果> 「戦極ドライバー」で変身時に使用することで、[追加 HP] が + 15 点。[武器 DP] (遠隔のみ) + 3 点、[武器命中] (遠隔のみ) + 2 個の効果を得る。【インベス召喚】 (66p) の効果も得る。

名称	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
ブドウ龍砲	遠隔8	+ 2	+ 4	衝撃	----

【取得条件】【命運】 1.5 点消費。

【発動条件】常駐。

マンゴー

<説明> L.S.-11 クラス A の「マンゴーロックシード」。果物のマンゴーをモチーフとしている。装備すると、専用アームズウェポン「マンゴパニッシャー」というフレイル状の打撃武器を取得。

<効果> 「戦極ドライバー」で変身時に使用することで、[追加 HP] が + 25 点。[武器 DP] (近接のみ) + 2 点、[回避判定《受け》] + 2 個の効果を得る。【インベス召喚】 (66p) の効果も得る。

名称	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
マンゴパニッシャー	近接1	+ 0	+ 6	衝撃	[気絶判定 2]

【取得条件】【命運】 1.5 点消費。

【発動条件】常駐。

クルミ

<説明> L.S.-02 クラス C+ の「クルミロックシード」。木の実はクルミをモチーフとしている。装備すると、専用アームズウェポン「クルミボンバー」という大型のナックル状の武器を取得。このナックルは両手に装備されるので【ツウエポーン】の対象となる（【命運】 2.5 点で取得可能）。

<効果> 「戦極ドライバー」で変身時に使用することで、[追加 HP] が + 25 点。[武器命中] (近接のみ) + 3 個、【インベス召喚】 (66p) の効果も得る。

名称	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
クルミボンバー	近接1	+ 1	+ 5	衝撃	----

【取得条件】【命運】 1 点消費。

【発動条件】常駐。

ドリアン

<説明> L.S.-12 クラス A の「ドリアンロックシード」。果物のドリアンをモチーフとしている。装備すると、専用アームズウェポン「ドリノコ」というノコギリ状の刀剣武器を2本取得。【ツーウエポン】の対象となる（【命運】2.5点で取得可能）。また、ドリノコは投射可能で、空中で爆発させれば状の破片をまき散らす。1行動回数を消費すると、ドリノコを再度1つ取り出すことも可能。

<効果> 「戦極ドライバー」で変身時に使用することで、[追加HP] が+20点。[武器DP]（近接のみ）+2点、[武器命中]（近接のみ）+2個の効果を得る。【インベス召喚】□■（66p）の効果も得る。

名称	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
ドリノコ（近接）	近接1	+0	+3	刺突	-----
ドリノコ（投射）	遠隔5	-1	+3	爆発+刺突	-----
ドリノコ(近接ナギナタモード)	近接2	+0	+3	刺突	2本を合体させたナギナタモード
ドリノコ(投射ナギナタモード)	遠隔5	-2	+5	刺突	2本を合体させたドリノコを回転させて投げる

【取得条件】【命運】1.5点消費。

【発動条件】常駐。

スイカ

<説明> L.S.-10 クラス A の「スイカロックシード」。果物のスイカをモチーフとしている。他のロックシードと異なり巨大で装備というより乗り込むほどのサイズのロックシード。目的に応じて「大玉モード」「ジャイロモード」「ヨロイモード」の3形態に変形可能。専用アームズウェポン「スイカ双刃刀」という両端に刃のついた刀剣を取得。このロックシードは強力だがエネルギー消費が激しく、使用後は灰色になって再使用には時間が必要。

<効果> 「戦極ドライバー」で変身時に使用することで、[追加HP] が+40点。[武器DP] +3点、[回避判定《受け》] +2個の効果を得る。3つのモードへの変形には行動回数の消費はない。

ただし、1セッションで1回しか使用できない。【インベス召喚】□■（66p）の効果も得る。

■大玉モード

手足を収納して搭乗者ごと巨大なスイカとなって転がり、蹂躞する攻撃が可能。【暴れまわり】□□■（AC<?>p）の効果を使用可能。その際の攻撃は下記の「転がり」を使用する。

■ヨロイモード

巨大インベスに対抗するパワードスーツ形態。専用アームズウェポン「スイカ双刃刀」が使用可能。

■ジャイロモード

肩に装備されたジェットエンジンで飛行。【飛行・1】（MS<?>p）の効果を得る。アームの指から連装ガトリング砲を使用可能となる。

■適性武器

専用アームズウェポン「スイカ双刃刀」以外に、全ての【ロックシードのガジェット】で取得できる「ロックシード」の専用アームズウェポンの効果をもした武装を1つ選択することが可能。武器としてのデータは元になった「専用アームズウェポン」と同じ。ただし、扱いとしては専用アームズウェポンではない。

名称	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
転がり	近接1	+2	+3	衝撃	-----
スイカ双刃刀	近接1	+2	+4	斬撃	-----
ガトリング	遠隔10	+2	+2	実弾	-----

【取得条件】【命運】2.5点消費。

【発動条件】常駐。

ウォーターメロン

<説明> クラス A の「ウォーターメロンロックシード」。果物の小玉スイカをモチーフとしている。スイカアームズの試作タイプでもある。装備すると、専用アームズウェポン「ウォーターメロンガトリング」というガトリング砲と刃のついたシールドを取得。

<効果> 「戦極ドライバー」で変身時に使用することで、[追加HP] が+20点。[武器DP]（近接のみ）+2点、[武器命中]、[回避判定《受け》] +2個の効果を得る。【インベス召喚】□■（66p）の効果も得る。

■ウォーターメロンガトリング

[追加HP] +10点（HP0になっても消滅せず武器としての使用は可能、追加HPは準備タイムに【アクトカード】で回復可能）。

名称	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
サイドカット	近接1	+2	+2	斬撃	-----
ウォーターメロンガトリング	遠隔10	-3	+6	光弾	【散布射撃】

【取得条件】【命運】1.5点消費。

【発動条件】常駐。

ピーチ

<説明>クラスAの「ピーチロックシード」。果物の桃をモチーフとしている。装備すると、専用アームズウェポン「白桃丸」という直刀状の斬撃武器を取得。「白桃丸」は刀身部分を分離して飛ばし遠隔操作で攻撃できる。

<効果>「戦極ドライバー」で変身時に使用することで、[追加HP]が+20点。[武器命中]+1個、[回避判定]+1個の効果を得る。【インベス召喚】□■ (66p)の効果も得る。

■超知覚

非戦闘中に耳を澄ますことで、数キロ圏内の音を聞き分けることができ、その音のする方向も分かる。【機知】の難易度(GM指定)が必要。失敗すると、同様の目的での再判定はできない。

名称	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
白桃丸	近接5	+3	+3	斬撃	----

【取得条件】【命運】1.5点消費。

【発動条件】常駐。

チェリー

<説明>クラスAの「チェリーロックシード」。果物のさくらんぼをモチーフとしている。装備すると、専用アームズウェポン「バイキングアックス」という片手斧状の斬撃武器を取得。

<効果>「戦極ドライバー」で変身時に使用することで、[追加HP]が+25点。[武器DP]+3点の効果を得る。【インベス召喚】□■ (66p)の効果も得る。

■高速行動

1戦闘に1回、1手番の行動を[超高速状態]にできる。

名称	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
バイキングアックス	近接1	+2	+4	斬撃	----

【取得条件】【命運】1.5点消費。

【発動条件】常駐。

キウイ

<説明>L.S-13クラスAの「キウイロックシード」。果物のキウイをモチーフとしている。装備すると、専用アームズウェポン「キウイ撃輪」というリング状の斬撃武器を2本取得。【ツウエボン】の対象となる(【命運】2.5点で取得可能)。

<効果>「戦極ドライバー」で変身時に使用することで、[追加HP]が+20点。[武器DP](近接のみ)+3点の効果を得る。【インベス召喚】□■ (66p)の効果も得る。

名称	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
キウイ撃輪(近接)	近接1	+0	+6	斬撃	----
キウイ撃輪(投射)	遠隔5	+0	+4	斬撃	----

【取得条件】【命運】1.5点消費。

【発動条件】常駐。

レモン

<説明>クラスAの「レモンロックシード」。果物のレモンをモチーフとしている。装備すると、専用アームズウェポン「レモンフルーレ」という刺突剣を取得。

<効果>「戦極ドライバー」で変身時に使用することで、[追加HP]が+30点。[武器命中]+2個の効果を得る。【インベス召喚】□■ (66p)の効果も得る。

名称	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
レモンフルーレ	近接1	+1	+5	刺突	----

【取得条件】【命運】1.5点消費。

【発動条件】常駐。

ドラゴンフルーツ

<説明>クラスAの「ドラゴンロックシード」。果物のドラゴンフルーツをモチーフとしている。装備すると、専用アームズウェポン「ドラゴンプラスター」というハンドガンを取得。

<効果>「戦極ドライバー」で変身時に使用することで、[追加HP]が+30点。[武器DP](遠隔のみ)+2点、[武器命中](遠隔のみ)+1個の効果を得る。【インベス召喚】□■ (66p)の効果も得る。

名称	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
ドラゴンプラスター	遠隔10	+1	+5	光線	----
(ガトリングモード)	遠隔10	+1	+5	光線	無双セ이버と合体させたモード(敵本対策)

【取得条件】【命運】2点消費。

【発動条件】常駐。

禁断のリンゴ

<説明>クラスAの「禁断のリンゴロックシード」。禁断のリンゴをモチーフとしている。装備すると、専用アームズウェポン「アップルリフレクター」という盾とそれにしまわれた両刃の剣「ソードプリンガー」を取得。ただし、ヘルヘイムの力を研究するために作られたため、使用すると「ヘルヘイム症」に感染する。

<効果>「戦極ドライバー」で変身時に使用することで、[追加HP]が+35点。[武器DP](近接のみ)+2点【武器命中](近接のみ)+2個の効果を得る。【インベス召喚】□■ (66p)【ヘルヘイムの植物使い】□□□(<?>p)【ヘルヘイムの扉】□□□(62p)の効果も得る。装着中にHPが9以下になった場合、1度だけ【意思】難易度5の判定を行い、失敗するとGMが設定した任意のオーバーロードとなる(簡易エネミーでよい)。NPC扱いとなり、GMの管理下に移行する。以後、復帰する事はない。

■アップルリフレクター

[追加HP]+20点(HP0になっても消滅せずソードプリンガーを収納できる、追加HPは準備タイムに[アクトカード]で回復可能)。

名称	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
ソードプリンガー	近接1	+0	+6	斬撃	----

【取得条件】【命運】3.5点消費。

【発動条件】常駐。

ロックビークルのガジェット

ロックビークル (バイク)

<説明>専用ロックシードを解錠することで、バイク型の時空間転移システムに変わる。デザインの違いでL.V.-01 サクラハリケーンと、L.V.-02 ローズアタッカーがある。

<効果>バイクとして機能するほか、あなたが望むならクラックを発生させ乗車している者とともに「ヘルヘイムの森」へ行ったり、あるいは戻ってきたりできる。非戦闘中に使用可能。

名称	移動力	車両HP	乗員	命運	避 / 受
ロックビークル	30	35	2	1	-2/-4

【取得条件】【命運】1点消費。

【発動条件】常駐。

ダンテライナー

<説明> L.V.-03 飛行型ロックビークル。専用ロックシードを解錠することで、飛行するバイク型ビークルに変わる。

<効果>あなたが望むならクラックを発生させ「ヘルヘイムの森」へ行ったりあるいは戻ってきたりできる。【飛行・2】(MS<?>p)の効果をj得る。

名称	移動力	車両HP	乗員	命運	避 / 受
ダンテライナー	35	30	2	1	-1/-5

名称	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
バルカン	遠隔10	+1	+3	実弾	----

【取得条件】【命運】2点消費。

【発動条件】常駐。

チューリップホッパー

<説明>L.V.-04 二足歩行型ロックビークル。ロックシードを解錠することで、バッタの様な足で移動する乗り物になる。特殊装備として一時的に空間にクラックを生成し対象を排除することができる。

<効果>

名称	移動力	車両HP	乗員	命運	避 / 受
チューリップホッパー	15	35	1	1	-3/-2

名称	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
バルカン	遠隔10	+1	+3	実弾	----

格闘脚	近接1	+3	+3	衝撃	----
-----	-----	----	----	----	------

格闘脚 (決め技)	遠隔10	+1	+6	衝撃	決め技□■ ■ エネルギーを蓄えたキック技。
-----------	------	----	----	----	------------------------

簡易クラック□■ ■	遠隔5	【運動】難易度2に失敗した対象1体をシーン外に排除する。排除先は、現実世界であれば「ヘルヘイムの森」へ、「ヘルヘイムの森」であればその逆。【ボスガジェット】を持つ者には効果はない。			
------------	-----	--	--	--	--

【取得条件】【命運】2点消費。

【発動条件】常駐。

カチドキロックシードのガジェット

カチドキロックシード

<説明>カチドキロックシードを「戦極ドライバー」に装着して変身する重装甲の装備。エナジーロックシードを上回る能力を持っている。

<効果>「戦極ドライバー」で変身時に使用することで、[追加HP]が+40点。[武器DP]+3点、[回避判定《受け》]+2個の効果を得る。[装着状態]の[強化変身]である。

■付属装備

自動取得の武器として【火縄大楯DJ銃】が得られる。【火縄大楯DJ銃】が不要な場合、【取得条件】の【命運】が-1.5点される。

専用アームズウエポンとして「カチドキ旗」というロッド状の武器が二本装備される。【ツウエポン】の対象となる（【命

名称	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
カチドキ旗	近接1	+1	+5	衝撃	----

【取得条件】【命運】3点消費。

【発動条件】常駐。

火縄大楯DJ銃

<説明>カチドキロックシードでの変身時に付属する銃型武器。「無双セイバー」と合体させることで大剣形態に変形する。側面のDJテーブルをスクラッチ（こする）することで銃形態の威力が変わる。カチドキロックシードをセットすることで銃、大剣各形態のどちらでも発動する【決め技】を放つ。

<効果>通常は射撃武器として銃モードを使用する。「無双セイバー」を取得している場合は、「無双セイバー」を合体させることで射撃攻撃から近接攻撃へと、行動回数を消費せず切り替えて使用可能（その間は「無双セイバー」使用不可）。また近接と遠隔の【決め技】を取得可能。下記参照。使用回数は共通で1回□■■である。

名称	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
銃モード（大砲）	遠隔12	+2	+11	爆発+光線	【決め技】使用回数は上記。
銃モード（連射）	遠隔12	+5	+3	光線	散布射撃
銃モード（通常）	遠隔12	+3	+5	爆発+光線	----

「無双セイバー」と合体時

大剣モード（通常）	近接1	+3	+6	爆発+光線	----
大剣モード（決め）	近接1	+4	+12	爆発+光線	【決め技】使用回数は上記。

【取得条件】【カチドキロックシード】取得時に自動取得。

【発動条件】【カチドキロックシード】を使用して変身中。常駐。

その他のロックシードのガジェット

フィフティーン

＜説明＞「悪の組織」がロックシードを研究して作り出した人造ロックシード。「戦極ドライバー」で変身可能。骸骨をまとった様な武者姿となる。専用アームズウェポンは黄泉丸（よみまる）という骨型の剣。黄泉丸は「フィフティーン」のロックシードを所持していれば、任意に取り出せ、変身前も使用可能。ただし常時1本しか出すことはできず、破壊されれば再度取り出せる。

＜効果＞「戦極ドライバー」で変身時に使用することで、[追加HP]が+30点。[武器命中]+2個、[武器DP]+2点の効果を得る。【インベス召喚】の効果はない。取得条件として、何らかの「悪の組織」に属しているか、以前属していたという設定が必要。

名称	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
黄泉丸	近接1	+2	+4	斬撃	----

【取得条件】【命運】1.5点消費。

【発動条件】常駐。

レジェンドライダー（ロックシード）

＜説明＞「レジェンドライダー」と呼ばれるいわゆる仮面ライダーの能力を宿したロックシード。このロックシード自体の出自はGMの任意。対象となる仮面ライダーの頭部を模した装甲をまとう。

＜効果＞「戦極ドライバー」で変身時に使用することで、[追加HP]が+30点。[武器命中]+2個、[武器DP]+2点の効果を得る。【インベス召喚】の効果はない。

専用アームズウェポンとしてモチーフのライダーが使用する装備1つを取得しても良い。同じ数値の【命運】を支払って取得する。ただし、[ガジェット]に付属するタイプの【命運】の数値がわからないものや、取得に必要な【命運】が1.5点未満の場合は、一律1.5点の【命運】を支払う必要がある。もし、PCが『マスカレイドスタイル』で以前にオリジナルの仮面ライダーを作成してプレイしたなら、そのライダーの「レジェンドライダー（ロックシード）」という設定でもかまわない。例、過去の仮面ライダーが自らのパワーで生み出した。

「悪の組織」が過去の仮面ライダーの能力を研究して作り出したなど。

【取得条件】【命運】2点消費。

【発動条件】常駐。

コネクト

＜説明＞このロックシードは変身用ではない。「ソニックアロー」にセットして蓄積したエネルギーを放つことで、ロックシードを無人で操り戦わせることができる。

＜効果＞使用には「ソニックアロー」が必要。セットして発動させることで、あなたが持っている任意の「スイカアームズ」か「チューリップホッパー」を無人で自在に操ることができる。使用回数を使用した数だけ同時にコントロール可能。発動したPCの隣接マスにコントロールした無人機を配置する。「スイカアームズ」「チューリップホッパー」はそれぞれ簡易NPCを使用する。行動は個別に管理されるが、【耐久ザコ】の[ガジェット]が自動的に付与され、操縦中はあなたは行動手番を失う。

【取得条件】【命運】2.5点消費。

【発動条件】行動回数1回。

15レジェンドライダーズ

＜説明＞15種類の「レジェンドライダー」の力を宿した、ライダーの顔が15個描かれたロックシード。使用時に任意1つを選択できる。このロックシード自体の出自はGMの任意。対象となる過去の仮面ライダーの頭部を模した装甲をまとう。

＜効果＞「戦極ドライバー」で変身時に使用することで、[追加HP]が+35点。[武器命中]+3個、[武器DP]+2点の効果を得る。【インベス召喚】の効果はない。

専用アームズウェポンとしてモチーフのライダーが使用する装備1つを取得しても良い。同じ数値の【命運】を支払って取得する。ただし、[ガジェット]に付属するタイプの【命運】の数値がわからないものや、取得に必要な【命運】が1.5点未満の場合は、一律1.5点の【命運】を支払う必要がある。もし、PCがマスカレイドスタイルで以前にオリジナルの仮面ライダーを作成してプレイしたなら、そのライダーの「レジェンドライダー（ロックシード）」という設定でもかまわない。原典『鎧武』の劇場版では平成ライダー15人の力を宿した「平成ライダーロックシード」や昭和ライダーの力を宿した「昭和ライダーロックシード」が登場。

【取得条件】【命運】3.5点消費。

【発動条件】行動回数1回。

ヨモツヘグリロックシード



<説明>ユグドラシルコーポレーションが初期に開発したロックシード。極限まで威力を高める実験の結果生まれた。本来、ロックシードを「戦極ドライバー」に装着して変身すると身体にエネルギーが与えられるが、ヨモツヘグリロックシードは逆に生命力を急激に蝕んでいく。

<効果>「戦極ドライバー」で変身時に使用することで、[追加HP]が+40点。あなたはHP1点を1個のダイスに変換することができる。一度に10HPまで使用可能。ただし、[追加HP]分はダイスには変換できない。[装着状態]の[強化変身]である。他のロックシードと違い、この[ガジェット]はこちらの使用回数を使って変身する。

■専用アームズウエポン生成

全てのロックシードの専用アームズウエポンを任意に最大2つまで出現させられる。同時に出現させられるのは2つまでなので、それ以上出現させると、古い物から順に消滅する。「メロンディフェンダー」「アップルリフレクター」の追加HPは何回出現させてもそれぞれ合計で+20点であることに変わりはない。これらの武器は、持ち替え行動を行わずに攻撃の都度、武器を変更できる。また、出現させた武器は[武器DP]+3点の効果を得る。

■オーバーロードウエポン生成

【オーバーロードウエポン】を適用した武器を2種類作成可能。[ガジェット]取得時に設定し変更は不能。「専用アームズウエポン生成」の能力で出現させられる。ただし、専用アームズウエポンと異なり、「出現させた武器は[武器DP]+3点の効果を得る」の効果は得られない。

【取得条件】[ユグドラシルコーポレーション]の取得。【命運】2.5点消費。

【発動条件】行動回数1回。

禁断の果実



NPC用

<説明>ヘルヘイムの森の侵食により、森の中に誕生する超常的な力を宿した果実（詳細は<?>p）。この果実を最初に手に入れる者は、女性である。その女性は「始まりの女」と呼ばれる「禁断の果実」の力を宿した超常的な存在となり、「禁断の果実」を勝ち取る戦いを勝ち抜いた男性に「禁断の果実」を与える役目を持つ。「禁断の果実」を得た男性は「始まりの男」となる。2人がそろったらその力で世界を改変することとなる。原則として、改変は劇的なもので今までの世界とは大きく異なる。「始まりの女」「始まりの男」は眠っている人など意識がはっきりしていない状態の対象に精神世界でコミュニケーションをとることが可能で、その際距離は問わない。

原典『鎧武』では、その強大な力で都市に対して降り注いだ戦術ミサイルを全て停止させ消し去ったり、時間を跳躍したり、世界中にクラックを出現させたりしている。原典の最後では主人公達は「始まりの女」「始まりの男」となり、この世界を改変するのを拒み、別の生命のない天体で新たな世界を作る決意をする。ただし、死んだ者を蘇らせることはできない。

<効果>本ゲームでは「禁断の果実」によってどんなことが可能なかはGMに一任される。GMが特に設定しない場合、「禁断の果実」を手に入れた者は人間ではなくなる。容姿外見も部分的に変質する（原典『鎧武』では、髪が白髪となり、片目の瞳の色が赤く変わった）。身体はエネルギー体にもなる様になる。データとしては、すべての[武器命中]+3個、[武器DP]+5点、[肉体HP]+50点を得る。「禁断の果実」は体内に取り込まれるが、外科的に取り出すことはできない。体内に取り込んだ「禁断の果実」を譲渡できるのは本人のみである。

【取得条件】【命運】3点消費。

【発動条件】上記参照。

エナジーロックシードのガジェット

エナジーロックシード



<説明>クラスSのロックシードで、「メロンエナジー」「レモンエナジー」など「〇〇エナジー」とモチーフにより異なる。「ゲネシスドライバー」に装備して変身する。

<効果>この[ガジェット]は他の[ロックシードのガジェット]任意一つに適用することで、その「ロックシード」を（ロックシード名）エナジーロックシード」に作り替える（変身できる物のみ）。作り替えられた「エナジーロックシード」は「ゲネシスドライバー」で変身時に使用可能。元の「ロックシード」の効果に加えて、[追加HP]が+10点。[武器DP]+1点、[武器命中]+1個の効果を得る。また、元の「ロックシード」に付属する「専用アームズウエポン」や特殊効果も使用可能。

【取得条件】変換用のロックシード1つ。【命運】0.5点+上記参照消費。

【発動条件】常駐。

黒の菩提樹のガジェット

黒の菩提樹

□□□

<説明>ユグドラシルコーポレーションを離反した科学者たちによるカルト集団。同組織とユグドラシルコーポレーションの技術、人物、計画、施設についての知識を持っている。

<効果>同組織とユグドラシルコーポレーションの技術、人物、計画、施設に関する知識についての判定が可能。判定には+5個の修正がつく。

【取得条件】【命運】0.5点消費。

【発動条件】【判定ロール】前。

ザクロ

■ ■ ■

<説明>クラスAの「ザクロロックシード」。ザクロをモチーフとしている。装備すると、専用アームズウェポン「セイヴァーアロー」というソニックアローに似た弓矢状の射撃武器を取得。

<効果>「戦極ドライバー」で変身時に使用することで、【追加HP】が+25点。【武器DP】（遠隔のみ）+2点の効果を得る。

■ザクロシード□ ■ ■ ■

「ザクロロックシート」から生成されるロックシード型の洗脳装置。所持者に対して【洗脳状態5】（PCまたはGMが指定したNPCに対しては【洗脳状態1】）。使用回数と行動回数を1回消費することで、自分に加え隣接1マス全ての対象に対して20点の【爆発】ダメージを与える。《避け》不可。PCが使用する場合、シーン内で手渡す演出を行えば、1シーン最大5個渡す事ができる。

【取得条件】【命運】1.5点消費。

【発動条件】常駐。

ザクロコア

■ ■ ■

<説明>ゲネシスコアに似た装置。戦極ドライバーにセットすることでロックシードの力を2つ同時に使用できる。

<効果>【戦極ドライバー】で変身中に使用可能。【装着状態】の【基本変身】。変身のための使用回数は【戦極ドライバー】のものを使用。この変身は「戦極ドライバー」に使用しているロックシードに加えて、追加で1つの「ロックシード」が必要。変身は【ゲネシスドライバー】で変身した場合と同じように扱う。ただし、「戦極ドライバー」の装備と【決め技】も使用できる。

装備中の「ロックシード」は切り替え可能。

■付属装備

自動取得の武器として【セイヴァーアロー】が得られる。

■付属能力

- ・「インベス」を現実世界で完全に実体化させることが可能。
- ・ヘルヘイムの森の果実を「ロックシード」に変化させることが可能。この能力は変身していなくても、ドライバーを所持しているだけで効果を発揮する。
- ・「生命維持機能」変身せずにロックシードを装置に付けておくと、装着者はロックシードのエネルギーを体内に吸収でき、栄養摂取の必要が無くなる。

【取得条件】【戦極ドライバー】の取得。【命運】0.5点消費。

【発動条件】行動回数1回。

セイヴァーアロー

■ ■ ■

<説明>ゲネシスドライバーに付属する弓形の武器で、エネルギーの矢を放つ。弓の部分は刀となっており近接戦も可能。弓の握り部分にロックシードをセットして【決め技】を放つこともできる。

<効果>近接攻撃と射撃攻撃が行動回数を消費せず切り替えて使用可能。また近接と遠隔の【決め技】を取得可能。効果は【セイヴァーアローの決め技】からそれぞれ1個ずつ選択。使用回数は共通で2回□□■。

名称	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
通常（近接）	近接1	+2	+4	斬撃	-----
通常（遠隔）	遠隔8	+1	+3	光線	-----

セイヴァーアローの決め技

名称	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
遠隔決め技（基本）	遠隔8	+3	+7	※1	【決め技】使用回数は上記。
遠隔決め技（威力）	遠隔8	+0	+10	※1	【決め技】使用回数は上記。
遠隔決め技（迅速）	遠隔8	+5	+5	※1	【決め技】使用回数は上記。
近接決め技（基本）	近接1	+3	+10	※1	【決め技】使用回数は上記。
近接決め技（威力）	近接1	+1	+12	※1	【決め技】使用回数は上記。
近接決め技（迅速）	近接1	+5	+8	※1	【決め技】使用回数は上記。
近接決め技（薙ぎ払い）	近接1	+3	+7	※1	【決め技】隣接マスすべてが対象。使用回数は上記。

※1（斬撃or刺突or衝撃）+光線

【取得条件】【ザクロコア】の取得時に自動取得。

【発動条件】【戦極ドライバー】で変身中。常駐。

極ロックシードのガジェット

極ロックシード



<説明>「知恵の実」から作り出された究極のロックシード。カチドキロックシードを装備した「戦極ドライバー」の側面に鍵の様に差し込むことで「ロックオープン」し究極の姿「極（きわみ）アームズ」となる。胸部の装甲には多彩なフルーツの模様が象徴的に描かれており、極ロックシードはあらゆるロックシードの力を内包している。そのため、各ロックシードの専用アームズウェポンを任意に出現させ自在に使いこなすことができる。

<効果>カチドキロックシードを「戦極ドライバー」に使用して変身した状態からのみ変身が可能。変身することで、[追加HP]が+30点。[装着状態]の[強化変身][最強形態]である。他のロックシードと違い、この[ガジェット]はこちらの使用回数を使って変身する。また、[オーバーロードインベスのガジェット]を種族の条件を無視して取得可能になる。この効果は、変身していなくても使用可能となる。「ヘルヘイムの果実」を食べてもインベス化せず、しかも美味しいと感じるようになる。

■全武器使用

全てのロックシードの専用アームズウェポンを任意に最大2つまで出現させられる。専用アームズウェポン以外に【ソニックアロー】【無双セイバー】【火縄大橙DJ銃】も2つ出現させられる。ただし、これらはあなたが取得しているロックシードあるいはドライバーの装備として持っていた場合に限られる。同時に出現させられるのは2つまでなので、それ以上出現させると、古い物から順に消滅する。「メロンディフェンダー」や「アップルリフレクター」の追加HPは何回出現させてもそれぞれ合計で+20点であることに変わりはない。これらの武器は、持ち替え行動を行わずに攻撃の都度、武器を変更できる。また、出現させた武器は最初の1攻撃にだけ[武器DP]+5点の効果を得る。ただし、同じ武器を続けて出しても+5点の効果は得られない。

■召喚攻撃□□■

装備として出現させる武器をそのまま召喚し対象に次々に放つ攻撃。あなたは、任意の専用アームズウェポンを5つ選択し、それらを[射程]近接5マスとして連続で攻撃可能。この時の攻撃には[武器DP]+5点の効果は無い。この攻撃は[超加速状態]として扱わない。発動には行動回数全消費が必要。

■ツウエボンの特例

特例的に極アームズ時の全ての武器の組み合わせは、異なる武器同士でも「ツウエボン」として使用可能。その場合は【ツウエボン】の[ガジェット]を0.5点で取得可能。

■付属決め技

【戦極ドライバー】で得られる[決め技]は使用できなくなる。代わりに下記の[決め技]を発動可能。1回倒すと「極（きわみ）スカッシュ!」、2回倒すと「極オーレ!」、3回倒すと「極スパーキング!」となる。この3種類の[決め技]は3つ下記の[極みアームズの決め技]から効果を設定する。使用回数は3つの決め技共用で2回□□■。

極アームズの決め技

名称	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
遠隔決め技（基本）	遠隔8	+3	+8	※1	[決め技] 使用回数は上記。
遠隔決め技（威力）	遠隔8	+0	+11	※1	[決め技] 使用回数は上記。
遠隔決め技（迅速）	遠隔8	+5	+6	※1	[決め技] 使用回数は上記。
近接決め技（基本）	近接1	+3	+11	※1	[決め技] 使用回数は上記。
近接決め技（威力）	近接1	+1	+13	※1	[決め技] 使用回数は上記。
近接決め技（迅速）	近接1	+5	+9	※1	[決め技] 使用回数は上記。
近接決め技（確ぎ払い）	近接1	+3	+8	※1	[決め技] 隣接マスすべてが対象。使用回数は上記。

※1 （斬撃or刺突or衝撃）+光線

【取得条件】【カチドキロックシード】取得。【命運】2.5点。

【発動条件】【カチドキロックシード】を使用して変身中。行動回数1回。

人造人間のガジェット

良心回路



<説明>この装置が内蔵された「人造人間」は暴力・破壊活動は行えない。戦闘活動は「守る」為に必要な最低限の範囲でのみ行うようにプログラミングされている。ただし、「自己犠牲モード」を発動させることで、限界以上の力を発揮できる。しかし、それは自らの暴走を招きかねない捨て身の手段でもある。

<効果>【勇気】(MS<?>p) 【友情】(MS37p) 【愛】(MS48p) を【命運】を支払って取得可能となる。使用回数を消費すると「自己犠牲モード」が発動、1戦闘シーン中効果を発揮し、あなたの【武器命中】+3個、【武器DP】+3点する。また、【フルパワー】 (MS<?>p) の効果も使用可能になる。「自己犠牲モード」のあと戦闘が終了するとHPのこり1点までダメージを受ける。

【取得条件】【メカニック】(FG<?>p) の取得。【命運】2点消費。

【発動条件】常駐。

戦闘回路



<説明>戦闘に特化した回路で、人造人間の人格にも影響し破壊衝動を生む。

<効果>【武器命中】+2個、【武器DP】+2点、【肉体HP】+10点を得る。【執念】(MS49p) が取得可能となる。

【取得条件】種族が【人造人間】である。【良心回路】を取得していない。【命運】1点消費。

【発動条件】常駐。

セラミックアーマーボディ



<説明>最新の複合装甲とハイブリッドアクチュエーターの機動力を持った超人的ボディ。

<効果>【肉体HP】+50点される。複数取得は不可。この【ガジェット】を取得しているものは【超人状態】や【怪人状態】【装着状態】でも無いが【基本変身】として扱う。

【取得条件】種族が【人造人間】である。【命運】消費なし。

【発動条件】常駐。

ナノ結晶ディスプレイ



<説明>身体の表面に施された微細な3Dディスプレイにより人間の姿に変わることができる。だが、その戦闘能力が変わることは無い。

<効果>使用回数を使うことで人間の姿になる。服装や表情も再現され、知らなければそれを人だと思ってしまう。変身できる人間の姿は最初に設定した1つの姿のみ。外見は人間だが、使用できる能力に変化は無い。この【ガジェット】の効果はシーンが変わっても解除するまで継続する。重複取得不可。

【取得条件】種族が【人造人間】である。【命運】1点消費。

【発動条件】行動回数1回。

ギルの笛



<説明>内蔵する高周波発生装置。本来はデータ交換用のシステムだが、それを逆手に取って対象を機能異常にさせる。

<効果>使用回数を使うことで射程5マス以内の種族が【人造人間】の対象1体に【スタン判定4】を与える。

【取得条件】種族が【人造人間】である。【命運】1点消費。

【発動条件】行動回数1回。

ハカイダーショット



<説明>人造人間用、大型万能リニアハンドガン。散弾、徹甲弾を自在に切り替えて使用可能。グレネードユニットを付ければ広範囲を攻撃することもできる。

名称	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
散弾	遠隔8	+3	+3	実弾	散布射撃可能
徹甲弾	遠隔8	+1	+5	実弾	----
グレネード	遠隔8	+3	+8	爆発	使用回数 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

【取得条件】【メカニック】(FG<?>p) の取得。【命運】2点消費。

【発動条件】常駐。

ハカイダーボディ



<説明>人造人間のボディを装備として使用、人間の脳を移植することで圧倒的な戦闘力を得られる。局地戦の陣頭指揮などを行う目的で開発されたシステム。

<効果>この「ガジェット」を取得したら、別途「[人造人間]」のキャラクターを作成してそちらに変更する。その際、この「ガジェット」の【命運】は「[人造人間]」側から消費される。人格や記憶が移行され、精神的能力や格闘術などは移行可能（GM判断）、素性が明確であれば地位に関する能力も移行してよい。移行した分の【命運】は「[人造人間]」側から消費される。移行には外科脳手術が必要で、手術により1シーン登場できない。人間の身体に戻る場合も1シーン登場できない。

【取得条件】種族が「人間」である（上記参照）。【命運】2点消費。

【発動条件】常駐。

電磁エンド



<説明>電気エネルギーをオーバーロードさせて対象に送り込む捨て身の必殺技。自らも相当な負荷を受ける。

<効果>対象に与えたダメージと同値のダメージをあなたも受ける。攻撃に「真・電磁エンド」を使用した場合ダメージを受けてHPが0になったら【死亡】として扱う。

名称	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
真・電磁エンド	近接1	+15	+15	電撃	【決め技】
電磁エンド	近接1	+5	+12	電撃	【決め技】

【取得条件】種族が「[人造人間]」である。【命運】1点消費。

【発動条件】行動回数1回。

ARK研究所



<説明>あなたはARK研究所の職員、もしくは元職員である。同社の技術、人物、計画、施設についての知識を持っている。

<効果>同社の技術、人物、計画、施設についての知識についての判定が可能。判定には+5個の修正がつく。

【取得条件】【命運】0.5点消費。

【発動条件】【判定ロール】前。

メガヘクスのガジェット

機械化融合



<説明>接触によりあらゆる物質を取り込んで、自らの能力とする。使用回数を消費すれば、フレーバーの範囲で都市や人々を次々に機械化していくなども可能。

<効果>近接攻撃が命中した場合、対象の持っている「ガジェット」任意1つを自動でコピー取得（NPCの場合）し、次のラウンドから使用可能。PCがコピーで「ガジェット」を取得する場合は、必要な【命運】+0.5点を支払って取得する。また、シーン内で「[戦闘不能]」か「[死亡]」しているキャラクターに触れることで、その対象の持つ「ガジェット」を任意に1つ取得可能。

コピーする「ガジェット」は取得条件を無視して使用可能だが、対象となるのは技術や知識や超常能力などである（GM判断）。

コピー「ガジェット」も機械化融合も重複取得不可。

【取得条件】種族が「メガヘクス」である。【命運】消費なし。

【発動条件】常駐。

統合意識切断



<説明>PCが「メガヘクス」をプレイする場合に取得する必要がある。メガヘクスの母星の統合意識から、何らかの事情で遮断された「個体」となった「メガヘクス」を意味する。GMが許可するのであればこの「ガジェット」を取得していないPCを作成しても構わないが、その場合GMの方針に従って「集合意識」としての「メガヘクス」をプレイする事になる。

<効果>PLの意思で自由に行動可能。

【取得条件】種族が「メガヘクス」である。【命運】消費なし。

【発動条件】常駐。

メガヘクスボディ



<説明>メガヘクスの超科学で作られた端末用の戦闘装甲。人型の機械の姿をしている。戦闘モード（演出）ではマントを両腕の武器に変化させて戦う。

<効果>この「ガジェット」を持つ者は常に「[超人状態]」で【基本変身】とする。【肉体HP】が+40点。重複取得不可。

名称	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
パルスガン	遠隔10	+1	+4	光線	----
ブレイド	近接1	+2	+4	斬撃	----

【取得条件】種族が「メガヘクス」である。【命運】消費なし。

【発動条件】常駐。武器は行動回数1回。

情報吸収&再生



NPC用

<説明>接触により人の頭やコンピューターなどの記録媒体の情報を瞬時に吸収し、その言語や記録内容を理解できる。知識や情報収集は演出の範囲であれば自由に行って良い。メガヘクスは独自に言語を使うが、異文明との接触時には速やかに該当文明の言語を習得し降伏と同化の勧告を行う。また、記録の中にある存在を機械的に生成する事も可能。劇中ではライバルキャラクターを蘇らせた。

<効果>使用回数を1回消費する事で【ザコ生成】（31p）の効果も1回使用するか（知識を得たエネミーのみ生成可能）、GMが事前に準備したNPCが居れば、それらを1体生成可能。ただし、生成されたNPCはその人格の本来の意志に従って活動するため協力するとは限らない。PLが望むならGMと相談して任意のNPCを作成する事もできる。【統合意識切断】を取得しているキャラクターはフレーバーとしての使用しかできない。

【取得条件】種族が「メガヘクス」である。【命運】消費なし。

【発動条件】行動回数1回。

特状課のガジェット

重加速軽減機



<説明>重加速現象を軽減するバックバック型の装置。
<効果>装着者は「重加速状態1」を無効化できる。

【取得条件】【特状課】の取得。【命運】1点消費。
【発動条件】常駐。

重加速現象探知機



<説明>重加速現象の痕跡を探知できる手に持つアンテナ状の装置とランプだけのヘルメットのセット。そのため奇抜で異様な外見になってしまう。

<効果>重加速現象が発生した位置や方向を探したり、その痕跡を探査するのに使用可能。【判定ロール】+5個。

【取得条件】【特状課】の取得。【命運】1点消費。
【発動条件】使用回数1回。

重加速軽減装甲服



<説明>装甲付き重加速軽減機。
<効果>装着者は「重加速状態1」を無効化できる。【追加HP】+15点。【電撃】属性の攻撃を無効化。

【取得条件】【特状課】の取得。【命運】1.5点消費。
【発動条件】常駐。

量産型シグナルドライバー



<説明>警察庁が独自に「シグナルドライバー」を量産化したもの。「シグナル交換用バイク」機能など技術面とコスト面含め性能は大幅に制限された仕様となっている。また、装着者の安全を考慮した「マッハエスケイプ」機能を搭載している。変身用のベルト「量産型シグナルドライバー」に「特状課キー」をセットして発動、変身する。外見は「シグナルドライバー」の装着者に似ていなくもない。各都道府県の特状課に少数配備されいく予定。

<効果>「特状課キー」を「量産型シグナルドライバー」に挿して使用する【装着状態】の【基本変身】。変身すると【種族】の【能力値割り振り点】を15点として変身後の能力値割り振りを再設定。【追加HP】+18点。【グラビティドライブ機関】(00p)を自動取得。変身中は「重加速状態3」を無効化する。

■「マッハエスケイプ」機能

【脱出判定】に+3個の効果を発揮する。

■【フルスロットル技】(使用回数1回消費)

フルスロットル技	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
フルスロットル技	近接1	+4	+8	衝撃+光線	攻撃方法の演出は任意。

【取得条件】【特状課】の取得。【命運】1.5点消費。
【発動条件】行動回数1回。

ハイグレード仕様



<説明>「ドライブ」式典仕様。警察庁の式典などで使用する事を想定してデザインされたゴージャスな見た目が特徴。性能に差はない。ただし、あまりの高級仕様に、装着者が「パワーアップしている」と思い込めば、その錯覚で戦闘能力が向上するとさえ言われている。

<効果>取得すると、あなた(あるいは任意1名)の取得している【ドライブドライバーのガジェット】【シフトカーのガジェット】が高級仕様となる。もしこの外見の変化が、見た目だけと知らなければ、【命中判定】+1個、【武器DP】+1点の効果を得る。ただし、効果がない事を知れば、この効果は失われる。【命運】も返却される。

【取得条件】【特状課】の取得。【命運】1点消費。
【発動条件】上記参照。常駐。

加重力靴



<説明>外見は普通の靴だが、小型の重力制御装置を内蔵した靴でキック力を飛躍的に増加させることができる。

<効果>近接武器【格闘術】の【武器DP】を+8点する。ただし、【変身】していると装備する事はできない。重複取得不可。

【取得条件】【特状課】の取得。【命運】1点消費。
【発動条件】行動回数1回。

記憶改ざん解毒剤

□□■

<説明>「これを体内に注入すると【記憶改ざん針】のナノマシンを分解し記憶の改ざんが無効化される。

<効果>行動回数を使用回数を1回使って任意の対象1人に使用可能。【記憶改ざん針】の効果を無効化する。

【取得条件】【命運】1点消費。

【発動条件】常駐。

対怪人強化弾頭

■ ■ ■

<説明>銃器に使用できる怪人用の強化弾。

<効果>属性【実弾】の武器であれば、任意1種類の攻撃に適用可能。DP+2点する。

【取得条件】【特状課】の取得。【命運】1点消費。

【発動条件】常駐。

ドライブドライバーのガジェット

ドライブドライバー

□□□

<説明>「トライドロン」搭載のナビゲーションシステム。取り外してベルト状の変身装置となる。変身には変身者の右腕に「シフトプレス」を装着し、「シフトカー」1台をセット、「トライドロン」から射出される変身用のタイヤの装着が必要である。変身後は重加速環境下でも活動できるグラビティドライブエンジンで稼働するG-ドライブングスーツを疑似物質により生成する。

<効果>この【ガジェット】は【ドライブシステム】である。取得すると変身を管理する特殊車両【トライドロン】(00p)と変身ベルト「ドライブドライバー」と腕輪【シフトプレス】(00p)が自動取得される。

変身を行うには、「ドライブドライバー」と「シフトプレス」の装着だけでなく「トライドロン」が戦闘シーンに居なくてはならない。変身についての詳細は【シフトカーのガジェット】参照。

通常「ドライブドライバー」のナビゲーションはAI(GMがNPCとして担当)が行うが、プレイヤーが「ドライブドライバー」役をプレイする事も可能。詳しくは【ドライブドライバーのPC化】を参照。

変身には別途【変身用シフトカー】(00p)の取得が必要。

■デュアルスキャナー

ドライブドライバーに装備された光スキャン装置。画像解析と警察のデータバンクを照合して犯人や場所の特定が可能。物体の性質検査もできる。それらの【判定ロール】に+3個。

【取得条件】【人間系】の取得。【命運】1.5点消費。

【発動条件】【アッセンブルギア】取得車両がシーン内に居る。行動回数1回。

シフトプレス

□□□

<説明>「ドライブシステム」の1つ。腕に装着する変身装置の一部で、変身用、タイヤ交換用のシフトカーをセットして使用する。

<効果>この【ガジェット】はシフトカーのフルロットル技を使用する時に使う。シフトカーの記述に合わせて使用回数を消費して効果を発動する。【変身】に関しては【ドライブドライバー】(00p)を参照。

【取得条件】【ドライブドライバー】取得時に取得。

【発動条件】行動回数1回。

ドライブドライバーPC化

<説明>あなたはかつて人間だったが何らかの理由で、その意識を「ドライブドライバー」に移植されている事を示す。意識と知識はあり会話も可能だが、ベルト状であるため自立行動はできない。通常であれば「ドライブドライバー」のナビゲーションはAIが行う。

<効果>この【ガジェット】を取得したという事は、あなたは変身ベルト「ドライブドライバー」のナビゲーションAIである。他のPCが【ドライブドライバー】の【ガジェット】を取得しており、その「ドライブドライバー」役をプレイしても良いと許可した場合にかぎり取得可能。あなたは戦闘ラウンドの手番において直接戦う事もできないし、自立行動もできない。変身する【ガジェット】も取得できない。戦闘や物理的な行動、あるいは超能力の様に人間の精神力で引き起こす力も使用できない。知性や話術に関する【ガジェット】なら取得可能（GM判断）。あなたは、ゲーム運用上「シフトカー」や「トライドロン」を動かす事はできる。「変身用シフトカー」はあなたの意識とリンクしており自身の端末として会話も可能。自分の行動手番でそれらを【行動共有ルール】で行動させられる（GMがNPCとして「ドライブドライバー」を扱っている場合は行動は行わない）。変身者が【ドライブドライバー】で変身中にHPが0になる攻撃を受けた場合「身代わりになる」と宣言する事で、代わりにあなたの【肉体HP】を適用できる。あなたのHPが0になれば変身は解除される（【戦闘不能】か【死亡】かの選択肢は独自に選べる）。変身者が変身に使用する【ドライブドライバー】の【ガジェット】の【命運】1.5点はあなたが代わりに消費する事。

【取得条件】【種族】が【人間】である。自分以外のPCが【ドライブドライバー】を取得。【命運】1.5点消費（上記参照）。
【発動条件】常駐。

トライドロンキー

<説明>あなたの持つ「ドライブシステム」のデータバックアップメモリ。取得している「ドライブシステム」の変身に必要な全データと、「ドライブドライバー」のAIデータを保持している。「ドライブドライバー」が破壊された時のバックアップとしても使用できる。ただし、シフトカーを使用できないので、「ドライブタイヤ」を使用した能力は使えないし、変身に「トライドロン」など車両を融合する「タイプトライドロン」「タイプネクスト」「タイプスペシャル」には変身できない。「シグナルドライバー」とも簡易互換機能を持っており、形状などが異なる場合もあるが、「ドライブシステム」の変身を再現できる。原点『ドライブ』では「ドライブドライバー」を失った主人公が「マッハドライバー-炎（シグナルドライバー）」を使用して、データに残っていた「テッドヒートドライブ（超テッドヒートドライブ）」に変身した。ただし、「ドライブタイヤ」は装備されず、外見形状も異なっている。

<効果>追加の変身回数を得る【ガジェット】。あなたが別途取得している【シフトカーのガジェット】の【変身用シフトカー】か、【シグナルバイクのガジェット】の【変身用シグナルバイク】の変身を任意1つ行える。変身の使用回数は【トライドロンキー】のものを使用。変身の効果は同じだが、【タイヤ交換用シフトカー】【シグナル交換用シグナルバイク】は使用できない。また、「タイプトライドロン」「タイプネクスト」「タイプスペシャル」には変身できない。

【取得条件】【命運】1点消費。
【発動条件】「ドライブドライバー」または「シグナルドライバー」での変身時。行動回数1回。

グラビティドライブ機関

<説明>グラビティドライブエンジン「コア・ドライビア」で稼働するメカである事を意味する。このエンジンの回転と振動は重加速を無効化する特性がある。

<効果>グラビティドライブ機関は【メカニック】の【ガジェット】を持つ者や【装着状態】での変身、車両に搭載可能（GM判断）。取得時に指定し変更は不可能。【重加速状態3】までを無効化する。搭載していれば、変身していない状態でも無効化は有効。

【取得条件】上記参照。【命運】1点消費。
【発動条件】常駐。

シフトカーホルダー

<説明>シフトカーを3台セットできるベルトに付けるホルダー。

<効果>シフトカーまたはシグナルバイクをセットするとシフトカーの効果で【重加速状態】を無効化できる。取得に制限は無いが、取得できた理由を設定する必要がある。【重加速状態】の無効化はセットしているシフトカーまたはシグナルバイクの中で、最も無効化効果の高いものが対象。重複はしない。

【取得条件】【命運】消費なし。
【発動条件】常駐。

ハンドル剣

<説明>ハンドル剣は、ハンドルを模したSO-1合金製のシャフトを持った長剣。エネルギー刃・ハイスラッシャーを生成して攻撃する。必要に応じて「トライドロン」から召喚される。ターンアクションハンドルを使用する事で攻撃の威力が増す。シフトカーをセットすれば個別の【決め技】も発動可能。

<効果>ハンドル剣はシフトカーをセットする事で固有の【決め技】を発動可能（シフトカー取得時に決定し変更不可）。重複取得不可。

名称	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
通常	近接1	+2	+4	新撃+光線	-----
ターンアクションハンドル	近接1	+0	+6	新撃+光線	使用回数□□■

フルスロットル技

名称	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
遠隔決め技（基本）	遠隔8	+3	+8	※1	【決め技】使用回数1回
遠隔決め技（威力）	遠隔8	+0	+11	※1	【決め技】使用回数1回
遠隔決め技（迅速）	遠隔8	+5	+6	※1	【決め技】使用回数1回
近接決め技（基本）	近接1	+3	+11	※1	【決め技】使用回数1回
近接決め技（威力）	近接1	+1	+13	※1	【決め技】使用回数1回
近接決め技（迅速）	近接1	+5	+11	※1	【決め技】使用回数1回
近接決め技（薙ぎ払い）	近接1	+3	+8	※1	【決め技】隣接マスすべてが対象。使用回数1回
突撃決め技（基本）	突撃5	+3	+8	※1	【決め技】使用回数1回
突撃決め技（威力）	突撃8	+0	+11	※1	【決め技】使用回数1回

※1（新撃or刺突or衝撃）+光線

【取得条件】【命運】1.5点消費。
【発動条件】「ドライブ」に変身中。【アッセンブルギア】取得車両がシーン内に居る。行動回数1回。

トレーラー砲

HP 20点

<説明>トレーラーの外見をした大型のシフトカー。変形する事で大型のエネルギー砲になる。最大3車両のシフトカーを搭載し、そのエネルギーを利用してさらに強力な砲撃を行う。
 <効果>使用回数を1回消費する「トレーラーインパクト」の使用には最低1台、最大3台のシフトカーが必要。ライディングパネルへセットしてエネルギー砲の属性を決めるシフトカー1台（そのシフトカーの任意1つの属性が追加される）。エネルギーチャージ用のシフトカーをトレーラー内にセットする。エネルギーチャージ用シフトカーの台数1台ごとに+

名称	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
通常射撃	遠隔12	+2	+4	光線	-----
フルスロットル技	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
トレーラーインパクト	遠隔10	+2	+11+下記	光線	[決め技] 使用回数1回消費

■トレーラー砲単体時の能力

シフトカー単体時の能力。

【能力値】 【副能力値】
 肉体05/運動03 移動力06
 器用02/意思02 先制力03
 機知03 【アクトカード】
 04【吹っ飛ばし】

回避名称	避/受	備考
通常	2/5(1)	-----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
体当たり	突撃5	3(1)	10	衝撃	移動して体ごとぶつかる攻撃

【取得条件】【命運】2点消費。

【発動条件】「ドライブ」に変身時、変身中。【アッセンブルギア】取得車両がシーン内に居る。行動回数1回。上記参照。

ドア銃

□■●■

<説明>ドアを模したハンドガン。特殊コーティングされたSO-1合金性のドアパネルシールドを装備し、攻防一体の武器となる。ドアの開閉でエネルギーをリロードする。半ドア状態ではリロードできないので注意。必要に応じて「トライドロン」から召喚される。シフトカーをセットすれば個別の【決め技】も発動可能。

<効果>使用する場合、1ラウンド目以降の手番の最初に必ず【器用】による【半ドア判定2】を行う。失敗すると行動回数を2回消費して閉め直さないと使用できない。重複取得不可。

「ドアパネルシールド」のHPが0になっても使用不能にならない。【半ドア判定】に成功すると「ドアパネルシールド」のHPは10点に回復する。

■ドアパネルシールド

【追加HP】10点。【遠隔】の攻撃に対して【回避判定《受け》】を選択した時のみ使用可能。

■フルスロットル技

シフトカーをセットする事で固有の【決め技】を発動可能（シフトカー取得時に決定し変更不可）。

名称	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
通常	遠隔10	+3	+5	光線	-----

フルスロットル技

名称	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
遠隔決め技（基本）	遠隔8	+3	+10	※1	[決め技] 使用回数1回
遠隔決め技（威力）	遠隔8	+0	+13	※1	[決め技] 使用回数1回
遠隔決め技（迅速）	遠隔8	+5	+8	※1	[決め技] 使用回数1回

※1（斬撃or刺突or衝撃or爆発）+光線

【取得条件】【命運】1.5点消費。

【発動条件】「ドライブ」に変身中。【アッセンブルギア】取得車両がシーン内に居る。行動回数1回。

ドライバークラフト

＜説明＞「ドライブドライバー」を単独でイオンクラフトにより浮遊させる。搭載されてAIの意思によって移動可能。

＜効果＞この「ガジェット」は「ドライブドライバー」を単独で行動させる事を可能にする。【移動力】の速度で移動できる。【ドライブドライバー-PC化】によってPCが扱っている場合、PCが移動可能となる。移動は浮遊によるものだが、高度は出ず2m程度。【飛行状態】としても扱わない。

【取得条件】「ドライブドライバー」である。【命運】0.5点消費。
【発動条件】常駐。

ロイミュードボディジャック

＜説明＞あなたは「ロイミュード」に装着される事で「ロイミュード」の意思を破壊してそのボディを乗っ取る事ができる。乗っ取った場合、「ドライブドライバー」内の基礎データに基づき、G-ドライビングスーツ風の外見（原典『ドライブ』の仮面ライダードライブ風の外見）を疑似物質により生成する。以降、その「ロイミュード」の肉体は「ドライブドライバー」のものとなる。

＜効果＞対象「ロイミュード」の装着される条件は、対象が自主的に装着した場合と、【ドライバークラフト】で自分が移動できる状態になっている場合、第三者によって強制的に付けさせられた場合である。いずれの場合も対象と【意思】と【機知】の【対抗判定】を行い勝利しなければならない。対象の「ロイミュード」がPCの場合、PLの許可が必要。

【機知】のみ【対抗判定】に勝利した場合、一時的に対象の精神を乗っ取りキャラクターの管理を引き渡す。第三者により「ドライブドライバー」が取り外される（判定方法はケースによりGMの判断）ことで元の状態に戻る。

【意思】と【機知】の【対抗判定】両方に勝利した場合は、「ロイミュード」の意思（ロイミュードデータ体）は破壊され、完全にあなたのものとなる。

「ロイミュード」を乗っ取った場合、その「ロイミュード」のデータをそのまま取得して扱う。【ドライブドライバー-PC化】しているPCの場合は、【意思】と【機知】を「ドライブドライバー」のPCと入れ替える。「ドライブドライバー」の取得した【ガジェット】も使用可能。

【取得条件】「ドライブドライバー」である。【命運】2点消費。
【発動条件】乗っ取りは行動回数1回。常駐。

ドライバーカート

＜説明＞「ドライブドライバー」を先端部に付けて使用するカートで、「ドライブドライバー」のAIの意思で移動させられる。

＜効果＞「ドライブドライバー」をセットする事で、稼働する[車両HP]10、【移動力】2マスの移動装置。タイヤが小さく、舗装された室内等でしか運用できない。「ドライブドライバー」に他の移動手段が無い場合、誰かにセットしてもらう必要がある。【データ化人間】の【ガジェット】を取得し、モバイル端末やノートパソコンなどに人格をコピーした者も使用可能。

【取得条件】「ドライブドライバー」である。上記参照。【命運】0.2点消費。
【発動条件】常駐。

ドライバーテクニカルマニピレーター

＜説明＞細い無数の触手の様なマニピレーターを「ドライブドライバー」内に搭載する。戦闘等はできないが、AIの意志に沿って人間が手で行う様な作業を可能とする。

＜効果＞人間が手で行う様な作業を可能とする。GMは判定時等そのように配慮すること。【データ化人間】の【ガジェット】を取得し、モバイル端末やノートパソコンなどに人格をコピーした者も使用可能。

【取得条件】「ドライブドライバー」である。上記参照。【命運】0.3点消費。
【発動条件】常駐。

コンバージョンシステム

＜説明＞「ドライブシステム」に干渉して、その転送コードを操り対象が持つ装備やシフトカーをデータ化して転送し奪取する事ができる。ただし、強制的な運用のため干渉時間は短い。

＜効果＞戦闘中、戦闘エリア内の任意の【ドライブドライバーのガジェット】【シグナルドライバーのガジェット】の武器、シフトカー、シグナルバイクを対象に指定し、干渉可能。対象を持っている者と【機知】の【対抗判定】を行い勝てばその対象に干渉可能。同時に3つまで干渉可能だが、1つでも失敗すると、それ以前に成功した判定も失敗扱いとなり干渉できない。干渉の効果は以下の2つ。

■暴走発動

その装備や武器のリミッターがはずれ戦闘エリア内に範囲攻撃をする。【武器命中】3成功、【武器DP】10DP固定、【属性】武器の属性から任意。を発動する。あなた以外の全員が攻撃の対象。

■装備奪取

その戦闘中のみ自身の装備として使用可能。

【取得条件】「ドライブドライバー」である。【命運】2点消費。
【発動条件】【ロイミュードボディジャック】か【ドライブドライバー】で変身中。行動回数1回。

コンバージョンプロテクト

＜説明＞「コンバージョンシステム」の干渉波による影響を受けないためのプロテクトプログラム。

＜効果＞【コンバージョンシステム】の効果を受けなくなる。対象は、自分で取得した【ガジェット】全て。他者から借りている装備は対象ではないので注意。

【取得条件】【命運】0.5点消費。
【発動条件】常駐。

ホイーラーダイナミクス

＜説明＞チェイサーバイラルコアを使った強化武装やドライブの【タイヤ交換】を可能とする互換性装置。原典の特に玩具上の設定では、ドライブ以外のライダーもこれらの装備の互換性が基本的にあるが、『マスカレイドスタイル』では通常は使用できない。

＜効果＞【タイヤ交換用シフトカー】と【チェイサーバイラルコア】の武装チェイサーが使用可能となる。ただし、使用するにはそれぞれ、シフトカーやバイラルコアの取得が必要。

【取得条件】【シグナルドライバー】か【ガンナーシステム】の取得。【命運】2点消費。
【発動条件】【シグナルドライバー】か【ガンナーシステム】で変身中。常駐。

ガンナーシステムのガジェット

ガンナーシステム

□□□

<説明>ガンナーシステムはロイミュード達が作り出した、簡易的な「ドライブシステム」。ナックル、拳銃としても使用できる変身装置。銃口部のスイッチで強化装甲に身を包んだ姿に変身する。「ガンナーシステム」で扱う装備として、原点『ドライブ』ではブレイクガンナーが、劇場作品でルパンガンナーが登場。

<効果>この装備には、武器としての機能と、変身装置としての機能がある。

■変身装置

[装着状態]の[基本変身]。[種族]の[能力値割り振り点]を20点として変身後の能力値割り振りを再設定。[追加HP]+20点。重複取得不可。

■武器運用

この装置には、銃器として射撃に使用する「ガンナーモード」とナックルのように打撃武器として使用する「ブレイクモード」がある。このモードの通常攻撃は変身前でも使用可能。

名称	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
ガンナーモード	遠隔10	+2	+4	衝撃+光線	-----
ブレイクモード	近接1	+3	+4	衝撃	-----
フルスロットル技	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
ガンナーフルスロットル技	遠隔10	+2	+10	衝撃+光線	[決め技]ガンナーシステム
ブレイクフルスロットル技	遠隔8	+2	+9	衝撃+光線	の使用回数1回

■バイラルコア装填

ガンナーシステムにはバイラルコアやシフトカー、シグナルバイクをセットできるランディングパネルが搭載されている。セットすれば、それぞれの単体時の攻撃方法が使用可能となる。[命中判定]と[DP]はバイラルコア、シフトカー、シグナルバイクのそれぞれの[命中判定]と[DP]から能力値による修正分を引いて使用する。変身時しか使用できない。

■武装チェイサー

「ガンナーシステム」用のチェイサーバイラルコアを使用する事で、各チェイサーバイラルコアごとに異なる大型の武装を装備できる。詳しくは[バイラルコアのガジェット]の[チェイサーバイラルコア]を参照。

■武器としての取得

ガンナーシステムを変身装置ではなく、武器として取得したい場合、【命運】1.5点で取得してよい。ただし、変身装置としての機能は失われる。

[取得条件]【サイバロイドボディ】の取得。【命運】3.5点消費。

[発動条件]行動回数1回。

バイラルコア武器化

■■■

<説明>ガンナーシステムに接続して使用する特殊なバイラルコア。身体が武器システムとなっており、ガンナーシステムにセットする事で、ガンナーシステムを武器として強化する。

原典『仮面ライダー×仮面ライダードライブ&鎧武 MOVIE 大戦フルスロットル』には、ガンナーシステムと合体してソードとして使用できる「ルパンブレッドバイラルコア」が登場。

<効果>任意1つの[バイラルコアのガジェット]から1つのバイラルコアと武器を[一般武器装備のガジェット]から選ぶ。それらは1つのバイラルコアとして扱い、ガンナーシステムにセットした場合、その武器は[命中判定]+1個、[武器DP]+1点の効果を得る。ベースとなったバイラルコアの能力も使用可能。

[取得条件]【ガンナーシステム】の取得。【命運】0.5点消費。

[発動条件]常駐。

シフトカーのガジェット

「ドライブ」が「変身」や「タイヤ交換」で使用するミニカー型支援装備とそれに付随するタイヤ型装備「ドライブタイヤ」。AIにより意思を持ち様々な支援活動を行う。動力に小型グラビティドライブエンジンを装備し【重加速状態】の影響を受けない。また、疑似物質による道路を自ら生成して移動する事で、飛行とまでは行かないが立体的な移動を可能としている。

「レバーモード」に変形させて「シフトプレス」にセットする事で、対応したタイヤがトライドロンから射出され「ドライブ」に装着される。

【シフトカーの共通運用】

■戦闘シーンでの運用

シフトカーの運用は【行動共有ルール】が適用される。

■【重加速状態】の無効化

シフトカーは特に記述がない限り、【重加速状態 3】までを無効化します。所持している場合、所持者も、その効果を得ます。

■独立行動

PC 自身がないシーンでもシフトカーだけを登場させる事が可能。また、シフトカー単独での戦闘も可能。

■情報の共有化

シフトカーの調査情報は「ドライブドライバー」が共有する事ができる。

■HPの扱い

【準備タイム】を利用して他の装備の様に回復可能。ただしHPが0になったシフトカーは同一セッション中は参加できない。シフトカーのHPは【車両HP】ではなく【肉体HP】であることに注意。

■シフトカーの取得

PC 自身がないシーンでもシフトカーだけを登場させる事が可能。また、シフトカー単独での戦闘も可能。シフトカー単独での行動は発動条件の制限を受けない。

■格闘戦強化

「ドライブ」に装着された状態でもタイヤは回転可能で、〇〇格闘による攻撃に【武器DP】+2点の追加ダメージを与える。

■タイヤ単独状態

タイヤ交換で外したタイヤ「ドライブタイヤ」は単独状態でも戦闘に参加できる。シフトカー状態のときと同じ能力を発揮する。運用はシフトカーと同じ扱いが良い。

■フルスロットル

シフトカーをセットしたシフトプレスを倒して「フルスロットル！（タイヤ名）！」のコールとともに発動する【決め技】。発動に使用したシフトカーによって効果は異なる。

シフトカー高速差し替え

<説明>「タイヤ交換用シフトカー」を素早く交換する。
<効果>使用回数を1点消費すると行動回数1回を消費せずに「タイヤ交換用シフトカー」の差し替えが可能。

【取得条件】【命運】0.5消費。

【発動条件】上記。

[変身用シフトカー]

シフトスピード

HP **16**点

<説明>変身用の赤いスポーツカー風シフトカー。「シフトプレス」にレバーモードでセットする事で変身し、赤い姿の「ドライブ・タイプスピード」になる。変身時にタスキがけに「タイプスピードタイヤ」がセットされる。

<効果>変身の使用回数は【ドライブドライバー】のものを使用する。変身は【装着状態】の【基本変身】として扱う。変身すると【種族】の【能力割り振り点】を20点として変身後の能力割り振りを再設定。【追加HP】+15点。以上の効果は【タイヤ交換用シフトカー】でタイヤを変更しても変わらず適用されたままとする。別の【変身用シフトカー】を使用した場合にのみ変更される。【タイヤ交換用シフトカー】を任意1つ自動取得する。重複取得不可。下の説明は「タイヤ」の効果と、シフトカー単体の能力。

■タイプスピードタイヤ装備時の効果

名前	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
高速パンチ	近接1	+4	+2	衝撃	高速で繰り出す連続パンチ。使用回数1回消費

名前	備考
加速アクション	使用回数1回消費。 2ラウンド間【超加速状態4】となる。

フルスロットル技	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
スピードロップ	突撃8	+4	+9	衝撃+光線	下記

【シフトプレス】の使用回数1回消費。疑似生成した巨大タイヤで体を挟んでバツェングマシンのボールのように自身をはじき出しその加速力でキックを繰り出す【決め技】

■タイプスピード単体時の能力

シフトカー単体時の能力。

【能力値】	【副能力値】
肉体03/運動05	移動力08
器用02/意思02	先制力03
機知03	【アクトカード】
	36【実は聞いていた】



回避名称	避/受	備考
通常	2/3(1)	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
体当たり	突撃5	5(1)	8	衝撃	移動して体ごとぶつかる攻撃

【取得条件】【命運】2.5点消費。

【発動条件】「ドライブ」に変身時、変身中。【アッセンブルギア】取得車両がシーン内に居る。行動回数1回。上記参照。

シフトワイルド

HP	20
----	----

<説明>変身用の黒い4WD車風シフトカー。「シフトプレス」にレバーモードでセットする事で変身し、黒い姿の「ドライブ・タイプワイルド」になる。変身時に左肩に「タイプワイルドタイヤ」がセットされる。

<効果>変身の使用回数は【ドライブドライバー】のものを使用する。変身は[装着状態]の[基本変身]として扱う。変身すると[種族]の[能力値割り振り点]を16点として変身後の能力値割り振りを再設定。[追加HP]+30点。以上の効果は[タイヤ交換用シフトカー]でタイヤを変更しても代わらず適用されたままとなる。別の[変身用シフトカー]を使用した場合にのみ変更される。

[タイヤ交換用シフトカー]を任意1つ自動取得する。重複取得不可。以下の説明は「タイヤ」の効果と、シフトカー単体の能力。

■タイプワイルドタイヤ装備時の効果

名前	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
タイヤで弾く	近接1	+2	特殊	衝撃	下記

肩のタイヤに貼ったエネルギーフィールドを対象を弾き飛ばす。攻撃が命中したら、[命中判定]の成功数分のマスだけ対象を後方に強制移動する。障害物などで移動しきれなかったマス分は対象にダメージとなって適用される。対象が《受け》を選択していたなら、目による成功数は足されない。

フルスロットル技	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
ワイルドロップ	突撃5	+2	+11	衝撃+光線	【シフトプレス】の使用回数1回消費。タイヤ状のエネルギーをまとったキック技。【決め技】

■タイプワイルド単体時の能力

シフトカー単体時の能力。

【能力値】	【副能力値】
肉体05/運動03	移動力06
器用02/意思02	先制力03
機知03	【アクトカード】
	04【吹っ飛ばし】



回避名称	避/受	備考
通常	2/5(1)	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
体当たり	突撃5	3(1)	10	衝撃	移動して体ごとぶつかる攻撃

【取得条件】【命運】2.5点消費。

【発動条件】「ドライブ」に変身時、変身中。【アッセンブルギア】取得車両がシーン内に居る。行動回数1回。上記参照。

シフトテクニック

HP	16
----	----

<説明>変身用の緑のトラック風シフトカー。「シフトプレス」にレバーモードでセットする事で変身し、緑の姿の「ドライブ・タイプテクニック」になる。変身時に首に「タイプテクニックタイヤ」がセットされる。

<効果>変身の使用回数は【ドライブドライバー】のものを使用する。変身は[装着状態]の[基本変身]として扱う。変身すると[種族]の[能力値割り振り点]を18点として変身後の能力値割り振りを再設定。[追加HP]+20点。以上の効果は[タイヤ交換用シフトカー]でタイヤを変更しても代わらず適用されたままとなる。別の[変身用シフトカー]を使用した場合にのみ変更される。

[タイヤ交換用シフトカー]を任意1つ自動取得する。重複取得不可。以下の説明は「タイヤ」の効果と、シフトカー単体の能力。

■タイプテクニックタイヤ装備時の効果

名前	備考
超精密行動	行動サポートデバイスの機能により戦闘以外の【器用】の【判定ロール】に+5点 使用回数1回消費

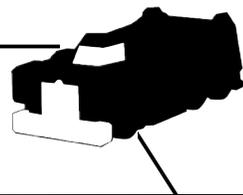
名前	備考
射撃サポート	行動サポートデバイスの機能により【遠隔】の【武器命中】に+2個

フルスロットル技	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
テクニドロップ	突撃5	+8	+5	衝撃+光線	【シフトプレス】の使用回数1回消費。正確無比なキック技。【決め技】

■タイプテクニック単体時の能力

シフトカー単体時の能力。

【能力値】	【副能力値】
肉体03/運動02	移動力05
器用04/意思04	先制力02
機知02	【アクトカード】
	47【跳弾撃ち】



回避名称	避/受	備考
通常	2/3(1)	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
体当たり	突撃5	2(0)	8	衝撃	移動して体ごとぶつかる攻撃

【取得条件】【命運】2.5点消費。

【発動条件】「ドライブ」に変身時、変身中。【アッセンブルギア】取得車両がシーン内に居る。行動回数1回。上記参照。

シフトデッドヒート

■■■ HP **20**点

<説明>変身用のサイドカー風シフトカー。「ドライブドライバー」「シグナルドライバー」共通で使用できる変身。右肩にはマッハの様な「DH- コウリン」、胸部プラストカウルには「タイプデッドヒートタイヤ」がセットされる。ただし、この変身はコントロールが難しいうえ、激しいダメージを受けると安全稼働の限界を超え「タイプデッドヒートタイヤ」がバースト。体中から蒸気を吹き出しながら暴走し周囲の対象を敵味方見境なく攻撃する。

<効果>

変身の使用回数は変身に使用する【シグナルドライバー】か【ドライブドライバー】のものを使用する。変身は【装着状態】の【基本変身】として扱う。変身すると【種族】の【能力値割り振り点】を20点として変身後の能力値割り振りを再設定。【武器命中】+1個、【武器DP】+3点、【追加HP】+30点。以上の効果は【タイヤ交換用シフトカー】【シグナル交換シグナルバイク】でタイヤ、シグナルを変更しても代わらず適用されたままとなる。別の【変身用シフトカー】【変身用シグナルバイク】を使用した場合にのみ変更される。【タイヤ交換用シフトカー】または【シグナル交換用シグナルバイク】を任意1つ自動取得する。重複取得不可。【重加速状態 4】までを無効化する。

■暴走

変身によって得られた追加分のHP30点が相手の攻撃などで失われたタイミングで、【意思】難易度3判定に成功しないと直ちに暴走し、NPCとしてGMが管理する事になる(成功すれば何も起きない)。停止させるには暴走後にHPに5点以上のダメージを与える必要がある。その度に【意思】難易度3判定が可能で、成功すれば停止する。また、HPが0になっても停止する。暴走中は遠隔攻撃と全ての【決め技】は使用できない。

暴走中は本来の効果に代わり【回避判定】-3個、【武器命中】-3個、【武器DP】+8点を取得する。

■暴走を乗り越える

自身で意図的に暴走現象をおこし、それを意思の力でコントロールする事も可能。【ガジェット】使用中の手番時に「暴走する」と宣言し、【意思】難易度3判定を行い成功すれば実行可能。失敗すれば、通常の暴走となる。暴走を乗り越えると、通常の暴走により得られる修正ではなく、【回避判定】-1個、【武器命中】-1個、【武器DP】+5点を取得する。

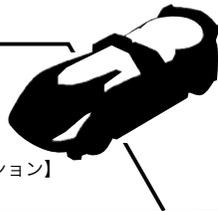
■タイプデッドヒートタイヤ装備時の効果

フルスロットル技	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
デッドヒートドロップ	突撃5	+8	+5	衝撃+火炎	【シフトプレス】か【シグナルドライバー】の使用回数1回消費。【決め技】

■タイプデッドヒート単体時の能力

シフトカー単体時の能力。

【能力値】	【副能力値】
肉体05/運動03	移動力09
器用02/意思02	先制力02
機知03	
	【アクトカード】
	18【コンビネーション】
	20【突撃】



回避名称	避/受	備考
通常	2/5(1)	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
体当たり	突撃5	6(2)	9	衝撃	移動して体ごとぶつかる攻撃

【取得条件】【シフトスピード】 【シフトワイルド】 【シフトテクニク】 【シグナルマッハ】 【シグナルチェイサー】のどれか1つ以上を取得。【命運】2.5点消費。

【発動条件】【シグナルドライバー】か【ドライブドライバー】で変身時、変身中。行動回数1回。上記参照。

シフトフォーミュラ

 HP 16点

<説明>変身用の青のF1風シフトカー。「シフトプレス」にレバーモードでセットする事で変身し、青色の姿の「ドライブ・タイプフォーミュラ」になる。変身時に両腕に「タイプフォーミュラタイヤ」がセットされる。F1風の風貌からもわかるように空力を操り、高速移動に特化した形態である。

<効果>

変身の使用回数は【ドライブドライバー】のものを使用する。変身は【装着状態】の【基本変身】として扱う。変身すると【種族】の【能力値割り振り点】を20点として変身後の能力値割り振りを再設定。【追加HP】+20点、【移動力】+5マス。使用するすべての【近接】攻撃に属性【旋風】が追加される。

【フォーミュラタイヤ交換用シフカー】が使用可能となる。この変身は変身者に激しい身体的負荷をかけるため、変身前の【肉体】が10点以下の者が変身すると、変身した次の手番以降の最初に【肉体HP】が-10点ずつ減っていく。

【フォーミュラタイヤ交換用シフカー】を任意1つ自動取得する。重複取得不可。

以上の効果は【タイヤ交換用シフトカー】や【フォーミュラタイヤ交換用シフカー】でタイヤを変更しても代わらず適用されたままとなる。別の【変身用シフトカー】を使用した場合にのみ変更される。

【重加速状態5】までを無効化する。

■タイプシフトフォーミュラタイヤ装備時の効果

名前	備考				
超高速アクション	使用回数1回を消費。1手番は【超高速状態6】となる。				
フルスロットル技	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
フォーミュラドロップ	突撃10	+5	+8	衝撃+光線	【シフトプレス】の使用回数1回消費。【決め技】。 【命中判定】時に肉体HPを10点減らす毎にDP修正が5点（最大20点まで）追加できる。

■タイプフォーミュラ単体時の能力

シフトカー単体時の能力。

【能力値】 【副能力値】

肉体03/運動02 移動力08
器用04/意思04 先制力05
機知08
【アクトカード】
28【残像】
36【見切った】



回避名称 避/受 備考

通常 2/5(1) -----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
体当たり	突撃5	6(2)	9	衝撃	移動して体ごとぶつかる攻撃

【取得条件】BAのみ。【シフトスピード】【シフトワイルド】【シフトテクニック】のどれか1つ以上を取得。【命運】3点消費。

【発動条件】【ドライブドライバー】で変身時、変身中。【アッセンブルギア】取得車両がシーン内に居る。行動回数1回。上記参照。

シフトトライドロン

 HP 20点

<説明>変身用のトライドロン風シフトカー。「シフトプレス」にレバーモードでセットする事で変身する。通常の変身と異なり、トライドロンがアーマーとして融合合体し、「シフトトライドロン」には手持ちの全てのシフトカーが融合して変身する。トライドロンを思わせる赤に白ストライプ姿の「ドライブ・トライドロン」になる。変身時に左肩に「タイプトライドロンタイヤ」がセットされる。

<効果>変身の使用回数は【ドライブドライバー】のものを使用する。

「ドライブドライバー」が扱っている車両「トライドロン」は合体した事になり戦闘シーンから取り除かれる。取得している全ての「シフトカー」は融合合体しているため単独での行動は行えなくなる。

変身は【装着状態】の【基本変身】で【最強形態】として扱う。変身すると【種族】の【能力値割り振り点】を22点として変身後の能力値割り振りを再設定。【追加HP】20+トライドロンのHP点。【重加速状態4】までを無効化する。

以上の効果は【タイヤ交換用シフトカー】でタイヤを変更しても代わらず適用されたままとなる（融合しているシフトカーであっても使用可能）。別の【変身用シフトカー】を使用した場合にのみ変更される。【タイヤ交換用シフトカー】を任意1つ自動取得する。重複取得不可。

以下の説明は独自の能力と「タイヤ」の効果と、シフトカー単体の能力。

■タイプトライドロン状態の能力

名前	備考
タイヤカキマゼール <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	内蔵したタイヤ合体システム「タイヤカキマゼール」により、融合しているシフトカーを任意3つ同時に装着した状態として扱える。タイヤ交換を必要とせず3つのタイヤの能力を使用可能。使用回数をさらに1回消費すれば行動回数全消費で、3つのタイヤの効果を1つずつ発動可能（1度だけ3行動可能という扱い）。
トレーラービークインパクト	【トレーラー砲】の【ガジェット】を使用して「トレーラービークインパクト」を発動する際に、エネルギーチャージ用シフトカーとして「シフトトライドロン」を使用する場合「シフトトライドロン」1台しかセットできない。ただし、融合中のシフトカー全てがエネルギーチャージ用シフトカーとして使用されたものとして数えられる（シフトトライドロンは数に含まない）。
精神シフト	PCが【ドライブドライバーPC化】を取得している場合、精神シフトを宣言することで、このキャラクターの操作権をドライブドライバー側PCに渡す事が可能。ドライブドライバー側PCは、自身用の能力値配分を別途設定して扱う。ただしこの切り替えは変身ではないため、HPが回復したりはしない。もし、切り替えによって、HPが0以下になった場合（ダメージをうけた状態で切り替え、【肉体HP】の数値を下回ってしまったなど）は【戦闘不能】が自動的に選択される。

■タイプトライドロンタイヤ装備時の効果

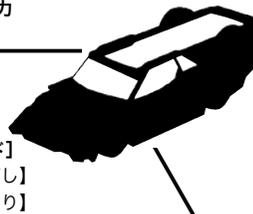
フルスロットル技	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
トライドロップ	突撃5	+2	+13	衝撃+光線	【シフトプレス】の使用回数1回消費。【決め技】

■タイプトライドロン単体時の能力

シフトカー単体時の能力。

【能力値】 【副能力値】

肉体05/運動05 移動力08
器用03/意思03 先制力03
機知03
【アクトカード】
04【吹っ飛ばし】
27【超絶見切り】



回避名称 避/受 備考

通常 3/5(1) -----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
体当たり	突撃5	5(1)	10	衝撃	移動して体ごとぶつかる攻撃

【取得条件】BAのみ。【シフトスピード】【シフトワイルド】【シフトテクニック】のどれか1つ以上を取得。【命運】3点消費。

【発動条件】「ドライブ」に変身時、変身中。【トライドロン】がシーン内に居る。行動回数1回。上記参照。

シフトフルーツ

■■■ HP 16点

<説明>オレンジ色の変身用シフトカー。他のシフトカーと異なり、「黄金の果実」の力によって生み出された、超常的な力を宿している。外見はタイヤの無いSF的ホバーカー。「シフトプレス」にレバーモードでセットする事で変身し、オレンジ色の三度笠のような姿の「ドライブ・タイプフルーツ」になる。変身時にタスキがけに「タイプフルーツタイヤ」がセットされる。アーマードライダーが所持する「無双セイバー」も取得される。また、連動する「トライドロン」にも「トライドロン(タイプフルーツ)」の力を与える。自動取得。

<効果>変身の使用回数は【ドライブドライバー】のものを使用する。変身は【装着状態】の【基本変身】として扱う。変身すると【種族】の【能力値割り振り点】を18点として変身後の能力値割り振りを再設定。【追加HP】+35点。以上の効果は【タイヤ交換用シフトカー】でタイヤを変更しても代わらず適用されたままとなる。別の【変身用シフトカー】を使用した場合にのみ変更される。重複取得不可。

下の説明は「タイヤ」の効果と、シフトカー単体の能力。

■タイプフルーツタイヤ装備時の効果

無双セイバー	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
無双セイバー(ソードモード)	近接1	+2	+4	斬撃	剣と銃として使用できる武器。変身時に自動で装備可能。アーマードライダーが使用する【決め技】は使用できない。
無双セイバー(ガンモード)	遠隔8	+1	+3	光線	
無双セイバーフルスロットル 【シフトプレス】の使用回数1回消費	突撃8	+4	+10	衝撃+光線	輪切りになったオレンジ状のエネルギー体に乗って、すれ違い様に無双セイバーで対象を切る。【決め技】

■タイプテクニック単体時の能力

シフトカー単体時の能力。

【飛行状態1】の効果を持つ。

【能力値】 【副能力値】
 肉体03／運動05 移動力08
 器用02／意思02 先制力03
 機知03 【アクトカード】
 07【登場能力】



回避名称	避/受	備考
通常	2/3(1)	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
体当たり	突撃5	5(1)	8	衝撃	移動して体ごとぶつかる攻撃

【取得条件】【命運】2.5点消費。

【発動条件】【禁断の果実】(GPOOp)の取得。「ドライブ」に変身時、変身中。行動回数1回。上記参照。

シフトネクストスペシャル

HP	20
----	----

<説明>次世代の変身用シフトカーとして作られた未来の自動車風シフトカー。「シフトプレス」にセットする事で変身する。通常の変身と異なり、シフトカーはリバーシブルになっており、シフトプレスにセットする面によって「タイプネクスト」か「タイプスペシャル」かを選択できる。「ドライブドライバー」が管理している「ネクストライドロン」のデータを複製して融合する。そのため外見も「ネクストライドロン」を模した姿になる。「タイプライドロン」と異なり、「ネクストライドロン」自体が融合するわけではない。

<効果>変身の使用回数は【ドライブドライバー】のものを使用する。変身は【装着状態】の【基本変身】で【最強形態】として扱う。変身すると【種族】の【能力値割り振り点】を22点として変身後の能力値割り振りを再設定（タイプネクストとタイプスペシャルの2種類設定する）。【追加HP】20+ネクストライドロンのHP点。【重加速状態5】までを無効化する。

以上の効果は【タイヤ交換用シフトカー】でタイヤを変更しても変わらず適用されたままとする。別の【変身用シフトカー】を使用した場合のみ変更される。重複取得不可。

以下の説明は独自の能力と「タイヤ」の効果と、シフトカー単体の能力。

名前	備考				
オートモード	使用回数を消費する事で、所持者の命令で、装着しなくても自動で戦闘が可能。ゲーム上は戦闘の操作管理は取得しているPLが行う。通常どおり変身したデータと選色は無いが、「フルスロットル技」が使用できない。HPOになるとシーンから退場。【準備タイム】に【アクトカード】でHP全回復しないと、自分でも使えない。				
専用装備	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
ブレードガンナー（切る）	近接1	+2	+5	衝撃+光線	----
ブレードガンナー（光弾）	遠隔8	+2	+4	光線	----
ブレードガンナー（フルスロットル技）	近接5	+2	+13	衝撃+光線	斬撃波。【シフトプレス】の使用回数1回消費。【決め技】

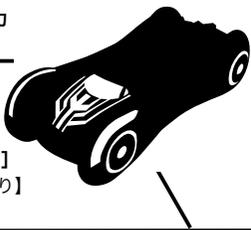
■タイプネクストかタイプスペシャル装備時の効果

フルスロットル技	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
トライドロップ	突撃5	+2	+13	衝撃+光線	【シフトプレス】の使用回数1回消費。【決め技】

■ネクストライドロン単体時の能力

シフトカー単体時の能力。

【能力値】	【副能力値】
肉体05／運動05	移動力08
器用03／意思03	先制力04
機知04	【アクトカード】
	27【超絶見切り】
	41【身構え】



回避名称	避/受	備考
通常	4/5(1)	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
体当たり	突撃5	5(1)	10	衝撃	移動して体ごとぶつかる攻撃

【取得条件】BAのみ。【命運】4点消費。

【発動条件】「ドライブ」に変身時、変身中。【ネクストライドロン】がシーン内に居る。行動回数1回。上記参照。

プロトタイプシフトカー

HP	20
----	----

<説明>初期に開発されたシフトカーの原型タイプ。タイヤが装備できないなど、現在のシフトカーに比べると、性能は劣る。

原典『ドライブ』にはシフトスピードプロトタイプが登場。

<効果>【シフトスピード】【シフトワイルド】【シフトテクニック】から任意1つを選び【プロトタイプシフトカー】を適用する事ができる。取得に必要な【命運】を-1点する。そのかわり、【タイヤ交換用シフトカー】は使用できなくなる。

【取得条件】【命運】消費なし。

【発動条件】常駐。

ネクストタイプシフトカー

HP	20
----	----

<説明>次世代向けに開発されたシフトカー。他の車両と融合して自在に操る能力を持つ。呼び名は「ネクスト（シフトカー名）」。

<効果>【タイヤ交換用シフトカー】に該当するシフトカー任意1台をネクストタイプのシフトカーとする。この【ガジェット】を得たシフトカーは、任意の【車両HP】を持つ乗り物と融合する。ゲーム運用上は、「シフトカーが操縦しているように扱う」。その際、幾つかの変更点が発生する。

乗り物の【車両HP】とシフトカーの【肉体HP】を合計した数値を改めて、融合した際の【肉体HP】として扱う。HPが0になると、シフトカーのHPも0になる。融合する車両は、ゾーンにあるならばGMの許可を得て取得する事もできるし、【命運】を支払って取得する事も可能。その範囲まで取得していいかは、GMに許可を得る事。融合解除は任意のタイミング。ダメージは車両の分から減っていく。

【取得条件】【命運】0.5点消費。

【発動条件】常駐。

【タイヤ交換用シフトカー】

マックスフレア


 HP 16点

<説明>タイヤ交換用シフトカー。オレンジ色のスポーツカー風のボディ。「シフトプレス」にレバーモードでセットする事で「タイヤ交換」し、火炎を吹き出す「マックスフレアタイヤ」がセットされる。

<効果>

■マックスフレアタイヤ装備時の効果 備考

名前	備考
ヒートフレア	格闘術の [武器 DP] に +2 点 + 火炎の属性を追加。共有運用の [格闘戦強化] に代わって適用される。常駐。

名前	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
----	----	------	------	----	----

フレアバレット	遠隔8	+1	+6	火炎	火炎弾を連射 使用回数 1 回消費
---------	-----	----	----	----	----------------------

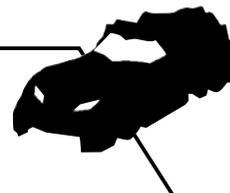
名前	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
----	----	------	------	----	----

フレアストリーム (体当たり)	突撃5	+5	+9	衝撃+火炎	炎をまとった体当たり。[決め技] [シフトプレス] の使用回数 1 回消費
--------------------	-----	----	----	-------	---------------------------------------

フレアストリーム (竜巻)	遠隔8	+2	+11	疾風+火炎	タイヤをけり付け対象を炎の竜巻で巻き上げる [決め技] [シフトプレス] の使用回数 1 回消費
------------------	-----	----	-----	-------	--

■マックスフレア単体時の能力
シフトカー単体時の能力。

【能力値】	【副能力値】
肉体03/運動04	移動力07
器用02/意思04	先制力02
機知02	【アクトカード】 20 [突撃]



回避名称	避/受	備考
------	-----	----

通常	2/3(1)	----
----	--------	------

【行動回数】=2 回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
------	----	----	----	----	----

火炎体当たり	突撃5	4(1)	8	火炎+衝撃	炎を纏った体当たり
--------	-----	------	---	-------	-----------

【取得条件】【命運】1 点消費。

【発動条件】「ドライブ」に変身中。【アッセンブルギア】取得車両がシーン内に居る。行動回数 1 回。上記参照。

ミッドナイトシャドー

HP 12点

<説明>タイヤ交換用シフトカー。紫のスポーツカー風のボディ。「シフトプレス」にレバーモードでセットする事で「タイヤ交換」し、十字手裏剣風の「ミッドナイトシャドータイヤ」がセットされる。

<効果>

■ミッドナイトシャドータイヤ装備時の効果

名前	備考				
シャドーブレード	格闘術の【武器 DP】に+3点+斬撃の属性を追加。共有運用の【格闘戦強化】に代わって適用される。常駐。				
シャドーイリュージョン	他の攻撃時に同時発動。対象を囲む様に分身し回避困難にする。1回の攻撃の【武器命中】を+3個する。使用回数1回消費				
名前	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
クロスシャドーブレード	遠隔8	+3	+5	斬撃+光線	エネルギー手裏剣 使用回数1回消費
名前	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
フルスロットル技	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
シャドーシュリケン	突撃8	+2	+10	斬撃+光線	巨大エネルギー手裏剣。[決め技] [シフトプレス]の使用回数1回消費

■ミッドナイトシャドー単体時の能力

シフトカー単体時の能力。

【能力値】 肉体01/運動05 移動力08
器用03/意思04 先制力02
機知02

【副能力値】 移動力08
先制力02

【アクトカード】
24【マルチショット】



回避名称	避/受	備考
通常	2/1(0)	----
分身	6/1(0)	使用回数1回

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
体当たり	突撃5	5(1)	5	衝撃	移動して体ごとぶつかる攻撃
エネルギー手裏剣	遠隔5	3(1)	7	斬撃+光線	手裏剣の形のエネルギー弾

【取得条件】【命運】1.5点消費。

【発動条件】「ドライブ」に変身中。【アッセンブルギア】取得車両がシーン内に居る。行動回数1回。上記参照。

ファンキースパイク

HP 18点

<説明>タイヤ交換用シフトカー。グリーンスポーツカー風のボディ。「シフトプレス」にレバーモードでセットする事で「タイヤ交換」し、伸縮するスパイクの「ファンキースパイクタイヤ」がセットされる。

<効果>

名前	備考				
ミドルスパイク	格闘術の【武器 DP】に+3点を追加。共有運用の【格闘戦強化】に代わって適用される。常駐。				
名前	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
スパイクニードル	遠隔5	+4	+4	刺突	スパイクを射出 使用回数1回消費
名前	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
フルスロットル技	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
スパイクトルネード	突撃5	+3	+9	刺突	スパイクをまわった体当たり。[決め技] [シフトプレス]の使用回数1回消費

■ファンキースパイク単体時の能力

シフトカー単体時の能力。

【能力値】 肉体04/運動03 移動力06
器用01/意思05 先制力02
機知02

【副能力値】 移動力06
先制力02

【アクトカード】
07【螺旋の力】



回避名称	避/受	備考
通常	2/4(1)	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
刺付き体当たり	突撃5	3(1)	9	棘+衝撃	全身の棘で突き刺す攻撃

【取得条件】【命運】1点消費。

【発動条件】「ドライブ」に変身中。【アッセンブルギア】取得車両がシーン内に居る。行動回数1回。上記参照。

スピンミキサー

HP 14点

<説明>タイヤ交換用シフトカー。ミキサー車風のボディ。「シフトプレス」にレバーモードでセットする事で「タイヤ交換」し、コンクリート色の「スピンミキサータイヤ」がセットされる。

<効果>

■スピンミキサータイヤ装備時の効果

名前	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
コンクリシューター	遠隔8	+4	特殊	特殊	特殊コンクリート弾 [拘束判定2]
名前	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
フルスロットル技	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
キャンコンクリート	遠隔8	+0	特殊	特殊	特殊コンクリート弾 [拘束判定5]

■スピンミキサー単体時の能力

シフトカー単体時の能力。

【能力値】 肉体02/運動03 移動力06
器用05/意思03 先制力02
機知02

【副能力値】 移動力06
先制力02

【アクトカード】
13【超集中力】



回避名称	避/受	備考
通常	2/2(0)	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
体当たり	突撃5	3(1)	7	衝撃	移動して体ごとぶつかる攻撃
足止め	近接1	9(3)	特殊	特殊	特殊コンクリート弾 [拘束判定2] □□■

【取得条件】【命運】1点消費。

【発動条件】「ドライブ」に変身中。【アッセンブルギア】取得車両がシーン内に居る。行動回数1回。上記参照。

ジャスティスハンター

HP **20** 点

<説明>タイヤ交換用シフトカー。パトカー風のボディ。「シフトプレス」にレバーモードでセットする事で「タイヤ交換」し、防御力の高い「ジャスティスハンタータイヤ」と円形の格子状の盾「ジャスティスケージ」がセットされる。

<効果>

■ジャスティスハンタータイヤ装備時の効果

名前	備考
ジャスティスケージ	ジャスティスケージは防御効果もある。[追加 HP] + 20 点。また [属性] 衝撃のダメージを 1/2 にする。常駐。

名前	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
ジャスティスケージ	近接1	+ 0	+ 6	衝撃	円形のゲージ型装備で殴打。使用回数消費なし

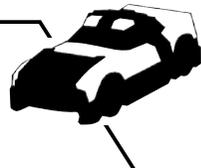
名前	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
エネルギーブリズン	遠隔8	+ 2	特殊	特殊	下記

対象に命中すると、ケージ部分を疑似物質の檻を作り合えて、破壊されるまで対象を足止めする（移動不可）。檻のHPは [追加 HP] 30 点（ジャスティスケージとは別HP）。また [属性] 衝撃のダメージを 1/2 にする。あなたは任意のタイミングで檻を解除できる（行動回数不要）。使用回数 1 回消費

フルロットル技	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
ジャスティスマッシュ	突撃5	+ 5	+ 10	衝撃	ジャスティスケージの殴打技。[決め技] [シフトプレス] の使用回数 1 回消費

■ジャスティスハンター単体時の能力
シフトカー単体時の能力。

【能力値】	【副能力値】
肉体05 / 運動03	移動力06
器用01 / 意思04	先制力02
機知02	【アクトカード】 12【足払い】



回避名称	避/受	備考
通常	2/5(1)	----

【行動回数】=2 回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
体当たり	突撃5	3(1)	10	衝撃	移動して体ごとぶつかる攻撃
足払いケージ	近接1	6(2)	特殊	特殊	小型の柵を生成して転ばせる[転倒判定]2

【取得条件】【命運】1 点消費。
【発動条件】「ドライブ」に変身中。【アッセンブルギア】取得車両がシーン内に居る。行動回数 1 回。上記参照。

マッシブモンスター

HP 18点

<説明>タイヤ交換用シフトカー。バギーカー風のボディ。「シフトプレス」にレバーモードでセットする事で「タイヤ交換」し、紫色の「マッシブモンスタータイヤ」と怪物の顔を模した噛み付き武器「モンスター」が両手にセットされる。

<効果>

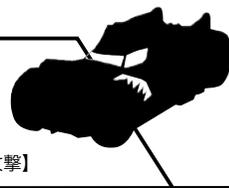
■マッシブモンスタータイヤ装備時の効果

名前	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
マッシブフェイス	近接4	+2	特殊	特殊	タイヤから伸びる舌で拘束 [拘束判定2]。使用回数消費なし
モンスター	近接1	+2	+4	斬撃	モンスターは2つ取得。 [ツウエボン]の対象となる(【命運】2.5 点で取得可能) 使用回数消費なし
フルスロットル技	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
モンスクランチ	近接5	+1	+11	斬撃	エネルギー満ちたモンスターが敵を攻め、 [決め技] [シフトプレス]の使用回数1回消費

■マッシブモンスター単体時の能力

シフトカー単体時の能力。

【能力値】	【副能力値】
肉体04/運動04	移動力07
器用02/意思02	先制力03
機知03	【アクトカード】 15【捕まえて攻撃】



回避名称 避/受 備考

通常 3/4(1) ----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
体当たり	突撃5	4(1)	8	衝撃	移動して体ごとぶつかる攻撃

【取得条件】【命運】1点消費。

【発動条件】「ドライブ」に変身中。【アッセンブルギア】取得車両がシーン内に居る。行動回数1回。上記参照。

ドリームベガス

HP 14点

<説明>タイヤ交換用シフトカー。リムジン風のボディ。「シフトプレス」にレバーモードでセットする事で「タイヤ交換」し、スロットのドラム風の「ドリームベガスタイヤ」とカジノのコインを模した2枚のシールド武器「ドラムシールド」が両手にセットされる。

<効果>

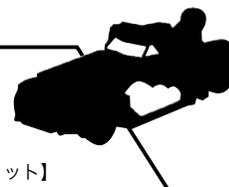
■ドリームベガスタイヤ装備時の効果

名前	備考				
ドラムシールド	ドラムシールドは遠隔攻撃を遮断する盾として効果もある。[追加HP] +20点。また【属性】衝撃のダメージを1/2にする。常駐。				
名前	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
ドラムシールド	近接1	+4	+4	衝撃	ドラムシールドは2つ取得。[ツウ エボン]の対象となる(【命運】2.5点 で取得可能)。
フルスロットル技	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
ミリオンアタック	遠隔8	+0	特殊	衝撃	スロットがそろうと大量のコイン弾が放たれる。 [武器DP]はその都度タイスを4個溜めた 合計数。[決め技]。[シフトプレス]の 使用回数1回消費

■ドリームベガス単体時の能力

シフトカー単体時の能力。

【能力値】	【副能力値】
肉体02/運動02	移動力05
器用03/意思04	先制力04
機知04	【アクトカード】 24【マルチショット】



回避名称 避/受 備考

通常 4/2(0) ----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
体当たり	突撃5	2(0)	7	衝撃	移動して体ごとぶつかる攻撃
コイン攻撃	遠隔8	6(2)	6	衝撃	コインを飛ばす攻撃※【散布射撃】可能

【取得条件】【命運】1.5点消費。

【発動条件】「ドライブ」に変身中。【アッセンブルギア】取得車両がシーン内に居る。行動回数1回。上記参照。

ディメンションキャブ

HP 16点

<説明>タイヤ交換用シフトカー。タクシー風のボディ。「シフトプレス」にレバーモードでセットする事で「タイヤ交換」し、デジタルなグリッド模様の「ディメンションキャブタイヤ」がセットされる。

<効果>

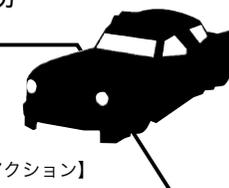
■ディメンションキャブタイヤ装備時の効果

名前	備考				
ディメンショングラスパー	装備したタイヤがワームホールを形成して上半身(右腕と頭部)を分離移動させられる。分離した上半身はタイヤの力を使って移動可能。格闘術、片手で持てる武器を使用した攻撃などは可能(詳細はGM判断)。その際、物理的遮断物も通り受けられる。効果は1シーン有効。使用回数1回消費				
名前	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
ディメンションブランチ	近接特殊	+5	+8	衝撃	上半身を転送。シーン内任意の対象1 体に近接攻撃可能。[シフトプレス]の 使用回数1回消費

■ディメンションキャブ単体時の能力

シフトカー単体時の能力。

【能力値】	【副能力値】
肉体03/運動05	移動力08
器用02/意思03	先制力02
機知02	【アクトカード】 26【トリックアクション】



回避名称 避/受 備考

通常 2/3(1) ----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
体当たり	突撃5	5(1)	8	衝撃	移動して体ごとぶつかる攻撃
反射攻撃	遠隔攻撃に	[回避判定<避け>]			で成功した場合は 同じ成功数で対象にカウンター攻撃

【取得条件】【命運】1点消費。

【発動条件】「ドライブ」の「タイプスピード」に変身中。【アッセンブルギア】取得車両がシーン内に居る。行動回数1回。上記参照。

マッドドクター

HP 18点

<説明>タイヤ交換用シフトカー。救急車風のボディ。「シフトプレス」にレバーモードでセットする事で「タイヤ交換」し、白い「マッドドクタータイヤ」と究極の医療キット「キュアクイッカー」がセットされる。

<効果>

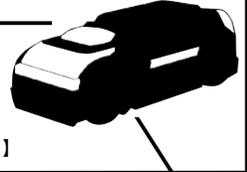
■マッドドクタータイヤ装備時の効果

名前	備考
メディック	非戦闘中であれば何人でも応急治療が可能。ただし、1回の変身で1人に1回しか使用できない。効果は[肉体HP]と[追加HP]を合計5点の回復。使用回数消費なし
フルスロットル技	備考
キュアクイッカー	疑似物質で医療空間を形成、ライフエナジーを強制的に注入する事で、あなたが隣接した対象1体を治療する。激痛を伴う。[肉体HP]と[追加HP]を合計50点回復。任意の[特殊状態]を全て解除する。ただし、効果の対象は[人間系]を取得しているもののみ。使用回数1回消費

■マッドドクター単体時の能力

シフトカー単体時の能力。

【能力値】	【副能力値】
肉体04/運動03	移動力06
器用03/意思03	先制力02
機知02	【アクトカード】 18【意識がある】



回避名称	避/受	備考
通常	2/4(1)	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
体当たり	突撃5	3(1)	9	衝撃	移動して体ごとぶつかる攻撃

【取得条件】【命運】0.5点消費。
【発動条件】「ドライブ」に変身中。【アッセンブルギア】取得車両がシーン内に居る。行動回数1回。上記参照。

ロードウィンター

HP 18点

<説明>タイヤ交換用シフトカー。雪上車風のボディ。「シフトプレス」にレバーモードでセットする事で「タイヤ交換」し、雪の結晶をモチーフにしたデザインの「ロードウィンタータイヤ」がセットされる。

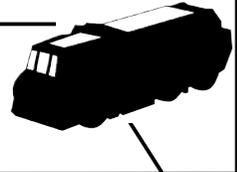
<効果>

名前	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
冷却	遠隔8	+2	特殊	冷気	[拘束判定2] (使用回数消費なし)
フルスロットル技	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
フロストリーマー	遠隔8	+2	特殊	冷気	射線上の全てのマスが対象。冷凍粒子を放射。[拘束判定3] ([シフトプレス]の使用回数1回消費)

■ロードウィンター単体時の能力

シフトカー単体時の能力。

【能力値】	【副能力値】
肉体04/運動03	移動力06
器用03/意思03	先制力02
機知02	【アクトカード】 13【超集中力】



回避名称	避/受	備考
通常	2/4(1)	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
体当たり	突撃5	3(1)	9	衝撃	移動して体ごとぶつかる攻撃
冷却ガス	遠隔5	5(1)	—	冷気	冷凍粒子を放射 [拘束判定2]

【取得条件】【命運】1点消費。
【発動条件】「ドライブ」に変身中。【アッセンブルギア】取得車両がシーン内に居る。行動回数1回。上記参照。

ランブルダンプ

HP 22点

<説明>タイヤ交換用シフトカー。ダンプ風のボディ。「シフトプレス」にレバーモードでセットする事で「タイヤ交換」し、黄色い「ランブルダンプタイヤ」とドリル装備の「ランブルスマッシャー」がセットされる。

<効果>

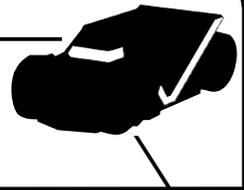
■ランブルダンプタイヤ装備時の効果

名前	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
ランブルスマッシャー	近接1	+1	+4	刺突	ドリル攻撃 [貫通判定2] 使用回数消費なし
フルスロットル技	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
ドリランブル	突撃5	+1	+14	衝撃	ドリル突撃 [貫通判定3] [決め技] [シフトプレス]の使用回数1回消費

■ランブルダンプ単体時の能力

シフトカー単体時の能力。

【能力値】	【副能力値】
肉体06/運動03	移動力06
器用02/意思02	先制力02
機知02	【アクトカード】 07【螺旋の力】



回避名称	避/受	備考
通常	2/6(2)	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
体当たり	突撃5	3(1)	11	衝撃	移動して体ごとぶつかる攻撃

【取得条件】【命運】1点消費。
【発動条件】「ドライブ」に変身中。シフトワイルド以外は[肉体]が12以上。【アッセンブルギア】取得車両がシーン内に居る。行動回数1回。上記参照。

フッキングレッカー

HP 16点

<説明>タイヤ交換用シフトカー。レッカー車風のボディ。「シフトプレス」にレバーモードでセットする事で「タイヤ交換」し、フック状のキャブチャーフックを擁した、ワイヤーを巻いた様なデザインの「フッキングレッカータイヤ」がセットされる。

<効果>

■フッキングレッカータイヤ装備時の効果

名前	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
キャブチャーフック	近接8	+2	特殊	特殊	下記

装備したキャブチャーフックを放って、離れた対象を巻き取って近寄せられる。攻撃が命中し、【肉体】【対抗ロール】(判定に+5個)に勝ったなら対象を射程の範囲内で任意のマスまで引き寄せられる。対象は強制的に移動する。使用回数1回消費

名前	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
巻き付け	近接8	+2	特殊	特殊	【拘束判定4】

装備したキャブチャーフックを放って、対象を拘束する。ただし、拘束中は他のキャブチャーフックを使用した技は使用できない。

フルスロットル技	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
レッカーwind	突撃5	+5	+10	衝撃	フックで対象を引っ掛けて振り回す。【決め技】【シフトプレス】の使用回数1回消費

■フッキングレッカー単体時の能力

シフトカー単体時の能力。

【能力値】	【副能力値】
肉体03/運動03	移動力06
器用03/意思02	先制力04
機知04	【アクトカード】 22【拘束】



回避名称	避/受	備考
通常	4/3(1)	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
体当たり	突撃5	3(1)	8	衝撃	移動して体ごとぶつかる攻撃
牽引	近接1	6(2)	特殊	特殊	【肉体】の対抗ロールに勝てば人間サイズまでのものを範囲内の任意のマスに移動できる

【取得条件】【命運】1.5点消費。

【発動条件】「ドライブ」に変身中。【アッセンブルギア】取得車両がシーン内に居る。行動回数1回。上記参照。

ファイヤーブレイバー

HP 16点

<説明>タイヤ交換用シフトカー。消防車風のボディ。「シフトプレス」にレバーモードでセットする事で「タイヤ交換」し、ハシゴ状装置ラダーエキスパンダー巻いた「ファイヤーブレイバータイヤ」がセットされる。

<効果>

■ファイヤーブレイバータイヤ装備時の効果

名前	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
遠距離打撃	近接10	+4	+2	衝撃	下記

使用回数1回消費。タイヤから伸びるハシゴ状アーム「ラダーエキスパンダー」。20m前後はなれた対象をつかんで持ち上げたりできる。戦闘でも離れた対象を攻撃可能。

名前	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
遠距離つかみ	近接10	+4	特殊	特殊	【拘束判定3】

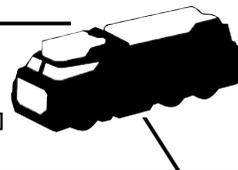
使用回数1回消費。「ラダーエキスパンダー」で対象を捕まえる。使用中は「ラダーエキスパンダー」を使った他の技が使えない。

フルスロットル技	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
レスキューダウン	近接10	+4	+10	衝撃	ラダーエキスパンダーを使った投げ技。【決め技】【シフトプレス】の使用回数1回消費

■ファイヤーブレイバー単体時の能力

シフトカー単体時の能力。

【能力値】	【副能力値】
肉体03/運動04	移動力07
器用03/意思03	先制力02
機知02	【アクトカード】 07【登場能力】



回避名称	避/受	備考
通常	2/3(1)	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
体当たり	突撃5	3(1)	8	衝撃	移動して体ごとぶつかる攻撃
消火ガス	遠隔5	5(1)	-	-	対象の【炎上状態】を解除

【取得条件】【命運】1.5点消費。

【発動条件】「ドライブ」に変身中。【アッセンブルギア】取得車両がシーン内に居る。行動回数1回。上記参照。

ローリングラビティ

HP 28点

<説明>タイヤ交換用シフトカー。ロードローラー風のボディ。「シフトプレス」にレバーモードでセットする事で「タイヤ交換」し、巨大なオモリ状装置 10t オモリが付属する「ローリングラビティタイヤ」がセットされる。

<効果>

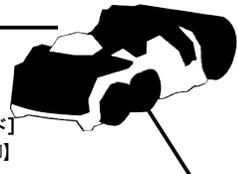
■ローリングラビティタイヤ装備時の効果

名前	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
10t オモリ打撃	近接1	-4	+8	衝撃	G-プレスメタル製の非常に重い打撃武器
名前	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
重力拘束	遠隔8	+2	-	-	[拘束判定 5]
10t オモリを投げつけ周囲の重力を操作して拘束する。拾わないと再び投げられない。使用回数 1 回消費。					
名前	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
インパクト 10	近接1	-4	+14	衝撃	10t オモリの超打撃。[決め技] [シフトプレス] の使用回数 1 回消費

■ローリングラビティ単体時の能力

シフトカー単体時の能力。

【能力値】	【副能力値】
肉体09/運動01	移動力01
器用01/意思01	先制力04
機知01	[アクトカード] 29 [全力防御]



回避名称	避/受	備考
通常	1/9(3)	----

【行動回数】=2 回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
体当たり	突撃5	1(0)	14	衝撃	移動して体ごとぶつかる攻撃
重力拘束	遠隔5	5(1)	-	-	[拘束判定3]

【取得条件】【命運】1点消費。

【発動条件】「ドライブ」に変身中。【アッセンブルギア】取得車両がシーン内に居る。行動回数 1 回。上記参照。

バーニングソーラー

HP 16点

<説明>タイヤ交換用シフトカー。ソーラーカー風のボディ。「シフトプレス」にレバーモードでセットする事で「タイヤ交換」し、ソーラーパネルに包まれたタイヤ「バーニングソーラータイヤ」がセットされる。

<効果>

■バーニングソーラータイヤ装備時の効果

名前	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
ソーラービーム	遠隔12	+3	+3	光線	太陽光で貯めたエネルギー光線
名前	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
ソーラーノヴァ	遠隔12	+3	+8	光線	強力な光線。[決め技] [シフトプレス] の使用回数 1 回消費

■バーニングソーラー単体時の能力

シフトカー単体時の能力。

【能力値】	【副能力値】
肉体03/運動03	移動力06
器用03/意思03	先制力03
機知03	[アクトカード] 17 [目くらまし]



回避名称	避/受	備考
通常	3/3(1)	----

【行動回数】=2 回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
体当たり	突撃5	3(1)	8	衝撃	移動して体ごとぶつかる攻撃
フラッシュ	遠隔5	5(1)	特殊	特殊	眩しい光で範囲内の対象すべてに [スタン判定1]
ソーラービーム	遠隔8	6(2)	6	光線	太陽光で貯めたエネルギー光線

【取得条件】【命運】1点消費。

【発動条件】「ドライブ」に変身中。【アッセンブルギア】取得車両がシーン内に居る。行動回数 1 回。上記参照。

デコトラペラー

HP 16点

<説明>タイヤ交換用シフトカー。デコトラ風のボディ。「シフトプレス」にレバーモードでセットする事で「タイヤ交換」し、派手なネオンが輝く「デコトラペラータイヤ」がセットされる。

<効果>

■デコトラペラータイヤ装備時の効果

名前	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
フラッシュ&サウンド	遠隔5	+2	特殊	音響+光線	大量の光と音で目くらまし【スタン判定2】
フルスロットル技	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
スーパークラクション	遠隔5	+2	特殊	音響+光線	【スタン判定5】音響技。【決め技】【シフトプレス】の使用回数1回消費

■デコトラペラー単体時の能力

シフトカー単体時の能力。

【能力値】	【副能力値】
肉体03/運動03 器用03/意思04 機知02	移動力06 先制力02 【アクトカード】 09【幻惑攻撃】



回避名称	避/受	備考
通常	2/3(1)	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
体当たり	突撃5	3(1)	8	衝撃	移動して体ごとぶつかる攻撃
フラッシュ&サウンド	遠隔5	5(1)	特殊	音響+光線	大量の光と音で目くらまし【スタン判定2】

【取得条件】【命運】1点消費。

【発動条件】「ドライブ」に変身中。【アッセンブルギア】取得車両がシーン内に居る。行動回数1回。上記参照。

カラフルコマースシャル

HP 14点

<説明>タイヤ交換用シフトカー。街頭宣伝車風のボディ。「シフトプレス」にレバーモードでセットする事で「タイヤ交換」し、表面が掲示板のようになった「カラフルコマースシャルタイヤ」がセットされる。

<効果>

■カラフルコマースシャルタイヤ装備時の効果

名前	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
3Dホログラム	遠隔5	+2	特殊	精神	空間に特定の映像を投影する。【無視界判定2】
フルスロットル技	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
リアルホログラム	遠隔5	+2	+11	光線	実体のある幻影を作って攻撃。【決め技】【シフトプレス】の使用回数1回消費

■カラフルコマースシャル単体時の能力

シフトカー単体時の能力。

【能力値】	【副能力値】
肉体02/運動02 器用03/意思03 機知05	移動力05 先制力05 【アクトカード】 12【ここは撤退だ】



回避名称	避/受	備考
通常	5/2(0)	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
体当たり	突撃5	2(0)	7	衝撃	移動して体ごとぶつかる攻撃
3Dホログラム	遠隔5	5(1)	特殊	精神	空間に特定の映像を投影する。【無視界判定2】

【取得条件】【命運】1点消費。

【発動条件】「ドライブ」に変身中。【アッセンブルギア】取得車両がシーン内に居る。行動回数1回。上記参照。

アメイジングサーカス

HP 14点

<説明>タイヤ交換用シフトカー。サーカストラック風のボディ。「シフトプレス」にレバーモードでセットする事で「タイヤ交換」し、紅白のサーカス車のようになった「アメイジングサーカスタイヤ」がセットされる。

<効果>

■アメイジングサーカスタイヤ装備時の効果

名前	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
アトラクション	遠隔5	+1	特殊	精神	派手な演出の幻覚を生成。【視認困難判定2】
フルスロットル技	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
必殺空間	遠隔5 近接1	+2	+11	光線	周囲を異空間風の演出に変え、その中で任意の演出の攻撃を与える。【決め技】【シフトプレス】の使用回数1回消費

■カラフルコマースシャル単体時の能力

シフトカー単体時の能力。

【能力値】	【副能力値】
肉体02/運動03 器用04/意思02 機知04	移動力06 先制力04 【アクトカード】 07【登場能力】



回避名称	避/受	備考
通常	5/2(0)	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
体当たり	突撃5	2(0)	7	衝撃	移動して体ごとぶつかる攻撃
アトラクション	遠隔5	5(1)	特殊	精神	派手な演出の幻覚を生成。【視認困難判定2】

【取得条件】【命運】1点消費。

【発動条件】「ドライブ」に変身中。【アッセンブルギア】取得車両がシーン内に居る。行動回数1回。上記参照。

フォーミュラタイヤ交換用シフトカー

マンターンF01

HP **20**

<説明>タイプフォーミュラ用のタイヤ交換用シフトカー。給油器をモチーフにしたオレンジ色のボディ。「シフトプレス」にレバーモードでセットする事で「タイヤ交換」し「マンターンF01 タイヤ」がセットされる。「マンターンF01 タイヤ」は両腕に装着される。装着者に圧縮エネルギーを150%フル充填する「リザレクシオンフェューエル」機能を持つ。

<効果>

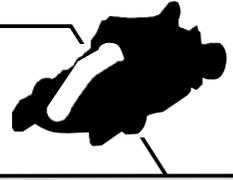
■マンターン F01 タイヤ装着時の効果

名前	備考
回復	1回のみ。装着時に直ちに[追加HP]を+10点回復。
リザレクシオンフェューエル	シフトフォーミュラで[超高速アクション]を行った際に、使用回数を1回使用すると発動。[超加速状態8]とする。
フルスロットル技	射程 命中修正 DP修正 属性 備考
エナジーバースト	遠隔5 +0 +5 爆発+火炎 圧縮エネルギーを解放する

■マンターン F01 単体時の能力

シフトカー単体時の能力。

【能力値】	【副能力値】
肉体05/運動03 器用02/意思02 機知03	移動力06 先制力03 [アクトカード] 48【気力回復】



回避名称	避/受	備考			
通常	3/5(1)	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
体当たり	突撃5	3(1)	10	衝撃	移動して体ごとぶつかる攻撃
【取得条件】【命運】1.5点消費。 【発動条件】「タイプフォーミュラ」に変身中。【アッセンブルギア】取得車両がシーン内に居る。行動回数1回。上記参照。					

ジャッキーF02

HP **22**

<説明>タイプフォーミュラ用のタイヤ交換用シフトカー。ジャッキーをモチーフにした緑色のボディ。「シフトプレス」にレバーモードでセットする事で「タイヤ交換」し「ジャッキーF02 タイヤ」がセットされる。装備をメンテナンスする能力と、重力制御装備のジャッキライザーを利用して対象を飛ばす事ができる。

<効果>

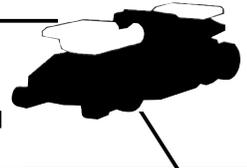
■ジャッキー F02 タイヤ装着時の効果

名前	備考
回復	1回のみ。[追加HP]を+10点回復。
突撃強化	ジャッキライザーで対象を押し出して突撃強化。あなたと隣接するキャラが【属性】突撃の攻撃を行った場合、あなたが使用回数を1消費すれば、隣接した対象の攻撃に+5DPと突撃の数値を+5追加できる。
名前	射程 命中修正 DP修正 属性 備考
ジャッキライザーアタック	近接1 +4 +0 衝撃 下記
相手に与えたダメージ×1マス分だけ対象を後方に吹飛ばす。障害物などで飛ばせなかったマス数分がさらに対象のダメージになる。	

■ジャッキー F02 単体時の能力

シフトカー単体時の能力。

【能力値】	【副能力値】
肉体06/運動03 器用02/意思02 機知02	移動力06 先制力02 [アクトカード] 20【突撃】



回避名称	避/受	備考			
通常	2/6(2)	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
体当たり	突撃5	3(1)	11	衝撃	移動して体ごとぶつかる攻撃
【取得条件】【命運】1点消費。 【発動条件】「タイプフォーミュラ」に変身中。【アッセンブルギア】取得車両がシーン内に居る。行動回数1回。上記参照。					

スパーナF03

HP **18**

<説明>タイプフォーミュラ用のタイヤ交換用シフトカー。スパナをモチーフにした黄色のボディ。「シフトプレス」にレバーモードでセットする事で「タイヤ交換」し「スパーナF03 タイヤ」がセットされる。高速回転するクローとして使用でき空間制御技術により腕ご分離して遠隔攻撃もできる。装備をメンテナンスする能力も有する。

<効果>

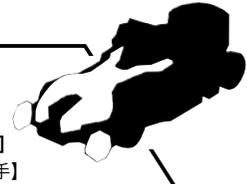
■スパーナ F03 タイヤ装着時の効果

名前	備考
回復	1回のみ。装着時に直ちに[追加HP]を+10点回復。
フルスロットル技	射程 命中修正 DP修正 属性 備考
グラスパークロー	近接10 +3 +4 衝撃+刺突 [貫通判定2]

■スパーナ F03 単体時の能力

シフトカー単体時の能力。

【能力値】	【副能力値】
肉体04/運動04 器用03/意思02 機知02	移動力07 先制力02 [アクトカード] 28【手伝い上手】



回避名称	避/受	備考			
通常	2/4(1)	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
体当たり	突撃5	4(1)	9	衝撃	移動して体ごとぶつかる攻撃
【取得条件】【命運】1点消費。 【発動条件】「タイプフォーミュラ」に変身中。【アッセンブルギア】取得車両がシーン内に居る。行動回数1回。上記参照。					

トライドロンのガジェット

トライドロン (タイプスピード) □□□

<説明>正式型番「TRIDORON-3000」は対怪人事件に対応する「ドライブ」のサポート車両である。外観は赤いスポーツカー風。「ドライブドライバー」のAIにより遠隔操作が可能。待機中のシフトカーを搭載するシフトカーパーキングや、ドライブへの変身を実行する為の超高速マテリアル生成装置「アッセンブルギア」を内蔵。疑似物質の生成に必要な粒子を貯蔵した特殊空間とをポータルでつないで必要に応じて粒子を供給し、タイヤ交換やそれ以外の装備をドライブへ供給する。

<効果>ドライブへの変身やタイヤ交換を行う為にはトライドロンがシーン内に機能する状態で居なければならない。「ドライブドライバー」がGMのNPCである場合は簡易NPCの「トライドロン」(00p)のデータを使用しPCが[行動共有ルール]で運用できる。水中でも活動可能。[重加速状態 4]の効果を受けない。「トライドロン」は下記の3タイプに変形する。変形状態に合わせて装備や攻撃方法が変わる。HPも変身毎に切り替わる。

【暴れまわり】(AC50p) □□■、【アッセンブルギア】を自動取得。

また、ゲーム運用上トライドロンは、[装着状態]の[基本変身]として扱う。

名称	移動力	肉体HP	乗員	避 / 受	
タイプスピード	45	30	2	+0/-1	
名称	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
フロントマシンガン	遠隔12	+3	+3	光線	----
突撃	突撃10	+1	+2	衝撃	体当たり。

【取得条件】【命運】1.5点消費。

【発動条件】常駐。

トライドロン (タイプワイルド) ■ ■ ■ ■

<説明>トライドロンの変形形態の1つ。巨大なタイヤで悪路を走破する4WD車風の外見。

<効果>変形には【トライドロン (タイプスピード)】の使用回数1回と行動回数1回を消費する。また、ゲーム運用上トライドロンは、[装着状態]の[基本変身]として扱う。

名称	移動力	肉体HP	乗員	避 / 受	
タイプワイルド	25	40	2	-2/+4	
名称	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
突撃	突撃10	+1	+4	衝撃	体当たり。
トライドロンボンバー	突撃12	+2	+8	衝撃	最大出力体当たり。□□■

【取得条件】トライドロンである。【トライドロン (タイプスピード)】の取得。【命運】1点消費。

【発動条件】常駐。

トライドロン (タイプテクニク) ■ ■ ■ ■

<説明>トライドロンの変形形態の1つ。巨大な作業用アーム「マイティスマッシュアーム」を展開した特殊作車風。

<効果>変形には【トライドロン (タイプスピード)】の使用回数1回と行動回数1回を消費する。また、ゲーム運用上トライドロンは、[装着状態]の[基本変身]として扱う。

名称	移動力	肉体HP	乗員	避 / 受	
タイプテクニク	25	30	2	+2/-2	
名称	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
マイティスマッシュアーム	近接2	+3	+3	衝撃	アームの打撃
つかみ技	近接1	+3	+7	衝撃	アームでつかむ技。□□■
突撃	突撃10	+1	+2	衝撃	体当たり。

【取得条件】トライドロンである。【トライドロン (タイプスピード)】の取得。【命運】1点消費。

【発動条件】常駐。

トライドロン (タイプフルーツ)

<説明>「黄金の果実」の力で変身したトライドロンの変形形態の1つ。ミカンを輪切りにした様なタイヤが装着され、それが可変してホバーカー風になる。また、単独で大気圏を超えて宇宙を飛行する事が可能。

<効果>変形には【トライドロン (タイプスピード)】の使用回数1回と行動回数1回を消費する。また、ゲーム運用上トライドロンは、[装着状態]の[基本変身]として扱う。飛行中は[飛行状態2]として扱う。

名称	移動力	肉体HP	乗員	避 / 受	
タイプフルーツ	30	30	2	-0/+3	
名称	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
突撃	突撃10	+1	+4	衝撃	体当たり。
フロントマシンキャノン	遠隔12	+3	+3	光線	圧縮エネルギー弾

【取得条件】【トライドロン (タイプスピード)】、【禁断の果実】(GPOOp)の取得。【命運】1点消費。
【発動条件】常駐。

プロトトライドロン

<説明>「トライドロン」タイプスピードに似た試作機。「トライドロンタイプスピード」の外見に似ているが、色は黒を基調としている。また、機能は制限されている。

<効果>黒いスポーツカー風の外見。「トライドロン」と異なり、通常の車両として扱う。HPも[車両HP]である。「プロトトライドロン」はHPが0のなっても、コックピット部分が脱出ポットとして機能し、コックピット部分だけの車両となる仕組み。HPが0以下になった場合、データをコックピットポットのものに変更して、使用を継続できる。【暴れまわり】(AC50p)□□■を取得。【アッセンブルギア】は自動取得されない。

名称	移動力	車両HP	乗員	避 / 受	
通常	30	20	2	+0/-1	
コックピットポット	25	10	2	-3/-2	
名称	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
突撃	突撃10	+1	+3	衝撃	体当たり。

【取得条件】【命運】1点消費。
【発動条件】常駐。

ネクストトライドロン

<説明>次世代型の「トライドロン」。黒を基調とし、全体に基盤を思わせる様なブルーのラインが走っている。高出力のコア・ドライビアが搭載され、その能力を生かして疑似物質を外装の何処にでも生成し仮想砲台を作り出す事が可能。高出力のエネルギー弾を発射する。タイプチェンジ機能はオミットされている。

<効果>ドライブへの変身やタイヤ交換を行う為にはネクストトライドロンがシーン内に機能する状態で居なければならない。「ドライブドライバー」がGMのNPCである場合は簡易NPCの「ネクストトライドロン」(0Op)のデータを使用しPCが[行動共有ルール]で運用できる。水中でも活動可能。

[重加速状態5]の効果を受けない。【暴れまわり】(AC50p)□□■、【アッセンブルギア】を自動取得。

また、ゲーム運用上トライドロンは、[装着状態]の[基本変身]として扱う。取得条件の「トライドロンである。」を満たしているものとして扱う。

名称	移動力	肉体HP	乗員	避 / 受	
ネクストトライドロン	40	40	2	+3/+4	
名称	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
突撃	突撃10	+1	+3	衝撃	体当たり。
仮想砲台	遠隔16	+4	+3	光線	高出力エネルギー弾

【取得条件】【命運】2.5点消費。
【発動条件】常駐。

シンクロライドロン



<説明>トライドロンを「ドライブ」と対象を囲む様に高速移動させ、「ドライブ」がライドロンの反射を利用して加速しながら対象を縦横無尽に蹴り付ける（演出はPCとGMで相談）。

<効果>あなたが手番の行動を行っていない事。「ドライブ」の[突撃]あるいは[近接]の[決め技]の[命中判定]前に使用を宣言可能。

シーン内のトライドロンの[移動力]45マスの範囲で対象と「ドライブ」を囲む様に一周して効果範囲を決定する。一周できないう範囲を効果範囲にする事はできない。範囲が決まったら範囲内の対象全てに対して「ドライブ」の使用する[決め技]が適用される。[命中判定]は1回行って、全員に適用。対象は個別に判定する。対象が1体の場合は[武器DP]+8点が追加される。ただしこの効果を使うと[決め技]の使用者は行動回数全てを消費する（あなたはそのラウンドの手番を失う）。

[取得条件] トライドロンである。【命運】2.5点消費。

[発動条件] 「トライドロンスピード」である。行動回数1回。上記参照。

アッセンブルギア



<説明>この[ガジェット]を持つ車両は、超高速マテリアル生成装置「アッセンブルギア」を内蔵した車両である事を意味する。疑似物質の生成に必要な粒子を貯蔵した特殊空間とをポータルでつないで必要に応じて粒子を供給し、タイヤ交換やそれ以外の装備を供給する。

<効果>任意1つの車両に設定できる。この[ガジェット]をもつ車両がシーン内にある事が発動条件となる装備の使用が必要。また、変身装置に設定する事も可能だが、その場合は、【命運】は3点必要となる。

[取得条件] 車両または変身装置である。【命運】1.5か3点消費。

[発動条件] 常駐。

ライドマシンのガジェット

ライドマッハー



<説明>グラビティドライブ機関「コア・ドライビア-R」を搭載する対ロイミュード用バイク型車両。先頭部にサドンレイザーという高出力ビームを搭載。

<効果>単体ではバイク型だが、「ライドチェイサー」と合体する事で「ライドクロスサー」になる。[重加速状態3]を無効化する。【アッセンブルギア】自動取得。

名称	移動力	肉体HP	乗員	避/受	
ライドマッハー	40	45	2	-1/-3	
名称	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
サドンレイザー	遠隔15	+2	+4	光線	高出力ビーム

[取得条件] 【命運】1.5点消費。

[発動条件] 常駐。

タイヤフェール



<説明>「タイヤフェール!」のコールで発動。トライドロンは「ドライブ」同様に「ドライブタイヤ」を装備として武装可能。同様の効果を使用できる。

<効果>タイヤ交換シフトカーを使用可能。[決め技]の使用もできる。

[取得条件] トライドロンである。【命運】1.5点消費。

[発動条件] 常駐。

オールタイヤアタック



<説明>所持している「ドライブタイヤ」を全て発射して一斉攻撃を行う。

<効果>現在使用していない「ドライブタイヤ」を全て一斉に1行動させられる。各タイヤはシフトカーと同様の機能を持ち、1行動行って消滅する。

[取得条件] トライドロンである。【命運】1点消費。

[発動条件] 行動回数1回。

ライドチェイサー



<説明>グラビティドライブ機関「コア・ドライビア-R」を搭載する対ロイミュード用バイク型車両。

「ライドチェイサー」のカウルパーツには特殊フィールドを貼る機能がありステルス効果を生み出す。

<効果>単体ではバイク型だが、「ライドマッハー」と合体する事で「ライドクロスサー」になる。[重加速状態3]を無効化する。「ライドチェイサー」を見つけ出すための判定は難易度+2個。【アッセンブルギア】自動取得。

名称	移動力	肉体HP	乗員	避/受
ライドチェイサー	40	45	2	-1/-3

[取得条件] 【命運】1.5点消費。

[発動条件] 常駐。

ライドブースター



<説明>レーシングカート型の小型車両で飛行する事も可能。2台あればトライドロンと合体して強化する事も可能。

<効果>[重加速状態 1]を無効化する。【飛行・1】の効果があり1人を乗せて飛行が可能。2台が「トライドロン」または「ライドクロッサー」の両サイドに合体すると【飛行・2】の効果を与え、「ライドブースター」のHPを追加できる（「ソフトトライドロン」への変身時にHPとして追加されない）。【避/受】は「トライドロン」のものを使用。

名称	移動力	肉体HP	乗員	避/受
ライドブースター	40	15	1	-2/-4

名称	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
圧縮エネルギー弾	遠隔15	+3	+2	光線	速射光弾

【取得条件】【命運】1.5点消費。

【発動条件】常駐。

ライドクロッサー



<説明>「ライドマッハー」と「ライドチェイサー」が合体した特殊ビークル。

<効果>「ライドマッハー」と「ライドチェイサー」が隣接していれば事前取得不要で適用される[ガジェット]。手番の宣言で強制的に合体する。合体には1行動が必要。搭乗者は宣言した方が残り、片方は排除される。HPは両者の現HPの合計値。[重加速状態 3]を無効化する。【アッセンブルギア】自動取得。

名称	移動力	肉体HP	乗員	避/受
ライドクロッサー	45	上記	1	-2/-2

名称	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
フロントバイルクロー	突撃8	+3	+4	刺突+光線	エネルギーを帯びた大型クロー
サドンイレイザー	遠隔15	+2	+4	光線	高出力ビーム
ライドガトリング	遠隔15	+3	+2	光線	速射光弾 【散布射撃】
ハンドラーバルカン	遠隔15	+3	+2	実弾	複合弾頭の機銃 【スタン判定:1】

【取得条件】上記。

【発動条件】「ライドマッハー」と「ライドチェイサー」が隣接している。行動回数1回。

シグナルドライバーのガジェット

シグナルドライバー



<説明>ベルト型変身装置「シグナルドライバー」。変身者は「変身用シグナルバイク」をベルトにセットすることで変身する。「シグナル交換用バイク」をベルトにセットする事で、様々な特殊効果を発動する。

<効果>この【ガジェット】は【ドライブシステム】である。取得すると変身ベルト「シグナルドライバー」、【重加速制御リミッター】(00p)が自動取得される。

【取得条件】【命運】1.5点消費。

【発動条件】行動回数1回。

ゼンリンシューター



<説明>シグナルドライバー使用者使うエネルギー銃。圧縮エネルギー弾を発射する。また、マズル下部には特殊硬質ゴム製の強化タイヤ「ゼンリンストライカー」を装備し特殊な打撃攻撃も可能。「シグナルバイク」を「シグナル交換」することで攻撃に様々な効果を与えることができる。

<効果>

名前	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
圧縮エネルギー弾	遠隔10	+1	+4	光線	-----
ゼンリンストライカー	近接1	+1	+4	衝撃	下記

ダメージを与える代わりに相手が受けるはずのDPをそのまま、相手を後方へ吹っ飛ばす(強制移動)させる効果に変更できる。DP×1マス後方に押し出すが、障害物などで押し出すことができない場合、残りの数値はダメージとして対象に与えられる【回避判定(受け)】可能。

フルスロットル技	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
遠隔フルスロットル	遠隔10	+2	+10	光線	使用回数1回消費【決め技】
近接フルスロットル	近接1	+4	+10	衝撃+光線	使用回数1回消費【決め技】

【取得条件】【命運】2.5点消費。

【発動条件】行動回数1回。

シンゴウアックス



<説明>歩行者用信号と巨大な斧が合わさった様な形をした武器。シグナルバイクをセットして発動するフルスロットル技は、刃部分「ブレイクエッジ」にエネルギーを集めて強力な斬撃。ただし、チャージに時間がかかるため、発動ボタンを押すと「マテローヨ」という待機警告音声流れ、チャージ後の「イッテイヨ」という音声の後、発動できる。

<効果>シンゴウアックスのフルスロットル技はすぐには使えない。使用する場合、使用回数1点を消費して、発動を宣言してから、1ラウンド後(次のラウンド)に使用が可能となる。1ラウンド後であれば、任意の手番に何時でも使用可能。

名前	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
通常	近接1	-1	+6	斬撃	-----
フルスロットル技	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
近接フルスロットル	近接1	+0	+16	斬撃+光線	上記参照。使用回数1回消費【決め技】

【取得条件】【アッセンブルギア】取得車両の所持。【命運】2点消費。

【発動条件】【シグナルドライバー】で変身中。【アッセンブルギア】取得車両がシーン内に居る。行動回数1回。

重加速制御リミッター



<説明>重加速制御装置のリミッターを解除する事で重加速粒子を放射する機能。

<効果>使用するとシーン全体を【重加速状態1】にする。行動回数を消費せず任意に解除可能。

【取得条件】【シグナルドライバー】取得時に取得。

【発動条件】【シグナルドライバー】で変身中。行動回数1回。

シグナルバイクのガジェット

「シグナルドライバー」にセットする事で「変身」や専用装備「ゼンリンシューター」の攻撃効果を変更できる「シグナル交換」で使用するミニバイク型支援装備。AIにより意思を持ち様々な支援活動を行う。動力に小型グラビティドライブエンジンを装備し【重加速状態】の影響を受けない。また、疑似物質による道路を自ら生成して移動する事で、飛行とまでは行かないが立体的な移動を可能としている。

【シグナルバイクの共通運用】

■戦闘シーンでの運用

シグナルバイクの運用は【行動共有ルール】が適用される。

■独立行動

PC 自身がないシーンでもシグナルバイクだけを登場させる事が可能。また、シグナルバイク単独での戦闘も可能。

■【重加速状態】の無効化

シグナルバイクは特に記述がない限り、【重加速状態 3】までを無効化します。所持している場合、所持者も、その効果を得ます。

■情報の共有化

シグナルバイクの調査情報は「シグナルドライバー」が共有する事ができる。

■HPの扱い

【準備タイム】を利用して他の装備の様に回復可能。ただし HP が 0 になったシグナルバイクは同一セッション中は参加できない。シグナルバイクの HP は【車両 HP】ではなく【肉体 HP】であることに注意。

■シグナルバイクの取得

【シグナルバイクのガジェット】は【取得条件】を満たしていれば誰でも取得でき、他の PC、NPC に譲渡可能。

■フルスロットル

シグナルバイクをセットした「シグナルドライバー」や「ゼンリンシューター」で「ヒッサツ！フルスロットル！（シグナルバイク名）」のコールとともに発動する【決め技】。

シグナルバイク高速差し替え

<説明>「シグナル交換用シグナルバイク」を素早く交換する。

<効果>使用回数を 1 点消費すると行動回数 1 回を消費せずに「シグナル交換用シグナルバイク」の差し替えが可能。

【取得条件】【命運】0.5 消費。

【発動条件】上記。

【変身用シグナルバイク】

シグナルマッハ

□□□

HP

16
点

<説明>シグナルドライバーの変身。「マッハ」に変身するためのシグナルバイク。「シグナルドライバー」にセットすると「シグナルバイク！ライダー！マッハ！」のコールで「マッハ」へと変身する。白を基調とした強化装甲を装着する。

<効果>「シグナルドライバー」に挿して使用する【装着状態】の【基本変身】。変身すると【種族】の【能力値割り振り点】を 20 点として変身後の能力値割り振りを再設定。【追加 HP】+ 25 点。

【移動力】+ 3 マス。以上の効果は【シグナル交換用シグナルバイク】で変更しても変わらず適用されたままとする。また、【シグナル交換用シグナルバイク】を任意 1 つ自動取得する。重複取得不可。下の説明は「シグナルバイク」の効果と、シグナルバイク単体の能力。

■チェイサーマッハ形態

「マッハ」に変身した状態で、使用回数、行動回数 1 回を使って、「シグナルドライバー」に「チェイサー」の【シグナル変身用シグナルバイク】をセットする事で、チェイサーの性能をさらに追加する【強化変身】が可能この変身は【最強形態】である。

変身すると【種族】の【能力値割り振り点】を 22 点として変身後の能力値割り振りを再設定。【追加 HP】+ 30 点。【移動力】+ 3 マス。【武器 DP】+ 2 点。フルスロットル技の【決め技】の DP + 4 点。

■シグナルマッハ装備時の効果

名前	備考				
加速アクション	使用回数 1 回消費。 2 ラウンド間【超加速状態 4】となる。				
フルスロットル技	射程	命中修正	DP 修正	属性	備考
キックマッハ	近接 1	+ 4	+ 10	特殊	使用回数 1 回消費【決め技】

属性はセットしているシグナルバイクの攻撃方法の属性から任意 1 つを選択できる。

■シグナルマッハ単体時の能力

シグナルバイク単体時の能力。

【能力値】

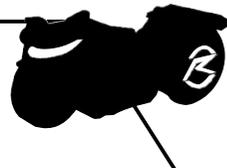
肉体 03 / 運動 05 移動力 08

器用 02 / 意思 02 先制力 03

機知 03

【アクトカード】

14【追加移動】



回避名称	避/受	備考
通常	2/3(1)	----

【行動回数】= 2 回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
体当たり	突撃 5	5(1)	8	衝撃	移動して体ごとぶつかる攻撃
光弾	遠隔 8	5(1)	5	光線	エネルギー弾

【取得条件】【命運】1.5 点消費。

【発動条件】上記参照。行動回数 1 回。

シグナルチェイサー

□□□ HP 20点

＜説明＞「チェイサー」に変身するためのシグナルバイク。「シグナルドライバー」にセットすると「シグナルバイク!ライダー!チェイサー!」のコールで「チェイサー」へと変身する。シルバーと紫を基調とした強化装甲を装着する。

＜効果＞「シグナルドライバー」に挿して使用する。変身する[装着状態]の[基本変身]。[種族]の[能力値割り振り点]を20点として変身後の能力値割り振りを再設定。[追加HP]+30点。近接の[武器DP]+2点。重複取得不可。

下の説明は「シグナルバイク」の効果と、シグナルバイク単体の能力。

■チェイサーマッハ形態

「マッハ」に変身した状態で、使用回数、行動回数1回を使って、「シグナルドライバー」に「チェイサー」の[シグナル変身用シグナルバイク]をセットする事で、チェイサーの性能をさらに追加する[強化変身]が可能この変身は[最強形態]である。

変身すると[種族]の[能力値割り振り点]を22点として変身後の能力値割り振りを再設定。[追加HP]+30点。[移動力]+3マス。[武器DP]+2点。フルスロットル技の[決め技]のDP+4点。

■シグナルチェイサー装備時の効果

フルスロットル技	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
チェイサーエンド	近接1	+4	+10	衝撃+光線	対象1体にキック。使用回数1回消費 [決め技]

■シグナルチェイサー単体時の能力

シグナルバイク単体時の能力。

【能力値】	【副能力値】
肉体05/運動03	移動力03
器用02/意思02	先制力06
機知03	【アクトカード】 14【追跡】



回避名称	避/受	備考
通常	3/5(1)	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
体当たり	突撃5	3(1)	10	衝撃	移動して体ごとぶつかる攻撃
光弾	遠隔8	5(1)	5	光線	エネルギー弾

【取得条件】【命運】1.5点消費。

【発動条件】上記参照。行動回数1回。

シフトライドクロスサー

■■■■ HP 20点

＜説明＞「マッハチェイサー」に変身するためのシフトカー。シフトライドロン同様に、ライドクロスサーの力を身につけて強化する。「シグナルドライバー」にセットすると「チェイサー」へと変身する。シルバーと紫を基調とした強化装甲を装着する。

＜効果＞「シグナルドライバー」に挿して使用する。変身は[装着状態]の[基本変身]で[最強形態]として扱う。変身すると[種族]の[能力値割り振り点]を22点として変身後の能力値割り振りを再設定。[追加HP]20+ライドクロスサーのHP点。[重加速状態4]までを無効化する。

以上の効果は[シグナル交換用シグナルバイク]でシグナルを変更しても代わらず適用されたままとなる。別の[変身用シグナルバイク]を使用した場合にのみ変更される。[シグナル交換用シグナルバイク]を任意1つ自動取得する。重複取得不可。

■シフトライドクロスサー装備時の効果

フルスロットル技	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
マッハチェイサーエンド	突撃5	+2	+13	衝撃+光線	対象1体にキック。使用回数1回消費 [決め技]

■シフトライドクロスサー単体時の能力

シフトカー単体時の能力。

【能力値】	【副能力値】
肉体05/運動05	移動力08
器用03/意思03	先制力03
機知03	【アクトカード】 04【吹っ飛ばし】 27【超絶見切り】



回避名称	避/受	備考
通常	3/5(1)	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
体当たり	突撃5	5(1)	10	衝撃	移動して体ごとぶつかる攻撃

【取得条件】BAのみ。【命運】2.5点消費。

【発動条件】上記参照。行動回数1回。

シグナルレジェンドバイク

□□□ HP 20点

<説明>「伝説のライダー」達のバイクをモチーフにしたシグナルバイク。「シグナルドライバー」又は「ドライブドライバー」にセットすることで歴代の仮面ライダー「レジェンドライダー」を模した姿へと変身する。

<効果>【シグナルドライバー】又は【ドライブドライバー】で変身時に使用することで、【種族】の【能力値割り振り点】を22点として変身後の能力値割り振りを再設定。[追加HP]が+30点。[命中修正]+2個、[DP修正]+2点の効果を得る。モチーフのライダーが使用する装備1つを【命運】を支払って取得可能。ただし、【ガジェット】に付属するタイプの【命運】の数値がわからないものや、取得に必要な【命運】が1.5点未満の場合は、一律1.5点の【命運】を支払う必要がある。もし、PCが『マスカレイドスタイル』で以前にオリジナルの仮面ライダーを作成してプレイしたなら、そのライダーの「レジェンドライダー(シグナルバイク)」という設定でもかまわない。例、過去の仮面ライダーが自らのパワーで生み出した。「悪の組織」が過去の仮面ライダーの能力を研究して作り出したなど。

■レジェンドシグナルバイク単体時の能力

シグナルバイク単体時の能力。

【能力値】 【副能力値】
 肉体03/運動03 移動力06
 器用04/意思02 先制力03
 機知03 【アクトカード】
 07【登場能力】



回避名称	避/受	備考
通常	3/3(1)	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
体当たり	突撃5	3(1)	8	衝撃	移動して体ごとぶつかる攻撃
光弾	遠隔8	7(2)	5	光線	エネルギー弾

【取得条件】【命運】1.5点消費。

【発動条件】上記参照。行動回数1回。

【シグナル交換用シグナルバイク】

シグナルマガール

□□■ HP 12点

<説明>シグナル交換用の緑色のシグナルバイク。シグナルドライバーにセットする事で弾道を自在の曲げる射撃が可能となる。

<効果>

このシグナルバイクをセットした場合、「ゼンリンシューター」の通常攻撃を対象が射程マス内で遮蔽物に隠れていたとしても攻撃が可能。ただし、対象の存在を知らない場合や、対象が全方位から完全に遮蔽されている場合は除く。この効果は【ゼンリンシューター】に適用される。使用回数を消費すると「フルスロットル技」が使用可能。

■シグナルマガール装備時の効果

フルスロットル技	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
必殺	遠隔10	+2	+3	光線	【決め技】

■シグナルマガール単体時の能力

シグナルバイク単体時の能力。

【能力値】 【副能力値】
 肉体01/運動03 移動力06
 器用04/意思04 先制力03
 機知03 【アクトカード】
 47【跳弾撃ち】



回避名称	避/受	備考
通常	3/1(0)	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
体当たり	突撃5	5(1)	6	衝撃	移動して体ごとぶつかる攻撃
光弾	遠隔8	7(2)	7	光線	エネルギー弾

【取得条件】【命運】1点消費。

【発動条件】【シグナルドライバー】で変身中である。常駐。

シグナルキーン


 HP 20点

＜説明＞シグナル交換用の緑色のシグナルバイク。シグナルドライバーにセットする事で「魔獣」を召喚する事ができる。「魔獣」はアニメチックな表情の描かれた巨大な弾丸。

＜効果＞

このシグナルバイクをセットした場合、使用回数を消費して「ゼンリンシューター」から発射されたエネルギーが空中で警告標識状になり、その中に描かれた「魔獣」が実体化する。召喚した次のラウンドから【行動共有ルール】で行動し、効果は任意あるいは2ラウンドで消滅。ゼンリンシューターの使用回数1回消費で発動すると、魔獣が3体出現する。

■シグナルマ女孩装備時の効果

フルスロットル技	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
必殺	遠隔10	+2	+3	光線	【決め技】

■シグナルマ女孩単体時の能力

シグナルバイク単体時の能力。

【能力値】	【副能力値】
肉体05／運動05	移動力08
器用02／意思02	先制力01
機知01	【アクトカード】 25【追い討ち】



回避名称	避/受	備考
通常	1/5(1)	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
体当たり	突撃5	5(1)	10	衝撃	移動して体ごとぶつかる攻撃

魔獣


 HP 57点

【能力値】	【副能力値】
肉体11／運動08	移動力11
器用03／意思03	先制力05
機知05	【アクトカード】 なし



回避名称	避/受	備考
通常	5/11(3)	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
噛みつき	近接1	8(2)	16	斬撃	鋭い歯による噛みつき

【取得条件】【命運】1.5点消費。

【発動条件】【シグナルドライバー】で変身中である。行動回数全消費。

シグナルカクサーン


 HP 16点

＜説明＞シグナル交換用の緑色のシグナルバイク。シグナルドライバーにセットする事で「ゼンリンシューター」の光弾を拡散仕様に変更できる。

＜効果＞「ゼンリンシューター」の遠隔攻撃が全て【散布射撃】が可能になる。【決め技】で使用する場合は対象のマスに隣接マス全て(8マス)が対象となる。【命中判定】は1回を全員に適用し回避は個別に行う。ただし、個々のDPが-10点される。

■シグナルカクサーン単体時の能力

シグナルバイク単体時の能力。

【能力値】	【副能力値】
肉体03／運動03	移動力06
器用04／意思02	先制力03
機知03	【アクトカード】 24【マルチショット】



回避名称	避/受	備考
通常	3/3(1)	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
体当たり	突撃5	3(1)	8	衝撃	移動して体ごとぶつかる攻撃
光弾	遠隔8	7(2)	5	光線	エネルギー弾

【取得条件】【命運】1点消費。

【発動条件】【シグナルドライバー】で変身中である。行動回数1回。

シグナルトマーレ


 HP 22点

＜説明＞シグナル交換用の緑色のシグナルバイク。シグナルドライバーにセットする事で弾道を自在の曲げる射撃が可能となる。

＜効果＞使用法は2つ。

■カウンター

【遠隔】の攻撃に対して有効。【回避判定《受け》】前に使用。「ゼンリンシューター」の遠隔攻撃の【武器DP】（【意思】修正含む）の数値が一時的なHPとなって対象の攻撃を受け止める。このHPが残っており、対象があなたの遠隔攻撃の射程内ならば、残りHPを【武器DP】として反撃する事ができる。

対象は【回避判定《受け》】可能。

逆に相手の攻撃が、この一時的なHPを上回るDPの攻撃だった場合、残りのダメージを【回避判定《受け》】で軽減できる。

■拘束打撃

1回の攻撃が対象。任意1つの近接攻撃に【拘束判定3】を付与する。

■シグナルトマーレ単体時の能力

シグナルバイク単体時の能力。

【能力値】	【副能力値】
肉体06／運動02	移動力05
器用02／意思02	先制力03
機知03	【アクトカード】 30【弾き】



回避名称	避/受	備考
通常	3/4(1)	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
体当たり	突撃5	2(0)	11	衝撃	移動して体ごとぶつかる攻撃

【取得条件】【命運】1点消費。

【発動条件】【シグナルドライバー】で変身中である。上記参照。使用回数1回消費。

シグナルイツーウ

HP 20点

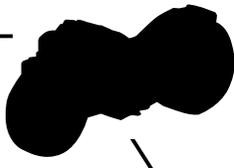
<説明>シグナル交換用の青と白のシグナルバイク。シグナルドライバーにセットすることで、強烈な突撃を放つ。

<効果>使用回数1回を消費することで、任意1つの近接攻撃を「突撃」に変更できる。5マス以上直進して対象に隣接したなら行動回数を追加で使用せず近接攻撃が行なえる。その際[DP修正]+4点。

■シグナルイツーウ単体時の能力

シグナルバイク単体時の能力。

【能力値】 肉体05/運動04 移動力03
器用01/意思02 先制力04
機知03 【アクトカード】
12【足払い】



回避名称	避/受	備考
通常	3/5(1)	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
体当たり	突撃8	4(1)	11	刺突	移動して体ごとぶつかる攻撃

【取得条件】【命運】1点消費。

【発動条件】【シグナルドライバー】で変身中である。常駐。

シグナルカッタービ

HP 16点

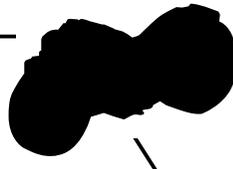
<説明>シグナル交換用の黒いシグナルバイク。シグナルドライバーにセットすることで、凄まじいジャンプ力で技を放つ。

<効果>使用回数1回を消費することで、近接攻撃の[決め技]に対して追加ダメージ。[命中修正]が-5個され、[DP修正]が+10点される。この攻撃は成功失敗に関わらず消費される。

■シグナルカッタービ単体時の能力

シグナルバイク単体時の能力。

【能力値】 肉体03/運動03 移動力06
器用04/意思02 先制力03
機知03 【アクトカード】
12【足払い】



回避名称	避/受	備考
通常	3/3(1)	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
体当たり	突撃5	3(1)	8	衝撃	移動して体ごとぶつかる攻撃

【取得条件】【命運】1点消費。

【発動条件】【シグナルドライバー】で変身中である。常駐。

シグナルユッカーリ

HP 16点

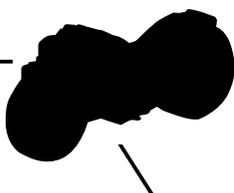
<説明>シグナル交換用の赤いシグナルバイク。シグナルドライバーにセットすることで、相手の動きを鈍らせるマークを放つ。

<効果>使用回数1回を消費することで、任意1つの遠隔攻撃に[スタン判定4]を付与する。

■シグナルユッカーリ単体時の能力

シグナルバイク単体時の能力。

【能力値】 肉体03/運動03 移動力06
器用04/意思02 先制力03
機知03 【アクトカード】
10【武器落とし】



回避名称	避/受	備考
通常	3/3(1)	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
体当たり	突撃5	3(1)	8	衝撃	移動して体ごとぶつかる攻撃
光弾	遠隔8	7(2)	5	光線	エネルギー弾

【取得条件】【命運】1点消費。

【発動条件】【シグナルドライバー】で変身中である。行動回数1回。

シグナルトオサーン

HP 26点

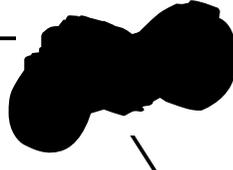
<説明>シグナル交換用の紅白のシグナルバイク。シグナルドライバーにセットする事でエネルギー障壁を作り出す。

<効果>【回避判定《受け》】時に使用回数1回を消費することで、対象の攻撃20点軽減する障壁を作る。

■シグナルトオサーン単体時の能力

シグナルバイク単体時の能力。

【能力値】 肉体08/運動01 移動力03
器用01/意思02 先制力04
機知03 【アクトカード】
29【全力防御】



回避名称	避/受	備考
通常	3/8(2)	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
体当たり	突撃5	1(0)	13	衝撃	移動して体ごとぶつかる攻撃

【取得条件】【命運】1点消費。

【発動条件】【シグナルドライバー】で変身中である。常駐。

ロイミュードのガジェット

ロイミュードボディ

□□□

<説明>「下級ロイミュード」となる。「バイラルコア」に「データ体」が宿ったことで誕生する人造生命体。外見は使用した「バイラルコア」によって異なる。高度なAIで人格を持ち、人間の外見と記憶を複製する機能を備える。また、体内の器官を使用して「重加速現象」を引き起こす事も可能。

<効果>この[ガジェット]を取得するには、【ロイミュードデータ体】と【バイラルコアのガジェット】から任意1つを取得する必要がある。取得する【バイラルコアのガジェット】によって能力が異なるが、キャラメイク時に肉体となる【バイラルコアのガジェット】を1つ選択し、以後変更はできない。ロイミュードの姿は【怪人状態】の【基本変身】扱いである。【肉体HP】+20点を得る。取得した【バイラルコアのガジェット】(任意1つ)で得られる能力も使用可能。【ロイミュードのガジェット】を別途【命運】を支払って取得可能。重複取得不可。

【人間体】を取得していない場合、通常状態はロイミュードの姿であるが、行動回数1回と使用回数1回を支払うことで、変身し直したかのように、変身のつど得られる+20点のHPを取得し直すことができる。

ロイミュードはHPが0以下になった場合の運用が特殊である。

【戦闘不能を選択した場合】

【戦闘不能】を選択するとさらに「退場」「待機」の2種類の状況を選択できる。

■退場

通常のルール同様【データ体】となってシーンを退場した事にはできる。シーンが変われば、どこかで再び「バイラルコア」を入手した事になり通常通り再登場可能。ただし、【ロイミュード進化体】の【ガジェット】は失われ【命運】は返却される。再び取得するには【準備タイム】に再度取得する必要がある。

■待機

倒された後「データ体」となってシーンから退場せず、倒されたマスから直ちに【移動力】ぶんだけ離れた場所へ移動して、シーンに残る事ができる。誰かが【バイラルコアのガジェット】を持っていて、それを渡せば(シーン内であれば、投げるなどして渡した事にはできる)直ちに【ロイミュードボディ】の使用回数も完全回復しHPも最大値で復活する(受け取ったバイラルコアが異なれば能力は変更される)。ただし、【ロイミュード進化体】の【ガジェット】は失われ【命運】は返却される。再び取得するには【準備タイム】に再度取得する必要がある。

また、「データ体」のみの状態で破壊されれば、あなたは【死亡】を選択しなくてはならない。

【死亡を選択した場合】

【死亡】を選択すると体内の「データ体」も破壊されたことになり死亡する。

【取得条件】種族が「ロイミュード」である。上記参照。【命運】消費なし。

【発動条件】行動回数1回。上記参照。

ロイミュードデータ体

■■■

<説明>ロイミュードは、ボディである「バイラルコア」と精神である「データ体」で構成されている。この[ガジェット]はその精神側を扱う。あなたはデータだけの存在である。自らを示すシリアルナンバーの数字をかたどったエネルギーフィールドによって保護され、空中を漂うように移動することができる。この状態では何もできないが、フィールドを振動させることで声を出すことは可能。ただし、非常に脆く、簡単な攻撃でもすぐに破壊され、【データ状態】のあなたも死んでしまう。

<効果>この状態のあなたは、移動しかできない。【ガジェット】【アクトカード】などはいっさい使用できない。いかなる攻撃でも命中すれば【死亡】となる。【データ状態】として扱う。この【ガジェット】を持つキャラクターの存在(魂とでもいうべき部分)はこの【ガジェット】が扱うものとする。この「データ体」はインターネットやモバイル端末の通信網に潜んだり、それらを利用して、移動する事が可能。セッション内でシーンとして扱われた場所に出現可能。

【取得条件】種族が「ロイミュード」である。【命運】消費なし。

【発動条件】常駐。

人格コピー

■■■

<説明>ロイミュードは実在の人間の記憶と外見をコピーすることで、その人間の抱く「欲望」を手に入れ、その欲望を満たしていく事で更なる進化を遂げる。多くの場合、コピー元の人間を抹殺して入れ替わるが、中にはコピー元の人間と共謀して犯罪を行ったり、人間の欲望をかなえる手助けをする事で欲望を得ようとするものもある。

<効果>この【ガジェット】は【人間体】(00p)の【ガジェット】の効果を変更する。人間の姿は、実在の人間を完全にコピーした存在となり、記憶、外見が全くの同一人物となる。ただし、人格そのものはあなた自身である。通常のレントゲン検査、血液検査などでは見破る事はできない。セッション中に、初めて【人間体】を使用して登場人物をコピーする場合、PCならそのPL、NPCはGMの許可が必要。一度コピーしたら変更は不可能。

【取得条件】【人間体】取得時に同時に取得。【命運】0.5点消費。

【発動条件】常駐。

ロイミュード進化体

■■■

<説明>彼らは欲望を満たす事で進化する。進化すると、その欲望に関係する技能や職業を冠した独自の姿の上級ロイミュードとなり、仲間のロイミュードにもその名で呼ばれる。

<効果>この【ガジェット】を取得すると【ロイミュードボディ】の【ガジェット】で変身した際に、効果に変更される。追加される【肉体HP】は+35点、能力値も合計+4点上昇する。【ロイミュードのガジェット】に記述にある「上級ロイミュードの場合」の効果で使用可能となる。【感情の起源】を自動取得。この【ガジェット】はセッション内で「欲望を満たして進化する」演出を入れることで本来の【命運】より少ない点で取得可能となる。1話目でそのシーンを演出した場合【命運】1点、2話目なら0.5点、3話目なら【命運】消費は必要ない。GMはPLと相談してそういったシーンを演出すること。

【取得条件】種族が「ロイミュード」である。【命運】1.5点消費。

【発動条件】常駐。

ロイミュード超進化体



<説明>ロイミュードはコピー元の人間の特徴的な感情1つを会得する事で進化するが、超進化体はその感情を極限にまで高める事で獲得するロイミュード究極の力。全身は黄金に輝き、溢れ出したエネルギーはオーラとなって彼らを包む。

<効果>この【ガジェット】を取得すると【ロイミュードボディ】の【ガジェット】で変身した際に、効果が変更される。追加される【肉体HP】は+45点、能力値も合計+6点上昇する。【ロイミュードのガジェット】に記述にある「上級ロイミュードの場合」の効果が使用可能となる。【飛行・1】の能力を得る。全ての【武器DP】に+3点を追加。この【ガジェット】はセッション内で「求める感情の究極の姿」を体験する演出を入れることで本来の【命運】より少ない点で取得可能となる。1話目でそのシーンを演出した場合【命運】2点、2話目なら1.5点、3話目なら1点で取得可能。GMはPLと相談してそういったシーンを演出すること。

【取得条件】ロイミュード進化体の取得。【命運】2.5点消費
【発動条件】常駐

重加速放射



<説明>重加速粒子を放射する能力。上級ロイミュードはより広範囲に重加速粒子を放射できる（フレーバー）。

<効果>使用するとシーン全体を【重加速状態1】にする。行動回数を消費せず任意に解除可能。また、自身への【重加速状態1】までの効果を無効化する。

【取得条件】種族が「ロイミュード」である。【命運】1点消費
【発動条件】行動回数1回

超重加速放射



<説明>従来よりも強力な重加速粒子を放射する能力。外部から見ると、紫色（あるいは任意色）のエネルギーフィールドに見える。その中では、通常のグラビティドライブ機関では中和できないほどの重加速粒子が渦巻く。

<効果>使用するとシーン全体を【重加速状態5】にする。行動回数を消費せず任意に解除可能。また、自身への【重加速状態5】までの効果を無効化する。

【取得条件】種族が「ロイミュード」である。【命運】3点消費
【発動条件】行動回数1回

ネットワーク転送



<説明>あなたは「データ体」でなくともインターネット、モバイル端末などの通信網を利用して、一度データ化した自身を高速で移動させる事ができる。

<効果>【ロイミュードデータ体】の【ガジェット】と異なり、「データ体」出なくても使用可能。あなたは通信網のある場所なら何処にでも登場できる。PCが使用する場合、そのシーンが登場可能かGMの確認が必要。

【取得条件】種族が「ロイミュード」である。【命運】1点消費
【発動条件】常駐

感情の起源



<説明>あなたは人間から写し取った人格の中で最も強烈な感情を、行動原理の中心として受け継ぐ。その感情を高める事でロイミュードは進化する。

<効果>取得時にロイミュードは自分の心の中心となる感情を設定する。例えば「屈辱」「勝利」「愛」といったものでどんなものでも良い。その感情に従った行為であれば、使用回数1回を消費する代わりに【判定ロール】に+4個を得られる。戦闘であっても日常的な判定であっても適用可能。重複取得不可。

【取得条件】種族が「ロイミュード」である。【命運】1点消費
【発動条件】【判定ロール】前

ロイミュード超絶進化体



NPC用

<説明>ロイミュードが同一の感情を求めるもう1人の自分と遭遇し、融合する事で、その力が乗算的に高まり、超進化したロイミュード4体分の出力を持ったグラビティドライブエンジンの機能を獲得した姿。1人で「グローバルフリーズ」を任意に引き起こす事ができる。もう1人の自分と融合するためには、時空を操る能力者やマシンなどの外的支援により、未来や過去の世界、あるいはパラレルワールドからもう1人の自分を呼び出す必要があり、PCが使用する場合、GMと相談して何らかの設定をもうける必要がある。シナリオ内のイベントとして準備してもらうのも良いだろう。

<効果>この【ガジェット】を取得すると【ロイミュードボディ】の【ガジェット】で変身した際に、効果が変更される。追加される【肉体HP】は+60点、能力値も合計+10点上昇する。【ロイミュードのガジェット】に記述にある「上級ロイミュードの場合」の効果が使用可能となる。【飛行・2】の能力を得る。全ての【武器DP】に+5点を追加。

この【ガジェット】はセッション内で「もう1人の自分と融合」を体験する演出を入れることで本来の【命運】より少ない点で取得可能となる。1話目でそのシーンを演出した場合【命運】1点、2話目なら0.5点、3話目なら【命運】消費は必要ない。PLが使用許可を得た場合、GMはPLと相談してそういったシーンを演出すること。

【取得条件】BAのみ。種族「ロイミュード」である。【命運】4.5点消費
【発動条件】常駐

ロイミュード究極進化体



NPC用

<説明>全てのロイミュードのデータを収集しそれらの能力を再現することができる。

<効果>使用回数1回で消費すると、【ロイミュードのガジェット】にある【命運】2点以下の【ガジェット】1つを一時的に取得できる。効果が常駐であれば直ちに適用される。取得した【ガジェット】はなんであれ1シーンで消滅する。

【取得条件】BAのみ。種族「ロイミュード」である。【命運】4点消費
【発動条件】行動回数1回

ペローズナックル

□□□

<説明>両腕を自在に延ばして、戦闘レンジを変える能力。上級ロイミュードはより広範囲に戦闘レンジを延ばす。

<効果>取得時に適用される[近接1]の攻撃方法を1つ選ぶ。ただし[決め技]は対象外。選択後の変更はできない。

■下級ロイミュードの場合

使用回数を1回消費する事で、戦闘シーン終了まで、射程を[近接2]にする。行動回数の消費は無い。

■上級ロイミュードの場合

使用回数を1回消費する事で、3ラウンド間、射程を[近接10]にする。行動回数の消費は無い。

また、「下級ロイミュードの場合」の効果も選択して使用可能。

[取得条件] 種族「ロイミュード」である。【命運】1点消費。
[発動条件] 上記参照。

イラストレーター

□□□

<説明>人間を糸状のデータに変換し紙面に定着させる。その間も絵画となった人間は意志を持っている。この絵画を維持するには電力をたくさん必要とする。下級ロイミュードは絵画をモノクロでしか描けず、定着も不安定。

<効果>シーン内の任意1体の人間を絵画に定着させる。変換はじっくりと進みその間も意識はある。戦闘中に[絵画化判定]に失敗した者は[戦闘不能状態]となり戦闘終了後に絵画になる。能力を使用したロイミュードが[死亡]か[戦闘不能]になるとプロテクトが解除され解放される。[変身]状態の者には効かない。

■下級ロイミュードの場合

[絵画化判定2]【意思】で判定。失敗するとデッサンの様な絵になって特殊な用紙に封じられる。

■上級ロイミュードの場合

[絵画化判定4]【意思】で判定。失敗するとデッサンの様な絵になって特殊な用紙に封じられる。

[取得条件] 種族「ロイミュード」である。【命運】1点消費。
[発動条件] 上記参照。

メディックヒール

□□□

<説明>データ体へと戻ってしまったロイミュードをバイラルコアも使用せずに瞬時に復元する。上級ロイミュードだったものは、その状態で復元される。

<効果>隣接した「データ体」のロイミュード1体を対象に対象を復活させられる。

■下級ロイミュードの場合

そのキャラクターの初期状態に復元する。[ガジェット]の使用回数もHPも全て最大値の状態になる。ただし、[ロイミュード進化体]の[ガジェット]は失われ【命運】は返却される。

■上級ロイミュードの場合

そのキャラクターの初期状態に復元する。[ガジェット]の使用回数もHPも全て最大値の状態になる。

[取得条件] DA、SAである。種族が「ロイミュード」である。
【命運】1.5点消費。
[発動条件] 行動回数1回。

重加速放射バンド生成

□□□

<説明>重加速粒子を放射する能力を分け与えるリストバンドを生成する能力。また、それらのバンドを一齐に発動させて強力な「重加速現象」を発生させ小型の「グラビティドライブ機関」の出力を超えて重加速現象を与える事も可能。

<効果>以下の効果を使用可能。

■重加速放射バンド

非戦闘状態であれば、使用回数を1つ消費する事でプレスレット状の「重加速放射バンド」を生成する。このバンドは他者へ任意に渡す事が可能。このバンドの効果はあなたに依存するためあなたが[戦闘不能]か[死亡]すると効果を失う。また、バンドを外すと特殊な電流が流れ所持者はバンドに関する記憶を失う。

■多重重加速放射

あなたがバンドを生成したまま3個以上所持している場合、行動回数1回を消費して、それらのバンドを一齐に発動(バンド3つの使用回数を1つずつ消費)させることで[重加速状態2]を射程5マスの任意1体に与える事ができる。効果時間は任意、またはあなたがダメージを受けるまで有効。

■下級ロイミュードの場合

「重加速放射バンド」の使用回数が□■である。

■上級ロイミュードの場合

「重加速放射バンド」の使用回数が□□■である。

[取得条件] 種族が「ロイミュード」である。【命運】2点消費。
[発動条件] 行動回数1回。

ロイミュード強化改造

□□□

<説明>他のロイミュードを強化する事ができる能力。

<効果>自分の【命運】を使用して、許可をえた種族「ロイミュード」に対して、[ロイミュードのガジェット]か[戦闘のガジェット]を与える事ができる。1戦闘中にだけ効果を与えるのなら、使用回数の消費だけで良い。

[取得条件] DA、SAである。種族が「ロイミュード」である。
【命運】1.5点消費。
[発動条件] 行動回数1回。

チャージショット



<説明>エネルギーを収束して威力を高められる光線銃を1つ取得する。

<効果>チャージショットは全行動回数を消費する。

■下級ロイミュードの場合

名前	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
通常	遠隔10	+3	+3	光線	-----
チャージショット	遠隔10	+3	+8	光線	-----

■上級ロイミュードの場合

名前	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
通常	遠隔10	+3	+4	光線	-----
チャージショット	遠隔10	+3	+10	光線	-----

【取得条件】種族が「ロイミュード」である。【命運】1点消費。

【発動条件】行動回数1回。

空間消去



<説明>レンズ状の器官を持つ。建徳物などの内部構造を透視して、それを撮影する事で空間を削除する。

<効果>GMが許可する建物であれば無条件に破壊可能。

■下級ロイミュードの場合

名前	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
撮影	遠隔15	-6	+8	衝撃	-----

■上級ロイミュードの場合

名前	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
撮影	遠隔15	-6	+10	衝撃	-----

【取得条件】種族「ロイミュード」である。【命運】1点消費。

【発動条件】上記参照。

記憶改ざん針



NPC用

<説明>対象の首筋に打ち込む特殊なナノマシン集合体の針。命中した対象は、脳内に侵入したナノマシンによって本来の記憶を凍結され、あなたが決定した偽りの記憶を信じ込む。この効果は強力で、たとえ証拠を目の前に突きつけられても記憶を疑う事は無い。例：父は死んだと記憶を変更させられれば、父が目の前に現れても認識しなかったり、別人と想ったりする。この記憶改ざんを受けた人間は、首に雪の結晶の様な痣ができる。

<効果>行動回数と使用回数を1回消費して使用する。記憶改ざん攻撃が命中した対象はあなたの指定した記憶を信じる。この効果は、【人間系】を持つ者に有効。あなたが【死亡】するか、【記憶改ざん無効体質】の人間には効果がない。GMは対象が攻撃の命中を受けた場合、その場で命運を支払って【記憶改ざん無効体質】を取得できる事を必ず伝える。

名前	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
改ざん針	遠隔8	+0	特殊	精神	上記参照

【取得条件】【命運】1点消費。

【発動条件】行動回数1回。

フェザーサーキット



NPC用

<説明>金色の羽根の様な装置「フェザーサーキット」で、身体に貼付けたロイミュードやロボット、アンドロイドに人間の様な感情を擬似的にあたえることができる。しかし、「フェザーサーキット」を付けた者は、あなたの任意で意識を自在に操られてしまう。また、装置は付け続ける事で組織と同化し、外す事が出来なくなる。

<効果>使用回数1回で1つの装置を作り出せる。この「フェザーサーキット」は15cmくらいの鳥のはねの様なデザインをした金色の装置。身につけた対象に人間の様な感情を与える。対象となるのは、GMが許可する機械的な生命体、ロボット、アンドロイドなどである。いずれの場合も自分の意思で身に付けねばならない。身につけた「フェザーサーキット」は同一シーン内なら、判定を必要とせず取り外す事が出来る。しかし、シーンが進むごとに取り外しには【意思】の【判定ロール】が必要となる。最初は難易度1、さらに次のシーンでは難易度2というように上昇(最大8)する。判定に失敗しても3d点の原則属性のダメージを受け、「フェザーサーキット」を使用していた前後の記憶(範囲はGMの任意)を失う代わりに取り外す事も可能。「フェザーサーキット」を付けている対象はあなたの任意で【催眠状態】にする事ができる。任意に解除も可能。

【取得条件】種族が「ロイミュード」である。【命運】3点消費。

【発動条件】行動回数1回。上記参照。

デッドゾーン



<説明>身体をオーバーヒートさせ、高熱化して戦闘力を高める能力だが、強すぎて暴走する危険性がある。暴走すると体温が上昇し水蒸気を吹き出し、最終的には大爆発する。

<効果>取得すると【武器命中】+1個、【武器DP】+3点、【肉体HP】+30点。を得る。HP30点が相手の攻撃などで失われたタイミングで、【意思】難易度3判定に成功しないと直ちに暴走し、NPCとしてGMが管理する事になる（成功すれば何も起きない）。停止させるには暴走後にHPに5点以上のダメージを与える必要がある。その度に【意思】難易度3判定が可能で、成功すれば停止する。また、HPが0になっても停止する。暴走中は遠隔攻撃と全ての【決め技】は使用できない。

暴走中は本来の効果に代わり【回避判定】-3個、【武器命中】-3個、【武器DP】+8点を取得する。

■暴走を乗り越える

自身で意図的に暴走現象をおこし、それを意思の力でコントロールする事も可能。【ガジェット】使用中の手番時に「暴走する」と宣言して使用回数を1点消費し、【意思】難易度3判定を行い成功すれば実行可能。失敗すれば、通常の暴走となる。暴走を乗り越えると、通常の暴走により得られる修正ではなく、【回避判定】-1個、【武器命中】-1個、【武器DP】+5点を取得する。

【取得条件】【ロイムード進化体】を取得。【命運】1.5点消費。
【発動条件】常駐。

ファンタズムノイズ



<説明>特殊な幻覚生成音を放射し、対象に幻を見せて催眠状態にして操る。幻は対象の理想の人物の姿となり、そのひとの言いなりになるように操られる。この催眠には後遺症があり、金属のスプーンを落とした時の様な高い金属音を聞くも錯乱状態になる。

<効果>音波はあなたが止めない限り自動的にシーン内に効果を発揮しており、【意思】難易度2判定に失敗した者は催眠下に陥る。効果はシーンを離れても継続し、効果が持続するかどうかは1シーンをまたぐ毎（参加していないシーンでも）に判定可能。成功すれば効果は消える。NPCの場合はGMの任意で効果な継続、または終了する。

■催眠効果

自ら命を落とすような行為（自殺など）でなければ、できる限りの協力を惜しまない。高い金属音を聞くと無条件に【スタン状態】になる。効果時間は3ラウンド。

【取得条件】【ロイムード進化体】を取得。【命運】1点消費。
【発動条件】常駐。

復元プログラムコア



<説明>あなたは攻撃により破壊されても、体内の「復元プログラムコア」が無事であれば、付近の物質を素材に肉体を再生する事ができる。

<効果>HPが0になり【死亡】を宣言しても、任意のシーンで復活して登場可能。その際、HPは完全回復している。

【取得条件】【ロイムード進化体】を取得。【命運】1.5点消費。
【発動条件】【死亡】宣言後。上記参照。

ポイズンエンチャント



<説明>あらゆる攻撃に毒を付与できる。この毒は機械の構造にも影響する特殊なもので、生物、非生物を問わず有効。

<効果>

■下級ロイムードの場合

あなたは、自分、あるいは隣接マスにいる対象（効果の適用を希望する場合のみ）の武器1つに対して【毒判定2】の効果を追加できる。この効果は1シーン。

■上級ロイムードの場合

【毒判定3】になり、効果時間は対象のHPが0になるまで有効になる。

【取得条件】種族が「ロイムード」である。【命運】1.5点消費。

【発動条件】行動回数1回。

ブラストダート



<説明>常人には視認できない超高速で発射されるダート。接触すると爆発する。あまりの速さで弾道を見る事ができない。小型のダートに加え、進化体は大型のミサイルを持っている。

<効果>【超加速状態】で無い限り【回避判定《避け》】不可。

■下級ロイムードの場合

小型ダートを使用可能。

■上級ロイムードの場合

小型ダートに加えて、大型ダートを使用可能。

名前	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
小型ダート	遠隔20	+2	+8	爆発	【回避判定《避け》】不可
大型ダート	遠隔30	+0	+12	爆発	【回避判定《避け》】不可

【取得条件】種族が「ロイムード」である。【命運】1.5点消費。

【発動条件】行動回数1回。

悪意の握手



<説明>あなたが接触した相手は、本人が気づかないうちに身体の1カ所に直径数センチのあなたを現すマーク状の痣（デザインは任意）が現れる。それと同時に、負の感情が増幅し、攻撃的な精神状態になる。

<効果>対象の皮膚への手での接触が必要。戦闘による接触の場合、格闘術か素手による【命中判定】に成功した場合に効果を発揮する。対象は【意思】難易度4の判定を行い、失敗すると凶暴になる。ゲームの扱いとしては、一時的にNPCとなってGMの管理下に入る。効果は1戦闘シーン。または1シーン。HPを0にするか、気絶させる事で効果は終了する。また、あなたがHPOになった場合も、効果は終了する。この効果の対象は、【人間系】の【ガジェット】を持つ者のみ。

【取得条件】【ロイムード進化体】を取得。【命運】3点消費。

【発動条件】【命中判定】前。上記参照。

重加速遮断バッチ生成



<説明>バッチ程度の大きさのトップを作り出す。それを身につけている者は、重加速の効果を受けない。

<効果>非戦闘時に使用回数1回を消費して1つ作られる。【重加速状態1】を無効化する。このバッチはあなたの意思で何時でも破壊可能。このバッチの効果はあなたに依存するためあなたが【戦闘不能】か【死亡】すると効果を失う。

【取得条件】種族が「ロイムード」である。【命運】1.5点消費。

【発動条件】常駐。

コモンマスターキー

□□□

<説明>あなたは全ての「開閉」の概念を持つ無機物を開く事ができる。指紋認証やプロテクトの掛かった金庫、重い扉、配管設備の接合など GM が許可する全てのものが対象。また、逆に、開いていたものを閉じる事も可能。

<効果>

■下級ロイミュードの場合

GM が許可する開閉可能なもの 1 つを開閉できる。通常の「開ける」行為の判定に +3 個。

■上級ロイミュードの場合

【変身解除】

使用回数を 1 回消費。[装着状態] の 10 マス以内の対象 1 体。

【運動】難易度 2 判定に失敗すると変身解除される。

【オープンバニック】

使用回数を 1 回消費。建物の配管や留め金、ドアや車など、周辺のあらゆるものが開かれる（フレーザー）。戦闘シーン内の任意の対象全ては、妨害にあい【転倒判定 2】【スタン判定 2】【無視界判定 1】を受ける。

【ロック】

使用回数を 1 回消費。10 マス以内の対象 1 体。チェーンを出現させ、対象を拘束する。【拘束判定 3】。

【銃器無効化】

使用回数を 1 回消費。10 マス以内の対象 1 体の所持する銃器（GM 判断）を使用不能にする。描写としてはマガシンが外れたりする現象。

【取得条件】【ロイミュード進化体】を取得。【命運】1.5 点消費。

【発動条件】行動回数 1 回。上記参照。

ロイミュードの触手

□□□

<説明>半実体化したエネルギーの攻撃用触手を複数生成する。

<効果>この攻撃は全行動回数を消費する。この複数の触手は 4 回の攻撃が可能。

名前	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
小型ダート	近接10	+3	+1	斬撃	-----

【取得条件】【命運】1 点消費。

【発動条件】常駐。

シフトカー簡易洗脳

□□□

<説明>あなたは倒したシフトカーを簡易的に洗脳し操る事ができる。

<効果>HP を 0 にしたシフトカー（シグナルバイク、バイラルコアの同様）は、HP が 0 になった時に、この【ガジェット】の使用を宣言する事で、そのまま奪い取る事が可能。奪い取ったシフトカーは以降のシーンで使用可能。ただし、1 度シーンで使用すると、洗脳は解け、シーン終了時には本来の持ち手に返却される。

【取得条件】【命運】1 点消費。

【発動条件】常駐。

サイバロイドボディ

□□□

<説明>ロイミュードのボディと同じ仕様だが、バイラルコアの技術を使用していない「宇宙鉄人」のボディをベースとしている初期型である。

<効果>この【ガジェット】を取得すると、【ロイミュードボディ】がこの【ガジェット】と入れ替わる。扱いは【ロイミュードボディ】と同じである。ロイミュード（サイバロイド）の姿は【怪人状態】の【基本変身】扱いである。追加の【肉体 HP】+20 点を得る。

【ロイミュードのガジェット】を別途【命運】を支払って取得可能。重複取得不可。ただし、【ロイミュード進化体】は取得不可。もし、他の変身装置を使用する場合、【基本変身】は解除され、追加の【肉体 HP】は失われる。

【人間体】を取得していない場合、通常状態はロイミュードの姿であるが、行動回数 1 回と使用回数 1 回を支払うことで、変身し直したかのように、変身のつど得られる +20 点の HP を取得し直すことができる。

ロイミュードは HP が 0 以下になった場合の運用が特殊である。

【戦闘不能を選択した場合】

【戦闘不能】を選択するとさらに「退場」「待機」の 2 種類の状況を選択できる。

■退場

通常のルール同様【データ体】となってシーンを退場した事にできる。シーンが変われば、どこかで再び「サイバロイドボディ」を入手した事になり通常通り再登場可能。

■待機

倒された後「データ体」となってシーンから退場せず、倒されたマスから直ちに【移動力】ぶんだけ離れた場所に移動して、シーンに残る事ができる。「データ体」のみの状態で破壊されれば、あなたは【死亡】を選択しなくてはならない。

【死亡を選択した場合】

【死亡】を選択すると体内の「データ体」も破壊されたことになり死亡する。

【取得条件】種族が「ロイミュード」である。上記参照。【命運】消費なし。

【発動条件】行動回数 1 回。上記参照。

死神装備

■ ■ ■ ■

<説明>進化前のロイミュードが、強化改造能力のある進化体に改造された姿。ロイミュード進化体が用心棒代わりに使用する事が多い。

<効果>死神装甲として【追加 HP】+20 点。煙になって高速移動する能力「黒煙移動」を得る。

■黒煙移動

1 手番に 1 回使用可能。【移動力】が 2 倍になる。

死神装備として、下記から 1 つ取得。

名前	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
ヘルサイズ	近接1	+2	+4	斬撃	巨大ガマ
ヘルクロウ	近接1	+3	+3	刺突	爪
ヘルガン	遠隔10	+2	+3	光線	腕が変形したハンドガン

【取得条件】【ロイミュード進化体】を取得していない。【命運】1.5 点消費。

【発動条件】常駐。

バイラルコアのガジェット

「ロイミュード」のボディとなる「バイラルコア」の外見や構造は「シフトカー」と非常に良く似ている。ただし、精神(AI)は宿っていないため、単独で行動する事は無い。そこに「ロイミュード」の「データ体」が入り込むことで内包した機関が作動し人間サイズの「下級ロイミュード」の姿となる。

■「ドライブシステム」で使用する場合

「バイラルコア」は「ドライブドライバー」「シグナルドライバー」など[ドライブシステム]であると記述された[ガジェット]の変身装置にセットする事で、「シフトカー」や「シグナルバイク」の様に効果を発揮する。効果としては、各バイラルコアがもつ【ロイミュードボディ】以外の[ガジェット]が使用可能になるというもの。「ドライブドライバー」であれば、タイヤも出現し装着される。

■バイラルコアの取得

【バイラルコアのガジェット】は【取得条件】を満たしていれば誰でも取得でき、他のPC、NPCに譲渡可能。

コブラバイラルコア

<説明>ロイミュードのボディとなる「バイラルコア」の1種。ヘビのデザインを施した自動車の形状。

<効果>

【ロイミュードボディ】に適用した場合に得られる効果

【特殊知覚】(MS00p)

【毒付与】(MS00p)

名前	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
圧縮エネルギー弾	遠隔8	+1	+3	光線	----

【取得条件】【命運】1点消費。

【発動条件】上記参照。

バイラルコア過剰摂取

<説明>「ロイミュード」であるあなたは、あらかじめ持っていた複数の「バイラルコア」を追加で複数摂取することで、その姿を暴走させ巨大な「バイラルコア暴走態」になる。

<効果>簡易エネミーの【バイラルコア暴走態】の中から摂取した「バイラルコア」の種類に合わせた姿へと変身する。データは全て【バイラルコア暴走態】で選択したデータに入れ替わる。【肉体HP】が0になると通常通り破壊され【戦闘不能】か【死亡】を選ぶ。再登場の際には、摂取前の姿に戻っている。

【取得条件】種族が「ロイミュード」である。【命運】1.5点消費。

【発動条件】使用回数1回。

スパイダーバイラルコア

<説明>ロイミュードのボディとなる「バイラルコア」の1種。クモのデザインを施した自動車の形状。

<効果>

【ロイミュードボディ】に適用した場合に得られる効果

【粘着性分】(MS00p)

【吸着移動】(MS00p)

名前	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
圧縮エネルギー弾	遠隔8	+1	+3	光線	----

【取得条件】【命運】1点消費。

【発動条件】上記参照。

バットバイラルコア

<説明>ロイミュードのボディとなる「バイラルコア」の1種。コウモリのデザインを施した自動車の形状。

<効果>

【ロイミュードボディ】に適用した場合に得られる効果

【特殊知覚】(MS00p)

【飛行・1】(MS00p)

名前	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
圧縮エネルギー弾	遠隔8	+1	+3	光線	----

【取得条件】【命運】1点消費。

【発動条件】上記参照。

ライノスーパーバイラルコア

<説明>ロイミュード超進化体に匹敵するエネルギーを持つ特殊な金色のバイラルコア。サイをモチーフにしており、ガンナーシステムにセットして「チューン・ライノ!」のコール発動し「スーパー・ブレイク・アップ!」で金色の装甲に包まれた姿に変身する。装着されたガンナーシステムはソードモードとして使用する事も可能。

<効果>この[ガジェット]を【ガンナーシステム】にセットして行動回数と使用回数を1回消費する事で[装着状態]の【基本変身】となる。【種族】の【能力値割振り点】を24点として変身後の能力値割り振りを再設定。【追加HP】+35点。全ての【武器DP】に+3点を追加。重複取得不可。

名前	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
スーパーブレイド(連射)	遠隔8	+2	+10	光線	[決め技]
スーパーブレイド(巨大剣)	近接1	+2	+12	刺突+光線	使用回数□■■■
ガンモード	遠隔8	+2	+4	光線	[散布射撃]
ソードモード	近接1	+2	+5	刺突+光線	----

【取得条件】【命運】3.5点消費。

【発動条件】【ガンナーシステム】で変身中、変身時。行動回数1回。

チェイサーバイラルコア



<説明>ロイミュードが開発した「ガンナーシステム」用バイラルコア。外見はシルバーである。「ガンナーシステム」の変身者が使用する事で、大型装備を装着した武装状態に強化する。

<効果>この [ガジェット] は取得したなら、【スパイダーバイラルコア】 【バットバイラルコア】 【コブラバイラルコア】 のいずれか 1 つに適用する。ガンナーシステムにセットして発動する事で、下記の効果を発揮する。

■武装チェイサー

各「バイラルコア」共通で適用される効果。【命中判定】 + 2 個、【DP 修正】 + 1 点、【回避判定】 + 1 個、【追加 HP】 +15 点の得る【強化変身】として扱う。

チェイサースパイダーバイラルコア

「ファンクスパイディ」という右腕に装着するブレード。【決め技】の発動は【チェイサーバイラルコア】の使用回数を 1 点消費。

名前	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
通常	近接1	+ 3	+ 4	斬撃	-----
エグゼキュションスパイダー	遠隔10	+ 5	+ 7	斬撃+光線	【決め技】クモ型エネルギー弾発射

この技の【発動条件】ガンナーシステムで変身中。行動回数 1 回。

チェイサーコブラバイラルコア

「テイルウィッパー」という液体金属のムチを振るう。【決め技】の発動は【チェイサーバイラルコア】の使用回数を 1 点消費。

名前	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
通常	近接3	+ 3	+ 3	斬撃	-----
エグゼキュションコブラ	遠隔10	+ 6	+ 6	斬撃+光線	【決め技】エネルギーを帯びたムチが蛇となって放たれる。【効果判定 3】

この技の【発動条件】ガンナーシステムで変身中。行動回数 1 回。

チェイサーバットバイラルコア

「ウィングスナイパー」という腕に装着される弓形武器。高密度エネルギーニードルを放つ。【決め技】の発動は【チェイサーバイラルコア】の使用回数を 1 点消費。同様に、使用回数 1 回を消費すれば、翼に変形して【飛行 1】の効果を得る。

名前	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
通常	遠隔12	+ 3	+ 2	刺突	-----
エグゼキュションバット	遠隔10	+ 6	+ 6	斬撃+光線	【決め技】エネルギーローを放つ【貫通判定 3】。

この技の【発動条件】ガンナーシステムで変身中。行動回数 1 回。

トリプルチューン

【スパイダーバイラルコア】 【バットバイラルコア】 【コブラバイラルコア】 の 3 つを「チェイサーバイラルコア」にしている場合、【チェイサーバイラルコア】の使用回数を 2 点消費する事で、3 つの「チェイサーバイラルコア」を同時発動する必殺技を放つ。

名前	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
トリプリチューン	遠隔12	+ 4	+ 15	光線	【決め技】各コアの攻撃が同時に放たれる。【貫通判定 3】。

この技の【発動条件】ガンナーシステムで変身中。行動回数 1 回。

【取得条件】【命運】 1 点消費。
【発動条件】常駐。

ネオバイラルコア



<説明>ロイミュードが開発した強化されたバイラルコアで、外見が赤い。下級のロイミュードは、このネオバイラルコアを手にした人間と肉体的に融合できる。融合したロイミュードは「融合進化態」と呼ばれるロイミュード進化体へと姿を変える。融合できる人間は負の感情の強い極悪人がほとんどである。「融合進化態」は全体的に赤いカラーリングが特徴。原典『ドライブ』では、取り込まれた人間を救出するためにドライバーの調整などが行われたが、本ゲームでは既に適用されているものとして扱う。

<効果>【ネオバイラルコア】の対象となる「人間」は【人間系】の【ガジェット】を持つ者である。

この【ガジェット】は取得したなら、【スパイダーバイラルコア】 【バットバイラルコア】 【コブラバイラルコア】 のいずれかに適用して用いる。この【ガジェット】を取得した者が【ロイミュードボディ】で変身した場合、【ロイミュード進化体】を持っていれば、【ロイミュード進化体】によって得られる修正値が【肉体 HP】は + 45 点、能力値も合計 + 6 点に変更される。また【重加速状態 2】までの影響を受けない。ただし、【ロイミュード進化体】で上級ロイミュードに変身するには、同様に「欲望」が必要である。【ネオバイラルコア】の場合、ロイミュード自身が欲望の感情を得なくても、欲望を持った人間を取り込む事で、「下級ロイミュード」が「上級ロイミュード」となる。そのための人間は GM が用意した NPC か、もし望むなら PC でも構わない。

いずれの場合でも、融合した人間はロイミュードの力を欲しており、意識を失っているわけではなく自分の意思で積極的に悪事に加担する。そのためロイミュードの姿の時（融合している時）も個別に意識を持って会話可能。ゲーム上は人間がロイミュードになる時にロイミュードのゲーム上のデータと入れ替わるものとして扱う。取り込まれる人間を別の PC が行う場合、ロイミュードに変身中はロイミュードの PL が操る事になるため、人間の PC は会話 + 【アクトカード】の使用しかできない。融合関係となった人間はロイミュードから力を分けられており、人間の状態でも【重加速状態 2】までの影響を受けない。ロイミュードが自分に意思で、人間から分離する事も可能。ただしその場合は「下級ロイミュード」の状態である。

ロイミュードが HPO になった場合、気絶状態の人間が隣接マスに分離されるものとする。

【取得条件】種族が「ロイミュード」である。【命運】 1 点消費。
【発動条件】常駐。

ショッカーのガジェット

歴史改変マシン

■■■ NPC用

＜説明＞世界を不確定化させる秘石「トリックスター」を使用した炉心を持つ時空エネルギー炉で、作動させる事で歴史を作り替える事ができる。ただし、意のままに変更できるわけではなく、歴史が変わる起点での出来事に干渉し、歴史の進む方向をねじ曲げるというもの。時間をさかのぼって、その出来事を修正すれば、時間は本来の流れに戻る。ただし、この「歴史改変マシン」には「やり直し機能」が搭載されており、エネルギーが充填されると、時間を巻き戻して再発動させ、ゆがんだ歴史を、されに歪ませることができる。例：時間を巻き戻すたびにショッカーが世界を支配する勢力が増大する。

主に「時間鉄道」や「時間警察」などの組織に所属する【時の特異点】の能力者は、歴史改変の影響を受けないため記憶を改ざんされず、その異常に気づく事になる。また、この装置の特性として、歴史を巻き戻した際に死んだ人間は、改変後の歴史でも記憶を残してしまう。

＜効果＞過去の何らかの出来事の結果を変更する事で、歴史を書き換える事が可能。GMは、何を変更したのかをきめ、それによって、何がどのように変更したのかも設定すること。変更した歴史は、この「歴史改変マシン」を破壊する事で元に戻る。この大規模な歴史改変は、シナリオの一環として使用される。

装置は、他のロボットや車両に搭載可能（単体でも機能する）で、それらのHPを+10点追加する。

搭載したメカは、簡易的に時間軸をゆがめて、対象を歴史の外側にはじき出す「歴史改変ビーム」を照射できるようになる。

名前	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
歴史改変ビーム□□■	遠隔8	+1	-	光線	【意思】難易度3の判定に失敗すると、対象は消滅し、「歴史改変マシン」が破壊されない限り同一セッション中は以降のセッションに参加できない。

【取得条件】【ショッカー】(FG00p)の取得。【命運】4点消費。
【発動条件】常駐。

スカイサイクロン

■■■

＜説明＞ショッカーの高性能車両体系「サイクロンシリーズ」。白地に赤のデザインが特徴的なプロペラ戦闘機。プロペラ機とは思えない機動性を持つ。

＜効果＞ショッカー戦闘機を両翼に合体する機構を持ち、合体するとショッカー戦闘機のドリル攻撃も可能となる。【飛行・2】である。自動戦闘が可能。

名称	移動力	肉体HP	乗員	避/受	
スカイサイクロン	55	35	2	+4/-3	
名称	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
機銃	遠隔20	+3	+5	衝撃	同時に2体の対象□□■
大型ミサイル	遠隔30	+3	+6	爆発	□■■ [決め技]
小型ミサイル	遠隔25	+3	+5	爆発	□□■

【取得条件】【ショッカー】(FG00p)の取得。【命運】2.5点消費。
【発動条件】常駐。

トライサイクロン

■■■

＜説明＞強力な改造人間用に作られたショッカーの高性能車両体系「サイクロンシリーズ」の戦闘車両。白地に赤のデザインが特徴的なオープンカー。各所に火器類を搭載、ホイールには隣接した車両を切り裂く高熱のタイヤクラッシャーも装備。

＜効果＞通常はオープンカーだが、フードを閉じれば水中でも活動可能。【暴れまわり】(AC50p)。

■超加速ブースター

使用すると、以降2手番のあいだ【移動力】+20となる。

名称	移動力	肉体HP	乗員	避/受	
トライサイクロン	45	30	2	+0/-1	
名称	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
突撃	突撃10	+1	+3	衝撃	体当たり。
マイクロミサイル	遠隔20	+3	+5	衝撃	同時に2体の対象□□■
ガトリング二門	遠隔16	+2	+4	実弾	---
タイヤクラッシャー	近接1	+1	+5	瞬火	---

【取得条件】【ショッカー】(FG00p)の取得。【命運】2.5点消費。
【発動条件】常駐。

ショッカー戦闘機

■■■

＜説明＞ショッカー戦闘員が搭乗する、黒いジェット戦闘機。小回りが効き、機関銃とミサイルで武装している。特殊装備として、先端にドリルを装備しており、特攻攻撃時に展開する。

＜効果＞【飛行・2】である。

名称	移動力	肉体HP	乗員	避/受	
ショッカー戦闘機	50	25	1	+2/-4	
名称	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
ドリル	突撃15	+1	+4	刺突	【貫通判定2】
機銃	遠隔20	+3	+3	実弾	---
ミサイル	遠隔30	+3	+5	爆発	□□■

【取得条件】【ショッカー】(FG00p)の取得。【命運】2点消費。
【発動条件】常駐。

簡易NPC・エネミー

簡易NPC・エネミーの説明

■エネミーの紹介■■■■■■■■■■

ここでは正式なキャラメイクの手続きの負担を軽減した簡易NPCや簡易な敵のサンプルデータを紹介します。

【リストの見方】

リストの各記述について説明します。

●名称

簡易キャラの名称です。

●イラスト

簡易キャラのイメージイラストです。場合によっては【必要命運】が書かれています。

●HP

簡易キャラのHPです。簡易キャラは「追加HP」「肉体HP」の区別は有りません。基本的に全て「肉体HP」として扱います。

●説明

簡易キャラの簡単な説明です。外見や特徴、目的等が説明されています。

●能力値

PCキャラクターと同様に【能力値】を持っています。各、能力値の数値や上限下限の設定はPCとは異なり自由です。

●副能力値

PCキャラクターと同様に【副能力値】を持っています。【移動力】【イニシアティブ】があります。ただし、各、副能力値の数値や上限下限の設定はPCとは異なり自由です。

●ガジェット

簡易キャラによっては【ガジェット】を使う場合があります。その場合は記述されています。種族ごとに得られる【ガジェット】は省略されていますが使用可能です。

●アクトカード

簡易キャラは【アクトカード】を引けない代わりに、最初から持っている場合があります。その場合、使用回数は1シナリオに1つにつき1回です。PCの管理下に置かれた場合、破棄されます。

●回避方法

【回避名称】はPCの【回避状態】にあたります。【近/遠】は【防具回避】の近接の防具回避と遠隔の防具回避にあたります。

●攻撃方法

【攻撃名称】は攻撃方法の名前が書かれています。【射程】の「遠8」などとあれば【遠隔】です。【命中】は【武器命中】、【DP】は【武器DP】にあたります。

【行動回数】はその簡易キャラの手番に動ける回数です。PCは2回ですが、簡易キャラはその限りでは有りません。

リストの見方

名称	一般人	HP	16点
ガジェット	特別な能力を持つ一般人男性、女性 説明 数値で問題はありません。		
能力値	【能力値】 肉体03/運動02 器用02/意思03 機知02	【ガジェット】 なし	イラスト
副能力値	【副能力値】 移動力05	【アクトカード】 なし	
アクトカード	イニシアティブ02		
回避方法	回避名称	遠/近	備考
	私服	2/3	特別な防具はない。
	【行動回数】= 2回		
攻撃方法	攻撃名称	射程	命中 DP 属性 備考
	素人格闘	近接 1	3 衝撃 -----

●必要命運

特定の【ガジェット】などでエネミーを取得する場合に表記されている場合があります。

●セルメダル数

「グリード」「ヤミー」にある数値。攻撃を受けるたびにこの数値が1つ減り、隣接マスに「セルメダル数」が1点配置されます。

プラモンスター

【プラモンスターリスト】

「ウィザード」が呼び出す使い魔。使用には【プラモンスター】の【ガジェット】が必要。

【合体能力】プラモンスターは共通性の接続構造を持っていて、合体が可能です。1行動を使って隣接した「プラモンスター」と合体でき、合体すると以下の効果を得ます。合体したプラモンスターは【ガジェット】、HP、攻撃方法を共有する。能力値は合体を宣言したものの数値が使用されます。行動は一体として扱います。

合体した数が、【武器DP】と【武器命中】と【防具回避《受け》】【防具回避《避け》】に追加されます。

【ダメージ】

HPが0になると指輪を残して消滅しますが、再度使用するとHPは全快しています。

レッドガルータ

HP 14点 1必要命運

赤い鳥型のプラモンスター。主に偵察をおこない、ファントムの出現などを知らせる。



【能力値】 肉体02／運動03
器用01／意思01
機知04
【副能力値】 移動力06
イニシアティブ04

【ガジェット】 【飛行・2】■■■■(MS44p)
【搜索】□□□(MS40p)
【アクトカード】 14【追跡】

回避名称	避/受	備考
通常	4/2	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
クチバシ	近接	3	2	刺突	くちばしによるつつき

ブルーユニコーン

HP 14点 1必要命運

青い馬型のプラモンスター。主に偵察をおこない、ファントムの出現などを知らせる。



【能力値】 肉体02／運動05
器用01／意思01
機知02
【副能力値】 移動力08
イニシアティブ02

【ガジェット】 【地中移動】■■■■(DP5p)
【搜索】□□□(MS40p)
【アクトカード】 14【追跡】

回避名称	避/受	備考
通常	2/2	----

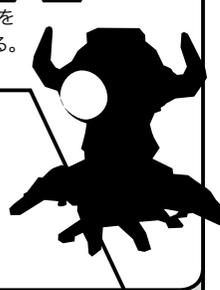
【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
角	近接	5	2	刺突	角で突き刺し

イエロークラーケン

HP 14点 1必要命運

黄色いタコ型のプラモンスター。主に偵察をおこない、ファントムの出現などを知らせる。足を回転させて飛行する。



【能力値】 肉体03／運動03
器用01／意思01
機知03
【副能力値】 移動力06
イニシアティブ03

【ガジェット】 【飛行・1】■■■■(MS44p)
【水中活動】■■■■(MS45p)
【アクトカード】 14【追跡】

回避名称	避/受	備考
通常	3/3	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
足	近接	3	3	衝撃	回転する足

ブラックケルベロス

HP 14点 1必要命運

黒い三つ首型のプラモンスター。主に偵察をおこない、ファントムの出現などを知らせる。



【能力値】 肉体04／運動03
器用01／意思01
機知02
【副能力値】 移動力11
イニシアティブ02

【ガジェット】 【移動強化】■■■■(MS41p)
【鋭敏感覚】□□□(MS39p)
【アクトカード】 24【発見】

回避名称	避/受	備考
通常	2/4	----

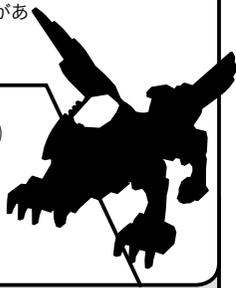
【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
噛みつき	近接	3	4	斬撃	三つの頭による噛みつき

グリーングリフォン

HP 14点 1必要命蓮

グリフォン型のプラモンスター。機動性があり、空も飛ぶ事が可能な万能タイプ。



【能力値】
 肉体02/運動03
 器用01/意思01
 機知04
 【副能力値】
 移動力11
 イニシアティブ04

【ガジェット】
 【移動強化】■■■■(MS41p)
 【飛行・1】■■■■(MS44p)
 【アクトカード】
 24【発見】

回避名称	避/受	備考
通常	4/2	----

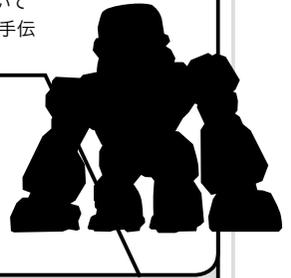
【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
爪	近接	3	2	斬撃	前足の爪

バイオレッドゴーレム

HP 14点 1必要命蓮

ゴリラ型のプラモンスター。偵察には向いていないシャイな性格だが、手先が器用で手伝いが得意。



【能力値】
 肉体02/運動02
 器用04/意思01
 機知02
 【副能力値】
 移動力05
 イニシアティブ02

【ガジェット】
 【力技】□□□(MS39p)
 【持久力】□□□(MS39p)
 【アクトカード】
 28【手伝い上手】
 28【手伝い上手】

回避名称	避/受	備考
通常	4/2	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
腕	近接	2	2	衝撃	腕による攻撃

ファントム

【ファントム共通ガジェット】

簡易エネミーの「ファントム」は共通で【負の組成】■■■■(MS38p)と【オルタライフ】■■■■(AC51p)の【ガジェット】を持っているものとして扱います。リスト上からは省略されています。

グール

HP 22点

「魔石」から生みだされる下級ファントム。知性も低い。【グールの魔石】から生みだされる。



【能力値】
 肉体06/運動05
 器用05/意思04
 機知02
 【副能力値】
 移動力08
 イニシアティブ02

【ガジェット】
 【対人戦闘】■■■■(MS41p)
 【耐久ザコ】■■■■(EP25p)
 【アクトカード】
 なし

回避名称	避/受	備考
通常	2/6	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	5	4	衝撃	独自の格闘術
槍	近接	6	10	刺突	手持ちの槍
光弾	遠隔8	6	6	衝撃	腕が変形して射撃器官となる

ミノタウロス

HP 51点 2必要命蓮

猛牛を思わせる荒々しい姿の怪人。怪力を持ち斧を武器に戦う。



【能力値】
 肉体08/運動06
 器用04/意思04
 機知03
 【副能力値】
 移動力09
 イニシアティブ03

【ガジェット】
 【怪力】□□□(MS45p)
 【超突撃】■■■■(FG28p)
 【ファントムウエボン】□□□(19p)
 【アクトカード】
 20【突撃】
 20【突撃】

回避名称	避/受	備考
通常	3/8	----

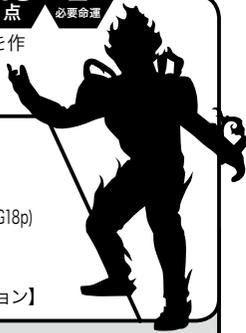
【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	6	8	衝撃	独自の格闘術
猛突撃	近接	6	17	衝撃	5マス以上移動して攻撃
ブルアックス	近接	7	15	斬撃	両手持ちの巨大な斧【ファントムウエボン】
火炎弾	遠隔5	6	8	火炎	魔力の火炎弾

ヘルハウンド

HP **48** 2
点 必要命通

火炎と闇を操るファントム。専用バイクを作成して乗りこなす。



【能力値】
肉体04/運動05
器用05/意思07
機知04
【副能力値】
移動力08
イニシアティブ04

【ガジェット】
【影に入る】□□□(17p)
【影操り】□□■(17p)
【オートバイ操縦】■■■■(FG18p)

【アクトカード】
13【超集中力】
26【トリックアクション】

回避名称	避/受	備考			
通常	4/4	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	5	4	衝撃	独自の格闘術
火炎弾	遠隔5	8	10	火炎	口から吐き出す火炎弾

メデューサ

HP **71** 3
点 必要命通

見たものを全て石に変える魔物、メデューサの名を持つ、恐るべきファントム。



【能力値】
肉体08/運動07
器用05/意思05
機知05
【副能力値】
移動力10
イニシアティブ10

【ガジェット】
【上級ファントム】■■■■(18p)
【ペトリフレイズ】□■■■(17p)
【エナジードレイン】□□□(17p)
【上級ファントムウエボン】□□□(19p)
【イニシアティブ強化】■■■■(MS42p)
【同時攻撃】□□□(MS45p)
【サイコネキス】□□□(MS46p)

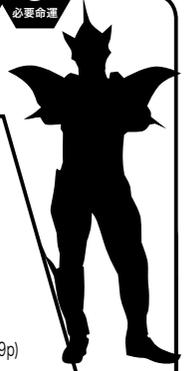
【アクトカード】
15【捕まえて攻撃】
22【拘束】
40【変身解除】

回避名称	避/受	備考			
通常	5/8	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	7	8	衝撃	独自の格闘術
魔杖アロガント	近接	6	15	衝撃	蛇が巻き付いたような形状の杖【上級ファントムウエボン】
スネークヘア(拘束)	近接3	7	—	特殊	頭部の蛇で相手を拘束【拘束判定】難易度2
スネークヘア(牙)	近接3	8	13	斬撃	頭部の蛇による噛みつき【同時攻撃】
スネークヘア(エナジードレイン)	近接3	8	13	斬撃	HP吸う【エナジードレイン】
光弾	遠隔8	7	11	光線	紫色の光弾

フェニックス

HP **75** 3
点 必要命通

不死の再生力をもつ脅威のファントム。不死身の身体で闘争本能の限り暴れまわる。



【能力値】
肉体10/運動07
器用05/意思05
機知03
【副能力値】
移動力10
イニシアティブ03

【ガジェット】
【上級ファントム】■■■■(18p)
【高熱放射】□□□(EP27p)
【不死再生】■■■■(18p)
【超炎上】■■■■(FG28p)
【耐える】□□□(MS41p)
【耐性(火炎)】■■■■(MS45p)
【耐性(冷氣)】■■■■(MS45p)
【上級ファントムウエボン】□□□(19p)

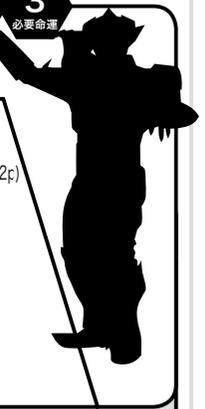
【アクトカード】
16【連続攻撃】
50【必殺技】

回避名称	避/受	備考			
通常	3/10	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	7	10	衝撃	独自の格闘術
大剣カストロフ	近接	10	18	斬撃+火炎	炎を纏った大剣【上級ファントムウエボン】
地獄の業火	遠隔8	5	10	火炎	炎のアロー
不死鳥の翼	遠隔10	6	9	火炎	□■■■範囲攻撃。炎の羽で対象を覆い尽くす。

グレムリン

HP **69** 3
点 必要命通

好奇心で人を殺すような天然の悪意をもつファントム。



【能力値】
肉体07/運動08
器用04/意思04
機知07
【副能力値】
移動力11
イニシアティブ07

【ガジェット】
【上級ファントム】(42p)
【上級ファントムウエボン】□□□(42p)
【超高速化】□□□(MS58p)
【ソーウエボン】■■■■(MS41p)
【牽制攻撃】□□□(MS42p)
【避け開眼】■■■■(MS42p)
【全力回避】□□□(MS42p)

【アクトカード】
09【幻惑攻撃】
26【トリックアクション】

回避名称	避/受	備考			
通常	13/7	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	8	7	衝撃	独自の格闘術
ラブチャー	近接	12	14	斬撃	一対の刀【ソーウエボン】 【上級ファントムウエボン】

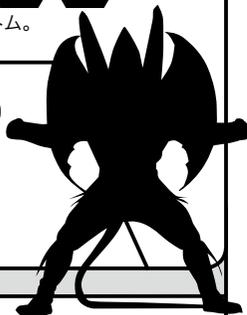
ガーゴイル

HP **45** 2
点 必要命通

身体を石化した鉄壁防御をもつファントム。

【能力値】
肉体08/運動05
器用03/意思04
機知05
【副能力値】
移動力08
イニシアティブ05

【ガジェット】
【飛行・1】■■■■(MS44p)
【硬化防御】□□□(17p)
【アクトカード】
29【全方防御】
41【身構え】



回避名称	避/受	備考
通常	5/8	

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	5	8	衝撃	独自の格闘術

リザードマン

HP **51** 2
点 必要命通

強靱な肉体とすばやい身のこなしを得意とするファントム。

【能力値】
肉体08/運動07
器用03/意思05
機知02
【副能力値】
移動力10
イニシアティブ02

【ガジェット】
【バランス】□□□(MS39p)
【フルパワー】□□■(MS41p)
【跳躍】□□■(MS45p)
【硬質皮膚】■■■■(MS45p)
【ファントムウエボン】□□□(19p)
【アクトカード】
07【螺旋の力】
24【マルチショット】



回避名称	避/受	備考
通常	2/8	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	7	8	衝撃	独自の格闘術
スケイルソード	近接	9	13	斬撃	ウロコのような鋭い剣【ファントムウエボン】
光弾	遠隔5	6	8	光線	頭部から撃ちだす光弾

マンティコア

HP **45** 2
点 必要命通

猛毒の針の付いた尻尾を持つファントム。

【能力値】
肉体05/運動05
器用05/意思05
機知05
【副能力値】
移動力08
イニシアティブ05

【ガジェット】
【毒付与】□□□(MS45p)
【牽制攻撃】□□□(MS42p)
【ファントムウエボン】□□□(19p)
【アクトカード】
09【幻惑攻撃】
49【変身解除】



回避名称	避/受	備考
通常	5/5	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	5	5	衝撃	独自の格闘術
剣	近接	7	10	斬撃	手持ちの剣【ファントムウエボン】
タロットカード	遠隔5	7	8	光線	タロットカード状の光弾
尻尾	近接3	6	10	刺突	毒針の付いた尻尾【毒付与】□□□

ヴァルキリー

HP **49** 2
点 必要命通

飛行能力をもつ戦士のようなファントム。

【能力値】
肉体07/運動07
器用03/意思04
機知04
【副能力値】
移動力10
イニシアティブ03

【ガジェット】
【飛行・2】■■■■(MS44p)
【近接強化】■■■■(MS41p)
【全方回避】□□□(MS42p)
【ファントムウエボン】□□□(19p)
【アクトカード】
16【連続攻撃】
33【アクロバット】



回避名称	避/受	備考
通常	4/7	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	7	7	衝撃	独自の格闘術
槍	近接	11	12	刺突	両手持ちの槍【ファントムウエボン】
光弾	遠隔8	6	7	光線	頭部から撃ち出す光弾

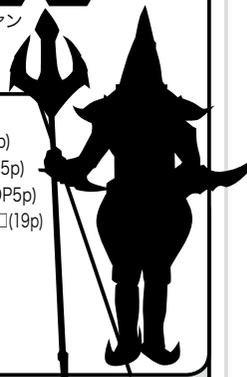
ノーム

HP **47** 2
点 必要命通

地中を自在に移動し、鋭い臭覚を持つファントム。

【能力値】
肉体06/運動05
器用04/意思05
機知05
【副能力値】
移動力10
イニシアティブ03

【ガジェット】
【地中移動】■■■■(DP5p)
【特殊知覚】■■■■(MS45p)
【引きずり込み】□□□(DP5p)
【ファントムウエボン】□□□(19p)
【アクトカード】
10【逃げ足】
17【目くらまし】



回避名称	避/受	備考
通常	5/6	----

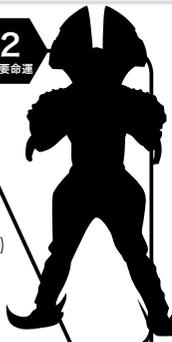
【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	5	6	衝撃	独自の格闘術
三叉の槍	近接	7	11	刺突	三叉の槍【ファントムウエボン】

アルゴス

HP **45**点 **2**必要命蓮

無数の目を持つファントム。閃光を放つほか、無数の目を飛ばして攻撃する。



【能力値】	【ガジェット】
肉体05/運動05	【ファントムウエボン】□□□(19p)
器用06/意思06	【怪力】□□□(MS45p)
機知03	【リモートビューイング】□□□(MS46p)
【副能力値】	【アクトカード】
移動力08	13【超集中力】
イニシアティブ03	17【目くらまし】

回避名称	避/受	備考
通常	3/5	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	5	5	衝撃	独自の格闘術
長剣	近接	7	10	斬撃	手持ちの長剣【ファントムウエボン】□□□
閃光	遠隔5	—	—	特殊	全身の目から放つ閃光 射程内の対象全員に【無視判定】2□□■
オールレンジ攻撃	遠隔8	8	10	光線	無数の目を放ち全方位から放つ光線

ワータイガー

HP **51**点 **2**必要命蓮

怪力を操る獰猛なファントム。腕や、胸部の目から爆裂波を放つ。



【能力値】	【ガジェット】
肉体08/運動08	【フルパワー】□□■(MS41p)
器用03/意思04	【耐える】□□□(MS41p)
機知02	【怪力】□□□(MS45p)
【副能力値】	【ファントムウエボン】□□□(19p)
移動力11	【アクトカード】
イニシアティブ02	07【螺旋の力】
	29【全力防御】

回避名称	避/受	備考
通常	2/8	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	9	10	衝撃	超人的な格闘センス
剣	近接	10	13	斬撃	手持ちの剣【ファントムウエボン】□□□
爆裂波(腕)	遠隔5	6	7	光線	腕から出す衝撃波
爆裂波(胸)	遠隔5	3	10	爆発	胸から出す爆発する衝撃波

ベルゼバブ

HP **43**点 **2**必要命蓮

小型のしもべを放ち寄生させて対象を洗脳する力と空間を湾曲する力を持つファントム。



【能力値】	【ガジェット】
肉体04/運動04	【怪奇転移】□□■(FG25p)
器用05/意思05	【大規模洗脳】■■■■(FG27p)
機知07	【攻撃湾曲】□□□(17p)
【副能力値】	【ファントムウエボン】□□□(19p)
移動力07	【アクトカード】
イニシアティブ07	26【トリックアクション】
	26【トリックアクション】

回避名称	避/受	備考
通常	7/4	----

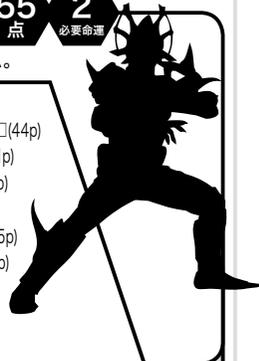
【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	4	4	衝撃	独自の格闘術
剣	近接	6	9	斬撃	手持ちの剣【ファントムウエボン】□□□
光弾	遠隔5	8	8	光線	針状の光弾

バハムート

HP **55**点 **2**必要命蓮

強靭な皮膚と高い戦闘力をもつファントム。



【能力値】	【ガジェット】
肉体10/運動05	【ファントムウエボン】□□□(44p)
器用04/意思04	【フルパワー】□□■(MS41p)
機知02	【受け開眼】■■■■(MS42p)
【副能力値】	【怪力】□□□(MS45p)
移動力08	【耐性(実弾)】■■■■(MS45p)
イニシアティブ02	【硬質皮膚】■■■■(MS45p)
	【アクトカード】
	07【螺旋の力】
	50【必殺技】

回避名称	避/受	備考
通常	2/16	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	6	12	衝撃	超人的な格闘
アームブレイド	近接	7	17	斬撃	両腕と足にある刃【ファントムウエボン】□□□
真空波	遠隔5	6	8	斬撃	腕と足の刃から繰り出す真空の刃

ボギー HP **47** 2 必要命途

幽霊のような体をもつファントム。

【能力値】 肉体06/運動05 器用03/意思04 機知07
 【副能力値】 移動力08
 イニシアティブ07

【ガジェット】
 【幽玄の身体】■■■■(17p)
 【ファントムウエボン】□□□(19p)
 【飛行・1】■■■■(MS44p)
 【怪奇転移】□□■(FG25p)

【アクトカード】
 06【もう一回】
 43【不運招来】
 43【不運招来】
 43【不運招来】

回避名称	避/受	備考
通常	15/1	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	5	1	衝撃	独自の格闘術
槍	近接	7	1	刺突	手持ちの槍【ファントムウエボン】□□□

ヒドラ HP **49** 2 必要命途

小型のしもべを放ち寄生させて対象を洗脳する力と空間を湾曲する力を持つファントム。

【能力値】 肉体07/運動05 器用04/意思04 機知05
 【副能力値】 移動力08
 イニシアティブ05

【ガジェット】
 【水中活動】■■■■(MS45p)
 【部分再生】□□□(MS45p)
 【同時攻撃】□□□(MS45p)

【アクトカード】
 22【拘束】
 38【吹っ飛び受け身】

回避名称	避/受	備考
通常	5/7	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	5	7	衝撃	独自の格闘術
触手	近接3	5	10	衝撃	無数の触手【同時攻撃】□□□

スプリガン HP **51** 2 必要命途

剣と盾を持った近接戦に優れたファントム。

【能力値】 肉体08/運動05 器用04/意思04 機知04
 【副能力値】 移動力08
 イニシアティブ04

【ガジェット】
 【ファントムウエボン】□□□(19p)
 【受け開眼】■■■■(MS42p)
 【耐える】□□□(MS41p)

【アクトカード】
 29【全力防御】
 41【身構え】

回避名称	避/受	備考
通常	4/14	----
大盾リドル	3/15	[追加HP] 10点

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	5	8	衝撃	独自の格闘術
長剣キュリオシティ	近接	6	13	斬撃	細身の長剣【ファントムウエボン】□□□
魔力光弾	遠隔5	6	8	光線	両肩から撃ち出す魔力弾

レギオン HP **79** 3 必要命途

人のアンダーワールドに侵入できる能力を持ち、人間の心を破壊する。

【能力値】 肉体12/運動05 器用03/意思05 機知05
 【副能力値】 移動力08
 イニシアティブ05

【ガジェット】
 【上級ファントム】■■■■(18p)
 【上級ファントムウエボン】□□□(19p)
 【アンダーワールド侵入能力】□□■(19p)
 【ツウエボン】■■■■(MS41p)
 【フルパワー】□□■(MS41p)
 【切断】□□□(MS45p)
 【複数ヒット】■■■■(MS62p)

【アクトカード】
 07【螺旋の力】
 16【連続攻撃】

回避名称	避/受	備考
通常	5/12	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	5	12	衝撃	超人的な格闘センス
薙刀ハルメキド	近接	11	18	斬撃	両端に刃の付いた薙刀【ツウエボン】【複数ヒット】【上級ファントムウエボン】□□□

スフィンクス HP **45** 2 必要命途

高い知性を持ち、火炎を操るファントム。

【能力値】 肉体05/運動03 器用05/意思07 機知05
 【副能力値】 移動力06
 イニシアティブ05

【ガジェット】
 【ファントムウエボン】□□□(45p)
 【超炎上】■■■■(FG28p)
 【パイロキネシス】□□□(MS46p)

【アクトカード】
 13【超集中力】
 16【連続攻撃】

回避名称	避/受	備考
通常	5/5	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	3	5	衝撃	独自の格闘術
ステッキソード	近接	5	11	斬撃	剣に変形する杖【ファントムウエボン】□□□
火炎弾	遠隔10	8	10	火炎	空中から降り注ぐ火炎弾

ラーム

HP **47** 点 **2** 必要命道

炎を操り、動物に変身できるファントム。

【能力値】	【ガジェット】
肉体06／運動06	【ファントムウエボン】□□□(19p)
器用05／意思05	【飛行・2】■■■■(MS44p)
機知03	【火炎放射】□□□(MS45p)
【副能力値】	【パイロキネシス】□□□(MS46p)
移動力08	【煙幕】□□□(EP28p)
イニシアティブ03	【動物変化】□□■(17p)
	【アクトカード】
	20【隠れる】
	27【変身隠し】



回避名称	避/受	備考
通常	3/6	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	6	6	衝撃	独自の格闘術
槍	近接	8	11	刺突	手持ちの槍【ファントムウエボン】□□□
火炎弾	遠隔5	5	10	火炎	口から吐き出す火炎弾

セイレーン

HP **45** 点 **2** 必要命道

歌声で人を操る能力を持つファントム。

【能力値】	【ガジェット】
肉体05／運動04	【ファントムウエボン】□□□(46p)
器用04／意思04	【催眠能力】□□■(MS45p)
機知08	【大規模洗脳】■■■■(FG27p)
【副能力値】	【アクトカード】
移動力07	03【大命中】
イニシアティブ08	28【残像】



回避名称	避/受	備考
通常	8/5	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	4	5	衝撃	独自の格闘術
槍	近接	6	11	刺突	手持ちの槍【ファントムウエボン】□□□
魔力衝撃波	遠隔8	7	7	衝撃	魔力の衝撃波

シルフィ

HP **43** 点 **2** 必要命道

風を操るファントム。風に乗って自在に現れる。

【能力値】	【ガジェット】
肉体04／運動06	【飛行・2】■■■■(MS44p)
器用04／意思06	【サイクロン・ムーブ】■■■■(EP27p)
機知04	【アクトカード】
【副能力値】	36【実は聞いていた】
移動力09	36【実は聞いていた】
イニシアティブ04	



回避名称	避/受	備考
通常	4/4	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	6	4	衝撃	独自の格闘術
風の刃	近接	8	9	斬撃	風を操り作り出す真空の刃
風の刃	遠隔5	8	9	斬撃	風を操り作り出す真空の刃
風の波動	遠隔5	4	6	衝撃	吹き出す突風(転倒判定)2

アラクネ

HP **51** 点 **2** 必要命道

クモのファントム。硬質な皮膚と地中に潜る能力を使う。

【能力値】	【ガジェット】
肉体08／運動08	【ファントムウエボン】□□□(46p)
器用03／意思03	【タイプ】□■■■(24p)
機知03	【硬質皮膚】■■■■(MS45p)
【副能力値】	【アクトカード】
移動力11	16【連続攻撃】
イニシアティブ03	41【身構え】



回避名称	避/受	備考
通常	3/8	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	8	8	衝撃	独自の格闘術
斧	近接	8	13	斬撃	手持ちの斧【ファントムウエボン】□□□
カギ爪	近接	11	11	斬撃	鋭いカギ爪

ケブリ

HP **51** 点 **2** 必要命道

タマオシコガネのファントム。強靱な外骨格に覆われている。

【能力値】	【ガジェット】
肉体08／運動06	【ファントムウエボン】□□□(46p)
器用03／意思03	【硬質皮膚】■■■■(MS45p)
機知05	【アクトカード】
【副能力値】	30【弾き】
移動力09	41【身構え】
イニシアティブ05	



回避名称	避/受	備考
通常	5/8	----

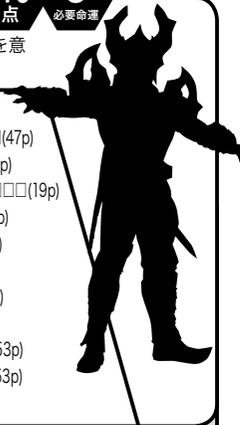
【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	6	8	衝撃	独自の格闘術
剣	近接	7	13	斬撃	手持ちの剣【ファントムウエボン】□□□

ドレイク

HP **175** 点 **5** 必要命運

強靱な鱗に覆われたファントム。ドラゴンを意味する名の通り力も強い。



- 【能力値】**
 肉体10/運動10
 器用03/意思03
 機知05
【副能力値】
 移動力13
 イニシアティブ05
【アクトカード】
 11【薙ぎ払い】
 23【遠距離化】
 23【遠距離化】
 49【ヨロイ割り】

- 【ガジェット】**
 【ファントムウエボン】□□□(47p)
 【上級ファントム】■■■■(18p)
 【上級ファントムウエボン】□□□(19p)
 【フルパワー】□□■(MS41p)
 【受け開眼】■■■■(MS42p)
 【飛行・2】■■■■(MS44p)
 【硬質皮膚】■■■■(MS45p)
 【ボスHP】■■■■(MS62p)
 【ラスボス抵抗】■■■■(AC53p)
 【ラスボス装甲】■■■■(AC53p)

回避名称	避/受	備考			
通常	10/21	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	10	10	衝撃	独自の格闘術
タイラント	近接	12	18	斬撃	手持ちの剣 【上級ファントムウエボン】□□□

グレムリン強化体

HP **119** 点 **4** 必要命運

賢者の石を取り込んで強化されたファントム。



- 【能力値】**
 肉体07/運動08
 器用04/意思04
 機知07
【副能力値】
 移動力11
 イニシアティブ07
【アクトカード】
 09【幻惑攻撃】
 26【トリックアクション】

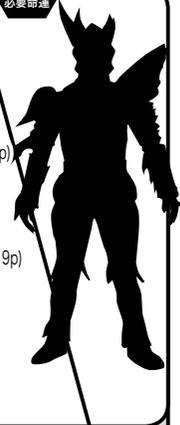
- 【ガジェット】**
 【上級ファントム】■■■■(18p)
 【上級ファントムウエボン】□□□(19p)
 【賢者の石】■■■■(23p)
 【超高速化】□□□(MS58p)
 【ツウウエボン】■■■■(MS41p)
 【牽制攻撃】□□□(MS42p)
 【避け開眼】■■■■(MS42p)
 【全回避】□□□(MS42p)

回避名称	避/受	備考			
通常	13/7	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	11	12	衝撃	独自の格闘術
ラブチャー	近接	15	19	斬撃	一対の刀【ツウウエボン】【上級ファントムウエボン】
ハーメルケイン	近接	12	17	斬撃・光線	笛状の剣【賢者の石リムーバー】の効果を持つ
光弾	遠隔10	10	12	光線	緑色の光弾

オーガ

HP **171** 点 **5** 必要命運

ファントムを喰らい、その能力を取り込むファントム。



- 【能力値】**
 肉体08/運動07
 器用05/意思05
 機知05
【副能力値】
 移動力10
 イニシアティブ05
【アクトカード】
 07【螺旋の力】
 09【幻惑攻撃】
 16【連続攻撃】
 20【突撃】

- 【ガジェット】**
 【上級ファントム】■■■■(18p)
 【上級ファントムウエボン】□□□(19p)
 【ファントム喰らい】■■■■(19p)
 【エナジードレイン】□□□(17p)
 【攻撃湾曲】□□□(17p)
 【アンダーワールド侵入能力】□□■(19p)
 【魔法石生成】□□■(19p)
 【フルパワー】□□■(MS41p)
 【ボスHP】■■■■(MS62p)
 【ラスボス抵抗】■■■■(AC53p)
 【ラスボス装甲】■■■■(AC53p)

回避名称	避/受	備考			
通常	10/13	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	7	8	衝撃	独自の格闘術
剣	近接	9	15	斬撃	手持ちの剣 【上級ファントムウエボン】□□□
伸びる髪	近接3	7	12	斬撃	蛇のように伸びる髪 【エナジードレイン】□□□
火炎弾	遠隔10	7	12	火炎	手から打ち出す火炎弾

カーバンクル

HP **71** 点 **3** 必要命運

魔力を操るファントムで、魔法石を生み出す特殊能力を持っている。

※原典では人造ファントムとして登場。



- 【能力値】**
 肉体08/運動07
 器用05/意思05
 機知05
【副能力値】
 移動力10
 イニシアティブ05

- 【ガジェット】**
 【上級ファントム】■■■■(18p)
 【上級ファントムウエボン】□□□(19p)
 【魔法石生成】□■(19p)
 【エナジードレイン】□□□(17p)
【アクトカード】
 40【変身解除】
 40【変身解除】
 41【身構え】

回避名称	避/受	備考			
通常	5/8	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	7	8	衝撃	独自の格闘術
剣	近接	9	15	斬撃	腕を変化させた剣 【上級ファントムウエボン】□□□

巨大ファントム

【巨大ファントム共通ガジェット】

簡易エネミーの「巨大ファントム」は共通で【負の組成】■■■■(MS38p)と【オルタライフ】■■■■(AC51p)の【ガジェット】を持っているものとして扱います。リスト上からは省略されています。

ウィザードラゴン

HP 101点 3必要命運

人間を超える知性と、巨体を持った、炎と冷気を操るドラゴンのファントム。

- | | |
|-----------|---------------------|
| 【能力値】 | 【ガジェット】 |
| 肉体08/運動07 | 【巨体】■■■■(AC50p) |
| 器用03/意思04 | 【ラージサイズ】■■■■(AC50p) |
| 機知03 | 【飛行・2】■■■■(MS44p) |
| 【副能力値】 | 【凍結】□□□(MS45p) |
| 移動力10 | 【炎放射】□□□(MS45p) |
| イニシアティブ03 | 【水中活動】■■■■(MS45p) |
| | 【怪力】□□□(MS45p) |
| | 【アクトカード】 |
| | 18【コンビネーション】 |
| | 24【マルチショット】 |

回避名称	避/受	備考			
通常	3/8	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
火炎弾	遠隔8	6	7	火炎	口から吐き出す火炎弾【炎上判定】難易度2
カギツメ	近接	9	12	斬撃	前足の鋭い鉤爪
尾	近接	10	11	衝撃	尻尾による強力な一撃【凍結】□□□

ジャバウオック

HP 101点 3必要命運

巨大な翼と8本の脚を持つファントム。

- | | |
|-----------|---------------------|
| 【能力値】 | 【ガジェット】 |
| 肉体08/運動08 | 【巨体】■■■■(AC50p) |
| 器用03/意思04 | 【ラージサイズ】■■■■(AC50p) |
| 機知02 | 【飛行・2】■■■■(MS44p) |
| 【副能力値】 | 【切断】□□□(MS45p) |
| 移動力11 | 【アクトカード】 |
| イニシアティブ02 | 14【追加移動】 |
| | 44【超遠距離撃ち】 |

回避名称	避/受	備考			
通常	2/8	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
火炎弾	遠隔8	6	8	火炎	口から吐く火炎弾
カギツメ	近接	11	11	斬撃	前足の鋭い鉤爪
尾	近接	9	13	衝撃	強靱な尾による一撃

ビーストキマイラ

HP 97点 3必要命運

高い知性を持つファントムで、複数の動物が合わさった姿をしている。

- | | |
|-----------|---------------------|
| 【能力値】 | 【ガジェット】 |
| 肉体06/運動06 | 【巨体】■■■■(AC50p) |
| 器用04/意思05 | 【ラージサイズ】■■■■(AC50p) |
| 機知04 | 【飛行・2】■■■■(MS44p) |
| 【副能力値】 | 【環境擬態】□□□(MS45p) |
| 移動力09 | 【水中活動】■■■■(MS45p) |
| イニシアティブ04 | 【怪力】□□□(MS45p) |
| | 【アクトカード】 |
| | 11【薙ぎ払い】 |
| | 24【マルチショット】 |

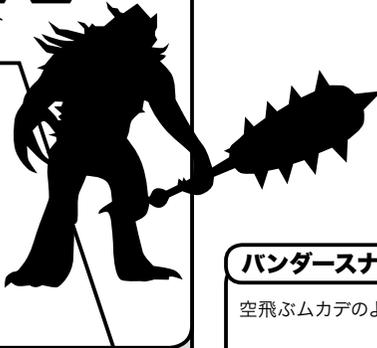
回避名称	避/受	備考			
通常	4/6	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
噛みつき	遠隔8	7	11	斬撃	強靱なアゴによる噛み付き
ビーム	近接	6	9	光線	口から吐くビーム
飛行突撃	近接	6	11	衝撃	空中からの5マス以上移動して攻撃
水中突撃	遠隔8	6	11	衝撃	水中で5マス以上移動して攻撃
突撃	近接	6	11	衝撃	5マス以上移動して攻撃
尻尾	近接3	9	9	衝撃	尻尾による一撃
バンティンゲン	近接	11	15	斬撃+光波	魔法陣を出現させ、巨大化した顎で噛み砕く【決め技】□■■■

サイクロプス

HP 111 3
点 必要命運

巨大なこん棒を振り回すひとつ目のファントム。

【能力値】	【ガジェット】
肉体13/運動06	【巨体】■■■■(AC50p)
器用02/意思02	【ラージサイズ】■■■■(AC50p)
機知02	【怪力】□□□(MS45p)
【副能力値】	【フルパワー】□□■(MS41p)
移動力09	【アクトカード】
イニシアティブ02	07【螺旋の力】
	43【ぶちこわし】



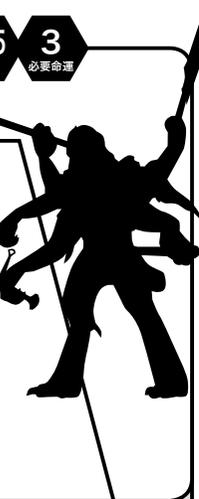
回避名称	避/受	備考			
通常	2/13	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	遠隔8	6	13	衝撃	独自の格闘術
カラミティ	近接	4	19	斬撃	巨大な金棒【気絶判定】難易度2

ヘカトンケイル

HP 105 3
点 必要命運

6本の腕を持つ巨人のファントム

【能力値】	【ガジェット】
肉体10/運動08	【巨体】■■■■(AC50p)
器用02/意思02	【ラージサイズ】■■■■(AC50p)
機知03	【巨大武器】■■■■(MS41p)
【副能力値】	【フルパワー】□□■(MS41p)
移動力11	【ツウエボン】■■■■(MS41p)
イニシアティブ03	【耐える】□□□(MS41p)
	【同時攻撃】□□□(MS45p)
	【アクトカード】
	07【螺旋の力】
	16【連続攻撃】



回避名称	避/受	備考			
通常	3/10	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	8	10	衝撃	独自の格闘術
剣	近接	9	18	斬撃	上腕の両手に持つ一対の剣【巨大武器】【ツウエボン】【同時攻撃】
斧	近接	10	17	斬撃	中腕の両手に持つ一対の斧【巨大武器】【ツウエボン】【同時攻撃】
槍	近接	9	18	刺突	下腕の両手に持つ一対の槍【巨大武器】【ツウエボン】【同時攻撃】

バンダースナッチ

HP 101 3
点 必要命運

空飛ぶムカデのような巨大ファントム。

【能力値】	【ガジェット】
肉体08/運動07	【巨体】■■■■(AC50p)
器用03/意思03	【ラージサイズ】■■■■(AC50p)
機知04	【飛行・2】■■■■(MS44p)
【副能力値】	【切断】□□□(MS45p)
移動力10	【身体分離攻撃】□□□(FG31p)
イニシアティブ04	【アクトカード】
	14【追加移動】
	20【突撃】



回避名称	避/受	備考			
通常	4/8	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘	近接	7	8	火炎	巨大な体の体当たり
カギツメ	近接	9	12	斬撃	鋭い鉤爪
尻尾	近接	10	13	衝撃	強靱な尾による攻撃

ヨルムンガルド

HP 99 3
点 必要命運

個別に意思を持つ五つの頭を持ち、胸部に巨大な目のあるファントム。

【能力値】	【ガジェット】
肉体07/運動07	【巨体】■■■■(AC50p)
器用04/意思04	【ラージサイズ】■■■■(AC50p)
機知03	【鎧みつぶし】□□□(AC50p)
【副能力値】	【同時攻撃】□□□(MS45p)
移動力10	【複数ヒット】■■■■(MS62p)
イニシアティブ03	【アクトカード】
	01【追加攻撃】
	01【追加攻撃】
	01【追加攻撃】



回避名称	避/受	備考			
通常	3/7	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘	近接	7	7	衝撃	巨大な体による体当たり
光弾	遠隔8	6	10	光線	体の単眼から放つ光弾
噛み付き	近接	7	12	斬撃	鋭い歯による噛みつき【複数ヒット】【同時攻撃】□□□
押しつぶし	近接	7	13	衝撃	巨体による押し潰し

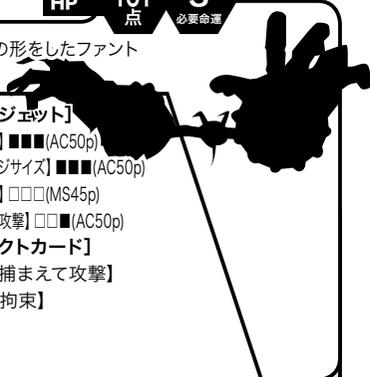
ギガンテス

HP **101** 点 **3** 必要命連

鎖に繋がれた巨大な両腕の形をしたファントム。

【能力値】
 肉体08/運動08
 器用03/意思03
 機知03
 【副能力値】
 移動力11
 イニシアティブ03

【ガジェット】
 [巨体] ■■■■(AC50p)
 [ラージサイズ] ■■■■(AC50p)
 [怪力] □□□(MS45p)
 [巨大攻撃] □□■(AC50p)
 【アクトカード】
 15【捕まえて攻撃】
 22【拘束】



回避名称	避/受	備考			
通常	3/8	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	8	8	衝撃	独自の格闘術
鎖	近接	11	11	電撃	あやどりの様に編んだ鎖に絡めとる攻撃

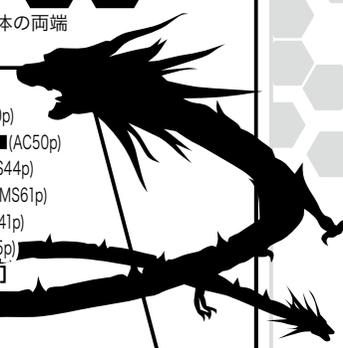
ウロボロス

HP **109** 点 **3** 必要命連

巨大な竜のファントム。蛇のような体の両端に頭部を持つ。

【能力値】
 肉体12/運動07
 器用02/意思02
 機知02
 【副能力値】
 移動力10
 イニシアティブ02

【ガジェット】
 [巨体] ■■■■(AC50p)
 [ラージサイズ] ■■■■(AC50p)
 [飛行・2] ■■■■(MS44p)
 [複数ヒット] ■■■■(MS61p)
 [耐える] □□□(MS41p)
 [怪力] □□□(MS45p)
 【アクトカード】
 01【追加攻撃】
 01【追加攻撃】



回避名称	避/受	備考			
通常	2/12	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
噛みつき	近接	8	17	斬撃	鋭い歯による噛みつき【複数ヒット】
カギツメ	近接	10	15	斬撃	前足の鋭い鉤爪
尾	近接	10	15	衝撃	尻尾による強力な一撃

その他の簡易エネミー

メイジ

HP **42** 点

メイジウィザードリングで変身する超人。様々な魔法を使いこなす。

【能力値】
 肉体06/運動07
 器用05/意思05
 機知05
 【副能力値】
 移動力10
 イニシアティブ05

【ガジェット】
 [エクスペロージョン] □□□(31p)
 [バリア] □□□(33p)
 [チェーン] □■■■(33p)
 【アクトカード】
 14【追加移動】
 18【コンピネーション】



回避名称	避/受	備考			
通常	5/6	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	5	6	衝撃	独自の格闘術
スクラッチネイル	近接	8	9	斬撃	左腕に装備される大きな鉤爪
エクスペロージョン	遠隔12	7	13	爆発	空間を爆発させる魔法 エクスペロージョン□□□

ザイダベック

車両HP **80** 点

「アクマ族」が地上侵攻用に建造している飛行戦艦。飛行1として扱う。

【副能力値】
 移動力30

【ガジェット】
 [ラージサイズ] ■■■■(AC50p)



回避名称	避/受	備考			
通常	-5/+5	乗員10名			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
弾幕	遠隔8	3	3	光線	射程内対象全て。エネルギー弾の弾幕
ザイダベック砲	遠隔12	13	35	光線	超強力エネルギー砲【決め技】□■■

その他

蓮華座 武神ライダー

HP 211点

武神アーマードライダーがご神木と融合した姿。様々な怪人を生み出す能力を持つ。

【能力値】
 肉体13/運動06
 器用06/意思07
 機知03

【副能力値】
 移動力09
 先制力03

【ガジェット】
 【ラージサイズ】■■■■(AC130p)
 【巨体】■■■■(AC141p)
 【同時攻撃】□□□□(MS65p)

【ダブルバレット】□□□□(MS55p)
 【複数ヒット】■■■■(MS91p)
 【ボスHP】■■■■(MS92p)

【アクトカード】
 15【捕まえて攻撃】
 22【拘束】



回避名称	避/受	備考
------	-----	----

通常	3/13(4)	-----
----	---------	-------

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	06(2)	13	衝撃	独自の格闘術
大橙丸	近接1	11(3)	18	斬撃	無双セイバーとの二刀流斬撃
無双セイバー	近接1	11(3)	17	斬撃	ブレードモードで大橙丸との二刀流斬撃
無双セイバー	遠隔8	07(2)	10	光線	ガンモードでの射撃
触手	近接10	09(3)	16	斬撃	無数に伸びる触手【複数ヒット】
花びら	遠隔8	06(2)	13	爆発	爆発する花びら
種子	近接1	-	-	-	任意の簡易エネミーを1体召喚。 【耐久ザコ】(MS00p)扱い

ウツボカズラ怪人

HP 93点

ウツボカズラをモチーフにした怪人。吸収した者のエネルギーを神木に注ぐことができる。

【能力値】
 肉体14/運動07
 器用03/意思03
 機知05

【副能力値】
 移動力10
 先制力05

【ガジェット】
 【同時攻撃】□□□□(MS<?>p)
 【切断】□□□□(MS<?>p)
 【ヘルヘイムの扉】□□□□(<?>p)

【アクトカード】
 15【捕まえて攻撃】
 22【拘束】



回避名称	避/受	備考
------	-----	----

通常	7/14(4)	-----
----	---------	-------

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	09(3)	14	衝撃	独自の格闘術
鉤爪	近接1	12(4)	17	斬撃	両手の鋭いかぎ爪
棘付きの鳶	近接3	09(3)	18	刺突	棘のついた絡まる鳶【拘束判定】【同時攻撃】

骸骨恐竜

HP 199点

バダン総統の真の姿。4に割れた頭をもつ骸骨の恐竜。強力な怨念の力を放つ。

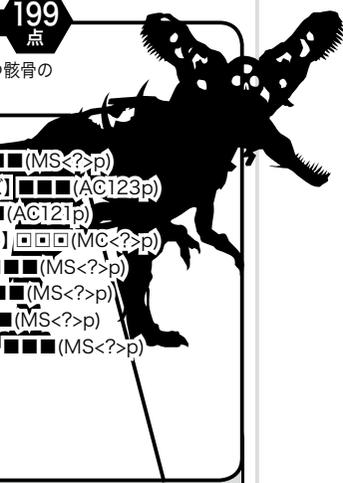
【能力値】
 肉体07/運動05
 器用08/意思12
 機知03

【副能力値】
 移動力08
 先制力03

【ガジェット】
 【負の組成】■■■■(MS<?>p)
 【ヒュージサイズ】■■■■(AC123p)
 【超巨体】■■■■(AC121p)

【ダブルバレット】□□□□(MS<?>p)
 【耐性(斬撃)】■■■■(MS<?>p)
 【隣接射撃】■■■■(MS<?>p)
 【ボスHP】■■■■(MS<?>p)
 【ラスボス装甲】■■■■(MS<?>p)

【アクトカード】
 30【弾き】
 41【身構え】
 50【鉄壁技】



回避名称	避/受	備考
------	-----	----

通常	8/12(4)	【ラスボス装甲】、【耐性(斬撃)】
----	---------	-------------------

【行動回数】=2回

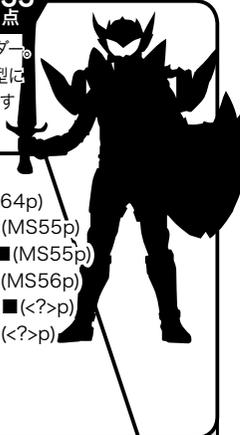
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
爪	近接1	5(1)	07	斬撃	両腕の爪
エネルギー火球	遠隔20	10(3)	20	爆発/火炎	骸骨の口から放つ怨念のエネルギー
4連エネルギー火球	遠隔20	10(3)	29	爆発/火炎	範囲内すべてを攻撃【決め技】□□■

仮面ライダーマルス

HP 133点

ゴールドアップルロックシードで変身するライダー。その正体は、邪心を持つ人造黄金の果実が人型に顕現した姿。世界を作り替え真の神になるとうとする。人の心を闇に堕とす能力を持つ。

【能力値】	【ガジェット】
肉体09/運動06	【切断】 □□□(MS64p)
器用02/意思03	【近接強化】 ■■■■(MS55p)
機知05	【フルパワー】 □□■(MS55p)
【副能力値】	【受け開眼】 ■■■■(MS56p)
移動力09	【禁断の果実】 □□■(<?>p)
先制力05	【邪悪の種】 □□■(<?>p)
	【アクトカード】
	16【連続攻撃】
	29【全力防御】



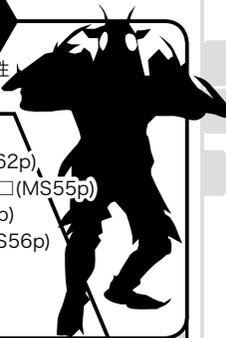
回避名称	避/受	備考			
アップリフレクター	5/15(5)	追加HP+20			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	11(3)	16	衝撃	独自の格闘術
ソードプリンガー	近接1	13(4)	22	斬撃	両刃の長剣【近接強化】
決め技	近接1	14(3)	31	斬撃+光線	リング状斬撃波【決め技】□□■

イナゴ怪人

HP 47点

マルスが作り出した眷属。インベスに近い特性を持っている。

【能力値】	【ガジェット】
肉体06/運動06	【飛行・2】 ■■■■(MS62p)
器用05/意思05	【ダブルバレット】 □□□(MS55p)
機知03	【跳躍】 □□■(MS64p)
【副能力値】	【全力回避】 □□□(MS56p)
移動力09	【アクトカード】
先制力03	06【ジャンプ】
	10【逃げ足】



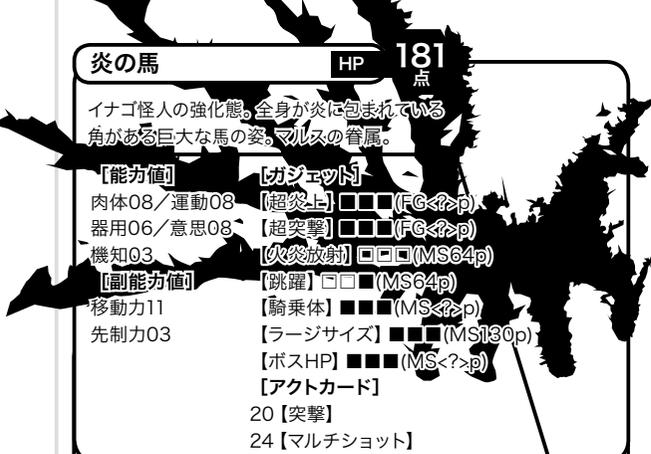
回避名称	避/受	備考			
通常	3/6(2)	-----			
分裂	13/6(2)	無数のイナゴに分裂した状態で回避 □□□			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	06(2)	06	衝撃	独自の格闘術
光弾	遠隔8	07(2)	09	光線	口から吐く緑色の光弾
イナゴの群れ	近接5	07(2)	09	斬撃	射程内の対象すべてを攻撃 ※全行動消費

炎の馬

HP 181点

イナゴ怪人の強化態。全身が炎に包まれている角がある巨大な馬の姿。マルスの眷属。

【能力値】	【ガジェット】
肉体08/運動08	【超炎上】 □□□(FG<?>p)
器用06/意思08	【超突撃】 □□□(FG<?>p)
機知03	【炎放射】 □□□(MS64p)
【副能力値】	【跳躍】 □□□(MS64p)
移動力11	【騎乗体】 ■■■■(MS<?>p)
先制力03	【ラージサイズ】 ■■■■(MS130p)
	【ボスHP】 ■■■■(MS<?>p)
	【アクトカード】
	20【突撃】
	24【マルチショット】



回避名称	避/受	備考			
通常	3/8(2)	-----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	08(2)	08	衝撃	独自の格闘術
突撃	近接5	08(2)	17	刺突	5マス以上移動して攻撃
火炎弾	遠隔8	09(3)	11	火炎	頭部から放つ火炎弾【炎上判定】3

仮面ライダー邪武

HP 52点

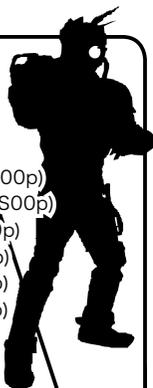
ダークネスアップルロックシードで変身するライダー。イナゴ怪人を従えている。

【能力値】	【ガジェット】
肉体06/運動06	【切断】 □□□(MS64p)
器用05/意思05	【対人戦闘】 ■■■■(MS55p)
機知03	【耐える】 □□□(MS55p)
【副能力値】	【全力回避】 □□□(MS55p)
移動力09	【アクトカード】
先制力03	08【サブキャラー掃】
	18【コンビネーション】

回避名称	避/受	備考			
通常	3/6(2)	-----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	07(2)	07	衝撃	独自の格闘術
ダーク大燈丸	近接1	08(2)	12	斬撃	ロックシード付属の武器
ダーク大燈丸	近接2	08(2)	12	斬撃	無双セイバーと合体したナギナタモード
無双セイバー	近接1	09(3)	11	斬撃	近接モード
無双セイバー	遠隔8	06(2)	08	光線	射撃モード
リング弾	遠隔8	05(1)	14	斬撃+光線	巨大なリング弾【決め技】□□■

魔進チェイサー

HP **66**点



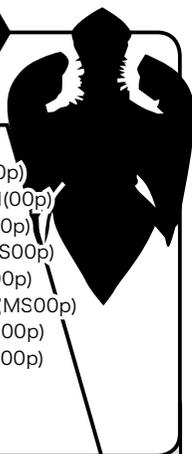
行き過ぎた行動を取るロイミュードを破壊する死神の存在。

- | | |
|---------------|---------------------|
| 【能力値】 | 【ガジェット】 |
| 肉体08/運動07 | 【ガンナーシステム】□□□(00p) |
| 器用06/意思06 | 【ダブルバレット】□□□(MS00p) |
| 機知03 | 【フルパワー】□□■(MS00p) |
| 【副能力値】 | 【隣接射撃】■■■■(MS00p) |
| 移動力10 | 【避け開眼】■■■■(MS00p) |
| 先制力03 | 【受け開眼】■■■■(MS00p) |
| | 【アクトカード】 |
| | 13【超集中力】 |
| | 16【連続攻撃】 |

回避名称	避/受	備考			
通常	9/14(4)	-----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	7(2)	8	衝撃	独自の格闘術
ブレイクガンナー	近接1	10(3)	12	衝撃	ブレイクモード
ブレイクガンナー	遠隔10	8(2)	10	光線	ガンナーモード
フルスロトル	遠隔10	8(2)	16	衝撃+光線	ガンナーモード決め技□■■

シグマサーキュラー

HP **177**点



全人類をナンバリング化、データ化する脅威のマシン。※常に[超高速状態6]の状態である。

- | | |
|---------------|---------------------|
| 【能力値】 | 【ガジェット】 |
| 肉体06/運動06 | 【非生物】■■■■(MS00p) |
| 器用08/意思10 | 【超重加速放射】□■■(00p) |
| 機知05 | 【飛行・2】■■■■(MS00p) |
| 【副能力値】 | 【複数ヒット】■■■■(MS00p) |
| 移動力09 | 【ボスHP】■■■■(MS00p) |
| 先制力05 | 【ラスボス抵抗】■■■■(MS00p) |
| | 【隣接射撃】■■■■(MS00p) |
| | 【瞬間移動】□□□(MS00p) |
| | 【アクトカード】 |
| | 13【超集中力】 |
| | 24【マルチショット】 |

回避名称	避/受	備考			
通常	5/6(2)	-----			
防御フィールド	5/16(5)	追加HP+30			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
体当たり	突撃5	06/2	06	衝撃	高速機動での突進
エネルギー弾	遠隔10	10/3	16	光線	圧縮したエネルギー弾【複数ヒット】
衝角生成	遠隔20	06/2	20	刺突	地面から突き出る角【複数ヒット】

ゴルドドライブ

HP **75**点



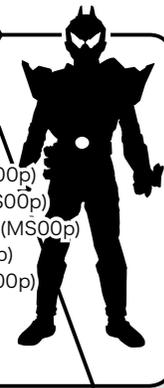
ドライブドライバーの複製品で変身したロイミュード。超進化体と同等の力を持つ。

- | | |
|---------------|-----------------------|
| 【能力値】 | 【ガジェット】 |
| 肉体10/運動06 | 【超重加速放射】□■■(00p) |
| 器用05/意思05 | 【ロイミュードの触手】□□□(00p) |
| 機知05 | 【コンバージョンシステム】□□■(00p) |
| 【副能力値】 | 【攻めの型】■■■■(MS00p) |
| 移動力09 | 【飛行・1】■■■■(MS00p) |
| 先制力05 | 【アクトカード】 |
| | 06【幻惑攻撃】 |
| | 16【連続攻撃】 |

回避名称	避/受	備考			
通常	5/10(3)	-----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
超人格闘	近接1	10(3)	17	衝撃	超人的な格闘【攻めの型】
触手	近接10	9(3)	14	斬撃	【ロイミュードの触手】□□□
フルスロトル	突撃5	8(2)	26	衝撃+光線	【決め技】□□■

ダークドライブ

HP **85**点



未来のドライブドライバーで変身したライダー。オートモードで独自に活動可能。

- | | |
|---------------|---------------------|
| 【能力値】 | 【ガジェット】 |
| 肉体10/運動07 | 【隣接射撃】■■■■(MS00p) |
| 器用06/意思06 | 【フルパワー】□□■(MS00p) |
| 機知03 | 【ダブルバレット】□□□(MS00p) |
| 【副能力値】 | 【耐える】□□□(MS00p) |
| 移動力10 | 【全力回避】□□□(MS00p) |
| 先制力04 | 【アクトカード】 |
| | 29【全力防御】 |
| | 41【身構え】 |

回避名称	避/受	備考			
通常	3/10(3)	-----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	07/2	10	衝撃	独自の格闘術
ブレードガンナー	近接1	09/3	15	斬撃+光線	近接攻撃
ブレードガンナー	遠隔8	09/3	10	光線	遠隔攻撃
フルスロトル	近接5	09/3	23	斬撃+光線	斬撃波【決め技】オートモード時は使用不可□□■

初級インベス

【初級インベス共通ガジェット】

簡易エネミーの「初級インベス」は共通で【インベス感染】■■■■(<?>p)の【ガジェット】を持っているものとして扱います。リスト上からは省略されています。

初級インベス(小型)

HP **1**点

小動物がインベス化した存在。30cm程度の大きさだが凶暴。

【能力値】
 肉体03/運動07
 器用04/意思03
 機知03
 【副能力値】
 移動力10
 先制力03

【ガジェット】
 【ザコ】■■■■(MS89p)
 【アクトカード】
 なし



回避名称	避/受	備考			
通常	3/3(1)	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	7(2)	3	衝撃	独自の格闘術
カギ爪	近接1	10(3)	6	斬撃	両手の鋭い爪

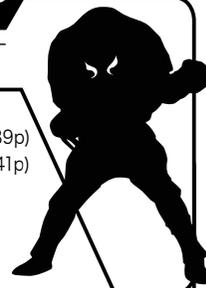
初級インベス

HP **45**点

ヘルヘイムの森に生息する怪物。ロックシードにより召喚される。

【能力値】
 肉体05/運動05
 器用05/意思03
 機知04
 【副能力値】
 移動力08
 先制力04

【ガジェット】
 【耐久ザコ】■■■■(MS89p)
 【対人戦闘】■■■■(MS41p)
 【アクトカード】
 なし



回避名称	避/受	備考			
通常	5/5(1)	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	5(1)	5	衝撃	独自の格闘術
カギ爪	近接1	8(2)	8	斬撃	両手の鋭い爪

初級インベス(凶暴態)

HP **49**点

ロックシードの制御をはずれたインベスは凶暴化する場合がある。

【能力値】
 肉体07/運動07
 器用03/意思03
 機知02
 【副能力値】
 移動力10
 先制力02

【ガジェット】
 【対人戦闘】■■■■(MS55p)
 【飛行・1】■■■■(MS61p)
 【怪力】□□□(MS64p)
 【切断】□□□(MS64p)
 【アクトカード】
 01【追加攻撃】
 20【突撃】



回避名称	避/受	備考			
通常	2/7(2)	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	7(2)	7	衝撃	独自の格闘術
カギ爪	近接1	10(3)	10	斬撃	両手の鋭い爪

上級インベス

【上級インベス共通ガジェット】

簡易エネミーの「上級インベス」は共通で【インベス感染】■■■(α?)の【ガジェット】を持っているものとして扱います。リスト上からは省略されています。

コウモリインベス HP 47点

高速飛行による飛翔攻撃が得意なインベス。

【能力値】	【ガジェット】
肉体06/運動10	【飛行・2】■■■(MS61p)
器用02/意思02	【切断】□□□(MS64p)
機知05	【アクトカード】
【副能力値】	20【突撃】
移動力13	46【回避技】
先制力05	

回避名称	避/受	備考
通常	5/6(2)	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	10(3)	6	衝撃	独自の格闘術
翼の斬撃	近接1	9(3)	10	斬撃	翼に仕込んだ刃
エネルギー弾	遠隔8	5(1)	5	光線	口から放つエネルギー弾

シカインベス HP 51点

優れた跳躍力から繰り出す肉弾攻撃と角が特徴。

【能力値】	【ガジェット】
肉体08/運動08	【跳躍】□□■(MS64p)
器用03/意思02	【超突撃】■■■(FG28p)
機知04	【アクトカード】
【副能力値】	20【突撃】
移動力11	20【突撃】
先制力04	

回避名称	避/受	備考
通常	4/8(2)	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	8(2)	8	衝撃	独自の格闘術
角	近接1	9(3)	12	斬撃	頭の大きな角
突進	突撃5	9(3)	17	刺突	5マス以上移動しての角による突き刺し

コウモリインベス(変異種) HP 51点

高速飛行による飛翔攻撃が得意なインベス。超音波を放ち攪乱する能力を持つ。

【能力値】	【ガジェット】
肉体08/運動07	【飛行・2】■■■(MS61p)
器用03/意思03	【切断】□□□(MS64p)
機知04	【特殊知覚】■■■(MS66p)
【副能力値】	【全力回避】□□□(MS56p)
移動力10	【アクトカード】
先制力04	10【逃げ足】
	24【マルチショット】

回避名称	避/受	備考
通常	4/8(2)	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	7(2)	8	衝撃	独自の格闘術
翼の斬撃	近接1	8(2)	12	斬撃	翼に仕込んだ刃
エネルギー弾	遠隔8	6(2)	6	衝撃	口から放つエネルギー弾
超音波	遠隔8	—	—	—	範囲内の対象すべてに【スタン判定2】

シカインベス強化体 HP 105点

シカインベスがロックシードを取り込むことで巨大化した姿。

【能力値】	【ガジェット】
肉体10/運動08	【ラージサイズ】■■■(AC50p)
器用02/意思02	【跳躍】□□■(MS64p)
機知03	【超突撃】■■■(FG28p)
【副能力値】	【暴れまわり】□□■(AC50p)
移動力11	【巨体】■■■(AC50p)
先制力03	【アクトカード】
	20【突撃】
	20【突撃】

回避名称	避/受	備考
通常	3/10(3)	----

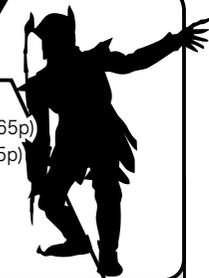
【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	8(2)	8	衝撃	独自の格闘術
大きな爪	近接1	9(3)	12	斬撃	頭の大きな角
突進	突撃5	9(3)	17	刺突	5マス以上移動して攻撃

カミキリインベス

HP **51** 点

カミキリムシのインベス。頭部の触手で変幻自在の攻撃を繰り出す。



【能力値】
 肉体08/運動06
 器用03/意思03
 機知05
 【副能力値】
 移動力09
 先制力05

【ガジェット】
 【耐性(実弾)】■■■■(MS65p)
 【同時攻撃】□□□(MS65p)
 【アクトカード】
 23【遠隔化】
 30【弾き】

回避名称	避/受	備考
通常	5/8(2)	----

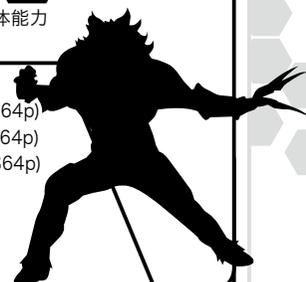
【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	6(2)	8	衝撃	独自の格闘術
触覚ムチ	近接3	5(1)	12	斬撃	頭のムチ状の触覚
触覚ムチ	近接8	5(1)	—	特殊	ムチ状の触覚【拘束判定2】

ライオンインベス

HP **53** 点

ライオンの姿をしたインベス。高い身体能力を持っている。



【能力値】
 肉体09/運動09
 器用02/意思02
 機知03
 【副能力値】
 移動力12
 先制力03

【ガジェット】
 【切断】□□□(MS64p)
 【怪力】□□□(MS64p)
 【跳躍】□□■(MS64p)
 【アクトカード】
 09【幻惑攻撃】
 32【カウンター】

回避名称	避/受	備考
通常	3/9(3)	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	9(3)	9	衝撃	独自の格闘術
大きな爪	近接1	12(4)	12	斬撃	頭の大きな角

ヘキジンインベス

HP **49** 点

巨大な爪と火球を武器とするインベス。



【能力値】
 肉体07/運動07
 器用04/意思05
 機知02
 【副能力値】
 移動力10
 先制力02

【ガジェット】
 【身体武器化】■■■■(MS65p)
 【巨大武器】■■■■(MS55p)
 【耐える】□□□(MS55p)
 【アクトカード】
 16【連続攻撃】
 24【マルチショット】

回避名称	避/受	備考
通常	2/7(2)	----

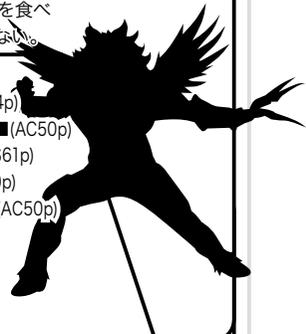
【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	7(2)	7	衝撃	独自の格闘術
カギツメ	近接1	8(2)	14	斬撃	右手の巨大な爪【巨大武器】【身体武器化】
火炎弾	遠隔8	7(2)	8	火炎	口から吐く火炎弾

ライオンインベス強化体

HP **103** 点

ライオンインベスがヘルヘイムの果実を食べて変化した姿。見た目は大きく変わらない。



【能力値】
 肉体09/運動09
 器用02/意思02
 機知03
 【副能力値】
 移動力12
 先制力03

【ガジェット】
 【怪力】□□□(MS64p)
 【ラージサイズ】■■■■(AC50p)
 【飛行・1】■■■■(MS61p)
 【巨体】■■■■(AC50p)
 【暴れまわり】□□■(AC50p)
 【アクトカード】
 09【幻惑攻撃】
 32【カウンター】

回避名称	避/受	備考
通常	3/9(3)	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	9(3)	9	衝撃	独自の格闘術
大きな爪	近接1	12(4)	12	斬撃	両手の鉤爪

イノシシンベス

HP 51点

イノシシの姿のインベス。強力な突進で敵を吹き飛ばす。

【能力値】	【ガジェット】
肉体08/運動06	【怪力】□□□(MS64p)
器用04/意思05	【移動強化】■■■■(MS55p)
機知02	【超突撃】■■■■(FG28p)
【副能力値】	【アクトカード】
移動力11	20【突撃】
先制力02	20【突撃】



回避名称	避/受	備考
通常	2/8(2)	----

【行動回数】=2回

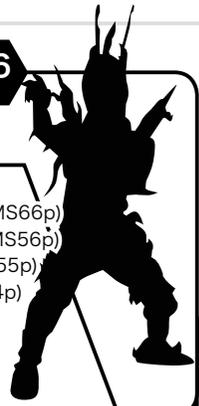
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	6(2)	8	衝撃	独自の格闘術
突き刺し	近接1	9(3)	11	刺突	牙による突き刺し
突進	近接1	6(2)	17	衝撃	5マス以上移動して体当たり

セイリュウインベス

HP 56点

強靱な装甲と高熱火球を放つ龍のインベス。

【能力値】	【ガジェット】
肉体08/運動06	【硬質皮膚】■■■■(MS66p)
器用04/意思05	【受け開眼】■■■■(MS56p)
機知02	【耐える】□□□(MS55p)
【副能力値】	【装甲】■■■■(MS64p)
移動力09	【アクトカード】
先制力02	29【全力防御】
	50【鉄壁技】



回避名称	避/受	備考
通常	2/14(4)	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	6(2)	8	衝撃	独自の格闘術
カギツメ	近接1	9(3)	11	斬撃	鋭い鉤爪
火炎弾	遠隔8	7(2)	8	火炎	口から吐く青白い火炎弾

イノシシンベス強化体

HP 107点

イノシシンベスが大量のロックシードを取り込んで変化した姿。

【能力値】	【ガジェット】
肉体11/運動08	【ラージサイズ】■■■■(AC50p)
器用02/意思02	【巨体】■■■■(AC50p)
機知02	【暴れまわり】□□■(AC50p)
【副能力値】	【超突撃】■■■■(FG28p)
移動力11	【アクトカード】
先制力02	20【突撃】
	20【突撃】



回避名称	避/受	備考
通常	2/11(3)	----

【行動回数】=2回

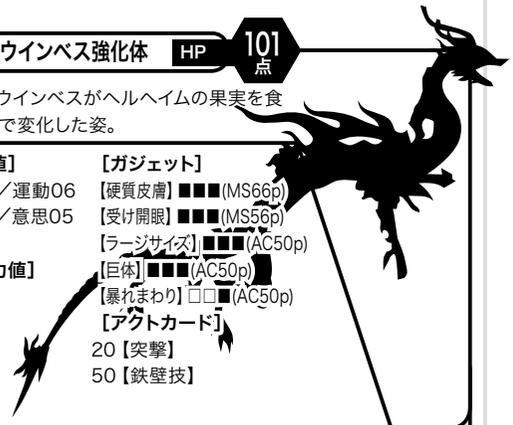
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	8(2)	11	衝撃	独自の格闘術
突き刺し	近接1	11(3)	14	刺突	牙による突き刺し
突進	近接1	8(2)	20	衝撃	5マス以上移動して体当たり
真空波	遠隔8	4(1)	6	斬撃	背中の翼から放つ真空波

セイリュウインベス強化体

HP 101点

セイリュウインベスがヘルヘイムの果実を食べることで変化した姿。

【能力値】	【ガジェット】
肉体08/運動06	【硬質皮膚】■■■■(MS66p)
器用04/意思05	【受け開眼】■■■■(MS56p)
機知02	【ラージサイズ】■■■■(AC50p)
【副能力値】	【巨体】■■■■(AC50p)
移動力09	【暴れまわり】□□■(AC50p)
先制力02	【アクトカード】
	20【突撃】
	50【鉄壁技】



回避名称	避/受	備考
通常	2/14(4)	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	6(2)	8	衝撃	独自の格闘術
突き刺し	近接1	9(3)	11	斬撃	鋭い鉤爪
火炎弾	遠隔8	7(2)	8	火炎	口から吐く青白い火炎弾
突進	突撃5	6(2)	13	衝撃	5マス以上移動して攻撃

ピッコインベス HP 52点

巨大な爪とスピードが特徴のインベス。

【能力値】
 肉体06/運動08
 器用04/意思04
 機知03

【副能力値】
 移動力11
 先制力08

【ガジェット】
 【耐える】□□□(MS55p)
 【巨大武器】■■■■(MS55p)
 【イニシアティブ強化】■■■■(MS56p)
 【切断】□□□(MS64p)
 【装甲】■■■■(MS64p)
【アクトカード】
 16【連続攻撃】
 20【突撃】

回避名称	避/受	備考
通常	3/6(2)	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	8(2)	6	衝撃	独自の格闘術
大きな爪	近接1	8(2)	13	斬撃	右手の大きな爪【巨大武器】
帯状ビーム	遠隔8	6(2)	9	光線	身体の紋様から放つビーム

ヤギインベス HP 55点

ヤギの姿をしたインベス。格闘戦に優れる。

【能力値】
 肉体10/運動08
 器用02/意思03
 機知02

【副能力値】
 移動力11
 先制力02

【ガジェット】
 【跳躍】□□■(AC50p)
 【フルパワー】□□■(MS55p)
 【牽制攻撃】□□□(MS42pp)

【アクトカード】
 07【螺旋の力】
 09【幻惑攻撃】

回避名称	避/受	備考
通常	2/10(3)	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	8(2)	10	衝撃	独自の格闘術
突き刺し	近接5	11(3)	13	刺突	伸びる角による突き刺し
ヒツメ	遠隔8	11(3)	13	衝撃	蹄によるキック

オーバーロードインベス

【オーバーロードインベス共通ガジェット】
 簡易エネミーの「初級インベス」は共通で【オーバーロード語】■■■■(<?>p)、【ヘルヘイムの植物使い】□□□(<?>p)、【怪人体】□□□(MS<?>p)、【超越せし身体】■■■■(<?>p)の【ガジェット】を持っているものとして扱います。リスト上からは省略されています。

デムシュ HP 91点

ヘルヘイムの森を支配するフェムシムの1人。好戦的な性格。

【能力値】
 肉体13/運動07
 器用03/意思06
 機知03

【副能力値】
 移動力10
 先制力03

【ガジェット】
 【粒子化攻撃】□■■(<?>p)
 【オーバーロードウエポン】■■■■(<?>p)
 【追跡火球】□□■(<?>p)
 【切断】□□□(MS64p)
 【パイロキネシス】□□□(MS46p)
【アクトカード】
 07【螺旋の力】
 24【マルチショット】

回避名称	避/受	備考
通常	5/13(4)	----
超人格闘	7/15(2)	超人的な格闘

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
超人格闘	近接1	10(3)	15	衝撃	超人的な格闘
大剣シェイム	近接1	11(3)	21	斬撃	儀礼的な形をした大剣
大型火球	遠隔8	7(2)	9	光線	大型の火球

デムシュ進化体 HP 111点

デムシュがヘルヘイムの果実を食べて変異した姿。

【能力値】
 肉体13/運動07
 器用03/意思06
 機知03

【副能力値】
 移動力10
 先制力03

【ガジェット】
 【粒子化攻撃】□■■(<?>p)
 【オーバーロードウエポン】■■■■(<?>p)
 【追跡火球】□□■(<?>p)
 【フルパワー】□□■(MS55p)
 【地中移動】■■■■(MS63p)
 【パイロキネシス】□□□(MS46p)
【アクトカード】
 07【螺旋の力】
 24【マルチショット】

回避名称	避/受	備考
通常	5/13(4)	----
超人格闘	7/15(2)	超人的な格闘

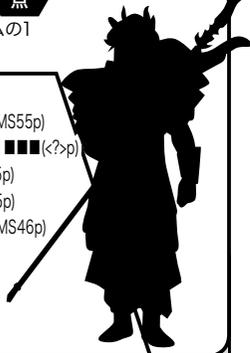
【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
超人格闘	近接1	10(3)	15	衝撃	超人的な格闘
大剣シェイム	近接1	11(3)	21	斬撃	儀礼的な形をした大剣
大型火球	遠隔8	7(2)	9	光線	大型の火球
電撃	遠隔8	9(3)	13	電撃	両肩の角から放つ電撃【気絶判定2】

レディエ

HP **83** 点

ヘルヘイムの森を支配するフェムシムの1人。冷静沉着で好奇心旺盛。



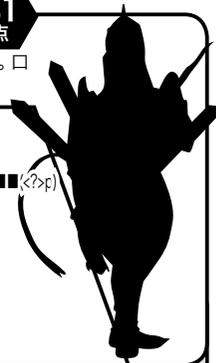
- 【能力値】
 肉体09/運動05
 器用05/意思08
 機知05
 【副能力値】
 移動力08
 先制力05
- 【ガジェット】
 【ダブルバレット】□□□(MS55p)
 【オーバーロードウエポン】■■■■(＜?＞p)
 【催眠能力】□□■(MS45p)
 【瞬間移動】□□□(MS45p)
 【サイコネシス】□□□(MS46p)
 【アクトカード】
 13【超集中心力】
 47【跳弾撃ち】

回避名称	避/受	備考			
通常	7/9(3)	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	7(2)	9	衝撃	独自の格闘術
鎗矛ダウ	近接2	8(2)	17	斬撃	先端に斧がついた槍
光弾	遠隔8	9(3)	12	光線	緑色の光弾

デュデュオンシュ

HP **81** 点

クジャクのような姿をしたオーバーロード。口から強力な火球を吐く。



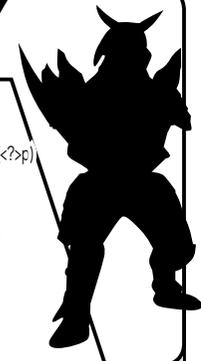
- 【能力値】
 肉体08/運動07
 器用05/意思07
 機知05
 【副能力値】
 移動力09
 先制力05
- 【ガジェット】
 【飛行・2】■■■■(MS61p)
 【オーバーロードウエポン】■■■■(＜?＞p)
 【全力回避】□□□(MS56p)
 【ヒーリング】□□□(MS46p)
 【アクトカード】
 09【幻感攻撃】
 31【打ち返し】

回避名称	避/受	備考			
通常	7/8(2)	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	9(3)	8	衝撃	独自の格闘術
テュンゴシュム	近接1	10(3)	12	斬撃	波の様な刃先の剣
大型火球	遠隔8	9(3)	13	火炎	喉から吐く火球
空間歪曲	遠隔8	—	—	特殊	空間を歪曲させる能力【拘束判定3】

グリーンシャ

HP **95** 点

牛に似た姿を持つオーバーロード。怪力と突進力に優れる。



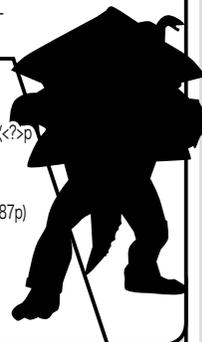
- 【能力値】
 肉体15/運動08
 器用03/意思03
 機知03
 【副能力値】
 移動力11
 先制力03
- 【ガジェット】
 【怪力】□□□(MS64p)
 【オーバーロードウエポン】■■■■(＜?＞p)
 【フルパワー】□□■(MS55p)
 【超突撃】■■■■(FG28p)
 【サイコネシス】□□□(MS67p)
 【アクトカード】
 20【突撃】
 20【突撃】

回避名称	避/受	備考			
通常	2/15(5)	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	10(3)	15	衝撃	独自の格闘術
アイシュム	近接1	12(4)	22	斬撃	大振り of 剣
突撃	突撃5	10(3)	24	衝撃	5マス以上移動して攻撃

シムグルン

HP **134** 点

屈強な身体とカメの甲羅を持つオーバーロード。頼まれぬ戦闘力を持つ。



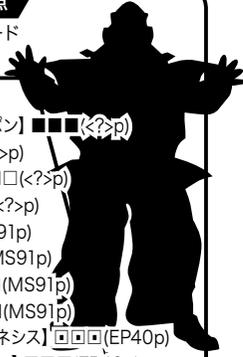
- 【能力値】
 肉体17/運動05
 器用03/意思03
 機知04
 【副能力値】
 移動力08
 先制力04
- 【ガジェット】
 【怪力】□□□(MS64p)
 【オーバーロードウエポン】■■■■(＜?＞p)
 【装甲】■■■■(MS64p)
 【受け開眼】■■■■(MS56p)
 【テレポーテーション】□■■(MS87p)
 【アクトカード】
 29【全力防御】
 50【鉄壁技】

回避名称	避/受	備考			
通常	6/23(7)	----			
甲羅	7/28(9)	背中 of 甲羅 追加HP+30			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
超人格闘	近接1	10(3)	17	衝撃	超人的な格闘
斧ディムブ	近接1	11(3)	25	斬撃	巨大な斧
触手	近接5	7(2)	21	衝撃	蛇の様な触手【拘束判定2】

ロシュオ

HP **239** 点

禁断の果実によって進化したオーバーロードの王。想像を絶する力を持つ。



【能力値】	【ガジェット】
肉体12/運動06	【オーバーロードウェポン】■■■■(<?>p)
器用03/意思06	【超念動波】■■■■(<?>p)
機知05	【インバス大召喚】□□□(<?>p)
【副能力値】	【禁断の果実】■■■■(<?>p)
移動力09	【ボスHP】■■■■(MS91p)
先制力05	【複数ヒット】■■■■(MS91p)
【アクトカード】	【ラスボス装甲】■■■■(MS91p)
03【大命中】	【ラスボス抵抗】■■■■(MS91p)
29【全力防御】	【強化超能力:サイコキネシス】□□□□(EP40p)
30【弾き】	【強化超能力:テレパシー】□□□□(EP40p)
40【変身解除】	【瞬間移動】□□□□(MS66p)

回避名称	避/受	備考			
通常	12/17(5)	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	11(3)	17	衝撃	独自の格闘術
超念動力	遠隔10	10(3)	17	実弾	手から放つ念動力【スタン判定2】
大剣ジョエシム	近接1	14(4)	24	斬撃	両手持ちの大剣【複数ヒット】

ARK研究所

ハカイダー

HP **94** 点

ARKプロジェクトによって開発された戦闘用アンドロイド。データは平均的なもの。



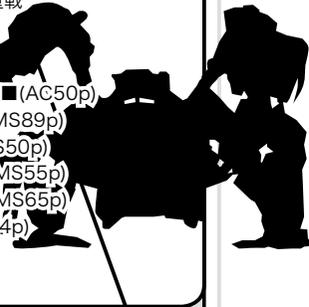
【能力値】	【ガジェット】
肉体07/運動05	【マシン装甲】■■■■(FG32p)
器用03/意思07	【マシンパワー】■■■■(FG32p)
機知03	【照準器】■■■■(FG32p)
【副能力値】	【戦闘回路】■■■■(<?>p)
移動力08	【ギルの笛】□□□(<?>p)
先制力03	【ハカイダーショット】■■■■(<?>p)
	【アクトカード】
	24【マルチショット】
	50【必殺技】

回避名称	避/受	備考			
通常	3/7(2)	斬撃ダメージ 1/2			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	7(2)	11	衝撃	独自の格闘術
ハカイダーショット	遠隔8	11(3)	12	実弾	散弾モード ※散布射撃可能
ハカイダーショット	遠隔8	9(3)	14	実弾	徹甲弾モード
ハカイダーショット	遠隔8	11(3)	17	爆発	グレネードモード 使用回数□□□

グレイサイキング

HP **26** 点

ショベルカーの様なアームを持つ四足の重戦闘ロボット。



【能力値】	【ガジェット】
肉体08/運動06	【ラージサイズ】■■■■(AC50p)
器用03/意思03	【耐久ザコ】■■■■(MS89p)
機知01	【非生物】■■■■(MS50p)
【副能力値】	【対人戦闘】■■■■(MS55p)
移動力09	【同時攻撃】□□□□(MS65p)
先制力01	【怪力】□□□□(MS64p)
	【アクトカード】
	15【捕まえて攻撃】

回避名称	避/受	備考			
通常	1/8(2)	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘脚	近接1	6(2)	8	衝撃	独自の格闘術
ショベルアーム	近接1	9(3)	11	斬撃	アームの先の爪

ユグドラシルヨーレーション

無人チュリップホッパー

HP **1**点

自立行動できるように改造されたチュリップホッパー。拠点防衛に使われる。



【能力値】	【ガジェット】
肉体05/運動05	【ザコ】■■■■(MS61p)
器用06/意思06	【非生物】■■■■(MS50p)
機知01	【対人戦闘】■■■■(MS55p)
【副能力値】	【牽制攻撃】□□□(MS57p)
移動力08	【アクトカード】
先制力01	なし

回避名称	避/受	備考
通常	1/5(1)	----

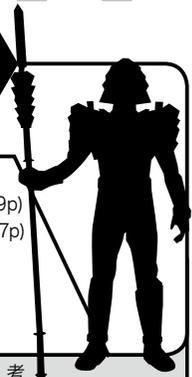
【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘脚	近接1	8(2)	8	衝撃	バツタの様な足による蹴り
バルカン	遠隔10	7(2)	9	実弾	胴体に付いた機銃

黒影トルーパー

HP **47**点

量産型戦極ドライバーとマツボックリのロックシードで変身するユグドラシルの私兵。



【能力値】	【ガジェット】
肉体06/運動06	【耐久ザコ】■■■■(MS89p)
器用04/意思04	【牽制攻撃】□□□(MS57p)
機知05	【アクトカード】
【副能力値】	なし
移動力09	
先制力05	

回避名称	避/受	備考
通常	5/6(2)	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	9(3)	6	衝撃	独自の格闘術
影松	近接2	9(3)	9	刺突	専用の槍
火炎放射器	遠隔8	14(4)	—	特殊	専用の火炎放射器【炎上判定3】

無人スイカアームズ

HP **66**点

自立行動できるように改造されたスイカアームズ。巨体によるパワーは健在。飛行状態のジャイロモードにも変形する。



【能力値】	【ガジェット】
肉体08/運動05	【耐久ザコ】■■■■(MS89p)
器用06/意思05	【非生物】■■■■(MS50p)
機知01	【ラージサイズ】■■■■(AC50p)
【副能力値】	【怪力】□□□(MS64p)
移動力08	【ツウエボン】■■■■(MS55p)
先制力01	【飛行・1】■■■■(MS61p)(ジャイロモード時)
	【アクトカード】
	20【突撃】
	24【マルチショット】(ジャイロモード時)

回避名称	避/受	備考
通常	1/8(2)	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	5(1)	8	衝撃	独自の格闘術
スイカ双刃刀	近接1	10(3)	12	斬撃	手から放つ念動力【スタン判定2】
ガトリングガン	遠隔10	8(2)	7	実弾	指先のガトリング砲 (ジャイロモード時) ※散布射撃可

メガヘクス

メガヘクス

HP **78** 点

機械化することによりヘルヘイムの侵略を退けた機械生命体。

【能力値】

肉体09/運動06
器用04/意思07
機知04

【副能力値】

移動力09
先制力04

【ガジェット】

【機械化融合】□□□(33p)
【情報収集&再生】□□□(33p)
【機械格闘】■■■■(34p)
【マシン装甲】■■■■(FG<?>p)
【マシンパワー】■■■■(FG<?>p)
【照準器】■■■■(FG<?>p)
【アクトカード】
16【連続攻撃】
24【マルチショット】
※大量に出現する場合は【耐久ザコ】(MS<?>p)が付く。



回避名称	避/受	備考
通常	4/9(3)	斬撃ダメージ1/2
機械格闘	6/11(3)	斬撃ダメージ1/2

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
機械格闘	近接1	08(2)	13	衝撃	機械ならではの格闘術
パルスガン	遠隔10	08(2)	11	光線	レーザー光線
ブレイド	近接1	08(2)	13	斬撃	ナイフのように鋭い両腕

メガヘクスZZZ

HP **82** 点

メガヘクスがサイバロイドZZZを吸収することで進化した姿。

【能力値】

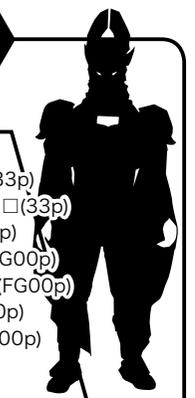
肉体11/運動06
器用04/意思07
機知04

【副能力値】

移動力09
先制力04

【ガジェット】

【機械化融合】□□□(33p)
【情報収集&再生】□□□(33p)
【機械格闘】■■■■(34p)
【マシン装甲】■■■■(FG00p)
【マシンパワー】■■■■(FG00p)
【照準器】■■■■(FG00p)
【自己修復】□□■(FG00p)
【アクトカード】
16【連続攻撃】
24【マルチショット】
※大量に出現する場合は【耐久ザコ】(MS89p)が付く。



回避名称	避/受	備考
通常	4/11(3)	斬撃ダメージ1/2
機械格闘	6/13(4)	斬撃ダメージ1/2

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
機械格闘	近接1	08(2)	15	衝撃	機械ならではの格闘術
パルスガン	遠隔10	08(2)	11	光線	レーザー光線
ブレイド	近接1	08(2)	15	斬撃	ナイフのように鋭い両腕

メガヘクス進化体

HP **148** 点

メガヘクスが極ロックシードを取り込み進化した姿。

【能力値】

肉体09/運動06
器用04/意思07
機知04

【副能力値】

移動力09
先制力04

【ガジェット】

【機械化融合】□□□(33p)
【情報収集&再生】□□□(33p)
【機械格闘】■■■■(34p)
【マシン装甲】■■■■(FG<?>p)
【マシンパワー】■■■■(FG<?>p)
【照準器】■■■■(FG<?>p)
【アクトカード】
16【連続攻撃】
24【マルチショット】



回避名称	避/受	備考
通常	4/11(3)	斬撃ダメージ1/2
機械格闘	6/13(4)	斬撃ダメージ1/2

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
機械格闘	近接1	08(2)	16	衝撃	機械ならではの格闘術
パルスガン	遠隔10	08(2)	14	光線	レーザー光線
ブレイド	近接1	08(2)	16	斬撃	ナイフのように鋭い両腕

Zメガバット

HP **70** 点

ZZZメガヘクスが吸収したロイミュード(バット型)の情報から作り出した。

【能力値】

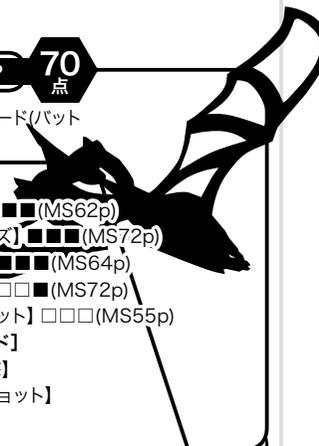
肉体10/運動07
器用05/意思07
機知03

【副能力値】

移動力10
先制力03

【ガジェット】

【飛行・2】■■■■(MS62p)
【レンジサイズ】■■■■(MS72p)
【特殊知覚】■■■■(MS64p)
【巨大攻撃】□□■(MS72p)
【ダブルバレット】□□□(MS55p)
【アクトカード】
09【幻惑攻撃】
24【マルチショット】



回避名称	避/受	備考
通常	3/10(3)	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	07(2)	10	衝撃	独自の格闘術
高出カビーム	遠隔10	07(2)	13	炎・光線	口から放つ高出カビーム

ロイミュード

【ロイミュード共通ガジェット】

簡易エネミーの「ロイミュード」は共通で【ロイミュードデータ体】 ■■■(00p)、【人格コピー】 ■■■■(00p)、【ロイミュードボディ】 □□□(00p)、【重加速放射】 □□■(00p)の【ガジェット】を持っているものとして扱います。リスト上からは省略されています。

下級ロイミュード(コブラ型)

HP **46**点

コブラをモチーフにしたロイミュード。戦闘力に優れる。

【能力値】 肉体08/運動08
器用03/意思03
機知03
【副能力値】 移動力11
先制力03

【ガジェット】 【耐久ザコ】 ■■■■(MS00p)
【毒付与】 □□□(MS00p)
【特殊知覚】 ■■■■(MS00p)
【アクトカード】 20【突撃】



回避名称	避/受	備考
通常	3/8(2)	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	8(2)	8	衝撃	独自の格闘術
圧縮エネルギー弾	遠隔8	4(1)	6	光線	圧縮したエネルギー弾

下級ロイミュード(バット型)

HP **42**点

コウモリをモチーフにしたロイミュード。運動能力に優れる。

【能力値】 肉体06/運動10
器用03/意思03
機知03
【副能力値】 移動力13
先制力03

【ガジェット】 【耐久ザコ】 ■■■■(MS00p)
【特殊知覚】 ■■■■(MS00p)
【飛行・1】 ■■■■(MS00p)
【アクトカード】 06【幻惑攻撃】



回避名称	避/受	備考
通常	3/6(2)	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	10(3)	6	衝撃	独自の格闘術
圧縮エネルギー弾	遠隔8	4(1)	6	光線	圧縮したエネルギー弾

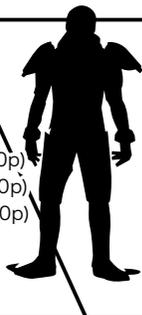
下級ロイミュード(スパイダー型)

HP **40**点

クモをモチーフにしたロイミュード。特殊な能力に優れる。

【能力値】 肉体05/運動05
器用06/意思06
機知03
【副能力値】 移動力08
先制力03

【ガジェット】 【耐久ザコ】 ■■■■(MS00p)
【粘着成分】 □□□(MS00p)
【吸着移動】 ■■■■(MS00p)
【アクトカード】 24【マルチショット】



回避名称	避/受	備考
通常	3/5(1)	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	5(1)	5	衝撃	独自の格闘術
圧縮エネルギー弾	遠隔8	7(2)	9	光線	圧縮したエネルギー弾

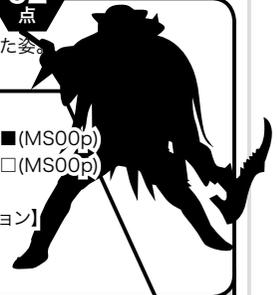
ロイミュード(死神)

HP **62**点

進化前のロイミュードが強化改造された姿。武器は任意1つを装備。

【能力値】 肉体06/運動06
器用05/意思05
機知03
【副能力値】 移動力09
先制力03

【ガジェット】 【死神装備】 ■■■■(MS00p)
【牽制攻撃】 □□□(MS00p)
【アクトカード】 18【コンビネーション】



回避名称	避/受	備考
通常	3/5(1)	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	6(2)	6	衝撃	独自の格闘術
ヘルサイズ	遠隔10	8(2)	10	斬撃	巨大な鎌
ヘルガン	近接1	7(2)	8	光線	腕が変形した銃
ヘルクロー	近接1	9(3)	9	斬撃	鋭い斬撃力の爪

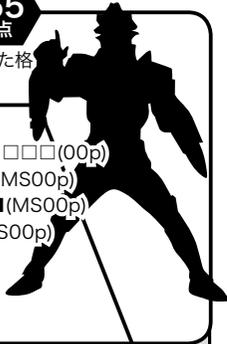
アイアンロイミュード

HP 65点

自在に伸びる両腕と強靱な肉体を生かした格闘術が得意なロイミュード。

【能力値】
 肉体10/運動10
 器用02/意思02
 機知05
 【副能力値】
 移動力13
 先制力05

【ガジェット】
 【ヘロズナックル】□□□(00p)
 【超人格闘】■(MS00p)
 【フルパワー】□□■(MS00p)
 【耐える】□□□(MS00p)
 【アクトカード】
 07【螺旋の力】
 20【突撃】



回避名称	避/受	備考			
超人格闘	7/12(4)	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
超人格闘	近接1	12(4)	12	衝撃	超人的な格闘能力
手甲	近接1	12(4)	13	衝撃	手に嵌める格闘用武器

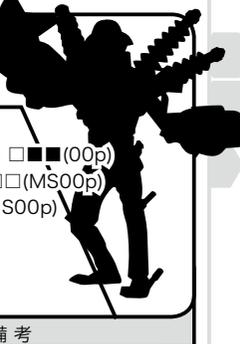
ボルトロイミュード

HP 57点

電気を操るロイミュード。残存データを復元し、分身体を作り出す。

【能力値】
 肉体06/運動06
 器用05/意思07
 機知05
 【副能力値】
 移動力09
 先制力05

【ガジェット】
 【復元プログラムコア】□■(00p)
 【ダブルバレット】□□□(MS00p)
 【命中支援】□□■(MS00p)
 【アクトカード】
 13【超集中力】
 17【目くらまし】



回避名称	避/受	備考			
通常	5/6(2)	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	6(2)	6	衝撃	独自の格闘術
帯電パンチ	近接1	8(2)	8	電撃	電気を帯びたパンチ【スタン判定2】
放電	遠隔8	8(2)	10	電撃	手から放つ電撃

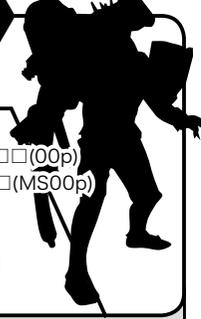
ペイントロイミュード

HP 55点

物体を光の粒子に変換し、それを絵画にする能力を持つロイミュード。

【能力値】
 肉体05/運動05
 器用06/意思07
 機知06
 【副能力値】
 移動力08
 先制力06

【ガジェット】
 【イラストレーター】□□□(00p)
 【ダブルバレット】□□□(MS00p)
 【アクトカード】
 24【マルチショット】
 26【トリックアクション】



回避名称	避/受	備考			
通常	6/5(1)	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	5(1)	6	衝撃	独自の格闘術
エネルギー光線(赤)	遠隔8	9(3)	10	火炎	絵具の様なエネルギー光線【炎上判定2】
エネルギー光線(緑)	遠隔8	9(3)	10	溶解	強酸性の光線【溶解判定2】
エネルギー光線(紫)	遠隔8	9(3)	10	圧力	粘着性の光線【拘束判定2】

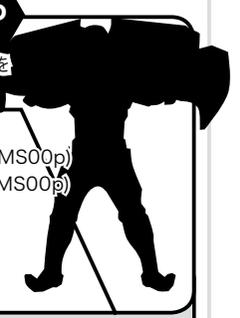
クラッシュロイミュード

HP 75点

両腕にハンマーを備えた巨漢のロイミュード。危険物を撮取することで一時的に戦闘力が強化される。

【能力値】
 肉体15/運動07
 器用02/意思02
 機知03
 【副能力値】
 移動力10
 先制力03

【ガジェット】
 【バーサーク】□□■(MS00p)
 【フルパワー】□□■(MS00p)
 【アクトカード】
 41【身構え】
 43【ぶちこわし】



回避名称	避/受	備考			
超人格闘	3/15(5)	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	7(2)	15	衝撃	独自の格闘術
ハンマー	近接1	6(2)	21	衝撃	巨大なハンマー【気絶判定2】

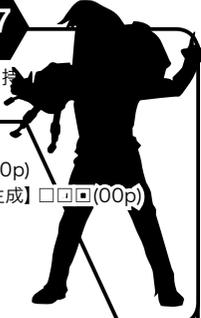
スクーパーロイミュード

HP 57点

撮影したものの内部構造を消し去る能力を持つロイミュード。

【能力値】
 肉体06/運動05
 器用05/意思05
 機知08
 【副能力値】
 移動力08
 先制力08

【ガジェット】
 【空間消去】□□□(00p)
 【重加速遮断バッチ生成】□□□(00p)
 【アクトカード】
 05【リロール】
 33【アクロバット】



回避名称	避/受	備考			
超人格闘	8/6(2)	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	5(1)	6	衝撃	独自の格闘術

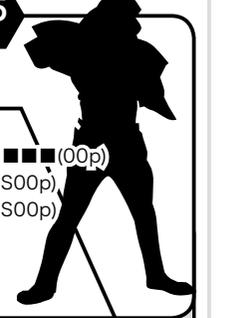
ボイスロイミュード

HP 55点

特殊な音波で人間を操る能力を持つロイミュード。

【能力値】
 肉体05/運動05
 器用06/意思08
 機知04
 【副能力値】
 移動力08
 先制力04

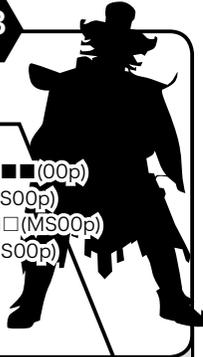
【ガジェット】
 【ファンタズムノイズ】■(00p)
 【幻覚能力】□□□(MS00p)
 【催眠能力】□□■(MS00p)
 【アクトカード】
 09【幻惑攻撃】
 35【トリック防御】



回避名称	避/受	備考			
通常	4/5(1)	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	5(1)	5	衝撃	独自の格闘術
衝撃波	遠隔5	9(3)	11	衝撃	体から放つ音波の衝撃波

ガンマンロイミュード

HP **53** 点



銃を操るロイミュード。エネルギー収束銃「エンペラ17」を装備。

【能力値】	【ガジェット】
肉体04/運動04	【チャージショット】■■■■(00p)
器用06/意思10	【射撃強化】■■■■(MS00p)
機知05	【ダブルバレット】□□□(MS00p)
【副能力値】	【隣接射撃】■■■■(MS00p)
移動力07	【アクトカード】
先制力05	24【マルチショット】
	48【貫通射撃】

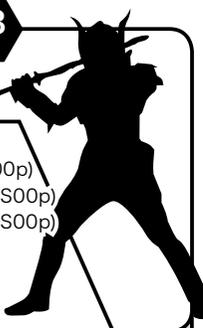
回避名称	避/受	備考
通常	5/4(1)	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	4(1)	4	衝撃	独自の格闘術
チャージショット	遠隔10	11(3)	14	光線	銃から放つエネルギー弾【射撃強化】
チャージショット	遠隔10	9(3)	20	光線	全行動消費して撃つ収束弾

ジャッジロイミュード

HP **63** 点



両腕から有刺鉄線を放ち、強力な電流を放つ。電撃剣を持つロイミュード。

【能力値】	【ガジェット】
肉体09/運動06	【耐える】□□□(MS00p)
器用05/意思06	【近接強化】■■■■(MS00p)
機知03	【牽制攻撃】□□□(MS00p)
【副能力値】	【アクトカード】
移動力09	16【連続攻撃】
先制力03	29【全力防御】

回避名称	避/受	備考
通常	3/9(3)	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	6(2)	9	衝撃	独自の格闘術
ブレードジャッジ	近接1	9(3)	10	衝撃+電撃	電流が流れる剣【近接強化】
ショックジャッジ	遠隔8	8(2)	9	電撃	電流が流れる有刺鉄線【スタン判定2】

シーカーロイミュード

HP **69** 点



人の悪意を増幅する能力を持つ融合進化態ロイミュード。

【能力値】	【ガジェット】
肉体07/運動07	【悪意の握手】□□□(00p)
器用04/意思05	【催眠能力】□□■(MS00p)
機知08	【ネオバイラルコア】■■■■(00p)
【副能力値】	【アクトカード】
移動力10	09【幻惑攻撃】
先制力08	26【トリックアクション】

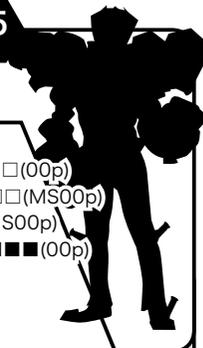
回避名称	避/受	備考
通常	8/7(2)	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	7(2)	7	衝撃	独自の格闘術
ブロウワンド	近接1	7(2)	11	斬撃	杖状の武器
放電	遠隔8	7(2)	8	電撃	杖から放つ電撃
爪	近接1	10(2)	10	斬撃	両手の鋭い爪

シュートロイミュード

HP **55** 点



高速ミサイルを搭載した重火器ロイミュード。

【能力値】	【ガジェット】
肉体05/運動04	【プラストダート】□□□(00p)
器用07/意思10	【ダブルバレット】□□□(MS00p)
機知03	【射撃強化】■■■■(MS00p)
【副能力値】	【ネオバイラルコア】■■■■(00p)
移動力07	【アクトカード】
先制力03	13【超集中力】
	24【マルチショット】

回避名称	避/受	備考
通常	3/5(1)	----

【行動回数】=2回

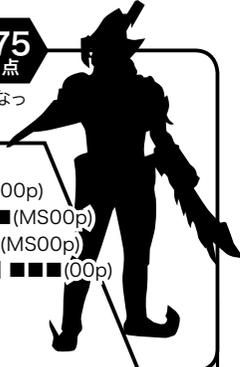
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	4(1)	5	衝撃	独自の格闘術
ダート	遠隔15	9(3)	18	爆発	ダート型のミサイル【射撃強化】
小型ダート	遠隔20	9(3)	12	爆発	【回避判定(避け)】不可【プラストダート】
大型ダート	遠隔30	9(3)	16	爆発	【回避判定(避け)】不可【プラストダート】

ソードロイミュード

HP **75** 点

ネオバイラルコアによって融合進化態となったロイミュード。

- | | |
|-----------|----------------------|
| 【能力値】 | 【ガジェット】 |
| 肉体10/運動08 | 【切断】 □□□(MS00p) |
| 器用05/意思05 | 【フルパワー】 □□■(MS00p) |
| 機知03 | 【対人戦闘】 ■■■■(MS00p) |
| 【副能力値】 | 【ネオバイラルコア】 ■■■■(00p) |
| 移動力11 | 【アクトカード】 |
| 先制力03 | 11【薙ぎ払い】 |
| | 16【連続攻撃】 |



回避名称	避/受	備考
通常	3/10(3)	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	8(2)	10	衝撃	独自の格闘術
ブレード	近接1	9(3)	14	斬撃	両腕の翼のような刃
エネルギー波	遠隔8	9(3)	9	光線	刃から放つエネルギー波

クックロイミュード

HP **69** 点

料理人として高い能力を持つ融合進化態のロイミュード。

- | | |
|-----------|----------------------|
| 【能力値】 | 【ガジェット】 |
| 肉体07/運動06 | 【切断】 □□□(MS00p) |
| 器用07/意思07 | 【ダブルバレット】 □□□(MS00p) |
| 機知04 | 【ネオバイラルコア】 ■■■■(00p) |
| 【副能力値】 | 【アクトカード】 |
| 移動力09 | 13【超集中力】 |
| 先制力04 | 16【連続攻撃】 |



回避名称	避/受	備考
通常	4/7(2)	----

【行動回数】=2回

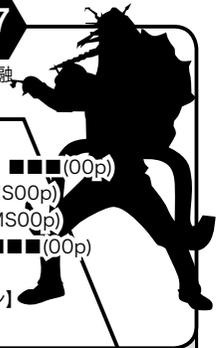
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	6(2)	7	衝撃	独自の格闘術
ブレード	近接1	7(2)	11	斬撃	包丁型の腕部ブレード
エネルギー波	遠隔8	10(3)	10	光線	フォーク状のエネルギー波

オープンロイミュード

HP **67** 点

ありとあらゆるものを開錠する能力を持つ融合進化態ロイミュード。

- | | |
|-----------|-----------------------|
| 【能力値】 | 【ガジェット】 |
| 肉体06/運動07 | 【コモンマスターキー】 ■■■■(00p) |
| 器用05/意思07 | 【拘束破り】 ■■■■(MS00p) |
| 機知06 | 【全力回避】 □□□(MS00p) |
| 【副能力値】 | 【ネオバイラルコア】 ■■■■(00p) |
| 移動力10 | 【アクトカード】 |
| 先制力06 | 26【トリックアクション】 |
| | 35【トリック防御】 |



回避名称	避/受	備考
通常	6/6(2)	----

【行動回数】=2回

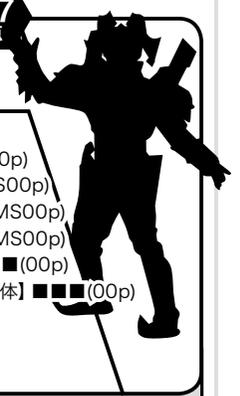
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	7(2)	6	衝撃	独自の格闘術
光弾	遠隔8	8(2)	10	光線	手から放つ光弾

フリーズロイミュード

HP **67** 点

屈辱の感情で超進化したロイミュード。記憶を凍らせる能力を持つ。

- | | |
|-----------|------------------------|
| 【能力値】 | 【ガジェット】 |
| 肉体06/運動06 | 【凍結】 □□□(MS00p) |
| 器用07/意思06 | 【飛行・1】 ■■■■(MS00p) |
| 機知06 | 【特殊知覚】 ■■■■(MS00p) |
| 【副能力値】 | 【隣接射撃】 ■■■■(MS00p) |
| 移動力09 | 【記憶改ざん針】 □□■(00p) |
| 先制力06 | 【ロイミュード超進化体】 ■■■■(00p) |
| | 【アクトカード】 |
| | 13【超集中力】 |
| | 24【マルチショット】 |



回避名称	避/受	備考
通常	6/6(2)	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	06(2)	9	衝撃	独自の格闘術
冷凍エネルギー弾	遠隔8	09(3)	13	冷気	冷気のエネルギー弾
吹雪	遠隔8	06(2)	13	冷気+融	局地的な吹雪
高エネルギー光線	遠隔8	09(3)	26	冷気+光線	全行動消費[決め技]□■■■

シーフロイミュード

HP **71** 点

相手のモノを盗むことに特化した融合進化態のロイミュード。

- | | |
|-----------|----------------------|
| 【能力値】 | 【ガジェット】 |
| 肉体08/運動06 | 【同時攻撃】 □□□(MS00p) |
| 器用06/意思06 | 【環境擬態】 □□■(MS00p) |
| 機知05 | 【ネオバイラルコア】 ■■■■(00p) |
| 【副能力値】 | 【アクトカード】 |
| 移動力09 | 10【武器落とし】 |
| 先制力05 | 37【白刃取り】 |



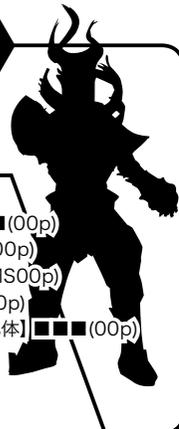
回避名称	避/受	備考
通常	5/8(2)	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	6(2)	8	衝撃	独自の格闘術
触手	近接3	7(2)	12	斬撃	先が鉤爪状の触手【同時攻撃】

パラドックスロイミュード HP **90**点

未来から来た同個体のロイミュードが融合・進化した姿。究極進化体であり、単独でグローバルフリーズを起こす事が可能。



- 【能力値】
 肉体10/運動10
 器用05/意思05
 機知05
 【副能力値】
 移動力13
 先制力05
- 【ガジェット】
 【超重加速放射】□■(00p)
 【飛行・2】■(MS00p)
 【フルパワー】□□■(MS00p)
 【耐える】□□□(MS00p)
 【ロイミュード超絶進化体】□■(00p)
 【アクトカード】
 07【螺旋の力】
 20【突撃】

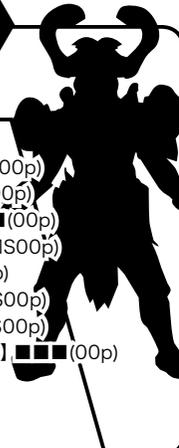
回避名称	避/受	備考
通常	5/10(3)	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	10(3)	15	衝撃	独自の格闘術
鉤爪	近接1	13(4)	18	斬撃	右腕を変化させた鉤爪
銃	遠隔8	8(2)	12	実弾	右腕を変化させた銃※散布射撃可
光弾	遠隔10	7(2)	16	光線	手から放つ光弾

ハートロイミュード HP **81**点

喜びの感情で超進化したロイミュード。戦闘能力に極めて優れる。



- 【能力値】
 肉体13/運動06
 器用02/意思05
 機知05
 【副能力値】
 移動力09
 先制力05
- 【ガジェット】
 【デッドゾーン】□■(00p)
 【飛行・1】■(MS00p)
 【超重加速放射】□■(00p)
 【フルパワー】□■(MS00p)
 【怪力】□□□(MS00p)
 【受け開眼】■(MS00p)
 【攻めの型】■(MS00p)
 【ロイミュード超進化体】■(00p)
 【アクトカード】
 15【捕まえて攻撃】
 29【全力防御】

回避名称	避/受	備考
通常	5/19(6)	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
超人格闘	近接1	10(3)	20	衝撃	超人的な格闘能力
圧縮エネルギー弾	遠隔8	5(1)	9	光線	頭部から放つエネルギー弾
高エネルギー放出	近接5	8(2)	33	爆発/炎	全行動消費【決め技】□■

ブレンロイミュード HP **65**点

嫉妬の感情で超進化したロイミュード。強力な毒を操る。



- 【能力値】
 肉体05/運動05
 器用05/意思09
 機知07
 【副能力値】
 移動力08
 先制力07
- 【ガジェット】
 【ボイズンエンチャント】□■(00p)
 【毒付与】□□□(MS00p)
 【飛行・1】■(MS00p)
 【ロイミュードの触手】□□□(00p)
 【全力回避】□□□(MS00p)
 【隣接射撃】■(MS00p)
 【ロイミュード超進化体】■(00p)
 【アクトカード】
 06【幻惑攻撃】
 34【挑発】

回避名称	避/受	備考
通常	6/6(2)	----

バリア	7/10(3)	念動力によるバリア□□□
-----	---------	--------------

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	5(1)	8	衝撃	独自の格闘術
火炎弾	遠隔8	7(2)	16	火炎	燃え盛る炎の塊【炎上判定2】
電撃	遠隔8	9(3)	16	電撃	進む電撃【スタン判定2】
連続触手	近接10	8(2)	6	斬撃	【ロイミュードの触手】

メディックロイミュード HP **69**点

主人への愛の感情で超進化したロイミュード。多彩な能力を持つ。



- 【能力値】
 肉体07/運動08
 器用05/意思06
 機知05
 【副能力値】
 移動力11
 先制力05
- 【ガジェット】
 【メディックヒール】□□□(00p)
 【ロイミュードの触手】□□□(00p)
 【ロイミュード強化改造】□□□(00p)
 【シフトカー簡易洗脳】□□□(00p)
 【ロイミュード超進化体】■(00p)
 【アクトカード】
 18【コンビンেশョン】
 22【拘束】

回避名称	避/受	備考
通常	5/7(2)	----

バリア	5/12(4)	黒薔薇のような障壁□□□
-----	---------	--------------

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	7(2)	10	衝撃	独自の格闘術
レーザー光線	遠隔8	7(2)	13	光線	指から放つレーザー光線
触手	近接5	11(3)	13	刺突	背中から生えた触手
連続触手	近接10	11(3)	8	斬撃	【ロイミュードの触手】

エンジェルロイミュード

HP **89**
点



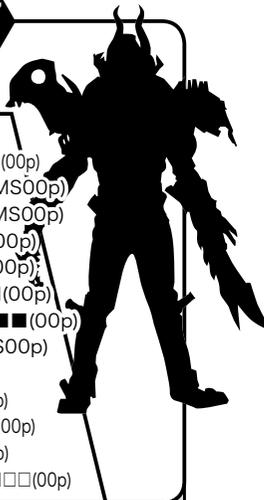
エンジェルの姿を模したロイミュード。機械生命体に疑似的な感情を与えることができる。

【能力値】	【ガジェット】
肉体07/運動06	【ロイミュード超進化体】■■■■(00p)
器用07/意思10	【強敵】■■■■(MS00p)
機知05	【フェザーサーキット】□□□(00p)
【副能力値】	【ダブルバレット】□□□(MS00p)
移動力09	【全力回避】□□□(MS00p)
先制力05	【耐える】□□□(MS00p)
	【アクトカード】
	13【超集中】
	24【マルチショット】

回避名称	避/受	備考			
通常	5/7(2)	-----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	06(2)	07	衝撃	独自の格闘術
銀色の羽	遠隔5	10(3)	12	斬撃	翼から放たれる羽
念動力	遠隔10	07(2)	13	衝撃	体から放つ衝撃波[転倒判定2]

リベンジャーロイミュード

HP **167**
点



倒されたロイミュードの思念とネットワークに蓄積された人々の復讐心が生み出したロイミュード。

【能力値】	【ガジェット】
肉体11/運動08	【ロイミュード進化体】■■■■(00p)
器用07/意思08	【ボス能力値】■■■■(MS00p)
機知05	【ボスの脅威】■■■■(MS00p)
【副能力値】	【ボスHP】■■■■(MS00p)
移動力11	【悪意の握手】□□□(00p)
先制力05	【記憶改ざん針】□□■(00p)
【アクトカード】	【チャージショット】■■■■(00p)
24【マルチショット】	【超人格闘】■■■■(MS00p)
41【身構え】	【切断】□□□(MS00p)
	【複数ヒット】■■■■(MS00p)
	【ダブルバレット】□□□(MS00p)
	【フルパワー】□□■(MS00p)
	【ロイミュード究極進化体】□□□(00p)

回避名称	避/受	備考			
通常	5/11(5)	-----			
超人格闘	7/13(6)	-----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
超人格闘	近接1	10(5)	13	衝撃	超人的な格闘
ブレード	近接1	09(4)	15	斬撃	両腕の翼のような刃【複数ヒット】
チャージショット	遠隔10	10(5)	12	光線	内蔵された銃からの射撃
	遠隔10	10(5)	18	光線	全行動消費

ロイミュード暴走態

【ロイミュード共通ガジェット】

簡易エネミーの「ロイミュード」は共通で【ロイミュードデータ体】 ■■■(00p)、【人格コピー】 ■■■■(00p)、【ロイミュードボディ】 □□ □(00p)、【重加速放射】 □□■(00p)の【ガジェット】を持っているものとして扱います。リスト上からは省略されています。

巨大ロイミュード(バット型)

HP **90**点

バットバイラルコアを過剰摂取した暴走態。

【能力値】 肉体05/運動10
器用03/意思03
機知04
【副能力値】 移動力13
先制力04

【ガジェット】
【ラージサイズ】 ■■■■(AC50p)
【巨体】 ■■■■(AC50p)
【巨大攻撃】 □□■(AC50p)
【飛行・2】 ■■■■(MS00p)
【アクトカード】
14【追加移動】
15【捕まえて攻撃】

回避名称	避/受	備考			
通常	4/5(1)	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	10(3)	5	衝撃	独自の格闘術
鋭い爪	近接1	13(4)	8	斬撃	足の爪による引っ掻き

巨大ロイミュード(コブラ型)

HP **96**点

コブラバイラルコアを過剰摂取した暴走態。

【能力値】 肉体08/運動08
器用02/意思02
機知05
【副能力値】 移動力11
先制力05

【ガジェット】
【ラージサイズ】 ■■■■(AC50p)
【巨体】 ■■■■(AC50p)
【暴れまわり】 □□■(AC50p)
【アクトカード】
11【薙ぎ払い】
22【拘束】

回避名称	避/受	備考			
通常	5/8(2)	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	8(2)	8	衝撃	独自の格闘術
巻きつき	近接1	8(2)	13	衝撃	巻きつきによる締め上げ【拘束判定2】

巨大ロイミュード(スパイダー型)

HP **92**点

スパイダーバイラルコアを過剰摂取した暴走態。巨大な8本の足を持つ。

【能力値】 肉体06/運動06
器用05/意思05
機知03
【副能力値】 移動力09
先制力03

【ガジェット】
【ラージサイズ】 ■■■■(AC50p)
【巨体】 ■■■■(AC50p)
【踏みつぶし】 □□□(AC50p)
【アクトカード】
06【幻惑攻撃】
16【連続攻撃】

回避名称	避/受	備考			
通常	3/6(2)	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	6(2)	6	衝撃	独自の格闘術
鋭い脚	近接2	7(2)	11	刺突+暴撃	鋭い脚による突き刺し

ショッカー

仮面ライダー-3号

HP **72** 点

ショッカーの歴史改変によって生み出されたショッカー最強の戦士。



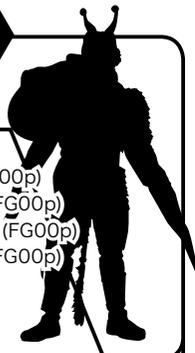
- 【能力値】
 肉体13/運動06
 器用03/意思04
 機知05
- 【副能力値】
 移動力09
 先制力05
- 【ガジェット】
 【改造人間】□□□(FG00p)
 【強化改造】■■■■(FG00p)
 【強敵】■■■■(MS00p)
 【超触覚アンテナ】■■■■(FG00p)
 【フルパワー】□□■(MS00p)
 【怪力】□□□(MS00p)
 【アクトカード】
 06【幻惑攻撃】
 16【連続攻撃】

回避名称	避/受	備考			
超人格闘	9/15(5)	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
超人格闘	近接1	8(2)	15	衝撃	超人的な格闘
ライダーキック	近接1	8(2)	30	衝撃	行動回数全消費□■■
ライダーパンチ	近接1	8(2)	23	衝撃	フィニッシュロー□□■

チーターカタツムリ

HP **46** 点

チーターとカタツムリの合成怪人。カタツムリの粘液と高速移動を武器にする。



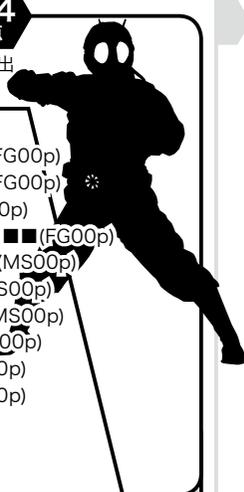
- 【能力値】
 肉体08/運動08
 器用03/意思03
 機知03
- 【副能力値】
 移動力11
 先制力03
- 【ガジェット】
 【合成怪人】■■■■(FG00p)
 【超高速移動】□■■■(FG00p)
 【戦闘員を呼ぶ】□□■(FG00p)
 【断末魔爆弾】■■■■(FG00p)
 【アクトカード】
 05【リロール】
 33【アクロバット】

回避名称	避/受	備考			
通常	3/8(2)	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	08/2	08	衝撃	独自の格闘術
触手	近接3	11/3	11	斬撃	カタツムリの殻から延びる触手
粘液	遠隔5	06/2	-	特殊	相手の動きを止める[拘束判定4]□■■

仮面ライダー-4号

HP **84** 点

ショッカーの歴史改変マシンによって生み出された4号ライダー。



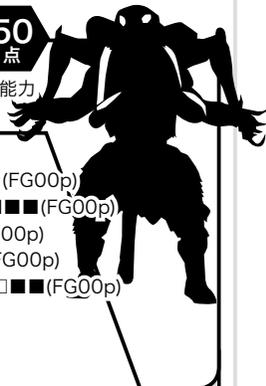
- 【能力値】
 肉体14/運動07
 器用03/意思03
 機知04
- 【副能力値】
 移動力10
 先制力04
- 【ガジェット】
 【改造人間】□□□(FG00p)
 【強化改造】■■■■(FG00p)※
 【強敵】■■■■(MS00p)
 【超触覚アンテナ】■■■■(FG00p)
 【フルパワー】□□■(MS00p)
 【飛行・2】■■■■(MS00p)
 【受け開眼】■■■■(MS00p)
 【超突撃】■■■■(FG00p)
 【装甲】■■■■(MS00p)
 【装甲】■■■■(MS00p)
 【アクトカード】
 29【全力防御】
 50【必殺技】

回避名称	避/受	備考			
超人格闘	8/18(6)	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
超人格闘	近接1	9(3)	15	衝撃	超人的な格闘センス
ライダーパンチ	近接1	9(3)	24	衝撃	フィニッシュロー□□■
ライダーキック	近接1	9(3)	31	衝撃	全行動消費□■■

アリマンモス

HP **50** 点

アリとマンモスの合成怪人。怪力と突進能力に優れる。

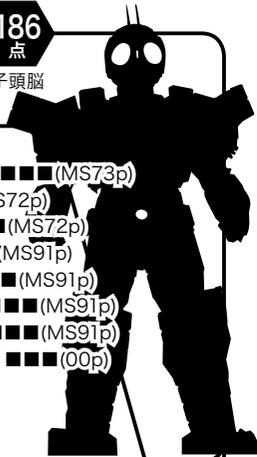


- 【能力値】
 肉体10/運動06
 器用03/意思04
 機知02
- 【副能力値】
 移動力09
 先制力02
- 【ガジェット】
 【合成怪人】■■■■(FG00p)
 【複合特性攻撃】■■■■(FG00p)
 【怪力】□□□(MS00p)
 【超突撃】■■■■(FG00p)
 【デモントリック】□■■■(FG00p)
 【アクトカード】
 28【残像】
 28【残像】

回避名称	避/受	備考			
通常	2/10(3)	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	06/2	13	衝撃	怪力を生かした格闘術【複合特性攻撃】
突撃	近接1	06/2	19	衝撃	5マス以上移動して攻撃
突き刺し	近接1	07/2	15	刺突	牙による突き刺し

ライダーロボ

HP 186点



ショッカーの首領の意志を取り込んだ電子頭脳が変形したロボ。

- | | |
|-----------|----------------------|
| 【能力値】 | 【ガジェット】 |
| 肉体08/運動07 | 【ヒュージサイズ】■■■■(MS73p) |
| 器用07/意思10 | 【巨体】■■■■(MS72p) |
| 機知03 | 【巨大攻撃】□□■(MS72p) |
| 【副能力値】 | 【ボスHP】■■■■(MS91p) |
| 移動力10 | 【複数ヒット】■■■■(MS91p) |
| 先制力03 | 【ラスボス装甲】■■■■(MS91p) |
| | 【ラスボス抵抗】■■■■(MS91p) |
| | 【歴史改変マシン】■■■■(00p) |
| | 【アクトカード】 |
| | 11【薙ぎ払い】 |
| | 32【カウンター】 |

回避名称	避/受	備考			
通常	8/13(4)	【ラスボス装甲】			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	7(2)	08	衝撃	独自の格闘術
バルカン砲	遠隔10	10(3)	13	実弾	両腕のバルカン砲【複数ヒット】
ミサイル	遠隔15	5(1)	21	爆発	搭載されたミサイル【複数ヒット】
歴史改変ビーム	遠隔8	8(2)	-	特殊	命中した対象の存在を消し去る

スカイサイクロン

HP 35点

ショッカーの高性能プロペラ戦闘機。

- | | |
|-----------|---------------------|
| 【能力値】 | 【ガジェット】 |
| 肉体03/運動04 | 【スカイサイクロン】■■■■(52p) |
| 器用05/意思06 | 【非生物】■■■■(MS00p) |
| 機知02 | 【飛行・2】■■■■(MS00p) |
| 【副能力値】 | 【アクトカード】 |
| 移動力55 | 24【マルチショット】 |
| 先制力02 | 30【弾き】 |

回避名称	避/受	備考			
通常	6/1(0)	-----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
突撃	突撃10	05(1)	04	衝撃	体ごとぶつかる体当たり
機銃	遠隔20	08(2)	11	実弾	同時に2体攻撃可能□□■
大型ミサイル	遠隔30	08(2)	12	爆発	決め技□□■
小型ミサイル	遠隔25	08(2)	11	爆発	小型のミサイル□□■

ショッカー戦闘機

HP 25点

ショッカーの戦闘員が搭乗する小型戦闘機。

- | | |
|-----------|---------------------|
| 【能力値】 | 【ガジェット】 |
| 肉体03/運動03 | 【ショッカー戦闘機】■■■■(52p) |
| 器用05/意思05 | 【非生物】■■■■(MS00p) |
| 機知04 | 【飛行・2】■■■■(MS00p) |
| 【副能力値】 | 【アクトカード】 |
| 移動力50 | 20【突撃】 |
| 先制力04 | |

回避名称	避/受	備考			
通常	6/1(0)	-----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
ドリル	突撃15	04(1)	07	刺突	【貫通判定】2
機銃	遠隔20	08(2)	08	実弾	-----
小型ミサイル	遠隔30	08(2)	10	爆発	小型のミサイル□□■

ワールドセクション

■追加設定について■■■■■■■■■■

本書は『平成仮面ライダーシリーズ』のアンソロジー TRPG である「マスカレイド・スタイル基本ルール 第2.8版」のサブリメントです。ルール同様、世界観設定に付いても基本ルールブック「マスカレイド・スタイル基本ルール 第2.8版」および既存のサブリメントの内容を踏まえている前提で各種設定が語られます。

■追加された世界■■■■■■■■■■

本書では、「仮面ライダーウィザード」「仮面ライダーガイム」「仮面ライダードライブ」の設定をサポートする新たな世界観と、それに応じた設定を紹介しています。

これらの設定は、原作世界をもとに「マスカレイド・スタイル」で運用することを前提に追加、変更、削除等を行なっています。

「マスカレイド・スタイル」の世界観を使用する場合、設定が原作作品と矛盾している時は、「マスカレイド・スタイル」用にアレンジされたものと解釈し、「マスカレイド・スタイル」の設定に準じてください。

ファントム

人の絶望から誕生する魔物です。強い魔力を持った人間は、絶望する事で死と引き換えに「ファントム」を生まだします。「ファントム」は本人の容姿と記憶を引き継いだ別人格の怪物で、怪人としての姿も持っています。大抵の場合、別の「ファントム」によって絶望させられた人間から生まれるため、その「ファントム」のコミュニティに所属して、更なる犠牲者を増やす事になります。「ファントム」たちは多彩な固有能力を持っています。自らの能力や特性を神話の怪物になぞらえて自身の「ファントム」としての名前を名乗ります。例えば石化能力のある「ファントム」は「メデューサ」、不死の再生能力を持つ者は「フェニックス」と名乗っています。

■ファントムの正体■■■■■■■■■■

「ファントム」の正体は、人間から分離してしまった「オルフェノク」です。本来、死によって覚醒する「オルフェノク」ですが、一部のオリジナルと呼ばれる「オルフェノク」は絶望によって覚醒することがあります。「ファントム」は、絶望時に体内の「オルタフォース」が先に覚醒し肉体と反発した結果、人間の肉体を破壊して「オルタフォース」だけの生命体「オルタライフ」として怪人化する現象なのです。

通常の「オルフェノク」と違い不純物（人間の体）を持たないため、彼らは短命ではなく、むしろ魔族のように長命です。ただし、別人になってしまう「ファントム」は、スマートブレイン社が望む様なオルフェノクの王ではありません。

■他の魔族■■■■■■■■■■

ファンガイア族に代表される古代からの魔族は「ファントム」を、人間から生まれる新参の魔族として認識しています。魔族の多くは人間の「ライフエナジー」を糧としており、「ライフエナジー」とは「オルタフォース」を含む生命エネルギーの事で、「ファントム」を生まだす「ゲート」の資質をもった人間は貴重なエネルギー源となります。そのため、「ファントム」に覚醒させず活かしておく方が、彼らに取っては有益であるとも言えます（大抵の場合は絶望させなかったとしても、捕食してしまいますが）。「ファントム」として顕現した存在を捕食する習慣はありません。

古の魔法使い

「ウィザードドライバー」の開発工程で生みだされたのが「ビーストドライバー」です。

「ウィザードドライバー」が自身のファントムの力を利用するのに対し、この「ビーストドライバー」は装置に封じられたファントムの力を利用します。そのため「ゲート」としての資質を選びませんが、そのかわり、ファントムとの契約条件として、ファントムに定期的にエナジーを与えなくてはなりません。ファントムを倒し、そのエネルギーを与え続けなければ、いずれ自身のエナジーを吸い尽くされ死んでしまいます。

アンダーワールド

アンダーワールドは人の記憶の世界です。特に本人の心よりどころとなっているような「希望」を得た思い出の光景が再現されています。絶望により「ファントム」が誕生しそうな状態になったのであれば、「指輪の魔法使い」たちは魔法を使いこの記憶の世界に入って、現世に出現しようとしている「ファントム」をたおし、絶望しようとしている者を救う事ができます。

■ミラーワールドとの関連性■

人間の精神に生まれるもうひとつの世界「アンダーワールド」。この世界が「絶望」に飲まれる時、本人の魔力（オルタフォース）から1体の怪物「ファントム」が生まれます。それと同じように、オルタフォースの影響を受けた惑星、「地球」にも精神世界が存在します。地球の精神は地表の光景を鏡映しに反転させたような景色となっており、その中にはオルタフォースにより具現化した疑似生命体「ミラーモンスター」が生息しています。また、地球の精神は時として、地球の表面に浮上する事があり、「ミュージアム」をはじめとする地球の記憶を研究する組織は、特に地球の記憶にアクセスしやすい場所として、それらの場所を「星降る谷」あるいは「ガイアゲート」と呼んでいます。「ガイアゲート」を通って引き出された「地球の記憶」は彼らの発明した装置により「ガイアメモリ」として流通しています。

【原典との相違】

本ゲーム「マスカレイドスタイル」の独自設定です。「アンダーワールド」と「ミラーワールド」を同種のものとして扱う事で、「龍騎」系のキャラクターの活躍シーンを拡張します。

■魔法発動■

普段は一般的なベルトの様な外見をしていますが、「ドライバーオンウィザードリング」をかざす事で本来の変身装置としての姿に変わります。「ビーストリング」をバックルの左側面にあるシリンドラーのスロットに差し込み、そのままシリンドラーを回す事で、「SET!OPEN!」の詠唱でバックル部の扉「リベレイションズドア」が観音開きに展開、魔法陣が出現して装着者の身体を通過し変身させます。

原典『ウィザード』では、「リベレイションズドア」が開くと黄金のビーストキマイラ（ライオンの頭部）のレリーフをかたどった「キマイラオーサー」が出現し、「L・I・O・N ライオン!」の詠唱で仮面ライダー「ビースト」に変身しています。「ビーストドライバー」は「ウィザードドライバー」の開発過程で生まれた「アーキタイプ」の変身装置です。「ウィザードドライバー」とことなり、自身の「ファントム」ではなくドライバーに予め封印された「ファントム」と契約を結ぶことで変身可能です。その「ファントム」との契約は「他のファントムを倒しそのエナジーを自分に与える」というもので、定期的にエナジーという食事を与えなくてはなりません。それを怠れば装着者の魔力を食らい尽くして、装着者の命を奪います。ただしこの設定は本ゲームではプレイヤーの範囲でのみ扱います。

国家安全局0課

警察機構の秘密部署で、通称は「国安0課（こくあんぜろか）」。
未確認生命体の動向を極秘に監視し、また未確認による大規模な事
件を隠蔽している組織です。多彩な怪人達が跋扈する世界で市民が
日常生活をおくっていられるのは彼らによる情報統制のおかげで
もあるのです。たとえTVに怪人が映っても隠蔽できる情報統制力
を持っています。

彼らは全ての未確認事件を隠蔽しているわけではなく、あまりにも
大規模なもの、深刻な社会問題になりそうなものを中心に隠蔽して
います。大規模な自然災害や事故は隠蔽された未確認事件である可
能性があります。

■超人との関連性■■■■■■■■■■

彼らは独自に超人たちに協力依頼を要請することもあり、大きな組
織の庇護を持たない孤立した超人や能力者が、国家安全局0課の
作戦に参加することもあります。

■他の組織との関連性■■■■■■■■■■

【警察機構（S・A・U・L、特状課など）】

密接な協力関係にあり、警察組織よりも上位の機関です。「国安0
課」から情報統制の協力を要請される場合があります。警察の一機
関などに対しては、そもそも「国安0課」の名前も出ない状態で
命令として指示が下ります。

アクマ族

数千年前、人類に悪魔と呼ばれ地上から、地底世界「ダウンワール
ド」へ追いやられた「魔族」の種族です。長年の地底生活により更
に異形へと姿を変えた彼らは、きびしい地底環境で生き抜くため科
学力と魔力を高めてきました。そして、人類に復讐するため幽霊戦
艦を建造し侵攻計画を進めています。

■悪魔力■■■■■■■■■■

彼らは自らが使用する「科学」と「魔法」の融合した力を「悪魔力」
と呼んでいます。その技術を使って、幽霊戦艦を建造しています。
幽霊戦艦とは、通常時は現実世界の乗り物に姿を変えることができ
る空飛ぶ戦艦で、正体を現すと、現実世界の乗り物の姿をしてい
たときの何倍もの新しい大きさに変わります。

現実世界の乗り物の姿のときでさえ、内部に超空間を作り広いス
ペースを確保できます。

■アクマイザー■■■■■■■■■■

アクマ族の中でも誇り高き戦士たちは「アクマイザー」の称号を持
ち、「ジャンケル」と呼ばれる武器を使います。

【スマートブレイン社】

情報統制のためのメディアコントロールなどで協力体制にある
ケースもありますが、逆にスマートブレイン社の依頼で情報統制を
行う場合もあり、その場合は、直接スマートブレイン社の圧力とい
うよりは、スマートブレイン社の息のかかった政治家や官僚経由で
要請があります。

【BOARD】

BOARDに関わる者（ワーム）が「国安0課」内にも存在します。
「国安0課」がBOARDの怪しい実験や大規模な儀式を隠蔽する
場合もあります。



■ヘルヘイムの森とは■■■■■■■■■

【クラック現象】

世界各地で奇妙な現象が起きていました。突如、空間が裂けてその向こうに深い森が現れるという現象、通称「クラック現象」です。

「クラック現象」が発生した付近には、地球上には存在しない植物群が瞬間に繁殖します。

この現象が発生した地域では未知の怪人の目撃証言が増加、怪人の被害に遭った人間の中には傷口から未知の植物が繁殖する奇病にかかる者もありました。世界的な医療機関という表の顔を持つ「ユグドラシルコーポレーション」は、この奇病の正体が、クラック現象によって異次元からもたらされた植物によるものと特定します。

【ヘルヘイムの森】

「ユグドラシルコーポレーション」はその異次元を「ヘルヘイムの森」と呼んで調査を開始しました。その結果、そこはかつて高度な文明を持った知的生命体が栄えた世界であり、その文明は、「ヘルヘイムの果実」によって滅ぼされたと断定、しかも「ヘルヘイムの果実」は十分に繁殖すると、自らの持つ強力なエネルギーによってクラックを作り出し、平行世界へ繁殖の版図を広げていく習性があると分かりました。「ヘルヘイムの果実」には、生物を怪物「インベス」化する効果もあるため、侵略された世界は生態系ごと乗っ取られることとなります。そして、次の繁殖地こそが我々の住む地球であり、また、最もその影響を受けているのが日本なのです。

【ヘルヘイムの果実】

ヘルヘイムの森を構成する植物群、主に蔓に実る果実です。大人のこぶし位の大きさをした毒々しい色彩の果皮に、琥珀色のゼリー状の果肉が詰まっています。熟した果実には、目にした者を惹きつけ果実を食べさせる様に誘導する効果があります。果実を口にした生物は身体を作り替えられ、直ちに怪物「インベス」へと変貌します。

ユグドラシルコーポレーションは、この果実を「ロックシード」に変化させるテクノロジーを開発、「戦極ドライバー」という装置にセットすることで、ロックシード化した果実から安全にエネルギーを（栄養として）人体が摂取する技術を開発しました。

【黄金の果実／知恵の実／禁断の果実】

ヘルヘイムの果実は強力な植物性エネルギー源ですが、その中でもひととき強大な力を秘めている果実が、異次元への侵攻時に、その世界に1つだけ誕生します。それは無限の力を与えてくれる「黄金の果実」とも、生命体を次のステージへ進化させる「知恵の実」とも、あるいはその危険性から「禁断の果実」とも呼ばれる、エネルギー（コズミックエナジー）を物質化寸前まで凝縮した黄金に輝く固まりです。限りなく物質化したコズミックエナジーは秘石「トリックスター」や「賢者の石」のような万能性を持った存在で、手に入れた者には万能の力が与えられます。

この「黄金の果実」は、ヘルヘイムの森が具現化したアバターともいべきコミュニケーション端末「ヘルヘイムの意思」が管理し、条件を満たした者に渡しています。

【ヘルヘイムの意思】

次元を超え広がるヘルヘイムの森には、いつしか高度な人格が形成され、侵攻した世界の知的生命体の姿を模してその社会に入り込むための端末「ヘルヘイムの意思」を生み出しました。彼は「黄金の果実」を渡すべき者を探します。「ヘルヘイムの意思」は、ヘルヘイムの森やクラック、果実の情報を必要に応じて知的生命体に提供し、彼らが「黄金の果実」を奪い合う様に仕向けます。それは、「黄金の果実」を手に入れるにふさわしい、その世界の管理者ともいべき「王」を決めるためです。

具体的な方法はケースにより異なりますが、代表的な方法では、「ヘルヘイムの意思」は直接に王を決めず、「始まりの女」と呼ばれる女性を1人選出し彼女と「黄金の果実」を融合させ、彼女に王を選ばせるといった手段を用います。ヘルヘイムの意思は自らを古い民を革新させ新たなステージへと導く者であると定義付けており、その考えを変えることはありません。

【武神世界】

ヘルヘイムの森が侵攻する世界は人類のいるこの世界だけではありません。他にも、「武神ライダー」と呼ばれる超人たち（いわゆる仮面ライダー）を従えて国取りの戦を繰り返している戦国時代と現代が入り交じった様な世界も対象となっていました。

この世界では、通常の侵攻とは異なり、一つの巨大な木（ご神木）という姿で「ヘルヘイムの植物」があらわれ、武神ライダーの1人と融合して活動する特殊なケースで侵攻を行っています。

■武神ライダーの作成

もしGMが「武神ライダー」を本ゲームで運用したい場合、通常通り仮面ライダーを作成してください。ただし、変身前の状態は無く、最初からライダーの姿として運用してください。

「武神ライダー」は1つの国、勢力に先祖から代々仕える存在として祭られ、戦の時には大将戦の様に互いに戦い合います。

【オーバーロードインベス（フェムシム）】

ヘルヘイムの果実を口にしながらも人格を保った者たちです。この世界に侵攻してきたヘルヘイムの森が広がる世界に、かつて存在した文明人（現在はオーバーロードインベス）たちは、自らを「フェムシム」と名乗り、独自の言語も持ちながら、我々人類の言葉もわずかな時間でマスターし、使いこなしてみせました。

彼らはヘルヘイムの森で生き残り「黄金の果実」を手にした者と、そのものによって救われた者たちです。しかし、強き者が生き残るという選択肢が弱者を排斥する行動につながり、取り返しのつかない人口の減少を引き起こしてしまいます。その結果、彼らは文明を取り戻すことはできなくなってしまいました。

■人類に対して

多くのオーバーロードインベスは、人間を「猿」と呼んで見下す傾向にあります。逆に人類の栄えている文明に嫉妬や好奇心を抱いている者もいます。オーバーロードインベスも人間同様、個体ごとに性格があり、対応は異なります。

【人造黄金の果実】

オーバーロードインベスたちは、ヘルヘイムの森の研究から人工的に「黄金の果実」を生成する技術を研究していました。

その初期段階で「人造黄金の果実」は人格をもち、ヘルヘイムの森と同様のコミュニケーション端末を作り出しましたが、そのコミュニケーション端末の人格は邪悪で、自らを神とした世界の創造を求めたため、研究は封印されました。こうした研究は他にも行われた可能性は高いでしょう。

機械生命体メガヘクス



【ヘルヘイムの試練を超えたもの】

彼らもまた過去にヘルヘイムの侵攻を受けましたが、それを乗り越えるために全てを機械化する道を選びました。その結果、母星を中枢とした統一意思を持った1つの存在となりました。個人という概念を捨て、新たな進化の方向性を得ました。星の全てを同化した彼らは、次に他の天体にある異文明を吸収し同化する事で、更なる進化を求めたのです。

【同化と融合】

彼らは母星の衛星軌道に侵略用のワープゲートを設置し、他の天体に狙いを定めると、巨大なポッドを打ち込み、そこから人型のメガヘクス端末を大量に地上に降下させ、一気に大地を、生物や文明ごと機械化して同化していきます。他の生命体と接触すると、彼らの言語を分析し「お前達は同化される」「抵抗は無意味だ」と一方的に通告を開始しながら侵攻を続けます。

対象がいかなる攻撃や技術を用いたとしても彼らはそれらを分析・同化して無効化するため、反撃は絶望的なものになります。また、母星が攻撃された場合には多彩な防衛システムがその侵攻から星を守るように機能します。

【ゲーム上の運用】

メガヘクスの侵攻が開始されれば、それは人類かメガヘクスが減るまで永久に続くでしょう。メガヘクスの侵攻をメインにした物語を扱わないのであれば、GMは「メガヘクスはまだ地球に侵略していない」という設定で運用すべきです。

PCがメガヘクスをプレイするのであれば、なんらかの理由で地球に漂着したとか、先行偵察隊であるといった設定を盛り込むべきでしょう。

ユグドラシルコーポレーション

医療関係のビジネスを中心に独占的なシェアを誇る世界的な企業です。世界各地に「ユグドラシルタワー」という巨大な支部社屋を持ち、先進医療サービスを積極的に行う医療福祉都市を形成しています。

この世界的企業の背後には財団法人人類基盤史研究所「BOARD」が存在します。「ユグドラシルコーポレーション」は表向きは医療関連の企業ですが、その裏では人類基盤史研究所が計画する様々な神秘的な研究をプロジェクトチーム単位で行っています。

日本においては、主に異次元からこの世界へ生息域を広げている「ヘルヘイムの森」の植物たちを研究しており、その侵攻対策として「プロジェクト・アーク」を進めています。

「ユグドラシルコーポレーション」にも「BOARD」ほどではありませんが、ワームが擬態した人間たちが存在します。

【ユグドラシルタワー】

「ユグドラシルコーポレーション」の支社となる大木の様な形状の超高層ビルです。企業としての機能以外に、研究施設やバーチャル映像を投影するシミュレーションルーム、緊急時の脱出口ケットなど先進の科学技術を有しています。また、日本支部では人工クラックを作り出し、ヘルヘイムの森に調査団を送るなど、異世界の研究も進めています。

タワーにある巨大なリング状の施設はスカラーシステムという電磁波兵器で、有事の際に作動させることで、都市を焼き付くこともできます。ほかに防衛設備としてビーム兵器が大量に装備されています。これらの装備は空間偽装装置というプログラムによるカモフラージュ装置で隠され、市民はその存在を知りません。

【プロジェクト・アーク】

近い将来クラックを超えてこの世界に生息域を広げる「ヘルヘイムの森」の植物による人類滅亡の危機に対する対抗計画です。初期段階では「BOARD」のコネクションにより国防省のバックアップを得て、表向きは経済再生を目的としたロボット産業の充実をうたった工業、介護、福祉ための計画とされていました。

政府との共同出資で作られた「ARK 研究所」は、ヘルヘイムの植物に干渉されないアンドロイドの開発を進め、スマートブレイン社の「宇宙鉄人」の技術を流用した試作マシンを何体が開発に成功しました。

しかし、ヘルヘイムの調査が進むにつれ、アンドロイドによる反抗計画はコスト、スピード面で大きな課題とぶつかり頓挫します。

その後、「プロジェクト・アーク」は「ARK 研究所」を切り離し第二段階へと進みました。植物の侵略は止められないと結論づけた「ユグドラシルコーポレーション」は、戦極ドライバーを開発します。

戦極ドライバーは、装着者をヘルヘイムの森の環境下でも生きられるようにする機能を有し、本格的な植物の侵略が始まるまでに10億台を生産し、人類（と、擬態しているワーム）を生き残らせようというものでした。そして、行き渡らなかつた残り60億の人類はヘルヘイムの植物による怪物（インベス）化を回避するため、死滅させる計画も盛り込まれているのです。

【ARK研究所】

国防省と「ユグドラシルコーポレーション」の出資で作られた人造人間（アンドロイド）の研究機関です。「プロジェクト・アーク」が方針転換した後「ユグドラシルコーポレーション」が手を引き、国防省の管理となると、アンドロイドの軍事転用に方針を転換、「DARK（ダーク）プロジェクト」として再スタートしています。

■他の組織との関連性■

【財団X】

「ユグドラシルコーポレーション」が進める「プロジェクト・アーク」の存在を知る彼らは、出資と引き換えに「戦極ドライバー」の入手を進め、「ヘルヘイムの森」の植物による人類滅亡後も生き残るための活動を進めています。中には個人的にユグドラシルの科学者とコンタクトして、「戦極ドライバー」の入手を目論む者もいます。

【ミュージアム】

「ガイアメモリ」を売りさばっている犯罪組織です。医療関連企業である「ユグドラシルコーポレーション」とつながりのある製薬会社「デュカルコーポレーション」はこの傘下にあるため、彼らも「戦極ドライバー」を入手し、独自の分析を行っています。

【スマートブレイン社】

「ユグドラシルコーポレーション」とは表の顔、裏の顔ともにライバル企業であり、常にその動向を監視しています。

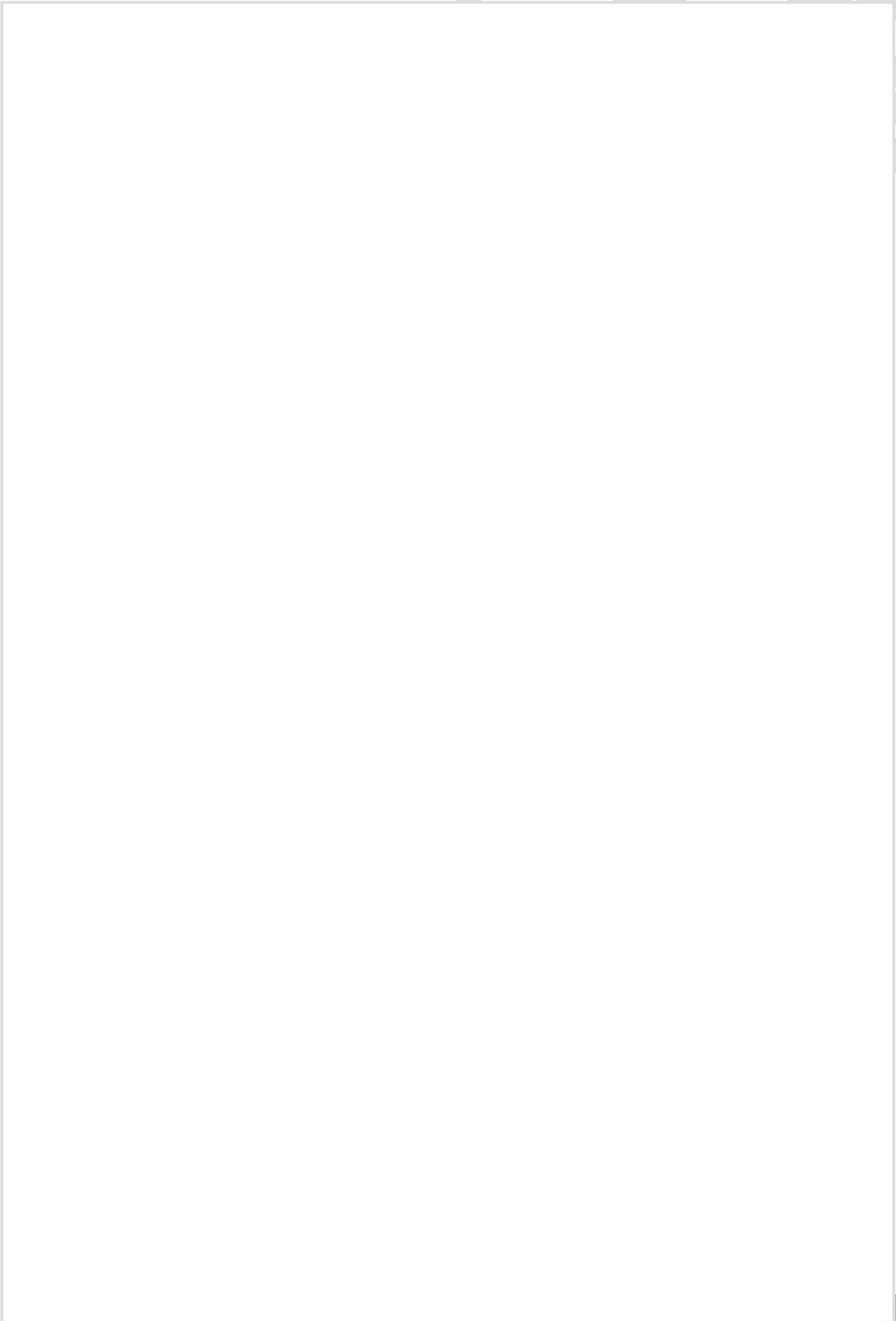
ロックシードとアーマードライダー

【ロックシード】

「ヘルヘイムの果実」は、「戦極ドライバー」や「ゲネシスドライバー」を所持した状態で人が触れることでその姿を「ロックシード」と呼ばれる南京錠の様な姿のものに変化させます。

「ロックシード」状態になった「ヘルヘイムの果実」は安全で、人が直接それを食べることはできず、「ヘルヘイムの果実」が発していた誘因物質も放ちません。

ですが「ロックシード」状態になっても「ヘルヘイムの果実」が持つエネルギーは変わらず、その力を利用することで「戦極ドライバー」「ゲネシスドライバー」は一時的にクラックを開いて「ヘルヘイムの森」の力をフルーツ状の外装として取り込み「アーマードライダー」に変身することができるのです。



【アーマードライダー】

「ロックシード」を使用して変身する者をユグドラシルコーポレーションは「アーマードライダー」と呼んでいます。

■戦極ドライバー

ベルト状変身装置です。ベルト中央の「ドライブベイ」に「ロックシード」と呼ばれる装置を設置すると、待機状態を示す音が鳴り、その状態で「カッティングブレード」をおろして「ロックシード」を切る（ような動作をする）ことで装着者を「アーマードライダー」に変身させます。

戦極ドライバーは「ロックシード」のエネルギーを使って決め技を発動します。必殺技の音声は倒す回数に応じ変化し、1回倒すと「（ロックシード名）スカッシュ!」、2回倒すと「（ロックシード名）オーレ!」、3回倒すと「（ロックシード名）スパーク!」となります。

また、ほかにもヘルヘイムの森の果実を「ロックシード」に変化させたり、インベスを完全に実体化させ操る能力を持っています。

戦極ドライバーは、通常はバックル部のみの状態です。最初に装着した人物を記録し、それ以外の人物は装着できない仕組みになっています。

■ゲネシスドライバー

戦極ドライバーをもとに新たに開発された次世代型のドライバーで、ヘルヘイムの果実のエネルギーをより効率的に変換したエナジーロックシードが使用されます。

「エナジーロックシード」を装置し、「シーボルコンプレッサー」を握り押し込むことで「エナジーロックシード」毎に異なる外見の「アーマードライダー」に変身できます。基本装備が「無双セイバー」から、遠隔武器の「ソニックアロー」に変更されています。全体的に性能も向上し、「プロジェクト・アーク」ではこのタイプのベルトを量産する方向で進んでいます。

■ゲネシスコア

また、「ゲネシスドライバー」にあるコアパーツ「ゲネシスコア」は旧タイプの「戦極ドライバー」にもセットでき、「戦極ドライバー」でも「エナジーロックシード」が使用可能になります。この場合、通常の「ロックシード」と別に「エナジーロックシード」もセットする仕様となり、「ソニックアロー」も使用可能で、「ゲネシスドライバー」相当の能力を得られます。

【黒の菩提樹】

ユグドラシルコーポレーションを離反した科学者が中心となって構成されたカルト集団です。人は新たな力を得て新しい世界に生まれ変わるという思想をもっており、教祖は初期の「戦極ドライバー」の起動実験事故で身体を失い半実体の存在となった科学者です。彼は「境界線の身体」と呼ばれる状態になりながらも、同様の離反した科学者を集め、財団Xの経済的後ろ盾を得ました。独自にヘルヘイムの果実を栽培してロックシードを作り出し、戦極ドライバーを改良し生産を行っています。一般の信者たちには洗脳効果のある特殊なロックシードを与え、必要に応じて自爆テロなども行わせています。ユグドラシルコーポレーションとは敵対的關係にあります。

彼らは、「セイヴァーシステム」と呼ばれる地球とヘルヘイムの技術で作られた装置を保有。起動すると巨大な菩提樹を形成し、人々をエネルギー源として人工の黄金の果実を生成し、人間をオーバードロードインベスに近しく、精神的な存在に進化させると言われています。そのため、政府もつかつに手が出せない状況です。原典『鎧武 / ガイム外伝 仮面ライダーデューク / 仮面ライダーナックル』ではユグドラシルコーポレーションの科学者「狗道 供界」が単独で広めていたカルト集団として描かれています。

文化

【ビートライダーズ】

若者たちの間ではチームを組んでストリートでダンスパフォーマンスをするのが流行っています。一般に「ビートライダーズ」と呼ばれています。彼らは、町に設置された「フリーステージ」でパフォーマンスを行っています。チームによっては武力的な対立を行うものもあります。また、一部、クラックの頻出地域で異世界のモンスターインベスを使った「インベスゲーム」による対戦も盛んです。

【インベスゲーム】

ビートライダーズを中心に若者たちの中で「ロックシード」を使った不気味な対戦遊びが流行っています。バトルフィールドを展開して、その中で異次元にすむ怪物「インベス」を召喚し、戦わせることで勝敗を決めるといいます。現実離れたインパクトと人類にとって脅威となっている「怪人」を戦わせるという光景が話題を呼んで、その不気味さとは裏腹に一般に受け入れられ、若者たちにとっても、暴力行為による抗争よりスマートで、話題性のあるこの遊びが、急速に浸透しつつあります。

オーバーロード語

【対照表について】

日本語をオーバーロードインベスが使用している通称「オーバーロード語」に変換するものです。ただし、公式なものではないため誤りがある可能性もあります。GMやオーバーロードをプレイするPLが雰囲気作りのために使用する事ができます。

※オーバーロード語の説明は「特撮ヒーロー wiki」様のサイトを参考にさせていただきます。

ひらがな～オーバーロード語対照表

ひらがな：日本語 カタカナ：オーバーロード語

あ	い	う	え	お
オ	エ	ウ	イ	ア
か	き	く	け	こ
ショ	シェ	シュ	シュイ	シャ
さ	し	す	せ	そ
デョ	デェ	デュ	ディ	ダ
た	ち	つ	て	と
ジョ	ジェ	ジュ	ジ	ジャ
な	に	ぬ	ね	の
フォ	フェ	フ	フィ	ファ
は	ひ	ふ	へ	ほ
ロ	レ	ル	リ	ラ
ま	み	む	め	も
ミョ	メ	ミュ	ミ	ミヤ
ら	り	る	れ	ろ
ポリャ	ベリャ	ブリョ	ビリエ	バリャ
や		ゆ		よ
ゴ		グ		ガ
わ		を		ん
コ		カ		ム

■錠前ディーラー

「インベスゲーム」に使われる「ロックシード」は、「錠前ディーラー」と呼ばれる、闇で「ロックシード」を売りさばっている売人から購入することが可能で、その強さによって、金額は天と地ほどの開きがあります。「錠前ディーラー」は「ユグドラシルコーポレーション」が人体実験に市民を利用するために派遣した、闇の販売員です。どちらかという「ガイアメモリ」よりも若年層に浸透する傾向にあります。

「ガイアメモリ」を扱う「ミュージアム」は自分たちの島を荒らす商売敵として敵視する傾向にあります。

■警察の対応

警察機構はこの正体不明の遊びに危機感を募らせており、流通ルートを追跡や取り締まりの強化を進めています。

【特殊な例外】

「ひらがな～オーバーロード語対応表」だけでは説明できない特定の言い回しや表現を紹介します。

拗音

拗音の「ゃ」「ゅ」「ょ」には、直音の「や」「ゆ」「よ」と同じく「ゴ」「グ」「ガ」を用います。

促音

促音の「っ」を表すには、「つ」と同じく「ジュ」を用います。

長音記号

長音記号「ー」はオーバーロード語でも同じです。

助詞

助詞の「は」はオーバーロード語では「ロ」に変換されます。

「を」はオーバーロード語では「カ」に変換されます。

倒置表現

強調したい言葉を文末に置く倒置を使います。

例：原典では「ジカファンデュフォジャ デョプリョ（手を出すと 猿）」や「シェグウイムファ シェガショカ デュムシュ（救援の許可を デュムシュ）」といった台詞があります。

【独自の表現】

これらは人間の言葉（日本語）を覚えたオーバーロードインベスも固有名詞としてそのまま使う表現です。

敬称「デョミョ」（さま）

目上の者には「様」をつける様に「デョミョ」をつけます。ただし、名前の最初に付けます。原典では「ロシュオ様」と呼ぶ場合は「デョミョロシュオ」となっています。

「フェムシム」と「デョプリョ」

彼らは自らを「フェムシム」（にんげん）と呼び、人類は「デョプリョ」（さる）と呼びます。

かけ声「ルーム」（ふーん）

力を振るう時に使用するオーバーロードインベスのかけ声です。

使えそうなフレーズ例

オーバーロード語：日本語

シェデヨミヨボリヤ フェ シェガウメ フォエ	ロシャンジョイファ フォエ ゴジュミ
: 貴様ら に 興味 ない	: 歯ごたえの ない 奴め
シュジュテンガシュ メデュシャンティフ!	シェジョエロテュンピリエ ショ
: 屈辱 見過ごせぬ!	: 期待外れ が
ダファ ジエフォン ショ?	テョオ ショショジュジシャエ!
: その 程度 か?	: さあ かかってこい!
ルーム、ミヤジュジャファン	シェデヨミヨショ。ジョファデミヨディジ シュピリエガ
: ふーん、もっとだ	: 貴様か。楽しませて くれよ
ジュミヨボリヤム、ルーム!	ラウ?
: つまらん、ふーん!	: ほう?
フォームファン?	エエコシュイ ミュガウ! ミヤフォンピリエ!
: なんだ?	: 言い訳 無用! 戻れ!
アフアピリエ シャデゴシュフォ!	ロジュ デeshoデェ ゴジュボリヤロ……
: おのれ 小癪な!	: はっ しかし 奴らは……
ルウム オエジュボリヤション……	アウガ……アグブリョデカ……
: ふらん あいつらが……	: 王よ……お許しを……
ダムフォ ミヤファフェ シェガウメ オブリョファショ?	アマヤデバリアエフォオ オエジュボリヤロ
: そんな ものに 興味 あるのか?	: 面白いなあ あいつらは
シュファンボリヤム フェン!	フォームファン……?
: くだらん で!	: なんだ……?
アマヤデバリアエファショ? オエジュボリヤ ファシャグロン	アア シャピリエロ……!
: 面白いのか? あいつらの 言葉	: おお これは……!
ベリヤショエ ミヤウ テゴグリンピリエブリョ	フォミブリョフォー!
: 理解 もう 喋れる	: 舐めるなー!
ミョイファ ゴジュガベリヤ ラフィション オブリョジャ?	アマヤデバリアエ
: 前の 奴より 骨が あると?!	: 面白い
テョオ ショショジュジシャエ!	アアディアファ ミヨミョフェ
: さあ かかってこい!	: 仰せの ままに
ラムシェカ ファンティ。シャバリアデュ	フォブリョラフォン
: 本気を 出せ。殺す	: なるほど

代表的フレーズ：単語

オーバーロード語：日本語

デェムシュ：しんく（真紅?）
レデュエ：ひすい（翡翠）
ロシュオ：はくあ（白亜）
デュデュオンシュ：すざく（朱雀）
グリンシャ：べこ（牛?）
シムグルン：げんぶ（玄武）
シャムピシエ：こんべき（紺碧）
デンゴシュイム→じゃけん（武器の名称）
アアシュイム→おおけん（武器の名称）

地下帝国バダン

「悪の組織」の1つ、「地下帝国バダン」は、「リバース能力」と呼ばれる、なんでも「ひっくり返す」超常能力の持ち主を捜しだし、生者と死者を入れ替える「メガ・リバース計画」を立てていく。「リバース能力」は物の裏表を入れ替えるだけでなく、様々な事象や概念を「ひっくり返す」ことができる能力者で、その存在は限りなくせれに近いと言われています。「地底帝国バダン」はこの力を、機械的に増幅することで、アクマ族が追いやられた場所としても知られる死者の世界「ダウンワールド」に葬られた怪人たちを一斉に蘇らせるとともに、生きとし生けるものすべてを死者にしようとしています。

グローバルフリーズ

地球は静止し、人類は絶望した。

世界中を停止させ、人類へ恐るべき絶望を与え、多くのファントムを生み出した最悪の怪人テロの俗称です。

数年前、何処からともなく現れたロイミュードたちは、世界各地で一斉蜂起しました。彼らは、体内に持った「グラビティドライブ機関」が放射する重加速粒子で世界を「重加速現象」で包み込んだのです。この一斉蜂起は、人々や超人達の多大な犠牲をはらって終息しましたが、テロ終息後も、人々の絶望から生まれる怪人「ファントム」の大量発生など、多くの二次被害が発生しました。

後に「グローバルフリーズ」と呼ばれるこの事件は、世界中の人類に「どんより」と呼ばれ、トラウマを残しました。

社会的に大きな影響を与える怪事件を隠蔽する国家機関「国家安全局0課」も、この誰もが体験してしまった「グローバルフリーズ」を隠蔽し、消し去る事はできなかったのです。

その後も、ロイミュード達は散発的な活動を繰り返し、局地的な「重加速現象」を引き起こしています。警察は「機械生命体」と呼称して警戒を強めています。

これが、一般人の知っているロイミュードと「グローバルフリーズ」の知識です。

【一般に知られていない情報】

突如現れたという「ロイミュード」の正体は「財団X」と「スマートブレイン社」が開発した人造人間の一種です。「スマートブレイン社」はその事実を直ちに隠蔽し、「ロイミュード」達を出自不明の怪人に仕立て上げました。

この経緯の中で、警察への対応として「スマートブレイン社」は、

「G3-X」以降本格的な再改修を行っていた警察用装備の再配備に尽力します。

開発が難航していた「G5」に代わり、対「ロイミュード」用に「グラビティドライブ機関」で起動する変身装置「ドライブ・システム」の試験導入を実施。警察庁もそれに応える形で、都市部を中心に「重加速現象」が頻発する地域へ、「特殊状況下事件捜査課」を設置しました。

ロイミュード

【ロイミュード】

「財団X」の出資により「スマートブレイン社」が開発した宇宙関連の研究機関「OSTO Legacy」は、宇宙のエネルギーである「コズミックエナジー」を使用した機械生命体「宇宙鉄人（サイバロイド）」の開発を行っていました。

ただし、「コズミックエナジー」は希少なエネルギー源であるため、それに変わる様々なエネルギー機関が検討されており、その1つに「コア・ドライビア」と呼ばれる「グラビティドライブ機関」がありました。より運用しやすい「コア・ドライビア」への切り替えは順調に進み、初期生産を開始していました。

しかし、サイバロイドが抱えていた人格や感情を持ったAIがコントロールを外れる課題は回避できておらず、「ロイミュード」は自らの精神をデータ化する事でクラウドネットワークに知識を求め、人格を形成、各地で一斉蜂起するに至ったのです。結果として「グローバルフリーズ」をおこす事となってしまいました。

■ロイミュードの活動

忌むべくして生まれたロイミュードは、人類を「超えるべき存在」ととらえ、身体能力だけでなく感情もその上を行こうとしています。それは、闘争心であったり、嫉妬であったり、芸術的感性や、愛だったりします。彼らは、ワームの擬態能力を機械的に再現したコピー機能を持っており、人間の外見と知識や感情を複製する事ができます。それでいて、自身の人格を持っており、コピー元の人間が持っていた強い感情理解する事で「進化体」へ、それをさらに高めることで、自身を黄金に輝く「超進化体」へ強化させる事ができるのです。

ロイミュードの身体は「バイラルコア」というミニカーの様なサイズのユニットと、ロイミュードの意識であるデータ体で構成されています。データ体はパソコン端末やネットワークを活動できる以外にも、自身のシリアルナンバー状のエネルギーフィールドを形成して、空中を浮遊して移動する事も可能です。このデータ体が「バイラルコア」と融合する事で「ロイミュード」となります。そのため、戦闘で身体を破壊しても、データ体さえ無事ならば、何度でも再生する事ができるのです。

■ロイミュードの組織

彼らは、緩やかな共同関係にあり、強さによって上下関係も生じています。それらから生まれる少数のチームや、あるいはより大きな組織を持っているかもしれません。

ある者は再び「グローバルフリーズ」を起こそうとしていますし、ある者は社会を裏から操ろうとしているかもしれません。

【原典との相違】

原典ではロイミュードはナンバーのある108体のみしか存在せず、そのいくつかは、どんな特性のロイミュードかが言及されています。しかし、本作ではロイミュードのナンバーにはあえて言及せず、総個体数にも触れていません。

【アニマシステム】

ロイミュードや宇宙鉄人、人造人間のような機械の身体に、人間の精神をデータ化してインストールする事で無敵の身体を手に入れる技術。その1つが、「アニマシステム」です。

「ガイアゲート接触者」の自らをデータ化する事によって得られる膨大な知識や不死性は「スマートブレイン社」にとって、オルフェノクという短命種にとって、重要な研究材料でしたが、その適性は希少で、万人が享受できるものではありません。「アニマシステム」は人間の精神をデータ化して電子機器やクラウドネットワークに移す事ができる簡易な技術として開発されました。効果は、「ガイアゲート接触者」のそれに遠く及びませんが、精神のデータ化を

容易にし、機械化された不死の肉体へ精神のコピーを可能なものになりました。

この技術を応用して人間の精神をサイバロイドの様な機械の身体に移す事も存在します。ただし、この技術は、公に知られているものではありません。

【重加速現象】

「ロイミュード」の内蔵する「コア・ドライビア」という「グラビティドライブ機関」から放射する重加速粒子によって引き起こる物理現象です。

「重加速現象」は、大きな衝撃（急ブレーキをかけたかの様な）とともに物体の運動を遅延させる特殊現象で、通常の物体は放射時の衝撃でバランスを崩し、そのまま、まるで時間の流れが遅くなったかの様な体感します。この遅延は物体にのみ作用するため、意識は通常通りに働きます。「グローバルフリーズ」の時に、身動きの取れないまま、ゆっくりと落下してくる瓦礫に襲われる恐怖などが、一般市民のトラウマとして残っているようです。

一般市民には「どんより」という言葉で知られています。

「重加速現象」を発生させる「グラビティドライブ機関」は「スマートブレイン社」が、ワームのクロックアップ能力を封じる「クロックダウンシステム」に使用していたもので、小型で強力なエネルギーを生む利点を持っていました。この原理を応用して、「グラビティドライブ機関」は「重加速現象」を相殺する事も可能です。優れているのは、この機関を搭載したメカだけでなく、それに接触している者にも同様の相殺効果をもたらす事です。これは、後にロイミュード対策の警察装備「ドライブシステム」の採用につながります。

【他の組織】

■財団 X

「ロイミュード」誕生の一端となった「財団 X」ですが、公には彼らが関与したという認識はありません。「グラビティドライブ機関」や「重加速現象」には今も興味を示しています。

■ BOARD

BOARDとワーム達にとって「ロイミュード」と、彼らのおこす「重加速現象」は、「クロックアップ」を無効化する目障りな存在です。彼らの執行部隊 ZECT も「ロイミュード」事件の解決であれば協力を惜しみません。

■ 猛士

地方を中心に活動する関係上、遭遇の機会は少ないため、組織としての見解はありません。個々の鬼たちの中にはロイミュードと邂逅し、中にはロイミュードにも心があり、全てが人類の脅威ではないと考えている者もいます。

■ その他の怪人種族

グロンギ族や魔族にとっては、ロイミュードは人間が作った玩具という認識が広がっています。「重加速現象」についても不愉快に感じている者も多いようです。

ドライブシステム

「グローバルフリーズ」以降、「スマートブレイン社」にとってもロイミュードの反乱は、大いに警戒すべき内容となりました。サイバロイドと人工知能には、人格をもって反乱する課題がありました。精神をデータ化できる事によって組織化が進んだと考えシグジュラリティ（技術的特異点）へのリスクも高まったのではないかと考えられています。

そこで、かねてより警察庁から強く要請されていた対怪人用の戦闘装備「G5」の代案として提供したのが「ドライブシステム」です。実験機というかたちで、ごく少数（簡易版のシグナルドライバーも提案）が「特状課」に配備されました。対ロイミュード対策として「グラビティドライブ機関」で稼働し、「重加速現象」を相殺する事も可能です。「スマートブレイン社」としては大きな戦力を警察に提供するのには危険であると考えG5（ギア・システム）の提供を渋っていましたが、ロイミュードの反乱を鑑みて、あえて警察単独では手に負えない技術を提供するという対策に踏み切ったのです。

■タイヤ交換

「ドライブシステム」には、従来のフォームチェンジだけでなく、「タイヤ交換」システムが導入されています。これは、戦局に応じて素早く装備を変更できるシステムとして、同社の「アストロドライバー」のように部分的に仕様を変更する装備を採用し、変身には高出力な支援車両「トライドロン」と連携を前提とした仕様が採用されています。上層部からは、装備も大掛かりになり、運用が不便になるのではと言う懸念も有りましたが、警察では既にG3、G3-Xなどでサポート車両によるバックアップ運用の経験があり、この装備の導入もスムーズだったようです。

■量産型シグナルドライバー

警察にとって「ドライブシステム」はブラックボックス部分の技術が多く、その生産は「スマートブレイン社」に完全に委託されていました。それはその後提供された、簡易版の「シグナルドライバー」でも同様でした。そこで、警察庁は解析可能な部分のみで運用可能な「シグナルドライバー」の量産化を検討しました。その結果として、量産型の「シグナルドライバー」が完成しましたが、実用レベルには未だ至っていない模様です。

【次世代型ドライブシステム】

「スマートブレイン社」は小型で高機能な「グラビティドライブ機関」の開発を進め、次世代のコンセプトモデルとして幾つかの試作機を検討しています。なかでもタイプトライドロンのような車両との融合で強化される特性は、ビークルを多く開発している「スマートブレイン社」にとっても大いにメリットがあると考え、融合能力を強化したネクストシリーズを開発しました。

社会

【特殊状況下事件捜査課】

警察庁は、重加速現象関連事件の専門部署として「特殊状況下事件捜査課」通称「特状課（とくじょうか）」を設立。「重加速現象」が多く見られる都市部を中心に設置されています。

「特状課」は「どんより警報アプリ」を公開して、市民の「重加速現象」の体験報告を募るとともに、「重加速現象」の情報公開も行っています。

「特状課」はその事件の性質から、IT関連の専門家や重加速現象に詳しい物理学者などを外部から客員として招いて常駐させる他、事件捜査の連携強化のため刑事部捜査一課（殺人など強行犯を扱う部署）からも出向させるなどの対策がとられています。

■特状課の捜査

捜査は捜査一課の調査に同行するかたちで実施される事が多いようですが、単独での調査を行います。事件現場などでは、鑑識とともに、携帯できる「重加速粒子」を検出する装置による現場検証を行い、「重加速現象」関連の事件かを判断します。

事件の性質上、ロイミュードとの交戦が考えられるため、危険性の高い捜査には「ドライブシステム」の装着者が同行して有事に備えます。

ロイミュードの中には「融合進化体」と呼ばれる、人間と融合して変身するケースもあり、その場合、「超常犯罪捜査課」と連携する事もあります。

■特状課の装備

「ドライブシステム」には「トライドロン」などの車両およびそのメンテナンス設備（ドライブビット）も必要なため、「特状課」は通常の警察施設ではなく別の場所にもうけられる事が多いようです。一例としては、自動車学校に間借りしているケースもあります。

【特殊状況下防衛センター】

特に大規模、あるいは過激な重加速現象関連事件やテロの対策として警視庁・道府県警察本部により主要都市に配備が進んでいる執行機関です。専用の施設を持ち、通称「特防センタービル」と呼ばれています。このビルの建造には「スマートブレイン社」が技術支援を行った高出力の「コア・ドライビア」が配備されています。それより、広範囲に「重加速現象」の相殺効果を発揮できる施設となっており、有事の際に稼働し「重加速現象」を相殺します。「グローバルフリーズ」のような大規模重加速現象の脅威を防ぐのが目的です。「特殊状況下防衛センター」は機動捜査隊のような執行隊を持ち、事件の鎮圧に当たっています。

ショッカー

「悪の組織」である「ショッカー」は「歴史改変マシン」を開発しています。世界を不確定化させる秘石「トリックスター」を使用した炉心を持つ時空エネルギー炉で、作動させる事で歴史を作り替える事ができます。彼らは歴史改変マシンを使って、過去の致命的な敗北を変更し、「ショッカー」が支配する世界を手に入れようとしています。

主に「時間鉄道」や「時間警察」などの組織は「時の特異点」の能力者など歴史改変の干渉を受けない構成員たちがその警戒を強めています。

技術支援を行った「スマートブレイン社」の本当の狙いは、このセンターへの高出力の「コア・ドライビア」の設置です。「重加速現象の相殺効果」とはすなわち「クロックダウンシステム」の事なのです。これを世界中に配置し、ワームの戦力弱体化を画策しています。

【その他の警察機構】

■ SAUL

未確認生命体関連事件を担当する SAUL は、グロンギヤアンノウン、魔族といった「人間意外の怪人」関連事件を中心に担当しています。また、装備が大規模で予算もかかる事から限られた都市部のみ配備されています。

■超常犯罪捜査課

ほとんどの都道府県にもうけられている組織で、人間が怪人になる事件を主に捜査しています。また、怪人化の危険を持った装置（ガイアメモリやロックシードなど）の密売にも目を光らせています。