

平成仮面ライダーTRPG
Masquerade Style
マスカレード・スタイル

拡張サプリメント 03：アンリミテッドトラベル

ルールセクション

このサプリメントより、新たに追加されたルールと既存のルールの修正・誤植訂正を説明いたします。

特殊状態の追加

催眠状態

意思

意識を催眠術や怪音波、薬、寄生虫など何らかの方法で操られている状態。効果中は能力の使用者を仲間と認識し指示によっては本当の仲間を敵と認識する。秘密の情報も聞かれば喋る。【ガジェット】や【アクトカード】の使用可能。殺人や自殺、明らかに死ぬと分かる行為はしない。特に記述が無い限り効果は3ラウンド。非戦闘中の効果は1d分もしくはGMが決定する。GMが許可する重要度の低いNPCは自動的に効果を受けるが戦闘には使用できない。

洗脳状態

意思

意識を強力な催眠術や怪音波、薬、寄生虫など何らかの方法で洗脳されている状態。効果中は能力の使用者に絶対服従。秘密の情報も聞かれば喋る。【ガジェット】や【アクトカード】の使用可能。自殺や明らかに死ぬと分かる行為も行う。ただし「死亡」と「戦闘不能」は選べる。特に記述が無い限り効果は3ラウンド。非戦闘中の効果は1d分もしくはGMが決定する。GMが許可する重要度の低いNPCは自動的に効果を受けるが戦闘には使用できない。

おとぎ話の存在

THE MASQUERADE STYLE

■きまぐれなイマジン■

のこり命運

4点



種族【イマジン】 命運【2】 職業【はぐれイマジン】 命運【1】

君は分岐点の鍵を殺す為に未来からやって来た。しかし、うっかり時の特異点と契約してしまった。だが正直、分岐点の鍵にはさほど興味がない。自分にとって一番の興味はかっこよく戦うことだ！

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	6
レベル	0	---	---
活躍力	8枚	---	---

名称	通常	---	---
肉体	6	---	---
運動	8	---	---
器用	5	---	---
意思	3	---	---
機知	3	---	---
移動力	11	---	---
イニシアティブ	3	---	---
追加HP	0	---	---
肉体HP	47	---	---

ガジェット回数	P	命運
精神体	■■■ 33	別途
オルタライフ	■■■ AC 51	別途
人間系	■■■ MS 38	別途
記憶の扉	■■■ 34	別途
憑依能力	■■■ 33	別途
支配憑依	■■■ 34	別途
自由憑依	■■■ 35	別途
俺、参上!!	■■■ 40	1
闘からクライマックス	■■■ 40	1

ガジェット回数	P	命運
怪人体	■■■ MS 44	2
HP強化	■■■ AC 28	0.5
----	---	---
----	---	---
----	---	---
----	---	---
----	---	---
----	---	---
----	---	---

装備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備考
ロングソード	近接	10	11	斬撃	1.5	オーラ強化武器 (74p)
----	---	---	---	---	---	---
----	---	---	---	---	---	---
----	---	---	---	---	---	---
----	---	---	---	---	---	---
----	---	---	---	---	---	---
----	---	---	---	---	---	---
----	---	---	---	---	---	---
----	---	---	---	---	---	---

不幸なお人好し

THE MASQUERADE STYLE

■電王■

のこり命運

8点



種族【人間】 命運【-1】 職業【電王】 命運【1】

理不尽な不幸に常日頃から見舞われる君は、なぜか時の列車のオーナーに見出され、時の運行を守る電王になった。事情はよく分からないがとにかく頑張ろう！

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	6	3
レベル	0	変身 (プラットフォーム)	6
活躍力	9枚	---	---

名称	通常	装備	---
肉体	3	3	---
運動	3	3	---
器用	2	2	---
意思	6	6	---
機知	6	6	---
移動力	6	6	---
イニシアティブ	6	6	---
追加HP	0	10	---
肉体HP	16	16	---

ガジェット回数	P	命運
勇気	■■■ MS 37	別途
友情	■■■ MS 37	別途
人間系	■■■ MS 38	別途
オーラスーツ	■■■ 37	別途
時の特異点	■■■ 31	別途
追跡チケット	■■■ 37	0.5
オーナーコネ	■■■ 38	0.5
大凶運	■■■ 28	0.5
徹夜	■■■ MS 39	0.5

ガジェット回数	P	命運
説得	■■■ MS 39	1
命運渡し	■■■ MS 43	0
----	---	---
----	---	---
----	---	---
----	---	---
----	---	---
----	---	---
----	---	---

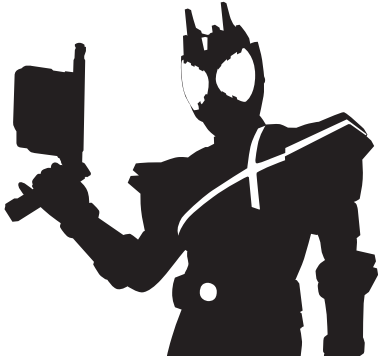
装備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備考
ガッシュシステム(剣)	近接	5	10	斬撃	1	ブレード形態
----	---	---	---	---	---	---
----	---	---	---	---	---	---
----	---	---	---	---	---	---
----	---	---	---	---	---	---
----	---	---	---	---	---	---
----	---	---	---	---	---	---
----	---	---	---	---	---	---
----	---	---	---	---	---	---

世界の破壊者

THE MASQUERADE STYLE
■全てのライダーを破壊する存在■

のこり命運

4点



種族【人間】 命運【-】 職業【界渡り】 命運【2】

かつて君は大ショッカーの一員であった。しかし、多次元宇宙世界が融合を始め、世界が消滅の危機が迫っている。君は世界の消滅を防ぐ為大ショッカーを離れ多次元宇宙世界を巡る。

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	5	4
レベル	0	5	7
活躍力	11枚	---	---

名称	通常	変身	--
肉体	4	7	--
運動	3	6	--
器用	4	6	--
意思	4	6	--
機知	5	5	--
移動力	6	9	--
イニシアティブ	5	5	--
追加HP	0	20	--
肉体HP	18	24	--

ガジェット回数	P	命運
勇氣	別	37
友情	別	37
人間系	別	38
大ショッカー	別	50
界渡り	別	32
カメンライドシステム	2	51
ライダーカード	1	51
カメンライド(セルフ)	1	51
だいたい分かった	1	29

ガジェット回数	P	命運
ファイナルアタックライド(個人)	55	1
ファイナルアタックライド(チーム)	56	1
---	---	---
---	---	---
---	---	---
---	---	---
---	---	---
---	---	---
---	---	---
---	---	---

装備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備考
ライドブッカー(剣)	近接	10	10	斬撃	1	タガール相当
ライドブッカー(銃)	遠隔8	9	10	実弾	1	ピストル相当
ファイナルアタックライド(個人)	近接	10	17	衝撃	別	使用回数[] [決め技]
ファイナルアタックライド(近接・遠隔)	近接	10	22	斬撃	別	使用回数[] [決め技]
ファイナルアタックライド(遠隔・遠隔)	遠隔10	10	21	衝撃	別	使用回数[] [決め技]
---	---	---	---	---	---	---
---	---	---	---	---	---	---
---	---	---	---	---	---	---
---	---	---	---	---	---	---

人類の守り手

THE MASQUERADE STYLE
■ファンガイアハンター■

のこり命運

7点



種族【人間】 命運【-】 職業【素晴らしき青空の会員】 命運【-】

この世界には人知れず人間を襲う化け物がある。そう、奴らファンガイアは人類を脅かす敵である。この人間社会を守るために、私達は戦わなければいけない！

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	達人格闘	6	5
レベル	0	5	4
活躍力	11枚	---	---

名称	通常	--	--
肉体	4	--	--
運動	4	--	--
器用	3	--	--
意思	4	--	--
機知	5	--	--
移動力	7	--	--
イニシアティブ	5	--	--
追加HP	0	--	--
肉体HP	18	--	--

ガジェット回数	P	命運
勇氣	別	37
友情	別	37
人間系	別	38
素晴らしき青空の会	別	49
射程強化	別	41
推理	0.5	39
コンセプトレーション	1.5	41
声援	0.5	43
サバイバル	0.5	49

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
達人格闘	近接	5	5	衝撃	2	---
ファンガイアスレイヤー	---	---	---	---	1	【魔族】を持つ者にDP修正+1
(ソード形態)	近接	7	7	斬撃	別	---
(ブーメラン形態)	遠隔13	7	6	斬撃	別	射程強化
(ウィップ形態)	近接・遠隔3	5/4	7/7	斬撃	別	【転倒判定】難易度2。
(ライドル形態)	近接	5	8	衝撃	別	---
---	---	---	---	---	---	---
---	---	---	---	---	---	---
---	---	---	---	---	---	---

人魔の魂魄

THE MASQUERADE STYLE

■ファンガイアとのハーフ■

のこり命運

6点



種族【人間】 命運【-】 職業【魔王甲冑継承者】 命運【2.5】

君の母は優しいファンガイアだった。しかし、人とファンガイアの恋は許されない。禁を冒した両親はファンガイアによって粛清された。でも、ファンガイアと人間は本当に共存できないのだろうか。君は自らの存在に思い悩む。

アクトタイプ	防具状態	回避(避け)	回避(受け)
バトルアクト	達人格闘	4	10
レベル	0	5	11
活躍力	5枚	---	---

名称	通常	装備	--
肉体	9	10	--
運動	9	10	--
器用	2	2	--
意思	2	4	--
機知	4	5	--
移動力	12	13	--
イニシアティブ	3	4	--
追加HP	0	30	--
肉体HP	28	30	--

ガジェット回数	P	命運
勇氣	別	37
友情	別	37
人間系	別	38
キバット族コネ	別	30
半魔の血	別	30
負の組成	別	39
この世アレルギー	1	30
演奏	0.5	29
---	---	---

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
達人格闘(通常)	近接	10	10	衝撃	2	---
達人格闘(魔王甲冑)	近接	11	11	衝撃	別途	---
達人格闘(ウエイクアップフェッスル中)	近接	13	13	衝撃	1	ウエイクアップフェッスル使用中
ウエイクアップロー	近接	13	20	衝撃	別途	ウエイクアップロー- <input type="checkbox"/> [決め技]
---	---	---	---	---	---	---
---	---	---	---	---	---	---
---	---	---	---	---	---	---
---	---	---	---	---	---	---
---	---	---	---	---	---	---

孤高の人狼

THE MASQUERADE STYLE

■残されし者■

のこり命運

6点



種族【ウルフェン族】 命運【1】 職業【肉体労働者】 命運【-】

君は誇り高きウルフェン族の一員であった。しかし、ファンガイアとの戦いに敗れ今は一族がどうしているのかも分からない。奴らと戦うためには力が必要だ。その機会がくるまでは潜み隠れなければならない。いつか奴らに一矢報いるために。

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	超人格闘(通常)	5	9
レベル	0	5	11
活躍力	6枚	---	---

名称	通常	怪人	--
肉体	7	9	--
運動	6	7	--
器用	1	2	--
意思	3	2	--
機知	3	3	--
移動力	9	10	--
イニシアティブ	3	3	--
追加HP	0	0	--
肉体HP	24	43	--

ガジェット回数	P	命運
ライフエナジー吸	別	41
負の組成	別	38
魔族	別	41
人間体	別	44
怪人体	別	44
近接強化	別	41
力技	別	39
持久力	別	39
対人戦闘	1	41

ガジェット回数	P	命運
命中支援	1	43
特殊知覚	1	45
跳躍	0.5	45
装甲	0.5	45
---	---	---
---	---	---
---	---	---
---	---	---
---	---	---
---	---	---

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	9	9	衝撃	2	近接強化
超人格闘(怪人)	近接	10	11	衝撃	別途	近接強化
---	---	---	---	---	---	---
---	---	---	---	---	---	---
---	---	---	---	---	---	---
---	---	---	---	---	---	---
---	---	---	---	---	---	---
---	---	---	---	---	---	---

忘れ去られる者

THE MASQUERADE STYLE

■レムナントメモリー■

のこり命運

4点



種族【人間】 命運【-】 職業【フリーター】 命運【-】

君は分岐点の鍵を守る為に未来からやってきた。分岐点の鍵を守る為に一度変身するたびに君を知り人の記憶が消えていく。全てのカードを使い切った時に、君自身も消えてしまう。だが、構うものかこのカードはお守りなんかじゃないのだから。

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	5
レベル	0	3	5
活躍力	8枚	---	---

名称	通常	装備	--
肉体	5	5	---
運動	5	5	---
器用	4	6	---
意思	3	8	---
機知	3	3	---
移動力	8	8	---
インシアティブ	3	3	---
追加HP	0	20	---
肉体HP	20	20	---

ガジェット回数	P	命運
勇気	■■	MS 37 別途
友情	■■	MS 37 別途
人間系	■■■	MS 38 別途
免疫力	■■■	MS 39 別途
徹夜	■■■	MS 39 別途
追跡チケット	■■■	37 0.5
時間鉄道員	■■■	38 3
オーラスーツ	■■■	37 1.5
類似特異点カード	■■■	38 1

ガジェット回数	P	命運
最初に言っておく	■■■	40 0.5
----	---	---
----	---	---
----	---	---
----	---	---
----	---	---
----	---	---
----	---	---
----	---	---

装備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備考
カッシャーシステム (クロスボウ)	遠隔8	10	13	刺突	1	---
フルチャージ	遠隔8	8	18	刺突	1	[決め技] □□■ (73p)
戦闘車両 (平均型)	---	---	---	---	別途	---
ゴウカノン	遠隔50	6	14	光線	0.5	---
----	---	---	---	---	---	---
----	---	---	---	---	---	---
----	---	---	---	---	---	---
----	---	---	---	---	---	---
----	---	---	---	---	---	---

時の調停者

THE MASQUERADE STYLE

■時間鉄道のオーナー■

のこり命運

4点



種族【人間】 命運【-】 職業【オーナー】 命運【3.2】

時の運行を管理する時間鉄道員である君は日々、時間を見守っている。そんな君の一番の関心は次にチャーハン崩しであいつと勝負することだ。落ち着いて勝負するためにも早く電王になる者を見つけなくては。

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	6
レベル	0	---	---
活躍力	9枚	---	---

名称	通常	--	---
肉体	6	---	---
運動	6	---	---
器用	2	---	---
意思	2	---	---
機知	4	---	---
移動力	9	---	---
インシアティブ	4	---	---
追加HP	0	---	---
肉体HP	22	---	---

ガジェット回数	P	命運
勇気	■■	MS 37 別途
友情	■■	MS 37 別途
人間系	■■■	MS 38 別途
時間鉄道員	■■■	38 別途
チャーハン崩し開眼	■■■	28 別途
礼儀	■■■	MS 38 0.5
学問	■■■	MS 38 0.5
心理分析	■■■	MS 40 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
戦闘車両 (平均型)	---	---	---	---	別途	武装が可能な車両。HP140
一般車両×4両	---	---	---	---	0.8	戦闘装備を持たない車両。HP110×4
バイク型動力ユニット	---	---	---	---	1	戦闘の車両を動かす動力ユニット
ゴウカノン	遠隔50	2	8	光線	0.5	フリーエネルギーの光弾。
ドギーランチャー	遠隔80	4	5	爆発	0.5	イヌの頭部の形をした武器。
モンキーボマー	遠隔40	4	7	爆発	0.5	キビ団子型の小型爆弾。
パーディミサイル	遠隔50	5	6	斬撃	0.5	翼で切り裂くキジ型ミサイル。
----	---	---	---	---	---	---

未来の分岐点

THE
MASQUERADE
STYLE

■分岐点の鍵を持つ者■

のこり命運

11
点



種族【人間】 命運【-】 職業【分岐点の鍵】 命運【-】

君はなぜか怪人が起こす事件に巻き込まれる。おまけに電車とライダーが現れて君を守ろうとする。これは一体どういうことだ？

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	4	3
レベル	0	---	---
活躍力	11枚	---	---

名称	通常	---	---
肉体	3	---	---
運動	3	---	---
器用	5	---	---
意思	5	---	---
機知	4	---	---
移動力	6	---	---
インシアティブ	4	---	---
追加HP	0	---	---
肉体HP	16	---	---

ガジェット回数	P	命運
勇気	■■	MS 37 別途
友情	■■	MS 37 別途
人間系	■■■	MS 38 別途
分岐点の鍵	■■■	31 別途
幸運	■■	MS 37 別途
噂話	■■■	MS 39 0.5
フェロモン	■■■	AC 27 0.5
声援	■■■	MS 43 0.5
献身的	■■■	MS 43 0.5

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
----	---	---	---	---	---	---
----	---	---	---	---	---	---
----	---	---	---	---	---	---
----	---	---	---	---	---	---
----	---	---	---	---	---	---
----	---	---	---	---	---	---
----	---	---	---	---	---	---
----	---	---	---	---	---	---
----	---	---	---	---	---	---

爆誕の騎士

THE
MASQUERADE
STYLE

■殷勤無礼な賞金稼ぎ■

のこり命運

6
点



種族【人間】 命運【-】 職業【イクサ装着者】 命運【1】

この世の中には罪が溢れている。自分はそれを正さねばならない。人類を襲うファンガイアはまさにその罪の象徴である。すみやかにその命、神に返しなさい。

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 装備部(セーブ/バースト)	4/4/4	4/6/6
レベル	0	5/5/5	5/7/7
活躍力	11枚	---	---

名称	通常	セーブ モード	バースト モード
肉体	4	6	6
運動	6	6	6
器用	3	5	5
意思	3	4	4
機知	4	4	4
移動力	9	9	9
インシアティブ	4	4	4
追加HP	0	25	15
肉体HP	18	22	22

ガジェット回数	P	命運
勇気	■■	MS 37 別途
友情	■■	MS 37 別途
人間系	■■■	MS 38 別途
頼りなき青空の会	■■■	49 別途
イクサシステム	■■■	49 別途
バーストモード	■■■	49 1.5
牽制攻撃	■■■	MS 42 0.5
----	---	---
----	---	---

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
達人格闘	近接	7	5	衝撃	2	---
達人格闘 (セーブ/バースト)	近接	7/7	7/7	衝撃	別途	---
ソルフラッシュャー	---	---	---	特殊	0.5	【スタン判定】難易度2 隣接マス全てを対象 行動回数1回、バーストモード使用中。(65p)
イクサカリバー(剣/鎧)	近接・遠隔0	7/6	12/10	光波	1.5	---
ジャッジメント	近接・遠隔0	9/8	16/14	光波	別途	【決め技】■■■
イクサナックル	近接	7	7	光波	別途	---
イクサナックル (セーブ/バースト)	近接	7/7	9/9	光波	別途	---
イクサナックル(衝撃波) (セーブ/バースト)	近接	8/8/8	特殊	衝撃	別途	ダメージなし。【属性判定】難易度2。
プロウクン・ファンダ (セーブ/バースト)	近接	9/9	14/14	光波	別途	【決め技】■■■ イクサシステム使用時のみ可。

闇の狩獵者

THE MASQUERADE STYLE

■人類を補食するもの■

のこり命運

6点



種族【ファンガイア】命運【2】 職業【ファンガイアの貴族】命運【1.5】

君は高貴なるファンガイアの貴族だ。普段は自らの領地である城で生活しているがどうやらチェックメイトフォーのキングがお呼びらしい。たまには人間社会に顔を出してみるのもいいだろう。

アクトタイプ

バトルアクト

レベル 0

活躍力 8枚

防具状態 回避(避け) 回避(受け)

人間体(通常/超人格闘) 4/6 4/6

怪人体(通常/超人格闘) 5/7 5/7

--- --- ---

名称	通常	怪人	---
肉体	4	5	--
運動	6	7	--
器用	3	4	--
意思	3	4	--
機知	4	5	--
移動力	9	10	--
イニシアティブ	4	5	--
追加HP	0	0	--
肉体HP	18	30	--

名称	通常	怪人	---
吸命牙	43	別途	
負の組成	MS 38	別途	
魔族	41	別途	
人間体	MS 44	別途	
怪人体	MS 44	別途	
礼儀	MS 38	別途	
キバット族コネ	30	別途	
ファンガイアウエボン	43	1.5	
暗視	MS 45	0.5	

装備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備考
吸命牙	遠隔8	7	5	隠撃	別途	【人機体】か【フルタイム】のカジゲットを持つものから、与えたダメージの1/2分の再録中回復。
ファンガイアウエボン(近)	近接	6	13	斬撃	別途	サイズ形態
ファンガイアウエボン(遠)	遠隔8	8	10	実弾	別途	SMG形態 散布射撃(MS66p)
超人格闘	近接	8	7	衝撃	2	---
---	---	---	---	---	---	---
---	---	---	---	---	---	---
---	---	---	---	---	---	---
---	---	---	---	---	---	---

力与えし者

THE MASQUERADE STYLE

■魔皇甲冑を作る者■

のこり命運

5点



種族【キバット族】命運【2】 職業【キバット族ティレッタント】命運【2】

君は魔皇甲冑を作り出す存在だ。だが、この魔皇甲冑は自分が認めた者にしか使わせない。自分が認めたあいつとその子供以外にはな。

アクトタイプ

ドラマアクト

レベル 0

活躍力 9枚

防具状態 回避(避け) 回避(受け)

超人格闘 6 4

名称	通常	---	---
肉体	3	--	---
運動	3	--	---
器用	7	--	---
意思	7	--	---
機知	5	--	---
移動力	6	--	---
イニシアティブ	5	--	---
追加HP	0	--	---
肉体HP	16	--	---

名称	通常	怪人	---
ライブリザーベ	41	別途	
負の組成	MS 38	別途	
魔族	41	別途	
飛行・2	MS 44	別途	
魔皇甲冑	47	別途	
搜索	MS 40	別途	
キバット遊撃	47	0.5	
キバット防御	47	0.5	
絶対を守る	MS 42	1	

装備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備考
超人格闘	近接	4	4	衝撃	2	---
---	---	---	---	---	---	---
---	---	---	---	---	---	---
---	---	---	---	---	---	---
---	---	---	---	---	---	---
---	---	---	---	---	---	---

イマジジン

能力値割振り点

15
点

彼らは人間です。 イマジジンとは遥か未来からやってきた「人類の精神体」です。膨大な時間を飛び越えるため、彼らは精神だけの存在となり、現代へとやってきました。既に人間とは異なる組成へと変質し、オルタフォースにより体が構成されています。彼らの存在していた未来は歴史上の可能性から切り離され消滅の危機にあり、彼らの多くはその原因となる「分岐点の鍵」と呼ばれる存在の抹殺を企てているのです。精神体である彼らは、現代の人間と「契約」を行い、その人間の思い描いたイメージを利用して怪人体の姿を得ます。

■イマジジンとの契約

「契約した人間の望みをかなえる」というものですが、それはただの口実で、「イマジジン」が実体を得て「記憶の扉」を開かせる手段に過ぎません。

■記憶の扉

「記憶の扉」を開き過去へ移動した彼らは過去で暮れまわります。目的は時間の改変。数十年の過去のどこかにいる「分岐点の鍵」を抹殺するための無差別攻撃です。

■憑依と変身

彼らは人間に取り憑き行動する事ができます。また、「オーラスーツ」の着用者に憑依すれば「電王」へと変身するのです。

■作成時の注意■

彼らは「人間体」をもっていません。そして正式な契約を行わなければ「怪人体」でもない戦闘能力のない砂のような身体となっている事に注意。彼らの外見のモチーフは「契約者の思い描く童話、神話、戯曲などに登場する存在」で、そのため動物や海洋生物だけでなく神話的な存在も対象となります。名前などに法則性はありません。

■特徴■

彼らは「オーラスーツ」を装備した「契約者」に憑依する事で「電王」と呼ばれる存在となります。しかも取得した【ガジェット】によっては複数のイマジジンが一人に憑依する事も可能。また、イメージが暴走した「イマジジン」は「ギガンデス」と呼ばれる巨大な怪物の姿にかわり暴れまわる事もあります。死亡時は爆発するか、砂のように消え去ります。

【ガジェット】

【人間系】 ■■■■ (MS38p)

【憑依能力】 □□□ (29p)

【精神体】 ■■■■ (29p)

【オルタライフ】 ■■■■ (AC51p)

【記憶の扉】 □■■■ (30p)

【取得条件】

【命運】 2点消費


 彼らの設定についての詳細は89p

ファンガイア族

能力値割振り点

15
点

魔法的生命体「魔族」

頂点に君臨する種族です。普段は人間社会に紛れて暮らしており、人間が食料であるという認識以外は思考や行動様式は人間と何ら変わるところはありません。そのため、餌であるはずの人間に恋をする者や友情を持つという造反者がしばしば現れます。当然それらの行為は禁忌とされています。貴族と呼ばれるファンガイアの王の系譜にあたるものたちは人間社会では暮らさず、人里はなれた土地に城を構え中世の人間貴族のような生活をしています。

■吸命牙

空中に2本（前後）の巨大な牙のような物体「吸命牙」を出現させ、それを対象の首に突き刺すことでライフエナジーを吸収します。

■クラス

ファンガイアは多彩なモチーフをもち、「クラス」と呼んで分けています。

■サバト

高位のファンガイアはサバトと呼ばれる巨大な怪物を作り出すことができます。

■作成時の注意

あなたは人間の生命エネルギー「ライフエナジー」を吸収して生きる「魔族」と呼ばれる魔法的生物です。その姿のモチーフは昆虫の特性を持つ「インセクトクラス」、獣の特性を持つ「ビーストクラス」、水棲生物の特性を持つ「アクアクラス」、爬虫類の特性を持つ「リザードクラス」に分かれます。また、必ず鳥のモチーフが加わります。「真名」と呼ばれる秘密の名前を持っています。例・「背徳」という名の井戸」「道化師は暖炉で七面鳥と踊る」などです。

■特徴

ファンガイアは王を中心に一族を作っておりあなたもその一員ですが、組織的な活動をするのは「貴族」と呼ばれる王族関係者ぐらいで、大抵のファンガイアは人間社会にまぎれて生活しています。人間は「エサ」と考えているのが一般的ですが、中には友情や恋に目覚める者もいます。しかし、それは掟に反するため裏切り者として同族から命を狙われる事になります。「怪人体」が基本の姿です。ファンガイアは死亡時は爆発するかステンドクラスのような欠片となります。

【ガジェット】

【吸命牙】□□□ (39p)

【人間体】■■■■ (MS44p)

【負の組成】■■■■ (MS38p)

【怪人体】□□□ (MS44p)

【魔族】■■■■ (37p)

【取得条件】

【命運】2点消費

彼らの設定についての詳細は91p

キバット族

能力値割り振り点

15
点

蝙蝠に似た外見 小型（翼長 20～30cm）の「魔族」です。人間の言葉を話し高い知能を持っており「魔皇力（フォトンブラッド）」の制御能力に長けているためファンガイアとは同盟関係にあります。「魔皇甲冑」（43p）を体内に封印しており、要請に応じて装着者に「魔皇甲冑」を開放して使用させます。原典「キバ」には、キバットバット家やモトバット家（設定のみ）などの名門の家系が存在しています。

■噛み付き

装着者に噛み付くことで「魔皇力」を注入し活性化、「魔皇甲冑」を解放して装着させることが可能です。

■飛行

小回りの利く小さな体で、自在に空を飛ぶことができます。

■ロボット

彼らの魔皇力制御技術を模した機械仕掛けの擬似キバットも作られています。

■作成時の注意■

「魔族」であるため「ライフエナジー（オルタフォース）」を吸収します。方法は人に噛み付くことで行われますが、貪欲なファンガイアと異なり、相手を殺さない程度にしか吸収を行いません。これは、彼ら自身は単独では戦闘能力に劣ることが原因と考えられています。手持ち武器は一切所持できません。【魔皇甲冑】の【ガジェット】を取得すれば相手を「変身」させられるので他のプレイヤーと相談してあらかじめパートナーを決めましょう。

■特徴■

この種族の最大の特徴は【人間体】などで人間の姿にはなれず、【怪人体】でもない事です。また、あなたは他の者とコンビを組んで、その者を「変身」させる事ができます。飛行能力も有し、人間の言葉を喋るあなたは、特別な理由が無い限り、ファンガイアへ協力する立場にあります。個人の意志で立場を変更することはかまいませんが、ファンガイアからは裏切り者とされる可能性があります。説明ができるのであればキバット族は、人間と同じ装備の使用が可能です。

【ガジェット】

【ライフエナジー吸収】□□□ (37p)
【負の組成】■■■■ (MS38p)
【魔族】■■■■ (37p)
【飛行・2】■■■■ (MS44p)

【取得条件】

【擬似人間体】(MS44p)、【人間体】(MS44p)、【怪人体】(MS44p)を取得していない。
【命運】2点消費。


 彼らの設定についての詳細は91p

レジェンドルガ族

能力値割振り点

15
点

封印されし種族。 太古の昔、ファンガイアと戦争を起こしファンガイアが「魔皇甲冑」を開発するまでは優勢で、勝利目前にまで追い詰めた「魔族」です。一見、彼らもファンガイアのように個性的で多彩な外見の種族のようですが、その正体は「魔樹」です。他の種族の肉体に種子を埋め込むことで体内で成長し、相手を洗脳し「レジェンドルガ化」という繁殖方法を持っています。そのため、外見は他の種族の姿に見えます。レジェンドルガは太古の大戦によりその大半が封印されており、ファンガイアも含め多くの魔族が彼らの復活を極めて警戒しています。

■王政

彼らは王政を布いているため王が存在します。
[魔皇甲冑]の開発も行なわれていました。

■レジェンドルガ化

他の種族を操り、自らの肉体とする
特殊能力です。

■月の眼

レジェンドルガの信仰対象でもある彼らの
始祖です。王に力を与えます。

■作成時の注意■

あなたは人間の生命エネルギー「ライフエナジー」を吸収して生きる「魔族」と呼ばれる魔法的生物です。その姿のモチーフはゴーゴン、ドラゴンといった神話的存在ですが本来は「魔樹」であるため特徴的な蔦などが体のあちこちに絡まっています。長く封印されてきた種族のため人間社会では素性がハッキリせず、職業に就く場合制限があります。

■特徴■

レジェンドルガは当然人間にも寄生することは可能で、肉体さえ残っていれば死体に寄生して操ることもできるなど、その強靱な生命力が不死性をも錯覚させます。しかし、彼らは寄生した宿主から直接「ライフエナジー」を吸収するため、死体に寄生した場合それができず能力・活動は限られたものとなります。ゲーム的には「寄生した肉体」は演出で、通常通りのキャラメイクとなります。

【ガジェット】

【ライフエナジー吸収】□□□(37p)

【人間体】■■■■(MS44p)

【負の組成】■■■■(MS38p)

【怪人体】□□□(MS44p)

【魔族】■■■■(37p)

【取得条件】

【命運】2点消費

彼らの設定についての詳細は91p

ゴブリン (オニ) 族

能力値割振り点

15
点

戦闘民族。 武術に長けた戦闘民族で、世界中の「オニ」伝説の元となったと伝えられています。狩猟主体の好戦的な種族で、中世には荒野や山間部に城を作って繁栄していました。魔術的技術力にも優れ、独自の「魔皇甲冑」を開発、また航時能力(タイムワープ)を持つ飛行戦艦をも建造していました。しかしファンガイアとの抗争が激化し、多くの能力者たちはファンガイアの封印技術「シールフェッスル」でその力を封じられ、その後敗戦しました。そのため種族は絶滅したとされています。

■切り札の船

古代の大戦でも猛威をふるった航時戦艦です。今もどこかに封じられています。

■魔皇甲冑

空間を割って変身する独自のシステムです。

■オニの兵士

ゴブリン族の魂がミラーモンスター「ゲルニュート」に憑依した兵士たち。

■作成時の注意■

あなたは人間の生命エネルギー「ライフエナジー」を吸収して生きる「魔族」と呼ばれる魔法的生物です。その姿のモチーフはオニやゴブリンといった神話的存在で、角があるのが特徴です。長く封印されてきた種族のため人間社会では素性がハッキリしないため職業に就く場合制限があります(GM判断)。ゴブリン族は【魔皇甲冑】を基本装備として持っています。

■特徴■

外見は角があること以外は人間に酷似しています。ゴブリン族は特別な理由がない限り戦闘を好み、1対1の戦闘だけでなく集団戦も行ないます。同胞のほとんどが絶滅してしまっていますが、知能の低い生物に同胞の魂を憑依させ兵士として使用することもあります(GM用)。彼らは古代に「切り札の船」と呼ばれるタイムワープ機能を備えた巨大の戦艦を何隻も建造しており、その発見にも注力しています。

【ガジェット】

【ライフエナジー吸収】□□□(37p)

【負の組成】■■■■(MS38p)

【魔族】■■■■(37p)

【人間体】■■■■(MS44p)

【怪人体】□□□(MS44p)

【魔皇甲冑】□□□(43p)※

【取得条件】

【命運】2点消費

※ゴブリン族の持つ【魔皇甲冑】の【ガジェット】は【サガーク族】の【ガジェット】と同様に扱う。

ウルフェン族

能力値割振り点

13
点

狼男などの獣人伝説の起源とされる「魔族」です。狼男だけでなく、虎や豹、牛などの獣人種族も含まれています。群れを成して移動する狩猟民族でしたが、ファンガイアによってその多くは滅ぼされてしまいました。相手に噛み付くことで「ライフエナジー」を吸収します。

長年人間社会で生活していますが、身分や素性に厳しい職業には就けないし、寿命が長いため特定地域に長期間は留まれません。自営業などを行なう者もいますが、ライフエナジーを糧としているため無職の場合もあります。

■特徴■

怪人体の外見は地上の動物がモチーフとなります。

【ガジェット】

【ライフエナジー吸収】□□□ (37p)

【人間体】■■■■ (MS44p)

【負の組成】■■■■ (MS38p)

【怪人体】□□□ (MS44p)

【魔族】■■■■ (37p)

【近接強化】■■■■ (MS41p)

【取得条件】

【命運】1点消費

マーマン族

能力値割振り点

13
点

世界中に伝わる半魚人伝説の元となったといわれる「魔族」です。日本の河童や西洋のギルマンなど、数多くの伝承を残しています。生活域は湿地、沼、湖畔、海などで、一部には水田などに潜む小型の種族も存在します。他の生物から「ライフエナジー」を吸収しますが、その方法は種族によって異なります。河童のモチーフとなった種族は、「しりこだま」と呼ばれる球状にしたライフエナジーを抜き取り吸収します。エラ呼吸と肺呼吸を行うことが可能なため陸上での活動も可能。他の魔族よりも長命で、1000歳を超える者もいるようです。この種族はオスのみが存在し、繁殖には共生関係にあるマーメイド族の協力が必要です。近代ではファンガイアによって壊滅的な打撃を受けているため個体数が激減しています。

■特徴■

怪人体の外見は魚や海洋生物がモチーフとなります。

【ガジェット】

【ライフエナジー吸収】□□□ (37p)

【人間体】■■■■ (MS44p)

【負の組成】■■■■ (MS38p)

【怪人体】□□□ (MS44p)

【魔族】■■■■ (37p)

【生物特性能力(水中活動)】■■■■ (MS45p)

【取得条件】

【命運】1点消費

マーメイド族

能力値割振り点

13
点

■特徴■

【ガジェット】

【ライフエナジー吸収】□□□ (37p)

【人間体】■■■■ (MS44p)

【負の組成】■■■■ (MS38p)

【怪人体】□□□ (MS44p)

【魔族】■■■■ (37p)

【生物特性能力(水中活動)】■■■■ (MS45p)

【取得条件】

【命運】1点消費

フランケン族

能力値割振り点

13
点

彼らは等しく怪力の持ち主であり、その多くは他の魔族に比べ知性面でやや劣るとされていますが、純粋な心やさしい種族です。その出自は人間により作り出されたというもので、他の「魔族」とは違う特殊事情を持っています。彼らは18世紀末に、まだ秘密結社として活動していた「BOARD」によって、錬金術の研究の末、人工生命体として誕生しました。彼らはその出自から様々な研究に利用されましたが、ある時反乱を起こして逃亡しました。人間と同様の交配能力を持つためその個体数は増えていますがまだ極少数です。接触により「ライフエナジー」を吸収する能力を持っています。

■特徴■

怪人体の外見は人間がモチーフとなります。

【ガジェット】

【ライフエナジー吸収】□□□(37p) 【人間体】■■■■(MS44p)
【負の組成】■■■■(MS38p) 【怪人体】□□□(MS44p)
【魔族】■■■■(37p) 【生物特性能力(怪力)】□□□(MS45p)

【取得条件】

【命運】1点消費

ギガント族

能力値割振り点

13
点

巨人の「魔族」であり、世界各地の巨人神話に影響を与えました。身長が10mを超えるのが基本となるこの種族には、一つ目のサイクロプスクラスや雪男のモチーフとなったイエティクラスなどが存在します。彼らの多くは山間部や高山に少数の集落を築いて生活しています。ファンガイアの侵略を受けて種族の個体数は減っていますが、絶滅はしていません。クラスにより「ライフエナジー」の吸収方法はさまざまです。

■特徴■

怪人体の外見は神話の巨人がモチーフとなります。

【ガジェット】

【ライフエナジー吸収】□□□(37p) 【人間体】■■■■(MS44p)
【負の組成】■■■■(MS38p) 【怪人体】□□□(MS44p)
【魔族】■■■■(37p) 【フルパワー】□□■(MS41p)

【取得条件】

【命運】1点消費

ホビット族

能力値割振り点

13
点

身長10cm程度の小人の「魔族」です。世界各地の小人伝説は彼らの先祖がモチーフとなっていると言います。

森林地帯に生息し少数の部落を形成しています。ファンガイアの侵攻があった際に、速やかに降伏し隷属して生きながらえてきました。主にファンガイアの貴族たちに召使として働かされています。

■特徴■

怪人体の外見は神話の小人がモチーフとなります。

【ガジェット】

【ライフエナジー吸収】□□□(37p) 【人間体】■■■■(MS44p)
【負の組成】■■■■(MS38p) 【怪人体】□□□(MS44p)
【魔族】■■■■(37p) 【免疫力】■■■■(MS39p)

【取得条件】

【命運】1点消費

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。

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○○pとあるものは「マスカレイド・スタイル基本ルール第二版」のページ数です。

リストの見方

職業の説明

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

魔皇甲冑継承者

あなたは魔族の血を引く存在。どんな立場であるかは任意。

【取得条件】 種族が【人間】である。【命運】2.5点消費。

【ガジェット】
【キバット族コネ】 ■■■ (26p)
【半魔の血】 ■■■ (26p)

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

魔皇甲冑継承者

あなたは魔族の血を引く存在。どんな立場であるかは任意。

【取得条件】 種族が【人間】である。【命運】2.5点消費。

【ガジェット】
【キバット族コネ】 □□□ (26p)
【半魔の血】 ■■■ (26p)

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

キバット族ディレッタント

趣味や道楽に勤しむキバット族。気まぐれに人に力を貸すことも。

【取得条件】 キバット族であること。【命運】2点消費。

【ガジェット】
【魔皇甲冑】 □□□ (43p)
【捜索】 □□□ (MS40p)

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

素晴らしき青空の会会員

対ファンガイアを中心に未確認生命体と戦う民間の対未確認生命体組織の会員。

【取得条件】 種族が【人間】である。【命運】消費なし。

【ガジェット】
【素晴らしき青空の会】 ■■■ (45p)
【射程強化】 ■■■ (MS41p)

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

楽器職人

楽器を作ったり修理する職業の職人。製作可能な楽器を決める。

【取得条件】 なし

【ガジェット】
【楽器作り】 ■■■ (25p)
【良い耳】 ■■■ (AC27p)

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

イクサ装着者

素晴らしき青空の会に所属するイクサシステムの装着者。

【取得条件】 【命運】1点消費。

【ガジェット】
【素晴らしき青空の会】 ■■■ (45p)
【イクサ・システム】 □□□ (45p)

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

音楽家

楽器を奏でる専門家。あなたの得意な楽器を決める。

【取得条件】 なし

【ガジェット】
【演奏】 ■■■ (25p)
【良い耳】 ■■■ (AC27p)

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

ファンガイアの貴族

位の高いファンガイア。
高貴な歴史的家系に名を連ねる。

【取得条件】 種族が【ファンガイア】【命運】1.5点消費。

【ガジェット】

【礼儀】 ■■■■ (MS38p)

【キバット族コネ】 □□□ (26p)

【能力値割り振り点】

【肉】+2【運】+4【器】+1【意】+1【機】+2



分岐点の鍵

本人の望むと望まざるにかかわらず、
世界の鍵を握る者。

【取得条件】 なし

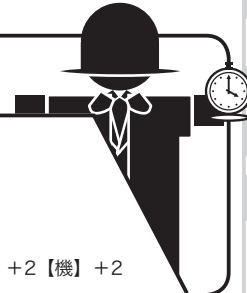
【ガジェット】

【分岐点の鍵】 ■■■■ (27p)

【幸運】 □□■ (MS37p)

【能力値割り振り点】

【肉】+2【運】+2【器】+2【意】+2【機】+2



3WA構成員

対ファンガイアを中心に活動する民間の対未確認生命体組織の会員。

【取得条件】 なし。

【ガジェット】

【3WA】 ■■■■ (46p)

【未確認生命体知識】 ■■■■ (MS38p)

【能力値割り振り点】

【肉】+2【運】+4【器】+1【意】+1【機】+2



はぐれイマジン

現代へやってきたイマジンの一人。

【取得条件】 【命運】1点消費。

【ガジェット】

【支配憑依】 ■■■■ (30p)

【自由憑依】 ■■■■ (31p)

【能力値割り振り点】

【肉】+1【運】+3【器】+2【意】+2【機】+2



界渡り

大ショッカーの一員（あるいは以前）。界渡り
の能力で世界を渡り、ライダーを探す。

【取得条件】 【命運】2点消費。

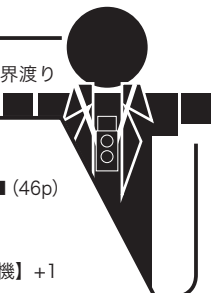
【ガジェット】

【界渡り】 ■■■■ (28p) 【大ショッカー】 ■■■■ (46p)

【カメンライドシステム】 □□□ (47p)

【能力値割り振り点】

【肉】+2【運】+3【器】+2【意】+2【機】+1



擬似魔皇甲冑装着者

3WAが開発した擬似魔皇甲冑の装着者。

【取得条件】 【命運】1.5点消費。

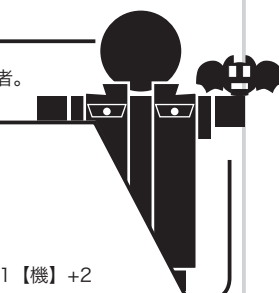
【ガジェット】

【3WA】 ■■■■ (46p)

【擬似魔皇甲冑】 □□□ (46p)

【能力値割り振り点】

【肉】+2【運】+4【器】+1【意】+1【機】+2



追跡者

多次元世界を侵攻する悪の組織「大ショッカー」
を追って世界を巡る者。

【取得条件】 【命運】2.5点消費。

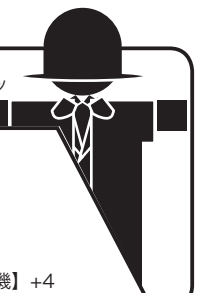
【ガジェット】

【界渡り】 ■■■■ (28p)

【共有追加行動】 □□■ (27p)

【能力値割り振り点】

【肉】+1【運】+1【器】+1【意】+3【機】+4



時間警察

時間犯罪者を捕まえる時間警察。変身には「人
工イマジン」のパートナーが必要。

【取得条件】 【命運】1.5点消費。

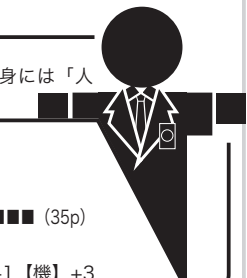
【ガジェット】

【オーラスーツ】 □□□ (33p)

【時の特異点】 ■■■■ (27p) 【時間警察】 ■■■■ (35p)

【能力値割り振り点】

【肉】+2【運】+2【器】+2【意】+1【機】+3



電王

オーラスーツを身にまとう時間鉄道の執行者。
または同等の能力者。

【取得条件】 【命運】1点消費。

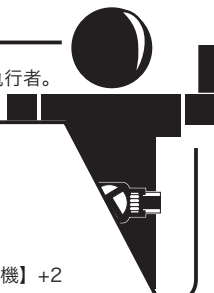
【ガジェット】

【オーラスーツ】 □□□ (33p)

【時の特異点】 ■■■■ (27p)

【能力値割り振り点】

【肉】+1【運】+3【器】+3【意】+1【機】+2



オーナー

時間鉄道の車両、時の列車を運行する
時間の番人。

【取得条件】 【命運】3.2点消費。

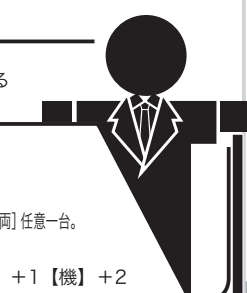
【ガジェット】

【時間鉄道員】 ■■■■ (34p)

【チャーハン崩し開眼】 ■■■■ (24p) 時の列車【戦闘車両】任意一台。

【能力値割り振り点】

【肉】+3【運】+3【器】+1【意】+1【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

本能回避

<説明>あなたは直感や運で【超加速状態】の攻撃を回避できる。
<効果>【超加速状態】の攻撃は通常【回避判定《受け》】でしか判定できないが、【回避判定《避け》】も選択可能になる。

【取得条件】【命運】1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。

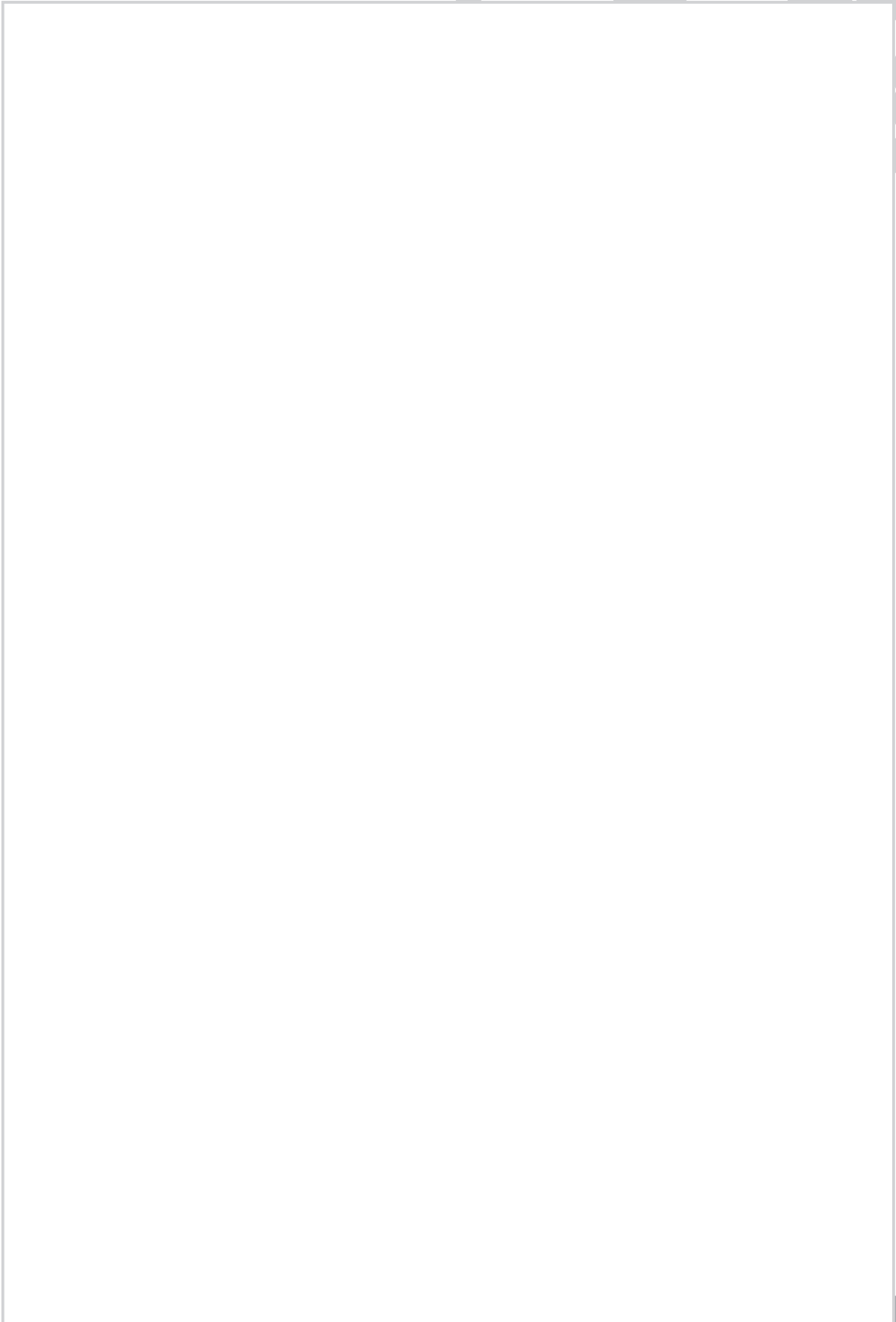
【発動条件】

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。



才能のガジェット

大凶運



<説明>あなたは恐ろしく運が悪い。日常的についでいないためケガも絶えない。ただし、それで死んでしまうということはない。

<効果>セッション中に自主的に判定ロール時に成功の目を「6」のみにしてロールを行う必要がある。1 回行くと使用回数が減り、全て使用すると [肉体 HP] が +20 点回復する。

【取得条件】【人間系】の取得。【命運】0.5 点消費。

【発動条件】非戦闘中。行為判定前。

チャーハン崩し開眼



<説明>チャーハンをドーム状に盛って、中心に旗を立てて相手と交互にスプーンですくって食べていき、最初に旗を倒した方が負けというゲーム。「時間鉄道員」がよく行なう遊び。

<効果>対戦は【器用】の劇的判定ロールで行い、難易度はチャーハンのサイズなどにより GM が任意に決定する（目安は 10 ～ 20 程度）。先に達成した方が「勝ち」となる。「チャーハン崩し」自体は、[ガジェット]を持っていなくてもできるが、この[ガジェット]を持っていると判定に +5 個される。

【取得条件】【命運】0.2 点消費。

【発動条件】非戦闘中。

カウントダウン・キル



<説明>相手を倒すまでのカウントダウンを行い、予告どおりのタイミングで相手を倒す。

<効果>任意一体に対し、戦闘開始時に自分の手番に、何ラウンドで倒すかラウンド数を宣言。そのラウンドに倒すことができたならあなたの [肉体 HP] が直ちに +10 点回復する。ただし、予告ラウンドに倒したとしても自分で倒していない場合は効果はない。1 戦闘に一度しか使用できない。宣言に行動回数の消費はない。

【取得条件】【命運】0.5 点消費。

【発動条件】戦闘中任意。

退行催眠

□□□

<説明>催眠を利用して過去の記憶を引き出す心理療法のひとつ。失われた記憶を取り戻すことができるとされる。

<効果>歴史が書き換えられるなど特殊な方法によって記憶を失ったわけでないならば判定に成功することによって記憶を1エピソード思い出せる（詳細はGM判断）。

【取得条件】【命運】0.5点消費。

【発動条件】静かな場所で非戦闘中30分程度。

超居眠り

□□□

<説明>一度眠ったらここでもおきない。

<効果>あなたがおきることを宣言しないなら、決して起きない。使用回数を使ってシーン開始時に眠り1シーン起きなかった場合、【肉体HP】が10点回復する。

【取得条件】【命運】0.5点消費。

【発動条件】任意。

笑いのツボ

□□■

<説明>身体の主に首にあるツボを押すことで対象を笑わせる。笑いは強制的なもので、行動を奪う。

<効果>素手、あるいは「○○格闘」での近接攻撃を行なう場合、【命中判定】前に宣言することで、その攻撃が命中した場合に、相手は自動的に【拘束状態】となり、イニシアティブを2つ遅らせる。その間対象は【拘束状態】が続く。対象は新たな手番になれば行動可能となる。素手、あるいは「○○格闘」による本来のダメージや特殊効果は無効となる。

【取得条件】DAである。【命運】1点。

【発動条件】命中判定前。

だいたい分かった

■ ■ ■ ■

<説明>「だいたい分かった」あなたは直感と憶測にもとづく推理で答えを導く。

<効果>推理を行なう場合【意思】【機知】などの【判定ロール】に+3個される。

【取得条件】【命運】1点。

【発動条件】常駐。

演奏

■ ■ ■ ■

<説明>あなたは任意1種類の楽器演奏に熟練している。

<効果>属性【音撃】の攻撃を使用した場合【DP修正】+1点を得る。

【取得条件】【命運】0.5点消費。

【発動条件】常駐。

楽器作り

■ ■ ■ ■

<説明>バイオリンやピアノなど楽器を作ったり調律する技術。通常の楽器だけでなく、音撃武器の修理や強化にも応用可能。

<効果>取得時に製作できる楽器の種類を1つ決め演出などで楽器が故障した場合に修復する判定に+5個。また、同系統の音撃武器をメンテナンスでき「その音撃武器のメンテナンスを行った」シーンを演出することで、1セッションの間【命中修正】+1個の強化が可能。効果は重複しない。

【取得条件】【命運】0.5点消費。

【発動条件】常駐。

社会のガジェット

キバット族コネ

□□□

<説明>あなたは何らかの理由で「キバット族」の協力者とともに行動している。どんな事情で協力関係にあるかはプレイヤーとGMで設定を相談すること。いずれの場合もあなたの目的にしたがって行動してくれる。

<効果>効果は【サガーク族】(39p)の【ガジェット】とまったく同じ。協力者として得られるキバット族は、PCや簡易エネミーの「キバット」のように扱わず、ルールのにはあくまで変身装置の扱いとなる。あはた自身はこの【ガジェット】で、【魔皇甲冑】(47p)の効果を得て、【基本変身】できる。変身にはこの【ガジェット】の使用回数を1回消費する。この【ガジェット】は簡易エネミーの「キバット」としては扱わない。

【取得条件】【負の組成】の取得。【命運】2点消費。

【発動条件】行動回数1回。

体質のガジェット

半魔の血

■ ■ ■

<説明>魔族は人間体の姿で人間と交配することが可能。そのため人間の中にも魔族としての血を色濃く残すものがある。両親の片方が魔族だった場合が典型的な例だが、数世代前に魔族の血が混じていた場合、偶然的に先祖帰りして魔族としての力を獲得する人間も存在する。

<効果>この【ガジェット】を取得していると、種族が人間の場合でも自動的に【負の組成】の【ガジェット】が取得される。種族による【能力値割振り点】が15点となる。

【取得条件】種族が【人間】である。【命運】1.5点消費。

【発動条件】常駐。

この世アレルギー

■ ■ ■

<説明>社会との関係を拒絶し、人間関係を絶ってしまう精神的アレルギー体質。社会や人とかかわるとくしゃみと鼻水、目のかゆみなど、花粉症のようなアレルギー反応を起こす。

<効果>社会活動や人間関係にかかわる行為にデリケートになり警戒心が増す。【機知】+1点。

【取得条件】【命運】1点消費。

【発動条件】常駐。

子ども化

■ ■ ■

<説明>時間のゆがみの影響を受けた【時の特異点】を持つ者は時として少年(少女)の姿になってしまう場合がある。あなたは実際の年齢よりも若く、小学生程度の外見になってしまう。ただし、記憶やゲーム上のデータのな変更は特にならない。GMは外見年齢のせいで信用度が減って説得するような行為が困難になる場合があることにしても良い。変身すると通常の大人の身長になる。

<効果>ルールの修正は特にならない。

【取得条件】【時の特異点】の取得。【命運】消費なし。

【発動条件】常駐。

エンペラーバット化

□ ■ ■ ■

<説明>ファンガイアの伝説に登場する伝説の魔獣「エンペラーバット」として語られる忌まわしき存在。なぜなら「エンペラーバット」は魔族と異種族(人間)の混血が「魔皇甲冑」を身につけて覚醒した姿だからである。その姿は巨大な翼竜やコウモリの様である。

<効果>効果が発動すると魔獣「エンペラーバット」になる。【飛行・2】 ■ ■ ■ (MS44p)の【ガジェット】が使用可能となる。攻撃方法は制限され「エンペラーバット攻撃表」から【命運】を支払って購入した攻撃方法のみ可能。この変身は2ラウンド継続する。

【取得条件】【半魔の血】の取得。【命運】2点消費。

【発動条件】【ファイナルウェイクアップ】で「ファイナルウェイクアップ」している。行動回数1回。

異界適応

■ ■ ■

NPC用

<説明>パラレルワールドの干渉により変質したミラーモンスターの中には現実世界での活動制限が無くなったものもある。

<効果>この【ガジェット】を持つミラーモンスターは、現実世界での活動制限が無くなる。

【取得条件】ミラーモンスターである。【命運】消費なし。

【発動条件】常駐。

超常能力のガジェット

時の特異点



<説明>この【ガジェット】を持っている者はあらゆる時間の干渉を受けない。何らかの事情で過去が改変されても影響を受けず、もし、あなたが本来属する時間が消滅しても、本人だけは消滅しない。破壊された時間を復元する際に特異点の記憶を中心に人々の記憶の力によって時間を元に修復することができる。この効果は具体的なルールで管理されるものではなく GM が任意に演出として使用してよい。詳しくはワールドガイド参照。

<効果>この【ガジェット】の副次効果として、イマジンによる憑依を受けても意思を支配されることはない。行動についてもあなたが許可しなければ、支配されることはない。

【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。

分岐点の鍵



<説明>その時間の流れにおいて、きわめて重要な意味を成す者。そのものの生死が、その後の時間の流れに大きな影響を与える。「イマジン」たちは、この特性を持った人間を抹殺して自分たちの消滅を防ごうとしている。【分岐点の鍵】は何人もいる。また、誰が【分岐点の鍵】なのかを知覚することはできない。歴史の流れを見極めることでのみ彼等の存在を特定することができる。

<効果>ゲーム的な効果は無い。この【ガジェット】を持つものは「イマジン」に狙われる可能性が高い。

【取得条件】なし。
【発動条件】常駐。

強いオーラ



<説明>強靱な精神力、オルタフォースを兼ね備えたものは、「イマジン」でなくても「オーラアーマー」を自ら生成することができる。

<効果>【オーラスーツ】の【ガジェット】で変身した際に「イマジン」が憑依した場合と同じように「オーラアーマー」が生成される。変身後の能力値に+7点追加され、【追加HP】+10点を与える。「オーラスーツ」を装着中に「イマジン」が憑依した場合、上記の効果ではなく【オーラスーツ】(33p)のルールに従う。【基本変身】。

【取得条件】BAである。種族が【人間】である。【オーラスーツ】の取得。【命運】0.5点消費。
【発動条件】常駐。

こじ開け能力



NPC用

<説明>超常の力に目覚めた「時の特異点」は契約とは関係なく任意の相手の体に記憶の扉を開くことができる。自分自身の扉も開くことが可能。自分の扉を開いたなら自分の存在している範囲で任意の過去へ繋げることができる。

<効果>使用回数を消費することで、半径20m以内の視界内にいる任意1体の人間に対して「記憶の扉」を強制的に開くことができる(【ガジェット】【記憶の扉】30pと同じ扱い)。自分の扉を開くことも可能だが、その場合は使用回数以外に【命運】1点を消費する。

【取得条件】【時の特異点】取得。【命運】0.5点消費。
【発動条件】行動定数1回。

界渡り

<説明>あなたは多次元宇宙世界を渡る特異能力を宿している。GMが望むなら、この能力者は次元を渡った際に、その矛盾を緩和するため渡った次元での設定を与えられる場合があるとしても良い（例・原典「ディケイド」では、「クウガの世界」へ訪れた際には、警官の姿となり、その立場を与えられた）。

<効果>この【ガジェット】を取得しただけではその力は弱く、コントロールもできない。演出としてGMが何かの拍子に偶然発動を行なうこともある。このガジェットをコントロールするには、下記の表から【命運】を支払い任意の力を取得する事で可能となる。

名称	命運	備考
次元移動 □□■	1	オーロラ状のバールを越えて、PCのいるシーンであれば、異なる次元であっても登場可能。任意のシーンに登場可能。戦闘中の場合、どのタイミングで登場できるかはGM判断。NPCの場合はPCのいないシーンにも出現可能。行動回数1回。
次元撤退 □■■	1	オーロラ状のバールを使用してシーンから撤退する能力。自分の手番の最初に発動でき、自分と任意の者（シーン内の希望者）を戦闘シーンから離脱させられる。一緒に離脱できるのは希望者のみ。また、この離脱を追跡することはできない。行動回数1回。
異界からの召喚 □□□ NPC用	1	異世界のライダーや怪人を召喚できる。簡易エネミーを召喚可能。データは各ルールブックから選択する。呼び出せる数などはGM判断。行動回数全消費。

【取得条件】【命運】0.5点消費。

【発動条件】常駐。個別の効果に付いては上記参照。

ライダー返し

□□□ NPC用

<説明>伝説の戦士「仮面ライダー」を打ち破る能力。「仮面ライダー」の放つ必殺技をことごとく打ち返すことができる。その能力の演出的な設定（科学的なバリアとか、柔術の奥義、魔術結界など）は任意。

<効果>【決め技】を使用した攻撃を受けた場合、ダメージが確定した時点でこの【ガジェット】の使用を宣言し受ける予定だったダメージをそのまま攻撃した相手に打ち返すことが可能（【必殺技】【トドメ技】の場合、跳ね返ってくるダメージは、倍加していないダメージとなる）。ただし【アクトカード】の50【必殺技】か、【トドメ技】（MS44p）を使用し、HPを0以下にできるダメージがでた場合は【決め技】を使用していても【ライダー返し】の効果は発動しない。跳ね返った攻撃のルール上の処理は、相手が自分で自分を攻撃した扱いとなる。【回避判定】などは通常通り行える。

【取得条件】【怪人体】の取得。【命運】2点消費。

【発動条件】上記参照。

イメージのガジェット

精神体

<説明>「イマジン」を構成する基本的な体質を表す[ガジェット]。現代にやってきたばかりの「イマジン」は実体の無い発光体である。高速で空中を飛びまわり、人間(人間系を持つもの)に接触することで、「仮契約」となる。

「仮契約」とすると、「イマジン」は砂のような粒子状の身体で、上下に切り離されて反転したような状態の姿として現れる。この状態では一切の戦闘力はなく、攻撃を受けると砂が崩れる不安定な存在。移動と会話程度しか行えない。

「イマジン」は、完全な実体を持つためには「本契約」を行わなくてはならない(ゲーム的には【怪人体】(MS44)の別途取得が必要。使用回数■■■の常駐として扱う)。「本契約」は契約者(接触した人間)の望みをかなえる約束をすることで、本契約した「イマジン」は実体化し【怪人体】となる(【怪人体】は別途【命運】を支払って取得が必要)。契約の際「イマジン」は決まり文句として「お前の望みを言え。どんな望みもかなえてやる。お前の払う代償はたったひとつ」と言う(その代償とは「過去」である)。怪人の姿は、契約者の記憶にある寓話に登場する怪物などのイメージを読み取ったものである。以後、その姿が「怪人体」時の基本的な外見となる。イマジンと「仮契約」や「本契約」した者は、体からは時折砂がこぼれ落ちるような現象が見られる。これは、粒子化した精神エネルギーで、すぐに消え実害は無いが契約者を見つける特徴となる。【オーラスーツ】(33p)を持っているものはこの現象は起きない。契約するかどうかは契約者と「イマジン」の同意による。一度契約すると内容は変更できない。(解釈の変更は可能)

<効果>ゲーム的運用として、発光体状態でストーリーを進めることはできない。初登場時の演出程度にとどめ、プレイ時は「仮契約」か「本契約」していること。

契約を希望する場合、通常は【簡易契約者】(31p)の[ガジェット]を取得すること。PCやNPCと契約する場合、対象となるPCのプレイヤー、NPCの場合GMの許可が必要。「仮契約」「本契約」はGMが許可しない限り、戦闘中に行うことはできない。

【精神体】の「仮契約」状態は[ガジェット][アクトカード][命運]がすべて使用不能であり、戦闘能力も無く戦闘シーンへの参加も出来ない。何らかの事情でダメージを受ける場合は通常通りに適用するが、回避判定は常に《受け》を選択して判定に失敗(出目が全て1)した扱いとなる。

【取得条件】種族【イマジン】である。

【発動条件】上記参照。

憑依能力

<説明>「仮契約」または「本契約」している契約者(29p【精神体】参照)に憑依する能力。憑依できるのは本人が直接契約した人間だけである。また、契約する前の時間ヘタムワープした場合も同一人物であれば憑依可能となる。

憑依すると、その人間の行動と人格は「イマジン」にのっとりられる(「イマジン」が許可すれば意識の共有や行動を一時的に契約者にゆだねることも可能)。身体能力に加え、少し外見も変化する(イメージにあわせて服装が変わったり、メガネなど小物が追加される場合もある)。

<効果>憑依は「憑依ルール」に準じる。憑依は契約者のプレイヤー(もしくはGM)の同意が無いと不可能。憑依は1行動を消費する。存在の希薄な「イマジン」は契約者の記憶に依存している。契約中の契約者が死亡すると「イマジン」は消滅(死亡)する。特にルールの制限は無いが、GMは演出としては契約者が記憶を失った場合も1シーン程度の時間をかけて消滅してしまうとしてもよい。契約者が戦闘不能を選んだ場合は契約者が気絶するだけで、「イマジン」は契約状態に準じた姿(精神体か怪人体)で契約者の肉体から抜け出し、隣接マスに出現可能。憑依を解除した瞬間は契約者は【意思】難易度1に成功しないと魂が抜けたかのように気絶し【気絶状態】となる。「本契約」中の肉体を持った「イマジン」が「契約者」の肉体に戻り、憑依した状態でシーンを終了すると、次のシーンには【肉体HP】が20点回復している。

【取得条件】種族【イマジン】である。

【発動条件】行動回数1回。

記憶の扉



＜説明＞契約者の望みをかなえることで契約者の体がファスナーで開けられたように開き、その中に記憶の門が発生、契約者が強く思い描いた過去の時間へ行くことができる。この方法で多くの「イマジン」は無差別に暴れ回り物理的な破壊活動によって「分岐点の鍵」と呼ばれる存在を滅ぼそうとしている。門を開かれた契約者はしばらく放心状態となる。

「イマジン」の「願いをかなえる」行為は厳密なものではなくこじつけだったりいい加減なものでもかまわない。例えば「なくしたキーホルダーを探してくれ」と頼んだなら「イマジン」は人々を襲って、目当てのキーホルダーに似たものを大量に奪い取ってくる。契約者が過去の思い出を強く思い描けるのならば、願いのかなえ方は乱暴なものでもよい。詳細は GM の判断にゆだねられる。

＜効果＞願いをかなえることで記憶の扉から過去へ移動可能となる。扉をくぐることができるのは、願いをかなえた「イマジン」のみ。「イマジン」が通過すると扉は閉まる。通過しなかった場合でも1～2分で閉じる。この門は一方通行であり、過去の時間の契約者の身体と繋がっている。この【ガジェット】の効果は幅が広く、どの対称にでも使用可能となるとセッションに破綻をきたす危険性があるため、ゲーム的には GM の指定する対象のみ使用可能となる。重複取得は不可。

【取得条件】種族【イマジン】である。

【発動条件】行動回数1回。

支配憑依



＜説明＞本来【時の特異点】を持つものに対しては憑依しても意思や行動を勝手に操ることはできないが、この【ガジェット】はある程度の強制力を持つ。

＜効果＞【時の特異点】を持つ者であっても強制的に行動を支配される。【意思】の難易度1判定に成功しないと10分、戦闘中なら1手番有効。ただし、この効果は「本契約」している相手にのみ有効。憑依の効果は【憑依能力】(29p)と同じ。使用回数は【憑依能力】のものを使用する。【憑依対抗判定】に+2個。

【取得条件】種族【イマジン】である。【命運】1点消費。

【発動条件】任意。

憑依開眼



＜説明＞通常、【時の特異点】を持つものに対しては憑依しても意思や行動を勝手に操ることはできないが、この【ガジェット】は完全な強制力を持つ。

＜効果＞憑依すると自動的に人格と行動はあなたの任意となる。ただし、この効果は「本契約」している相手にのみ有効。憑依の効果は【憑依能力】(29p)と同じ。使用回数は【憑依能力】のものを使用する。【憑依対抗判定】に+2個。

【取得条件】種族【イマジン】である。【命運】2.5点消費。

【発動条件】行動回数1回。

集団催眠



＜説明＞データを持たない NPC たちを踊らせたり、笑わせたりといった単純で危険行為に及ばない催眠にかける。

＜効果＞人ごみの中を逃げるなど、被催眠者を利用した妨害行為が可能。難易度2の判定を行なわせる。詳細は GM 判断。

【取得条件】種族が【イマジン】である。【命運】0.3点消費。

【発動条件】非戦闘中。行動回数1回。

イマジン装備化



＜説明＞「イマジン」は自らをオルタフォースの塊に変換し武器や装備の姿に変わることができる。

＜効果＞あなたは任意の装備を【武器表】(MS66-67p、AC56p)から選び、その姿へと変形して隣接マスの任意の相手に持たせることができる。武器の威力は【武器命中】+1個、【武器 DP】+2点強化される。武器の場合、複数の武器の能力を持った武器に変形することもできる(ロングソード+ピストルなど)。その場合は複合する武器全ての【命運】を支払う必要がある。武器として使用する場合は、機能の切り替えに行動回数を消費する必要はない。「○○格闘」は複合した武器にはできないが武器・防具両方の効果を得る。【決め技】は選択できない。一度設定した内容は変更できない。

防具の場合【防具表】(MS68p)から選び、防具としての性能は【受け】【避け】+1個、【追加 HP】(本来の追加 HP)+10点を得る。防具は武器のように複合することはできない。装備となっている「イマジン」は、会話や【アクトカード】のトレードは可能だが行動はできない。「○○格闘」を装備化として扱いたいなら、装備化時の装備としての姿も決定すること(例・「達人格闘」へ装備化するので、チャイナ服姿に変形など)。装備が無い状態では効果はない。

さらに【命運】を+1点支払うことで、装備化した「イマジン」に【フルチャージ】 (73p)の効果を得られる。

【取得条件】種族「イマジン」である。変形する装備と同じ【命運】+1点が必要点。

【発動条件】行動回数1回。

自由憑依



＜説明＞通常「仮契約」か「本契約」をした者としか行えない「憑依」を、誰とでも行うことができる。

＜効果＞憑依する場合、相手のPCのプレイヤーあるいはNPCならGMに許可を得る必要がある。許可が得られれば憑依可能。憑依方法は2つから選べる。ひとつは【憑依能力】(29p)と同じ扱い。もうひとつは、相手のデータをそのまま使用するだけで、データの変化がない方法。つまり「イマジン」のプレイヤーは相手のキャラクターシートを借りてプレイすることになる。使用回数は【憑依能力】のものを使用する。

【取得条件】種族【イマジン】である。【命運】1点消費。

【発動条件】行動回数1回。

イマジン追加装甲



＜説明＞「イマジン」が追加装甲となって装備される。「イマジン」が「オーラスーツ」を装備した者に憑依する場合、通常は「オーラアーマー」として装備される(【オーラスーツ】33p参照)がこの【ガジェット】は「強化変身」扱いとなり、「オーラスーツ」へ強化装甲として追加装備される。利点として、「オーラスーツ」使用者はそのままに、「イマジン」の【ガジェット】を使用することができるようになる。

＜効果＞あなたの行動手番で、隣接した「オーラスーツ」を装備したあなたの契約者に対して適用される。ベースとなるデータを【防具表】(MS68p)から選び、防具としての性能には【受け】【避け】+2個、【追加HP】は、防具本来の【追加HP】+10点を得る。扱いは「強化変身」である。ただし、装備になっている間、あなたは行動することはできない。解除したい場合、契約者の手番の最初に解除を宣言する必要がある。

【取得条件】種族が【イマジン】である。変形する防具と同じ【命運】+1.5点消費。

【発動条件】行動回数1回。

同時憑依



＜説明＞「イマジン」がすでに憑依している相手に対してさらに憑依することを可能にする。通常は1人に対して1体の「イマジン」しか憑依できないが、この【ガジェット】を持っている「イマジン」は、それを無視して憑依することが可能。ただし、憑依する相手が【時の特異点】(27p)をもっていないとてはならない。憑依時の人格や行動の支配権は「契約者」にある。複数体が憑依して「オーラスーツ」を使用した場合、その外見も変わり、「電仮面」も複数出現する。

＜効果＞複数体の「イマジン」が憑依した状態で【オーラスーツ】(33p)の【ガジェット】を使用する場合、1体追加されるごとに(2体目から)【追加HP】が+10点。また「決め技」に分類される攻撃のダメージに+5点追加される。効果適用は最大5体を上限とする。ただし、演出的にそれ以上の数が憑依してもかまわない。

「オーラスーツ」使用時は最初に憑依した、あるいは契約者が決定した1体がベースのデータとなる(【オーラスーツ】33p参照)が、1行動を消費することで、同時憑依している他の「イマジン」のベースデータを切り替えることが可能。ただしHPが切り替わることはない(【ガジェット】は切り替わる)。ベースの「イマジン」が変わるとスーツの外見も変化する。使用回数は【憑依能力】のものを使用する。

【取得条件】種族【イマジン】である。【命運】1点消費。

【発動条件】常駐。

簡易契約者



＜説明＞PCやNPCが契約者として使用できない場合に取得する簡易NPC。簡易契約者の操作はPLが指定した他のPLかGMが担当する。

＜効果＞戦闘能力はなく、データは簡易NPC「一般人」(MS75p)を使用。「時の特異点」ではない。

【取得条件】種族「イマジン」である。【命運】1点消費。

【発動条件】常駐。

縮小化能力



＜説明＞「イマジン」など【オルタライフ】（AC51p）を持つものを一時的に縮小化し無力化する。

＜効果＞シーン内の任意の【オルタライフ】すべては【意思】難易度1の判定に失敗すると小人のように小さくなる。効果は最大10分間まで。縮小化した者はゲーム上の処理としては行動不能とし「ガジェット」も使用できない。演出的には動いたりしゃべったりしてよい。敵も自分も攻撃不能となる。この効果はPCはプレイヤー、NPCはGMの判断で任意に解除できる（キャラクターの意思で解除できるわけではないので注意）。

【取得条件】種族が【イマジン】である。【命運】0.3点消費。
【発動条件】非戦闘中。

遠隔伝言



＜説明＞離れた状態でも契約者の口を借りて自分の言葉を伝えられる。

＜効果＞効果は最大5分程度。契約者は意識があるなら、勝手に自分が喋りだしたことを認識できる。意識のない時も喋らせられる。

【取得条件】種族が【イマジン】である。【命運】0.3点消費。
【発動条件】非戦闘中。

強制憑依



NPC用

＜説明＞本来契約者とししか行えない憑依を誰とでも行うことができる。

＜効果＞隣接して憑依を宣言することで憑依可能。相手が望まない場合は【意思】の対抗ロールとなる。憑依の効果は【憑依能力】（29p）と同じ。使用回数は【憑依能力】のものを使用する。【憑依対抗判定】に+5個。

【取得条件】種族【イマジン】である。【命運】1点消費。
【発動条件】行動回数1回。

ギガンデス化



NPC用

＜説明＞【肉体HP】が0以下になった場合「イマジン」は、そのイメージが暴走し「ギガンデス」と呼ばれる巨大なイメージの怪物へと姿を変える。「ギガンデス」となった「イマジン」は自我を失い、もう二度と「イマジン」に戻ることはない。

＜効果＞この【ガジェット】を持っていると【肉体HP】が0以下になった場合【簡易NPC・モンスター】から「ギガンデス」（32p）の任意どれかの姿になる。倒された場合、【死亡】として扱われる。変身する「ギガンデス」には基本的な法則があり、空を飛ぶイマジン「ギガンデスヘブン」に、海や大地を這うイマジン「ギガンデスハデス」に、地上を走るイマジン「ギガンデスヘル」となる。例外もある。

【取得条件】種族が【イマジン】である。【命運】1点。
【発動条件】【肉体HP】が0以下になった場合。

分離体



NPC用

＜説明＞怪人体を得た「イマジン」の中には2体に分身できる者もいる。分身は性格や見た目が異なる場合もある。モチーフとなった動植物が1種ではない場合、分身することで個別のモチーフとなる場合もある。例・最初はウサギとカメの混じり合った姿だったが、二体に分裂すると、それぞれウサギとカメのイマジンになった。

＜効果＞同一データの別キャラクターを作成し個別のキャラクターとして扱う。【行動共有ルール】は使用しない。【命運】を追加で1点支払うこと、分離体はさらに1体追加される。分離体は任意に再度融合する事が可能。融合時には【ガジェット】の使用回数や残りHPは少ない数値が適用される。再度分離する場合は、融合後の数値で分離するため、再融合はデメリットが多い。分離中でも【アクトカード】や【命運】は1人分を共有する。【ギガンデス化】（32p）を取得している場合、分離体に別れていればそれぞれ条件を満たした段階で個別にギガンデスとなる。詳細は【ギガンデス化】（32p）参照。GMが任意で作成した「ギガンデス」を使用しても良い。

【取得条件】種族が【イマジン】である。【命運】1点消費。
【発動条件】行動回数1回。

時間鉄道のガジェット

オーラスーツ

<説明>「時間鉄道」の「オーナー」が管理している装備。あなたが「時間鉄道」関係者でない場合は所持している理由を設定すること。【時の特異点】を持つ者がベルト状変身装置ターミナルバックルにバスホート状のライダーパスをかざすことで変身する姿。その姿は一般に「時間鉄道」の執行者として「電王」と呼ばれている。「時間鉄道」と関係のない「オーラスーツ」使用者は独自の呼び名を名乗る場合が多い。例・牙王、幽汽など。「イマジン」が憑依状態にないオーラスーツの基本的な姿は「プラットフォーム」(「基本変身」)と呼ばれる黒いライダースーツのような全身を覆うスーツ。「イマジン」が憑依している場合「イマジン」の特性に合った独自のフォームとなる。外見は「イマジン」により異なるが「電仮面」と呼ばれる仮面が必ず付く。「イマジン」が憑依することで、「イマジン」は「オーラアーマー」と呼ばれる装甲に変化して「オーラスーツ」に装備される。憑依状態であるため行動や発言は憑依中の「イマジン」に一任される。憑依状態が解除された場合「プラットフォーム」に戻る。ゲーム的制限は無いが「イマジン」との契約状態が弱まった場合も「プラットフォーム」になることがある。

<効果>基本の「プラットフォーム」になると、追加装甲として[追加 HP]+10点 が得られる。「イマジン」が憑依して「オーラアーマー」となるフォームでは逆に「イマジン」のデータがベースとなる(特例的に[怪人体]時のデータで扱う)。つまりその「イマジン」が変身した扱いとなり、データは[能力値]も[副能力値]も[ガジェット]も全て「イマジン」のものに変更される。「プラットフォーム」の[追加 HP]+10点は追加されたままとする(すでに減っている場合追加はされない)。キャラクターの操作も「イマジン」のプレイヤーが行なう。注意すべきこととして「イマジン」が憑依したフォームも「プラットフォーム」も「基本変身」として扱うこと。また、このガジェットを取得すると[オーラウェポン装備]66p から「ガッシャーシステム」をひとつ自動取得(ベース武器分は別途)。それ以外のもも別途【命運】を支払って取得可能。変身時に任意に装備される。「イマジン」が憑依したフォームには固有の名称が付く。原典では剣を使う「イマジン」の「モモタロス」が憑依した「ソードフォーム」や、白鳥の「イマジン」の「ジーク」が憑依した「ウィングフォーム」等がある。

【取得条件】BA か SA である。【時の特異点】か【オルタライフ】か【疑似特異点カード】の取得。【命運】1.5点消費。
【発動条件】行動回数1回。

追跡チケット

<説明>「時間鉄道」の「オーナー」から発行されるチケットで、「イマジン」の契約者が記憶の門を開いた場合、このチケットを契約者にかざすことで、契約を行った「イマジン」の姿、向かった時代が表示される。これを手がかりに、「イマジン」追跡が可能となる。

<効果>このカードで、「イマジン」の行き先が特定した場合「時の列車」を使用すれば目標のいる時代へ自動的にたどり着く。到着後、直ちに戦闘シーンになる場合、あなたと「時の列車」で登場した仲間(あなたが指定可能)はイニシアティブに+8個を得る。通常のシーンであれば特に効果はない。場所もかなり近くに到着する。詳細はGMの判断。「時の列車」を使用するには、あなたが「時の列車」に乗れなくてはならない。協力してくれるPCかNPCに【時間鉄道員】(34p)を持ちさらに「時の列車」(63p)を持っているものがある場合か、あなたがたのPCなどの協力者が【オーナーコネ】(34p)を持っている必要がある。

【取得条件】【時の特異点】の取得。詳細は本文参照。【命運】0.5点消費。

【発動条件】非戦闘中。詳細は本文参照。

ライナーフォーム



<説明>「イマジン」を憑依させずに発動する強化フォーム。「ケータロス」と呼ばれる強化装置により、何らかの事情で憑依できなくなった「イマジン」の力を「デンカメンウエボン」という武器の形にして受信、同時に「オーラスーツ」も強化されスーツの外見が変わる。ただしスーツの強度を高めることはできるが、「イマジン」と入れ替わった訳ではないので戦闘力が向上するわけではない。この【強化変身】に力を貸す契約している「イマジン」は「時の列車」内に設置された送信装置「デンカメンシステム」（自動取得）に乗っていないとてならない。「契約者」と会話や【アクトカード】の交換が可能。「アイデアを思いつく」というような肉体的行動を必要としない能力値の【判定ロール】は行っても良いし、【アクトカード】の使用もできる（GM判断）。

<効果>この変身は【強化変身】で【最強変身】として扱うが、「プラットフォーム」～「ライナーフォーム」の変身を1行動で行なえる。【追加HP】+30点。また、【オーラウェポン装備】の「デンカメンウエボン」（67p）がひとつ自動的に得られる。この変身は「憑依状態」ではないため「契約者」が操る。「イマジン」は「憑依ルール」の様に【アクトカード】を使用できる。この変身は「憑依状態」ではないため「契約者」が操り、データも全て「契約者」の数値となる。

【取得条件】BAである。【オーラスーツ】、【ケータロス】取得。【命運】1点。

【発動条件】「イマジン」が憑依していない。「イマジン」が「時の列車」内に設置された送信機に乗っている。行動回数1回。

オーナーコネ



<説明>「時間鉄道」で「時の列車」を運行している者「オーナー」（NPC）と協力関係にある。

<効果>この【ガジェット】を持つ者は「時の列車」への乗車許可を得られたり、【追跡チケット】を使用する場合などに恩恵を得られる。他の【ガジェット】の【取得条件】に「時の列車」とある場合、この【ガジェット】で代用できる。ただし、PCの都合で「時の列車」を動かすことはできない。

【取得条件】【命運】0.5点消費。

【発動条件】常駐。

時間鉄道員



<説明>あらゆる時間を旅する「時間鉄道」の職員。荒野のような不思議な世界を走る鉄道を管理し、鉄道のダイヤのように時間の流れを守ることを目的としている。鉄道員の出身はさまざまで、異なる時間やパラレルワールドの住人が鉄道員である。あなたは時間や時間鉄道についてのさまざまな知識を持っている。時間鉄道について詳しくはワールドガイド参照。

<効果>時間や時間鉄道、パラレルワールドについてのさまざまな知識について判定ロール（【機知】などの判定）が行える。その判定に+3個をえる。また、【時の列車表】と【時の列車装備】から装備を取得することで「オーナー」と呼ばれる時の列車の所有者になれる。この【ガジェット】を取得したものは【時の列車表】から任意1両の【戦闘車両】を自動的に得られる。

【取得条件】【命運】3点消費。

【発動条件】常駐。

擬似特異点カード



<説明>自らの記憶をエネルギー源に作られたカードを使用して【時の特異点】ではない者が、同じように「オーラスーツ」を使用できるようになる。ただし、それと引換にあなたは自分が存在していたという記憶を少しずつ奪われていく。これは、あなた自身の記憶がなくなるのではなく、あなたを知っている人たちの「あなたのことを知っている記憶」が無くなっていくのである。この効果は【時の特異点】を持つ者に対しても例外なく効果を及ぼす。そしてだれもあなたのことを知らなくなると、あなたの存在は消滅する。

<効果>【強いオーラ】と【時の特異点】を取得しているのと同様に扱うが、「電王」への変身ごとに使用回数が消費される。「電王」に変身するには別途【オーラスーツ】の【ガジェット】が必要。失われていく記憶についてはゲーム的な管理は行わない。

【取得条件】種族が【人間】である。【時の特異点】を取得していない。【命運】1点消費。

【発動条件】行動回数1回。

ケータロス



<説明>「イマジン」とのコミュニケーションを強化する携帯電話型強化装置。ケータロスを「オーラスーツ」の変身用ベルト「ターミナルバックル」にセットすることで変身する。現代の携帯電話と融合すれば、本当の携帯電話としても機能する。契約中の「イマジン」たちとケータロスを使用して遠隔地でも会話が可能となる。また「ライナーフォーム」や「クライマックスフォーム」への強化変身のキーアイテムとなる。

<効果>【強化変身】のキーアイテムであるためこの【ガジェット】単体では特別な効果はない。携帯電話として機能する。

【取得条件】【命運】1点消費。

【発動条件】常駐。

クライマックスフォーム



＜説明＞【同時憑依】(31p)で複数体の「イマジン」が憑依中の場合に【クライマックスフォーム】を使用することで「イマジン」の力を同時に発動する「強化変身」。憑依している「イマジン」の数の電仮面が出現する新たなフォームとなる。憑依中の「イマジン」の中から任意一体が行動権を得るが、「契約者」も含めて憑依中の「イマジン」は意識があり発言が可能。

＜効果＞【オーラスーツ】の【ガジェット】からの【強化変身】で【最強変身】。[追加HP]は憑依中の「イマジン」数×10点(最大+50点)。「決め技」に分類される攻撃の【武器DP】が憑依中の「イマジン」数×5点(最大+25点)。基本的には「憑依ルール」に準じるが【ガジェット】は「契約者」と憑依中の「イマジン」全員のもが使用可能となる。ベースの「イマジン」以外の【ガジェット】を使用する場合は、その【ガジェット】を本来持っているキャラクターが使用したものとして扱う。HPが0になった場合、「憑依ルール」通り憑依中の「イマジン」たちは隣接マスにはじかれ【肉体HP】は現状の1/2(切り捨て)となる。なお、【同時憑依】によるHPとDPへの強化は適用されない。【決め技】として「ボイスターズアタック」(67p)が使用可能になる。

【取得条件】BAである。【オーラスーツ】と【ケータロス】の取得。【命運】1.5点消費。

【発動条件】複数体の「イマジン」が憑依中である。【オーラスーツ】を装備中である。行動回数1回。

時間警察のガジェット

人工イマジン



＜説明＞あなたは「時間警察」がオルタフォースとプログラムから作り出した人造生命体「人工イマジン」である。通常のイマジンと異なり必ず「時間警察」の刑事と「本契約」している。しかし、その姿は「警察手帳」である。「人工イマジン」は「オーラスーツ」を制御するAIでありパートナーでもある。非変身時は手帳に収納されている。

＜効果＞この【ガジェット】を取得するとあなたは「人工イマジン」となる。基本的に「憑依ルール」(4p)の「本契約」状態であるが、「怪人体」ではなく手帳の姿として「時間警察」の刑事に所持されている。刑事が【オーラスーツ】(33p)を装備した場合【オーラスーツ】のルールに従って「イマジン」が憑依した状態での変身として扱う。手帳状態の「人工イマジン」は会話や【アクトカード】の使用は可能。手帳であるため、肉体的活動は行えない。「人工イマジン」は常に適切なアドバイスを行なえるため、あなたの【アクトカード】は変身中の刑事が自由に使用できる。

【取得条件】種族が【イマジン】である。【命運】1点消費。

【発動条件】常駐。

人工イマジン装置



＜説明＞「人工イマジン」を装備として扱える。

＜効果＞【強いオーラ】(27p)の【ガジェット】と同じ効果を得られる。演出上は「人工イマジン」の力で変身している。

【取得条件】BAかSAである。種族が【人間】か【オルタライフ】の取得。【オーラスーツ】の取得。【命運】0.5点消費。

【発動条件】常駐。

時間警察



＜説明＞時間犯罪から正しい時間の流れを守る時間警察。時間警察手帳を持ち、時間犯罪を犯した者を逮捕したり、場合によっては独自の権限で裁く事ができる。彼らは単独あるいは少数で犯罪捜査をする場合が多い。装備として「オーラスーツ」と「人工イマジン」を与えられている。

＜効果＞【オーラスーツ】の【ガジェット】の取得条件を無視して【オーラスーツ】取得可能(【命運】は必要)。ただし、変身した際にはパートナーの「人工イマジン」が必ず憑依しなければならない(【人工イマジン】35p参照)。効果は【オーラスーツ】(33p)のルールに従う。【基本変身】。装備として【時間警察装備】が取得可能。

【取得条件】BAかSAである。種族が【人間】か【オルタライフ】の取得。【オーラスーツ】の取得。【命運】0.5点消費。

【発動条件】上記参照。常駐。

名乗りのガジェット

俺、参上!!

□□□

<説明>「時の列車」が突然駆けつけて通り過ぎると「時の列車」に乗っていた PC や NPC を任意の者のみ瞬時に降車させられる。戦闘シーンならば GM の許す範囲のマスに任意に配置可能。

<効果>あなたが乗車許可を得た「時の列車」の中に居る時、列車の同乗者で同意する者を瞬時に降車させられる。降車させられる場所は必ず屋外でなければならず、あなた自身も必ず降車することになる。戦闘中は、ラウンドの終了時にのみ使用可能となり、イニシアティブを行って次のラウンドから参加可能となる。

【取得条件】「時の列車」に乗っている。【命運】1点消費。
【発動条件】上記参照。

釣られてみる?

□□□

<説明>あなたは言葉巧みに相手を魅了する事ができる。相手に思考させる隙を与えないすばやい誘惑で、相手を一時的にとりこにする。

<効果>この [ガジェット] の魅了効果は瞬間的である。相手と【意思】の対抗ルール（あなたには+3個）を行い勝てば相手はあなたに視線が釘付けとなり隙が生じる。その間にほかの人たちが行動したり、何かを奪い取ったりしても対象はすぐには気づかない。ただし、戦闘中には使用できず、一度判定に失敗した相手には効果がない。また異性を恋愛対象としてみていない同性愛者や、恋愛意識のない小さい子ども、動物、感情を持たないロボットなどは対象外。怪人は必ずしも対象外ではない。詳しくは GM 判断。オリジナルの決めゼリフに変更してもよい。

【取得条件】【命運】0.5点消費。
【発動条件】行為判定前。非戦闘中。

最初からクライマックス

□□■

<説明>自分を鼓舞し、テンションを上げることで、一時的に戦闘力を強化する [ガジェット]。

<効果>あなたは1戦闘中の【武器命中】+2個の効果を得る。他の [名乗りのガジェット] とは同じ戦闘に使用できない。オリジナルの決めゼリフに変更してもよい。効果は1戦闘中。

【取得条件】【命運】1点消費。
【発動条件】戦闘開始のイニシアティブ判定前。

俺の強さにお前が泣いた

□□■

<説明>相手を威嚇し、自らも戦闘力を高める [ガジェット]。

<効果>あなたは1戦闘中の【武器 DP】+3点の効果を得る。他の [名乗りのガジェット] とは同じ戦闘に使用できない。オリジナルの決めゼリフに変更してもよい。効果は1戦闘中。

【取得条件】【命運】1点消費。
【発動条件】戦闘開始のイニシアティブ判定前。

俺、退場!!

□□□

<説明>「時の列車」が駆けつけ通り過ぎる時、あなたは任意の PC や NPC と共に瞬時に乗車し引き揚げることができる。

<効果>あなたが乗車許可を得た「時の列車」へ、同意した者と共に乗車し退場することができる。乗車できる場所は必ず屋外やドーム施設内などの広い空間が必要であり（GM 判断）、あなた自身は必ず退場することになる。戦闘中は、ラウンドの終了時にのみ使用可能となり。列車が出現したラウンドに任意の者は退場する。

【取得条件】「時の列車」に乗っている。【命運】1点消費。
【発動条件】行動回数1回。

答えは聞いてない

□□■

<説明>相手の返事も聞かずに行動に出る。

<効果>使用するとイニシアティブの判定1回に+3個。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】0.5点消費。
【発動条件】イニシアティブ判定前。

最初に言うておく

□□■

<説明>戦闘前に自らの意思や威嚇のゼリフを発言することで、戦意を向上させる [ガジェット]。例・「最初に言うておく、俺は、かなり強い!!」

<効果>一時的に [肉体 HP] +10 点をえる。この数値は本来の [肉体 HP] の上限値を超えて取得できる。戦闘終了時に上限値を超えていた場合、その分は無くなる。他の [名乗りのガジェット] とは同じ戦闘に使用できない。オリジナルの決めゼリフに変更してもよい。

【取得条件】【命運】0.5点消費。
【発動条件】戦闘開始のイニシアティブ判定前。

ボスガジェット

亡者の兵隊

 NPC用

<説明>既に死んだ死者たちを理性を持たない状態で土などを媒体として蘇らせる。

<効果>怪人でも人間でも戦闘能力は同じで、【ベ集団のグロング】(MS77p)として扱う。出現させられる数は【意思】の数値と同じ人数まで。

[取得条件] BAである。種族【人間】以外。

[発動条件] 行動回数1回。

魔族のガジェット

魔族

<説明>キバット族やウルフェン族など、精神生命体「オプスクラム」によって生みだされた人類以外の魔法的な生態系。後に「魔族」と呼ばれる。

<効果>この【ガジェット】を持つ者は「ライフエナジー」(オルタフォース)を魔術的に作用させる能力に秀でているため【魔族能力】を使用できる。別途【命運】を支払って【魔族能力】57pから取得可能。

[取得条件] 追加取得不可。

[発動条件] 常駐。

ザンバットバット

<説明>あなたは自らのライフエナジーを集めて変身する黄金のコウモリ魔獣「ザンバットバット」になることができる。そして魔皇剣「ザンバットソード」(59p)の刀身に噛みつくことで剣の魔皇力を制御するパーツの一部となる。「ザンバットソード」の使用者は1行動を消費して刀身に噛み付いたあなた(ザンバットバット)をスライドさせることで魔法的な研磨を行い次の一撃にの威力を高められる。

<効果>あなたは「ザンバットバット」に変身し、シーン内の任意1つの「ザンバットソード」に自動的に装備される。これにより【意思】12点未満のPCが取得した場合でもNPC化せずに「ザンバットソード」を使用可能にする。

「ザンバットバット」への変身はひとりではなく複数の「魔族」が融合して行うこともできる(全員【ザンバットバット】必要)。「ザンバットソード」の使用者は1行動を消費して「ザンバットバット」をスライドさせることで次の一撃に【命中修正】+2個×「融合した魔族の数(最大3体)」個、【DP修正】+2点×「融合した魔族の数(最大3体)」点の効果を得る。変身した「魔族」の意識は維持され会話や【アクトカード】のトレードも可能。ただし、それ以外のあらゆる行動が不能となる。変身を解除するとあなたは「ザンバットソード」使用者の任意の隣接マスに出現する。

原典の「キバ」では「ウルフェン族」「マーマン族」「フランケン族」の3人が変身して「ザンバットソード」の制御を行っている。

[取得条件] 【魔族】の取得。【命運】1点消費。

[発動条件] シーン内に「ザンバットソード」がある。行動回数1回。

ライフエナジー吸収

<説明>「ファンガイア」以外の「魔族」が「ライフエナジー」を吸収するのに使用する【ガジェット】。吸収方法の演出は任意だが対象に接触することが条件となる。

<効果>この【ガジェット】はGMが許可する重要度の低いNPCや該当プレイヤーが許可したPCに対して特に判定を必要とせず使用することができ、使用すれば【肉体HP】+10点が回復する。対象はHP10を失う。もしHPが10未満の場合、その数値までしか吸収できず、対象はガラス化して砕け散り死亡する。GMはデータを設定していないようなNPCや動物からHPを吸収しようとした場合「大勢から吸収し犠牲者をだした」と処理してください。植物からは吸収できません。

[取得条件] 【魔族】の取得。【命運】1点消費。

[発動条件] 非戦闘中。

使役の契約



<説明>魔術的な契約により他の任意ひとりと主従契約を結ぶもの。契約は一種の「約束」であり、内容はその契約ごとに異なる。場合によっては主従の契約ではなく、友情や愛情である場合もありえる。

<効果>契約の対象は任意の5人までの人数。契約には魔力的に絆を強くする効果があり、主の危機や居場所などが知覚できる。主は意識的にこの繋がりを制御して主の状態を伝えないようにすることも可能。友情や愛情の演出として、2人で主従関係を結び合うなど相互的に設定することも可能。

【取得条件】【負の組成】の取得。【命運】0.5点消費。

【発動条件】常駐。

武装憑依



<説明>「魔皇甲冑」の装着者が「サモンフェッスル」（自動取得）を使用することで、あなたの精神は装着者に憑依し、肉体は武装となって装備される。「魔皇甲冑」は憑依により外見が部分的に変化し、装着者の精神は憑依した者の性格に影響される。例・獷猛なウルフエン族と契約したならば、憑依された「魔皇甲冑」の装備者も感情が荒々しくなる。ただし、人格そのものが入れ替わることはない。憑依している間「武装憑依」した者は性格へ影響を与えるものの、意識は無いため行動することはできない。【強化変身】として扱う。

<効果>「武装憑依」は「憑依ルール」とは異なる運用である。この【ガジェット】を取得するのはあなただが、使用するの【使役の契約】（38p）で主となっている「魔皇甲冑」の装着者である。装着者は行動回数を1回使いあなたを自らに憑依させる（あなたの同意さえあれば居場所は問わない）。憑依すると装着者の能力値のうち1つが憑依者（あなた）のものに入れ替わり、同時に武器ひとつが装着者に装備される。その武器は【中世武器】【遠隔武器】の中からベースを選び【命運】をあなたが支払って取得し【命中修正】+1個、【DP修正】+1点の修正を加えた武器となる。これらの設定は取得時に決め、以後変更はできない。【副能力値】【活躍力】なども変更されるので、あらかじめデータを用意しておくこと。

例・原典「キバ」ではウルフエン族の「ガルル」はキバの装着者と「使役の契約」をしており「ガルルフエッスル」という名の「サモンフェッスル」で召喚される。武装憑依した姿は【ガルル・フォーム】、武器はクリスをベースとした【魔獣剣・ガルルセイバー】となる。

装着者が複数の者から「使役の契約」を受けているなら1行動で全ての【武装憑依】を実行しても良い。その場合、1憑依に対して能力値がひとつずつ切り替わる。原典の「ドガバキフォーム」に該当する。

憑依中あなたの意識は無いが、プレイヤー自身は憑依した装着者の行動に意見でき【アクトカード】を自由に交換できる。

【取得条件】【魔皇甲冑】の装着者と【使役の契約】を行っている。【命運】上記参照。

【発動条件】上記参照。

レジェンドルガ化



<説明>レジェンドルガ族は「魔樹の種子」を放ち、対象を「レジェンドルガ化」して操ることができる。長期にわたりその状態が続けば、対象は独立した一体の「レジェンドルガ族」となる（プレーヤーである。GM判断）。

<効果>射程4マスの任意一体の人間サイズの対象に【洗脳判定】【意思】難易度2を行なえ、失敗すると【洗脳状態】になる。効果時間に制限はなく、対象に付着している「魔樹の種子」が変化した球根の様な器官を破壊しなければならぬ。対象の【肉体HP】に1攻撃で8点以上ダメージを与えられたら、それを破壊したことになり、無効化する。

【取得条件】種族がレジェンドルガ族である。【命運】2点消費。

【発動条件】行動回数全消費。

ファンガイアのガジェット

吸命牙

□□□

<説明>吸命牙(きゅうめいが)はファンガイア族が他の魔族より効率的に人間から「ライフエナジー」を吸収するために進化した器官。半透明の宙に浮く牙の姿をしている(形状は個体差あり)。対象の首筋付近に出現させ、突き刺して「ライフエナジー」を吸収する。刺された対象はほとんどの場合、生命力を完全に奪われ絶命する。絶命時はまるでガラス細工のように体が透明化し砕け散る。ファンガイア族は人間と同じような食事でも生命を維持することができるが、彼らの超常的な力の源を効率的に維持するためには「ライフエナジー」が必要となる。彼らが不死のごとき長命を持っているのは「ライフエナジー」の力が大きい。魔族が「ライフエナジー」と呼んでいるのは「オルタフォース」の事である。

<効果>この[ガジェット]はGMが許可する重要度の低いNPCや該当プレイヤーが許可したPCに対して判定を必要とせず使用することができ、使用すればガラス化して砕け散り死亡する。対象が絶命するとあなたは[肉体HP]+10点が回復する。もしHPが10未満の場合、その数値までしか吸収できず、対象はガラス化して砕け散り死亡する。GMはデータを設定していないようなNPCや動物からHPを吸収しようとした場合「大勢から吸収し犠牲者をだした」と処理してください。植物からは吸収できません。武器として使用した場合、相手のHPを吸収できる。詳細は装備の「吸命牙」(56p)を参照。

[取得条件] 種族が【ファンガイア】である。

[発動条件] 行動回数1回。

ブロン

□□□

<説明>ファンガイアの魔導技術により作られた黄金魔像。意思を持っているわけではないが、さまざまな車両に合体融合して、その能力を驚異的に引き上げることができる。「ブロンフェッスル」(自動取得)を吹くことで召喚が可能。車両に装着されると「ブロンブースター」と呼ばれる。

<効果>あなたが車両乗っている時に使用可能。1行動を消費して召喚するとあなたの乗っている乗り物に融合し[車両HP]+20点、移動力+20点する。効果は1シーン有効。追加された[車両HP]がなくなるとブロンは消滅しあなたの屋敷など本来の保管場所へ戻る。その後、次の話数に変わるまで召喚できない。HPは全回復する。

[取得条件] 【負の組成】の取得。【命運】1点消費。

[発動条件] 行動回数1回。

ファンガイアウエポン

□□□

<説明>体の組成から武器を作り出す。その武器は必要に応じて変更が可能。

<効果>使用回数1回を消費することで【中世武器】【遠隔武器】(MS66p-67p)(AC56p)の中からベースを選び【命中修正】+1個、【DP修正】+3点の修正を加えた武器を作る。武器は生成するたびに変更は可能。また、通常と異なりどの形状の武器に生成しても近接武器なら【近接強化】(MS41p)、遠隔武器なら【射撃強化】(MS41p)が共通で適用可能。効果時間は1シーン中。

[取得条件] 種族が【ファンガイア】である。【命運】1.5点消費。

[発動条件] 【怪人体】である。行動回数1回。

サガーク族

□□□

<説明>本来、キバット族の制御なしには機能しない魔皇甲冑だが、開発段階の初期には、キバット族の代わりに「サガーク族」と呼ばれるファンガイア族が作り出した円盤状の人工生命体、一種のゴーレムが使用されていた。今でも一部の王族はサガーク族を使用した魔皇甲冑を所持している。普段はキバット族のように飛び回っているが、変身時にはベルトのバックルのように装着され、変身が行える。

<効果>サガーク族はキバット族と異なりアイテムとして扱われる。従って【ガジェット】【魔皇甲冑】(43p)の効果を一般的な変身同様に自分に対して使用できるようになったものとして扱う。効果は【魔皇甲冑】と同じ。また、この【ガジェット】は簡易エネミーの「マザーサガーク」としては扱わない。

[取得条件] 【負の組成】の取得。【命運】2点消費。

[発動条件] 行動回数1回。

チェックメイトキング



<説明>原典「キバ」では「ファンガイア」の頂点である唯一の存在だが、本作品では各王族の最高位を意味する。また、原典と異なり、バットファンガイアとは限らない。この力は前任者が死ぬと、次の継承者へと力が受け継がれていく。継承者はその特徴として、左手の両面にキングの紋章が出現する。「キング」の紋章は血縁者に受け継がれ、王としての英才教育を受けることになる。

<効果>この【ガジェット】を待つ者は、**能力値が合計+6点上昇する**。【肉体HP】も**+30点追加される**。さらに取得条件を無視して【能力剥奪】(40p)の【ガジェット】を【命運】を消費せずに取得する。

【取得条件】種族が【ファンガイア】である。【チェックメイトクイーン】【チェックメイトビショップ】【チェックメイトルーク】【ナイト & ボーン】を取得していない。【命運】6点消費。

【発動条件】常駐。

チェックメイトクイーン



<説明>原典「キバ」では唯一の存在だが、本作品では各王族に一人存在する「キング」に次ぐ存在。また、原典と異なり、パールシェルファンガイアとは限らない。「クイーン」は、人間と恋に落ちるなど、ファンガイア族としてあるまじき裏切り者を特殊能力により抹殺するのが使命。一族の掟についての詳細はGMと相談して決めてかまわない。この力は前任者が死ぬと、次の継承者へと力が受け継がれていく。継承者はその特徴として、左手の手のひらにクイーンの紋章が出現する。継承者は一族の中から運命的に選ばれる。

<効果>この【ガジェット】を待つ者は、能力値が合計+3点上昇する。さらに取得条件を無視して【射撃強化】(MS41p)【テレポーテーション】(MS46p)【制裁の雷】(40p)の【ガジェット】を【命運】を消費せずに取得する。

【取得条件】BAかDAである。種族が【ファンガイア】である。【チェックメイトキング】【チェックメイトビショップ】【チェックメイトルーク】【ナイト & ボーン】を取得していない。【命運】5点消費。

【発動条件】常駐。

チェックメイトビショップ



<説明>原典「キバ」では唯一の存在だが、本作品では各王族ごとに一人存在する。また、原典と異なり、スワローテイルファンガイアとは限らない。「ビショップ」は一族の参謀役である。この力は前任者が死ぬと、次の継承者へと力が受け継がれていく。継承者はその特徴として、左手の手のひらにビショップの紋章が出現する。継承者は一族の中から運命的に選ばれる。

<効果>この【ガジェット】を待つ者は、能力値が合計+3点上昇する。さらに取得条件を無視して【イニシアティブ強化】(MS42p)、【ファンガイア再生】(41p)の【ガジェット】を【命運】を消費せずに取得する。

【取得条件】BAかDAである。種族が【ファンガイア】である。【チェックメイトキング】【チェックメイトクイーン】【チェックメイトルーク】【ナイト & ボーン】を取得していない。【命運】5点消費。

【発動条件】常駐。

能力剥奪



<説明>「キング」の使用する特殊能力。

<効果>使用回数を消費して、手をかざすことで、相手から「ファンガイア」としての力を抜きとることができる。抜き取れる能力は【怪人体】【チェックメイトクイーン】【チェックメイトビショップ】【チェックメイトルーク】である。ただし、非戦闘中で、相手が身動きが取れない状態か効果を望んでいる場合でなくてはならない。また、自らの一族の「ファンガイア」にしか効果がない(ルールの制限ではなくGMの決める設定による)。

【取得条件】【チェックメイトキング】取得。【命運】2点消費。

【発動条件】非戦闘中。30秒程度。

制裁の雷



<説明>裏切り者に裁きを下さす一撃。裁かれる者は、「クイーン」の溢れかえった魔皇力によりあたりは闇に包まれ、真っ赤な月が昇る幻視を見る。

<効果>任意の攻撃で命中判定を行なう場合に使用可能。相手がファンガイアであれば使用回数1回につき1度、【武器命中】+8個の効果を与える。ダメージは最終合計値が2倍となる。ただし、【ファンガイア】の【ガジェット】を持たない者には【武器命中】+6個となりダメージの倍化の効果は無い。いずれの場合でも【決め技】として扱う。

【取得条件】【チェックメイトクイーン】取得。【命運】2点消費。

【発動条件】【怪人体】である。行動回数1回。

チェックメイトルーク



<説明>原典「キバ」では唯一の存在だが、本作品では各王族ごとの一人存在する。また、原典と異なり、ライオンファンガイアとは限らない。「ルーク」は「キング」「クイーン」の護衛役である。この力は前任者が死ぬと、次の継承者へと力が受け継がれていく。継承者はその特徴として、左手の手のひらにルークの紋章が出現する。継承者は一族の中から運命的に選ばれる。

<効果>この[ガジェット]を待つ者は、能力値が合計+2点上昇する。[肉体 HP]も+10点追加される。さらに取得条件を無視して【耐える】(MS41p)【魔の再生力】(41p)の[ガジェット]を【命運】を消費せずに取得する。

【取得条件】BAかDAである。種族が【ファンガイア】である。【チェックメイトキング】【チェックメイトクイーン】【チェックメイトビショップ】【ナイト&ポーン】を取得していない。【命運】6点消費。

【発動条件】常駐。

ファンガイア再生



<説明>一度死んだファンガイアを蘇らせる力を持つ。

<効果>簡易 NPC「スパイダーファンガイア」(70p)を【ザコ】(MS61p)のガジェットを持った状態(HP1点)で隣接マスに6体出現させられる。戦闘中に再生した場合、次のラウンドから彼らは行動できる。また、あなたの命と引き換えに死亡した(GMの許可する)ファンガイアを完全な状態で復活させられる。この場合、[ガジェット]やHPは完全回復している。ただし、再び死亡した場合はいかなる方法でも復活できない。

【取得条件】【チェックメイトビショップ】取得。【命運】2点消費。

【発動条件】【怪人体】である。行動回数1回。

魔の再生力



<説明>あなたはある程度の負傷をたちどころに再生する。

<効果>一撃のダメージが15点未満の場合、-10点される。ただし15点以上の攻撃や、属性が【音撃】【光波】など【負の組成】に有効な攻撃の場合は効果はない。

【取得条件】【チェックメイトルーク】取得。

【発動条件】常駐。

ナイト&ポーン



<説明>「チェックメイトフォー」に次ぐ高位のファンガイア。魔導技術に精通した技術者。「チェックメイトフォー」と異なり複数人存在する。この力は前任者が死ぬと、次の継承者へと力が受け継がれていく。継承者はその特徴として、左手の手のひらにナイト、あるいはポーンの紋章が出現する。継承者は一族の中から運命的に選ばれる。

<効果>この[ガジェット]を待つ者は、能力値が合計+3点上昇される。

【取得条件】種族が【ファンガイア】である。【チェックメイトキング】【チェックメイトクイーン】【チェックメイトビショップ】【チェックメイトルーク】を取得していない。【命運】2点消費。

【発動条件】常駐。

魔獣契約



<説明>魔族は異界の様々な魔獣と契約を結ぶことができる。必要に応じて召喚し闘わせることができる。

<効果>契約可能な対象は「契約魔獣表」か、あるいは「【必要命運】が設定されている」「PCの使用できる種族ではない」、「PCとして使用できない『簡易 NPC・エネミー』で紹介されているキャラクター」、「【非生物】を持っていない」「特定の組織の属していない(ゴウラム、ガガルなど不可)」の条件を全て満たしたものの、いずれの場合もGMが許可しない対象は取得できない。【必要命運】+1点を支払えば何体でも取得可能。召喚した魔獣は直ちに隣接マスに出現し次ラウンドから【行動共有ルール(3p)】で運用される。

契約魔獣表

名称	必要命運	参照	備考
キャスルドラン	7	74p	要塞化されたドラン族
サバト	7.5	75p	ファンガイアの特殊形態
シュードラン	6	74p	偵察爆撃艇に改造されたドラン族
マザーサガーク	6	74p	サガークの母艦
クルルカン	5	74p	空飛ぶ蛇魔獣

【取得条件】【魔族】の取得。【命運】表参照。

【発動条件】行動回数1回。

魔族吸収



NPC用

<説明>【使役の契約】をおこなっている「魔族」を身体に吸収し自らの力に変えてしまう。一度吸収された魔族は戻らない。

<効果>使用すると、同一のシーンにいる【使役の契約】が適用されている任意の「魔族」は瞬時に吸収され、現状の【肉体 HP】がそのままあなたの【肉体 HP】に追加される(上限値を越えてもよい)。また任意ひとつの能力値を「魔族」と入れ替えることもできる。「魔族」が持っていた[ガジェット]も残りの使用回数の状態でひとつ取得しても良い。

【取得条件】種族が「ファンガイア族」である。【命運】1点。

【発動条件】行動回数1回。

シュードラン召喚



＜説明＞竜の魔族「ドラゴン族」の幼獣がファンガイア族によって生体改造された偵察・爆撃竜。知性はあるが幼い。全長15mほどでキャッスルドラン同様室内空間を持つがキャッスルドランに比べて狭い。爆弾を打ち出したり、翼で突風をおこす。エネルギーの摂取法は死亡した人間や魔族からライフエナジーを引き出し捕食する。普段は自然環境に魔法的に擬態している。

＜効果＞PCが使用する場合、戦闘時に召喚すると1Dラウンド後に隣接マスに出現。戦闘時以外の召喚はプレーバーの範囲まで。全行動消費して隣接したキャッスルドランと合体可能。合体すると行動はできなくなるが、キャッスルドランの[武器DP]が+3点。[移動力]+5マスされる。データは簡易エネミーのシュードラン(74p)を使用。HPが0になると破壊され、修復は不可能。装備として恒久的に使用したいなら【魔獣契約】(41p)で取得する。

【取得条件】BAである。種族が【ファンガイア】または【半魔の血】取得。【命運】2.5点消費。

【発動条件】行動回数全消費。

キャッスルドラン召喚



＜説明＞竜の魔族「ドラゴン族」グレートワイバーンがファンガイア族によって生体改造された40m以上の巨大移動要塞。言葉は話さないが高い知性を持っている。エネルギーの摂取法は死亡した人間や魔族からライフエナジーを引き出し捕食する。ファンガイア族の王族が居城として使用する場合もあり、主の魔皇力によって制御されている。城内は圧縮空間により実際よりもはるかに広い本格的な城と同じ構造になっている。中には用途不明の部屋、不思議な力を持つ部屋などもある。

「時の扉」は入ったものを過去の時間へ送る力を持っている。また、キャッスルドラン自身も異次元移動能力を待ちミラーワールドや「時の列車」が走る時の荒野などにも出現できる。ほかに都市部ではビルの一部に魔法的に擬態し隠れることも可能。ただしこれらはルールとしては扱わずGMがシナリオの装置として使用する。

＜効果＞PCが使用する場合、プレーバーの住居としての運用と戦闘時に召喚すると1Dラウンド後に隣接マスに出現。戦闘時以外の召喚はプレーバーの範囲まで。データは簡易エネミーのキャッスルドラン(74p)を使用。HPが0になると破壊され、修復は不可能。装備として恒久的に使用したいなら【魔獣契約】(41p)で取得する。

【取得条件】BAである。種族が【ファンガイア】または【半魔の血】取得。「チェックメイトフォー」もしくはレベル5以上である事。【命運】3点消費。

【発動条件】行動回数全消費。

サバト召喚



＜説明＞高位のファンガイアは死んだファンガイアのライフエナジーや、自らのライフエナジーを糧に巨大なオーラ体の怪物「サバト」を呼び出し操ることができる。

＜効果＞行動回数全消費して、簡易NPCの「サバト」(75p)召喚すると1Dラウンド後に隣接マスに出現。演出としては、ファンガイアが死んでいればその死体から。特になければ自らの力で呼び出したことになる。召喚した「サバト」はあなたとは別のイニシアティブと行動回数で独立して行動する。装備として恒久的に使用したいなら【魔獣契約】(41p)で取得する。

【取得条件】種族が【ファンガイア】である。「チェックメイトフォー」もしくはレベル4以上である事。【命運】2点消費。

【発動条件】行動回数全消費。

キバットのガジェット

魔皇甲冑

□□□

<説明>魔皇甲冑(まおうかっちゅう)は、ファンガイア族がキバット族とともに作り出したファンガイア族の王族が身につける絢爛たる鎧である。魔皇力と呼ばれるエネルギーを織り込んだ強靱なこの鎧は通常では制御できず、キバット族によってのみ制御が可能である。魔皇甲冑は普段はキバット族の者の体内に魔術的に封印されており、変身時にキバット族の者が変身対象の手などに噛み付くことで魔皇力の活性化とともに魔皇甲冑を装着させる。対象が変身中はベルトのバックル部にある「止まり木」にとまって鎧の制御を行う。

<効果>この【ガジェット】を使用した場合【基本変身】となるが、変身するのはあなたではなく、隣接マスに居るあなたが噛み付いたキャラクター(以降「装着者」と呼称)である。装着者は、【種族】の【能力値割り振り点】が20点になったものとして再設定する。【追加HP】+30点。

装着者とあなたの関係は【憑依ルール】(4p)に準じるが、以下の点が異なる。「憑依の人数」は必ずあなた一人。「憑依中の能力の変更」は無い。そして基本的に行動は装着者が行なう。また、「止まり木」にとまって鎧の制御を行う際もあなたは意識を失ったりはしない。

変身する対象は【負の組成】を持っていなければならず、持っていない者が強引に変身した場合、激痛とともに変身し、1変身ごとに【命運】を1点消費する。さらに変身解除時に【肉体HP】が自動的に1点になる(既に0点になっている場合は1点とならない)。「【命運】を全て使い果たしていれば、死亡する(タイミングは変身解除後にGMの任意)。この魔皇甲冑を装備している者は【魔皇装備】(58p)を使用可能となる(あなたが使えるわけではない)。

変身中、あなたは鎧の制御のためベルト部分にいない限りならず、その際、行動は行う事はできない。ただし、装着者が死亡、戦闘不能、変身解除しない限りあなたは攻撃対象として選択されないし、ダメージを受けることもない。会話程度は可能。【ドラマチックガジェット】に分類されている【ガジェット】の使用、【アクトカード】の交換は可能(使用は不可)。この噛み付きによる変身は相手の同意が必要。

【取得条件】種族が【キバット族】である。【命運】2点消費。

【発動条件】行動回数1回。

キバット遊撃

□□■

<説明>魔皇甲冑を制御中に1手番だけ制御を離れて、直接相手を攻撃できる。

<効果>使用回数1回使って、装着者の1手番に1回のみ使用可能。【ガジェット】の使用を宣言した場合、任意の隣接マスにあなたが配置され、通常通り2行動を行える。行動回数を使用し終わると、行動回数とは別に、演出的に移動して甲冑に戻る。2行動使って離れても演出的移動で装着者のバックルへ戻る。

【取得条件】BAかSAである。種族が【キバット族】である。

【命運】0.5点消費。

【発動条件】上記参照。

キバット防御

□□□

<説明>魔皇甲冑の制御中に戦闘で装着者が攻撃を受けた場合、あなたは強靱な歯でその攻撃を受け止めることができる。

<効果>装着者への相手の攻撃が【斬撃】か【刺突】の場合に使用可能。相手の攻撃が命中した場合、あなたは【回避判定《受け》】を行い成功数をダメージの軽減に当てられる。装着者も【回避判定《受け》】を行ってれば、効果は重複する。装着者が【回避判定《避け》】を選択した場合も、条件を満たせばあなたは【回避判定《受け》】を行なってダメージの軽減に当てられる。

【取得条件】種族が【キバット族】である。【命運】0.5点消費。

【発動条件】命中判定後。

ファイナルウェイクアップ



<説明>別途タツロット (59p) を取得している場合、彼の力を使用して「魔皇甲冑」の全身の封印の鎖「カテナ」を開放することができる。タツロットを腕に装着することで魔皇力の増幅とキバット同様に制御を行い、魔皇甲冑の真の姿が開放される [強化変身] であり [最強変身] として扱う。

<効果>1 行動を消費して変身すると、能力値が現状に加えて +5 点が得られ、[武器命中] +1 個、[武器 DP] +1 点の効果を与える。[追加 HP] +15 点を取得する。あなたが望むならば、この 1 行動の範囲内で、タツロットを【武装憑依】で武器になった装備に合体させることも可能 (詳細は [魔皇装備] のタツロット 59p 参照)。原典「キバ」では、キバの鎧が開放され赤いマントをまとい黄金に輝くエンペラーフォームへとファイナルウェイクアップした。

【取得条件】 装備【タツロット】取得。【命運】1 点消費。

【発動条件】 魔皇甲冑を装備している。行動回数 1 回。

ロボキバット



<説明>キバット族の協力が得られない者や望まない者は、キバット族の魔皇力制御機能を機械仕掛けのシステムに変更することで同じ効果を得られる。レジェンドルガ族などがこのシステムを使用しているが、このロボットは命令に従順であるということ意外はキバット族とそれほど変わらない。

<効果>この [ガジェット] を持っているキバット族でなくとも【魔皇甲冑】を取得することができる。ゲーム上、ロボキバット自体はフレーバーとして扱われ、キバット族が本来持っている能力 (飛行など) を活用することはできない。【魔皇甲冑】はあなたが別途【命運】を支払って取得しなくてはならない。

【取得条件】 【命運】0.5 点消費。

【発動条件】 常駐。

超常能力のガジェット
その他

素晴らしき青空の会のガジェット

素晴らしき青空の会



<説明>あなたは「素晴らしき青空の会」に所属しているか以前所属していたことを示す。「素晴らしき青空の会」は「スマートブレイン社」から資金・技術援助を受けている民間の対未確認生命体組織。人間でも装着可能な「ギア・システム」の簡易版「イクサ・システム」やその他の特殊装備を「スマートブレイン社」から試験的に提供され、主に「ファンガイア」の殲滅のために活動している。

<効果>「素晴らしき青空の会」についての知識や技術について判定ロールを行うことができ、判定には+3個を効果を得る。専用装備【素晴らしき青空の会装備】が取得可能。

【取得条件】【命運】0.5点消費。

【発動条件】常駐。

イクサ・システム



<説明>民間の対未確認生命体組織「素晴らしき青空の会」は強力なコネを持つ「スマートブレイン社」からの技術提供により「ギア・システム」を人間でも使用できるように調整した対未確認生命体用パワードスーツ「イクサシステム」(IXAは、Intercept X Attacker- 未知なる驚異に対する迎撃戦士 - の略称)を開発した。ベルト型ツール・イクサベルトにイクサナックルを装着(フィストオン)することでジョイント空間を出現させ、空間内に保存された白い強化服イクサを身につけることができる。このモードを「セーブモード」と言い、フェイス部分のガードが降りた防御モードである。身体への負荷も少ないモードだが、全体的にスペックが低い。この変身は【基本変身】として扱う。

<効果>1行動を消費することで変身でき、【種族】の【能力値割振り点】15点として扱う。【追加HP】は+25点。また【イクサ装備】から「セーブモード」で使用可能なものが取得可能。

【取得条件】【素晴らしき青空の会】の取得。【命運】1.5点消費。

【発動条件】行動回数1回。

ライジングモード



<説明>「イクサ・システム」の最終形態。頭部パーツ「イクサメット」から「イクサライザー」(自動取得)を取り出してコマンドを入力すると「ライジング」と電子音が鳴り、胸部のイクサエンジンがリミッターを解除される。解放されたフォトンブラッドが放射状に全身に供給される。と同時に従来の装甲が「キャストオフ」してはじけ飛びソルメタル製の青い装甲が生成される。

<効果>この変身は「強化変身」として扱う。「バーストモード」からの変身が必要。変身には1行動が必要で変身中は【武器命中】+4個、【武器DP】+4点となる。変身時「キャストオフ」(装甲を強制排除し四散させる)により【射程】半径4マス全てに遠隔【武器DP】10点【属性】衝撃の攻撃が発生。ダメージは固定値、対象は回避判定可能。

【取得条件】【バーストモード】の取得。【命運】3点消費。

【発動条件】行動回数1回。

バーストモード



<説明>「イクサ・システム」には「セーブモード」以外に、攻撃に特化した「バーストモード」が存在する。フェイス部分のガードが展開し機動力、攻撃力が向上する。また、使用可能な装備も増える。ただし、装着者への負荷も高まっている(ゲーム的制約はない)。

<効果>この変身は「強化変身」として扱う。変身には1行動が必要で変身中は【武器命中】+1個、【武器DP】+3点となる。また【イクサ・システム】使用時に同時発動が可能で、1行動で通常時から「バーストモード」に変身時可能。ただし、「バーストモード」は攻撃力を高めるために装甲を犠牲にしている。「バーストモード」になった場合、直ちに【追加HP】が-10点される(追加HPが0になってしまう場合「バーストモード」には変身できない)。変身時に放たれる熱いオーラで隣接マス全てに5点のダメージを与える(【回避判定《受け》】や【アクトカード】などでダメージ軽減可能)。もしあなたが【取得条件】を満たし【命運】を支払って【車両【SB社装備】】(MS72p)か【武器【ギア・システム装備】】(MS73p)を持っているなら「バーストモード」はそれらの装備に互換性があるため使用可能(エクシードチャージは不可能)。

【取得条件】【イクサ・システム】の取得。【命運】1.5点消費。

【発動条件】行動回数1回。

3WAのガジェット

3WA

<説明> 3WA (スリー・ダブリュー・イー) に所属しているか以前所属していたことを示す。正式名称は「ワールド・ワイド・ウィング・アソシエーション」。「素晴らしき青空の会」同様、民間の対未確認生命体組織。

<効果> 「3WA」に所属しているか以前所属していたことを示す。「3WA」についての知識や技術について判定ロールを行うことができ、判定には +3 個を効果を得る。

【取得条件】【命運】0.5 点消費。

【発動条件】常駐。

擬似魔皇甲冑

<説明> 捕獲された魔族の固体をベースとしてくつられた人造の魔皇甲冑。人造魔皇石を各所に埋め込み、カテナの鎖により魔族のベースが暴走しないように制御されているほか、本来魔術的な素材も同等の科学技術で再現されている。甲冑の制御を行うのはキバット族の機能を模して作られたロボキバットが行い、変身前の甲冑は空間を操るジョイント空間技術によりロボキバット内に封じられている。

<効果> この【ガジェット】は【魔皇甲冑】(43p)と同じ効果として扱う。ただし【ロボキバット】(44p)を使用して、「魔皇甲冑」を自分で運用しているものとして扱う。

【取得条件】【3WA】(46p)【ロボキバット】の取得。【命運】2 点消費。

【発動条件】行動回数 1 回。

魔族素体

<説明> 3WA (スリー・ダブリュー・イー) の擬似魔皇甲冑は魔族を素体として作られている。そのため、魔族能力を使用可能。

<効果> 擬似魔皇甲冑を装備している場合に【魔族能力】が使用可能。【魔族能力】(57p) から、別途【命運】を支払って取得すること。

【取得条件】【擬似魔皇甲冑】の取得。【命運】1 点消費。

【発動条件】常駐。

大ショッカーのガジェット

大ショッカー

<説明> 多次元宇宙世界を征服しようと企てる巨大組織「大ショッカー」の関係者であることを意味する。構成員や研究者であったり、以前そうであった場合も含む。

<効果> 「大ショッカー」内部に関する知識の判定ロールが可能で、その判定には +3 個の修正が得られる。

【取得条件】【命運】0.5 点消費。

【発動条件】常駐。

カメンライドシステムのガジェット

カメンライドシステム



<説明>対仮面ライダー兵器として「大ショッカー」が開発した変身装備。「ライダーカード」を取り出してベルトのバックル部にある「ライドドライバー」に差し込むことで【基本変身】する。「ライドドライバー」は世界を不確定化する秘石「トリックスター」を内蔵しており、その力を解放してあらゆる可能性を再構築（リ・イマジネーション）する「次元転換システム」でもある。そのため多次元宇宙に存在する他の「仮面ライダー」の姿や能力を「ライダーカード」のデータに基づき再構築することが可能。つまりあらゆる「仮面ライダー」に変身が可能なのである（詳細は【ライダーカード】47p、【カメンライド（セルフ）】47p）。自らが変身するのではなく「仮面ライダー」そのものを実体化させ命令を与えることもできる（詳細は【カメンライド（アザー）】49p）。

原典「ディケイド」では「ディケイドライダー」と呼ばれる「ライドドライバー」を使用し、他の「仮面ライダー」シリーズのライダーに変身したが、それは「ディケイド」が該当する世界へ行き仮面ライダーたちと邂逅したためである。あなたが作成したキャラクターがどんな世界を巡ったのかは任意にGMの許可する範囲で決定してよい。原作映像作品の世界でも良いし、原作コミックの世界でも良いし、完全なオリジナル世界でも、「前回プレイしたセッションの世界」でもかまわない。ただし、変身できるのは「仮面ライダー」のみ（GM判断）であり、作品設定がデータに影響することはない。

<効果>ディケイドに変身すると【種族】の【能力値割振り点】20点として扱う。【追加HP】は+20点。【ライダーカード】47pを別途【命運】で取得できる。「ライドドライバー」は任意の【武器表】の武器を選び該当する【命運】を支払うことで原典「ディケイド」に登場した「ディエンド」の「ディエンドライダー」や「ディケイド」の「ライドブッカー」のように「武器」として設定するかとができる。武器にした場合、ベースにした武器の【武器命中】+1個、【武器DP】+1点に強化される。

ソードモードとハンドガンモードに変形するなど複数の形態に変化する武器にしたいなら該当する武器をそれぞれ【命運】を支払って取得する必要がある。その場合、武器の変形に行動回数はいらない。

【取得条件】【界渡り】【大ショッカー】の取得。【命運】2点消費。

【発動条件】「カメンライドシステム」で変身中である。行動回数1回。

カメンライド（セルフ）



<説明>自らが変身する「ライダーカード」。「ライドドライバー」にカードを入れると、そのライダーの名前が装置により呼称され、その「仮面ライダー」に変身する。ただしベルト部分は「ライドドライバー」のままとなる。【基本変身】として扱う。

<効果>任意の【基本変身】に分類される【ガジェット】をその【ガジェット】と同じ【命運】点（1.5点未満の場合は1.5点とする）で取得可能。変身によって得られる能力値やHPはすべて適用される。この時【カメンライドシステム】での変身はしていない扱いである（【能力値割振り点】20点、【追加HP】+20点は適用外）。武器などが自動取得できるものはそれに準ずる。【取得条件】はアクトタイプ以外は無視してよい（【オーラスーツ】の【時の特異点】や、【魔皇甲冑】の【負の組成】などは無視できる）。ただし【基本変身】ではないもの、「怪人体」が【取得条件】のもの、「怪人体」になる【ガジェット】は取得できない。

【取得条件】【ライダーカード】取得。【命運】1点消費。

【発動条件】行動回数1回。【カメンライドシステム】、【カメンライド（セルフ）】で変身中。上記参照。

ライダーカード



<説明>「大ショッカー」が作り出した対仮面ライダー兵器「カメンライドシステム」の装備。あなたが「仮面ライダー」と接触（触れると言うことではなく、行動を共にしたり、共に闘ったり）することで精神的交流が生まれ「仮面ライダー」1体の存在そのものをデータ化、「ライダーカード」へとコピーする事が可能。コピーされると「ライダーカード」に該当するライダーの姿が現れる。「ライダーカード」のコピーが終了すると、そのカードは「カメンライド」「フォームライド」「アタックライド」「ファイナルフォームライド」「ファイナルアタックライド」のカードとして使用可能となる（別途【命運】必要）。

<効果>この【ガジェット】自体に特別な効果はない。別途取得する【フォームライド】や【アタックライド】等の【ガジェット】のための設定が目的である。この【ガジェット】では、まず「どんな仮面ライダーと邂逅したか?」「どんな仮面ライダーのデータをカード化しているか?」を設定する。「仮面ライダーとの邂逅したか?」については、以前に旅をした世界で出会った「仮面ライダー」の能力を使う場合、既に邂逅があり「ライダーカード」へのコピーが終わっているものとして扱ってよい。また効果が同じなら1つの「カメンライド」を、変身するたびに異なるライダーであると設定（多くのライダーと邂逅した演出がしたい場合など）してもかまわない。現在進行中のセッションの世界のPCやNPCのライダーをコピーする場合は、敵対的であったり一度きりの遭遇でも該当するプレイヤーやGMが許可すれば対象となる。「ライダーカード」へのコピーはGMの判断を仰ぎながら2話の最後から3話中盤程度を目安にコピー完了とするべきである。

【取得条件】【カメンライドシステム】取得。【命運】1点消費。

【発動条件】常駐。

アタックライド



<説明>「カメンライド（セルフ）」を使用して変身している場合、変身しているライダーが本来持っている特殊攻撃（例・アドベントカード、鬼棒術・烈鬼弾など）を再現することができる。変身している「仮面ライダー」がオリジナルの場合、ルールに即していれば特に制約はない。例えば「クロックアップして攻撃する」「ソードベントで剣を呼び出して斬りつける」など。

<効果> GMの許可があれば以下の条件をすべて満たす攻撃を「アタックライド」として再現可能。「1手番で実行できる攻撃」「DPや特殊状態を相手に与える行為」「決め技以外の攻撃」「通常の武器（中世武器など）や素手攻撃、○○格闘以外の攻撃」「【カメンライド（セルフ）】で本来その能力が使用できる変身状態である（例・「鬼」なら「鬼棒術・烈鬼弾」）」細かな適用範囲についてはGMの判断。上記の効果とは別に「アタックライド固定技」表から別途【命運】を支払って効果を取得できる。原典で「アタックライド オレサンジョウ」という名乗るだけの「アタックライド」が登場するが、本作ではこのタイプの「アタックライド」はフレバーとして扱い使用回数の消費は行なわない。

アタックライド固定技

【アタックライド】と異なり「アタックライド固定技」は「行動回数全消費」とは限らない（各発動条件を参照）。ただし1手番にどれでも1回しか使用できない。例えば「スラッシュ」と「プラスト」は1行動や1手番内に使用できない。

名称	命運	備考
スラッシュ □□■	0.5	「ライドドライバー」に「スラッシュ」のカードを挿入して発動。使用中の「斬撃」属性武器のまわりに残像のような斬撃力をまとわせる。効果を使用したなら、1手番中の攻撃に【武器命中】+2個【武器DP】+1点の効果を与える。対象は自分が所持している「斬撃」属性の近接武器1つ。 【発動条件】命中判定前に宣言。行動回数1回。
プラスト □□■	0.5	「ライドドライバー」に「プラスト」のカードを挿入して発動。使用中の遠隔武器のまわりに残像のようなものをまとめ、威力や命中率をアップさせる。効果を使用したなら、1手番中の攻撃に【武器命中】+1個【武器DP】+2点の効果を与える。対象は自分が所持している遠隔武器1つ。 【発動条件】命中判定前に宣言。行動回数1回。
インビジブル □■■	0.3	「ライドドライバー」に「インビジブル」のカードを挿入して発動。あなたはみるみる透明になりその場から逃走する。使用すると、直ちに戦闘シーンから離脱できる。ただし、離脱できるのはあなただけであり、また、再び戻ってくることはできない。逃走、離脱目的以外では使用できない。 【発動条件】戦闘中のみ。自分の手番の行動前。
バリア □■■	0.5	「ライドドライバー」に「バリア」のカードを挿入して発動。エネルギーの壁ができて相手の攻撃を消し去る。【回避判定】《受け》時に使用する。【追加HP】15点のエネルギー障壁が出現。相手の1行動分の攻撃から、あなたへのダメージを15点まで軽減する（1攻撃のみ）。上回ったダメージには【回避判定】《受け》が適用される。 【発動条件】戦闘中のみ。【回避判定】《受け》宣言時。
イリュージョン □■■	0.7	「ライドドライバー」に「イリュージョン」のカードを挿入して発動。あなたの分身を作り出す。そのすべてが実体を持ち戦闘が可能。3体の分身を出現させられる。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。あなたと全ての分身は【行動共有ルール】で管理される。ただし、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。相手は対抗策として、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。 【発動条件】行動回数全消費。
クロスアタック（遠隔） □■■	0.7	「ライドドライバー」に「クロスアタック」のカードを挿入して発動。あなたが【カメンライド（アザー）】で出現させた「仮面ライダー」に遠隔武器による同時攻撃を指示できる。出現させた「仮面ライダー」全員が遠隔武器による攻撃1回を行う。対象は同一でもバラバラでも良い。 【発動条件】命中判定前に宣言。行動回数全消費。
クロスアタック（近接） □■■	0.7	「ライドドライバー」に「クロスアタック」のカードを挿入して発動。あなたが【カメンライド（アザー）】で出現させた「仮面ライダー」に近接武器による同時攻撃を指示できる。出現させた「仮面ライダー」全員が近接武器による攻撃1回を行なう。対象は同一でもバラバラでも良い。 【発動条件】命中判定前に宣言。行動回数全消費。

【取得条件】【ライダーカード】取得。【命運】1点消費。

【発動条件】【カメンライドシステム】、【カメンライド（セルフ）】で変身中。行動回数全消費。

カメンライド(アザー)



<説明>「ライダーカード」を使って、まるでライダーを召喚したかのようにライダーを再構築し操る。再構築されたライダーはある程度オリジナルに似た人格を持ち自由に発言もするが、個人の記憶を持っているわけでもないし、あなたの命令には逆らわない。

<効果>使用回数を消費して「仮面ライダー」を作り出す。1回の手番で任意の使用回数1回分消費ごとに1体(最大3体、同一のライダーは不可)をあなたの隣接マスに出現させられる。出現させる「仮面ライダー」のデータはあなたが予め用意しておかなくてはならない。通常は「アーキタイプ」の中から選んで使用すれば良い。望むなら事前に作成すること。出現させた「仮面ライダー」とあなたは[行動共有ルール](3p)で扱われる。また出現させた「仮面ライダー」は本物ほど強くはなく、以下の制限を受ける。フォームチェンジなど[強化変身]を行ったり、[アクトカード]を使用したり、変身を解除することはできない。[決め技]や[命運]は使用できない。また、基本変身の状態になるのに必要な[ガジェット]以外の[ガジェット]の効果を使用することはできない(常駐であっても)。武器は望むなら本来の装備品の中から任意ひとつを所持した状態で出現できる。またHPは本来の1/4の数値(上限20点)である。HPが0になれば消滅する。攻撃については1攻撃で与えることのできるDP上限は8点まで。[特殊状態]を与える武器を使用した場合、難易度1の判定。自らの装備を他者に渡すことはできない。効果時間は1戦闘シーン。出現させた「仮面ライダー」は戦闘が終了するか、あなたが手番に宣言することで行動回数を消費せずに消滅可能。

[取得条件]「ライダーカード」取得。【命運】3点消費。

[発動条件]戦闘シーンである。行動回数全消費。

フォームライド



<説明>「カメンライド(セルフ)」を使用して変身している時使用することで、変身しているライダーが本来持っているフォームチェンジなどの[強化変身]を再現する効果。変身している「仮面ライダー」がオリジナルの場合、ルールに即していれば特に制約はない。出典のある「仮面ライダー」ならそれに準拠するべきである。

<効果>[強化変身]として扱われる全ての[ガジェット]から任意1つが適用される(予め取得するのではない。そのつど選択可能)。ただしルールに準じなければならず、例えば「カードデッキシステム」のライダーに「カメンライド」している状態から「アクセルフォーム」(「ギア・システム」の[強化変身])になることはできない。また[最強変身]にも変身できない。[強化変身]への変身に必要な行動回数は変身により異なるため該当する[ガジェット]を参照。

[取得条件]「ライダーカード」取得。【命運】1点消費。

[発動条件]「カメンライドシステム」、【カメンライド(セルフ)】で変身中。上記参照。

ファイナルフォームライド(セルフ)



<説明>【カメンライド(セルフ)】で変身している場合、その変身のなかで最強のフォームに変身する。[最強変身]であれば何でも良い。

<効果>事前に決定した[最強変身]に変身可能(自動取得の装備も使用できる)。この[最強変身]はルールの矛盾が無ければ何でもかまわない(PCの場合なら「NPC用」は取得できないなど)。「最強変身」の[ガジェット]に特に指定なければ効果時間は1戦闘中。

[取得条件]BAのみ。【ライダーカード】取得。【命運】2点消費。

[発動条件]【カメンライド(セルフ)】で変身中。行動回数1回。

ファイナルフォームライド(アザー)



<説明>【カメンライド(アザー)】で出現させた「仮面ライダー」や、データ化済みの「ライダーカード」と同一のライダー(本人)がいる場合(【ライダーカード】参照47p)はその対象1体を支援兵器「ファイナルフォーム」に変形させることができる。変形は「次元転換システム」の力により行なわれ、通常ではあり得ないような大胆な変形となる。例・巨大な弓、剣、ゴウラム、ミラーモンスターなど。

<効果>【カメンライド(アザー)】で出現させた「仮面ライダー」や「ライダーカード」と同一のライダー(本人)がいる場合は、それを「ファイナルフォーム」に変化させられる(本人の場合、PCならプレイヤー、NPCならGMの許可がいる)。「ファイナルフォーム」の外見は任意だがデータは下記のものとなる。

名称	命運	備考
ファイナルフォーム(近接)	---	【射程】近接【属性】任意【武器命中】+3個【武器DP】+8点、の武器として扱い、変形してあなたに装備される(武器化するため個人の行動手番はなくなる)。
ファイナルフォーム(遠隔)	---	【射程】遠隔8【属性】任意【武器命中】+2個【武器DP】+7点、の武器として扱い、変形してあなたに装備される(武器化するため個人の行動手番はなくなる)。
ファイナルフォーム(車両)	---	任意1台の「車両」になる。ただし【車両HP】が80未満で無くてはならない。変身後は車両として扱うが、独立した自分の手番を持ち行動が可能(行動は車両に乗っている扱い)。効果時間は3ラウンド。変形解除後のHPは、変形中に受けたダメージが変形前のHPより下回った場合その分は残る(変形前HPが30、ファイナルフォームのHPが80の場合、60DPを受けHP20になったなら、変形が解除された場合HPは20となる)。
ファイナルフォーム(支援)	---	通常PCとして使用できないキャラクターに変形する。対象はHP80未満の「ミラーモンスター」「魔化魍」「ディスクアニマル」など。効果時間は3ラウンド。変形中は変形中のキャラクターに設定されている【ガジェット】が使用可能となるが、本来の所持【ガジェット】は使用できなくなる。【アクトカード】は本来の所持【アクトカード】を使用する。

【取得条件】【ライダーカード】取得。【命運】1.5点消費。

【発動条件】【カメンライドシステム】で変身中。行動回数全消費。上記参照。

ファイナルアタックライド(個人)



<説明>あなたが単独で発動する【決め技】。原典では「カメンライド」していない時に使用し、空間に出現するカード状のエネルギー渦と共にエネルギーを放つ「ディメンションシュート」や、光のカードの壁を走り抜けて相手を斬りつける「ディメンションスラッシュ」といった独自の技を使った。

<効果>【カメンライド(セルフ)】(47p)が通常の変身中のみで【カメンライド(アザー)】を使用していない時に発動可能な【決め技】。下記の「ファイナルアタックライド(近接・個人)」か「ファイナルアタックライド(遠隔・個人)」の【決め技】が発動する。どんな攻撃が視覚的演出は任意。【カメンライド(セルフ)】で他のライダーに変身している場合は、視覚的にはそのライダーの決め技と同じ様に演出される。もし【カメンライド(セルフ)】で他のライダーに変身していない状態で「ファイナルアタックライド(個人)」を使用したときに戦闘シーンに「【カメンライド(アザー)】で出現しているライダー」がいた場合は敵味方問わず全てが、「ファイナルアタックライド(個人)」で出現するカード状のエネルギー渦の一部となって飲み込まれ消滅する(使用時に自動)。

ファイナルアタックライド(個人) 毎回下記より選択。

名称	射程	属性	武器命中	武器 DP	命運	備考
ファイナルアタックライド(近接・個人)	近接	任意	+4	+10	---	なし
ファイナルアタックライド(遠隔・個人)	遠隔10	任意	+4	+10	---	なし

【取得条件】【ライダーカード】取得。【命運】1点消費。【ファイナルアタックライド(連携)】を取得しているなら0.5点消費。

【発動条件】【カメンライドシステム】、【カメンライド(セルフ)】で変身中。行動回数全消費。上記参照。

ファイナルアタックライド(CF)



<説明>「ケータッチ」に表示されたライダーのマークを押すことによって、【カメンライド(アザー)】のように隣接マスに【最強変身】状態の「仮面ライダー」を出現させ、「ライダーカード」を腰の「ライドドライバー」に通すことで、出現した「仮面ライダー」と同時に放つことのできる【決め技】。

<効果>効果は【射程】近接か遠隔10、【属性】斬撃、衝撃、刺突の任意ひとつ【命中修正】+2個、【武器DP】+12点の攻撃をそれぞれのライダーが1回ずつおこなうが、ゲーム上の処理としてはあなたが2回命中判定を行う。この攻撃は、個別の対象に行うことも可能。使用後は出現させた「仮面ライダー」は消滅する。この【ファイナルアタックライド(CF)】は、発動時に【命運】を1点支払うことで、出現させた「仮面ライダー」の数を2倍にする。さらに【命運】を支払えばさらに倍(最大8体)。そして追加された「仮面ライダー」もそれぞれ【決め技】を使用する。ただし倍加させて出現させた「仮面ライダー」による【決め技】は自動命中の【射程】近接か遠隔10、【属性】斬撃、衝撃、刺突の任意ひとつ【武器DP】DP20点(固定)の攻撃として扱う。これも個別の対象に振り分けて使用可能。また【命運】を5点支払った場合、演出は任意となり、【決め技】は自動命中の【射程】近接か遠隔20、【属性】斬撃、衝撃、刺突の任意ひとつ【武器DP】DP600点の攻撃として扱う。このダメージは戦闘シーン内の任意の対象に自由に割り振ってもかまわない。例・原典では、任意の演出を生かしたさまざま間攻撃がおこなわれた。共の戦っていたライダー全員を【最強変身】させ、一斉に必殺技を放つ。ディエンドがディケイドを巨大なライドドライバーにして、別途巨大化しているライダーにセット、巨大なディケイドコンプリートフォームへと変身させ、必殺のキックを放つ。など。任意の演出内で起きた効果は【ファイナルアタックライド(CF)】使用後には元に戻るし、効果中もフレーバー以上効果は無いことに注意。

【取得条件】【コンプリートフォーム】取得。【命運】1.5点消費。

【発動条件】【コンプリートフォーム】で変身中。行動回数全消費。

コンプリートフォーム



<説明>「カメンライドシステム」は多次元世界の「仮面ライダー」データを集め続け最強の存在となる。しかし、膨大なデータは次第に装着者を蝕み、「激情態」(52p)と呼ばれる一種の暴走状態となってしまふ。全てのライダーの力を解放している「激情態」は強力であるが、危険で制御が効かない存在となってしまふ。そこで開発されたのが「ケータッチ」(自動取得)と呼ばれる制御システム。「仮面ライダー」のデータをまとめて管理する外部メモリとなる。装置に描かれた「仮面ライダー」のシンボルを順に押していくことで、「仮面ライダー」の力を今まで以上に効率的に引き出す制御形態「コンプリートフォーム」となる。額にはパワーアップした「ディケイド」を象徴するカードが、そして胸部「ヒストリーオーナメント」には、あなたが選出した「仮面ライダー」たちのカードが並ぶ。

<効果>この変身は[最強変身]である。[能力値]が合計+6点追加され、[追加HP]+20点を得る。

[取得条件] BAのみ。[カメンライドシステム]取得。[命運]2点消費。
[発動条件] [カメンライドシステム]で変身中。行動回数1回。

激情態



NPC用

<説明>「カメンライドシステム」は「仮面ライダー」のデータを集めすぎると「激情態」と呼ばれる暴走状態となる。「仮面ライダー」のデータを全てアクティブにしている「激情態」は強力であるが自爆の恐れさえある危険な状態。「大ショッカー」はこれを真の姿と考えている。

<効果>あなたが取得している「仮面ライダー」のデータ(キャラクターシート)のなかの[装備]と[ガジェット]を全て自分が所持しているものとして使用できる。演出上は、その効果を発動する「アタックライド」のカードを使用したものとして扱う。また[能力値]は+12点が追加される。[最強変身]である。

[取得条件] [カメンライドシステム]取得。「仮面ライダー」を3体以上データ化した。

[取得条件] 3点消費。
[発動条件] [カメンライドシステム]で変身中。常駐。

ファイナルアタックライド(連携)



<説明>【カメンライド(アザー)】(49p)時に「ファイナルフォームライド」状態となった「仮面ライダー」と共に発動する連携の[決め技]。原典「ディケイド」では、龍騎が「ファイナルフォームライド」したミラーモンスター型支援兵器「リュウキドラグレッダー」の火炎弾と共に放つキックの[決め技]である「ディケイドドラグーン」や、ファイズが「ファイナルフォームライド」した射撃兵器「ファイズブラスター」で放つ[決め技]「ディケイドフォトン」などがある。

<効果>【カメンライド(アザー)】か「ライダーカード」と同一のライダーがいる場合、「仮面ライダー」とあなたが連携して発動する[決め技]の「ファイナルアタックライド(近接・連携)」か「ファイナルアタックライド(遠隔・連携)」を使用できる。どんな攻撃か視覚的演出は任意。どの場合も[決め技]として扱い、使用回数1回につき1度しか使用できない。使用後は「ファイナルフォームライド」している「仮面ライダー」は「ファイナルフォームライド」を受ける前の姿に戻る。

ファイナルアタックライド(連携) 毎回下記より選択可能。

名称	射程	属性	武器命中	武器DP	命運	備考
ファイナルアタックライド(近接・連携)	近接	任意	+4※	+15	---	なし
ファイナルアタックライド(遠隔・連携)	遠隔10	任意	+4※	+15	---	なし

※連携する「仮面ライダー」のプレイヤーがいる場合、そのプレイヤーも[武器命中]の判定を行ない、成功数を[武器DP]に足せる。連携する「仮面ライダー」がPCでない場合は判定は行なえない。

[取得条件] BAのみ。[ライダーカード]取得。[命運]1.5点消費。[ファイナルアタックライド(個人)]を取得しているなら1点消費。
[発動条件] [カメンライドシステム]、[カメンライド(セルフ)]で変身中。行動回数全消費。上記参照。

アタックライド(装備)



NPC用

<説明>「激情態」となったあなたは、自在に任意の装備を出現させて使用できる。

<効果>[取得条件]を無視して、任意の[武器]を装備して発動可能。使用后、出現した装備は消滅する。使用できるのは[決め技]ではない攻撃で、行動回数1回以内で使用可能なもの。防具、[ガジェット]は不可。車両搭載の火器を使用したい場合は車両ごと出現する。

[取得条件] [劇場態]取得。[命運]1点消費。
[発動条件] [劇場態]に変身中。行動回数全消費。

音撃戦士のガジェット

魔化翹化  NPC用

<説明>長年鬼として戦ってきた者の中には体質に異変を起こし魔化翹化する者もいる。魔化翹化した者は、二度と元には戻れない。魔化翹化の兆候(任意)に気づくこともできる。

<効果>魔化翹化の兆候のある「鬼」はベテランであるため腕利きである。【能力値】が合計+4点追加される。同時に【巨体】(AC50p)【巨大攻撃】(AC50p)が自動取得される。この【ガジェット】を取得した者はGMが指定するタイミングで「魔化翹化」し倒されれば腐葉土となって砕け散り死亡する。【戦闘不能】を選択することはできない。GMの許可を得てPCがこの【ガジェット】を使用していた場合、「魔化翹化」の時点でNPC扱いとなりGMが行動を管理する。

【取得条件】【鬼】(AC43p)の取得。【命運】2点消費。
【発動条件】上記参照。

武器・防具の記入

キャラクターシート装備欄の書き方（武器）

【能力値/数値】
能力値には【近接】なら【運】
動)、【遠隔】なら【器用】
命中修正を書く。数値には能力
値を書く。

【命中修正】
装備した武器の
命中修正を書く。

【能力値/数値】
能力値には【近接】
なら【肉体】、【遠
隔】なら【意思】と
書く。数値には能力
値の数値を書く。

【DP修正】
装備した武器の
DP修正を書く。

回数
使用回数の制限のあ
る武器はカウントさ
れる。

属性
武器に書いて
ある属性を書
く。

命運
取特に消費した
【命運】を書く。

武器名称
武器の名前を書く

射程
射程を書く

武器命中
【能力値/数値】+命中修正=〔 〕

武器DP
【能力値/数値】+DP修正=〔 〕

属性

回数

備考

命運

遠隔武器 【小火器】

名称	射程	命中修正	DP修正	属性	命運	備考
ピストル	遠隔 8	命中+2	DP+3	衝撃	1	一般的な小銃。
アサルトライフル	遠隔 10	命中+0	DP+4	衝撃	1.5	突撃銃。散布射撃※。

キャラクターシート装備欄の書き方（防具）

【能力値/数値】
能力値には【機知】が予
め書かれているので、そ
の数値を「数値」に書く。

【回避修正】
装備した防具の回避修正
《避け》を書く。

【能力値/数値】
能力値には【肉体】が予
め書かれているので、そ
の数値を「数値」に書く。

【回避修正】
装備した防具の回避修正
《受け》を書く。

防具状態
防具の装備状態
を書く。

追加HP
防具で得られる
HPを書く。

命運
取特に消費した
【命運】を書く。

防具状態

防具回避《避け》
【能力値/数値】+回避修正=〔 〕

防具回避《受け》
【能力値/数値】+回避修正=〔 〕

追加HP

備考

命運

通常

防具も使用せず、○○格闘を使用していない状態

【防具】

名称	回避修正		追加HP	命運	備考
	《避け》	《受け》			
通常	±0	±0	0	--	防具も使用せず、○○格闘を使用していない状態
シールド	-1	+1	10	1	盾、片手用 / 条件・片手を使用
スモールシールド	+1	-1	5	1	盾、取り回しの良い小型のもの / 条件・片手を使用

装備【一般装備】

装備【一般装備】

一般的な装備品の一例です。GMと相談してこれ以外の装備を設定してもかまわない。

名称	命運	備考
動物のきぐるみ	—	「仮契約」状態のイマジンが中に入って行動することができる。状況は変わらないが「怪人」ではなく「着ぐるみを着た人」に見えるメリットはある。戦闘を行なった場合、すぐに破れて正体が分かってしまう。

【取得条件】上記表の通り【命運】消費。

吸命牙

吸命牙

ファンガイアの【吸命牙】の【ガジェット】で使用するデータ。与えたダメージの1/2切捨てだけ【肉体HP】を直ちに回復できる。HP吸収が可能なのは【人間系】か【オルタライフ】の【ガジェット】を持つもののみ。

名称	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備考
吸命牙	遠隔8	+3	+1	獣+特殊	---	-----

【取得条件】【ガジェット】【吸命牙】(39p)に記述。

【使用条件】行動回数1回。

魔族能力

魔族能力

下記

魔族が使用する各種能力。攻撃タイプの能力は、各種ガジェットの適用等も武器と同様に扱う。

名称	命運	備考
アクアフィールド □□■	1	<p><説明>大気中の水分を集めて魔法的な水の幕を地表に作り出し、自らの移動力を強化する。</p> <p><効果>使用回数を消費すると〔移動力〕が+8マス得られる。効果は4ラウンド後の自分の手番終了まで続く。使用には行動回数を使用しない。GMは特殊な環境下(宇宙空間、零下など)では使用できないと宣言してもよい。</p> <p>【取得条件】水生生物がモチーフの場に取得可能。【命運】1点消費。</p> <p>【発動条件】上記参照。</p>
ブリザードミスト □□■	1	<p><説明>超低温の冷気弾で対象を凍らせる。</p> <p><効果>射程6マス内の任意1体に〔拘束判定〕難易度3。</p> <p>【取得条件】寒冷地生物がモチーフの場合に取得可能。【命運】1点消費。</p> <p>【発動条件】行動回数1回。</p>
スパイダートラップ □□■	1.5	<p><説明>相手が気づかないうちに相手の足下にクモの巣状のトラップをはり、相手を絡めとる。</p> <p><効果>〔拘束判定〕難易度3で任意3体を拘束する。戦闘シーン内で前回のあなたの手番から今回のあなたの手番までに地上を移動した者が対象で、今回の手番で使用を宣言すると発動する。</p> <p>【取得条件】クモ類がモチーフの場合に取得可能。【命運】1.5点消費。</p> <p>【発動条件】行動回数1回。</p>
ブレスプレッシャー □□□	1	<p><説明>相手を吹き飛ばす息吹。</p> <p><効果>〔射程〕遠隔5〔武器命中〕+3個で〔命中判定〕を行ない相手が《避け》に失敗するか《受け》を選んだ場合、あなたの〔命中判定〕の〔成功数〕だけ相手を後ろのマスに押しやれる。壁などでバックできない場合、その数がダメージとなる《受け》などで軽減可能。</p> <p>【取得条件】風を起こすイメージの生物がモチーフの場合に取得可能。【命運】1点消費。</p> <p>【発動条件】行動回数1回。</p>
催眠演奏 □□■	2	<p><説明>魔皇力をのせた楽器演奏で対象をあやつる。</p> <p><効果>この曲を生演奏で聴いた種族「人間」が全員対象。効果範囲は半径10m。〔催眠判定〕難易度2。</p> <p>【取得条件】【命運】2点消費。</p> <p>【発動条件】非戦闘中。</p>
爆裂散布 □□□	1	<p><説明>接触すると爆発する「鱗粉」「泡」「羽」などを散布する。</p> <p><効果>対象は任意1体〔射程〕遠隔5、〔属性〕爆発、〔武器命中〕+6個、〔武器DP〕+1点。接触爆発するこの攻撃は《受け》を選ぶと〔武器DP〕+4点扱いになる。</p> <p>【取得条件】何かをまき散らすイメージの生物がモチーフの場合のに取得可能。【命運】1点消費。</p> <p>【発動条件】行動回数1回。</p>
破壊光線 □□□	1	<p><説明>魔皇力の光弾。掌、目、口などから放つ。</p> <p><効果>〔射程〕遠隔5、〔属性〕光線、〔武器命中〕+4個、〔武器DP〕+4点。</p> <p>【取得条件】【命運】1点消費。</p> <p>【発動条件】行動回数1回。</p>
斬撃波 □□□	1	<p><説明>魔皇力の刃。手刀や刃物から放つ。</p> <p><効果>〔射程〕遠隔5、〔属性〕斬撃、〔武器命中〕+4個、〔武器DP〕+4点。</p> <p>【取得条件】【命運】1点消費。</p> <p>【発動条件】行動回数1回。</p>

【取得条件】【魔族】を取得。他、上記表の通り【命運】上記表の通り消費。

魔獣バイク

名称	移動力	車両HP	乗員	命運	避/受	備考
魔獣バイク	40	50	2	-	-2/-2	詳細は別途記載。

「キバット族」の魔導技術によって生みだされたバイク型の人造生命体。
「魔族」が使用することが多い。演出的な範囲でなら自力で移動も可能。

【取得条件】【魔族】か【半魔の血】の取得。【命運】1点消費。
【使用条件】なし。

魔皇装備

ウェイクアップフェッスル

下記

魔皇甲冑は本来、通常よりもはるかに強力な封印された真の姿がある。その力が強力すぎるために封印の鎖「カテナ」によって力を抑えている。つまり魔皇甲冑の普段の姿は真の力を抑えるための拘束具なのである。「ウェイクアップフェッスル」はその中でももっとも強く封印された体の一部の鎖を解き真の力の片鱗を放つ通常攻撃及び「決め技」である。

あなたは取得時に開放される箇所を設定すること。開放箇所を武器に設定しても良い。原典「キバ」では右足のカテナが開放されることで右足にコウモリの翼のようなモノが出現、溢れ返った魔皇力により周りの者たちは突然満月の夜になったような幻視を見る。そしてジャンプから放たれる決め技「ウェイクアップブロー」が「ダークネスムーンブレイク」である。

名称	射程	武器命中	武器DP	属性	備考
ウェイクアップ通常攻撃の修正	---	武器命中+2	武器DP+2	---	使用を宣言し1行動使って発動する。武器の場合。表記の数値はその武器への修正値。「射程」「属性」は変更なし。
ウェイクアップブロー(近接) [決め技] □□■	近接	+3	+10	衝撃か 突刺か 斬撃	ウェイクアップブローは取得時に「近接」か「遠隔」かと【属性】をひとつ任意に選び変更不可。
ウェイクアップブロー(遠隔) [決め技] □□■	遠隔12	+5	+9		

【取得条件】BAのみ。【魔皇甲冑】の取得。【命運】1点消費。

【使用条件】【魔皇甲冑】で変身中。行動回数1回。

ウルティマブラックホール

太古にレジェンドルガが使用した魔導技術。闇の無限空間「ウルティマブラックホール」の扉を「魔皇甲冑」に埋め込む。通常はカテナで封印されているが「ウェイクアップフェッスル」で解放されると真の力を発揮する。力が強大すぎるため使用者自身も飲み込まれる危険性がある。ゲーム的には【ウェイクアップフェッスル】(58p)の「ウェイクアップブロー」を強化する効果となる。「ウェイクアップブロー」は【武器命中】+1個と【武器DP】+1点を基本に+1から+10までの任意の修正を両方に与える(使用ごとに変更可)。「決め技」発動後に【意思】難易度判定をおこない失敗すると「ウルティマブラックホール」を制御できず自らが飲み込まれて死亡する。難易度は設定した修正値と同じ。(例・武器命中+2・武器DP+2で難易度2)

【取得条件】種族がレジェンドルガ族で【キバット族コネ】か【ロボキバット】を取得しているか、キバット族で【魔皇甲冑】(43p)を取得している。【ウェイクアップフェッスル】(58p)の取得。【命運】2点消費。

【使用条件】【魔皇甲冑】で変身中。上記参照。

トゥルーアイ

目をかたどった魔皇石を武器に埋め込む。【ガジェット】の【弱点看破】(MS40p)を取得し、使用可能となる(通常の【弱点看破】と異なりSAでなくても使用できる。使用回数は【トゥルーアイ】のものを使用)。あなたが「魔族」で、【武装憑依】を持っているなら、憑依後の武器に対して適用しても良い。

【取得条件】【命運】0.5点消費。

【使用条件】行動回数1回。

タツロツト



タツロツトは、元は大きさ 20～30cm 程度の人語を解する空飛ぶ翼竜型の黄金のドラン族、ゴルディワイバーンである。龍の「魔族」であるドラン族の豊富な魔皇力に目をつけたファンガイアにより魔導技術をもって生体改造して作り出されたため、魔皇力増幅装置「魔皇竜」とも呼ばれる。単体でも活動は可能。「キバット族」が「タツロツトフェッスル」（自動取得）で召喚する。あるいは自分の意思で出現する場合もある。

「魔皇甲冑」を真の姿に覚醒させる「ファイナルウェイクアップ」(44p)には欠かせない存在。

また、タツロツトは1行動を消費して【武装憑依】(38p)で作られた武器に合体が可能。その武器に【命中修正】+1個、【DP修正】+1点の効果を与える。

ゲーム上は装備の一種として扱われるが、GMはNPCとしてデータを作成してもかまわない。プレーヤーとして、魔皇剣ザンバットソード(59p)を体内に収納できる能力を持っている。

【取得条件】【使用条件】

ザンバットソード



魔皇剣ザンバットソード。ファンガイア王族に伝わる王位継承の証であり、この剣を持つものがファンガイアの王であるとされる。継承権を持たないもの（ゲーム的には【命運】を支払って取得した者以外）には重すぎて扱うことができない。また、この剣自体に宿る歴代王の魔皇力により、持ち主の人格は豹変すると言われ、【意思】12点未満の者が扱えば、元の性格を無視してファンガイアを統べる冷酷で残忍な王となる。この【装備】所持できるが【意思】12点未満のPCが使用した場合、GMが管理するNPCとなる。【意思】12点未満がNPC化せずに使用するには【ザンバットバット】(37p)の【ガジェット】を持った「魔族」の協力が必要。

名称	射程	武器命中	武器DP	属性	備考
ザンバットソード	近接	+3	+6	斬撃	---

【取得条件】種族が【ファンガイア族】である。【命運】2点消費。

【使用条件】【ファイナルウェイクアップ】の【ガジェット】で変身中である。

ジャコーダー



縦笛状の武器。戦闘時には先端からバイパートングというレイピア風の細身の刀身が出現する。また、刀身は性質を変え、ムチの様に扱うこともできる。切替に行動回数は消費しない。

名称	射程	武器命中	武器DP	属性	備考
ロッドモード	近接	+2	+4	刺突	---
ビュートモード	遠隔5	+2	+3	斬撃	+転倒判定2

【取得条件】【魔皇甲冑】の取得。【命運】1点消費。

【使用条件】【魔皇甲冑】で変身中。

素晴らしき青空の会装備

ファンガイアバスター

「素晴らしき青空の会」が使用する小型射撃武器。ファンガイアを主な対象として作られており、有効とされる銀の矢をライフル弾のように射出する。カートリッジにより給弾して使用する。また、アンカー付きのワイヤーを壁などに射出すれば人間2人程度を保持したまま壁面を昇降できる。【魔族】を持っているものには [DP修正] +1 点。

名称	射程	武器命中	武器DP	属性
ファンガイアバスター	遠隔8	+2	+4	斬撃

【取得条件】【素晴らしき青空の会】の取得。【命運】1点消費。
【使用条件】なし。

ファンガイアスレイヤー

「素晴らしき青空の会」が創設当時から使用している伝統的変形武器。2つのパーツを組み合わせてさまざまな機能の武器にして使用する。モードチェンジには1行動を必要とする。取得すれば、すべてのモードを使用可能となる。【魔族】を持っているものには [DP修正] +1 点。

名称	射程	武器命中	武器DP	属性
ソードスタイル	近接	+3	+3	斬撃
ブーメランスタイル	遠隔8	+4	+2	斬撃
ウィップスタイル	近接・遠3	+1	+3+転倒	斬撃
ライドルスタイル	近接	+1	+4	衝撃

【取得条件】【素晴らしき青空の会】の取得。【命運】1点消費。
【使用条件】なし。

イクサ装備

ソルフラッシャー

肩にある装備。強烈な光で周囲の相手の目をくらませる。[スタン判定] 難易度2。隣接マス全員が対象。行動回数1回。

【取得条件】【イクサ・システム】の取得。【命運】0.5点消費。
【使用条件】【イクサ・システム】の「バーストモード」使用中。

イクサハンマー

初期に開発されたイクサ専用武器。電磁力を利用して巨大な杭を打ち込む近接兵器。相手に密着させなければならないため命中率が低い。

名称	射程	武器命中	武器DP	属性
イクサハンマー	近接	-3	+7	刺突

【取得条件】【イクサ・システム】の取得。【命運】1点消費。
【使用条件】【イクサ・システム】使用中。

イクサナックル

下記

「イクサシステム」の変身キーアイテムでもあるナックル型の武器。変身後のイクサをサポートするAIでもある。

「通常」と「衝撃波」は「〇〇格闘」に修正して適用する。攻撃属性が「光波」に変わる。「通常」と「衝撃波」は変身前でも使用可能。

名称	射程	武器命中	武器DP	属性
通常 (〇〇格闘に修正)	近接	追加+0	追加+2	光波
衝撃波 (〇〇格闘に修正)	近接	追加+1	ダメージが無くなる が「気絶判定」2	衝撃
ブロウクン・ファンク □■■「決め技」 [イクサ・システム] 使用中のみ使用可能	近接	+3	+8	光波

【取得条件】【イクサ・システム】の取得。

【使用条件】上記参照。

イクサライザー

下記

「イクサ・システム」の「ライジングモード」起動キーであると共に高性能射撃武器でもある。通常のフォトンブラッド光弾以外に火炎と凍結ガスを噴出するモードがある。またエネルギーをためて放つ「決め技」「ファイナルライジングブラスト」も使用可能。攻撃方法の切替に行動回数は消費しない。行動回数1回で「スカウターモード」で目標を分析すれば、次の命中判定が+2個される。

名称	射程	武器命中	武器DP	属性
フォトンブラッド光弾	遠隔8	+1	+4	光波
火炎放射	遠隔8	-2	+5+ [炎上判定] 難易度2	火炎
凍結ガス	遠隔5	-2	+4+ [拘束判定] 難易度2	冷気
ファイナルライジングブラスト [決め技] □■■	遠隔8	+4	+10	光波

【取得条件】【イクサ・システム】の取得。【命運】1点消費。

【使用条件】【イクサ・システム】の「ライジングモード」使用中。

イクサカリバー

■■■

ガンモード（銃）とカリバーモード（剣）に変形する機構を持ったイクサ専用武器。内蔵エナジーコアにより人間でも扱えるようになったフォトンブラッド兵器。モードの切替に行動回数を消費しない。

名称	射程	武器命中	武器DP	属性
イクサカリバー	近接・遠8	+1	+6	光波
ジャッジメント [決め技] □□■	近接・遠8	+3	+10	光波

【取得条件】【イクサ・システム】の取得。【命運】1.5点消費。

【使用条件】【イクサ・システム】の「バーストモード」か「ライジングモード」使用中。

パワードイクサー

「素晴らしき青空の会」の「イクサ・システム」用装備。対巨大ファンガイア戦を想定した開発された全長12m全高7.5mの戦闘ビークル。「イクサシステム」を装着していないと操縦できない専用車両。パワーショベルの様なザウルクラシャーによる近接攻撃やイクサポッドによる爆弾投射を行なう。パワードフェッスル（自動取得）をならしてドックから呼び出せば、1Dラウンド後に自動運転で隣接マスに到着する。ただし、人里離れた山や、離島、異空間などGMが許可しない遠隔地では召喚できない。パワードイクサーは自動で戦闘は行なわない。HPが0になった場合、破壊され修復不可能となる。

名称	移動力	車両HP	乗員	命運	避/受	備考
パワードイクサー	20	80	1	-	-3/-3 (3/3)	詳細は別途記載。

名称	射程	武器命中	武器DP	属性	備考
ザウルクラシャー	近接	+3	+5	衝撃	巨大なアーム
ザウルフラッシャー	遠隔8	--	--	特殊	任意1体 [スタン判定] 難易度3
ダイノクロ	近接	-2	+4	斬撃	爪状の装備
イクサポッド □□■	遠隔10	-1	+10	衝撃	アームで爆弾を投射する [決め技]

【取得条件】【イクサ・システム】の取得。【命運】4点消費。

【使用条件】【イクサ・システム】使用中。

イクサリオン

「素晴らしき青空の会」の「イクサ・システム」用バイク装備。

名称	移動力	車両HP	乗員	命運	避/受	備考
イクサリオン	38	35	1	1	-3/3	-----

名称	射程	武器命中	武器DP	属性	備考
マルチガンポッド	遠隔10	+1	+3	衝撃	実体弾の火器装備

【取得条件】【イクサ・システム】の取得。【命運】1点消費。

【使用条件】常駐。

エンペラーバット攻撃表

魔族の伝説に出てくる魔獣。コウモリや翼竜の姿をしているが、その正体は魔皇甲冑を身につけて覚醒した半魔族の混血人間である。

名称	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備考
ヘルズフレイム	遠隔12	+4	+5	火炎+光波	1	魔皇力の火炎
ルシファークロー	近接	+3	+3	斬撃	0.5	鋭い翼の斬撃
噛み付き	近接	+3	+2	刺突	0	くちばし
ブラディストライク	遠隔15	+1	+15	光波	1	魔皇力の黄金の光線。使用回数□■。 [決め技]

【取得条件】【エンペラーバット化】の取得。【命運】別途消費。

【使用条件】上記参照。

時間鉄道の装備

時間鉄道の装備は主に「時の列車」である。原典「電王」には主人公たちが使用する戦闘車両と一般車両を併せ持つ「デンライナー」や純粋な戦闘車両である「ゼロライナー」が登場する。

時の列車表

下記

「時の列車」は「時間鉄道」が管理する一種のタイムマシン。1つの車両が全長約25m。その運行は「オーナー」たちが行っている。また、有事の際には戦闘を行うことも可能。ただし、「時間鉄道」の規定により、車両の装備を使用して人間を攻撃することは原則禁止されている。この場合の「人間」とは生物で【サイズのカテゴリ】を持たないものを指す。

「時間鉄道」の「時の列車」は先頭車両にバイク型動力ユニットが装備されておりバイクのようにまたがって運転することができ、必要に応じて前方のハッチから直接外に飛び出すことも可能。通常運行時は自動運転であるが、このユニットが付いていないと自由な移動をすることはできない。

共通能力

「時の列車」の共通能力について紹介します。

【ヒュージサイズ】

全ての「時の列車」は【ヒュージサイズ】(58p)を持っています。「時の列車」による攻撃は全てヒュージサイズの攻撃として扱います。

【バイク型動力ユニット】

「戦闘車両」を取得すると必ず1台付いてきます。データは64pです。

【飛行・2】

鉄道と名乗っている「時の列車」だが、実際にはレールを自動的に敷設し撤去しながらあらゆる場所に自在に移動することが可能。空中も例外ではない。

【乗り降り】

「時の列車」は現実世界に出現する場合、虹色の光の輪をくぐって車両が直接出現する場合と、何かの扉(家の玄関、公衆電話、窓など)を開けることで「時の列車」の走る世界と扉をつなげることもできる。この場合、よりダイレクトに乗車口がそのまま何かの扉とつなげることも可能。ただしこれは演劇的なもので、この効果を利用して鍵のかかった入れない場所に入るなどといった使用方法はできない。

時の列車の攻撃

「時間鉄道」の規定で「人間」(PC、NPCで【サイズのカテゴリ】を持たないもの全て)に対して武器を使用できないが、たとえば、何者かに車両がのっとられた場合などは規定を無視し「人間」を攻撃する場合がある。その場合は【巨体の不便】(58p)の効果を使用する。

【ラージサイズ】以上の対象には通常通り攻撃が可能で、「バイク型動力ユニット」を使用して「時の列車」を運転している場合は、その運転者が【命中判定】【回避判定】を行う。そうでない場合は、AI自動操縦により、【命中判定】【回避判定】は全て3+修正値として判定する。

名称	移動力	車両HP	乗員	命運	避/受	備考
一般車両	30	110	120	0.2	-3/-3	戦闘装備を持たない一般車両で、一般の乗客を乗せている。通常の車両のほか、寝台車、食堂車もこれと同じ扱いとなる。ただし最大乗員はやや減る(GM判断)。戦闘車両と連結できるが、単体でも運用可能。
戦闘車両(装甲型)	40	180	5	1	-4/-0	武装が可能な車両。特に防御力に優れている。通常は先頭に連結される。一般車両にも動力があるため全て牽引しているわけではない。また、複数の戦闘車両を連結することもできる。【時の列車装備表】から装備を取得可能。
戦闘車両(高速型)	50	110	5	1	-0/-4	
戦闘車両(平均型)	45	140	5	1	-2/-2	

【取得条件】【時間鉄道員】(34p)の取得。【命運】消費上記参照。

【使用条件】上記参照。

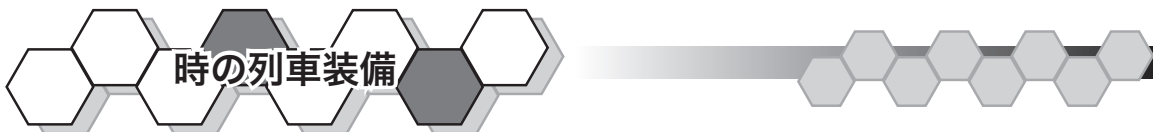
バイク型動力ユニット

先頭の車両を動かす動力ユニットでありバイクでもある。大抵の場合「電王」はバイク型動力ユニットに名前をつけている。原典「電王」では、「時の列車」の「デンライナー」に付属し「マシンデンバード」と名づけられていた。ここに書かれたデータはバイク型動力ユニットが、バイクとして使用された場合のもの。

名称	移動力	車両HP	乗員	命運	避/受
バイク型動力ユニット	30	40	2	1	-2/-4

【取得条件】「時の列車」に付属。【命運】1点消費。

【使用条件】なし。



時の列車装備

時の列車装備表

「時の列車」が装備できる武器類です。全て【ヒュージサイズ】扱いとなります。全ての武器は特に記述がない限り通常時は収納されています。

時の列車遠隔武器

名称	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備考
ゴウカノン	遠隔 50	+ 0	+ 6	光線	0.5	フリーエネルギーの光弾を発射する 4 連装砲。
ドギーランチャー	遠隔 80	+ 2	+ 3	爆発	0.5	イヌの頭部の形をした武器。超音波で対象を識別し「ドギーパーク」というミサイルを発射する。
モンキーボマー	遠隔 40	+ 2	+ 5	爆発	0.5	近距離用で使用する、「きびだんご型」の小型爆弾「モンキーボム」を投擲する。
バーディーミサイル	遠隔 50	+ 3	+ 4	斬撃	0.5	敵を探知、識別して追尾し、デンメタル製の翼で切り裂くキジ型のミサイル。
ドラゴンヘッド	遠隔 70	+ 2	+ 5	光線	1	龍のようなユニットが展開、車両の首となる。口からフリーエネルギーの破壊光線を放射する。

【取得条件】「時の列車」の取得。【命運】消費上記参照。

【使用条件】「時の列車」乗車中。

時の列車近接武器



アックスパーティ

車両両サイドから先端部が斧になったアーム「サイドアックス」2対、車両先頭部には大きな切断装置「フロントアックス」が装備される。「フロントアックス」はフリーエネルギーを放射してさらに巨大な刃をつくり攻撃する。これらによりこの車両は相手と格闘戦が可能となる。

名称	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備考
サイドアックス	近接	-1	+5	斬撃	1.5	-----
フロントアックス	近接	+0	+7	斬撃		

ドリルヘッド

先端部に巨大なドリルが装備される。近接戦を行ったり、障害物の除去に使用できる。

名称	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備考
ドリルヘッド	近接	+1	+7	刺突	1	-----

プロペラユニット

車両上部に設置するユニットで、ヘリコプターのようなプロペラを展開、フリーエネルギーを使用して飛行することが可能。【飛行・2】として扱い、レールの制限を無視して行動することが可能（ルールのには特に変わらない）。プロペラ部分は近接戦に使用できるフリーエネルギーの刃となり相手を切りつける。同様にエネルギー化した刃を発射することも可能。

名称	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備考
プロペラカッター	近接	-2	+4	斬撃	0.5	-----

【取得条件】「時の列車」の取得。【命運】消費上記参照。

【使用条件】「時の列車」乗車中。

時の列車特殊装備

【レドーム】

小型のカメ型飛行艇に変形する。1人がその上に乗って使用する。小型フリーエネルギーレーザーを装備、使用者は移動力が15になり、【飛行・2】扱いとなる。

名称	射程	武器命中	武器DP	属性
小型レーザー	遠隔50	+3	+2	光線

【取得条件】【時間鉄道員】と「時の列車」の取得。【命運】1点消費。

【使用条件】「時の列車」に搭乗中。

オーラウエポン装備

イマジンは自らのフリーエネルギーを具現化し装備を生成することができます。以下は「オーラスーツ」着用時に生成されるオーラウエポンや決め技、イマジンの能力などです。

ガッシャーシステム

「オーラスーツ」の標準装備。複数のパーツを組み合わせることで、様々な武器の形態に変形する。変形は瞬時で行われ行動回数を消費しない。取得時に変形可能にしたい武器形態を【武器表】（MS66-67p、AC56pなど）から選び、その武器を取得するのに必要な【命運】の合計+1点を支払う。武器の威力は【武器DP】+3点、【武器命中】+1個に強化される。

【取得条件】【オーラスーツ】の取得。武器の【命運】+1点消費。

超常能力武器

怪人たちが使用する超常的な攻撃手段です。ゲームとしての管理上は武器として扱います。従って【ガジェット】の【ダブルバレット】（MS41p）や【ツウエポン】（MS41p）等とも併用可能です。

地裂波

□□■ NPC用

武器を大地に突き立てて、地表を炸裂させる【決め技】。

名称	射程	武器命中	武器DP	属性
地裂波	遠隔10	+2	+7	衝撃

【取得条件】【オルタライフ】か【負の組成】取得。【命運】1点消費。

【使用条件】行動回数1回。

都市破壊光線

視覚的な効果は任意の破壊光線。建築物に対しては50倍の大ダメージを与える。「分岐点の鍵」をあぶり出すための能力。

名称	射程	武器命中	武器DP	属性
都市破壊光線	遠隔20	+2	+4	任意

【取得条件】種族が【イマジン】である。【命運】1点消費。

【使用条件】行動回数1回。

フルチャージ



ライダーパスから「ガッシャーシステム」にエネルギーを最大チャージして放つ「決め技」。効果の描写は演出的なものなので何でも構わない。原典「電王」では、刀身をオーラで強化して放つ「エクストリームスラッシュ」や、六角形のエネルギー障壁で相手の動きを封じて強力なキックを繰り出す「デンライダーキック」等がある。近接、遠隔は憑依している「イマジン」ごとに決定し変更は不可。

名称	射程	武器命中	武器DP	属性	備考
フルチャージ (近接)	近接	+2	+10	任意	命運を支払うと「遠隔」か「近接」のどちらかを選んで取得となる。
フルチャージ (遠隔)	遠隔8	+2	+10	任意	変更は不可。【決め技】。

【取得条件】【オーラスーツ】と「ガッシャーシステム」の取得。【命運】1点消費。

【使用条件】「オーラスーツ」を装着中。「ガッシャーシステム」使用中。(「イマジン」の場合は前記は不要) 命中判定前。行動回数1回。

デンカメンウエポン



【ライナーフォーム】の【ガジェット】で取得する装備。「時の列車」内に設置した「デンカメンシステム」に契約している「イマジン」全員が乗っている時使用できる。「イマジン」たちのフリーエネルギーを使って作られる強力な武器。武器のタイプは任意で【中世武器】(MS66-67p、AC56p)をベースに【命中修正】-1個、【DP修正】+(「デンカメンシステム」にいる契約しているイマジンの数×2)点(最大10点)の修正が入る。「デンカメンウエポン」には共通の特徴として、エネルギー供給している「イマジン」の電仮面が現れる。

また、「デンカメンウエポン」には【決め技】があり、発動時には「デンカメンシステム」からの最大エネルギー供給によりエネルギーは、オーライナーと呼ばれる「時の列車」の姿をしたオーラが現れる。攻撃手段の描写は演出的なものなので何でも構わない。

原典「電王」では、「時の列車」デンライナー ゴウカを摸ったオーライナーとともに突撃し、デンカメンソード(デンカメンウエポン)の刀身から伸びるオーラエネルギーの刃で敵を斬る「デンカメンスラッシュ」などが登場。「フルスロットルブレイク」も4つのオーライナーとともに突撃する最強技として登場する。近接、遠隔は取得の際に選択すること。

名称	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備考
デンカメンアタック (近接) □□■	近接	+2	+7+(「デンカメンシステム」にいる契約しているイマジンの数×3)	任意	1.5	【決め技】
デンカメンアタック (遠隔) □□■	遠隔8	+3	+7+(「デンカメンシステム」にいる契約しているイマジンの数×3)	任意	1.5	【決め技】
フルスロットルブレイク (近接) □□■	近接	+5	+10+(「デンカメンシステム」にいる契約しているイマジンの数×5)	任意	2	【決め技】
フルスロットルブレイク (遠隔) □□■	遠隔8	+5	+10+(「デンカメンシステム」にいる契約しているイマジンの数×5)	任意	2	【決め技】

【取得条件】【ライナーフォーム】の取得。【命運】消費上記。

【使用条件】「ライナーフォーム」である。命中判定前。行動回数1回。

ボイスターズアタック



【クライマックスフォーム】の【ガジェット】で取得する装備。「イマジン」が複数憑依している場合に使用可能となる【決め技】。演出的なものなので攻撃手段の描写は何でも構わない。近接、遠隔は憑依している「イマジン」ごとに決定し変更は不可。

原典「電王」では、胸部を展開させオーラエネルギーのミサイルを多数発射する「ボイスターズシャウト」や、電仮面に脚部に集めて放つ「ボイスターズキック」、腕に集めて放つ「ボイスターズパンチ」等がある。

名称	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備考
ボイスターズアタック (近接) □□■	近接	+4	+11	任意	1.5	【決め技】
ボイスターズアタック (遠隔) □□■	遠隔8	+4	+11	任意	1.5	【決め技】

【取得条件】【クライマックスフォーム】の取得。【命運】消費上記。

【使用条件】「クライマックスフォーム」である。命中判定前。行動回数1回。

キバット装備

キバット装備



名称	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備考
キバットウイング	遠隔8	+1	+2	斬撃	0.5	飛行しながら翼で切りつける攻撃
キバットクロー	近接	+1	+2	衝撃	0.5	爪による肉弾攻撃

【取得条件】種族が【キバット族】である。

【使用条件】行動回数1回。

時間警察装備

「時間警察」の「電王」が使用する装備。【命運】を支払って取得可能です。

パーフェクトウエボン (遠隔)

装備中の「人工イマジン」が「パーフェクトウエボン」と呼称して発動。強力なバリアを貼りながら放つホーミングエネルギー弾。原典では「G電王」が同技「ワールドバニッシュ」を使用している。

攻防一体の【決め技】。使用タイミングが特殊で、【回避判定《受け》】を選択した時に使用でき《受け》で軽減する前のダメージを20点まで軽減すると同時にカウンターで【決め技】扱いの攻撃を発動。算出した数値分のダメージを範囲内の任意の数の対象に自由に割振って適用できる（対象は回避判定《受け》のみ可能）。また、通常手番でも行動回数全消費で使用可能。

名称	射程	武器命中	武器DP	属性
パーフェクトウエボン	遠隔10	+5	+10	任意

【取得条件】【時間警察】の取得。【命運】3点消費。

【使用条件】「オーラスーツ」装備中。上記参照。

バリア発生装置

変身中、鉄壁を誇るバリアを生成する。【回避判定《受け》】を選択した時に使用でき《受け》で軽減する前のダメージを20点まで軽減する。

【取得条件】【時間警察】の取得。【命運】2点消費。

【使用条件】「オーラスーツ」装備中。上記参照。

時間警察手錠

相手が抵抗しなければ拘束可能。【拘束状態】になる。脱出は【拘束判定】難易度3。

【取得条件】【時間警察】の取得。【命運】消費なし。

【使用条件】非戦闘中。

捕獲エネルギー弾

【属性】が【光線】の武器に使用可能。命中したらダメージの代わりに【拘束判定】難易度2の捕獲エネルギー弾を放つ。

【取得条件】【時間警察】の取得。【命運】1点消費。

【使用条件】武器に装備して使用。

オーラ武器

オーラ強化武器

「イマジン」たちがよく使用する武器。必要時にフリーエネルギーから生成される。望むなら戦闘時に自動で装備される。通常の【中世武器】【遠隔武器】(MS66p-67p、AC56pなど)にオーラをまとわせた武器。【武器修正】+1個、【DP修正】+1点の効果を持つ。

【取得条件】種族【イマジン】。武器の【命運】+0.5点消費。

【使用条件】「本契約」である。

ジャイロ

NPC用

オーラによって操られる独楽状の爆発武器。セットになっている鞭の操作により無数の小型独楽になって指定範囲に降り注がせることも可能。通常は鞭から放たれる投擲武器として機能する。鞭は基本ルールの「ウィップ」(MS66p)にオーラ強化武器の効果を使用した能力の武器として扱う。使用回数に制限はない。

名称	射程	武器命中	武器DP	属性
ジャイロ (通常)	遠隔10	-2	+3	任意
ジャイロ (拡散) ※	遠隔10	-3	+2	衝撃+爆発

※指定したマスの隣接8マス。

【取得条件】種族【イマジン】か【時の特異点】取得。【命運】1点消費。

【使用条件】「本契約」である。

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

The diagram shows a sample entry for an enemy named '一般人' (General). The entry is contained within a rounded rectangular box. Labels on the left point to various parts of the entry:

- 名称** (Name): Points to '一般人'.
- HP**: Points to '16点' (16 points).
- ガジェット** (Gadget): Points to the '【ガジェット】' section.
- 能力値** (Ability): Points to the '【能力値】' section.
- 副能力値** (Sub-ability): Points to the '【副能力値】' section.
- アクトカード** (Action Card): Points to the '【アクトカード】' section.
- 回避方法** (Avoidance Method): Points to the '回避名称' and '避/受' columns of the table below.
- 攻撃方法** (Attack Method): Points to the '攻撃名称', '射程', and '命中' columns of the table below.

The entry content includes:

- 説明** (Description): 特別な能力を持たない。一般人男性、女性。数値で問題は有りません。
- 【能力値】** (Ability): 肉体03/運動02 無し, 器用02/意思03 無し, 機知02 無し
- 【副能力値】** (Sub-ability): 移動力 05, イニシアティブ 02
- 【アクトカード】** (Action Card): イニシアティブ 02
- 回避方法** (Avoidance Method) Table:

回避名称	避/受	備考
私服	2/3	特別な防具はない。
【行動回数】 = 2回		
- 攻撃方法** (Attack Method) Table:

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
素人格闘	近接	1	3	衝撃	-----

魔族

スパイダーファンガイア HP 39点

人間のライフエナジーを糧とする存在、ファンガイア。クモのモチーフを持つ。

- | | |
|-----------|----------------------|
| 【能力値】 | 【ガジェット】 |
| 肉体08/運動08 | 【粘着成分】 □□□(MS45p) |
| 器用03/意思03 | 【吸着移動】 ■■■■(MS45p) |
| 機知03 | 【スパイダートラップ】 □□■(57p) |
| 【副能力値】 | 【硬質皮膚】 ■■■■(MS45p) |
| 移動力 11 | 【アクトカード】 |
| イニシアティブ 3 | 27【超絶見切り】 |
| | 49【ヨロイ割り】 |

回避名称	避/受	備考			
超人格闘	5/10	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
吸命牙	遠隔8	4	4	棘+棘	与えたダメージ1/2吸収□□□
超人格闘	近接	7	12	衝撃	----

パールシェルファンガイア HP 45点

ファンガイア族の最高位であるチェックメイトフォーのクイーン。真珠貝のモチーフを持つ。

- | | |
|-----------|-------------------------|
| 【能力値】 | 【ガジェット】 |
| 肉体05/運動05 | 【チェックメイトクイーン】 ■■■■(40p) |
| 器用05/意思10 | 【射撃強化】 ■■■■(MS41p) |
| 機知03 | 【テレポーテーション】 □□■(MS46p) |
| 【副能力値】 | 【制裁の雷】 □□■(40p) |
| 移動力 8 | 【怪力】 □□□(MS45p) |
| イニシアティブ 3 | 【硬質皮膚】 ■■■■(MS45p) |
| | 【HP強化】 ■■■■(AC28p) |
| | 【アクトカード】 |
| | 31【打ち返し】 |
| | 50【必殺技】 |

回避名称	避/受	備考			
超人格闘	5/7	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
吸命牙	遠隔8	8	11	棘+棘	与えたダメージ1/2吸収□□□
超人格闘	近接	6	7	衝撃	----
パールバレット	遠隔8	10	13	衝撃	真珠型の無数の弾丸 ※散布射撃(MS66p)【射撃強化】
クイーンズ・テスバル	遠隔5	7	18	衝撃	真珠型の炸裂弾を王冠状に展開し発射する。 決め技□□■(MS67p)

ライオンファンガイア HP 67点

ファンガイア族の最高位であるチェックメイトフォーのルーク。ライオンのモチーフを持つ。

- | | |
|-----------|------------------------|
| 【能力値】 | 【ガジェット】 |
| 肉体11/運動05 | 【チェックメイトルーク】 ■■■■(41p) |
| 器用05/意思05 | 【魔の再生力】 ■■■■(41p) |
| 機知01 | 【耐える】 □□□(MS41p) |
| 【副能力値】 | 【フルパワー】 □□■(MS41p) |
| 移動力 8 | 【怪力】 □□□(MS45p) |
| イニシアティブ 1 | 【ファンガイアウエボン】 □□□(39p) |
| | 【サバト召喚】 □■(42p) |
| | 【アクトカード】 |
| | 30【弾き】 |
| | 41【身構え】 |

回避名称	避/受	備考			
超人格闘	3/19	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
吸命牙	遠隔8	8	6	棘+棘	与えたダメージ1/2吸収□□□
超人格闘	近接	8	13		----
棍	近接	5	18	衝撃	ファンガイアウエボン□□□
ロケットロー	遠隔8	8	7	刺突	指から打ち出される爪

スワローテイルファンガイア HP 47点

ファンガイア族の最高位であるチェックメイトフォーのビショップ。アゲハチョウのモチーフを持つ。

- | | |
|------------|--------------------------|
| 【能力値】 | 【ガジェット】 |
| 肉体06/運動06 | 【チェックメイトビショップ】 ■■■■(40p) |
| 器用05/意思06 | 【ファンガイア再生】 □□■(41p) |
| 機知05 | 【イニシアティブ強化】 ■■■■(MS42p) |
| 【副能力値】 | 【ファンガイアウエボン】 □□□(39p) |
| 移動力 9 | 【瞬間移動】 □□□(MS45p) |
| イニシアティブ 10 | 【命運切り】 □■(27p) |
| | 【HP強化】 ■■■■(AC28p) |
| | 【サバト召喚】 □■(42p) |
| | 【アクトカード】 |
| | 32【カウンター】 |
| | 36【見切った】 |

回避名称	避/受	備考			
超人格闘	7/8	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
吸命牙	遠隔8	8	7	棘+棘	与えたダメージ1/2吸収□□□
超人格闘	近接	7	8	衝撃	----
剣	近接	7	13	斬撃	ファンガイアウエボン□□□
鱗粉	遠隔5	10	7	衝撃	口から吐き出す金色の鱗粉 爆裂散布□□□(57p)
波動	遠隔5	9	10	衝撃	手から放つ青または緑の波動 破壊光線□□□(57p)

バットファンガイア

HP **65** 点

ファンガイア族の最高位であるチェックメイトフォーのキング蝙蝠のモチーフを持つ。盾装備ならHP70。

- | | |
|-----------|-----------------------|
| 【能力値】 | 【ガジェット】 |
| 肉体10/運動05 | 【チェックメイトキング】■■■■(40p) |
| 器用05/意思08 | 【能力剥奪】□■■(40p) |
| 機知01 | 【耐える】□□□(MS41p) |
| 【副能力値】 | 【フルパワー】□□■(MS41p) |
| 移動力 8 | 【全力回避】□□□(MS42p) |
| イニシアティブ 6 | 【キャッスルドラン召喚】□■■■(42p) |
| | 【サバト召喚】□■■■(42p) |
| | 【アクトカード】 |
| | 03【大命中】 |
| | 15【捕まえて攻撃】 |

回避名称	避/受	備考			
超人格闘	3/16	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
吸命牙	遠隔8	8	9	酸+特殊	与えたダメージ1/2吸収□□□
超人格闘	近接	8	12	衝撃	----
赤い竜巻	近接	7	13	斬撃	胸から放つ赤い衝撃波 破壊光線□□□(57p)
エネルギーカッター	遠隔5	10	7	衝撃	盾から放つ赤いブーメラン状のカッター 衝撃波□□□(57p)

キバット族

HP **16** 点

蝙蝠に似た姿を持つキバット族。魔王甲冑の発動キーの役割を担っている。

- | | |
|-----------|---------------------|
| 【能力値】 | 【ガジェット】 |
| 肉体03/運動03 | 【飛行・2】■■■■(MS44p) |
| 器用07/意思07 | 【ライフエナジー吸収】□□□(37p) |
| 機知05 | 【魔王甲冑】□□□(43p) |
| 【副能力値】 | 【アクトカード】 |
| 移動力 6 | 26【トリックアクション】 |
| イニシアティブ 5 | 37【白羽取り】 |

回避名称	避/受	備考			
通常	3/16	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
キバットウイング	遠隔8	8	9	酸+特殊	飛行しながら翼で切りつける攻撃
キバットクロー	近接	8	12	衝撃	爪による肉弾攻撃

マミーレジェンドルガ

HP **30** 点

人間の悲鳴を聞くことを至上の喜びとするレジェンドルガ族ミイラ男を彷彿させる姿をしており、装備した者を操るコントロールデスマスク(催眠能力)を武器とする。

- | | |
|-----------|---------------------|
| 【能力値】 | 【ガジェット】 |
| 肉体05/運動06 | 【ライフエナジー吸収】□□□(37p) |
| 器用05/意思05 | 【瞬間移動】□□□(MS45p) |
| 機知04 | 【怪力】□□□(MS45p) |
| 【副能力値】 | 【同時攻撃】□□□(MS45p) |
| 移動力 9 | 【催眠能力】□□■(MS45p) |
| イニシアティブ 4 | 【アクトカード】 |
| | 12【足払い】 |
| | 15【捕まえて攻撃】 |

回避名称	避/受	備考			
超人格闘	6/7	----			
【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	7	8	衝撃	----
包帯	近接	5	8	斬撃	胸から伸びる包帯【拘束判定】難易度2
包帯	遠隔3	4	8	斬撃	胸から伸びる包帯【拘束判定】難易度2

ギガント族

HP **86** 点

世界各地の巨人神話に影響を与えた種族。一つ目のサイクロプスやイエティなどが存在する。サンプルはイエティクラス。

- | | |
|-----------|---------------------|
| 【能力値】 | 【ガジェット】 |
| 肉体08/運動08 | 【ライフエナジー吸収】□□□(37p) |
| 器用01/意思03 | 【巨体】■■■■(AC50p) |
| 機知03 | 【怪力】□□□(MS45p) |
| 【副能力値】 | 【フルパワー】□□■(MS41p) |
| 移動力 11 | 【アクトカード】 |
| イニシアティブ 3 | 03【大命中】 |
| | 30【弾き】 |

回避名称	避/受	備考			
超人格闘	5/10	----			
【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	9	10	衝撃	----
ブリザードミスト	遠隔6	—	—	特殊	超低温の冷氣弾【拘束判定】難易度3

ホビット族

HP 18点

身長 10cm ほどの小人の魔族。主にファンガイアの貴族たちに召使として働かされている。

【能力値】 【ガジェット】
 肉体03/運動05 【ライフエナジー吸収】 □□□(37p)
 器用07/意思03 【免疫カ】 ■■■■(MS39p)
 機知05 【小柄】 ■■■■(AC51p)
 【副能力値】 【ちょこまか】 □□□(AC51p)
 移動力 8 【アクトカード】
 イニシアティブ 5 29 【全力防御】
 45 【根性】

回避名称	避/受	備考
通常	5/3	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
小型ナイフ	近接	4	3	斬撃	戦闘用でない、果物ナイフ

マーマン族

HP 28点

世界中に伝わる半魚人伝説の元になった魔族。

【能力値】 【ガジェット】
 肉体04/運動04 【ライフエナジー吸収】 □□□(37p)
 器用06/意思06 【水中活動】 ■■■■(MS45p)
 機知03 【水中移動】 ■■■■(DS5p)
 【副能力値】 【アクアフィールド】 □□■(57p)
 移動力 7 【射撃強化】 ■■■■(MS41p)
 イニシアティブ 3 14 【アクトカード】
 34 【挑発】

回避名称	避/受	備考
通常	4/3	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
バブル弾	遠隔5	14	7	衝撃	風船状の炸裂水弾【爆裂散布】□□□
独自の体術	近接	5	5	衝撃	----

フランケン族

HP 53点

錬金術的に造りだされた人工魔族です。知性面で他の魔族に劣るとされていますが、心優しい種族。

【能力値】 【ガジェット】 【アクトカード】
 肉体09/運動07
 器用01/意思05
 機知01
 【副能力値】
 移動力 10
 イニシアティブ 1

回避名称	避/受	備考
通常	5/3	----

【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	8	11	衝撃	----

ウルフエン族

HP 32点

狼男など獣人にまつわる魔族。虎や豹、牛などの獣人も含まれる。サンプルは人狼。

【能力値】 【ガジェット】
 肉体06/運動09 【ライフエナジー吸収】 □□□(37p)
 器用01/意思02 【切断】 □□□(MS45p)
 機知05 【イニシアティブ強化】 ■■■■(MS42p)
 【副能力値】 【全力回避】 □□□(MS42p)
 移動力 12 【近接強化】 ■■■■(MS41p)
 イニシアティブ 10 06 【アクトカード】
 20 【突撃】

回避名称	避/受	備考
超人格闘	7/8	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
鉤爪	近接	14	9	斬撃	手に生えた鋭い爪
角	近接	10	8	衝撃	頭部に生えた角

マーメイド族

HP 26点

世界各地に残る人魚やセイレーン伝説の起源とされる魔族。魚のような下半身ですが、魔力で地上数 cm を飛行する。

【能力値】 【ガジェット】
 肉体03/運動04 【ライフエナジー吸収】 □□□(37p)
 器用05/意思07 【水中活動】 ■■■■(MS45p)
 機知04 【水中移動】 ■■■■(DC5p)
 【副能力値】 【飛行・1】 ■■■■(MS44p)
 移動力 7 【催眠演奏】 □□■(57p)
 イニシアティブ 4 22 【アクトカード】
 44 【超遠距離撃ち】

回避名称	避/受	備考
通常	4/3	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
アクアブレス	遠隔3	5	12	衝撃	強力な水流【転倒判定】難易度2 □□□
独自の体術	近接	5	4	衝撃	尾ひれの強烈な一撃

魔王甲冑装着者

HP 60点

魔王甲冑を所持するファンガイアの貴族。

【能力値】 【ガジェット】
 肉体10/運動10 【近接強化】 ■■■■(MS41p)
 器用02/意思03 【本能回避】 ■■■■(28p)
 機知05 【アクトカード】
 03 【大命中】
 【副能力値】 16 【連続攻撃】
 移動力 8
 イニシアティブ 5

回避名称	避/受	備考
超人格闘	7/12	----

【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	13	12	衝撃	----
超人格闘	近接	15	14	衝撃	ウエイクアップ中
ウエイクアップロー	近接	15	20	衝撃	【決め技】 □□■

ゴブリン族

HP **56**点

ゴブリン族はオニー族とも呼ばれる戦闘種族。データは魔王甲冑で変身した後のもの。

【能力値】 【ガジェット】
 肉体08/運動12 【ライフエナジー吸収】 □□□(37p)
 器用02/意思02 【フルパワー】 □□■(MS41p)
 機知06 【破壊光線】 □□□(57p)
 【副能力値】 【斬撃波】 □□□(57p)
 移動力 15 【アクトカード】
 イニシアティブ 6 03 【大命中】
 30 【弾き】

回避名称	避/受	備考			
通常	6/8	----			
超人格闘	8/10	----			
【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	14	10	衝撃	----
金棒	近接	11	12	衝撃	【気絶判定】難易度2
破壊光線	遠隔5	6	6	光線	使用回数□□□
斬撃波	遠隔5	6	6	斬撃	使用回数□□□

航時戦艦

HP **220**点

ゴブリン族の切り札。巨大な空飛ぶ外輪船の戦艦で、「時の列車」の様に時間を渡れる。運用の詳細はGMの任意。

【能力値】 【ガジェット】
 肉体05/運動05 【飛行・2】 ■■■(MS44p)
 器用12/意思10 【ヒュージサイズ】 ■■■(58p)
 機知08 【複数ヒット】 ■■■(MS62p)
 【副能力値】 【非生物】 ■■■(MS38p)
 移動力 18 【迎撃】 ■■■(DC7p)
 イニシアティブ 8 【アクトカード】
 41 【身構え】
 43 【ぶちこわし】

回避名称	避/受	備考			
通常	8/12	----			
【行動回数】=4回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
弹幕	遠隔50	20	12	爆発	射程内任意全員が対象
主砲	遠隔60	21	28	爆発	使用回数□□■

ニュート憑依体

HP **20**点

ゴブリン族の多くは減んでいるため、魂のみが他の生物に憑依して活動することがある。ミラーモンスター「ニュート」に憑依。

【能力値】 【ガジェット】
 肉体05/運動10 【全力回避】 □□□(MS42p)
 器用02/意思02 【吸着移動】 ■■■(MS45p)
 機知06 【アクトカード】
 【副能力値】 33 【アクロバット】
 移動力 13 33 【アクロバット】
 イニシアティブ 6

回避名称	避/受	備考			
通常	6/5	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
刀	近接	11	9	斬撃	----

魔獣 他

シュードラン

HP **56**点 **6**必要命運

偵察爆撃艇に生体改造されたドラゴン族。ファンガイアの王族がよくもちいる。戦闘時のコマは2x2マス程度。

【能力値】 【ガジェット】
 肉体08/運動04 【飛行・2】 ■■■■(MS44p)
 器用08/意思07 【弱点看破】 □□□(MS40p)
 機知03 【全力回避】 □□□(MS42p)
 【副能力値】 【アクトカード】
 移動力 7 18【コンビネーション】
 イニシアティブ 3 29【全力防御】

回避名称	避/受	備考			
通常	6/10	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
ドラゴマウス	近接	6	10	斬撃	噛み付き攻撃
ポッドサイロ	遠隔5	9	14	爆発	爆弾投下。飛行中のみ□□■
バルテール	近接	4	12	衝撃	尻尾による打撃

キャッスルドラン

HP **130**点 **7**必要命運

要塞へと生体改造されたドラゴン族。ファンガイアの王族がよくもちいる。戦闘時のコマは4x4マス程度。

【能力値】 【ガジェット】
 肉体10/運動04 【ヒュージサイズ】 ■■■■(37p)
 器用10/意思08 【飛行・2】 ■■■■(MS44p)
 機知03 【巨大攻撃】 □□□(AC50p)
 【副能力値】 【踏みつぶし】 □□□(AC50p)
 移動力 7 【巨体の不便】 ■■■■(58p)
 イニシアティブ 3 【アクトカード】
 01【追加攻撃】

回避名称	避/受	備考			
通常	5/14	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
ドラゴマウス	近接	6	13	斬撃	噛み付き攻撃
マジックミサイル	遠隔20	12	15	爆発	塔型の生体弾頭 □□■
ファイアブレス	遠隔20	8	20	炎上	口から吐く火炎【炎上判定】□□■
ドラゴフット	近接	5	14	衝撃	前足による踏みつけ

マザーサガーク

HP **40**点 **6**必要命運

ファンガイアによって作られた人工生命体。変身用のサガークと違い4m以上の巨体である。変身機能はなく、同じく戦闘用の量産型サガークを大量に搭載した母艦として機能。ゲーム上は量産サガークは攻撃手段として扱われる。

【能力値】 【ガジェット】 【アクトカード】
 肉体05/運動10
 器用07/意思05
 機知08
 【副能力値】
 移動力 13
 イニシアティブ 10

回避名称	避/受	備考			
通常	11/6	----			
【行動回数】=3回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
テントクルズ	近接	7	5	斬撃	触手攻撃
テントクルズ	遠隔8	5	9	斬撃	離れた場所への触手攻撃
量産サガークの群れ	遠隔12	6	8	衝撃	無数のサガーク

ククルカン

HP **50**点 **5**必要命運

アステカ文明の伝説に伝わる翼持つ蛇神とも言われる全長20m以上の魔獣。【魔獣契約】で契約した場合、契約者はククルカンを召喚せずに自身で【影の蛇】を使用可能となる。【影の蛇】はククルカン自身は使用できない。戦闘時のコマは2x2マス程度。

【能力値】 【ガジェット】
 肉体10/運動04 【飛行・2】 ■■■■(MS44p)
 器用08/意思05 【対人戦闘】 ■■■■(MS41p)
 機知08 【フルパワー】 □□■(MS41p)
 【副能力値】 【アクトカード】
 移動力 7 17【目くらまし】
 イニシアティブ 8 18【コンビネーション】
 30【弾き】

回避名称	避/受	備考			
通常	10/12	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
クラウンショット	遠隔12	11	9	光線	頭部から放つ光弾
噛み付き	近接	5	13	斬撃	噛み付き+【毒判定】難易度1
打ちつけ	近接	5	12	衝撃	尾の攻撃+【気絶判定】難易度1
影の蛇	遠隔8	-	-	-	付近の影から無数の蛇状の影が出現して巻きつく。□□■【拘束判定】難易度3

戦闘用サガーク

HP **28** 点

マザーサガークから放たれる量産サガーク。データとして扱いたい場合用。

【能力値】 【ガジェット】 【アクトカード】

肉体09/運動05
器用03/意思03

機知05

【副能力値】

移動力 8
イニシアティブ 5

回避名称	避/受	備考			
通常	5/3	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
テタクルズ	近接	5	10	斬撃	触手攻撃
テタクルズ	遠隔	3	3	爆発	離れた場所への触手攻撃

タツロツ

HP **22** 点

小型の改造ドラゴン族。黄金に輝く翼で、魔皇甲冑の封印を解く。人間の言葉を話す。

【能力値】 【ガジェット】

肉体06/運動04 【飛行・2】 ■■■(MS44p)

器用06/意思05 【声援】 □□□(MS43p)

機知06 【拘束破り】 ■■■(MS42p)

【副能力値】 【アクトカード】

移動力 7 34【挑発】
イニシアティブ 4 48【貫通攻撃】

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
マズルマウス	近接	4	3	斬撃	口から放つ火炎弾
ゴルディークロー	近接	4	3	斬撃	鋭いツメ攻撃

サバト

HP **80** 点 **75** 必要命運

高位のファンガイアは死んだファンガイアのライフエナジーや、自らのライフエナジーを糧に巨大なオーラ体の怪物「サバト」を呼び出し操ることができる。戦闘時のコマは4x4マス程度。

【寄生攻撃】はキャスルドランに対し軸を突き刺すと、神経網を張り巡らせて強制的にキャスルドランを操ることができる。【意思】難易度4に成功しないとキャスルドランはサバトに操られししまう。操られた場合は、次の手番から【行動共有ルール】で運用される。

【能力値】 【ガジェット】
肉体10/運動05 【ヒューサイズ】 ■■■(58p)
器用12/意思08 【暴れまわり】 □□■(AC50p)
機知05 【飛行・2】 ■■■(MS44p)
【副能力値】 【複数ヒット】 ■■■(MS62p)
移動力 8 【アクトカード】
イニシアティブ 5 08【サブキャラー掃】
11【薙ぎ払い】
20【突撃】
24【マルチショット】

回避名称	避/受	備考			
通常	7/12	----			
【行動回数】=1回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
白色光弾	遠隔	10	10	光線	身体各所から放つ光弾
サバトクロー	近接	9	12	斬撃	鋭い爪
突き刺し	近接	4	18	衝撃	体の軸となる部分で押しつぶす
寄生攻撃	近接	4	—	特殊	上記参照

エンペラーバット

HP **45** 点

ファンガイアの伝説に登場する伝説の魔獣「エンペラーバット」として語られる忌まわしき存在。このデータは【ガジェット】で取得するものより強力な仕様。

【能力値】 【ガジェット】
【副能力値】 【飛行・2】 ■■■(MS44p)
【射撃強化】 ■■■(MS41p)
【アクトカード】
08【サブキャラー掃】
11【薙ぎ払い】
20【突撃】
24【マルチショット】

回避名称	避/受	備考			
通常	8/8	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
ヘルズフレイム	遠隔	12	10	炎+光線	魔皇力の火炎
ルジファークロー	近接	14	10	斬撃	鋭い翼の斬撃
噛み付き	近接	8	10	刺突	くちばし
ブラッディストライク	遠隔	15	25	斬撃	魔皇力の黄金の光線。 【決め技】使用回数□■■。

素晴らしき青空の会 他

イクサ・バーストモード

HP **45** 点

素晴らしき青空の会のイクサ・システムの装着者。

【能力値】 【ガジェット】
 肉体05/運動05 【バーストモード】 □□■(45p)
 器用05/意思05 【近接強化】 ■■■■(MS41p)
 機知05 【射撃強化】 ■■■■(MS41p)
 【副能力値】 【アクトカード】
 移動力 8 03 【大命中】
 16 【連続攻撃】
 イニシアティブ 5

回避名称	避/受	備考
達人格闘	6/6	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
イクサカリバー(銃)	遠隔5	8	11	光波	----
イクサカリバー(銃)	遠隔3	8	11	光波	----

擬似魔皇甲冑装着者

HP **60** 点

モンスターハンター組織 3WA のモンスターの力や技術を転用したライダーシステムの装着者。

【能力値】 【ガジェット】
 肉体05/運動05 【本能回避】 ■■■■(28p)
 器用05/意思05 【フルパワー】 □□■(MS41p)
 機知05 【耐える】 □□□(MS41p)
 【副能力値】 【アクトカード】
 移動力 8 13 【超集中力】
 16 【連続攻撃】
 イニシアティブ 5

回避名称	避/受	備考
達人格闘	6/11	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
達人格闘	近接	13	11	衝撃	----
達人格闘	近接	15	13	衝撃	ウエイクアップ中
ウエイクアップロー	近接	15	20	衝撃	【決め技】 □□■
ブリザードミスト	遠隔6	-	-	特殊	超低温の冷氣弾【拘束判定】 難易度3

素晴らしき青空の会会員A

HP **22** 点

素晴らしき青空の会のメンバー。

【能力値】 【ガジェット】
 肉体06/運動06 【近接強化】 ■■■■(MS41p)
 器用02/意思03 【耐える】 □□□(MS41p)
 機知03 【射撃強化】 ■■■■(MS41p)
 【副能力値】 【アクトカード】
 移動力 9 21【投げ技】
 46【回避技】
 イニシアティブ 3

回避名称	避/受	備考
達人格闘	4/7	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
達人格闘	近接	7	7	衝撃	----
ファンガイアスレイヤー	--	-	-	--	以下【魔族】を持つ者にはDP+1
ソード	近接	11	9	斬撃	----
ブーメラン	遠隔13	6	5	斬撃	----
ウィップ	近接	7	9	斬撃	【転倒判定】 難易度2
	遠隔3	3	6	斬撃	【転倒判定】 難易度2

素晴らしき青空の会会員B

HP **22** 点

素晴らしき青空の会のメンバー。

【能力値】 【ガジェット】
 肉体04/運動04 【射撃強化】 ■■■■(MS41p)
 器用04/意思05 【耐える】 □□□(MS41p)
 機知03 【射撃強化】 ■■■■(MS41p)
 【副能力値】 【アクトカード】
 移動力 7 21【投げ技】
 46【回避技】
 イニシアティブ 3

回避名称	避/受	備考
達人格闘	4/5	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
達人格闘	近接	5	5	衝撃	----
ファンガイアバスター	遠隔13	8	9	刺突	【魔族】を持つ者にはDP+1

イマジン

スコープイマジン

HP 36
点

未来人の精神エネルギーが実体化した存在。サソリがイメージ。

【能力値】	【ガジェット】
肉体08/運動05	【身体武器化】 ■■■(MS45p)
器用05/意思05	【ツウエボン】 ■■■(MS41p)
機知02	【近接強化】 ■■■(MS41p)
【副能力値】	【アクトカード】
移動力 8	17 【目くらまし】
イニシアティブ 2	41 【身構え】

回避名称	避/受	備考			
通常	5/13	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
戦斧	近接	7	14	斬撃	両手持ちの斧、オーラ武器【近接強化】
光弾	遠隔5	8	7	衝撃	鎌型の光弾
両手の刃	近接	11	10	斬撃	右手の刃と左手の剣の攻撃

クラーケンイマジン

HP 26
点

未来人の精神エネルギーが実体化した存在。イカがイメージ。

【能力値】	【ガジェット】
【副能力値】	【水中活動】 ■■■(MS45p)
	【身体武器化】 ■■■(MS45p)
	【受け開眼】 ■■■(MS42p)
	【アクトカード】
	24 【マルチショット】
	44 【超遠距離撃ち】

回避名称	避/受	備考			
通常	3/9	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
専用の銃		9	10	衝撃	右手の専用銃、オーラ武器。
触手	近接	6	5	斬撃	左手の触手、【拘束判定】難易度2

電王

電王

HP 34
点

時の運行を守るために時間鉄道のオーナーに選ばれた電王。

【能力値】	【ガジェット】
肉体07/運動07	【近接強化】 ■■■(MS41p)
器用03/意思03	【全力回避】 □□□(MS42p)
機知05	【アクトカード】
【副能力値】	09 【幻惑攻撃】
移動力 10	26 【トリックアクション】
イニシアティブ 5	

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
ガッシャーシステム(剣)	近接	11	14	斬撃	ブレードモード
フルチャージ	近接	11	17	斬撃	【決め技】□□■

ギガンデス

ギガンデス ヘル

HP **86** 点

全長 30m の真っ黒な雄牛の姿のギガンデス。深紅の角持ち、ホオズキのような6つの眼から火球を放つ。

【能力値】	【ガジェット】
肉体13/運動07	【暴れまわり】 □□■(AC50p)
器用07/意思03	【踏みつぶし】 □□□(AC50p)
機知05	【火炎放射】 □□□(MS45p)
【副能力値】	【突撃攻撃】 □□□(AC31p)
移動力10	【ヒュージサイズ】 ■■■■(58p)
イニシアティブ 5	【アクトカード】
	41【身構え】

回避名称	避/受	備考			
通常	5/13	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
六連火球	近接	8	5	炎上	範囲内任意6人が対象
肩の牙	近接	8	18	刺突	肩から生える牙の突き
打ち払い	近接	11	13	衝撃	前足での打撃

ギガンデス ハデス

HP **68** 点

蛇やウナギを彷彿とさせる全長 218m の巨大のギガンデス。空や水中を自在に泳ぐ。

【能力値】	【ガジェット】
肉体04/運動08	【飛行・2】 ■■■■(MS44p)
器用08/意思10	【全力回避】 □□□(MS42p)
機知05	【拘束破り】 ■■■■(MS42p)
【副能力値】	【ヒュージサイズ】 ■■■■(58p)
移動力11	【アクトカード】
イニシアティブ05	17【目くらまし】

回避名称	避/受	備考			
通常	5/4	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
火炎弾	遠隔10	10	11	火炎	口から吐く火球。範囲内3体対象
トライデントテール	遠隔12	8	20	衝撃	鋭い先端の尾で串刺しに
スタンテール	遠隔12	8	12	衝撃	+【スタン判定】難易度3
渦巻き	近接	9	11	衝撃	+【無視界判定】難易度3(水中水上のみ)
大津波	遠隔	11	8	衝撃	エリア全て(水上のみ)

ギガンデス ヘブン

HP **70** 点

ハチとコウモリを足したようなギガンデス。尾から激しいハリの弾丸を放つ。

【能力値】	【ガジェット】
肉体05/運動05	【飛行・2】 ■■■■(MS44p)
器用12/意思03	【全力回避】 □□□(MS42p)
機知10	【拘束破り】 ■■■■(MS42p)
【副能力値】	【ヒュージサイズ】 ■■■■(58p)
移動力08	【アクトカード】
イニシアティブ10	30【弾き】

回避名称	避/受	備考			
通常	10/5	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
弾丸針	遠隔10	12	6	爆発	尻尾の針を撃ち出し命中すると爆発
翼で嵐を起こす	遠隔10	—	—	疾風	【スタン判定】範囲内3体対象
カマイタチ	近接	10	9	斬撃	翼の真空斬撃。範囲内3体対象
クチバシ	近接	8	8	刺突	鋭く尖ったクチバシ

大シヨッカー

大幹部A

HP **81** 点

戦士タイプの大幹部。近接戦、銃撃戦ともに優れた才能を持つ。頭部には「パーフェクター」というライフエナジー吸収装置を装備（非戦闘時）。

【能力値】	【ガジェット】
肉体08/運動09	【トドメ技】 □□□ (MS41p)
器用10/意思03	【全回避】 □□□ (MS42p)
機知05	【界渡り(次元移動)】 □□■ (28p)
【副能力値】	【アクトカード】
移動力 12	16 【連続攻撃】
イニシアティブ 5	24 【マルチショット】
	33 【アクロバット】

回避名称	避/受	備考			
通常	9/12	カッターシールド装備			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
フルーレ	近接	12	12	刺突	----
ライフル	遠隔8	13	7	実弾	----
カッターシールド	遠隔5	10	14	斬撃	カッターシールド投射
パーフェクター	--	--	--	--	【ライフエナジー吸収】 □□□ (37p) の効果

大シヨッカー戦闘員

HP **1** 点

大シヨッカーの一般戦闘員。バイクやその他の車両操縦をこなす。

【能力値】	【ガジェット】
肉体03/運動08	【対人戦闘】 ■■■ (MS41p)
器用05/意思03	【アクトカード】
機知03	32 【カウンター】
【副能力値】	33 【アクロバット】
移動力 11	
イニシアティブ 3	

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
短剣	近接	10	5	斬撃	----
自動小銃	遠隔8	8	6	実弾	----
ロープ	近接	8	--	特殊	【拘束判定】 難易度1
ミサイル特攻	遠隔20	6	13	爆発	ミサイルとなって体当たり。使用すると死亡する。

大幹部B

HP **80** 点

特殊タイプの大幹部。球体移動ユニットで飛行し、格闘戦を得意とする。敵の【決め技】を誘発し「ライダー返し」で打ち返す戦術。

【能力値】	【ガジェット】
肉体10/運動13	【飛行・2】 ■■■ (MS44p)
器用03/意思03	【複数ヒット】 ■■■ (MS62p)
機知06	【ライダー返し】 □□□ (28p)
【副能力値】	【界渡り(次元移動)】 □□■ (28p)
移動力 16	【アクトカード】
イニシアティブ 6	36 【見切った】
	36 【見切った】

回避名称	避/受	備考			
通常	7/11	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	14	12	衝撃	----
光弾	遠隔8	4	8	光線	----

大幹部C

HP **130** 点

巨大タイプの大幹部。40mを越える巨大ロボット幹部。搭乗員は居らず、彼自体が意思を持っている。圧倒的火力と巨体で攻撃する。

【能力値】	【ガジェット】
肉体10/運動12	【ヒューサイズ】 ■■■ (58p)
器用03/意思05	【複数ヒット】 ■■■ (MS62p)
機知10	【巨大攻撃】 □□■ (AC50p)
【副能力値】	【踏みつぶし】 □□□ (AC50p)
移動力 15	【アクトカード】
イニシアティブ 10	42 【スキ有り】
	50 【鉄壁技】

回避名称	避/受	備考			
通常	11/11	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
ハンドミサイル	近接	5	8	爆発	指先から放つロケットミサイル
破壊光線	遠隔30	7	7	光線	眼から放つ光線
格闘術	近接	14	15	衝撃	----

マンモスメカ

HP **76** 点

大ショッカーの制圧兵器。マンモスをモチーフにした巨大メカ。

【能力値】	【ガジェット】
肉体08/運動08	【ラージサイズ】 ■■■■ (AC50p)
器用06/意思05	【巨大攻撃】 □□■ (AC50p)
機知08	【踏みつぶし】 □□□ (AC50p)
【副能力値】	【暴れまわり】 □□■ (AC50p)
移動力 11	【非生物】 ■■■■ (MS38p)
イニシアティブ 8	【アクトカード】
	41 【身構え】
	43 【ぶちこわし】

回避名称	避/受	備考
通常	8/8	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
レーザー	近接	14	12	光線	眼から放つ光線
アンカーファング	遠隔8	4	8	刺突	チェーン付のキバを撃ち出す
キャタピラノーズ	近接	14	12	衝撃	チェーンソーの様な鼻で打つ

スーパークライス要塞

HP **230** 点

大ショッカーの擁する次元移動能力を持った戦艦。地上での格闘戦形態にも変形する。

【能力値】	【ガジェット】
肉体10/運動05	【飛行・2】 ■■■■ (MS44p)
器用12/意思05	【ヒュージサイズ】 ■■■■ (58p)
機知08	【巨大攻撃】 □□■ (AC50p)
【副能力値】	【踏みつぶし】 □□□ (AC50p)
移動力 18	【非生物】 ■■■■ (MS38p)
イニシアティブ 8	【迎撃】 ■■■■ (DC7p)
	【アクトカード】
	41 【身構え】
	43 【ぶちこわし】

回避名称	避/受	備考
通常	8/20	----

【行動回数】=4回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
弾幕	遠隔50	15	8	光線	射程内任意全員が対象
主砲	遠隔60	17	12	爆発	----
格闘戦	近接	8	13	衝撃	----

追加ミラーモンスター

エグゾダイバー

HP **52** 点 **5** 必要命運

エビルダイバーの上位種。全長10mはある巨大なマンタ(イトマキエイ)型モンスター。巨体を揺らしながら空中を泳ぐ。地上での戦闘時は人型に変形(演出)する。【ホイールベント】でバイクに変型する。

【能力値】	【副能力値】	【判定値】	【ガジェット】	【アクトカード】
肉体06/運動10	移動力13	武器命中(近) 10	【耐える】 □□□ (MS41p)	なし
器用07/意思01	イニシアティブ09	武器DP(近) 06	【飛行・2】 ■■■■ (MS44p)	
機知04	【行動回数】	武器命中(遠) 07	【全力回避】 □□□ (MS42p)	
	2回	武器DP(遠) 01	【騎乗体】 (2人) ■■■■ (MS62p)	

回避名称	避/受	備考			
▼通常	4/6	強靱な皮膚。			
★エグゾスケール	特殊	外骨格として装着される。【ガードベント】だが効果は【変形・防具化】MS62p扱い。特例で【強化変身】中でも装備可。			
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
エグゾダガー	近接	12	10	斬撃	翼の斬撃。【ソードベント】(命中+2/DP+4)が2本の剣になる。2つ装備される。
▼エグゾナックル	近接	7	14	衝撃	人型形態の豪腕から繰り出す破壊力抜群の鉄拳。
エグゾウィップブレード	近接/遠隔10	10	11	斬撃	長い尾を振り回す。ムチ状の大剣(両手持ち)として装備【スイングベント】(命中+0/DP+5)。
▼ハイドロミサイル□□■	遠隔12	10	23	爆発	大型ミサイルを発射。