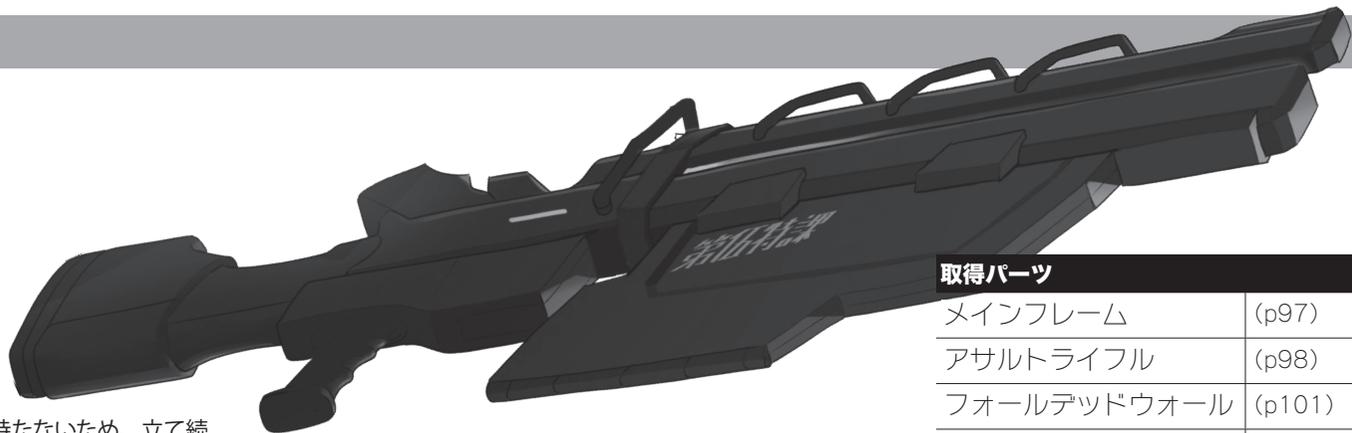




第伍特課 制圧型

イズミが運用する官給品の強襲型モデル。〈アサルトライフル〉は、攻撃時の離脱が困難になる高リスクな武装だが、〈フォールデッドウォール〉を展開することにより比較的安定した立ち回りをとることができる。「近距離」エリアでの攻撃手段を持たないため、立て続けに攻撃を加えるためには〈ワイヤーアンカー〉で適宜交戦距離を調整するトリッキーな運用が必要だ。



取得パーツ

メインフレーム	(p97)
アサルトライフル	(p98)
フォールデッドウォール	(p101)
ワイヤーアンカー	(p102)

アサルトライフル

判定
タイス数
難易度

タグ 銃砲 | ジョイント 左右 | タイプ メジャー

近距離 | 中距離 | 遠距離

このパーツを宣言してアタックしたステップの直後のステップではブレイクを宣言できない。

連射機構を備えた装薬式ライフル。主に対人用の装備ながら、対ネジレ用途にも弾幕を張りながらの接敵を試みる好戦的な廃渡りが使用することがある。

◆6

メインフレーム

判定
タイス数
難易度

タグ 基部 | ジョイント 上下左右 | タイプ マイナー

近距離 | 中距離 | 遠距離

【ダッシュ：1】

N. E. G. I の頭脳を宿したリグ全体の制御を司る本体部分。リグに搭載されたパーツや機構の制御管制はここで一手に処理される。

◆A,♣A,♥A,◆A

ワイヤーアンカー

判定
タイス数
難易度

タグ 機動 | ジョイント 上下左 | タイプ インスタンス

近距離 | 中距離 | 遠距離

このステップで行う「PCの前進」の処理では、お前のPCコマを1段階前進させる代わりに後退する。

先端に据え付けたアンカーを射出することができるワイヤー。戦闘中の廃渡りに立体的な機動を実現させることができる他、機跡内の移動にも多用される。

◆6,◆7

フォールデッドウォール

判定
タイス数
難易度

タグ 防御 | ジョイント 上 | タイプ メジャー

近距離 | 中距離 | 遠距離

アタック判定を行う代わりに、【ガッツ】を1点獲得する。

ネジレの猛攻をも防ぎ切ることができると豪語される展開式の大楯。確かに防御力は絶大だが、使用には隙が大きく、組織での運用が主。

♣11

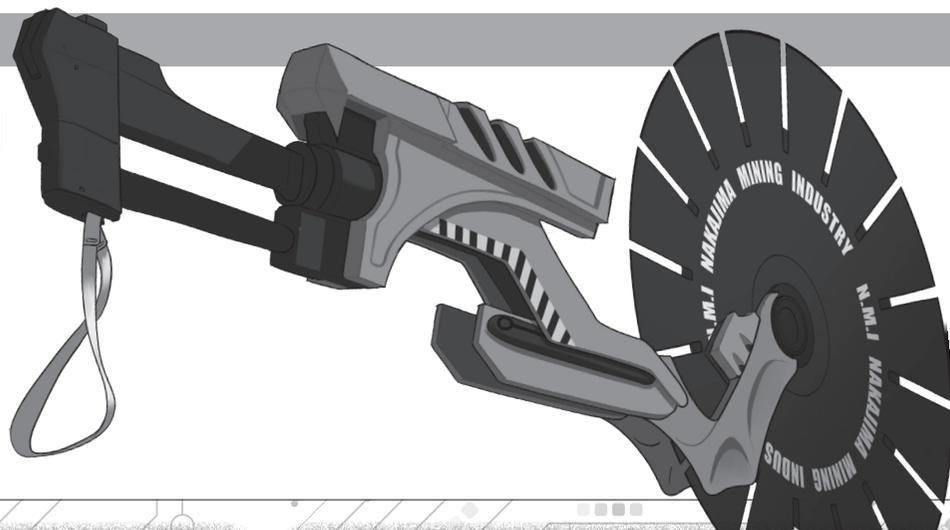
ネジレ

鉄錆の荒野を渡るTRPG

M N.M.I. 近接型

INDUSTRIES

取得パーツ	
メインフレーム	(p97)
チェーンブレード	(p100)
パルスシールド	(p101)
ダッシュローラ	(p102)



N. M. I社が設計した解体作業用簡易リグを戦闘向きに改修したタカヒロの愛用モデル。〈ダッシュローラ〉で戦闘時の機動力を確保し、〈パルスシールド〉で咄嗟の被弾にも対応しやすいように改良されている。単品での性能は控えめだが、意図的に高い拡張性が担保されているのが特徴で、現地調達したパーツに合わせて様々なカスタマイズが可能だ。

チェーンブレード

判定 **5** / **4** / 難易度

タグ 刀剣 | ジョイント 左右 | タイプ メジャー

近距離 | 中距離 | 遠距離

【オーバーヒート】
このパーツを【破損】させて使用できる。【ガッツ】を1点獲得する。

無数の刃がチェーン駆動することで装甲を擦切る近接兵装。高い威力があるが取り回しが悪く、敵の迎撃を受けやすいリスクを伴う。

♣4

パルスシールド

判定 **1** / 難易度

タグ 防御 | ジョイント 上左右 | タイプ マイナー

近距離 | 中距離 | 遠距離

【オーバーヒート】
このパーツを【破損】させて使用できる。【ガッツ】を1点獲得する。

粒子パルス技術を防御に応用した最新兵装。出力の関係上連続使用が難しく、数秒間の展開が限界。

♣13

メインフレーム

判定 **1** / 難易度

タグ 基部 | ジョイント 上下左右 | タイプ マイナー

近距離 | 中距離 | 遠距離

【ダッシュ:1】

N. E. G. Iの頭脳を宿したリグ全体の制御を司る本体部分。リグに搭載されたパーツや機構の制御管制はここで一手に処理される。

♠A, ♣A, ♥A, ♦A

ダッシュローラ

判定 **1** / 難易度

タグ 機動 | ジョイント 上左 | タイプ マイナー

近距離 | 中距離 | 遠距離

【オーバーヒート】【ダッシュ:0】

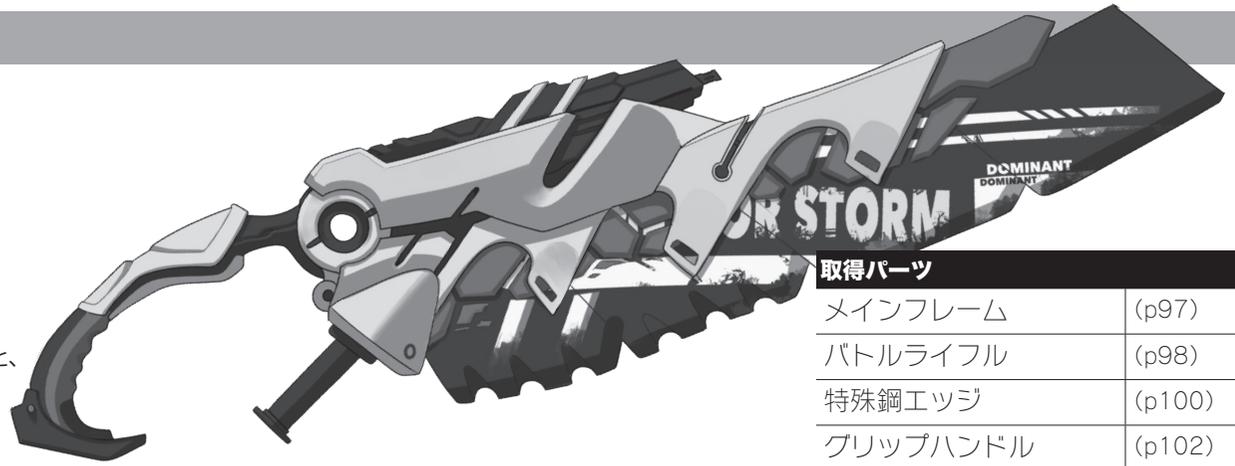
平面での高速移動を可能にするローラ機構をリグに装備する。戦闘時の機動力向上に資するが、地形を選ぶデメリットがある。

♦4, ♦5



ネームレス 汎用型

キョーコがある廃渡りから託されたフルスクラッチのリグ。遠距離牽制用の〈バトルライフル〉と、主武装としての〈特殊鋼エッジ〉を兼ね備えた遠近両用の構成で、突撃しながら連撃を加えるという、対ネジクレ戦のセオリーに忠実な立ち回りを可能としている。このままでは踏み込みが一步足りないため〈ダッシュローラ〉等の機動力を確保できるパーツを確保したいところだ。



取得パーツ	
メインフレーム	(p97)
バトルライフル	(p98)
特殊鋼エッジ	(p100)
グリップハンドル	(p102)

メインフレーム

判定
ダイス数
難易度

タグ 基部 | ジョイント 上下左右 | タイプ マイナー

近距離 | 中距離 | 遠距離

【ダッシュ：1】

N. E. G. I の頭脳を宿したリグ全体の制御を司る本体部分。リグに搭載されたパーツや機構の制御管制はここで一手に処理される。

◆A, ♣A, ♥A, ◆A

バトルライフル

判定
ダイス数
難易度

タグ 銃砲 | ジョイント 左右 | タイプ メジャー

近距離 | 中距離 | 遠距離

【オーバーヒート】

対ネジクレ用の榴弾を発射するために開発された大口徑装薬式ライフル。構造が単純ながらネジクレにも有効な数少ない装備で、アングラな廃渡りを中心によく使用される。

◆7

特殊鋼エッジ

判定
ダイス数
難易度

タグ 刀剣 | ジョイント 左右 | タイプ メジャー

近距離 | 中距離 | 遠距離

硬化コーティングを施された実体ブレード。身体強化を施され、リグのサポートを受ける廃渡りが振るえばネジクレの装甲を両断することも可能。

♣2

グリップハンドル

判定
ダイス数
難易度

タグ 照準 | ジョイント 上左 | タイプ マイナー

近距離 | 中距離 | 遠距離

【オーバーヒート】

このステップで行うアタック判定の【ダイス数】を「1」増加する。

廃渡りの身体能力をより効率的にリグに伝えるための大型グリップ。斬撃威力の強化の他、射撃安定性にも寄与する。

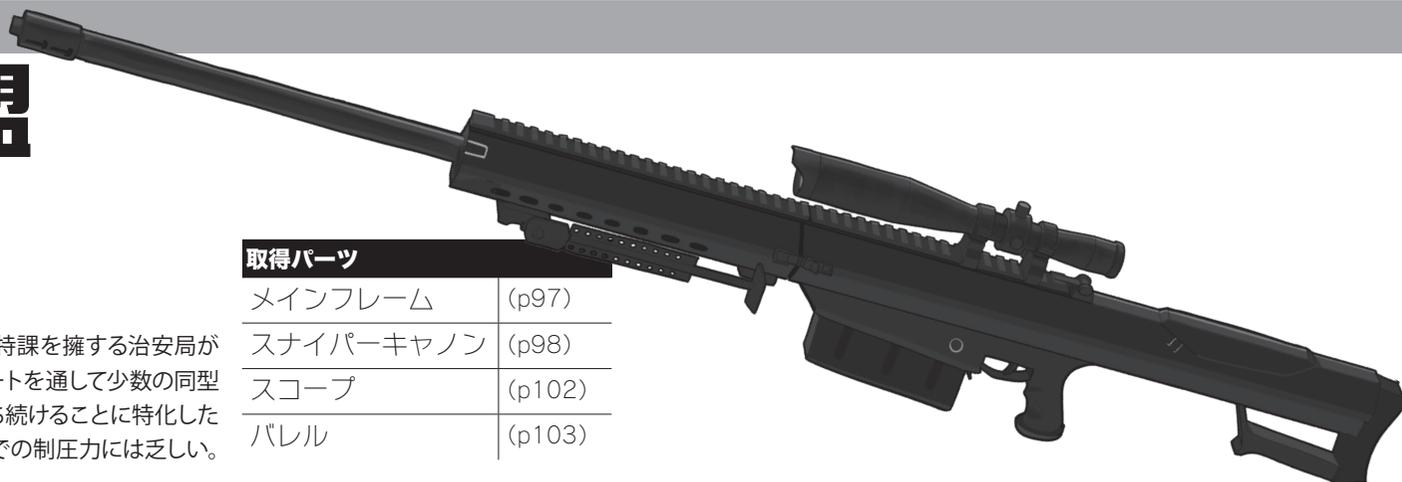
◆8, ◆9

ネームレス



再興者同盟 支援型

ムナカタほか少数の高位再興者が運用する後方支援型リグ。元々は第五特課を擁する治安局がリグの部隊運用を企図して設計した試作モデルだが、いづこかの流通ルートを通して少数の同型機が再興者同盟に渡っている。後方に構えて〈スナイパーキャノン〉を撃ち続けることに特化した性能をしており、効率的に「直撃ダメージ」を稼ぐことが可能だが、単機での制圧力には乏しい。



取得パーツ	
メインフレーム	(p97)
スナイパーキャノン	(p98)
スコープ	(p102)
バレル	(p103)

東京から 東京まで

鉄鑄の荒野を渡るTRPG

バレル

判定
タイス数
難易度

タグ 強化 | ジョイント 右 | タイプ パッシブ

近距離 | 中距離 | 遠距離

右隣に隣接する【タグ】が「銃砲」であるパーツの【難易度】が「1」減少する。

リグに装備した火砲の銃身を延長する。長い銃身は射撃の安定性に寄与するほか、より高初速の弾丸を射出できることで威力増強も期待できる。

♥2,♥3

スナイパーキャノン

判定
タイス数
難易度

タグ 銃砲 | ジョイント 左右 | タイプ メジャー

近距離 | 中距離 | 遠距離

【スナイプ：1】

狙撃に特化したリニア砲。比較的安全な距離から特定部位の狙撃が可能だが、一丁あたりの火力が低く、有効活用には組織運用が必要とされ、一匹狼の廃渡りに使い手は少ない。

♠8

スコープ

判定
タイス数
難易度

タグ 照準 | ジョイント 下 | タイプ マイナー

近距離 | 中距離 | 遠距離

【オーバーヒート】【ステイ】【スナイプ：1】

主に射撃のための光学照準機器。レーザーサイトやダットサイトなども含まれる。装甲の厚いネジクレの要所を狙撃するためには有効な装備だ。

◆12,◆13

メインフレーム

判定
タイス数
難易度

タグ 基部 | ジョイント 上下左右 | タイプ マイナー

近距離 | 中距離 | 遠距離

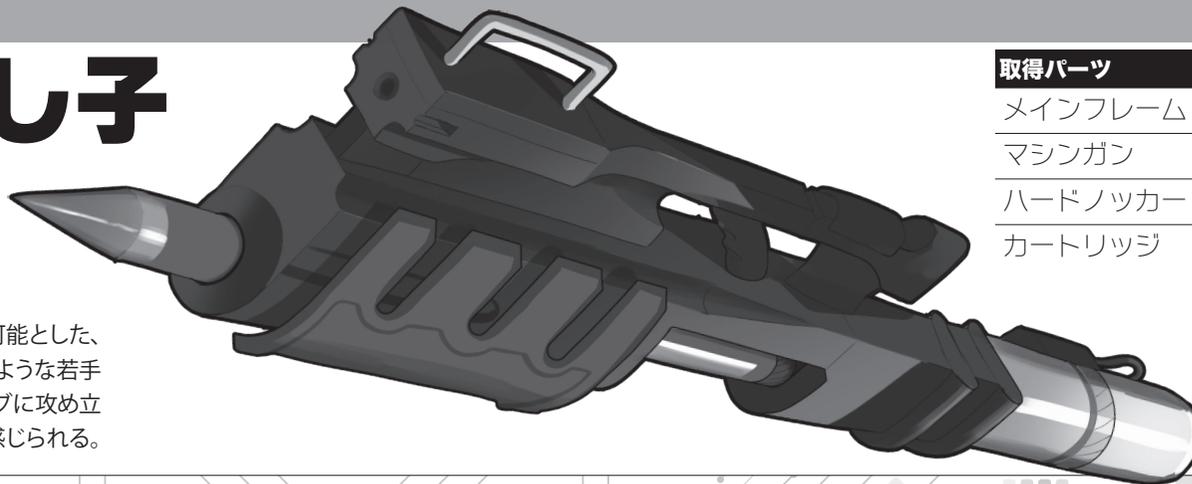
【ダッシュ：1】

N. E. G. Iの頭脳を宿したリグ全体の制御を司る本体部分。リグに搭載されたパーツや機構の制御管制はここで一手に処理される。

♠A,♣A,♥A,◆A



ノアの落とし子 強龍型



取得パーツ	
メインフレーム	(p97)
マシンガン	(p98)
ハードノッカー	(p101)
カートリッジ	(p103)

〈カートリッジ〉を搭載することで、連続しての〈ハードノッカー〉での攻撃を可能とした、破壊作用のリグ。ノアの落とし子の上層部の手によって設計され、リウのような若手の同志に期待とともに引き渡される。【ガッツ】の減少を省みずアグレッシブに攻め立てることを要求する極めて好戦的な構成で、上層部の使命達成への執念が感じられる。

マシンガン

判定
ダイス数
難易度

タグ 銃砲 | ジョイント 左右 | タイプ メジャー

近距離 | 中距離 | 遠距離

連射機構を備えた機関砲。装薬式、リニア式、一部にパルス式など様々な方式がある。比較的近距离での使い勝手がよく、廃渡りの間でオーソドックスな火器。

♣4

メインフレーム

判定
ダイス数
難易度

タグ 基部 | ジョイント 上下左右 | タイプ マイナー

近距離 | 中距離 | 遠距離

【ダッシュ：1】

N. E. G. Iの頭脳を宿したリグ全体の制御を司る本体部分。リグに搭載されたパーツや機構の制御管制はここで一手に処理される。

♠A, ♣A, ♥A, ♦A

ハードノッカー

判定
ダイス数
難易度

タグ 衝撃 | ジョイント 上右 | タイプ メジャー

近距離 | 中距離 | 遠距離

【オーバーヒート】

アタック判定で振ったダイスのうち、「6」の出目を出したダイス1つにつき1点の追加の「直撃ダメージ」が発生する。

工業用の油圧バンカーを転用した即席武器。簡素ながらネジクレへの有効性が知られ、一時期廃渡りたちの間で爆発的に流行した。高い威力を持つが攻撃時の隙が大きい。

♣8

カートリッジ

判定
ダイス数
難易度

タグ 強化 | ジョイント 上左右 | タイプ マイナー

近距離 | 中距離 | 遠距離

このパーツを宣言したアタックでは、他に宣言したパーツに記載されている【オーバーヒート】のテキストを無視してパーツの宣言を行うことができる。

弾丸や替えの銃身を保管するためのカートリッジ。速やかな再装填により、断続的な攻撃をネジクレにお見舞いする。

♥6, ♥7

ネジクレ

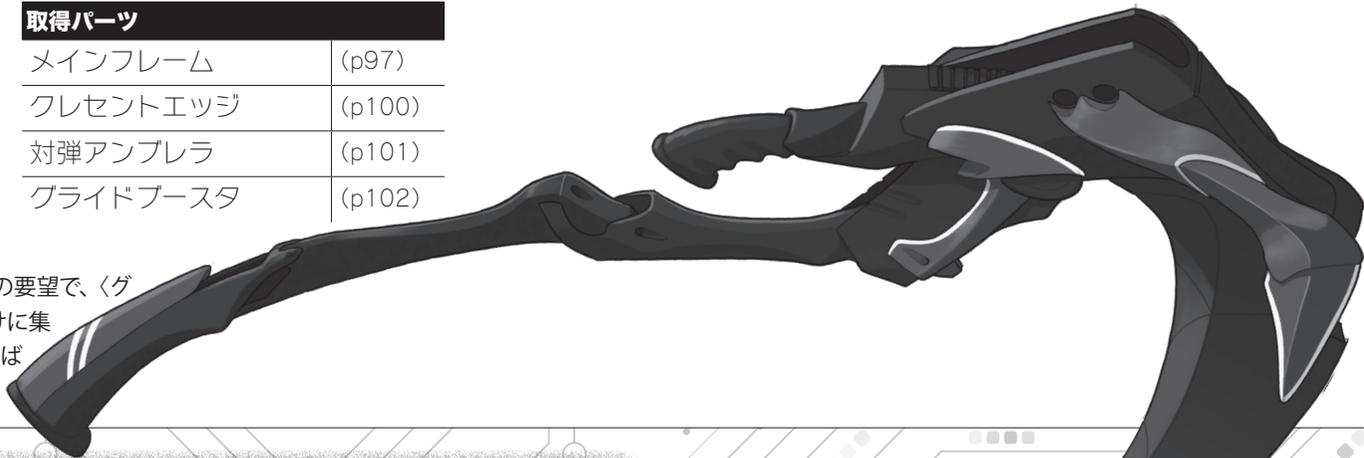


CORNELIA

コルネリア一家 連撃型

取得パーツ

メインフレーム	(p97)
クレセントエッジ	(p100)
対弾アンブレラ	(p101)
グライドブースタ	(p102)



クララ馴染みのエンジニアが彼女のために特注で設計した突撃型モデル。彼女の要望で、〈グライドブースタ〉で突っ込んでの〈クレセントエッジ〉の連撃を叩き込むことだけに集中した過激なセッティングが成されている。〈クレセントエッジ〉は連撃を加えれば加えるだけ強みを発揮するパーツだから、可能なら3連撃を加えたいところだ。

クレセントエッジ

判定
ダイス数
難易度

タグ 刀剣 | ジョイント 右 | タイプ メジャー

近距離 | 中距離 | 遠距離

同じランで連続してこのパーツを宣言したアタックを行う場合、【クリティカル：5】を得る。

特殊鋼ブレードを鎌状に配置した近接武器。扱いは難解だが、ネジクレへの接敵時に刀身を構造物にひっかけるなどして独特な機動が繰り出せる点を愛用する者がいる。

♣6

メインフレーム

判定
ダイス数
難易度

タグ 基部 | ジョイント 上下左右 | タイプ マイナー

近距離 | 中距離 | 遠距離

【ダッシュ：1】

N. E. G. Iの頭脳を宿したリグ全体の制御を司る本体部分。リグに搭載されたパーツや機構の制御管制はここで一手に処理される。

♠A, ♣A, ♥A, ♦A

対弾アンブレラ

判定
ダイス数
難易度

タグ 防御 | ジョイント 上右 | タイプ インスタンス

近距離 | 中距離 | 遠距離

【オーバーヒート】

【ガッツ】が減少した直後にこのパーツを【破損】させて使用できる。
【ガッツ】を1点獲得する。

比較的軽量で取り回しに優れた展開式の実体シールド。特殊繊維で編まれた布は対弾性に優れ、咄嗟の事態に対応しやすい。

♣12

グライドブースタ

判定
ダイス数
難易度

タグ 機動 | ジョイント 上下左 | タイプ マイナー

近距離 | 中距離 | 遠距離

【ダッシュ：1】 【ダッシュ：1】

このパーツを宣言したアタックの処理では【ダッシュ：1】の特殊効果を2回分適用できる。

リグのジェネレータ出力を推進力に転換するブースタ。その瞬発的な加速性能は圧倒的で、ネジクレの懐に飛び込みたい廃渡りの間で人気がある。

♦2, ♦3

ネジクレ
ネジクレ