

可変速ライフル

判定
3
4
ダイス数
目標値

タフ 銃砲

ジョイント 左右

タイフ メジヤー

近距離

中距離

遠距離

同じタイミングで宣言した【タイフ】が「ライナー」のパーツがなければ、このステップで行うアタック判定の【ダイス数】を「2」増加する。

治安局が試作する新型リニア式ライフル。出力調整機構を搭載し、状況に応じて射撃特性を切り替えることができる。使いつなせれば有用だが、的確な出力を選択する判断力が必要だ。

ルールキャノン

判定
3
3
ダイス数
目標値

タフ 銃砲

ジョイント 左右

タイフ メジヤー

近距離

中距離

遠距離

【ステイ】

電磁誘導によって弾体を射出する。この時代では珍しい形式の実体弾砲。構造上他方式の火砲に比べ軽量化が困難で、取り回しに難を抱えるが、その重量が姿勢安定に一役買う側面もある。

スーパーライフル

判定
3
4
ダイス数
目標値

タフ 銃砲

ジョイント 左右

タイフ メジヤー

近距離

中距離

遠距離

【オーバーヒート】【スナイプ：1】

「バトルライフル」を狙撃向けに改裝したカスタム兵装。正規の「スナイパーキャノン」を調達できなかったり、正確性と即応性を両立したい廃渡りの間では定番のカスタム例だが、取り回しはオリジナル品よりも悪化している。

バーストカービ

判定
4
3
ダイス数
目標値

タフ 銃砲

ジョイント 右

タイフ メジヤー

近距離

中距離

遠距離

【スナイプ：1】

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。

「アサルトライフル」をより攻撃的に改裝したカスタム兵装。改善された取り回しと独特のバースト機構によって、精度の高い射撃を行うことが可能だが、有効射程は狭くっており、運用上の注意が必要。

ラスブルード

判定
3
4
ダイス数
目標値

タフ 刀剣

ジョイント 左右

タイフ メジヤー

近距離

中距離

遠距離

【ハビエーション】【ハイリクス】

このパーツを宣言する時、お前は【ガッツ】を1点消費する。すでに【ガッツ】が1点なら、お前は即座に脱落する。

肉厚で重厚な刀身を持つ特殊鋼ブレード。その実体は刀剣というより、ネジケレの装甲を叩き潰すことを目的にした鉄塊と形容する方が正しい。

有利ウイップ

判定
3
4
ダイス数
目標値

タフ 刀剣

ジョイント 右

タイフ メジヤー

近距離

中距離

遠距離

【クリティカル：5】

このパーツを宣言して行うアタック判定では、お前が「2」の出目を出したダイス1つにつき【ガッツ】が1点減少する。

有利鉄線を射出し、ムチのように攻撃する中近接兵装。扱いには難解だが、トリッキーな戦法を好む一部の廃渡りに好評。

コイルスロウ

判定
5
3
ダイス数
目標値

タフ 衝撃

ジョイント 上右

タイフ メジヤー

近距離

中距離

遠距離

【オーバーヒート】【クリティカル：7】

特殊な薬剤に引火させることで炎を撒き散らす焼夷兵器。他の近接武器のようなスマートの戦い方は不可能だが、広範囲に高热を撒き散らすことで着実にダメージを蓄積させる。

バイルスクリュー

判定
2
4
ダイス数
目標値

タフ 衝撃

ジョイント 右

タイフ メジヤー

近距離

中距離

遠距離

同じラウンドで連続してこのパーツを宣言したアタックを行う場合、【ダイス数】を「1」増加する（この特殊効果は重複する）。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。

弾体に施された旋条と回転機構によって、ネジケレの装甲を穿孔する特殊「ベンカー」兵装。重厚な装甲も貫通する威力を誇る。

チェンジライク

判定
3
3
ダイス数
目標値

タフ 衝撃

ジョイント 右

タイフ メジヤー

近距離

中距離

遠距離

【オーバーヒート】【ハビエーション】【ハイリクス】
このパーツを宣言したステップの終了時、このパーツを【破壊】させる。

複数の爆発物を鎖状に繋ぎ合わせた爆鎗兵装。チャンスは一度切りだが、うまく使えばネジケレ相手でもさ大ダメージを与えることが期待できる。

エレクトロニクス

判定
タイス数
目標値

タフ防御

ジョイント 上下

タイフ インスタンス

近距離

中距離

遠距離

【オーバーヒート】

お前を含む対象に対してストライクの処理が発生した時、このパーツを【破壊】させて使用できる。そのストライクの処理は発生しない。

強電磁パルスが発生させるEMP装置、ネジクレ相手に直接的なダメージは期待できないが、使用すればネジクレに一時的な障害を引き起こすことが可能だ。

コイツゴースト

判定
タイス数
目標値

タフ機動

ジョイント 上左右

タイフ インスタンス

近距離

中距離

遠距離

【オーバーヒート】

このパーツを【破壊】させて使用できる。このステツク中、お前は任意のタイミンクでお前のPCコアを1段階前進させることができる。

瞬間的に高推進力を得ることのできるブースタ。その分反動は強烈で、使い手の膝痠痛にもリグにも大きな負荷がかかるため、一度きりの使用が限界。

ロツクサイト

判定
タイス数
目標値

タフ強化

ジョイント 下

タイフ スイナー

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【シーケンス:n】を含まないパーツに記載されている【クリティカル:7】のテキストを無視して処理を行う。

リグ本体からレーザーを照射してミサイルを誘導することで、ミサイルの誘導性能を向上させるターゲットロック機構。機構が複雑で故障しやすく高価なため、運用する廃渡りはほんの僅かだ。

スローモーション

判定
タイス数
目標値

タフ防御

ジョイント 下

タイフ インスタンス

近距離

中距離

遠距離

アタック判定でタイスを振った直後にこのパーツを【破壊】させて使用できる。そのアタック判定は無効となり、お前は「ブレイク」を宣言したものととして、「離脱」エリアに移動する。この「ブレイク」では【破壊】を取り除く処理は行われない。

微小金属粒子が含まれた噴煙はネジクレのセンサー類を一時的に無効化することが可能で、緊急回避に用いられる。

リコユート

判定
タイス数
目標値

タフ照準

ジョイント 上下

タイフ 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使用できる。お前を対象に「2点」のストライクが発生する。このランク 以後のステツクでお前が宣言する【タイフ】が「メジャー」であるパーツは【スナイプ:1】を得る。この特殊効果は重複しない。

ネジクレの構造を把握するためのフェースプロファイルター装置。構造上の弱点を測定し、有効打を与える可能性を向上させる。

バイルランチャー

判定
タイス数
目標値

タフ強化

ジョイント 左右

タイフ スイナー

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、左隣に隣接する【タフ】が「衝撃」であるパーツのアタック判定を【射程】による影響を無視して行うことができる。

バンカー系兵装を射出するための装薬機構、これを使用するなら、大口径の装薬ライフルを使用した方が利口と言えるが（ハードノック）の流行に乗じてそれなりの数が流通している。

コラツクバト

判定
タイス数
目標値

タフ防御

ジョイント 上

タイフ スイナー

近距離

中距離

遠距離

【オーバーヒート】

このパーツを【破壊】させて使用できる。このパーツを宣言して行うアタックで【ガッツ】が「2点」以上減少する場合、その処理で減少する【ガッツ】の量を半分（端数切り捨て）にする。

目も眩むような閃光が発生させる閃光弾。瞬発的にネジクレの光学機器類にエラーを生じさせ、迎撃に隙を生じさせる。

スロビライザ

判定
タイス数
目標値

タフ照準

ジョイント 上左

タイフ スイナー

近距離

中距離

遠距離

【オーバーヒート】【スナイプ:1】

近接用リグの太刀筋を安定させるための姿勢安定スタビライザ。搭載されたジャイロによって、重厚長大なリグを軽々しく振り回すことが可能になる。

サルベージラツク

判定
タイス数
目標値

タフ構成

ジョイント 上右

タイフ パーツラフ

近距離

中距離

遠距離

このパーツがリグに配置されている間、お前はリグに配置されていないパーツを1枚多く所持しておくことができる。

パーツやスクラップ類を保持しておくための追加ラツクや保持フレーム類。パーツと呼ぶにはあまりにも簡素な代物だが、機跡の重みを糧にして生きる廃渡りにとってこれほど有用なパーツも少ない。