ステイブルフレーム

判定ダイス数 ー
目標値 ー

タグ 基部 | ジョイント 上左右 | タイプ マイナー

近距離 | 中距離 | 遠距離

【ステイ】
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。

下部に備え付けられたバイポッドを展開し、激しい戦火の中でも姿勢を安定させることができる〈メインフレーム〉。遠距離狙撃を好む廃渡りたちには定番の構成。

ハイキャパフレーム

判定ダイス数 ー
目標値 ー

タグ 基部 | ジョイント 上下左 | 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。

エネルギーや弾薬をより多く保持するための機構を備えた〈メインフレーム〉。継戦能力に優れ、長期戦を覚悟する一部の廃渡りたちの間で人気がある。

アーマードフレーム

判定ダイス数 ー
目標値 ー

タグ 基部 | 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。このステップ中に行うアタックで【ガッツ】が減少した場合、失う【ガッツ】の量を１点軽減する。

装甲を増設し、防御性能を高めた〈メインフレーム〉。装甲の増設位置が悪く、防御姿勢を取るにはコツが必要で、本格的な〈パルスシールド〉に比べて使い勝手はよくない。

デュアルフレーム

判定ダイス数 ー
目標値 ー

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

【オーバーヒート】
このパーツを宣言したアタックでは、【シーケンス】の特殊効果を持つパーツを同時に宣言したり、後述の対象のパーツとして選ぶことはできない。〈デュアルトリガ〉に隣接する、【タイプ】が「メジャー」であるパーツを１つ選ぶ。同時に宣言した【タイプ】が「メジャー」のパーツの分とは別に、そのパーツによるアタックの処理を行う。

スマートフレーム

判定ダイス数 ー
目標値 ー

タグ 基部 | ジョイント 上下左右 | タイプ インスタンス

近距離 | 中距離 | 遠距離

お前は任意のタイミングで、【スクラップ】１点を消費し、このパーツカードの【タグ】を任意に変更することができる。

様々な便利機構が搭載された次世代型フレーム。戦闘に有利な特別の効果が内蔵されているわけではないものの、様々な状況への対応を迫られる流しの廃渡りたちから注目を集めている。

アーマードフレーム

判定ダイス数 ー
目標値 ー

タグ 基部 | 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。このステップ中に行うアタックで【ガッツ】が減少した場合、失う【ガッツ】の量を１点軽減する。

装甲を増設し、防御性能を高めた〈メインフレーム〉。装甲の増設位置が悪く、防御姿勢を取るにはコツが必要で、本格的な〈パルスシールド〉に比べて使い勝手はよくない。

シーンカード ラストワームの轍

要求レベル 1

ジャンル 特殊 | 指定タグ 機動

成功リワード
【スクラップ】２点
【アヤネからの絆】１点＊
（【イニシアティブ】２点）

失敗リワード
【スクラップ】１点

特殊効果
マスターシーン「N. M. Ⅰのミマサカ」が終了しているなら、【成功リワード】に「【イニシアティブ】２点」を追加する。

ヤツが通り過ぎた跡には、掘り返されたお宝の山が延々と続いている。ぐずぐずするなよ。次もヤツが同じ道を通ってくれるとは限らないんだからな。

シーンカード 標的を探す

要求レベル 0

ジャンル 特殊 | 指定タグ なし

成功リワード
なし

失敗リワード
なし

特殊効果
プロッティング終了直後、各プレイヤーは、このシーンカードの上に置かれている自身のＰＣコマを、このシーンカード以外の、他のＰＣコマが置かれている任意のシーンカードの上に置き直す。

上が殺し合いショーをお望みなら、それに応えてやるとしよう。ネジクレを追うのもそっちのけにして、お前は「標的」を探し始めた。