

# デジモン・スタイル



# デンジン・スタイル

## 本サプリメントについて

### ■ 広がる世界 ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■

本書は「平成仮面ライダーシリーズ」を題材としたアンソロジー TRPG 「マスカレイド・スタイル」のサプリメントです。遊ぶためには「マスカレイド・スタイル 基本ルール第二版」が必要です。  
原作となる「電人ザボーガー」は1974年（昭和49年）から放送された特撮 TV シリーズです。以下に紹介するのは、「電人ザボーガー」の世界観から作られた「デンジン・スタイル」のオリジナル世界の設定です。ゲームとして遊ぶために、原作の設定を参考に削除・追加を行っています。

#### 【電人ザボーガーの世界】

この世界には恐るべき悪の組織が2つ存在します。犯罪結社「秘密殺人強盗機関Σ」と、古代より蘇った「恐竜軍団」です。  
これらの脅威に対抗するため、日本の警察は犯罪捜査ロボット「電人」を導入。秘密刑事とともに立ち向かったのです。

※ 原典との相違  
原典では大門博士が単独で開発したワンメイクモデルとして電人が登場しますが、「デンジン・スタイル」では、警察が導入した装備として扱います。

### ■ PC の目的 ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■

PC は「日本の警察官」か「秘密刑事」「電人」などになり、犯罪に立ち向かいます。本ゲームでは「電人」つまり「ザボーガー」もプレイヤーが担当します。

「電人」はロボットであり、命令に従ってうごきます。必ず人間のパートナーが必要になります。GM はそのことに注意してください。

# 相棒電人

THE MASQUERADE STYLE

■機械仕掛けのパートナー■

のこり命運

3  
点



種族【電人】 命運【2】 職業【警察の電人】 命運【0.5】

あなたは電人。警察が大規模な凶悪犯罪に対抗するために開発したロボットだ。秘密刑事の相棒として、捜査の最前線に立つ。あなたには感情はないが、相棒との強い絆がある。

アクトタイプ	防具状態 回避(避け) 回避(受け)		
バトルアクト	通常	3	6
レベル	電人格闘	5	8
活躍力	7枚	---	---

名称	普段	---	---
肉体	6	---	---
運動	2	---	---
器用	6	---	---
意思	8	---	---
機知	3	---	---
移動力	5	---	---
イニシアティブ	3	---	---
追加HP	0	---	---
肉体HP	42	---	---

ガジェット回数	P	命運
非生物	■■■ MS 38	別途
電人装甲	■■■ 00	別途
チェンジ機構	□□□ 00	別途
秘密警察	■■■ 00	別途
絶対に守る	□□□ MS 42	別途
近接強化	■■■ MS 41	1
トドメ技	□□□ MS 41	1
力技	□□□ MS 39	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
電人格闘	近接	6	8	衝撃	2	近接強化
チェーンパンチ	遠隔8	7	12	神聖	1	【転倒判定】 難易度2
速射破壊銃	遠隔8	8	15	衝撃	1	使用回数□□■
ブーメランカッター	遠隔8	8	10	斬撃	1	---
ブーメランカッター	近接	5	9	斬撃	別途	---
----	---	---	---	---	---	---
----	---	---	---	---	---	---
----	---	---	---	---	---	---
----	---	---	---	---	---	---

# 復讐の捜査官

THE MASQUERADE STYLE

■宿命をその身に宿した者■

のこり命運

3  
点



種族【電人】 命運【0】 職業【秘密刑事】 命運【0】

あなたはコルタ島の秘密の訓練施設で特訓を積んだ秘密刑事だ。Σ団は警察内部にもいるかもしれないが、あなたが刑事だと知っているのは警察内部でもごくわずか。あなたは負けられない、Σ団により殺された家族のためにも。

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	8
レベル	飛電拳	5	10
活躍力	8枚	---	---

名称	普段	---	---
肉体	6	---	---
運動	7	---	---
器用	1	---	---
意思	3	---	---
機知	3	---	---
移動力	10	---	---
イニシアティブ	3	---	---
追加HP	0	---	---
肉体HP	22	---	---

ガジェット回数	P	命運
勇氣	□□ MS 37	別途
友情	□□ MS 37	別途
人間系	■■■ MS 38	別途
秘密警察	■■■ 00	別途
電人システム	■■■ 00	別途
近接強化	■■■ MS 41	1
トドメ技	□□□ MS 41	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
飛電拳	近接	11	8	衝撃	2	近接強化
飛電三段蹴り	遠隔8	10	11	衝撃	1	使用回数□□■
特殊防護服	---	---	---	---	1	鎧扱い(受け)+2個
----	---	---	---	---	---	---
----	---	---	---	---	---	---
----	---	---	---	---	---	---
----	---	---	---	---	---	---
----	---	---	---	---	---	---

## 種族

### 電人

能力値割振り点

15  
点

**電人は人ではない。** 警察が開発した捜査ロボットです。「電極回路」を体内に埋め込んだ秘密刑事のパートナーとして、巨大犯罪組織に立ち向かいます。電人は等身大のロボットで、多数の火器を搭載したり、バイクなどの車両モードへの変換機構を持っています。

#### ■作成時の注意■

「電人」はゲームの便宜上「種族」として扱われていますが、実際にはロボットです。パートナーである秘密刑事の指示がなければ動く事もできず、独自の意志を持たず、言葉を話しません。ただし、そのままでは何もできなくなってしまいますから、「マスカレード・スタイル」では、人工知能によりある程度意思を持っているものとします。ただし、それは SF 作品に出てくる宇宙船のナビゲーションプログラムのようにアドバイスを伝える程度です。パートナーに言語ではない伝達手段（任意だが、データの提示や電子音のシグナル）で伝え意思疎通は可能だとします。



#### 【ガジェット】

【非生物】■■■■ (MS38p)

【電人装甲】■■■■ (03p)

【チェンジ機構】□□□ (03p)

#### 【取得条件】

【命運】2点消費

## 職業

### 秘密刑事

特殊な訓練を受けた日本の特殊捜査官。  
戦闘訓練も受けている。

【取得条件】なし

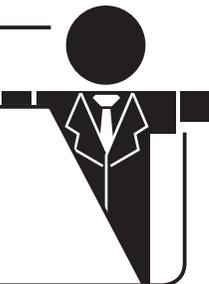
【ガジェット】

【秘密警察】■■■■ (04p)

【電人システム】■■■■ (03p)

【能力値割り振り点】

【肉】+1【運】+2【器】+1【意】+3【機】+3



### 警察庁の電人

秘密刑事のパートナーロボット。  
秘密刑事と共に闘う。

【取得条件】種族【電人】。【命運】0.5点

【ガジェット】

【秘密警察】■■■■ (04p)

【絶対に守る】□□□ (MS42p)

【能力値割り振り点】

【肉】+2【運】+2【器】+1【意】+3【機】+2



## 電人のガジェット

このサブリメントで追加になる[ガジェット]を紹介します。これ以外には[マスカレイド・スタイル]の[ガジェット]を取得可能です。制限についてはGMが設定してください。

### 電人システム

**<説明>**対特殊犯罪組織用に設計された人型戦闘機械「電人」と電人を操縦するための「電極回路」と呼ばれる感情を電気パルスに変換して送信する特殊なエンゲージシステムを「電人システム」と呼ぶ。「電極回路」はペースメーカーの様に操縦者の体内に埋込む手術が必要。電人は操縦者の専用ヘルメットからの音声と電極回路のパルスにより高度な判断能力を持った半自立行動を行う。

**<効果>**種族【電人】02pを選んだ別のPCがパートナーの「電人」となる。あなたは、パートナーの「電人」に対して【命運】を支払って【電人装備】を与えられる。「電人」はプレイヤー（またはGM）が演じているが演出上は「電人ファイト!!」とか「やつを倒せ」など抽象的な命令をする演技が必要。命令自体は特に行動回数を消費するものではない。

**[取得条件]** 種族【人間】である。【命運】0.5点消費。  
**[発動条件]** 常駐。

### チェンジ機構

**<説明>**電人の多くは、操縦者が運用しやすいように通常はバイク形態に変型できる機構を持っている。

**<効果>**この[ガジェット]を取得すると人型形態からバイク形態（あるいはその逆）へ1行動を使って変型できる。バイク形態の場合、[一般車両]の「大型バイク」か「中型バイク」をベースとし、[HP]は電人のものに変更。[移動力]は電人の数値を追加する。登場者数はバイクの数値となる。また、バイク形態であっても武器を使用することが可能。

**[取得条件]** 種族【電人】である。【命運】0.5点消費。  
**[発動条件]** 行動回数1回。

### 電人装甲

**<説明>**電人は強靱な装甲を持っている。

**<効果>**HPが+20点される。重複取得は不可。

**[取得条件]** 種族【電人】である。  
**[発動条件]** 常駐。

### 強化ユニット

**<説明>**バイク型の強化ユニット。「電人」に合体して、「電人」を強化する。

**<効果>**【強化ユニット】は[一般車両]の「大型バイク」か「中型バイク」をベースとして設定する。そして【電人装備】00pを【命運】を支払って【強化ユニット】に内蔵できる。ただし、内蔵した【電人装備】は【強化ユニット】自体が使用することはできない。【強化ユニット】は「電人」との合体機構を持っており、1行動使用して隣接マスの【電人】と「合体」できる。合体すると、【強化ユニット】に内蔵されていた全ての【電人装備】を「電人」に装備させられる。「電人」は直ちに全て装備されたものとして扱う。【強化ユニット】はパーツとして「電人」に取り込まれてしまうため戦闘エリアのマスからは除外される。「電人」がHPOになった場合、合体中の【強化ユニット】もHPOとして扱い、破壊され修復されることはない。

**[取得条件]** SAである。【命運】1点消費。  
**[発動条件]** 行動回数1回。

### ミニメカ

**<説明>**電人に装備される小型のメカ。小型のヘリコプターや、潜水艦、自動車、飛行機などデザインは任意。主に偵察活動を行なう。

**<効果>**この[ガジェット]を使用すると「偵察」「搜索」のための判定ロールに+8個できる。ミニメカの活動はフレーバーとしてのみ扱う。詳細はGM判断。

**[取得条件]** 種族【電人】である。【命運】1点消費。  
**[発動条件]** 非戦闘中。

## 秘密警察のガジェット

### 秘密警察

**<説明>**巨大組織による大規模犯罪を担当する国際的な機関。国内においては日本の警察と協力して活動する。

**<効果>**秘密警察と世界的犯罪組織の知識に優れ、知っているかどうかの【意思】【機知】等の判定に+3個をえる。また【秘密警察装備】から別途【命運】を支払って装備が取得可能。

**[取得条件]** 種族【人間】である。【命運】0.5点消費。  
**[発動条件]** 常駐。

## 秘密警察装備

### 近接武器【格闘術】

名称	射程	命中修正	DP修正	属性	命運	備考
飛竜拳	近接	+2	+2	衝撃	2	秘密警察機構のトレーニング施設である地中海コルタ島で習得する「空手」「柔道」「少林寺拳法」の長所を集めた総合格闘術。生身でサイボーグとも渡り合える。
	《避け》	《受け》	追加HP			
	+2	+2	--			
名称	射程	命中修正	DP修正	属性	命運	備考
飛竜三段蹴り □□■	近接	+3	+5	衝撃	1	飛竜拳の【決め技】。ジャンプから繰り出す三段蹴り。対象に1手番で3回攻撃が可能。1回、あるいは2回目で対象のHPが0になったなら、対象の位置からさらに隣接する相手に残りの攻撃が可能。攻撃終了後は元の位置に戻る。【行動回数全消費】。
十文字突き □■■■	近接	+5	+9	斬撃	1	飛竜拳の【決め技】。ジャンプから繰り出す幹竹割り状の手刀。さらに水平に手刀を入れ相手を倒す。【行動回数1回】。

【取得条件】 【秘密警察】の取得。

### 秘密警察装備

名称	命運	備考
特殊防護服	1	秘密警察は潜入調査が中心であるため、その身を守る防護服は一見、一般的な衣服に見える。この装備は防具「鎧」として扱う。【回避判定《受け》】+2点。
ボタン型発信器	0.5	ボタンサイズの発信器。スイッチをONにすれば、周波数を教えてあるものの受信機に居場所を伝える。ただし、電波状態により受信できない場合もある。GMは状況により難易度判定を要求してよい。個数は1シーンにひとつ。
小型爆弾	0.5	靴のかかかとに収納される固形火薬。両靴の火薬を混ぜて使う。戦闘中には使用できないが、DPは15点。個数は1シーンにひとつ。

【取得条件】 【秘密警察】の取得。

## その他の装備

### 近接武器【格闘術】

下記

名称	射程	命中修正	DP修正	属性	命運	備考
サンダーパンチ □□■	近接	+4	+4	衝撃	1	闘気によりフラッシュ現象を起こし、相手がひるんだ隙に両手を組んだ拳で打撃を与える【決め技】。
ハリケーンパンチ □■■■	近接	+5	+10	衝撃	1	手刀で竜巻を起こし相手の動きを封じてから投げ飛ばし、最後にパンチを浴びせる【決め技】。相手が人間程度のサイズ(GM判断)でなければ使用できない。

【取得条件】 BAのみ。種族【人間】のみ。変身中はでない。

### 遠隔武器【小火器】

名称	射程	命中修正	DP修正	属性	命運	備考
光線銃	遠隔12	+2	+4	火炎	1	熱線を放つ武器。レトロなデザイン。Σ 団幹部などが所持。
催眠ガス銃	遠隔5	--	--	特殊	1	対象1体に【気絶判定】を行なう。

【取得条件】 Σ 団団員のみ。

# 電人装備

## 電人装備

名称	射程	命中修正	DP修正	属性	命運	備考
ブーメランカッター	遠隔8	+2	+4	斬撃	1	特殊合金製のブーメラン。普段は電人に装着されているが、取り外して投げたり、ナイフとして使用可能。投射回数制限なし。
	近接	+3	+3			
ジェットブーメラン	遠隔10	+2	+5	斬撃	1.5	ブーメランカッターの強化版。投射回数制限なし。
	近接	+3	+4			
チェーンパンチ	遠隔8	+1	+4	衝撃	1	拳を打ち出す装備。本体とはチェーンで繋がれている。ダメージの代わりに相手を転倒させる事も可能。その場合は、[転倒判定] 難易度 2。投射回数制限なし。
ロケットチェーンパンチ	遠隔10	+2	+5	斬撃	1.5	チェーンパンチの強化版。投射回数制限なし。ダメージの代わりに [転倒判定] 難易度 2。
エレキレンズ	遠隔8	+3	+3	火炎	1	装備したレンズから放つ熱線。【非生物】を持っている相手には、さらに [武器 DP] +2 点。
速射破壊銃 □□■	遠隔8	+2	+7	衝撃	1	内蔵型ガトリング砲。[決め技]。実体弾。
ストロングバズーカ □■	遠隔8	+5	+9	衝撃	1.5	強力なロケット砲。[決め技]。リミッターを解除して使用すれば DP +27 点として扱うが使用者の HP が 0 になる。

名称	命運	備考
新素材 SP	1.5	ロボットの装甲強化に適した透明な素材。1500 度の耐熱効果をも持つ。電人の [肉体 HP] を +15 点追加。属性 [火炎] の攻撃の DP を -5 点する。重複取得不可。
ニトロトン SV	1.5	国立火薬研究所で開発された新火薬。「実体弾」の武器の威力を強化する。「実体弾」表記のある武器ひとつを強化。DP +3 点。

【取得条件】 【電人システム】の取得または、種族が【電人】である。

## 近接武器 [格闘術]

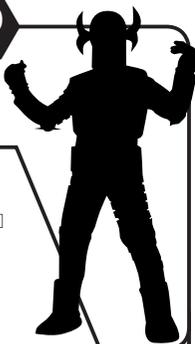
名称	射程	命中修正	DP修正	属性	命運	備考
電人格闘	近接	+2	+2	衝撃	2	「電人」用戦闘プログラム。
	《避け》	《受け》	追加HP			
	+2	+2	--			

【取得条件】 種族が【電人】である。

電人

HP 40点

警察庁が擁する操作ロボット。秘密刑事と共に犯罪ロボットの脅威から市民を守る。必ず秘密刑事の相棒が同行する。



【能力値】  
 肉体 05/ 運動 04  
 器用 06/ 意思 03  
 機知 07  
 【副能力値】  
 移動力 07  
 インシアティブ 07

【ガジェット】  
 【電人装甲】■■■■  
 【チェンジ機構】□□□  
 【アクトカード】

29【全力防御】  
 48【貫通射撃】

回避名称	避/受	備考
通常	7/9	----
電人格闘	9/11	----

【攻撃回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
電人格闘	近接	3	5	衝撃	----
チェーンパンチ	遠8	7	7	衝撃	【転倒判定】難易度 2
速射破壊銃	遠8	8	10	衝撃	【決め技】□□■

メカアニマル

HP 40点

Σ 団の犯罪ロボット。両手のハンマーを回転させながら放つスクリューパンチが得意技。



【能力値】  
 肉体10/運動10  
 器用02/意思02  
 機知08  
 【副能力値】  
 移動力13  
 インシアティブ08

【ガジェット】  
 【同時攻撃】□□□ (MS45)  
 【瞬間移動】□□□ (MS45)  
 【全力回避】□□□ (MS42)  
 【アクトカード】

07【螺旋の力】  
 19【浮かせる】  
 27【超絶見切り】

回避名称	避/受	備考
通常	10/12	----

【攻撃回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
超人格闘	近接	11	12	衝撃	-----
スクリューパンチ	近遠8	14	12	衝撃	チェーンパンチタイプの攻撃

Σ団ヒットマン

HP 32点

サイボーグ手術をうけて強化された肉体を持つ。このサンプルは片腕をマシンガンドリルに改造している。



【能力値】  
 肉体 06/ 運動 05  
 器用 05/ 意思 02  
 機知 02  
 【副能力値】  
 移動力 08  
 インシアティブ 02

【ガジェット】  
 【耐える】□□□ (MS41)  
 【フルパワー】□□■ (MS41)  
 【アクトカード】

20【突撃】  
 20【突撃】  
 48【貫通射撃】

回避名称	避/受	備考
通常	3/10	----

【攻撃回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
ドリル	近接	10	8	刺突	-----
ドリル機銃	遠10	7	6	衝撃	-----

Σ団戦闘員

HP 1点

全身を黒のライダースーツで包んだ一般戦闘員。集団で行動する。



【能力値】  
 肉体05/運動05  
 器用05/意思02  
 機知03  
 【副能力値】  
 移動力03  
 インシアティブ08

【ガジェット】  
 【ザコ】(MS61p)  
 【アクトカード】

33【アクロバット】  
 33【アクロバット】

回避名称	避/受	備考
通常	3/5	----

【攻撃回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
鉄パイプ	近接	6	3	衝撃	-----
ピストル	遠5	8	7	新撃	-----

ガンダー

HP 94点

装甲車のような大きさのΣ 団のマシン。車両の上部にはロボットの上半身が付いており、格闘戦もこなす。



【能力値】  
 肉体 12/ 運動 06  
 器用 10/ 意思 02  
 機知 02  
 【副能力値】  
 移動力 09  
 インシアティブ 02

【ガジェット】  
 【怪力】□□□ (MS45)  
 【遠隔化】□□□ (MS45)  
 【フルパワー】□□■ (MS41)  
 【アクトカード】

04【吹っ飛ばし】  
 11【薙ぎ払い】  
 21【投げ技】

回避名称	避/受	備考
通常	4/12	----

【攻撃回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
超人格闘	近接	7	14	衝撃	-----
ギロチン	近接	11	13	斬撃	バンパーに付いた刃物
マシンガン	遠10	12	6	衝撃	-----

### 竜マン

HP **24**  
点

恐竜軍団の一般兵。古代の竜人ドラゴーン人の末裔である恐竜人間。戦闘力が高い。彼らの集団は「竜面隊」と呼ぶ。



**【能力値】**

肉体02/運動10  
器用06/意思02  
機知05

**【ガジェット】**

【跳躍】□□■ (MS45)  
【火炎放射】□□□ (MS45)  
【硬質皮膚】■■■■ (MS45)  
【牽制攻撃】□□□ (MS42)

**【副能力値】**

移動力13  
イニシアティブ10

**【アクトカード】**

02【追加体術】  
13【超集中力】  
28【コンビネーション】

回避名称	避/受	備考
通常	7/4	----

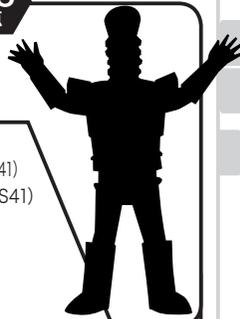
**【攻撃回数】 = 2回**

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
超人格闘	近接	11	4	衝撃	-----
棍棒	遠5	11	8	衝撃	-----
火炎放射	遠8	5	7	斬撃	[炎上判定] 難易度 3

### メカアーミー

HP **36**  
点

恐竜軍団の主戦力。恐竜人間型ロボットで、高い戦闘力を有している。



**【能力値】**

肉体08/運動10  
器用10/意思02  
機知02

**【ガジェット】**

【ダブルバレット】□□□ (MS41)  
【フルパワー】□□■ (MS41)

**【副能力値】**

移動力13  
イニシアティブ07

**【アクトカード】**

09【幻惑攻撃】  
16【連続攻撃】  
17【目くらまし】

回避名称	避/受	備考
通常	4/10	----

**【攻撃回数】 = 2回**

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
超人格闘	近接	11	10	衝撃	-----
ガトリングガン	遠13	14	13	衝撃	※散布射撃

### 恐竜

HP **80**  
点

恐竜軍団の切り札ともいうべき、巨大生物兵器。大規模な制圧活動時に使用される。



**【能力値】**

肉体 02/運動 04  
器用 06/意思 04  
機知 04

**【ガジェット】**

【ラージサイズ】■■■■ (AC50p)  
【巨体】■■■■ (AC50p)  
【暴れまわり】□□■ (AC50p)

**【副能力値】**

移動力 08  
イニシアティブ 03

**【アクトカード】**

29【全力防御】  
32【カウンター】

回避名称	避/受	備考
通常	3/10	----

**【攻撃回数】 = 3回**

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
噛み付き	近接	7	15	衝撃	-----
火炎放射	遠10	8	8	火炎	[炎上判定] 難易度 3
打ち倒し	近接	4	18	衝撃	しっぽを使った攻撃



