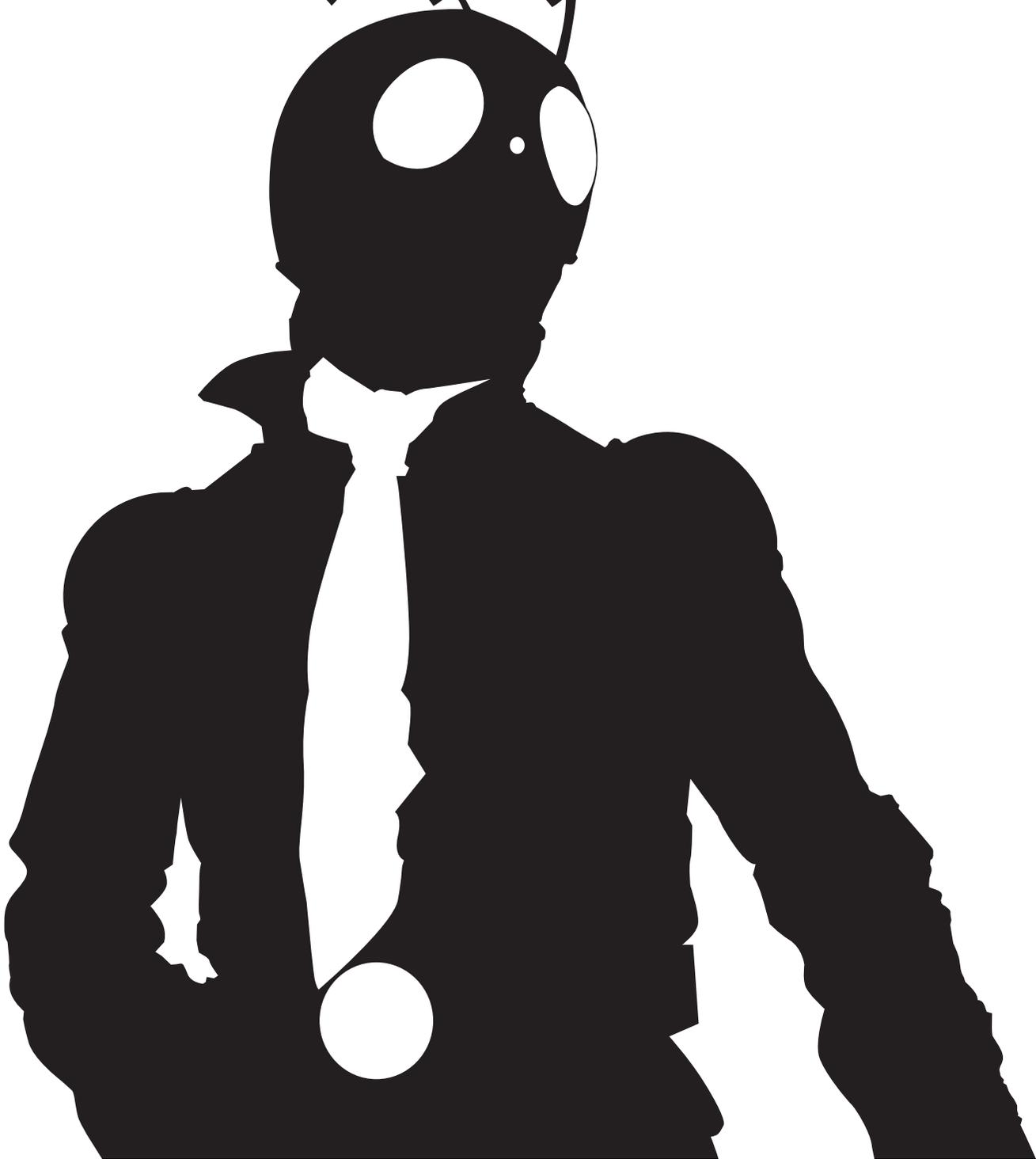


マスカレイド・スタイル アナザー



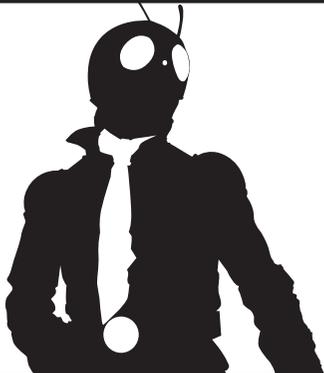
逃亡者

THE
MASQUERADE
STYLE

■悲しみの改造人間■

のこり命運

3
点



種族【人間】 命運【0】 職業【改造人間】 命運【1.5】

きみは類い稀なる身体能力を見込まれ、「ショッカー」に誘拐されると、改造人間にされた。忠誠を植え付ける脳改造手術の直前に逃亡に成功、追われるみとなった。

アクティブ

防具状態 回避(避け) 回避(受け)

バトルアクト

機甲格闘

8

12

レベル

0

活躍力

4枚

名称	普段	怪人	--
肉体	10	10	--
運動	9	9	--
器用	2	2	--
意思	1	1	--
機知	6	6	--
移動力	12	12	--
インシアティブ	6	6	--
追加HP	0	15	--
肉体HP	30	30	--

ガジェット	回数	命運
ショッカー	■■■	別途
改造人間	□□□	別途
リジェクション	■■■	別途
勇気	□□■	別途
友情	□□■	別途
人間系	■■■	別途
完全なる改造人間	■■■	1
機甲格闘	■■■	1.5
トドメ技	□□□	2

ガジェット	回数	命運
改造手術 [身体能力ブースター]	■■■	2
改造手術 [コンバージョン回路]	■■■	0.5
力技	□□□	0.5
---	---	---
---	---	---
---	---	---
---	---	---
---	---	---
---	---	---

装備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備考
機甲格闘	近接	12	14	衝撃	別途	身体強化ブースター
決め技	近接	11	18	衝撃	1	強烈なキック攻撃。□□■
---	---	---	---	---	---	---
---	---	---	---	---	---	---
---	---	---	---	---	---	---
---	---	---	---	---	---	---
---	---	---	---	---	---	---
---	---	---	---	---	---	---

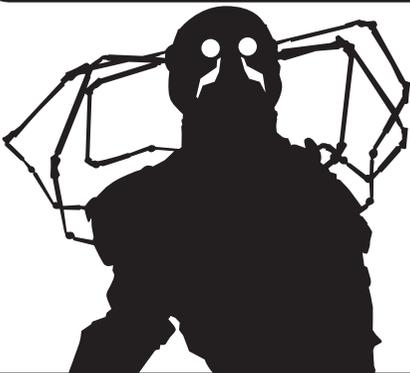
暗躍するもの

THE
MASQUERADE
STYLE

■秘密結社の工作員■

のこり命運

4
点



種族【人間】 命運【0】 職業【改造人間】 命運【1.5】

世界制覇を目標とする秘密結社「ショッカー」の暗躍を人間社会からサポートするのがあなたの役目。普段は普通の仕事に従事していますが、ひとたび指令が下れば、目標となる人物を秘密裏に暗殺したり、誘拐したり、さて今回の任務は。

アクティブ

防具状態 回避(避け) 回避(受け)

バトルアクト

通常

6

4

レベル

0

活躍力

7枚

名称	普段	怪人	--
肉体	4	4	--
運動	4	4	--
器用	10	10	--
意思	4	4	--
機知	6	6	--
移動力	7	7	--
インシアティブ	6	6	--
追加HP	0	25	--
肉体HP	18	18	--

ガジェット	回数	命運
ショッカー	■■■	別途
改造人間	□□□	別途
リジェクション	□□■	別途
勇気	□□■	別途
友情	□□■	別途
人間系	■■■	別途
改造手術 [武器内蔵化]	■■■	0.5
生物特性能力 [粘着成分]	□□□	0.5
機甲格闘	■■■	1.5

ガジェット	回数	命運
射撃強化 [アサルトライフル]	■■■	1
改造手術 [装甲強化]	■■■	1
生物特性能力 [吸着移動]	■■■	0.5
バランス	□□□	0.5
---	---	---
---	---	---
---	---	---
---	---	---
---	---	---

装備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備考
アサルトライフル	遠10	12	10	衝撃	2	射撃強化+内蔵武器化+拘束判定2□□□
機甲格闘	近接	5	6	衝撃	別途	---
---	---	---	---	---	---	---
---	---	---	---	---	---	---
---	---	---	---	---	---	---
---	---	---	---	---	---	---
---	---	---	---	---	---	---
---	---	---	---	---	---	---

ガジェット

ショッカーのガジェット

ショッカー

"Sacred Hegemony Of Cycle Kindred Evolutional Realm" (直訳 "同種の血統による全体の神聖なる支配権")、略して"SHOCKER"。全世界を裏から支配しようとする秘密結社。改造人間を製造する技術を有し、邪魔な者全てを容赦なく抹殺する。この[ガジェット]を取得しているということは、あなたはショッカーの構成員、あるいは元構成員ということになる。ショッカーに関する知識の判定が行え、その判定(【機知】判定など)には+3個のボーナスをえる。

【取得条件】 【命運】0.5点消費。

【発動条件】 常駐。

戦闘員

あなたはショッカーの戦闘員である。戦闘員は簡易改造手術を受け常人の3倍程度の力を発揮できる。【超人体】【怪人体】を持たない人間の能力値を合計+3する。

【取得条件】 【ショッカー】取得。【人間】である。【命運】1点消費。

【発動条件】 常駐。

リジェクション

改造手術により身体が拒絶反応を示す現象。血管の隆起や出血、激しい苦痛が発生し、その間は【命中判定】と【回避判定】全てに-3ダイス(最低1)に低下する。リジェクションはプレイヤーの任意で発動させられるが、シーンが終わる直前などには使用できない(GM判断)。シーンが終わるまで効果は続き、1セッション中に使用回数を使いきらなかった場合は死亡する。拒絶反応の演技の後は、ショッカーを裏切っていないなら、基地へ戻り治療をする事になる(演出的なもので、戻らなくても特にペナルティはない)。

【取得条件】 なし。

【発動条件】 任意。

改造人間

秘密結社ショッカーによって改造された人間、いわゆるサイボーグ。ショッカーは優れた身体能力や精神力を持った人間(あるいはその他の種族)を外科手術を使用して改造人間に作り替えている。

この[ガジェット]を取得すると【種族】の【能力値割振り点】が18点になる(19以上の場合は無効)。

〈変身する〉

戦闘時において、戦闘力を強化するため改造人間はマスクをかぶる。改造人間にとっての、いわゆる変身にあたる。戦闘用のマスクを展開し頭部に装着。すると瞬時に全身が強化スーツに換装され、1行動で変身を完了する。変身すると、強化スーツにより「追加HP」が15点、【ガジェット】で武器を取得していればそれも装備される。この変身は【怪人体】かつ、「基本変身」として扱う。

〈ショッカーへの忠誠と裏切り〉

改造人間は本来ショッカーへの忠誠心を持っているか、義務付けられている。ショッカーを信奉している者、ショッカーに家族を人質に捕られているなどの脅迫を受けている者、脳改造や洗脳によって強制的な忠誠心を植え付けられるケースもある。改造人間がショッカーを裏切る場合はなんらかの設定が必要。脳改造であれば、その処置を受ける前に何らかの理由でショッカーを脱出したとか、脅迫をうけているならば、その理由が解消されたのかも知れない。事故や戦闘等で洗脳が解けてしまうという事もある。

〈リジェクションと死〉

初期型の改造人間には、改造手術の拒絶反応「リジェクション」が伴い、定期的なメンテナンスが義務付けられている。そのため裏切りは、死を意味する。また、改造人間は戦闘により破壊された場合爆発する。

〈特典〉

この[ガジェット]を取得すると、【生物特性能力】が取得可能になる。

【取得条件】 【リジェクション】取得。【ショッカー】取得。【命運】2点消費。

【発動条件】 常駐。

完全なる改造人間

この「ガジェット」を持つということは、改造手術による身体の拒絶反応「リジェクション」が起こらない改造人間を意味する。

ごくまれに、完全な成功例として現れる存在。「ガジェット」の「リジェクション」の効果を受けない。

【取得条件】【改造人間】取得。【命運】1点消費。

【発動条件】常駐。

ナノロボット

ナノサイズの微細なメカを霧のようにして吸引させることで、複雑な改造手術を行わなくても、体内でナノロボットが身体を再構築し、自動的に改造人間を作る次世代のテクノロジー。ただし、成功率が非常に低く、適正を特定することが困難なため、ショッカーでは、無差別散布などを行っている。

この「ガジェット」を持っているということは、あなたは次世代型の改造人間である。そのため下記の特典を得る。

【リジェクション】のペナルティがなくなる。非戦闘中であれば、いつでも一日にHP10点までを1シーンかけてゆっくり自動的に回復できる。能力値がさらに+3点される（最初に設定し変更不可）。

【取得条件】【改造人間】取得。【命運】2点消費。

【発動条件】常駐。



改造人間達はコンセプトベースとなった生物のデザインや特徴を色濃く残しています。

戦闘のガジェット

バイクアクション

あなたはバイク（二輪車輦）の扱いが得意だ。車輦戦闘で体当たりの判定時に【器用】に加え+3個のボーナスを得る。また、車輦の回避判定（避け）に常に+2個のボーナスを得る。

【取得条件】【命運】0.5点消費。

【発動条件】常駐。

車輦受け止め

車輦による体当たり攻撃に対して、あなたはその怪力で、攻撃を受け止めてしまう事ができる。あなたが【拘束状態】など動けない場合を除いて、車輦による体当たりは効果を与えない。ただし、通常の突撃などは対象外。

【取得条件】【改造人間】超人体、怪人体 取得【命運】0.5点消費。

【発動条件】常駐。

緊急回避

車輦戦闘で体当たりの判定時に【器用】に加え+5個のボーナスを得る。

【取得条件】【命運】0.5点消費。

【発動条件】対抗判定前。

車輦ジャンプ

車輦によるジャンプ。移動力の1/2の幅までをジャンプで飛び越えられる。

【取得条件】【命運】0.5点消費。

【発動条件】常駐。

改造手術

下記

【改造手術】で取得した武器類は、体の一部だと設定でき持ち歩かなくても「変身」と同時に自動的に装備されます。ただし、変身していない時に使用する事はできません。

名称	射程	命中修正	DP修正	属性	命運	備考
高周波ブレード	近接	命中+1	DP+5	斬撃	1	刀身の超振動により物体を両断する刃物。
ガトリングガン	遠隔 6	命中-1	DP+6	衝撃	1	回転式の銃身から大量のライフル弾を打ち出す機関銃。
短距離ミサイル□□■	遠隔 10	命中-2	DP+10	衝撃	1	腕、足など体の一部をミサイルとして撃ち出す。発射した欠損部分は瞬時に回復する。
回転刃	近接	命中±0	DP+5	斬撃	1	チェーンソーや回転ノコギリなどの回転力で切断する刃物。
ドリル	近接	命中-1	DP+6	刺突	1	螺旋状のみぞを持った円錐型の槍のような武器。高速で回転して相手を穿つ。
自爆装置□■	近接	命中+3	DP+25	衝撃	1	炉心を暴走させ自分が爆発する事で、隣接マスにいる全ての者にダメージを与え死亡する。
レーザー発振器	遠隔 10	命中+0	DP+5	火炎	1	レーザーを放つ装置。手や目、口などに設置される。
脳波コントロールブーメラン	遠隔 10	命中+3	DP+3	斬撃	1	範囲内の2体の対象に順番に飛んでいくブーメランを放つ。命中判定は同じものを適用、最大2体を狙える。
武器内蔵化	--	--	--	--	0.5	取得した任意1つの【小火器】【中世武器】の威力を【DP修正】+2として内蔵できる。
突撃形体□□□	近接	命中+2	DP+8	衝撃	1	突撃用の形状に変型して体当たり、通常形体に戻る。
フレームスローワー	遠隔 5	命中+1	DP+4	火炎	1	命中した場合、炎上により【炎上判定】3が発生する。
アイスプレス	遠隔 5	命中+1	DP+4	冷氣	1	命中した場合、凍結により【拘束判定】3が発生する。
通電ワイヤー	遠隔 5	命中+1	--	--	1	ワイヤーが命中した場合、相手からまわり通電攻撃が可能になる。命中後、命中判定不要で1行動ごとにDP5+【意思】成功数のダメージを与える。相手は【肉体】2成功するまで射程範囲から出る事も、ワイヤーを切る事もできない。
ニードル	遠隔 3	命中+4	DP+1	刺突	1	手や口から細い針のようなものを打ち出します。

名称	命運	備考
自動修復 ■■■	1	戦闘中のみ使用可能。使用には行動回数2点が必要。【肉体】ロールを行ない成功数だけ【肉体HP】が回復する。
ディフェンスセンサー□□■	1	グロンギの【ガジェット】【直感回避】の効果を持つ。
プロテクション□□□	1	グロンギの【ガジェット】【ダメージ減少】の効果を持つ。
装甲強化 ■■■	1	強靱な身体装甲。【追加HP】を+10点する。(重複所得不可)
身体能力ブースター ■■■	2	身体強化装置を内蔵。【決め技】以外、全ての【武器命中】+2個、【武器DP】+2点する。(重複所得不可)
コンビネーション回路 ■■■	0.5	最低2体と同じこの回路を装備している場合、インシァティブを任意どちらかと同じ数値として扱うことにできる。
機甲格闘 ■■■	1.5	「ショッカー」開発の戦闘プログラム。【ガジェット】の【超人格闘】と同じに扱う。
特殊ミラー□□□	1	一種の鏡面装甲。使用すると属性が【光波】の攻撃を反射し、相手が自分自身に攻撃した扱いとさせる。

【取得条件】 【改造人間】取得。【命運】上記の消費。

【発動条件】 上記参照。

簡易 NPC・エネミー

ショッカー戦闘員

HP **13** 点

ショッカーに忠誠を誓う戦闘員たち。簡易改造手術によって戦闘能力が高められている。

【能力値】 【ガジェット】
 肉体 08/ 運動 03 【ザコ】 ■■■
 器用 05/ 意思 04 【牽制攻撃】 □□□
 機知 03 【アクトカード】
 【副能力値】 なし
 移動力 06
 イニシアティブ 03

回避名称	避/受	備考			
通常	5/10	-----			
【攻撃回数】 = 2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
機甲格闘	近接	4	10	衝撃	格闘術
マシンガン	遠10	5	7	衝撃	マシンガンによる射撃攻撃

シザースジャガー

HP **41** 点

豹をモチーフとした怪人。両手がブレードになっており、交差する事で巨大なハサミとしても機能する。

【能力値】 【ガジェット】 【アクトカード】
 肉体 08/ 運動 10 【ツウエボン】 ■■■ 27 【超絶見切り】
 器用 03/ 意思 03 【巨大武器】 ■■■ 42 【スキ有り】
 機知 04 【切断】 □□□ 45 【根性】
 【副能力値】 【遠隔化】 □□□
 移動力 13
 イニシアティブ 04

回避名称	避/受	備考			
通常	4/8	-----			
【攻撃回数】 = 2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
ブレード	近接	9	10	斬撃	-----
シザース	遠8	6	12	斬撃	ハサミ攻撃

量産型ホッパー

HP **37** 点

初期型の怪人としては性能のバランスに優れた「ホッパー」タイプの怪人のデータを元に作られた量産タイプ。性能はオリジナルにひけを取らない。

【能力値】 【ガジェット】 【アクトカード】
 肉体 06/ 運動 08 【近接強化】 ■■■ 06 【ジャンプ】
 器用 03/ 意思 03 【フルパワー】 □□■ 07 【螺旋の力】
 機知 08 【受け開眼】 ■■■ 16 【連続攻撃】
 【副能力値】 【拘束破り】 ■■■ 16 【連続攻撃】
 移動力 11
 イニシアティブ 08

回避名称	避/受	備考			
通常	10/14	-----			
【攻撃回数】 = 2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
機甲格闘	近接	10	8	衝撃	近接強化