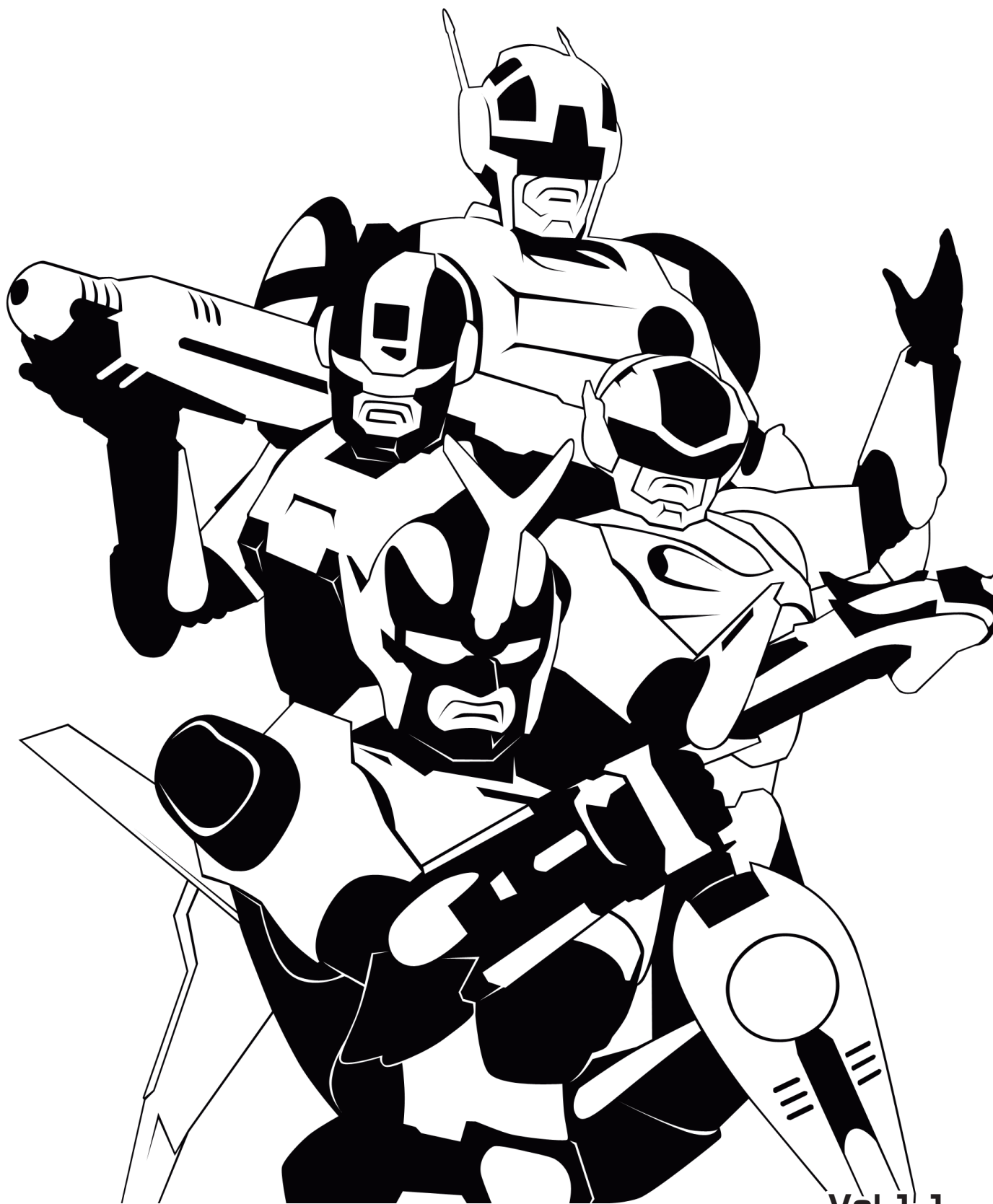


# サイバーコップ・スタイル



Vol.1.1

## 本サプリメントについて

《第 95 条》施設の襲撃、テロに関する条例です。



# 記憶喪失の熱血漢

THE  
MASQUERADE  
STYLE

■ZACの新米警官■

のこり命運

3  
点



種族【人間】 命運【0】 職業【サイバコップ】 命運【2】

君は ZAC の新米警官であるが、過去の記憶を失っている。君の装備するビットスーツの謎の力に振り回されながらも君は変わらぬ信念で正義の為に戦う毎日です。

アクティブ

バトルアクト

レベル 0

活躍力 6枚

防具状態 回避(避け) 回避(受け)

通常

3

5

変身

3

10

---

---

---

名称	通常	変身	---
肉体	5	10	---
運動	5	7	---
器用	4	4	---
意思	3	6	---
機知	3	3	---
移動力	8	10	---
インシアティブ	3	3	---
追加HP	0	30	---
肉体HP	20	30	---

ガジェット回数	P	命運	ガジェット回数	P	命運
勇気	■■■	MS37	別途	トドメ技	■■■
友情	■■■	MS37	別途	---	---
人間系	■■■	MS38	別途	---	---
ZAC隊員	■■■	---	別途	---	---
ビットスーツ	■■■	---	別途	---	---
ブラックチェンバーカード	■■■	---	別途	---	---
オリジナルビットスーツ	■■■	---	2	---	---
未来人	■■■	---	0	---	---
エネルギー共有	■■■	---	1	---	---

装備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備考
サンダーアーム	近接	6	10	衝撃	3	ボリスシールドとセット 追加HP+10
サンダーアーム決め技	近接5	10	21	衝撃	別途	決め技■■■
---	---	---	---	---	---	---
---	---	---	---	---	---	---
---	---	---	---	---	---	---
---	---	---	---	---	---	---
---	---	---	---	---	---	---
---	---	---	---	---	---	---
---	---	---	---	---	---	---

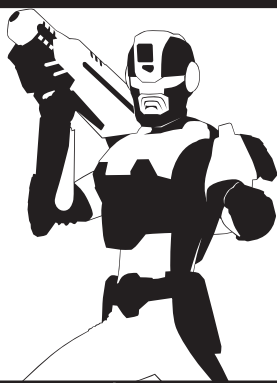
# 冷静沈着なチームリーダー

THE  
MASQUERADE  
STYLE

■エリート警察官■

のこり命運

5  
点



種族【人間】 命運【0】 職業【サイバコップ】 命運【2】

ZAC のチームリーダーである君はチームの個性的なメンバーに振り回される毎日です。しかし、不器用な君はうまく自分の思いを彼らに伝えることができません。厳しい言葉を使いながらも面倒見の良い君は今日も彼らに振り回されます。

アクティブ

サポートアクト

レベル 0

活躍力 9枚

防具状態 回避(避け) 回避(受け)

通常

4

4

変身

4

5

---

---

---

名称	通常	変身	---
肉体	4	5	---
運動	3	3	---
器用	5	7	---
意思	4	6	---
機知	4	4	---
移動力	6	6	---
インシアティブ	4	4	---
追加HP	0	25	---
肉体HP	33	35	---

ガジェット回数	P	命運	ガジェット回数	P	命運
勇気	■■■	MS37	別途	エネルギー共有	■■■
友情	■■■	MS37	別途	---	---
人間系	■■■	MS38	別途	---	---
ZAC隊員	■■■	---	別途	---	---
ビットスーツ	■■■	---	別途	---	---
ブラックチェンバーカード	■■■	---	別途	---	---
HP強化	■■■	AC27	1	---	---
命運渡し	■■■	MS43	0	---	---
学問	■■■	MS43	0.5	---	---

装備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備考
トライショット	遠隔10	9	9	実弾	1.5	高性能マシンガン ※【散布射撃可能】
トライショット【スナイピングモード】	遠隔20	10	8	実弾	別途	スナイピングモード
ファイアースラッガー	遠隔10	8	14	爆発	2	バズーカ風の大型火気■■■
---	---	---	---	---	---	---
---	---	---	---	---	---	---
---	---	---	---	---	---	---
---	---	---	---	---	---	---
---	---	---	---	---	---	---

# 感情豊かなお調子者

THE  
MASQUERADE  
STYLE

■チームのムードメーカー■

のこり命運

6  
点



種族【人間】 命運【0】 職業【サイバーコップ】 命運【2】

普段は調子の良いお調子者だが、何よりも君はチームの調和を意識して行動している。戦闘を好まない君はチームのムードメーカーとしてチームをサポートしているのだ。

アクトタイプ

サポートアクト

レベル 0

活躍力 8枚

防具状態 回避(避け) 回避(受け)

通常

6

3

変身

8

3

---

---

---

名称	通常	変身	---
肉体	3	3	---
運動	3	3	---
器用	5	6	---
意思	4	6	---
機知	3	8	---
移動力	6	6	---
イニシアティブ	4	8	---
追加HP	0	25	---
肉体HP	16	16	---

ガジェット回数	P	命運
勇気	■■■ MS37	別途
友情	■■■ MS37	別途
人間系	■■■ MS38	別途
ZAC隊員	■■■	別途
ビットスーツ	■■■	別途
ブラックチェンバード	■■■	別途
分析支援機能	■■■	1
鋭敏感覚	■■■ MS39	0
エネルギー共有	■■■	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
ディスククラッシャー	近接	6	6	斬撃	1	ディスクソーモード
ディスククラッシャー	近接	4	7	斬撃	別途	パワーカッターモード
---	---	---	---	---	---	---
---	---	---	---	---	---	---
---	---	---	---	---	---	---
---	---	---	---	---	---	---
---	---	---	---	---	---	---
---	---	---	---	---	---	---

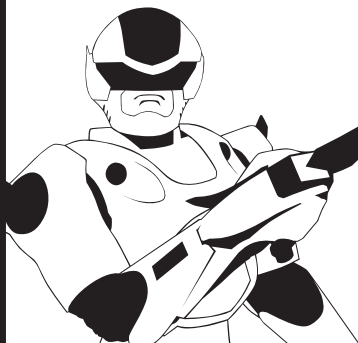
# 若手の格闘家

THE  
MASQUERADE  
STYLE

■人懐こい後輩■

のこり命運

4  
点



種族【人間】 命運【0】 職業【サイバーコップ】 命運【2】

君はチームの最年少であり、周りには経験豊かな先輩達に囲まれている。君は早くチームの一員として貢献出来るように日々努力をしている。

アクトタイプ

バトルアクト

レベル 0

活躍力 5枚

防具状態 回避(避け) 回避(受け)

通常/達人

2/3

6/7

変身/達人

2/3

8/9

---

---

---

名称	通常	変身	---
肉体	6	8	---
運動	6	9	---
器用	3	3	---
意思	3	3	---
機知	2	2	---
移動力	9	12	---
イニシアティブ	2	2	---
追加HP	0	25	---
肉体HP	22	26	---

ガジェット回数	P	命運
勇気	■■■ MS37	別途
友情	■■■ MS37	別途
人間系	■■■ MS38	別途
ZAC隊員	■■■	別途
ビットスーツ	■■■	別途
ブラックチェンバード	■■■	別途
フルパワー	■■■ MS41	1
牽制攻撃	■■■ MS24	0.5
エネルギー共有	■■■	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
達人格闘(人間)	近接	7	7	衝撃	2	---
達人格闘(変身)	近接	10	9	衝撃	別途	---
スラッシュキャリアー	近接	10	14	斬撃	1.5	ブレードを切り離し継続ダメージを与えることも可能【肉体的判定】2 継続ダメージ5DP
アイアンクロー	近接	11	9	斬撃	別途	スラッシュキャリアーのブレードを切り離した状態
---	---	---	---	---	---	---
---	---	---	---	---	---	---
---	---	---	---	---	---	---
リニアスピーダー	---	---	---	---	1	追跡や偵察などの判定に+5ダイス

# 戦う紅一点

THE  
MASQUERADE  
STYLE

■チームのまとめ役■

のこり命運

8  
点



種族【人間】 命運【0】 職業【ZAC隊員】 命運【1.5】

君はサイバーコップ達のまとめ役である。最前線で戦うサイバーコップ達の様々なバックアップを行っている。サイバーコップ達が戦うために君のサポートは不可欠である。君のサポートが無ければ彼らの能力を十分に生かすことはできないだろう。

アクトタイプ

ドラマアクト

レベル 0

活躍力 11枚

防具状態 回避(避け) 回避(受け)

通常

4

3

名称	通常	---	---
肉体	3	---	---
運動	4	---	---
器用	4	---	---
意思	5	---	---
機知	4	---	---
移動力	7	---	---
イニシアティブ	4	---	---
追加HP	0	---	---
肉体HP	16	---	---

ガジェット回数	P	命運
勇気	■■■	MS37 別途
友情	■■■	MS37 別途
愛	■■■	MS37 1
人間系	■■■	MS38 別途
ZAC隊員	■■■	別途
癒し	■■■	MS40 1
声援	■■■	MS43 0.5
約束	■■■	MS43 0.5
事件知識	■■■	MS38 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
SDガン	遠隔8	6	9	光線	別途	護身用の光線銃
ポリスバトン	近接	9	8	撃・電	別途	伸縮可能な電磁警棒
-----	---	---	---	---	---	---
-----	---	---	---	---	---	---
-----	---	---	---	---	---	---
-----	---	---	---	---	---	---
-----	---	---	---	---	---	---
-----	---	---	---	---	---	---
-----	---	---	---	---	---	---

# 未来からの刺客

THE  
MASQUERADE  
STYLE

■融通の利かないクールガイ■

のこり命運

6  
点



種族【人間】 命運【0】 職業【未来の戦士】 命運【2.5】

君は未来からやってきた戦士である。君と共に未来で戦ってきた戦友がこの時代に同じ様に来ているがその行動に不審点が多い。もしかすると心変わりして我々を裏切ろうとしているのかもしれない。裏切りは許さない、いかなる理由があろうともだ。

アクトタイプ

バトルアクト

レベル 0

活躍力 9枚

防具状態 回避(避け) 回避(受け)

通常

3

7

変身

3

5

名称	通常	変身	---
肉体	4	5	---
運動	4	4	---
器用	5	7	---
意思	4	6	---
機知	3	3	---
移動力	7	7	---
イニシアティブ	3	3	---
追加HP	0	30	---
肉体HP	18	20	---

ガジェット回数	P	命運
勇気	■■■	MS37 別途
友情	■■■	MS37 別途
人間系	■■■	MS38 別途
ビットスーツ	■■■	別途
オリジナルビットスーツ	■■■	別途
未来人	■■■	別途
エネルギー共有	■■■	1
オリジナルビットスーツ膜	■■■	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
インバルスマグナム(人間)	遠隔10	6	9	光線	1.5	サイバーエネルギーを放つ2丁拳銃、変身前でも使用可能
インバルスマグナム(変身)	遠隔10	8	11	光線	別途	サイバーエネルギーを放つ2丁拳銃
サイバングラビトン	遠隔10	7	19	光線	1	胸部に取り付ける大型エネルギー砲 決め技■■■
-----	---	---	---	---	---	---
-----	---	---	---	---	---	---
-----	---	---	---	---	---	---
-----	---	---	---	---	---	---
-----	---	---	---	---	---	---



# ガジェット

## ZACのガジェット

### ビットスーツ



＜説明＞警察機構の特殊部隊 ZAC に所属する刑事「サイバーコップ」たちが装備する一種のパワードスーツ。過去に起こった「ある事件」により入手された未来技術を解析して作られている。「ビットステーション」と呼ばれる装着システムによって装着しなければならず、通常は PC が所属している地区の ZAC 支部に設置されている。「ビットスーツ」には名称が付けられる。原典では「太陽系の惑星の名前」だが、本ゲームでは「星あるいは星座の名称」とする。例「ジュピタービット」「マーズビット」

＜効果＞ZAC 支部の「ビットステーション」で「装着」し「基本変身」する。変身自体は数十秒で完了するが、支部に戻らねばならず、その問題を解決するには【ビットステーショントランスポーター】の【ガジェット】を別途取得する必要がある。「変身」すると【種族】の【能力値割振り点】を 15 点として扱う。【追加 HP】は + 25 点。【ブラックチェンバーカード】が自動取得となる。

【取得条件】【ZAC 隊員】の取得。【命運】1.5 点消費。  
【発動条件】上記参照。

### ブラックチェンバーカード



＜説明＞サイバーコップたちの管轄地区には、装備を現場に送り込む特殊輸送システム「ブラックチェンバーシステム」が布設されている。サイバーコップの持つ「ブラックチェンバーカード」というカードを町中の至る所に隠されているカードリーダーに入れる事で任意の「サイバーアーム」や「サイバーウエボン」を呼び出す事ができる。このカードリーダーは「公衆電話のカード挿入口」といった、他のカードスロットを使用するだけでなく、鉢植えや電柱が開いてそこにリーダーが設置されている場合もある（GM が許可すれば PC の任意で演出可能）。使用すると秘密の地下チューブを通過して瞬時に黒いアタッシュケースが届きその中に入った装備を装着できる。

＜効果＞この【ガジェット】は【サイバーアーム表】と【サイバーウエボン表】で取得した装備を呼び出して装備する【ガジェット】であり、装備自体は【サイバーアーム表】と【サイバーウエボン表】で別途取得する必要がある。呼び出した装備は行動回数 1 回で装備可能だが、使用は別途行動回数が必要となる。取得した【サイバーアーム】と【サイバーウエボン】は管轄地区の同じサイバーコップ同士（ゲーム的にはサイバーコップの PC 全員）が共有して使用可能。ただし個々の装備の使用回数も共有となる。

【取得条件】【ビットスーツ】の取得。  
【発動条件】行動回数 1 回。

### ZAC隊員



＜説明＞凶悪化した犯罪に対抗する組織として設立された警察機構の特殊部隊 ZAC（ザック、ZERO-SECTION ARMED CONSTABLE O 課装甲警察部隊）の隊員となる。主に犯罪組織「デストラップ」関連の事件に対応している。

＜効果＞ZAC 内部の情報、警察の情報を得ることができる。

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

### オリジナルビットスーツ



＜説明＞サイバーコップたちが使用する「ビットスーツ」は未来からもたらされた「オリジナルのビットスーツ」を元に作られたものである。この【ガジェット】を持っている場合、あなたの【ビットスーツ】は「未来のビットスーツ」であり、そのビットスーツを装着できるあなたは未来から来た「未来人」である事を意味する。あなたが来た未来については【ワールドガイド】参照。

＜効果＞あなたの持つ【ビットスーツ】が強化される。【能力値】の合計値が + 5 点される。【追加 HP】は + 30 点に変更。装備【オリジナルサイバーアーム表】【オリジナルサイバーウエボン表】が別途取得可能となる。

【取得条件】【ビットスーツ】【未来人】の取得。【命運】2 点消費。  
【発動条件】常駐。

### オリジナルビットスーツ召喚



＜説明＞「ビットスーツ」を装着する際に「ビットステーション」を使用せずに未来から時空を越えて「ビットスーツ」を召喚し、装着することができる。

＜効果＞あなたは「ビットステーション」を使用せずに【ビットスーツ】を装着することができる。行動回数を全消費して「変身」する。

【取得条件】【オリジナルビットスーツ】【未来人】の取得。【命運】1 点消費。  
【発動条件】行動回数全消費。

## エネルギー共有

＜説明＞「ビットスーツ」はお互いに接触することで「サイバーエネルギー」を共有することができ、武器の威力が強化できる。

＜効果＞この[ガジェット]を持った者は、隣接マスに[サイバーアーム表][サイバーウエボン表][オリジナルサイバーアーム表][オリジナルサイバーウエボン表]の武器を使用する者がいる場合、その[命中判定]のタイミングで、対象に[アクトカード]を最大3枚まで譲渡できる。ただし、譲渡されたカードであっても、使用制限が変わることはない。

【取得条件】[ビットスーツ]の取得。【命運】1点消費。

【発動条件】「ビットスーツ」装備中。上記参照。

## 分析支援機能

＜説明＞ビットスーツに内蔵する分析機能。標準で搭載されたものより高機能。ビットスーツの両肩にドーム状の情報収集ユニットを持つ。

＜効果＞【弱点看破】(MS40p)と【命中支援】(MS39p)の効果がある。

【取得条件】[取得条件]SAのみ。[ビットスーツ]の取得。【命運】1点消費。

【発動条件】行動回数1回。

## 未来人

＜説明＞あなたは100年後の未来からきた「未来人」。現代にやってきた理由は様々である。あなたが来た未来については[ワールドガイド]参照。

＜効果＞このガジェット自体に効果はない。未来について知っているが、時代が離れすぎており、また、個人の知識には限りがあるため、それを戦闘や作戦に行かずことはできない。GMが演出として活用することは可能。

【取得条件】種族[人間]である。【命運】消費なし。

【発動条件】常駐。

## 装備

### ZAC装備

#### 下記

名称	射程	命中修正	DP修正	属性	命運	備考
SD ガン	遠隔8	+2	+4	光線	1	護身用光線銃。
ポリスバトン	近接	+2	+4	衝撃+電撃	1	伸縮可能な電磁警棒。

【取得条件】[ZAC 隊員]の取得。

## 装備 サイバーアーム表

### CA-001 トライショット

ビットスーツの視線とリンクした高精度マシンガン。パワーユニットを外したスナイピングモードもある。散布射撃(MS66p)可能。

名称	射程	命中修正	DP修正	属性
通常	遠隔10	+2	+3	実弾
スナイピングモード	遠隔20	+3	+2	実弾

【取得条件】[ビットスーツ]の取得。【命運】1.5点消費。

【使用条件】[ビットスーツ]で変身中。行動回数1回。



### CA-002 ディスクラッシャー

回転速度を脳波コントロールできる超硬度のディスクソーと鋼鉄も切断するパワーカッターが合体した装備。

名称	射程	命中修正	DP修正	属性
ディスクソー	近接	+3	+3	斬撃
パワーカッター	近接	+1	+4	衝撃

【取得条件】 【ビットスーツ】の取得。【命運】1.5点消費。

【使用条件】 【ビットスーツ】で変身中。行動回数1回。

### CA-004 ボルトワインダー

強力な破壊力のハンマーユニットと対象を拘束することもできるアンカーユニットを装備。どちらもワイヤーで繋がっている。

名称	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
ハンマーユニット	遠隔8	+1	+3	斬撃	----
アンカーユニット	遠隔8	+0	---	斬撃	【拘束判定】難易度2

【取得条件】 【ビットスーツ】の取得。【命運】1.5点消費。

【使用条件】 ビットスーツに変身中。行動回数1回。

### CA-005 ロックバスター

超高速回転するドリル。ドリルは3つに展開して岩などを挟み砕くマニピレーターになる。また、ドリル部分は射出可能で、穿孔力を利用して地底をも進行して対象を攻撃できる。射出すると使用不能。

名称	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
ドリル（通常）	近接	+2	+3	刺突	----
ドリル（挟む）	近接	+3	+2	衝撃	----
ドリル（射出）	遠隔10	+1	+6	爆発	使用するとこのロックバスターは使用できなくなる。

【取得条件】 【ビットスーツ】の取得。【命運】1.5点消費。

【使用条件】 ビットスーツに変身中。行動回数1回。

### CA-003 スラッシュキャリバー

鋭い切れ味のブレード状の近接兵器。攻撃が命中した場合、ブレードを切り離して継続ダメージを与える事もできる。毎ターンあなたの手番の最初に5DPを与える。解除には難易度2の【肉体】判定の成功する必要がある。ブレードを切り離れた後はアイアンクローを立てて攻撃する事も可能。

名称	射程	命中修正	DP修正	属性
スラッシュブレイド	近接	+1	+5	斬撃
アイアンクロー	近接	+2	+1	斬撃

【取得条件】 【ビットスーツ】の取得。【命運】1.5点消費。

【使用条件】 【ビットスーツ】で変身中。行動回数1回。

### CA-006 リニアスピーダー

超高速移動を可能とする脚部に装着する走行メカ。非戦闘中であれば時速300kmの高速移動（GMは運用上考慮）。使用すると【超高速状態】の効果を得るが、【移動】しかできない。もうひとつの機能として、自動追尾機能を使って「追跡」や「偵察」に用いれば、それらの判定（GM指示によるが【運動】や【機知】など）に+5個追加できる（使用回数を消費）。

【取得条件】 【ビットスーツ】の取得。【命運】1点消費。

【使用条件】 ビットスーツに変身中。行動回数1回。

### CA-00X スカイライナー

背中に装備するフライトユニット。飛行可能にする。効果は【飛行・2】（00p）と同様。

【取得条件】 【ビットスーツ】の取得。【命運】3点消費。

【使用条件】 ビットスーツに変身中。行動回数1回。

## 装備 サイバーウエポン表

### CW-001 ファイースラッガー

サイバーエネルギーを高熱弾頭として発射するバズーカ風の大型火器。腕力に自身のあるものでなければ使いこなせない。

名称	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
通常	遠隔10	+1	+8	爆発	----

【取得条件】 【ビットスーツ】の取得。【命運】1.5点消費。

【使用条件】 ビットスーツに変身中。行動回数1回。

### CW-002 メガストーム

サイバーエネルギーを込めたミサイル弾頭を発射するランチャー。

名称	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
通常	遠隔10	+2	+6	爆発	----

【取得条件】 【ビットスーツ】の取得。【命運】2点消費。

【使用条件】 ビットスーツに変身中。行動回数1回。

## 装備 オリジナルサイバーアーム表

通常の「サイバーアーム」と異なり、必要に応じて装着者の意思で召喚される。

### CA-00X サUNDERアーム+ポリスシールド

＜説明＞未来製のサイバーアーム。サイバーエネルギーを増幅して放つサUNDERアームと防御用の小型シールドのセット。通常攻撃以外に、サイバーエネルギーを開放した必殺技が使用できる。原典では、技の名前は「ハイパーアタック」「ローリングチャージャー」「サイバニックウェーブ」など様々。サUNDERアームの必殺技を使用するビットスーツは、ツノ頭部に余剰エネルギーを放出するための角状の装置が展開する。

＜効果＞

ポリスシールドの効果により【追加 HP】+10点。  
サUNDERアームのデータは下記。

名称	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
通常	近接	+1	+5	斬撃	----
必殺技	近接5	+3	+11	斬撃	【決め技】■■■

【取得条件】【オリジナルビットスーツ】の取得。【命運】3点消費。

【使用条件】「ビットスーツ」に変身中。行動回数1回。

### ヘビーガン

＜説明＞サイバーエネルギーを放つライフル。近接専用のブレードモードにもなる。

＜効果＞

名称	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
ガンモード	遠隔8	+2	+5	光線	----
ブレードモード	近接	+2	+6	斬撃	----

【取得条件】【オリジナルビットスーツ】の取得。【命運】1.5点消費。

【使用条件】「ビットスーツ」に変身中。行動回数1回。

## 装備 オリジナルサイバーウエポン表

### インパルスマグナム

＜説明＞サイバーエネルギーを放つ二丁拳銃。

＜効果＞

名称	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
通常	遠隔10	+1	+5	光線	----

【取得条件】【オリジナルビットスーツ】の取得。【命運】1.5点消費。

【使用条件】「ビットスーツ」に変身中。行動回数1回。

### ギガシールド

＜説明＞翼のようにパーツを展開するシールド。背中につけて飛行も可能。

＜効果＞シールドとして使用している場合は、【回避判定（受け）】+3個の効果がある。【飛行・1】の効果がある。シールドの効果により【追加 HP】+10点。

【取得条件】【オリジナルビットスーツ】の取得。【命運】1.5点消費。

【使用条件】「ビットスーツ」に変身中。行動回数1回。

### ギガマックス

＜説明＞ヘビーガンとギガシールドが合体した大型エネルギー砲。変形してフライトユニットになれば、飛行することも可能。

＜効果＞ヘビーガンとギガシールドの合体は行動回数1回が必要。【飛行・1】（MS44p）の効果を得る（ぶら下がるため片手が塞がる）。合体後の砲撃は【決め技】扱い。合体している「ギガシールド」をシールドとして使用する事はできない。

名称	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
必殺技	遠隔10	+3	+11	衝撃	【決め技】■■■

【取得条件】【オリジナルビットスーツ】【ギガシールド】【ヘビーガン】の取得。【命運】1点消費。

【使用条件】「ビットスーツ」に変身中。上記参照。

### パルサーカノン

＜説明＞肩部に装備されるエネルギー砲。

＜効果＞

名称	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
エネルギー弾	遠隔10	+3	+3	光線	----

【取得条件】【オリジナルビットスーツ】の取得。【命運】1点消費。

【使用条件】「ビットスーツ」に変身中。上記参照。

## サイバグラビトン

<説明>胸部に装備される大型エネルギー砲。  
<効果>

名称	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
必殺技	遠隔10	+0	+13	光線	[決め技] □■

【取得条件】【オリジナルビットスーツ】の取得。【命運】1点消費。  
【使用条件】「ビットスーツ」に変身中。上記参照。

## ZAC車両

### ZACローダー+ビットステーショントランスポーター

<説明>ZACの専用車両「ZACローダー」は高性能4WD車両と、「ビットスーツ」を装備できる「ビットステーショントランスポーター」(ZACローダーに牽引される)。  
<効果>地上車両。

名称	移動力	車両HP	乗員	避/受	備考
ZACローダー	30	55	5	-7/-1	---
トランスポーター	---	40	6	-8/-1	自走しない

【取得条件】【ZAC隊員】の取得。【命運】1.5点消費。  
【使用条件】上記参照(運転免許などの一般的条件のみ)。

### ブレードライナー

<説明>ビットスーツ用大型バイク。火器を搭載し、サイドローラーを展開して急なカーブも曲がる。  
<効果>地上車両。

名称	移動力	車両HP	乗員	避/受	備考
ブレードライナー	40	25	1	+0/-8	---
名称	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
高エネルギー機銃	遠隔10	+2	+4	光線	---

【取得条件】【オリジナルビットスーツ】の取得。【命運】1点消費。  
【使用条件】「ビットスーツ」に変身中。常駐。

### ZACウォーターバイク

<説明>水上戦闘を想定した水上ウォーターバイク  
<効果>陸上では車両として機能しない。

名称	移動力	車両HP	乗員	避/受	備考
ウォーターバイク	15	15	1	-0/-8	---

【取得条件】【ZAC隊員】の取得。【命運】1点消費。  
【使用条件】上記参照(運転免許などの一般的条件のみ)。

## 簡易エネミー

### ワークマン

HP 1点

デストラップの工作員。外見は人間だがサングラスの下はメガが露出している。いわゆる戦闘員。

【能力値】 【ガジェット】  
 肉体 05/ 運動 05 【対人戦闘】 ■■■ (MS41p)  
 器用 05/ 意思 05 【ザコ】 ■■■ (MS61p)  
 機知 02 【アクトカード】  
 【副能力値】 06 【ジャンプ】  
 移動力 08 33 【アクロバット】  
 イニシアティブ 02

回避名称 避/受 備考

通常 2/5 ----

【攻撃回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	5	5	衝撃	独自の格闘術
自動小銃	遠隔 8	8	8	実弾	SMG 相当 ※ 散布射撃可能

### ハルコスタイプ

HP 39点

デストラップのデストロイド。サイバーアームを装備可能。

【能力値】 【ガジェット】  
 肉体 07/ 運動 07 【装甲】 ■■■ (MS45p)  
 器用 04/ 意思 03 【怪力】 □□□ (MS45p)  
 機知 04 【切断】 □□□ (MS45p)  
 【副能力値】 【アクトカード】  
 移動力 10 07 【螺旋の力】  
 イニシアティブ 04 30 【弾き】

回避名称 避/受 備考

通常 3/7 ----

【攻撃回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	7	7	衝撃	独自の格闘術
ブラスター	遠隔 10	6	6	実弾	トライショット相当 ※ 散布射撃可能
ブレイド	近接	8	12	斬撃	ブレイド状の武器



### オミノスタイプ

HP 50点

デストラップの戦闘用アンドロイド。サイバーアームを装備可能。

【能力値】 【ガジェット】  
 肉体 10/ 運動 05 【マシンパワー】 ■■■ (FG32p)  
 器用 03/ 意思 05 【マシン装甲】 ■■■ (FG32p)  
 機知 02 【照準器】 ■■■ (FG32p)  
 【副能力値】 【アクトカード】  
 移動力 08 04 【吹っ飛ばし】  
 イニシアティブ 02 41 【身構え】

回避名称 避/受 備考

通常 2/10 ----

【攻撃回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	5	12	衝撃	独自の格闘術
ワイヤー	遠隔 8	7	10	衝撃	ワイヤーで繋がれたハンマー【照準器】
バズーカ	遠隔 10	7	13	爆発	バズーカの様な大型火器【照準器】□□□

