

ファルスハーツのPC

■作成方法

通常のキャラクターと同じく、クイックスタート、コンストラクション、フルスクラッチの3種類が存在する。クイックスタートの場合は、公式サイトのパブリックエネミー掲載のサンプルキャラクターを使用すること。

<http://www.fear.co.jp/dbx3rd/>

FH所属のPCを作成する場合、Dロイスを必ず取得しなければならない。

●シンドロームの決定

通常のキャラクターと同じく、ブリードとシンドロームを決定すること。その際に得られるボーナスやペナルティも変わらない。

●ワークス／カヴァーの決定

FHワークス表の中から決定すること。

●能力値、エフェクト、技能の決定

通常のキャラクターと同じ。

●アイテムの取得

通常のキャラクターと同じ。選択したDロイスによっては特殊なアイテムを常備できる可能性がある。パブリックエネミーのアイテムを参照。

●パーソナルデータの決定

FH所属のPCは、通常のキャラクターとパーソナルデータの決定方法が一部異なる。

◆ライフパスの決定

▼出自表、経験表

出自表は通常通り振ること。

経験表は選択できる表が異なる。FH所属のPCは経験(UGN)表を振ることができない。その代わり、経験(FH)表を振ることができる。

なお、ワークス：FHチルドレンを選択した場合、必ず経験(FH)表を振ること。

▼欲望表

FH所属のPCは、通常の邂逅表の代わりに欲望表を振る。

▼出自表、経験表

通常通り振ること。

◆ロイスの決定

FH所属のPCは、作成時に決定する3つの固定ロイスのうち、ひとつを必ずDロイスにすること。この際、『上級』掲載のDロイスに加えて、パブリックエネミーに掲載されているFH専用のロイスを選択してもよい。

■FHワークス表

職業	能力値	技能1	技能2	技能3	技能4	技能5
FHエージェントA	【肉体】	〈白兵〉	〈回避〉	〈RC〉	〈調達〉	〈情報: FH〉
FHエージェントB	【感覚】	〈射撃〉	〈知覚〉	〈RC〉	〈調達〉	〈情報: FH〉
FHエージェントC	【精神】	〈意志〉	〈RC〉	〈知識: 〉 2	〈調達〉	〈情報: FH〉
FHエージェントD	【社会】	〈知覚〉	〈RC〉	〈交渉〉	〈調達〉	〈情報: FH〉
FHチルドレンA	【肉体】	〈白兵〉 2	〈回避〉	〈RC〉	〈情報: FH〉	
FHチルドレンB	【感覚】	〈回避〉	〈射撃〉 2	〈RC〉	〈情報: FH〉	
FHチルドレンC	【精神】	〈回避〉	〈意志〉	〈RC〉 2	〈情報: FH〉	
FHセルリーダーA	【肉体】	〈白兵〉	〈回避〉	〈運転: 〉 2	〈調達〉	〈情報: FH〉
FHセルリーダーB	【感覚】	〈回避〉	〈射撃〉	〈知覚〉	〈調達〉	〈情報: FH〉
FHセルリーダーC	【精神】	〈RC〉	〈意志〉	〈知識: 〉 2	〈調達〉	〈情報: FH〉
FHセルリーダーD	【社会】	〈意志〉	〈交渉〉	〈調達〉 2	〈情報: FH〉	〈情報: FH〉
FHマーセナリーA	【肉体】	〈白兵〉	〈運転: 〉 2	〈知覚〉	〈意志〉	〈情報: FH〉
FHマーセナリーB	【感覚】	〈射撃〉	〈知覚〉	〈意志〉	〈調達〉	〈情報: FH〉
FHマーセナリーC	【精神】	〈知覚〉	〈意志〉	〈RC〉	〈知識: 〉 2	〈情報: FH〉
FHマーセナリーD	【社会】	〈意志〉	〈交渉〉	〈調達〉	〈情報: 〉 2	〈情報: FH〉
FHレネゲイドビーイングA	【肉体】	〈白兵〉	〈回避〉	〈射撃〉	〈意志〉	〈情報: FH〉
FHレネゲイドビーイングB	【感覚】	〈白兵〉	〈射撃〉	〈知覚〉	〈意志〉	〈情報: FH〉
FHレネゲイドビーイングC	【精神】	〈知覚〉	〈RC〉	〈意志〉	〈交渉〉	〈情報: FH〉
FHレネゲイドビーイングD	【社会】	〈回避〉	〈RC〉	〈意志〉	〈交渉〉	〈情報: FH〉

■経験(FH)表

01～05	FHへの忠誠		上司
06～10	力の暴走		FHエージェント
11～15	実験体		研究員
16～20	悲恋		思い人
21～25	仲間の死		仲間
26～30	秘密		上司
31～35	絶望		敵
36～40	喪失		親友
41～45	平凡への憧れ		同僚
46～50	平凡への反発		友人
51～55	記憶喪失		記憶の中の誰か
56～60	脱走		ライバル
61～65	伝説		部下
66～70	夢		同士
71～75	敵性組織		UGNエージェント
76～80	奸計		同僚
81～85	大成功		ライバル
86～90	疑惑		仲間
91～95	汚点		敵
96～100	FHへの畏怖		セルリーダー

■欲望表

0	平穩	
01～05	復讐	
06～10	勝利	
11～15	喪失	
16～20	支配	
21～25	従属	
26～30	闘争	
31～35	逃避	
36～40	保持	
41～45	消滅	
46～50	世界を築く	
51～55	生存	
56～60	物欲	
61～65	栄光	
66～70	居場所	
71～75	進化	
76～80	理想の実現	
81～85	知識の探求	
86～90	愛情	
91～95	超越	
96～100	殺戮	
101	自由	

■Dロイス(FH専用)

No.53 強化兵（バーサーカー）
<p>●効果</p> <p>このDロイスはFHワークスを持つキャラクターしか取得できない。</p> <p>あなたが行う白兵攻撃、射撃攻撃のダメージロールに+2Dする。</p> <p>また、あなたはFH専用アイテムを常備化できる。常備化ポイントは通常通り消費すること。ただし、このDロイスで取得したアイテムは、基本的にあなた以外に使用、または装備できないし、所持していてもその効果を受けることはできない。</p> <p>ただし、あなたが行う〈意志〉判定は常に達成値が-5される。この効果で達成値が0未満になることはない。この効果は衝動判定にも及ぼされることに注意すること。</p>
No.54 装着者（アイテムユーザー）
<p>●効果</p> <p>このDロイスはFHワークスを持つキャラクターしか取得できない。</p> <p>あなたは必要な常備化ポイントが40以下のアイテムをひとつ、常備化ポイントを消費せずに常備化できる。この効果で、FH専用アイテムを選択してもよい。ただし、この効果でユニークアイテムや、FH専用アイテム意外のDロイスで取得するアイテムを常備化できない。</p> <p>このDロイスで得たアイテムを他人に渡すことは可能だが、あなた以外のキャラクターが使用することはできない。</p> <p>このDロイスを取得した場合、あなたの浸食率基本値を+2する。</p> <p>また、上記のアイテムとは別に、あなたはFH専用アイテムを常備化できる。常備化ポイントは通常通り消費すること。ただし、このDロイスで取得したアイテムは、基本的にあなた以外に使用、または装備できないし、所持していてもその効果を受けることはできない。</p>
No.55 不死者（アンデッド）
<p>●効果</p> <p>このDロイスはFHワークスを持つキャラクターしか取得できない。</p> <p>あなたが行うバックトラックの結果、浸食率が119%以下であってもジャーム化しない。経験点は通常どおり100%を越えたものとして算出すること。</p> <p>ただしこのDロイスを取得した場合、あなたはタイタスを昇華しても「不利な効果を消す」と「戦闘不能状態から回復する」の2種類の効果しか受けられない。なおSロイスの効果は通常通り使用できる。</p> <p>また、あなたはFH専用アイテムを常備化できる。常備化ポイントは通常通り消費すること。ただし、このDロイスで取得したアイテムは、基本的にあなた以外に使用、または装備できないし、所持していてもその効果を受けることはできない。</p> <p>このDロイスは他のDロイスと同時に取得できない（もちろん、「Dロイス：不死者」を複数取得もできない）。</p>

No.56 破壊の子（チルドレン）

●効果

このDロイスはFHチルドレンのワークスを持つキャラクターしか取得できない。

このDロイスを取得した際、あなたが取得している「タイミング：常時」以外のエフェクトからひとつ選択し、そのレベルを+1、最大レベルを+1する。ただし、この効果で選択したエフェクトの浸食値を+2する。

また、あなたはFH専用アイテムを常備化できる。常備化ポイントは通常通り消費すること。ただし、このDロイスで取得したアイテムは、基本的にあなた以外に使用、または装備できないし、所持していてもその効果を受けることはできない。

このDロイスは他のDロイスと同時に取得できない（もちろん、「Dロイス：不死者」を複数取得もできない）。

No.57 工作員（マグネイト）

●効果

このDロイスはFHセルリーダーのワークスを持つキャラクターしか取得できない。

あなたは、指定した情報ひとつを隠蔽、ないしはねつ造できる。対象となる情報は、なんでもよい。犯罪組織を消去する、誰かの記憶をねつ造、テロの計画を一部変更してもよい。その結果や隠蔽の影響がどのようなものかはGMが決定すること。

このようにして隠蔽、ねつ造された情報の真実を手に入れるためには、目標値30の【精神】判定に成功しなければならない。このとき、あなたが財産ポイントを1点使用すごとに目標値を+1できる。この効果は1シナリオに1回まで使用できる。

また、あなたはFH専用アイテムを常備化できる。常備化ポイントは通常通り消費すること。ただし、このDロイスで取得したアイテムは、基本的にあなた以外に使用、または装備できないし、所持していてもその効果を受けることはできない。

このDロイスは他のDロイスと同時に取得できない（もちろん、「Dロイス：不死者」を複数取得もできない）。

■FHアイテムデータ

<div data-bbox="86 405 753 465">キーンナイフ</div> <table data-bbox="86 472 753 645"> <tr> <td>種別：白兵／射撃</td><td>技能：〈白兵〉／〈射撃〉</td></tr> <tr> <td>命中：0</td><td>攻撃力：5</td></tr> <tr> <td>ガード値：1</td><td>射程：至近／10m</td></tr> </table> <div data-bbox="86 651 753 701">購入／常備化：購入不可／2</div> <div data-bbox="86 707 753 846"> <p>解説：</p> <p>この武器による攻撃では、対象の装甲値を-5(最低0)してダメージを算出する。種別、技能、射程の／の右側が射撃攻撃を行った場合のデータである。</p> </div>	種別：白兵／射撃	技能：〈白兵〉／〈射撃〉	命中：0	攻撃力：5	ガード値：1	射程：至近／10m	<div data-bbox="778 405 1449 465">クロススラスト</div> <table data-bbox="778 472 1449 645"> <tr> <td>種別：白兵</td><td>技能：〈白兵〉</td></tr> <tr> <td>命中：-2</td><td>攻撃力：10</td></tr> <tr> <td>ガード値：3</td><td>射程：至近</td></tr> </table> <div data-bbox="778 651 1449 701">購入／常備化：購入不可／5</div> <div data-bbox="778 707 1449 846"> <p>解説：</p> <p>この武器を装備している間、他の武器は装備できない。この武器による攻撃の対象は、リアクションの判定ダイスを-1個する。</p> </div>	種別：白兵	技能：〈白兵〉	命中：-2	攻撃力：10	ガード値：3	射程：至近
種別：白兵／射撃	技能：〈白兵〉／〈射撃〉												
命中：0	攻撃力：5												
ガード値：1	射程：至近／10m												
種別：白兵	技能：〈白兵〉												
命中：-2	攻撃力：10												
ガード値：3	射程：至近												
<div data-bbox="86 954 753 1014">イノセントブレード</div> <table data-bbox="86 1021 753 1193"> <tr> <td>種別：白兵</td><td>技能：〈白兵〉</td></tr> <tr> <td>命中：0</td><td>攻撃力：8</td></tr> <tr> <td>ガード値：3</td><td>射程：至近</td></tr> </table> <div data-bbox="86 1200 753 1249">購入／常備化：購入不可／18</div> <div data-bbox="86 1256 753 1359"> <p>解説：</p> <p>この武器による白兵攻撃にエフェクトを組み合わせる使用した場合、命中判定のダイスを+2個する。</p> </div>	種別：白兵	技能：〈白兵〉	命中：0	攻撃力：8	ガード値：3	射程：至近	<div data-bbox="778 954 1449 1014">トツカ</div> <table data-bbox="778 1021 1449 1193"> <tr> <td>種別：白兵</td><td>技能：〈白兵〉</td></tr> <tr> <td>命中：-5</td><td>攻撃力：16</td></tr> <tr> <td>ガード値：8</td><td>射程：至近</td></tr> </table> <div data-bbox="778 1200 1449 1249">購入／常備化：購入不可／40</div> <div data-bbox="778 1256 1449 1444"> <p>解説：</p> <p>この武器を装備している間、他の武器は装備できない。装備している間、あなたの【行動値】を-5する。この武器による白兵攻撃の、命中判定の直前に使用する。その攻撃のダメージに+[あなたの【肉体】]する。この効果を使用する度、あなたの浸食率を+2する。</p> </div>	種別：白兵	技能：〈白兵〉	命中：-5	攻撃力：16	ガード値：8	射程：至近
種別：白兵	技能：〈白兵〉												
命中：0	攻撃力：8												
ガード値：3	射程：至近												
種別：白兵	技能：〈白兵〉												
命中：-5	攻撃力：16												
ガード値：8	射程：至近												
<div data-bbox="86 1550 753 1610">ガードシールド</div> <table data-bbox="86 1617 753 1789"> <tr> <td>種別：白兵</td><td>技能：〈白兵〉</td></tr> <tr> <td>命中：0</td><td>攻撃力：1</td></tr> <tr> <td>ガード値：6</td><td>射程：至近</td></tr> </table> <div data-bbox="86 1796 753 1845">購入／常備化：購入不可／8</div> <div data-bbox="86 1852 753 1991"> <p>解説：</p> <p>あなたがガードを行う際に宣言する。このガードの間、この武器のガード値を+5する。この効果は1ラウンドに1回まで使用できる。</p> </div>	種別：白兵	技能：〈白兵〉	命中：0	攻撃力：1	ガード値：6	射程：至近	<div data-bbox="778 1550 1449 1610">FHG-666</div> <table data-bbox="778 1617 1449 1789"> <tr> <td>種別：射撃</td><td>技能：〈射撃〉</td></tr> <tr> <td>命中：0</td><td>攻撃力：6</td></tr> <tr> <td>ガード値：-</td><td>射程：20m</td></tr> </table> <div data-bbox="778 1796 1449 1845">購入／常備化：購入不可／6</div> <div data-bbox="778 1852 1449 1933"> <p>解説：</p> <p>この武器を使用した〈射撃〉判定のダイスを+1個する。</p> </div>	種別：射撃	技能：〈射撃〉	命中：0	攻撃力：6	ガード値：-	射程：20m
種別：白兵	技能：〈白兵〉												
命中：0	攻撃力：1												
ガード値：6	射程：至近												
種別：射撃	技能：〈射撃〉												
命中：0	攻撃力：6												
ガード値：-	射程：20m												

<div>ラピッドファイア</div> <table><tr><td>種別：射撃</td><td>技能：〈射撃〉</td></tr><tr><td>命中：-1</td><td>攻撃力：9</td></tr><tr><td>ガード値：-</td><td>射程：50m</td></tr></table> <div>購入／常備化：購入不可／10</div> <div>解説： この武器を装備している間、他の武器は装備できない。 この武器を使用する射撃攻撃は同じエンゲージにいるキャラクターを攻撃の対象にできない。この武器による射撃攻撃の対象を決定する直前に使用する。その攻撃の対象を範囲(選択)に変更する。この効果は1シーンに1回まで使用できる。</div>	種別：射撃	技能：〈射撃〉	命中：-1	攻撃力：9	ガード値：-	射程：50m	<div>レーザーライフル</div> <table><tr><td>種別：射撃</td><td>技能：〈射撃〉</td></tr><tr><td>命中：0</td><td>攻撃力：8</td></tr><tr><td>ガード値：-</td><td>射程：200m</td></tr></table> <div>購入／常備化：購入不可／12</div> <div>解説： この武器は〈知識：機械工学〉が4レベル以上あるキャラクターのみ使用できる。この武器による射撃攻撃が、対象の装甲値を無視してダメージを算出する。このアイテムは1シナリオに3回まで使用できる。</div>	種別：射撃	技能：〈射撃〉	命中：0	攻撃力：8	ガード値：-	射程：200m
種別：射撃	技能：〈射撃〉												
命中：-1	攻撃力：9												
ガード値：-	射程：50m												
種別：射撃	技能：〈射撃〉												
命中：0	攻撃力：8												
ガード値：-	射程：200m												
<div>Rカノン</div> <table><tr><td>種別：射撃</td><td>技能：〈射撃〉</td></tr><tr><td>命中：-3</td><td>攻撃力：8</td></tr><tr><td>ガード値：-</td><td>射程：100m</td></tr></table> <div>購入／常備化：購入不可／25</div> <div>解説： この武器による射撃攻撃の命中判定の直前に使用する。その攻撃のダメージに+[あなたの【感覚】]する。この効果は1シーンに1回まで使用できる。</div>	種別：射撃	技能：〈射撃〉	命中：-3	攻撃力：8	ガード値：-	射程：100m	<div>悪魔の銃</div> <table><tr><td>種別：射撃</td><td>技能：〈射撃〉</td></tr><tr><td>命中：-1</td><td>攻撃力：10</td></tr><tr><td>ガード値：-</td><td>射程：20m</td></tr></table> <div>購入／常備化：購入不可／30</div> <div>解説： この武器で攻撃するたびに、あなたの浸食率を+3する。この武器による射撃攻撃が命中した場合、対象の浸食率を+5する。</div>	種別：射撃	技能：〈射撃〉	命中：-1	攻撃力：10	ガード値：-	射程：20m
種別：射撃	技能：〈射撃〉												
命中：-3	攻撃力：8												
ガード値：-	射程：100m												
種別：射撃	技能：〈射撃〉												
命中：-1	攻撃力：10												
ガード値：-	射程：20m												
<div>ヴィークル用レールキャノン</div> <table><tr><td>種別：射撃</td><td>技能：〈射撃〉</td></tr><tr><td>命中：-3</td><td>攻撃力：20</td></tr><tr><td>ガード値：-</td><td>射程：1000m</td></tr></table> <div>購入／常備化：購入不可／50</div> <div>解説： 搭乗状態の間のみ使用できる。この武器を使用した射撃攻撃は同じエンゲージにいるキャラクターを攻撃の対象にできない。</div>	種別：射撃	技能：〈射撃〉	命中：-3	攻撃力：20	ガード値：-	射程：1000m	<div>FHベストアーマー</div> <table><tr><td>種別：防具</td><td></td></tr><tr><td>ドッジ：0</td><td>行動：-1</td></tr><tr><td>装甲値：5</td><td></td></tr></table> <div>購入／常備化：購入不可／8</div> <div>解説： この防具を装備しているキャラクターが硬直を受けた直後に使用する。その硬直を打ち消す。この効果は1シナリオに1回まで使用できる。</div>	種別：防具		ドッジ：0	行動：-1	装甲値：5	
種別：射撃	技能：〈射撃〉												
命中：-3	攻撃力：20												
ガード値：-	射程：1000m												
種別：防具													
ドッジ：0	行動：-1												
装甲値：5													

<table><tr><td colspan="2">FH戦闘服</td></tr><tr><td>種別：防具</td><td></td></tr><tr><td>ドッジ：0</td><td>行動：-2</td></tr><tr><td>装甲値：10</td><td></td></tr><tr><td colspan="2">購入／常備化：購入不可／20</td></tr><tr><td colspan="2">解説： この防具を装備しているキャラクターが行う、エフェクトを組み合わせた判定のダイスを+1個する。</td></tr></table>	FH戦闘服		種別：防具		ドッジ：0	行動：-2	装甲値：10		購入／常備化：購入不可／20		解説： この防具を装備しているキャラクターが行う、エフェクトを組み合わせた判定のダイスを+1個する。		<table><tr><td colspan="2">FHバトルアーマー</td></tr><tr><td>種別：防具</td><td></td></tr><tr><td>ドッジ：-5</td><td>行動：-5</td></tr><tr><td>装甲値：15</td><td></td></tr><tr><td colspan="2">購入／常備化：購入不可／40</td></tr><tr><td colspan="2">解説： あなたがエフェクトを組み合わせた攻撃を受けた場合、その攻撃のHPダメージを-5する。</td></tr></table>	FHバトルアーマー		種別：防具		ドッジ：-5	行動：-5	装甲値：15		購入／常備化：購入不可／40		解説： あなたがエフェクトを組み合わせた攻撃を受けた場合、その攻撃のHPダメージを-5する。	
FH戦闘服																									
種別：防具																									
ドッジ：0	行動：-2																								
装甲値：10																									
購入／常備化：購入不可／20																									
解説： この防具を装備しているキャラクターが行う、エフェクトを組み合わせた判定のダイスを+1個する。																									
FHバトルアーマー																									
種別：防具																									
ドッジ：-5	行動：-5																								
装甲値：15																									
購入／常備化：購入不可／40																									
解説： あなたがエフェクトを組み合わせた攻撃を受けた場合、その攻撃のHPダメージを-5する。																									
<table><tr><td colspan="2">FHバトルコート</td></tr><tr><td>種別：防具※</td><td></td></tr><tr><td>ドッジ：0</td><td>行動：-3</td></tr><tr><td>装甲値：5</td><td></td></tr><tr><td colspan="2">購入／常備化：購入不可／15</td></tr><tr><td colspan="2">解説： エフェクトを組み合わせた攻撃に対するリアクションの直前に使用する。あなたが受ける（予定）のその攻撃のHPダメージを-5する。この効果は1シーンに1回使用できる。</td></tr></table>	FHバトルコート		種別：防具※		ドッジ：0	行動：-3	装甲値：5		購入／常備化：購入不可／15		解説： エフェクトを組み合わせた攻撃に対するリアクションの直前に使用する。あなたが受ける（予定）のその攻撃のHPダメージを-5する。この効果は1シーンに1回使用できる。		<table><tr><td colspan="2">FH幹部</td></tr><tr><td>種別：コネ</td><td></td></tr><tr><td>技能：〈情報：FH〉</td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td colspan="2">購入／常備化：購入不可／1</td></tr><tr><td colspan="2">解説： 〈情報：FH〉の判定ダイスに+2個する。</td></tr></table>	FH幹部		種別：コネ		技能：〈情報：FH〉				購入／常備化：購入不可／1		解説： 〈情報：FH〉の判定ダイスに+2個する。	
FHバトルコート																									
種別：防具※																									
ドッジ：0	行動：-3																								
装甲値：5																									
購入／常備化：購入不可／15																									
解説： エフェクトを組み合わせた攻撃に対するリアクションの直前に使用する。あなたが受ける（予定）のその攻撃のHPダメージを-5する。この効果は1シーンに1回使用できる。																									
FH幹部																									
種別：コネ																									
技能：〈情報：FH〉																									
購入／常備化：購入不可／1																									
解説： 〈情報：FH〉の判定ダイスに+2個する。																									
<table><tr><td colspan="2">サポートスタッフ</td></tr><tr><td>種別：コネ</td><td></td></tr><tr><td>技能：解説参照</td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td colspan="2">購入／常備化：購入不可／1</td></tr><tr><td colspan="2">解説： 取得時に能力値からひとつ選択する。選択した能力値による判定の直後に使用する。その判定の達成値を+2する。この効果は1シナリオに3回まで使用できる。</td></tr></table>	サポートスタッフ		種別：コネ		技能：解説参照				購入／常備化：購入不可／1		解説： 取得時に能力値からひとつ選択する。選択した能力値による判定の直後に使用する。その判定の達成値を+2する。この効果は1シナリオに3回まで使用できる。		<table><tr><td colspan="2">スカイキッド</td></tr><tr><td>種別：ヴィークル</td><td></td></tr><tr><td>技能：〈知識：機械操作〉</td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td colspan="2">購入／常備化：購入不可／5</td></tr><tr><td colspan="2">解説： 搭乗したときのデータは以下の通り。搭乗している間、飛行状態となり、全力移動はあなたの全力移動と同じとなる。また、あなたの行う戦闘移動を+5mする。 攻撃力：0 行動：0 装甲値：0 全力移動：解説参照</td></tr></table>	スカイキッド		種別：ヴィークル		技能：〈知識：機械操作〉				購入／常備化：購入不可／5		解説： 搭乗したときのデータは以下の通り。搭乗している間、飛行状態となり、全力移動はあなたの全力移動と同じとなる。また、あなたの行う戦闘移動を+5mする。 攻撃力：0 行動：0 装甲値：0 全力移動：解説参照	
サポートスタッフ																									
種別：コネ																									
技能：解説参照																									
購入／常備化：購入不可／1																									
解説： 取得時に能力値からひとつ選択する。選択した能力値による判定の直後に使用する。その判定の達成値を+2する。この効果は1シナリオに3回まで使用できる。																									
スカイキッド																									
種別：ヴィークル																									
技能：〈知識：機械操作〉																									
購入／常備化：購入不可／5																									
解説： 搭乗したときのデータは以下の通り。搭乗している間、飛行状態となり、全力移動はあなたの全力移動と同じとなる。また、あなたの行う戦闘移動を+5mする。 攻撃力：0 行動：0 装甲値：0 全力移動：解説参照																									

<div>FHブレードバイク</div> <table><tr><td>種別：ヴィークル</td><td></td></tr><tr><td>技能：〈知識：二輪〉</td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td colspan="2">購入／常備化：購入不可／8</td></tr><tr><td colspan="2">解説： 搭乗したときのデータは以下の通り。搭乗している間、あなたの行う戦闘移動を+10mする。 攻撃力：12 行動：-1 装甲値：- 全力移動：200m</td></tr></table>	種別：ヴィークル		技能：〈知識：二輪〉				購入／常備化：購入不可／8		解説： 搭乗したときのデータは以下の通り。搭乗している間、あなたの行う戦闘移動を+10mする。 攻撃力：12 行動：-1 装甲値：- 全力移動：200m		<div>FHライトバン</div> <table><tr><td>種別：ヴィークル</td><td></td></tr><tr><td>技能：〈知識：四輪〉</td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td colspan="2">購入／常備化：購入不可／10</td></tr><tr><td colspan="2">解説： 搭乗したときのデータは以下の通り。 攻撃力：8 行動：-5 装甲値：10 全力移動：120m</td></tr></table>	種別：ヴィークル		技能：〈知識：四輪〉				購入／常備化：購入不可／10		解説： 搭乗したときのデータは以下の通り。 攻撃力：8 行動：-5 装甲値：10 全力移動：120m	
種別：ヴィークル																					
技能：〈知識：二輪〉																					
購入／常備化：購入不可／8																					
解説： 搭乗したときのデータは以下の通り。搭乗している間、あなたの行う戦闘移動を+10mする。 攻撃力：12 行動：-1 装甲値：- 全力移動：200m																					
種別：ヴィークル																					
技能：〈知識：四輪〉																					
購入／常備化：購入不可／10																					
解説： 搭乗したときのデータは以下の通り。 攻撃力：8 行動：-5 装甲値：10 全力移動：120m																					
<div>スチールギガント</div> <table><tr><td>種別：ヴィークル</td><td></td></tr><tr><td>技能：〈知識：多脚戦車〉</td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td colspan="2">購入／常備化：購入不可／50</td></tr><tr><td colspan="2">解説： 搭乗したときのデータは以下の通り。ただし、搭乗している間、あなたが装備している武器は使用できない。 攻撃力：20 行動：-10 装甲値：20 全力移動：120m</td></tr></table>	種別：ヴィークル		技能：〈知識：多脚戦車〉				購入／常備化：購入不可／50		解説： 搭乗したときのデータは以下の通り。ただし、搭乗している間、あなたが装備している武器は使用できない。 攻撃力：20 行動：-10 装甲値：20 全力移動：120m		<div>コーリングシステム</div> <table><tr><td>種別：その他</td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td colspan="2">購入／常備化：購入不可／1</td></tr><tr><td colspan="2">解説： 取得時に、あなたが所持している「種別：ヴィークル」からひとつ選択する。セットアッププロセスに使用することで、選択したヴィークルを呼び出す。また、その際にあなたは呼び出したヴィークルに搭乗状態となる。</td></tr></table>	種別：その他						購入／常備化：購入不可／1		解説： 取得時に、あなたが所持している「種別：ヴィークル」からひとつ選択する。セットアッププロセスに使用することで、選択したヴィークルを呼び出す。また、その際にあなたは呼び出したヴィークルに搭乗状態となる。	
種別：ヴィークル																					
技能：〈知識：多脚戦車〉																					
購入／常備化：購入不可／50																					
解説： 搭乗したときのデータは以下の通り。ただし、搭乗している間、あなたが装備している武器は使用できない。 攻撃力：20 行動：-10 装甲値：20 全力移動：120m																					
種別：その他																					
購入／常備化：購入不可／1																					
解説： 取得時に、あなたが所持している「種別：ヴィークル」からひとつ選択する。セットアッププロセスに使用することで、選択したヴィークルを呼び出す。また、その際にあなたは呼び出したヴィークルに搭乗状態となる。																					
<div>エフェクトバースト</div> <table><tr><td>種別：その他</td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td colspan="2">購入／常備化：購入不可／10</td></tr><tr><td colspan="2">解説： 〈RC〉を使用した攻撃の命中判定の直前に使用する。その攻撃のダメージを+【精神】する。ただし、この効果を使用した場合、あなたの浸食率は+3される。この効果は1シーンに1回まで使用できる。</td></tr></table>	種別：その他						購入／常備化：購入不可／10		解説： 〈RC〉を使用した攻撃の命中判定の直前に使用する。その攻撃のダメージを+【精神】する。ただし、この効果を使用した場合、あなたの浸食率は+3される。この効果は1シーンに1回まで使用できる。		<div>ステルスエリア</div> <table><tr><td>種別：その他</td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td colspan="2">購入／常備化：購入不可／10</td></tr><tr><td colspan="2">解説： マイナーアクションで使用する。あなたは隠密状態となる。ただし、この隠密状態の間、あなたが行うあらゆる判定のダイスを-2個する。この効果は1シーンに1回まで使用できる。</td></tr></table>	種別：その他						購入／常備化：購入不可／10		解説： マイナーアクションで使用する。あなたは隠密状態となる。ただし、この隠密状態の間、あなたが行うあらゆる判定のダイスを-2個する。この効果は1シーンに1回まで使用できる。	
種別：その他																					
購入／常備化：購入不可／10																					
解説： 〈RC〉を使用した攻撃の命中判定の直前に使用する。その攻撃のダメージを+【精神】する。ただし、この効果を使用した場合、あなたの浸食率は+3される。この効果は1シーンに1回まで使用できる。																					
種別：その他																					
購入／常備化：購入不可／10																					
解説： マイナーアクションで使用する。あなたは隠密状態となる。ただし、この隠密状態の間、あなたが行うあらゆる判定のダイスを-2個する。この効果は1シーンに1回まで使用できる。																					

<div>肉体改造</div> <table><tr><td>種別：その他</td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table> <div>購入／常備化：購入不可／10</div> <div>解説： セッアッププロセスに使用する。そのシーンの間、あなたの素手の攻撃力とガード値に+3する。この効果は素手のデータを変更するエフェクトの効果と重複する。ただし、このアイテムを使用すると、あなたの浸食率は+3される。</div>	種別：その他						<div>MASKed</div> <table><tr><td>種別：その他</td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table> <div>購入／常備化：購入不可／20</div> <div>解説： メジャーアクションで使用することで、望む人間の顔に変化させる。もし誰かがこの変化を見破ろうとした場合、〈知覚〉同士による対決を行うこと。もとの形にはオートアクションで戻すことができるが、再び変化させるにはメジャーアクションを使用しなければならない。</div>	種別：その他					
種別：その他													
種別：その他													
<div>死神の手袋</div> <table><tr><td>種別：その他</td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table> <div>購入／常備化：購入不可／25</div> <div>解説： あなたが行う素手による攻撃の命中判定の直前に使用する。その攻撃のダメージに+10する。ただし、その攻撃にはエフェクトを組み合わせなければならない。この効果を適用するたびに、あなたの浸食率を+3する。この効果は1シナリオに3回まで使用できる。</div>	種別：その他						<div>CR弾</div> <table><tr><td>種別：使い捨て</td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table> <div>購入／常備化：購入不可／1</div> <div>解説： 「種別：射撃」の武器による攻撃の直前に使用する。その攻撃のダメージに+3する。この効果はオーヴァードのキャラクターのみに適用する。</div>	種別：使い捨て					
種別：その他													
種別：使い捨て													
<div>グレイサクリフェイス</div> <table><tr><td>種別：使い捨て</td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table> <div>購入／常備化：購入不可／5</div> <div>解説： マイナーアクションで使用する。そのシーンの間、あなたは死亡として扱われる。シーンが終了することで、この死亡は解除される。このアイテムによる死亡を見破るには、難易度15の〈知覚〉判定に成功する必要がある。ただし、この死亡の間も、ダメージは通常どおり適用すること。ダメージによって死亡した場合、復活はできない。</div>	種別：使い捨て						<div>ゴールドビースト</div> <table><tr><td>種別：使い捨て</td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table> <div>購入／常備化：購入不可／5</div> <div>解説： マイナーアクションで使用する。そのシーンの間、素手による白兵攻撃の命中判定のダイスを+3個する。ただし、あなたはバッドステータスの暴走を受ける。</div>	種別：使い捨て					
種別：使い捨て													
種別：使い捨て													

<div>レインボウアビリティ</div> <table><tr><td>種別：使い捨て</td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table> <div>購入／常備化：購入不可／5</div> <div>解説： 取得時に能力値ひとつを選択する。マイナーアクションで使用する。そのシーンの間、選択した能力値を使用した判定のダイスを+2個する。ただし、このアイテムを使用したメインプロセスの終了時に、あなたはHPを5点失う。</div>	種別：使い捨て						<div>磁場発生装置</div> <table><tr><td>種別：使い捨て</td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table> <div>購入／常備化：購入不可／7</div> <div>解説： あなたにHPダメージが適用される直前に使用する。適用される（予定の）HPダメージを-10する。使用した場合、あなたの浸食率は+3される。</div>	種別：使い捨て					
種別：使い捨て													
種別：使い捨て													
<div>バイオレットエフェクト</div> <table><tr><td>種別：使い捨て</td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table> <div>購入／常備化：購入不可／10</div> <div>解説： マイナーアクションで使用する。そのシーンの間、〈RC〉を使用した攻撃のダメージを+1D10する。ただし、使用するとあなたの浸食率は+3される。</div>	種別：使い捨て						<div>滅びの刃</div> <table><tr><td>種別：白兵</td><td>技能：〈白兵〉</td></tr><tr><td>命中：0</td><td>攻撃力：10</td></tr><tr><td>ガード値：6</td><td>射程：至近</td></tr></table> <div>購入／常備化：購入不可／50</div> <div>解説： この武器を使用した攻撃を行なうたびに、メインプロセスの終了時にあなたの浸食率を+2する。また、あなたの浸食率が100%以上の間、この武器のデータを「命中：-2」「攻撃力：20」「ガード値：9」に変更する。</div>	種別：白兵	技能：〈白兵〉	命中：0	攻撃力：10	ガード値：6	射程：至近
種別：使い捨て													
種別：白兵	技能：〈白兵〉												
命中：0	攻撃力：10												
ガード値：6	射程：至近												
<div>天雷の銃</div> <table><tr><td>種別：射撃</td><td>技能：〈射撃〉</td></tr><tr><td>命中：-2</td><td>攻撃力：9</td></tr><tr><td>ガード値：-</td><td>射程：300m</td></tr></table> <div>購入／常備化：購入不可／60</div> <div>解説： この武器による射撃攻撃の命中判定の直前に使用する。あなたは30点以下のHPを消費すること。その判定の達成値を+[消費したHP]する。ただしこの効果で0以下になるようにHPを消費することはできない。この効果を使用するたびに、あなたの浸食率を+4する。</div>	種別：射撃	技能：〈射撃〉	命中：-2	攻撃力：9	ガード値：-	射程：300m	<div>グローイングアーマー</div> <table><tr><td>種別：防具</td><td></td></tr><tr><td>ドッジ：0</td><td>行動：-2</td></tr><tr><td>装甲値：20</td><td></td></tr></table> <div>購入／常備化：購入不可／80</div> <div>解説： アイテム取得時に、あなたの能力値からひとつを選択する。判定の直前に使用することで、その判定の達成値を+[選択した能力値]する。この効果は1シナリオに3回まで使用できる。</div>	種別：防具		ドッジ：0	行動：-2	装甲値：20	
種別：射撃	技能：〈射撃〉												
命中：-2	攻撃力：9												
ガード値：-	射程：300m												
種別：防具													
ドッジ：0	行動：-2												
装甲値：20													

<div>真理の花</div> <table><tr><td>種別：その他</td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table> <div>購入／常備化：購入不可／80</div> <div>解説： あなたが行う〈RC〉を使用した攻撃の命中判定の直前に使用する。その攻撃のダメージに+10する。さらに、その攻撃に対してガードが行われた場合、攻撃の後からそのシーンの間、ガードに使用した武器のガード値を-10する。この効果によってガード値が0以下になった場合、その武器は破壊される。この効果は1シーンに1回まで使用できる。この効果を使用するたび、あなたの浸食率を+3する。</div>	種別：その他						<div>洗脳装置</div> <table><tr><td>種別：その他</td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table> <div>購入／常備化：購入不可／200</div> <div>解説： メジャーアクションで使用する。エンゲージにいる、非オーヴァードのキャラクターひとりを洗脳する。洗脳されたキャラクターの行動はあなたが決定する。対象はこの決定に逆らうことはできない。この効果は、あなたの任意のタイミングで解除できる。また、このアイテムが何らかの理由で破壊された場合も、効果は失われる。このアイテムは1シナリオに1回まで使用できる。</div>	種別：その他					
種別：その他													
種別：その他													
<div>αトランス</div> <table><tr><td>種別：使い捨て</td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table> <div>購入／常備化：購入不可／100</div> <div>解説： 取得時に「タイミング：常時」以外の「制限：-」のエフェクトからひとつを選択する。マイナーアクションで使用する。そのシーンの間、あなたは選択したエフェクトを取得したものとして使用できる。このエフェクトのレベルは1とし、浸食率によるレベルの上昇は行われない。ただし、使用することであなたの浸食率を+2D10する。</div>	種別：使い捨て												
種別：使い捨て													