

■ステージセッティング

- ・このステージは、基本ステージから30年後の世界である。
- ・このステージでは、レネゲイドの存在が公然化しており、また、人口の大半をオーヴァードが占めている。
- ・このステージでは、オーヴァード化薬が開発されており、レネゲイドウィルス罹患患者であれば誰もがオーヴァードに覚醒することができる。この接種を世界中で義務化することにより、覚醒時のジャーム化のリスクは激減した。
- ・ジャームをオーヴァードに戻す術も開発されている。
- ・UGNが各国政府と提携してレネゲイドの存在を公表、オーヴァードの管理を行なっているため、先進国を始めとする、従来治安のよかった諸国でのレネゲイド事件発生率は、軽犯罪を中心に基本ステージと比較して減少している。
- ・一方で、元々内紛の絶えなかった地域や途上国では、オーヴァードを戦力としたより大規模な争いが勃発している。UGNの台頭により、表立った活動が制限されているFHやその他レネゲイド犯罪組織は、このような地域に根を張り活動していることが多い。
- ・レネゲイドについての理解の深度は基本ステージと大きく異なる。公にレネゲイドが認知されているため、関連した研究が目覚ましく発展を遂げたからだ。
- ・本ステージでは、オーヴァードであることが普通であり、“プライマリ”と呼ばれている。一方で、基本ステージで「一般人」と呼ばれていた人たちがマイノリティとなり、“ビハインド”と呼ばれている。
- ・PCはUGNに所属するオーヴァードとして、主に発生したレネゲイド事件に対処する任務を受ける。

■ジャーム化治療法の発見

今から10年前、各国の主要なRラボ、並びにUGNと繋がり深い政府中枢やレネゲイド関連組織に、ジャーム化の治療法が確立されたという内容の研究成果をまとめた論文が届いた。

この論文は物議を醸し、即座に中枢評議会が回収、情報統制が敷かれるに至ったが、精査の結果、その内容に偽りがなく、何よりその本質が、レネゲイドウィルス罹患患者をジャーム化のリスクなく一律『オーヴァードにする』ものである、という点に注目が集まった。

これを機に、世間にレネゲイドを認知させた上で、意図的にレネゲイド罹患患者を覚醒させ、突発的なオーヴァード覚醒に伴うジャーム化を回避すべきだという意見が出され始める。その意見を支持する派閥の後押しにより、論文の詳細な研究を推し進める者も次々と現れた。

一方で、論文にはこのジャーム化治療法のリスクも記載されていたため、主にUGN側からは消極的な意見が出るなど、各派閥、各国の意見の衝突が起こった。

■アトア開発と、レネゲイド公表

そんな中、研究を進めていた一部の研究者たちにより、論文発表から5年後、実用的なジャーム化治療薬——通称“AtoA（アトア）”が開発された。そして、凍結保存されていたとあるジャームにアトアを投与し治療を行なうことで、その薬の有用性と効果を、国家並びにUGNに示してみせたのである。

同時に彼ら「戻ってきたジャーム」——セカンダリと呼ばれる者の危険性についても説き、有事の際、彼らに対処し得る、そして日常的に彼らを管理するための制度が必要であるとも提言した。これが現在運用されているカウンター制度の始まりとなる。

政府中枢やUGNの上層部も、彼ら研究者が結果を示したことが最後の一押しになり、レネゲイド公表という同じ目標に向け、共に歩み始めた。多くの人間が無知の状態ではレネゲイドが解放され、混乱に陥ってしまう危険性があるならば、早期に手を打ち、人々がレネゲイドへの理解を深めた上で、政府が管理できる制度を確立しておく方が得策であると考えた結果、その決断に至ったのである。世界の真実を知る者の多くが、レネゲイドの秘密を隠し通せなくなるのも時間の問題であると察していたことも、公表に踏み出す理由のひとつだっただろう。

UGN内部ではカウンター制度の試験運用と、“オーヴァード化薬”としてのアトアの調整・量産を開始。各国政府はUGNの人員を中枢へ迎え入れ、レネゲイド公表、並びにアトアの接種義務化をはじめとした、オーヴァードが一般

社会で「普通」に生きていくための制度の確立を目指して活動を開始した。

そして今から3年前、ようやく全世界に向けて世界の真実を公表するに至ったのである。

■新たな世界

レネゲイド公表に当たり、ジャームの存在やその危険性も含め、敢えて全てを隠さず開示し、同時にそれらのリスクを軽減する術としてアトアの接種制度を公布することで、人類のオーヴァード化に対する反発や抵抗感を最低限にまで抑えた。

現在では、各国でウィルスチェックが義務付けられ、罹患が判明した者は、アトアの接種が義務付けられる。今やアトアは、一般的な予防注射と同様のものとして存在しているのだ。

また、覚醒した者を野放しにしておくこともない。UGNが組織として表立って動けるという強みを生かし、覚醒後のメンタルケアやレネゲイドコントロールの学習など、手厚いサポートを行っている。

世界は、ベストなやり方で人類にレネゲイドの真実を公表し、日常の一部として馴染ませることに成功したと言える。

■セカンダリ

アトアにより戻ってきた“元ジャーム”。

彼らには、プライマリには見られない特徴が現れる。エフェクトの攻撃性の増加であったり、プライマリには見られないエフェクトの発現であったり……そういったレネゲイドの“変性”である。そしてそれは、時には人格にすら影響を与える。

もう一つの特徴として、セカンダリとなった彼らが再びジャーム化した場合、通常より凶暴なジャームになる場合がある。抑圧されたレネゲイドウィルスが再びジャーム化へ至ったときの、反動として。

それらの特徴に加えて、再度ジャームとなってしまった彼らは、二度と治療を受けることはできない。アトアがジャームからオーヴァードへ戻せるのは、一度きりだ。セカンダリがジャーム化した場合、更なるアトアの投薬はできない。故に、セカンダリはUGN内において厳重に管理される。UGNではセカンダリ1人に対し、必ず管理者としてのプライマリ——通称“カウンター”を1人つけることが義務づけられている。

それでもジャームとなってしまった場合は、一つの規則が適用される。「セカンダリがジャーム化した場合、速やかに“処理”する」。この規則を遵守するのをもまた、カウンターの役割である。

●セカンダリに課されるもの

彼らにはセカンダリとして日常に帰される際、着衣中も見える部分に特殊なレネゲイドチェッカー、通称“キャンドル”が埋め込まれる。場所については、首元や手首に埋め込むのが一般的である。

キャンドルには3つの機能がある。1つ目はレネゲイドの抑制。セカンダリが再度ジャームにならないよう、レネゲイドによる侵蝕を抑えている。2つ目はジャーム化のチェック機能。装着者がジャーム化しているかを判別することができ、ジャーム化した際には担当のカウンターの持つプレスや、UGNの管理システムに通知される。3つ目は装着者の活動停止機能。装着者がジャーム化し、担当のカウンターの持つプレスが起動されたとき、装着者のレネゲイドの活動を一時的に強制停止させ、「処理」を問題なく行なえるようにする。

■カウンター

セカンダリの監視役。

カウンターという職業は、その志願動機によって大きく2種類に分けられる。

1つ目は、ジャーム化した特定の人物を治療するために志願したカウンター。多くの場合は家族や友人、恋人を治すためにカウンターとなる。大半のカウンターはこちらに分類される。

セカンダリには必ずカウンターが必要となる。逆に言えば、カウンターが見つからなければセカンダリになることはできない。そのため、縁者が不幸にもジャームになってしまった場合、彼らを治すためには、カウンターに志願す

る必要がある。

カウンターにはいざという時の「役割」もあるため、志願したからといって全員がなれるわけではない。しかし、セカンダリが再び“ジャーム”になる可能性を抑えるためにも、深い繋がり——ロイスを結べる者が傍にいないことをUGNも重要視している。それ故このような志願者に対しては比較的審査基準は緩いものとなる。万が一の対処能力よりも、万が一を起こさないようにすることを重視しているためだ。

2つ目は、担当のセカンダリにこだわらず、カウンターという職業そのものを志願したカウンターだ。

こちらの審査基準は厳しい。元々の縁者でないということは、ロイスを結ぶことが前者のカウンターよりも難しくなる。カウンターはセカンダリを「日常」に繋ぎ止める役割も担う必要があるため、コミュニケーション能力なども求められる。そして、万が一が起こった時に確実に「役割」を遂行するための能力も、厳格に求められる。こういった審査基準の厳しさも、職業カウンターが不足している要因ともいえる。

●カウンターの役割

カウンターの役割は2つある。セカンダリの監視と、変異の傾向が見られる——詰まるところ、再びジャーム化したセカンダリの処理である。

1つ目の役割である監視は、セカンダリが野放しの状態で変異しないよう、セカンダリと行動を共にすることだ。2人は多くの場合同じUGN支部に所属し、そして同じ任務に赴くことになる。私生活においても、程度はセカンダリの脅威度に拠るが、可能な限り目を離さないようにする必要があるため、同じ家や隣同士の部屋などを借りて住むのが一般的だ。

一方で、脅威度の低いセカンダリに関しては、日に数度の面会とレネゲイドの状態チェックは義務付けられているものの、四六時中行動を共にする必要はないとされている。この制度により、職業カウンターの中には、変則的に1人で複数人のセカンダリを担当している者もいる。

そして、もう一つの重要な役割、セカンダリの処理について。カウンターは、“プレス”と呼ばれる、担当セカンダリのキャンドルに紐づく緊急停止装置を持っている。プレスを使用すると、キャンドルはセカンダリの体内に存在するレネゲイドウィルスに直接干渉し、その活動を一時的に停止させることができる。そうして行動不能になったセカンダリを殺すこと——それが、カウンターに課された役割である。

UGNでは、セカンダリが再度ジャーム化した場合、前述の通り、再度の治療はできないとされている。彼らに二度目は訪れない。セカンダリはカウンターに、文字通り自身の命を握られているのである。

■用語集

▼UGN

ユニバーサル・ガーディアンズ・ネットワーク。各国と協調し、レネゲイドウィルスが認知されている新たな世界の基盤を作っている。基本ステージと同じくレネゲイドに関わる事件の処理も行っているが、現在は主にプライマリの育成と、地下活動を行っていると言われる有力な FH エージェントの炙り出しを行っている。

▼FH

ファルスハーツ。UGNの台頭により表立った活動が制限されているため、その名前を知る者は少なくなりつつある。一方で、紛争地域や UGN の手がまだ行き届いていない後進国といった一部地域では、その地における首脳や力を持ったテロ組織などに介入し、密かに、しかし着実に勢力を伸ばしつつある。

▼ゼノス

レネゲイドビーイングの保護団体。発生して間もない個体をはじめとした、社会に溶け込むことに慣れないレネゲイドビーイングを保護し、人間社会で生活できるよう育成を行っている。

▼プライマリ

基本ステージにおけるオーヴァード。レネゲイドウィルスに感染し、覚醒した者。プライマリになった者は、特異な能力を得ることがある。

▼ビハインド

レネゲイドウィルスに罹患していない者、また、未覚醒の者。

▼レネゲイドビーイング

「人外のプライマリ」と認識されている。人類にレネゲイドウィルスという異能力を引き出すものが実在しているという認識が先んじてあった上、多くのレネゲイドビーイングは人間に対し友好的なため、難なく社会に受け入れられた。彼らは人間と同じように社会に溶け込んで生活している。

▼ジャーム

レネゲイドに意識を吞まれたプライマリ。人類にとってジャームは恐ろしい存在である。しかしながら、その治療法が確立されていること、並びにジャームはUGNにより厳重に対処されていることも認知されている。ジャームとは「存在は知っているが、あまり縁のないもの」として認識されている。

▼セカンダリ

ジャーム化から戻ってきたプライマリ。エージェントとしてカウンターと共に任務に就く。アトアによってその力を制御されていると認識されている。

▼カウンター

セカンダリを管理しているプライマリ。UGN内のリバースという部署に所属。基本的に担当するセカンダリと同じ任務に就き、行動を共にする。

▼アトア

レネゲイドウィルス感染者をジャームになることなく安全にオーヴァードとして覚醒させる薬。UGNと手を組んでいる殆どの国において接種が義務付けられている。

また、世間にはあまり知られてはいないがジャーム化を治療する薬としても使用される。

▼キャンドル

セカンダリに埋め込まれる特殊なレネゲイドチェッカー。着衣中も目に見える部分に埋め込まれる。

レネゲイドを抑制する効果があり、セカンダリの侵蝕率上昇を常日頃から抑制している。

▼プレス

カウンターに携帯が義務付けられている装置。

使用すると、担当カウンターのキャンドルが起動し、対象を行動不能にすることができる。ジャーム化したセカンダリの処理という、カウンターに課された任務を全うするための補助装置である。支給時にレネゲイドが登録され、登録された本人にしか使用できない。

■アウターエデンステージの追加ルール

●コンストラクション

アウターエデンステージにおいて、特殊なキャラクターを作成するための追加ルールを紹介する。これらのルールはアウターエデン専用のワークスを取得した際、必ず適用すること

◆セカンダリコンストラクション

この追加ルールはセカンダリのワークスを取得したキャラクターにのみ適用する。

このルールは、レネゲイドの研究が発展し、ジャームから戻ってこれるようになったという特異な世界観を、実際にキャラクター自身が当事者となって体験してもらうためのものだ。

▼担当カウンター決定

セカンダリには必ず自分を担当するカウンターが居る。シナリオハンドアウト（以下、HO）等で指定がある場合はそれに従い、それ以外の場合はGMと相談して、担当のカウンターを決定すること。

▼シナリオハンドアウトにおける制限

セカンダリのワークスは、原則としてHOで指定または許可されていなければ、取得できない。また、セカンダリのワークスを持つキャラクターを継続して遊ぶ場合、ワークスにセカンダリが指定または許可されているHOしか選択できない。それ以外の場合は、必ず事前にGMと相談すること。

これは、セカンダリが任務を行なう際は必ずカウンターと二人一組である必要があるなど、様々な制約があり、シナリオで想定されていない場合には、セカンダリのキャラクターで遊ぶことが難しいためだ。

▼セカンダリ専用Dロイス

ワークスがセカンダリのキャラクターのみ取得することができるDロイスを4つ用意している。これらのDロイスを取得せず、通常のルールに従い他のDロイスを取得しても構わない。

▼セカンダリ専用ユニークアイテムの取得

ワークスがセカンダリのキャラクターは、キャラクター作成時にP○ユニークアイテム「キャンドル」を必ず取得すること。

キャンドルは首元や手首など、着衣中でも見える部分に埋め込むのが原則となっている。キャラクター作成時、そのキャラクターはどこにキャンドルを埋め込まれているのか、自由に決定してよい。

◆カウンターコンストラクション

この追加ルールはカウンターのワークスを取得したキャラクターにのみ適用する。

このルールは、レネゲイドの研究が発展し、ジャームから戻ってこれるようになったという特異な世界観を、実際にキャラクター自身が目撃者となって体験してもらうためのものだ。

▼担当セカンダリ決定

このキャラクターが担当するセカンダリを決定する。HO等で指定がある場合はそれに従い、それ以外の場合はGMと相談して、担当するセカンダリを決定すること。

▼シナリオハンドアウトにおける制限

カウンターのワークスは、原則としてHOで指定または許可されていなければ、取得できない。また、カウンター

のワークスを持つキャラクターを継続して遊ぶ場合、ワークスにカウンターが指定または許可されている HO しか選
択できない。それ以外の場合は、必ず事前に GM と相談すること。

これは、カウンターは基本的にセカンダリと常に行動を共にし、担当するセカンダリを置いて単独で任務を行なう
ことは原則としてあり得ず、シナリオで想定されていない場合には、カウンターのキャラクターで遊ぶことが難しい
ためだ。

▼カウンター専用 D ロイス

ワークスがカウンターのキャラクターのみ取得することができる D ロイスを3つ用意している。これらの D ロイスを
取得せず、通常のルールに従い他の D ロイスを取得しても構わない。

▼カウンター専用ユニークアイテムの取得

ワークスがカウンターのキャラクターは、キャラクター作成時にユニークアイテム「プレス」を必ず取得すること。

† 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
セカンダリ A	【肉体】	〈白兵〉	〈回避〉	〈意志〉 2	〈情報：UGN〉	
セカンダリ B	【感覚】	〈射撃〉	〈知覚〉	〈意志〉 2	〈情報：UGN〉	
セカンダリ C	【精神】	〈回避〉	〈RC〉	〈意志〉 2	〈知識：レネゲイド〉	
セカンダリ D	【社会】	〈運転：〉	〈知覚〉	〈意志〉 2	〈交渉〉	
カウンター A	【肉体】	〈白兵〉	〈運転：〉 2	〈意志〉	〈調達〉	〈情報：UGN〉
カウンター B	【感覚】	〈射撃〉	〈知覚〉	〈意志〉	〈知識：レネゲイド〉 2	〈情報：UGN〉
カウンター C	【精神】	〈知覚〉	〈RC〉	〈意志〉	〈知識：レネゲイド〉	〈情報：UGN〉 2
カウンター D	【社会】	〈回避〉	〈意志〉	〈交渉〉	〈知識：レネゲイド〉 2	〈情報：UGN〉

ワークス専用アイテム

ここで紹介するのは、アウターエデンステージの
ワークス、「セカンダリ」と「カウンター」の専
用アイテムである。
これらのアイテムは、セカンダリコンストラク
ションまたはカウンターコンストラクションの時
にのみ取得でき、それ以外の方法では取得できな
い。また、これらのアイテムは取得したキャラク
ターしか所持、あるいは使用できない。

キャンドル

セカンダリ専用

種別：その他
必要経験点：0
解説：すべてのセカンダリに装着が義務付けられ
ている、特注のレネゲイドチェッカー。セカンダ
リのレネゲイドを抑制し、衝動に吞まれよう管
理する機能を持つ。
ワークスがセカンダリのキャラクターのみ所持
可能。このアイテムを所持している場合、シー
ンへの登場による侵蝕率の上昇を－1（最低 1）する。
また、侵蝕率上昇によるダイスボーナスを得るこ
とができない（侵蝕率上昇によるエフェクトのレ
ベル上昇については通常の効果を得られる）。

プレス

カウンター専用

種別：その他
必要経験点：0
解説：カウンターに所持が義務付けられている、
特注のセカンダリ緊急停止スイッチ。セカンダリ
のレネゲイドを一瞬、強制的に停止させ、カウ
ンターの責務を果たすための決定的な隙を作る。
ワークスがカウンターのキャラクターのみ所持
可能。自身の担当セカンダリがジャーム化した時、
使用できる。自身の担当セカンダリを戦闘不能に
する。この効果で戦闘不能になったキャラクター
は、あらゆる効果で戦闘不能から回復できず、ま
たあらゆるタイミングの行動を行なうことができ
ない。この効果は使用したシーンの間持続する。
このアイテムは自身の担当セカンダリにのみ使
用でき、また、使用には GM の許可が必要。

●ジャーム化に関する特別ルール

本ステージでは「ジャーム化した者も一度はオーヴァードに戻る」という世界観を再現するため、以下の特別なルールを適用する。なお、本ステージで遊ぶ際は、セッション開始前にこのルールについて、予めプレイヤーに説明するのが望ましい。

◆プライマリがジャーム化した場合

ワークスがセカンダリ以外のキャラクターは、バックトラックの結果ジャーム化しても、アフタープレイでNPCとならず、引き続きPCとして扱うことができる。なおその場合でも、「最終侵蝕率による経験点」は0点となる。

このルールを使用して、NPCとせずPCとして扱う場合、そのキャラクターは以後、セカンダリとなる。このとき、そのキャラクターを担当するカウンターを決定する。カウンターの決定はアフタープレイで行ってもよいし、バックトラック後、エンディングフェイズの前に行なってもよい。エンディングフェイズにどんな演出がしたいかにより適宜調整すること。

担当するカウンターはPCでもよいし、GMがシナリオに登場したNPCから選んだり、新たに作成したりしてもよい。PCに深く関わった人物であるのが望ましいが、UGNから派遣された、いわゆる職業カウンターであっても構わない。

このルールを適用したキャラクターは、アフタープレイにて、ワークスをセカンダリA～Dのいずれかに変更し、セカンダリコンストラクションに従ってリビルドを行なう。この際Dロイスをセカンダリ専用Dロイスの中から選び、変更してもよい。

このキャラクターは、以後のセッションではセカンダリとして扱うため、セカンダリのルールにある通り、原則としてワークスにセカンダリが指定または許可されているHOしか選択することができない点に注意すること。

◆セカンダリがジャーム化した場合

ワークスがセカンダリのキャラクターは、バックトラックの結果ジャーム化した際、ジャーム化ではなく死亡する。これはカウンターの役割に、セカンダリが再びジャーム化した場合、その手で処理しなければならないということが定められているからである。エンディングフェイズでカウンターがその役割を果たす演出を丁寧に行い、キャラクターの冥福を祈って新たなキャラクターを作成すること。

ただし、これには例外がある。カウンターがジャーム化したセカンダリを殺す役割を果たせなかったまたは役割を放棄した場合だ。この場合、ジャーム化したセカンダリは死亡しなくてもよいが、アフタープレイでNPCとなる。また、言わずもがなこれはカウンターのキャラクターにとって命令違反・規則違反であり、世界に新たな脅威を生み出す行為でもある。この選択を取った場合、2人は今後UGNに追われる立場となるだろう。バックトラックに失敗したセカンダリに加え、そのカウンターも原則としてNPCとなる。

■ステージ専用データ

アウターエデンステージ用のデータを紹介する。これらのDロイスやアイテムは、すべて本ステージに限定して使用可能とする。

●Dロイス

基本ステージのDロイスはアウターエデンステージでも使用できる。レネゲイドのことが公に知られている本ステージの設定と合わないものは、GMとプレイヤーの間で話し合い、設定を調整すること。

D ロイス一覧 (1/4)

セカンダリモディフィケーション タイプ：エッジ

変性：殺刃快樂

セカンダリ専用

ああ、嫌だ嫌だ、今日も仕事だ。
ジャームから「戻って」から、休みなんざありゃしない。
毎日毎日、やること山盛りだ。
しかも仕事は危険が伴う。とびっきりの命の危険が、だ。
全くもって嫌でたまらないが、上司の命令じゃ仕方ない。

今日も元気に、仕事をこなそう。
今日も元気に、“敵”を殺そう。

今や俺は内なるレネゲイドの忠実なる下僕。
殺せと叫ぶ内なる声に、従うだけの殺戮機械。

俺は決してジャームではない。
衝動に吞まれているわけでも、暴走しているわけでもない。
それでもこれは、やめられない。

●解説

あなたはセカンダリとなったことで、レネゲイドによる攻撃の鋭さが増した。
より速く、より強く、より鮮やかに。

あなたのレネゲイドは、より多くの血を求める。
あなたのレネゲイドは、敵の命を絶つ歓びに、打ち震える。

●効果

このDロイスはセカンダリのワークスを持つキャラクターしか取得できない。
取得時に任意のエフェクトの一つを選択すること。
選択したエフェクトを組み合わせた攻撃の攻撃力を+〔選択したエフェクトのLV×2〕点する。ただし、選択したエフェクトに攻撃力が設定されていない場合、この効果は受けられない。
また、選択したエフェクトを組み合わせた攻撃で、対象を死亡または戦闘不能にした場合、あなたの侵蝕率が7点上昇する。

セカンダリモディフィケーション タイプ：ダル

変性：蒙昧自若

セカンダリ専用

やれやれ、今日も何もしたくない。
ジャームから「戻って」から、感動なんざありゃしない。
毎日毎日、ハブニングだけは山盛りだ。
しかしそれらは楽しくない。以前はもっと、楽しめた。
嫌だというほど嫌でもないが、やりたいこととは思えない。

今日も渋々、仕事をこなす。
昨日と同じ、明日を迎える。

今や俺はただ生きているだけの絡繰り人形。
死なないために、生きている。

昨日のことは、思い出せる。去年のことも、まあなんとか。
しかし思い出せないことがある。
じゃあなと別れたアイツのことや、許さないと決めたあのヤロウ。
俺にとってあいつらは……一体どんな、奴だった？

●解説

あなたはセカンダリとなったことで、レネゲイドの感受性が鈍くなった。
感激せず、感動せず、動揺しない。

あなたのレネゲイドは、以前より外部の影響を受けにくい。
あなたのレネゲイドは、以前よりロイスの恩恵を受けにくい。

●効果

このDロイスはセカンダリのワークスを持つキャラクターしか取得できない。
あなたは衝動判定を行った際、侵蝕率が上昇しない（判定に失敗するとバッドステータスの暴走は受ける）。
あなたの侵蝕率はあなた以外が使用するエフェクトやアイテムの効果によって上昇しない。
また、あなたはタイタスを「戦闘不能状態から回復する」以外の効果を受けるために昇華できない。ただし、Sロイスをタイタスにして昇華する場合は、通常通り効果を受けることができる。

D ロイス一覧 (2/4)

セカンダリモディフィケーション タイプ: アブソープ
変性: 臨機剛健

セカンダリ専用

「強さの秘訣」？

うん、難しい質問だな。答えられるけど、多分君の求める答えではないというか。そうだな、簡単に言えば、日々のたゆまぬ努力と研鑽だ。

いやいや、誤魔化そうってわけじゃないよ。

嘘はないけれど、ちょっと補足が必要なんだ。

順を追って話そうか。

まず、僕はセカンダリと呼ばれるオーヴァードだ。一度ジャームとなり、オーヴァードに戻ったモノ。セカンダリは、プライマリにはない変化、特殊な性質が現れる場合がある、ってのは知ってるかな？

僕も、そういうセカンダリなんだ。そして僕の場合の特殊な性質とは、『常に変化し続けること』だ。

話を戻すと、僕が日々訓練しているのは本当だ。

ただ、僕が訓練すればするほど、僕の中のレネゲイドはそれに応えるように変化する。

君たちプライマリや、他のセカンダリでは起きないような変化——

進化、と言い換えてもいいかもしれない。

●解説

あなたはセカンダリとなったことで、レネゲイドの対応力が向上した。

柔軟に変化し、稀有に進化し、貪欲に吸収する。

あなたのレネゲイドは、より多彩な力をあなたにもたらし。

あなたのレネゲイドは、停滞することを許さない。

●效果

このDロイスはセカンダリ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

このDロイスを取得した場合、あなたの侵蝕率基本値を-10し、あなたが取得しているすべてのエフェクトの侵蝕値を+1する（変性：臨機剛健専用エフェクトにも適用する）。「タイミング：常時」のエフェクトは、代わりに侵蝕率基本値への修正を+2すること。

セカンダリモディフィ

セカンダリ専用

●解説

あなたはセカンダリとなったことで、レネゲイドの凶暴性が増した。

戦いに際して、あなたは獣と成り果てる。

猛り、狂い、禍つモノ。

あなたのレネゲイドは、恐るべき獣である。

●效果

このDロイスはセカンダリのワークスを持つキャラクターしか取得できない。

あなたの取得している「制限：

また、あなたは戦闘の開始時にバッドステータスの暴走を受ける。この暴走はどんな手段でも解除できない。

アああああアアアア AAAAAaaaaa—

D ロイス一覧 (3/4)

ノーマークライ 死が二人を分かっまで

カウンター専用

アイツを現場に復帰させろって意見があるのは、知ってるよ。確かにアイツは強い。前から強かったが、ジャームになってから、輪をかけて強くなった。我が身を顧みない鍛錬と実戦経験の成果でな。

アイツが現場に出れば、プライマリはおろか、ジャームだろうがセカンダリだろうが、容易く無力化できるだろうさ。アイツを戦力に数えるならば、この地域はこの先安泰だ。

けどダメだ。

アイツの戦い方は、ジャームだからこそできた無茶が、染みついている。今のアイツはジャームじゃない。そして、ただのオーヴァードでもない。

今のアイツは、「セカンダリ」だ。アイツにはもう次はない。「次」があったら、取り返しがつかない。

そうならないよう、今、私は私に出来得る限りのことをするまでだ。

たかが数十年待つことがこんなに辛いなんて、知らなかった。もう二度と、アイツをジャームになんか、させない。

——とあるセカンダリ、その担当カウンターの意見

●解説

あなたは現在、ジャーム化する前から緑のあるセカンダリの担当カウンターを務めている。

それは、あなたが過去に一度、その人を失ったことを意味する。

それは、あなたがセカンダリという役割を、その人と共に過ごす術として請け負っていることを意味する。

あなたは今日もその人の傍に居続ける。たとえ自分の身を減らすことになったとしても、その笑顔を守るために。

●効果

このDロイスはカウンタ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《サイレントオース》を1レベルで取得する。これには経験点はいらない。また、通常のルールに従ってこのエフェクトを成長させることもできる。

サイレントオース

最大レベル：5

タイミング：オートアクション

技能：—

難易度：自動成功

対象：効果参照

射程：視界

侵蝕値：10

制限：Dロイス

効果：何を犠牲にしても大切な人を守るという覚悟の表れ。心に秘めたその誓いは、ふたりの未来を紡ぐ糸口となるのか、それとも。

他エフェクトと組み合わせ不可。いつでも使用できる。自身の担当しているセカンダリのみを対象にできる。対象の侵蝕率を $[LV \times 5] \%$ 以下の任意の点数減少する。その後、減少させた侵蝕率と同じだけ、あなたの侵蝕率が上昇する。対象はこの効果を拒否することができない。このエフェクトは1シナリオに1回まで使用できる。

ワンモアトライ 別れの後に待つものは

カウンター専用

私は元々職業カウンターですからね。
例え担当したセカンダリが亡くなったとしても、この役目を辞める理由にはなりません。
……いえ、今は少し嘘ですね。

本当のことを言うと、あの人が亡くなった時、私はこの役目を辞めようと思いました。あの人が亡くなったのは自分の力が足りないせいだと、己を責めました。UGNすら、辞めようと考えていました。

けれど、あの人が亡くなった後、手紙が届いたのです。あの人の、遺書が。自分の死を予感していたというより、職業柄常に備えていたものでしょう。

そこには私への感謝が、書かれていました。もっと書くべき相手もいるのに、付き合いの短い私への感謝が、沢山。

もっと驚いたのが、遺族の方にも感謝されたことです。その遺書は、遺族の方がリバースを介して届けて下さったのです。自ら書いた手紙も添えて。

私に力が足りなかったことは事実です。それは今も悔やんでも悔やみきれない。それでも。

私はこの役目を続けることを、あのひと、あの人のご家族に、誓ったのですよ。

——新しい担当セカンダリからの質問、その回答

●解説

あなたは現在、2人目になるセカンダリの担当カウンターを務めている。

それは、あなたが過去に一度、セカンダリを“処理”したことを意味する。

それは、あなたがそれでも、カウンターという役割を続けていることを意味する。

あなたは今日も対象の傍に居続ける。たとえ再び自分の手を汚すことになったとしても、ジャームとなった彼らを一人でも多く“救う”ために。

●効果

このDロイスはカウンターのワークスを持つキャラクターしか取得できない。

あなたの〈意志〉技能のレベルに+5する。割り振った値は「5 (10)」のように、割り振る前の値とは別に記述すること。経験点による技能の上昇は、割り振る前の値を参照して行なうこと。

また、このDロイスを取得した際、あなたの持っているタイタスをひとつ、自らの手で“処理”した

元担当セカンダリとして指定すること。もしタイタスを持っていない場合、ロイスひとつを元担当セカンダリへのタイタスに変更すること。このタイタスは通常どおりに昇華できるが、アフタープレイ時に必ず元通りにタイタスとして固定ロイスにすること。

さらに、あなたが行なうバックトラックのダイスの数に+3個する。つまり、あなたはバックトラックで「通常のロイスの個数+3」個のダイスを振れることになる。たとえば、あなたのロイス枠が、このDロイスを含めて7つすべて埋まっている場合、バックトラックでは（このDロイスの効果でタイタスになっている分を除いた）「通常のロイス5個+このDロイスの効果による3個」で、合計8個のダイスを振ることができる。また、「バックトラックのダイスを増加」した場合、「ロイス5個×2+このDロイスの効果による3個」で、合計12個となるのだ。

D ロイス一覧 (4/4)

エニモアスレイ
覚悟の先で至る場所

カウンター専用

— な、なにやってるのよバカじゃないの死にたいワケ！？

……『オーヴァードはこんくらいじゃ死なない？ そりゃそうでしょうよ！

アンタはそこらのオーヴァードより百倍は頑丈にできて、身体は無事に決まってるわね！

けどアンタはセカンダリなのよ。

アンタがジャーム化した瞬間に、私は容赦なくプレスを起動してアンタを抹殺するのよ！？

あんな減茶苦茶な戦い方をして、“戻れ”なくなったらどうするつもり！？

は？ いや、そうだけど。確かにそう言いました。

言ったけど、別にアンタにジャーム化して欲しいわけじゃあ、ないわ。自分の担当セカンダリにジャーム化して欲しいカウンターなんて居ない。

そんな奴カウンター失格だもの。

だから、アンタはちゃんと自覚をもって、気をつけて頂戴。

……ちょっと、なに笑ってるのよ、私は本当に怒ってるんですけど！？

●解説

あなたは俗にいう「職業カウンター」である。それは、あなたが担当しているセカンダリと元々知り合いだったわけではなく、セカンダリとして目覚めてからの付き合いであることを意味する。

それは、あなたが担当しているセカンダリを大事に思っていないということを意味する、わけではない。

あなたはいざという時、担当セカンダリを殺す覚悟を決めている。それが己に課された役割だと理解している。しかし、それでも。

●効果

このDロイスはカウンターのワークスを持つキャラクターしか取得できない。

あなたの担当セカンダリへのロイスをあなたが所持していないとき、あなたの攻撃の対象がオーヴァードまたはジャームである場合、そのダメージロールを+2Dする。もし、「対象：範囲」などの攻撃で同時にオーヴァードまたはジャーム以外の対象を含んで攻撃する場合、オーヴァードまたはジャームのキャラクターにのみこの効果を適用する。

あなたの担当セカンダリへのロイスをあなたが所持しているとき、あなたとあなたの担当セカンダリが同じシーンに登場していれば、あなたの担当セカンダリのあらゆる判定のダイスを+2個する。

なお、担当セカンダリのキャラクターが死亡した場合など、GMが認めるならプリプレイやアフタープレイで一度決定した担当セカンダリを変更してもよい。

— 「その事件」の、1ヶ月前の会話

変性：臨機剛健専用エフェクト 一覧 (1/2)

おだ せんこう 穏やかな閃光 エンジェルハイドゥ 最大レベル：3 タイミング：オートアクション 技能：〈RC〉 難易度：8 対象：単体 射程：視界 侵蝕値：5 制限：D ロイス 効果：光を介して傷を癒すエフェクト。光によってレネゲイドを活性化し、僅かに身体を癒す。それは、そよ風によって自然と差す木漏れ日にも似て。 いつでも使用できる。対象の HP を、$[LV \times 2 + 2]$ 点回復する。 このエフェクトは1ラウンドに1回使用できる。戦闘中ではない場合、このエフェクトは1シーンに1回まで使用できる。	しば かせ 縛らない枷 パロール 最大レベル：3 タイミング：オートアクション 技能：— 難易度：自動成功 対象：単体 射程：視界 侵蝕値：4 制限：D ロイス 効果：魔眼により相手の心理へ圧力をかけ、ミス誘発させるエフェクト。あなたの扱う重力は、物理的なものとは限らない。 対象が判定を行なった直後に使用する。その判定の達成値を-10（最低1）する。このエフェクトは1回の判定に複数回使用でき、効果は重複する。このエフェクトは1シナリオにLV回まで使用できる。	ス ペ スペシャライズバーサティリティ ブラックドック 最大レベル：3 タイミング：メジャーアクション 技能：シンドローム 難易度：対決 対象：— 射程：— 侵蝕値：3 制限：D ロイス 効果：あらゆる状況に対応できるように武装や攻撃を変化させるエフェクト。汎用性を得るために特化する、あるいは、特化したからこそその汎用性を得る。 このエフェクトを組み合わせた攻撃のダイスを$[LV + 1]$ 個する。このエフェクトを組み合わせた場合、「あなたと同じエンゲージにいるキャラクターを対象にできない」と記載されたエフェクトやアイテムを使用した攻撃でも、同じエンゲージに対して使用できる。
れいてつ げきじょう 冷徹なる激情 ブラム=ストーカー 最大レベル：5 タイミング：イニシアチブプロセス 技能：— 難易度：自動成功 対象：シーン（選択） 射程：視界 侵蝕値：1D10 制限：D ロイス 効果：流した血で敵を不意討つエフェクト。あなたの流した熱い血潮は、冷ややかな計略のために。 他エフェクトと組み合わせ不可。使用時に$[LV \times 2]$ 点以下の任意の HP を消費する。対象に$[消費した HP \times 3]$ 点の HP ダメージを与える。このエフェクトに命中判定はなく、対象はリアクションを行なえない。このエフェクトは1シナリオに1回まで使用できる。	さいちさいそく けもの 最遅最速の獣 キュマイラ 最大レベル：1 タイミング：イニシアチブプロセス 技能：— 難易度：自動成功 対象：自身 射程：至近 侵蝕値：5 制限：D ロイス 効果：速さを捨てて速さを得るエフェクト。あなたは速さとは違う世界で、先の先を突く術を持つ。 他エフェクトと組み合わせ不可。あなたはイニシアチブプロセスにメインプロセスを行なえる。このメインプロセスではあなたの戦闘移動の移動距離を$+ [LV \times 5]$ m する。全力移動の距離も変更されることに注意すること。また、このエフェクトを使用したシーンの間、あなたの【行動値】は0となる。このエフェクトによる【行動値】への修正は他のエフェクトに優先する。このエフェクトはあなたが未行動でないと使用できない。このエフェクトは1シナリオに$[LV - 1]$（最低1）回まで使用できる。	かじょうそうさい 過剰相殺 エグザイル 最大レベル：1 タイミング：オートアクション 技能：— 難易度：自動成功 対象：自身 射程：至近 侵蝕値：5 制限：D ロイス 効果：敵の攻撃を殺しきり、自分の力に変えるエフェクト。あなたの守りは敵の攻撃をゼロにするに留まらず、マイナスにする。 あなたを対象に含んだ攻撃によるあなたへの1点以上のダメージに対し、あなたがエフェクトを使用して HP ダメージを0点にした直後に使用する。あなたはメインプロセスを行なう。このメインプロセスは行動済みでも行なえ、行なっても行動済みにならない。このエフェクトは1シナリオに1回まで使用できる。
すていし はんげき 捨石の反撃 ハヌマーン 最大レベル：3 タイミング：リアクション 技能：シンドローム 難易度：対決 対象：自身 射程：至近 侵蝕値：5 制限：D ロイス 効果：回避と同時に攻撃するエフェクト。肉を切らせて骨を断つ。多少の攻撃を受けることになろうとも、あなたはその機会を逃さない。 このエフェクトを組み合わせた判定でドッジに成功した場合、あなたを攻撃してきたキャラクターに$[LV \times 5]$ 点の HP ダメージを与える。ただし、あなたは5点の HP を失う。	ぎそう ほんにん 偽造の本人 モルフェウス 最大レベル：3 タイミング：オートアクション 技能：— 難易度：自動成功 対象：自身 射程：至近 侵蝕値：10 制限：D ロイス 効果：自分自身の完全な複製を創り出し戦わせるエフェクト。精巧な自分のコピーを創り出すことで、僅かな間だけ二人分の力を得る。果たしてあなたは、本物か？ あなたがメインプロセスを行なった直後に使用する。あなたは未行動になる。ただし、そのラウンド間、あなたの【行動値】は0になる。このエフェクトは1ラウンドに1回、1シナリオにLV回まで使用できる。	イ ン インサイドアグレッション ノイマン 最大レベル：5 タイミング：メジャーアクション 技能：〈RC〉 難易度：対決 対象：単体 射程：視界 侵蝕値：5 制限：D ロイス 効果：相手の脳へ過負荷をかけて攻撃するエフェクト。言葉を発する、目を合わせる、手で触れる——相手の五感、すなわち末梢神経から相手の脳へ干渉し、ノイマンの情報処理能力を押しつけることでオーバーフローさせる。 「攻撃力：$+ [LV \times 4]$」の射撃攻撃を行なう。このエフェクトを組み合わせた攻撃では、対象の装甲値を無視してダメージを算出する。

変性：臨機剛健専用エフェクト 一覧 (2/2)

にぶ 鈍くとも鋭く オルクス 最大レベル：3 タイミング：マイナーアクション 技能：－ 難易度：自動成功 対象：自身 射程：至近 侵蝕値：3 制限：D ロイス 効果：足を止め攻撃に集中するエフェクト。あなたの領域を攻撃に特化させ、より鋭い攻撃を可能とする。あなたはそこに留まるが、戦況に滞りはない。 そのメインプロセスの間、あなたが行なう攻撃の攻撃力を＋[LV×4] する。ただし、そのメインプロセスの間、あなたは移動が行なえず、また、既に移動していた場合、このエフェクトの効果は適用されない。	だらく たゆまぬ墮落 サラマンダー 最大レベル：3 タイミング：オートアクション 技能：－ 難易度：自動成功 対象：単体 射程：視界 侵蝕値：6 制限：D ロイス 効果：敵のエフェクトを「止める」エフェクト。できて当然と思っていることをこそ、あなたは焼き尽くし、停止させる。 対象が「難易度：自動成功」のエフェクトを使用した直後に宣言する。対象が使用したエフェクトの効果は打ち消す。ただし、エネミーエフェクト、及び「制限：－」以外のエフェクトは打ち消せない。このエフェクトはシナリオに LV 回まで使用できる	げんし しんか 原始への進化 ソラリス 最大レベル：5 タイミング：メジャーアクション 技能：〈白兵〉 難易度：対決 対象：－ 射程：武器 侵蝕値：4 制限：D ロイス 効果：肉体を強化する物質を自らに投与し、その力で武器を叩きつけるエフェクト。最先端の技術を以って、原始的な力を手にする。 このエフェクトを組み合わせた攻撃の攻撃力を＋[LV×4] する。ただし、このエフェクトを組み合わせた攻撃の判定のダイスを－2 個する。
オンリーダブル ウロボロス 最大レベル：3 タイミング：メジャーアクション 技能：シンドローム 難易度：対決 対象：－ 射程：－ 侵蝕値：4 制限：D ロイス 効果：力の発現方法を状況に応じて変えるエフェクト。勢いに乗ってはより激しく、静止すればより精密に。影の形が一つでないように、冴えたやり方は、たった一つとは限らない。 あなたがこのラウンド中に戦闘移動、全力移動、離脱のいずれかを行なっている場合、このエフェクトを組み合わせた攻撃の攻撃力を＋10 する。 あなたがこのラウンド中に戦闘移動、全力移動、離脱のいずれも行なっていない場合、このエフェクトを組み合わせた攻撃のダイスを＋5 個する。 このエフェクトは1 ラウンドに1 回、1 シナリオに LV 回まで使用できる。	ルーザーイズウィナー 特殊 最大レベル：3 タイミング：オートアクション 技能：－ 難易度：自動成功 対象：自身 射程：至近 侵蝕値：2 制限：D ロイス 効果：敵の攻撃を食らうことで学習するエフェクト。あなたのレネゲイドは、一度食らった攻撃を覚える。柔軟に、食欲に。次はしくじらない。 あなたがドッジの判定に失敗した直後に使用する。そのシナリオの間、あなたの行なうドッジの判定の達成値に＋10 する。この効果は重複する。このエフェクトは1 メインプロセスに1 回まで使用でき、1 シナリオに LV 回使用できる。	フォールダウン・ゴアアップ 特殊 最大レベル：1 タイミング：オートアクション 技能：－ 難易度：自動成功 対象：単体 射程：視界 侵蝕値：2 制限：D ロイス 効果：敵の攻撃から誰かの身を守るエフェクト。躲す、防ぐ、相殺する、あなたの得意な手段で、無理矢理に守る。その代償を、安いと見るか高いと見るかは、あなた次第だ。 重圧を受けていても使用可能。対象への HP ダメージが算出された直後に使用する。対象が受ける（予定の）ダメージを0 にする。ただし、[軽減したダメージ÷10（端数切り捨て）] 点、あなたの侵蝕率が上昇する。このエフェクトの対象は単体から変更できず、このエフェクトは1 シナリオに1 回まで使用できる。

●ユニークアイテム

基本ステージのアイテムは、基本的にアウターエデンステージにも存在する。

以下のユニークアイテムは基本的にアウターエデンステージ専用のアイテムとなる。

シン・バディ 種別：白兵／射撃 技能：〈白兵〉／〈射撃〉 命中：0 攻撃力：1 ガード値：0 射程：至近／10m 必要経験点：2 解説：レネゲイド技術を用いて作られた投擲用ナイフ。武器として十分な強度を備えながら、驚くほど薄く、そして軽い。そのため複数隠し持つことに適しているが、殺傷能力は高くはない。 種別、射程の／の右側が射撃攻撃を行なった場合のデータとなる。このアイテムは複数個取得できる。	ディペンドオンユアセンス 種別：白兵 技能：〈白兵〉 命中：－2 攻撃力：8 (15) ガード値：2 (7) 射程：至近 必要経験点：25 解説：人為的に EX レネゲイドを感染させ作られた剣。強大な敵を前にした際のレネゲイドの昂ぶりを検知し起動する魔剣であり、意志弱き者に使われるのを拒む聖剣でもある。この剣を使いこなすには、あなたの感性と意識、二つの“センス”が問われる。 あなたが衝動判定に成功した場合、そのシーン中この武器の攻撃力とガード値は、() 内の数値を参照する。	パーソナル・デバイス 種別：射撃 技能：〈射撃〉 命中：＋2 攻撃力：5 ガード値：－ 射程：20m 必要経験点：10 解説：レネゲイド技術を用いて開発された、威力・命中精度ともにハイレベルにまとまった高性能拳銃。ビハインドでも使用可能。UGN で拳銃を用いる戦闘エージェントに支給されている他、近年では一般市民の多くがプライマリとなり従来の銃では威力の面で犯罪者に対抗できないことから、警察の装備にも採用され始めている。高性能な分管理は厳格で、レネゲイド技術を用いた生体登録により、登録された使用者以外には安全装置を解除できないようになっている。
マスカレード 種別：ヴィークル 技能：〈運転：二輪〉 必要経験点：20 解説：レネゲイド技術を応用したサポート AI を搭載した高性能バイク。近距離であれば持ち主の呼びかけに応じた AI 操作による自律走行が可能。プライマリ同士の戦闘における戦闘機動を想定して作られている。 セットアッププロセスに使用することで、あなたはこのヴィークルに搭乗状態になる。搭乗した時のデータは以下のとおり。 攻撃力：10 行動：－1 装甲値：5 全力移動：100m	かつべりゅうそうしんじゅつ く で ん しんじんいちによ 勝部流操心術・口伝“身心一如” 種別：その他 必要経験点：20 解説：勝部道場師範、勝部悠玄が編み出したレネゲイドコントロール技術、その奥義の一つ。心と体は一つのものの両側面である、という仏教の教えの通り、己が心と体、そしてレネゲイドを十全に操る術。その境地から繰り出される技の威力は絶大なものとなる。 あなたが行なう「技能：〈RC〉」のエフェクトを使用した判定の直前に使用する。その判定のクリティカル値を－1 (下限値 5) する。この効果は 1 シナリオに 1 回まで使用できる。	ひだりまわ はり 左回りの針 種別：使い捨て 必要経験点：25 解説：体内のレネゲイドに働きかけ、リザレクトと真逆の現象を起こさせるキット。侵蝕率を減らす代わりに、その身を引き裂かれんばかりの激痛が襲う。 あなたがシーンに登場しているときにいつでも使用できる。あなたの侵蝕率を－10 する。その後、あなたはただちに HP を 3D 点失う。この HP ダメージはあらゆるアイテムやエフェクトによって軽減することができない。このアイテムは 1 シナリオに 1 回まで使用できる。このアイテムは戦闘中は使用できない。