

【サプリメント01の公開について】

本書は「平成仮面ライダー TRPG マスカレイドスタイル」の2.8版のベータ版に対応した「サプリメント 01 アメイジングカード」です。いくつかの大きな変更を行っていますが、基本的には従来の2.5版と互換性があります。

【ご協力をお願い】

本サプリメントをPDFにて公開するにあたり、ユーザーの皆様へ誤植や不明点など、読まれた際に気づかれた点をNowRiverサイトのサポート掲示板へ書き込んでいただければ幸いです。

制作スタッフ内での校正は行っておりますが、何度も校正している為、誤字脱字の漏れを見落としがちです。

気づかれた点をNowRiverサイトのサポート掲示板へ書き込んでいただけると幸いです。

【諸注意】

本サプリメントは改訂中であるため、未完成の部分があります事をあらかじめご了承ください。

主な箇所

- ・ ページ数はダミーです。
- ・ イラストカットが入る予定の箇所が、余白となっています。
- ・ シナリオ、おまけ、の章は省略しています。

2016/10/04 更新版

本作品は所謂「仮面ライダーシリーズ」の同人TRPGです。本作の内容は、非公式なものであり、公式な設定とは何ら関係ありません。

本サプリメントについて

■注意

「マスカレイド・スタイル基本ルール第二版」で扱っていないかった「龍騎」「ブレイド」「響鬼」「カブト」をサポートする内容になっています。基本的にデータの追加のみとなっていますので、このルールブック単体で遊ぶことはできません。「マスカレイド・スタイル基本ルール第二版」が必要です。

■世界観の追加■

【クロスオーバーワールドの拡充】

●バトルファイト

人類から分化された「グロンギ族」は、自ら「バトルファイト」の予選「ゲゲル」を行ない、最強の戦士を選びだして「バトルファイト」に参加しました。現代では「オルフェノク」が選ばれし最強の存在「オルフェノクの王」を「バトルファイト」の参加者とするべく探しています。

●ワーム襲来

「石盤」から得られた「バトルファイト」の情報、そして異空間を操る〔ジョイント空間〕技術により「バトルファイト」の戦士である「アンデッド」をコアに繋げたラウズシステム、異世界〔ミラールワールド〕のモンスターと契約して力を得る「カードデッキシステム」、更には自らの体組織を提供して作り上げた「マスクドライバーシステム」など、数多くの装備を拡充し、運命の日に備えていました。そしてついに現代、宇宙より対抗勢力の「ワーム」が飛来、それに対抗すべく対未確認生命体民間警備組織として「ZECT」を設立、徹底抗戦を開始しました。

●清めし者たち

しかし、自然現象である魔化魍が、いつもより凶暴で恐ろしい存在になることがあります。それは、「傀儡」の仕業です。彼らは超古代に闇の力「オブスクラム」が人間を生み出す実験の過程でつくり出した疑似生命体の末裔。「創始者」と呼ばれるオリジナルが造ったコピーの「傀儡」は、魔化魍を本来よりも遙かに速い速度で誕生させたり「童子と姫」と呼ばれる育成専門の「傀儡」を使用して、その狂暴性を高めていきました。これらは全て「創始者」が目指す「自身が生命体になる」ための果てる事無き実験でもあるのです。

これが、新たなる「マスカレイド・スタイル」の世界なのです。

ルールセクション

カードデッキシステムのルール

■カードデッキシステムについて■

ミラーモンスターと契約して変身する、原典『仮面ライダー龍騎』に登場するライダーを再現する「カードデッキシステム」。特殊な設定を再現するため、この「カードデッキシステム」について改めて説明を行ないます。

■変身するために必要なもの■

「カードデッキシステム」を扱う契約者が変身するためには複数の「ガジェット」が必要です。

【カードデッキシステム】

変身に必要なカードデッキ等の基本装備です。

【モンスター契約】

ミラーモンスターとの契約を行なうのに必要です。

【アドベントカード】

契約したミラーモンスターの力を引き出すのに必要です。

【バイザー】

実際にアドベントカードを使用するための発動装置です。

■変身のプロセス■

変身装置【カードデッキ】を鏡にかざして自分を映すことで、その像に【ジョウント空間】を展開し、ベルト状の装置【Vバックル】を出現させます。それに【カードデッキ】をセットすることで変身が完了します。この時、モンスターと契約していなければ「ブランク体」という脆弱な変身となります。

■ミラーワールドへ行く■

カードデッキシステムを使用して【ミラーモンスター】（79p）と契約した変身中の者は、任意の鏡に【ジョウント空間】（101p）を展開し、異世界である【ミラーワールド】（103p）へ移動できます。「現実世界」と【ミラーワールド】のあいだには【ジョウント空間】が広がっています。ここに【ミラーワールド】での移動手段として「ライドシューター」というバイクのような乗物が用意されています。「ライドシューター」は【ミラーワールド】とを結ぶ【ジョウント空間】につねに置かれているため持ち運んだりする必要はありません。

■モンスターとの契約■

ルールのには省略していますが、【カードデッキシステム】は始め「シール」という【アドベントカード】で封印されています。

「シール」のカードはミラーモンスターを寄せつけない効果がありますが、あなたが【カードデッキシステム】の使用を決意すると、その時点で「シール」は「コントラクト」というモンスターとの契約用カードに変化します。そのカードをかざすことで1体のモンスターとの契約が実行されます（相手のHPを0にするなどの必要はありません）契約は非戦闘中のみです。基本的にモンスターが契約してくれるかどうかはモンスター次第なのでNPCはGM、PCはそのプレイヤーの判断となります。契約するモンスターは基本的に1人1体ですが【追加コントラクトカード】（00p）を取得すれば、モンスターを追加契約できます。

【契約モンスターを選ぶ】

キャラメイク時に「簡易NPC・エネミー」（79p）のミラーモンスターから任意のものを選んで、指定されている【必要命運】を支払って契約します。

契約可能な対象は基本的に【ミラーモンスター】ですが、【オルタラيف】の【ガジェット】を持つものに対して契約が使用可能なため、「アンデッド」や「魔化魍」にも行えます。PCが「アンデッド」などの場合、望まない契約なら断ることができます。GMが許可するならば、モンスターとの契約をせず「ブランク体」のままセッションを始め、途中で契約することにも良いです。

■必要命運算出ルール■■■■■■■■■

キャラメイク時などに「ミラーモンスター」と契約する場合、サンプルのモンスターは【必要命運】が記述されていますが、「魔化魍」や「アンデッド」などと契約する場合、GMの許可が必要です。契約できるのは【オルタライフ】(51p)の【ガジェット】を持っているキャラクターのみです。

「ミラーモンスター」以外と契約する場合、下記のルールに従ってください。

【必要命運の算出】

下記の要素を全て足して決定します。合計値の如何に関わらず、最低でも1点の【命運】は必要となります。

●能力値による修正

能力値の合計値によって必要命運が追加されます。

20以下 = +0点

21～25 = +1点

26～30 = +2点

31～35 = +3点

36～40 = +4点

41～45 = +5点

46～50 = +6点

51～55 = +7点

56～60 = +8点

●HPによる修正

HPの最大値によって必要命運が追加されます。

50以下 = +0点

～100 = +1点

～150 = +2点

～200 = +3点

●その他の修正

下記に該当する【ガジェット】や効果の取得で必要命運が追加されます。

【決め技】 = +1点

【ラージサイズ】 = +1点

【ヒュージサイズ】 = +1.5点

【ザコ】 【耐久ザコ】 = -3点

【ボスガジェット】 ← 取得不可になる

●攻撃による修正

使用する攻撃の数によって必要命運が追加されます。

簡易エネミーの場合、攻撃方法の項目がその数となります。

0-6個以下 = +0点

7-9個以下 = +1点

10以上 = +2点

●装備化のアドベントによる修正

1つ設定するとで0.5点

ただし、武器、防具の修正値が+4以上の場合、+1ごとに0.5点です。

●最終合計

全ての合計値の如何に関わらず、最低1点です。

■特殊なケースに付いて■■■■■■■■■

【カードデッキが破壊された】

変身が解除され、契約していたモンスターはただちにPCや付近の者を攻撃します。

【契約モンスターが倒された】

PCはただちに「ブランク体」となります。【追加コントラクトカード】を取得すれば新たな契約を行うことができます。

【PCが死んだ】

契約モンスターは死んだPCと契約したままです。別の者が「コントラクト」のカードを使用すれば、それが新しい契約者となります。

■モンスター装備化のルール■■■■■■■■■

アドベントカードの中には、契約したモンスターの身体の一部を模した武器や防具をつくり出し召喚するものがあります。ここでは、その特殊な運用ルールを説明します。

【マークに付いて】

(79p)以降のミラーモンスターデータの★マークのものはモンスター自身が使用できない攻撃や回避です。

逆に▼マークのものはモンスター自身の武器や防具で、契約者は武器や防具にできません。

【武器化系のアドベント】

「ホールドベント」「シュートベント」「スピンベント」「ストライクベント」「スイングベント」「ソードベント」はモンスターの身体の一部を模した武器を召喚します。

●【命中修正】と【DP修正】の設定

各カードごとに指定されている武器化の条件を満たした契約中のモンスターの攻撃方法の「命中」と「DP」から、同じく【判定値】と書かれているところの「武器命中」と「武器DP」の数値を引いた数が、召喚した武器の「命中修正」と「DP修正」となります。例・下記の「ドラグレッター」の場合、ソードベントなら「契約したモンスターの持っている属性「斬撃」で【近接】の攻撃方法が対象」となっているので条件的にあてはまる「ドラグセイバー」を【ソードベント】に使用します。

「ドラグセイバー」は「命中」が6、「DP」が14ですので、それぞれを【判定値】の「武器命中(近)」5、「武器DP(近)」9から引き、「命中+1」と「DP+5」になりました。これがPCが使用するソードベントで召喚した武器「ドラグセイバー」のデータとなります。サンプルのモンスターはあらかじめ分かりやすいように「(命中+1/DP+5)」と書かれていますので、そのまま使用してください。また、「モンスターが自分の攻撃としては使用しない武器」は「命中」と「DP」に書かれている修正値をそのまま使用します。ドラグレッターでは【ストライクベント】の「ドラグクロー」が該当します。

・その他のモンスターの場合

その他のモンスターの場合、ミラーモンスターほどの精度は得られないため、上限があります。修正値として取得できる「命中修正」

「DP修正」どちらも+5までです。

例・「命中修正」+6、「DP修正」+7の場合、実際得られるのは「命中修正」+5、「DP修正」+5となります。

【防具化系のアドベント】

「ガードベント」はモンスターの身体の一部を模した防具を召喚します。これらの防具は、重複して装備できませんし、すでに防具をつけている場合、その防具は失われます(変身状態では装備可能)。

●【追加HP】の設定

「ガードベント」で作られる盾やヨロイの【追加 HP】は、契約モンスターの最大 HP の 1/3 の端数切り捨てです。ドラグレッターの場合、「ドラグシールド」がそれです。

・その他のモンスターの場合

その他のモンスターの場合、ミラーモンスターほどの精度は得られないため、上限があります。修正値として取得できる【追加 HP】は 20 点までです。

例・HP63 のモンスターのガードベントでも得られる【追加 HP】は 21 点ではなく上限の 20 点となります。

●【回避修正】の設定

「回避修正」は、モンスターの回避方法（この場合「回避名称」の「▼通常」）の「避」と「受」に書かれている数値からモンスターの【能力値】の【機知】と【肉体】をそれぞれ引いた数が防具の回避修正となります。下記のドラグレッターの場合、「避」5－【機知】6＝－1、「受」12－【肉体】9＝＋3 となります。

・その他のモンスターの場合

その他のモンスターの場合、ミラーモンスターほどの精度は得られないため、上限があります。修正値として取得できる「避」と「受」どちらも＋5 までです。

【モンスターとアドベントの注意事項】

(79p) から記載されているサンプルのミラーモンスターは、あらかじめアドベントカードの効果で利用できるものが指定されています。例えばドラグレッターの場合「爪」の攻撃を【ソードベント】や【ストライクベント】として使用することはできません。【ガードベント】の書かれていないモンスターからは【ガードベント】を得ることはできません。

■モンスターの召喚■■■■■■■■■■

【非戦闘時の召喚】

戦闘シーン以外でモンスターを召喚し、相手をおどしたり乗り物に使用したり、壁を破壊したりする等の目的に使用する「演出以上の効果を得る」場合も「アドベント」の使用回数が減ります。1 回の召喚でモンスターを召喚しておける時間は 10 分程度です。時間になると自然に退去します。

【戦闘時の召喚】

アドベントカードの【アドベント】を使用することで、戦闘中にモンスターを召喚して戦わせることができます。召喚されたモンスターは、召喚者の隣接するマス（任意 1 箇所）に配置されます（隣接マスが埋まっていれば召喚できません）。モンスターは次の手番から行動可能となります。行動は【行動共有ルール】（MS00p）戦闘シーンの場合、モンスターはシーン中、登場することができます。退去させる場合、1 行動を必要とします。

【使役の範囲】

例えば召喚したモンスターを遠隔地へ放ってモンスターだけ戦わせたり、何かを奪ってくるような利用方法が考えられますが、それは出来ません。戦闘エリア内か、召喚者から半径 20m 程度の範囲でのみ行動可能です。またシーンをまたいで召喚状態を維持することは出来ません。

■モンスターの進化体■■■■■■■■■■

【ガジェット】の【サバイブカード】を使用すると、契約しているモンスターが一時的に進化し、契約モンスターデータに記述のある進化体へ変更されます。ただし、進化体を持たないモンスターは進化しません。また、最初から命運を支払って進化体のモンスターと契約することもできます。

【進化体の無いモンスターのサバイブ】

進化体がないので進化することはありませんが、モンスターの【命中修正】＋1 個、【DP 修正】＋1 点が得られます。この修正値はアドベントカードによる武器には反影されません。

■モンスターに乗る■■■■■■■■■■

あなたが望むなら契約しているモンスターに【騎乗体】（MS97p）を適用できる。必要な【命運】はあなたが消費する。

ラウズシステムのルール

■ラウズシステムについて■■■■■

「アンデッド」を封印することで変身する、原典『仮面ライダー 剣』に登場するライダーを再現する「ラウズシステム」。特殊な設定を再現するため「ラウズシステム」に付いての改めて説明を行います。

■変身するために必要なもの■■■■■

「ラウズシステム」を扱う封印者に変身するためには複数の「ガジェット」が必要です。

【ラウズシステム】

変身に必要な中核になうベルト状の変身装置「ラウズバックル」を装着し、「ターンアップ」あるいは「オープンアップ」という形式で変身を行います（ガジェット取得時にどちらかをプレイヤーが選択する）。

【ラウザー】

ラウズカードを使用する装置です。

【ラウズカード】

アンデッドを封印したカードを取得する必要があります。

■変身のプロセス■■■■■■■■■■■

ベルト状の変身装置「ラウズバックル」を装着し「ターンアップ」あるいは「オープンアップ」という形式で変身を行います。いずれの形式も装置から解放された一畳程度のカード状をしたエネルギー「ジョウント空間」を前方に展開、そこを通過することで、空間内に収納されていた強化服を身に付け変身することができます。変身後は、「ラウザー」が装備されます。

■ターンアップタイプ

使用した PC の正面の隣接マスに「ジョウント空間」を出現させ、そのマスへ移動することで変身できます。「ジョウント空間」の出現したマスに居たキャラクターは反発エネルギーにより後方へ吹き飛ばされ隣接マスへと強制的に移動させられます。

「ターンアップ」は「ジョウント空間」を出現させるだけなので 1 行動の消費です。変身するためには、さらに 1 行動使用し「ジョウント空間」を出現させたマスへ移動する必要があります。

■オープンアップタイプ

「オープンアップ」は展開した「ジョウント空間」が正面から自動的に装着者の場所へ戻って来ることで変身が完了です。「オープンアップ」の場合は装着者のマスが対象となるため、この時、縛られている等の物理的な拘束（拘束状態）を受けていれば、それは空間の出現により撃ち破られ、強制的に無力化します。「オープンアップ」は変身までを 2 行動で完了です。

※ 変身時に前方に展開する「ジョウント空間」は、前方に壁等がある場合も演出的には前方に出現します。壁を破壊したりはしません。ターンアップの場合、前方が壁なら移動できませんが、変身時に必要な行動回数を消費することで変身できます。演出的には前方に出現した空間が壁ではじかれて戻ってきて変身するなどの解釈とします。

■ラウズカードを使う■■■■■■■■■

■ラウズカードの種類

「ジョウント空間」を半永久的に維持するカード型の封印器が「ラウズカード」です。ラウズカードは状態により呼び名が異なります。下記の 2 種類があります。

●ブランクカード

「アンデッド」が封印されていないラウズカードのことです。このガジェットを取得すると自動的に得られます。演出上のもので枚数などに制限はありません。

●ベスタカード

アンデッドが封印された状態のラウズカードです。【ラウズカード表】（62-63p）から【命運】を支払って取得します。

■ラウズカードを取得する

【ラウズカード】（00p）取得時は変身用の「カテゴリー A」のアンデッド「チェンジ」のカード 1 枚が自動的に得られます。それ以外のカードは【ラウズカード表】（62-63p）から別途【命運】を支払って取得する必要があります。【ラウズカード表】から「ラウズカード」を取得できるのは、この【ガジェット】を取得した時のみです。また、セッション中にアンデッドを封印すれば【命運】を支払わずに使用可能な「ラウズカード」を得られます。

■アンデッドを封印する

HPO になった状態の「アンデッド」にブランクカードを投げ付けると「アンデッド」の体をカードが吸収し封印します。あなたは倒した「アンデッド」と隣接してカードを使用することで、1 行動でカードに封印可能です。以降、「ラウズカード」としてラウズすることができます。この方法で取得したカードの【発動要素】は【命運】を支払わなくて構いません。

この封印機能は【オルタライフ】の【ガジェット】を持つものに対して使用可能であるため、「アンデッド」以外に「ミラーモンスター」「魔化魍」などにも行えます。【発動要素】を持っていないものは、封印時にどの【発動要素】を持っていることにするか GM が指定します。後での変更は不可です。

アーキタイプ

鬼と呼ばれし者

THE
MASQUERADING
STYL
ラン音撃打戦士

のこり命運

4 点



名称	普段	鬼	—
肉体	7	11	—
運動	6	8	—
器用	1	2	—
意思	3	3	—
機知	3	3	—
移動力	9	11	—
インシアティブ	3	3	—
追加HP	0	0	—
肉体HP	24	62	—

ガジェット	回数	P	命運	ガジェット	回数	P	命運
両気	■	MS 37	0.5	神楽坂・石見津	■	AC 63	0.5
友情	■	MS 37	1	ディスクアーマー 10巻セット	■	AC 69	1
人間系	■	MS 38	0.5	登山冒険セット	■	AC 68	0.5
怪士	■	AC 46					
(1巻特刊+雑誌) (火の鳥)	■	AC 43					
經人体	■	MS 48					
音楽の心構	■	AC 44					
究能力 究法論・究歌	■	AC 45	1				
究能力 究法論・究歌	■	AC 45	0.5				

種族【人間】 命運【0】 | 職業【騎士/角
鬼】 命運【2.5】

バトルアクト	防具状態	回避(進)	回避(受け)
レベル 0	超人格闘(人間)	5	9
活動力 1枚	超人格闘(鬼)	5	13

種別	対局 回数	対局 勝敗	対局 敗北	対局 回数	備考
超人格闘	近接	9	13	衝突	2
魔術師・鬼爪	近接	10	15	剣突	別送
魔法術・鬼吹	遠隔6	4	7	火炎	別送
音楽師(フォーレマー)	近接	8	16	群・剣	【気絶判定】
魔術師・烈鬼舞	遠隔8	8	16	火炎	別送
音楽師による決め技	近接	10	16	群・剣	1
					使用回数:
					【決め技】 74p

キャラクターシート

[illegible]

ガジェット

ガジェット			
ガジェット名称	使用法	参照ページ・説明	画像
1. 100円玉	100円玉	100円玉	100円玉
2. 100円玉	100円玉	100円玉	100円玉
3. 100円玉	100円玉	100円玉	100円玉
4. 100円玉	100円玉	100円玉	100円玉
5. 100円玉	100円玉	100円玉	100円玉
6. 100円玉	100円玉	100円玉	100円玉
7. 100円玉	100円玉	100円玉	100円玉
8. 100円玉	100円玉	100円玉	100円玉
9. 100円玉	100円玉	100円玉	100円玉
10. 100円玉	100円玉	100円玉	100円玉
11. 100円玉	100円玉	100円玉	100円玉
12. 100円玉	100円玉	100円玉	100円玉
13. 100円玉	100円玉	100円玉	100円玉
14. 100円玉	100円玉	100円玉	100円玉
15. 100円玉	100円玉	100円玉	100円玉
16. 100円玉	100円玉	100円玉	100円玉
17. 100円玉	100円玉	100円玉	100円玉
18. 100円玉	100円玉	100円玉	100円玉
19. 100円玉	100円玉	100円玉	100円玉
20. 100円玉	100円玉	100円玉	100円玉

命運の効果

命運の効率 1シーンに1回のみ使用可能

失敗化 1点消費 技者の技が失敗し、技者ローリングして倒す（倒れて技者の技が失敗し、技者ローリングして倒す） 技者の技が失敗し、技者ローリングして倒す	追いつきの演技 1点消費 技者の技が成功し、技者ローリングして倒す（倒れて技者の技が成功し、技者ローリングして倒す） 技者の技が成功し、技者ローリングして倒す	追越行動 1点消費 技者の技が成功し、技者ローリングして倒す（倒れて技者の技が成功し、技者ローリングして倒す） 技者の技が成功し、技者ローリングして倒す
HP回復 1点消費 技者の技が成功し、技者ローリングして倒す（倒れて技者の技が成功し、技者ローリングして倒す） 技者の技が成功し、技者ローリングして倒す	成功率の演技 1点消費 技者の技が成功し、技者ローリングして倒す（倒れて技者の技が成功し、技者ローリングして倒す） 技者の技が成功し、技者ローリングして倒す	使用時間の演技 1点消費 技者の技が成功し、技者ローリングして倒す（倒れて技者の技が成功し、技者ローリングして倒す） 技者の技が成功し、技者ローリングして倒す

活躍演技

活躍演技
 パ **ピンチ戦闘** 1枚 **効かない攻撃をくり出して「力かな?効かないのか?」などと驚く演技をする。**

ジャンル	作品名	年	評価	解説
ミュージカル	ミュージカル	2年	★★★★	友達が主役で、興味深い。感動の演出で感動もなしという演出。
	歌謡曲	4年	★★★★	物語の強みにあふれたり、軽快に描き出されるなどのビジュアル演出。
アニメーション	少年探偵	1年	★★★★	状況分析の的確な観察力。
	危険な人	2年	★★★★	GMに1人は危険と判断してある場所から単独で向かうなど無理行動。
	調査報告	3年	★★★★	みんなを救った「危険な人」が乗客を救う。
ドキュメンタリー	あすじ	4年	★★★★	あまごの結婚を待てる。
	環状線	1年	★★★★	環状線のある発言で事件を納得させようとする。
	アノ娘	2年	★★★★	人心を誘導する説得力。
恋愛ドラマ	恋愛悲劇	3年	★★★★	新たなアノ娘や理想をもて訂正してもらい、あえて反対態度をいふ。
	結婚と結婚	4年	★★★★	結婚による一時的に仲直りされたときと後の結婚を待てる。
	結婚の発展	1年	★★★★	キックバックのパーソナリティに由来する。
青春小説	恋愛発展	2年	★★★★	感情による結婚、相手を選ばないたり、結婚したりの感情は評価発表。
	恋愛発展	3年	★★★★	仲直りに対して、愛や友情を待てる。
	過去と未来	4年	★★★★	自分の生き方に関与しての。今後の習慣などに關するの習慣。

行動原理

対人関係

対人関係

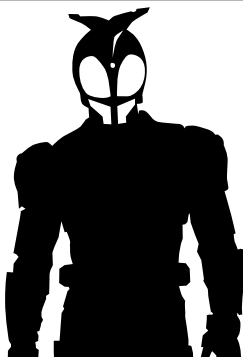
対人関係

超高速の戦士

THE
MASQUERADE
STYLE

■ゼクター資格者■

のこり命運

4
点

種族【人間】 命運【0】 職業【料理の達人】 命運【0】

君はあらゆる事の頂点に立つ男だ。溢れる才能、容姿、そして料理の腕前においても同様である。
もちろんそれだけではない。天に選ばれし者は、ゼクターにも選ばれている。ZECTの思わくなど関係ない。最強の強化スーツ「マスクライダーシステム」も君のものだ。

アクトタイプ

バトルアクト

レベル 0

活躍力 7枚

防具状態 回避(避け) 回避(受け)

達人格闘(人間時) 4 6

達人格闘(変身時) 6 10

----- -- --

名称	普段	ライダー	マスク
肉体	5	9	9
運動	6	9	9
器用	3	3	3
意思	3	3	3
機知	3	5	5
移動力	9	12	12
イニシアティブ	3	5	5
追加HP	0	20	30
肉体HP	20	28	28

ガジェット回数	P	命運	ガジェット回数	P	命運
勇気	■■■	MS 37	別途	-----	-----
友情	■■■	MS 37	別途	-----	-----
人間系	■■■	MS 38	別途	-----	-----
料理の達人	■■■	AC 26	別途	-----	-----
説得	■■■	MS 39	別途	-----	-----
頂点に立つ男	■■■	AC 26	1	-----	-----
超美形	■■■	MS 40	0.5	-----	-----
マスクライダーシステム	■■■	AC 40	3	-----	-----
近接強化(達人格闘)	■■■	MS 41	1	-----	-----

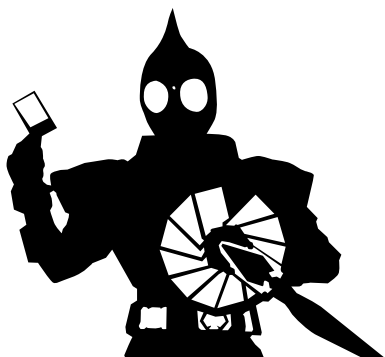
装備	射程	武器命中	武器OP	属性	命運	備考
ゼクトナイガン(ガンモード)	遠隔6	6	8	衝撃	0.5	マスク、ライダー両フォームで使用可能
ゼクトナイガン(クナイモード)	近接	12	13	衝撃	別途	マスク、ライダー両フォームで使用可能
ゼクトナイガン(アックスモード)	近接	10	14	火炎	別途	マスク、ライダー両フォームで使用可能
チャージアップ(決め技)	近接	13	16	衝撃	1	ライダーフォームのみ。■■■
達人格闘	近接	12	10	衝撃	2	【近接強化】
-----	---	---	---	---	---	---
-----	---	---	---	---	---	---
-----	---	---	---	---	---	---

運命の切り札

THE
MASQUERADE
STYLE

■BOARD直属の対未確認戦士■

のこり命運

4
点

種族【人間】 命運【0】 職業【ラウス資格者】 命運【2】

スカウトされてBOARDに所属した君は、アンデッドを封印する勅命を受け日々、戦いに身を投じている。既に何体かのアンデッドを封じ、そのカードが君に新たな力を与えてくれる。全てのアンデッドを封じ、真の平和を取り戻すため、君は今日も変身するのだ。

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)

達人格闘(人間時) 3 6

達人格闘(変身時) 3 11

----- -- --

名称	普段	ライダー	メタル
肉体	5	10	--
運動	6	9	--
器用	3	3	--
意思	4	4	--
機知	2	2	--
移動力	9	12	--
イニシアティブ	2	2	2
追加HP	0	20	40
肉体HP	20	30	30

ガジェット回数	P	命運	ガジェット回数	P	命運
勇気	■■■	MS 37	別途	ラウスカード	MS 63
友情	■■■	MS 37	別途	ラウスカード	MS 63
人間系	■■■	MS 38	別途	ラウスカード	MS 63
BOARD	■■■	AC 31	別途	ラウスカード	MS 63
ラウスシステム(ターンアップ)	■■■	AC 33	別途	ラウスカード	MS 63
ラウザー(ロングソード)	■■■	AC 34	1	ラウスカード	MS 63
ラウスカード	■■■	AC 34	別途	ラウスカード	MS 63
ラウスカードエボリューション	---	AC 62	2	-----	-----
ラウスカードスラッシュ	---	AC 63	0.2	-----	-----

装備	射程	武器命中	武器OP	属性	命運	備考
達人格闘	近接	10	11	衝撃	2	---
ロングソード	近接	10	14	斬撃	別途	【ラウザー】
達人格闘(ビートキックサンダー)	近接	10	20	轟+轟	別途	コンボ例・1戦闘1回
ロングソードスラッシュ+マグネット+フロート	近接	10	19	斬撃	---	コンボ例・【拘束判定】2。1戦闘1回
-----	---	---	---	---	---	---
-----	---	---	---	---	---	---
-----	---	---	---	---	---	---

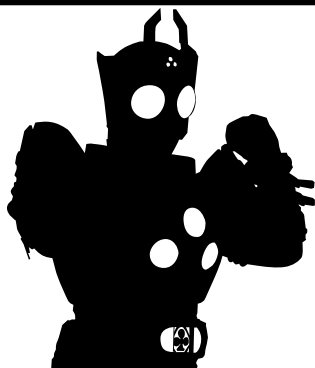
非運のルーキー

THE MASQUERADE STYLE

■最新ラウズシステム適格者■

のこり命運

6点



種族【人間】 命運【0】

職業【学生】 命運【0】

新型のラウズシステムに適應する事が分かった君はBOARDにより半ば強制的に任務を言い渡された。君はまだ学生で、命を賭けて戦う意味も分からない。そんな重要な事なら、もっと別の人がやるべきなんじゃないのか？ 自らの運命を呪いながら今日も戦場へ赴く。

アクトタイプ

バトルアクト

レベル 0

活躍力 4枚

防具状態 回避(避け) 回避(受け)

人間時 4 6

変身時 4 10

----- -- --

名称	普段	ライダー	---
肉体	6	10	--
運動	6	10	--
器用	1	1	--
意思	3	3	--
機知	4	4	--
移動力	9	13	--
イニシアティブ	4	4	--
追加HP	0	20	--
肉体HP	22	30	--

ガジェット回数	P	命運	ガジェット回数	P	命運
勇気	■■■	MS 37	別途	ラウズカード モール	MS 63 0.1
友情	■■■	MS 37	別途	ラウズカード ラッシュ	MS 63 0.3
人間系	■■■	MS 38	別途	ラウズカード フリザード	MS 63 0.1
BOARD	■■■	AC 31	別途	ラウズカード ジェル	MS 63 0.1
ラウズシステム (オープンアップ)	■■■	AC 33	2	ラウズカード ボイズ	MS 63 0.1
ラウザー (トライデント)	■■■	AC 34	1	ラウズカード スモッグ	MS 63 0.2
ラウズカード	■■■	AC 34	別途	-----	--- -- --
ラウズカード リモート	---	AC 62	2	-----	--- -- --
ラウズカード スタッフ	---	AC 63	0.1	-----	--- -- --

装 備	射程	武器命中	武器OP	属性	命運	備 考
トライデント	近接	10	14	刺突	別途	【ラウザー】
トライデント (タックフルモデル)	近接	10	20	刺突+炎	別途	コンボ例・1戦闘1回、[拘束判定] 2
-----	---	---	---	---	---	---
-----	---	---	---	---	---	---
-----	---	---	---	---	---	---
-----	---	---	---	---	---	---
-----	---	---	---	---	---	---
-----	---	---	---	---	---	---

見えざる侵略者

THE MASQUERADE STYLE

■ワーム (フォーリナー) の戦士■

のこり命運

4点



種族【ワーム (フォーリナー)】 命運【3】

職業【自営業】 命運【0】

数年前地球に飛来したあなたは、この星に隠れている敵対種のワームを見つけたそうとしていた。やつらは自らを「ネイティブ」、我々の事を「フォーリナー」と呼んで差別しているらしい。原住民達の社会に溶け込み、やつらの動向を伺うとしよう。

アクトタイプ

バトルアクト

レベル 0

活躍力 7枚

防具状態 回避(避け) 回避(受け)

簡易擬態時 3 6

怪人時 3 14

----- -- --

名称	普段	怪人	---
肉体	6	9	--
運動	5	7	--
器用	3	3	--
意思	3	3	--
機知	3	3	--
移動力	8	10	--
イニシアティブ	3	3	--
追加HP	0	0	--
肉体HP	22	53	--

ガジェット回数	P	命運	ガジェット回数	P	命運
怪人体	■■■	MS 46	別途	トドメ技	MS 41 2
簡易擬態	■■■	AC 48	別途	-----	--- -- --
噂話	■■■	MS 39	別途	-----	--- -- --
説得	■■■	MS 39	別途	-----	--- -- --
クロックアップ	■■■	AC 28	別途	-----	--- -- --
身体武器化 (ツープレイドソード)	■■■	MS 45	1	-----	--- -- --
波動変換	■■■	AC 48	1	-----	--- -- --
ワーム装甲	■■■	AC 48	1	-----	--- -- --
武器硬化	■■■	AC 48	1	-----	--- -- --

装 備	射程	武器命中	武器OP	属性	命運	備 考
ツープレイドソード	近接	10	14	斬撃	別途	【身体武器】
-----	---	---	---	---	---	---
-----	---	---	---	---	---	---
-----	---	---	---	---	---	---
-----	---	---	---	---	---	---
-----	---	---	---	---	---	---
-----	---	---	---	---	---	---
-----	---	---	---	---	---	---

鬼と呼ばれし者

THE
MASQUERADE
STYLE

■ベテラン音撃打戦士■

のこり命運

4
点

種族【人間】 命運【0】 職業【狂士【角】/鬼】 命運【2.5】

あなたは鬼である。厳しい修行の末、超人的な能力を体得した戦士だ。狂士では特別遊撃隊としてシフト外の対応を行なう。この仕事ではもうベテランと呼ばれる歳になった。周りからは、弟子を取らないのかとよく聞かれる。後継者の育成が大切なのは知っているが、どうしたものか。

アクトタイプ

バトルアクト

レベル 0

活躍力 4枚

防具状態 回避(避け) 回避(受け)

超人格闘(人間) 5 9

超人格闘(鬼) 5 13

名称	普段	鬼	---
肉体	7	11	---
運動	6	8	---
器用	1	2	---
意思	3	3	---
機知	3	3	---
移動力	9	11	---
インシアティブ	3	3	---
追加HP	0	0	---
肉体HP	24	62	---

名称	普段	鬼	---
勇気	MS 37	別途	
友情	MS 37	別途	
人間系	MS 38	別途	
狂士	AC 42	別途	
鬼(音撃打の戦士) (火の属性)	AC 43	別途	
超人体	MS 46	別途	
音撃の心得	AC 44	別途	
鬼能力 鬼術・鬼吹	AC 45	1	
鬼能力 鬼術・鬼爪	AC 45	0.5	

装備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備考
超人格闘	近接	9	13	衝撃	2	---
鬼術・鬼爪	近接	10	15	刺突	別途	使用回数□□□
鬼術・鬼吹	遠隔6	4	7	火炎	別途	【炎上判定】、使用回数□□□
音撃棒(ウォーハンマー)	近接	8	16	音撃+衝撃	---	【気絶判定】
鬼術棒・烈鬼弾	遠隔8	8	16	火炎	別途	使用回数□□□
音撃鼓による決め技	近接	10	16	音撃+衝撃	1	使用回数□□□【決め技】74p
-----	---	---	---	---	---	---
-----	---	---	---	---	---	---

カードゲームのプレイヤー

THE
MASQUERADE
STYLE

■魔獣との契約者■

のこり命運

5
点

種族【人間】 命運【0】 職業【ルポライター】 命運【0】

あなたはネットでニュース配信をしているベンチャー企業のアルバイト記者。偶然、取材先で入手したカードデッキが運命を変えた。鏡の中の世界で人を襲う怪物と戦う戦士になったのだ。時折、鏡の世界で自分と同じような姿のやつらを見かける。彼らは味方なのか?それとも...

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)

人間時 3 6

変身時 3 8

ガードベント 2 11

名称	普段	変身	ズンド
肉体	6	8	---
運動	5	10	---
器用	2	2	---
意思	4	4	---
機知	3	3	---
移動力	8	13	---
インシアティブ	3	3	---
追加HP	0	20	37
肉体HP	22	26	26

名称	普段	変身	ズンド
勇気	MS 37	別途	
友情	MS 37	別途	
人間系	MS 38	別途	
礼儀	MS 38	別途	
説得	MS 39	別途	
カードデッキシステム	AC 36	2	
バイザー	AC 36	---	
モンスター契約 (ドラクレッダー79p)	AC 37	4	
アドベントカード アドベント	AC 58	---	

装備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備考
ドラクセイバー	近接	11	13	斬撃	別途	【ソードベント】□□■
ドラクグロー	近接	12	12	斬撃	別途	【ストライクベント】□□■
ファイナルベント	近接	12	23	衝撃	別途	炎を纏ったキック技【決め技】【ファイナルベント】□□■
ドラクブレス	遠隔10	8	8	火炎	別途	【ブラストベント】□□■
ライドシューター	---	---	---	---	---	ジョイント空間移動用57p
-----	---	---	---	---	---	---
-----	---	---	---	---	---	---
-----	---	---	---	---	---	---

命知らずの探偵

THE
MASQUERADE
STYLE
■フリーの探偵■

のこり命運

6
点

種族【人間】 命運【O】 職業【探偵】 命運【O】

昨日まで仲良くしていた友人の様子が、なんだか少しおかしい。それはひょっとすると人間と入れ代わった怪人かもしれない。まあ、思い過ぎだと思ふなら構わない。けど、ふいに不安になったなら、いつでも俺の事務所に来てくれ。依頼を受ければどんな危険な調査も引き受けるぜ。

アクトタイプ

ドラマアクト

レベル 0

活躍力 9枚

防具状態 回避(避け) 回避(受け)

通常 4 3

名称	普段	鬼	---	---
肉体	3	---	---	---
運動	2	---	---	---
器用	5	---	---	---
意思	6	---	---	---
機知	4	---	---	---
移動力	5	---	---	---
インシアティブ	4	---	---	---
追加HP	0	---	---	---
肉体HP	16	---	---	---

名称	普段	鬼	---	---
勇気	MS 37	別途	---	---
友情	MS 37	別途	---	---
人間系	MS 38	別途	---	---
推理	MS 39	別途	---	---
事件知識	MS 38	別途	---	---
最後の1発	MS 42	1	---	---
絶対を守る	MS 42	1	---	---
心理分析	MS 40	1	---	---
協力者	MS 61	1	---	---

装備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備考
ピストル	遠隔8	7	9	衝撃	1	---
-----	---	---	---	---	---	---
-----	---	---	---	---	---	---
-----	---	---	---	---	---	---
-----	---	---	---	---	---	---
-----	---	---	---	---	---	---
-----	---	---	---	---	---	---
-----	---	---	---	---	---	---

鬼の守護神

THE
MASQUERADE
STYLE
■吉野の音撃鍵戦士■

のこり命運

5
点

種族【人間】 命運【O】 職業【猛士/銀/研究者】 命運【O】

あなたは鬼である。代々続く鬼の一族の末裔であるが、普段は猛士で音撃武器などの研究をしている「銀」として活動している。音撃剣の戦士は守りの鬼。必要に応じて拠点防衛の任務にもつく。

アクトタイプ

サポートアクト

レベル 0

活躍力 5枚

防具状態 回避(避け) 回避(受け)

人間時 4 3

変身時 4 3

名称	普段	鬼	---	---
肉体	3	3	---	---
運動	2	2	---	---
器用	4	10	---	---
意思	7	8	---	---
機知	4	4	---	---
移動力	5	5	---	---
インシアティブ	4	4	---	---
追加HP	0	0	---	---
肉体HP	16	46	---	---

名称	普段	鬼	---	---
勇気	MS 37	別途	---	---
友情	MS 37	別途	---	---
人間系	MS 38	別途	---	---
猛士	AC 42	別途	---	---
音撃研究	AC 42	別途	---	---
超人体	MS 46	2	---	---
音撃の心得	AC 44	---	---	---
鬼(音撃剣の戦士)(氷の属性)	AC 43	1	---	---
鬼能力 鬼剣術・包囲陣	AC 46	1	---	---
俺を信じろ	MS 42	1	---	---
九死に一生	MS 43	1	---	---

装備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備考
音撃盤(クロスボウ)	遠隔8	16	8	音撃+刺突	---	---
音撃鍵による決め技	近接	16	8	音撃+刺突	1	相手の移動不可、音撃属性付加(75p参照) □□□
-----	---	---	---	---	---	---
-----	---	---	---	---	---	---
-----	---	---	---	---	---	---
-----	---	---	---	---	---	---
-----	---	---	---	---	---	---
-----	---	---	---	---	---	---

背徳の召喚師

THE
MASQUERADE
STYLE

■BOARDに操られし者■

のこり命運

5
点



種族【人間】 命運【O】 | 職業【刑事】 命運【O】

あなたは過去に犯した罪を暴かれ【BOARD】に脅されている。警察に属している事を利用して、彼らにまずい事柄を隠滅する仕事だ。カードデッキシステムはいざという時に役に立つ。【BOARD】という組織が一体なんなのかもつかめないまま、新たな指示がまたやってくる。

アクトタイプ

ドラマアクト

レベル 0

活躍力 9枚

防具状態 回避(避け) 回避(受け)

人間時 5 3

変身時 5 7

ガードベント 5 11

名称	普段	変身	ズンド
肉体	3	7	---
運動	4	7	---
器用	5	5	---
意思	3	3	---
機知	5	5	---
移動力	7	10	---
インシアティブ	5	5	---
追加HP	0	20	33
肉体HP	16	24	24

名称	普段	変身	ズンド
勇気	MS 37	別途	---
友情	MS 37	別途	---
人間系	MS 38	別途	---
捜査権	MS 61	別途	---
事件知識	MS 38	別途	---
カードデッキシステム	AC 36	2	---
バイザー	AC 36	---	---
独立行動化	AC 38	2	---
モンスター契約 (ボルキャンサー90p)	AC 37	2	---

名称	普段	変身	ズンド
アドベントカード アドベント	AC 58	---	---
アドベントカード ガードベント	AC 60	0.3	---
アドベントカード ナスティベント	AC 60	0.3	---
アドベントカード ストライクベント	AC 61	0.2	---
虚言術	AC 27	1	---
----	---	---	---
----	---	---	---
----	---	---	---
----	---	---	---

装 備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備 考
シザースピンチ	近接	7	11	斬撃	別途	【ストライクベント】
パブルプレス	遠隔5	---	---	特殊	別途	【無視状態】2・【ナスティベント】
----	---	---	---	---	---	---
ライドシューター	---	---	---	---	---	ジョウント空間移動用57p
マイクロテープレコーダー	---	---	---	---	0.1	【その他の装備】
携帯電話	---	---	---	---	0.1	【その他の装備】
----	---	---	---	---	---	---
----	---	---	---	---	---	---

鬼の弟子

THE
MASQUERADE
STYLE

■音撃戦士を目指す「と」■

のこり命運

6
点



種族【人間】 命運【O】 | 職業【猛士「と」】 命運【1】

あなたは家族を魔化魍に殺された。その怒りがあなたに鬼になる事を決意させた。師匠は怒りの感情で鬼になってはいけないというが、あなたにはまだ分からない。様々な知識を学び、一日も早く家族を殺した魔化魍達に復讐をしなくてはならない。

アクトタイプ

サポートアクト

レベル 0

活躍力 10枚

防具状態 回避(避け) 回避(受け)

素人格闘 5 5

名称	普段	変身	ズンド
肉体	5	---	---
運動	3	---	---
器用	5	---	---
意思	2	---	---
機知	5	---	---
移動力	6	---	---
インシアティブ	5	---	---
追加HP	0	---	---
肉体HP	20	---	---

名称	普段	変身	ズンド
勇気	MS 37	別途	---
友情	MS 37	別途	---
人間系	MS 38	別途	---
猛士	AC 42	別途	---
良い耳	AC 27	別途	---
音撃の心得	AC 44	別途	---
未確認生命体知識	MS 38	0.5	---
声援	MS 43	0.5	---
命中支援	MS 43	1	---

名称	普段	変身	ズンド
まだまだ死なない	MS 42	1	---
弱点看破	MS 40	1	---
飛翔型 ディスクアニマル	AC 70	0.5	---
水陸型 ディスクアニマル	AC 71	0.5	---
飛翔型 Bディスクアニマル	AC 72	1	---
----	---	---	---
----	---	---	---
----	---	---	---
----	---	---	---

装 備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備 考
----	---	---	---	---	---	---
----	---	---	---	---	---	---
----	---	---	---	---	---	---
----	---	---	---	---	---	---
----	---	---	---	---	---	---
----	---	---	---	---	---	---
----	---	---	---	---	---	---
----	---	---	---	---	---	---

成長する魂

THE
MASQUERADE
STYLE

■悩み多き少年■

のこり命運

10
点

種族【人間】 命運【0】 職業【学生(生徒)】 命運【0】

あなたは、自分の進路や将来に漠然とした不安を抱えるどこにでもいるような普通の高校生だった。キャンパスへ行った時、その森で「鬼」に出会うまでは。彼は「猛士」に所属している戦士だった。父のいないあなたは彼に面影を感じ、少しずつだが、「猛士」の仕事を手伝いはじめていた。

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)

素人格闘 4 4

----- -- --

----- -- --

名称	普段	---	---	---
肉体	4	---	---	---
運動	4	---	---	---
器用	5	---	---	---
意思	3	---	---	---
機知	4	---	---	---
移動力	7	---	---	---
インシアティブ	4	---	---	---
追加HP	0	---	---	---
肉体HP	18	---	---	---

名称	普段	---	---	---
勇気	MS 37	別途	---	---
友情	MS 37	別途	---	---
人間系	MS 38	別途	---	---
学問	MS 38	別途	---	---
礼儀	MS 38	別途	---	---
噂話	MS 39	0.5	---	---
良い耳	AC 27	0.5	---	---
猛士	AC 42	0.5	---	---
-----	---	---	---	---

装備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備考
素人格闘	近接	1	4	衝撃	---	---
陰陽環	遠隔8	3	8	静+炎	1.5	使用回数□□□
-----	---	---	---	---	---	---
自転車	---	---	---	---	---	68p参照
-----	---	---	---	---	---	---
-----	---	---	---	---	---	---
-----	---	---	---	---	---	---
-----	---	---	---	---	---	---

潜伏する不死戦士

THE
MASQUERADE
STYLE

■アンデッドのバトルファイト参加者■

のこり命運

3
点

種族【アンデッド】 命運【5】 職業【デザイナー・アーティスト】 命運【0】

あなたは太古のバトルファイトにも参加した不死の戦士の一人。現代社会を学んだあなたは、ただ単に正面から相手を倒すだけが必ずしも勝利の方法であるとは限らないと悟った。この世界には怪人達がびこり、脅威となっている様子。まずは人間に協力するふりをして情報を集めよう。

アクトタイプ

サポートアクト

レベル 0

活躍力 4枚

防具状態 回避(避け) 回避(受け)

人間時 7 3

怪人時 12 3

----- -- --

名称	普段	怪人	---	---
肉体	3	3	---	---
運動	3	3	---	---
器用	7	7	---	---
意思	7	7	---	---
機知	12	12	---	---
移動力	5	5	---	---
インシアティブ	12	12	---	---
追加HP	0	0	---	---
肉体HP	56	56	---	---

名称	普段	怪人	---	---
人間体	MS 44	別途	身体武器化(手裏剣)	MS 45 1
オルタライフ	AC 51	別途	完全記憶力	AC 29 1
怪人体	MS 44	別途	マインドコントロール	AC 29 0.5
不死性	AC 29	別途	-----	---
発動要素(フュージョン)	AC 29	別途	-----	---
鋭敏感覚	MS 39	別途	-----	---
徹夜	MS 39	別途	-----	---
射程強化	MS 41	0.5	-----	---
飛行・1	MS 44	2	-----	---

装備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備考
手裏剣	射程10	8	10	斬撃	別途	【身体武器化】
【フュージョン】	---	---	---	---	---	【発動要素】 肉体が追加HP20点回復。セッション1回
-----	---	---	---	---	---	---
-----	---	---	---	---	---	---
-----	---	---	---	---	---	---
-----	---	---	---	---	---	---
-----	---	---	---	---	---	---

名指揮官

THE
MASQUERADE
STYLE

■ZECTの司令塔■

のこり命運

4
点

種族【ワーム】 命運【3】 職業【弁護士】 命運【0】

あなたは普段弁護士として活躍。未確認生命体があらわれれば部下を引き連れて現場へ出動、的確な指示で事態を鎮圧している。部下や同僚からの信頼もあついなあなたが、その正体はワーム（ネティフ）。人類と入れ代わり世界を自分達のものにしようとしていた。

アクティブ

サポートアク

レベル 0

活躍力 6枚

防具状態 回避(避け) 回避(受け)

人間

9

2

怪人

9

2

--

--

名称	普段	怪人	--
肉体	2	2	--
運動	2	2	--
器用	4	9	--
意思	3	3	--
機知	9	9	--
移動力	5	5	--
インシアティブ	9	9	--
追加HP	0	0	--
肉体HP	14	24	--

名称	回数	P	命運
怪人体	MS 44	別途	----
簡易擬態	AC 48	別途	----
クロックアップ	AC 28	別途	----
説得	MS 39	別途	----
礼儀	MS 38	別途	----
登場クロックアップ	AC 29	1	----
ZECT	AC 39	1	----
チームリーダー	AC 39	1	----
トルーパーズ (98p)	AC 39	3	----

装 備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備考
ゼクトガン	遠隔8	8	6	衝撃	--	--
-----	--	--	--	--	--	--
-----	--	--	--	--	--	--
-----	--	--	--	--	--	--
-----	--	--	--	--	--	--
-----	--	--	--	--	--	--
-----	--	--	--	--	--	--
-----	--	--	--	--	--	--

脱走した男

THE
MASQUERADE
STYLE

■逃亡者■

のこり命運

6
点

種族【人間】 命運【0】 職業【犯罪者】 命運【0】

ここまでくればとりえず安心だ。悪いがいつまでも捕まっているわけには行かない。おれにはやらなくてはならない事がある。そもそも、そのために捕まるはめになったのだから。もうこれ以上捜査の進展を待っているわけにはいかない。さあ、準備を再開しよう。

アクティブ

サポートアク

レベル 0

活躍力 9枚

防具状態 回避(避け) 回避(受け)

通常

2

6

達人格闘

3

7

--

--

名称	普段	--	--
肉体	6	--	--
運動	6	--	--
器用	4	--	--
意思	2	--	--
機知	2	--	--
移動力	9	--	--
インシアティブ	7	--	--
追加HP	0	--	--
肉体HP	22	--	--

名称	回数	P	命運
勇気	MS 37	別途	飛び越え
友情	MS 37	別途	----
人間系	MS 38	別途	----
潜入	MS 39	別途	----
脱出	MS 39	別途	----
対人戦闘	MS 41	1	----
拘束破り	MS 42	1	----
精神統一	MS 42	1	----
インシアティブ強化	MS 42	1	----

装 備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備考
達人格闘	近接	7	7	衝撃	2	--
達人格闘(対人)	近接	9	9	衝撃	別途	対人間・【人間体】
-----	--	--	--	--	--	--
-----	--	--	--	--	--	--
-----	--	--	--	--	--	--
-----	--	--	--	--	--	--
-----	--	--	--	--	--	--
-----	--	--	--	--	--	--

ガジェット

ガジェットリストの見方

ガジェットはキャラクターの個性を表すものです。行動回数を消費して使うものや、常時使えるものがあります。また、複数取ることによって使用回数を増やせます。その際、効果は重複しません。ただし複数のキャラクターが同じガジェットを使用した場合、効果は重複します。

リストの見方

ガジェットの名称

【使用回数】

- - 使用回数 3 回
- - 使用回数 2 回
- - 使用回数 1 回
- - 使用制限が原則ない。自動的に効果がある。

オートバイ操縦

＜説明＞あなたはオートバイの操縦が上手い。
＜効果＞あなたが運転する場合、オートバイの《受け》+2《避け》+2の修正を受ける。

【取得条件】【命運】0.5 点消費。
【発動条件】常駐。

【取得条件】

そのガジェットを取得するために必要な条件です。人間以外の種族でないと取得できなかったり、職業や能力値によって制限を受けたりします。【種族】や【職業】で取得した場合免除される。
『【命運】1 点消費』と書かれていれば、取特には【命運】を支払う必要が有ります。【種族】や【職業】で取得した場合は【命運】の消費は免除されます。

【発動条件】

使用するための条件です。
『常駐』とあれば常に効果があることを意味します。
『なし』は記述の無い限り特に制限なく使用できます。
『行動回数 1 回』とあれば、戦闘中は自分の手番の時に行動 1 回として行なうものということになります。

才能のガジェット

アルティメットメイクアップ

＜説明＞究極のメイク技術。性別をとわず、このメイクアップを施された者はとても見た目が美しくなる。
＜効果＞任意 1 体が対象。誘惑、ナンパなど容姿を利用した交渉ごとの判定に+5 個を得られる。効果は 6 時間程度。

【取得条件】【命運】1 点消費。
【発動条件】非戦闘時に 10 分程度。

頂点に立つ男

＜説明＞女性でも構わない。何でもかんでも得意だと自信を持つ能力。
＜効果＞日常的行為（聞き耳や交渉に使用しても良い）の判定ロールには何でも+3 個付けられる。ただし、他の判定ロールを強化するガジェットとは重複して使用できない。

【取得条件】【命運】1 点消費。
【発動条件】任意。

料理の達人

＜説明＞料理をつくる才能。この【ガジェット】が無くても料理を作ることは可能だが、この【ガジェット】を持つ者は「料理の達人」となる。食材に関する知識、料理に関する知識、味覚などは超一流となる。
＜効果＞もし、料理に関する才能を他者と競う場合は、GM の指定した【対抗判定】の判定ダイス（知識についてなら【機知】、調理技術なら【器用】）で判定を行なう。このガジェットを持っていないものは自動的に負ける。

【取得条件】【命運】0.5 点消費。
【発動条件】常駐。

黒包丁・白包丁

＜説明＞料理界に伝わる一対の伝説の包丁。黒、白は表裏一体の関係にあり、運命的に常に戦いあうもの同士が手にすると言われている。もしも、複数人がこの【黒包丁・白包丁】の【ガジェット】の同色の包丁を取得した場合、料理対決で負けた者の包丁は砕け散り、偽物だったことになる。【ガジェット】は失われ、支払った【命運】は次の【準備タイム】に返却される。

＜効果＞この【ガジェット】を持ったものが調理を行うと料理は格段に旨くなる。判定ロールが必要な場合は+5個。【料理の達人】を持つものは、この包丁の真の力を引き出すことが可能。判定は+5個ではなく+8個となる。武器として使用することはできない。

【取得条件】 【命運】1点消費。

【発動条件】 常駐。

パーフェクトハーモニー

＜説明＞あなたが指揮するチーム（最大6人まで）は、あなたと強い信頼関係で結ばれている。

＜効果＞あなたの的確な指示によってあなたを除くチームのメンバーは全員【命中判定】+2個と【回避判定】+2個を獲得する。効果は1戦闘シーン。あなたが居ない場合は効果を失う。対象となるのは「種族」の設定されているPC、NPCのみ（ディスクアニマル等は不可）。チームの定義はGMの許可する範囲の構成員までとする。

【取得条件】 【命運】1.5点消費。

【発動条件】 行動回数1回。

超絶技巧

＜説明＞調理術の究極の技。食材の力を極限まで引き出し、真の美味しさで食べるものの心を虜にする。

＜効果＞この【ガジェット】を使用した料理はとてつもなく美味しい。食べた者は【意思】難易度3の判定に失敗すると美味しすぎるために幻覚を見てしまい、料理を作ったあなたにたいしてきわめて好意的になる。本人が生命の危機に陥らない程度の頼みごとを引き受けてくれたり、質問に答えてくれる。効果は1時間程度。

【取得条件】 【料理の達人】の取得。【命運】1.5点消費。

【発動条件】 料理を作成して相手に食べさせる。

良い耳

＜説明＞優れた音感を持っている。例聞き耳、遠くの音に気づく、雑踏の中で言葉を聞き分ける、絶対音感など。

＜効果＞聴覚を利用した行為の判定に+3個を得る。属性が【音撃】の武器の威力が全て【武器 DP】+1点される。

【取得条件】 【命運】0.5点消費。

【発動条件】 常駐。

虚言術

＜説明＞究極の嘘つき能力。

＜効果＞あなたのウソの説得力は、判定ロールに+5個のボーナスを得る。

【取得条件】 【命運】1点消費。

【発動条件】 任意。

占い

＜説明＞占星術や手相など任意の占い。

＜効果＞GMに対してYES・NOで質問が可能。GMは隠して1ダイスを振り「1」「2」が出た場合は偽りの解答をすること。それ以外は正確に解答。GMは不確定事項の場合、解答を拒否して良い。その場合、使用回数は消費しない。また、同じ意図を持った質問には重複して使用できない。

【取得条件】 【命運】1点消費。

【発動条件】 30分程度。

戦闘のガジェット

完全記憶力



＜説明＞一度見たものは決して忘れない。そのため、1度戦った相手に対しては有利に働く。この[ガジェット]は戦闘を有利にするためのものであり、記憶力を利用して他の判定ロールやストーリーにメリットを与えることはない。

＜効果＞1度戦った相手（同一戦闘シーンにいた相手）に対しては、次回の戦闘シーンから、[回避判定《避け》]の判定が+3個される。

【取得条件】 【命運】1点消費。

【発動条件】 常駐。

クロックアップのガジェット

クロックアップ



＜説明＞この「ガジェット」を持つ者は、全身を「タキオン粒子」のバブルで包むことで、時間の流れから切り離され、一般的な超高速移動を遥かに上回る特殊な移動を可能にする。あまりに早い高速移動の為、まるで周りの空間の時間が止まってしまったかの様に体感し、クロックアップしていない常人からは、あまりの早さに視認することすら不可能。

＜効果＞使用回数を消費する事で、【クロックアップ】は戦闘中の行動順番に割り込んで任意のタイミングで使用を宣言し、本来の自分の1手番(2行動)を直ちに行える(手番が増えるわけではない)。クロックアップ中は【超加速状態 2】として扱う。

【超加速状態 4】は3ラウンド続く。【クロックアップ】は1ラウンドに1回しか使用できない。

■割り込みへの割り込みケース1

誰かが【クロックアップ】を宣言した時にあなたも【クロックアップ】の使用を宣言した場合割り込みが可能。

両者が【先制力】+【超加速状態】(の数値)で、【先制判定】を行なって割り込む順番を決定する。速かった者から順に、割り込み、自分に手番を行う事ができる。

■割り込みへの割り込みケース2

【クロックアップ】以外の【超加速状態】になる【ガジェット】を持つ「未行動」の者も、その【超加速状態】になれる【ガジェット】の使用回数を消費する事で割り込みが試みられる。誰かが【クロックアップ】を宣言した時にケース1の方法で割り込みが可能。

【取得条件】 種族や他の【ガジェット】によって取得可能。

【発動条件】 【超人状態】 【怪人状態】 【装着状態】 のいずれかである。

ハイパークロックアップ



＜説明＞【クロックアップ】よりもさらに速い。

＜効果＞扱いは【クロックアップ】と同様。誰かが【クロックアップ】の使用を宣言した時に自分の【ハイパークロックアップ】を宣言すると、相手の【クロックアップ】より先に手番を得る。また、【ハイパークロックアップ】以外の「割り込み」を無効化する。発動後は【超高速状態 6】が2ラウンド続く。

【取得条件】 【ワーム】(成虫体)である。【クロックアップ】取得。

【命運】 1点を消費。

【発動条件】 【怪人状態】である。任意。

フリーズ



＜説明＞【ハイパークロックアップ】を超える究極の時間制御。

＜効果＞手番の最初に【時間停止状態】を発生する。重複取得不可。

【取得条件】 【ワーム】(成虫体)である。【命運】 2点を消費。

【発動条件】 【怪人状態】である。任意。

クロックアップ視認



＜説明＞【クロックアップ】による高速活動を視認する能力。ただし、視認できるだけ、行動できる訳では無い。

＜効果＞【ハイパークロックアップ】または【フリーズ】を視認することはできない。

【取得条件】 【人間】以外。【命運】 0.2点を消費。

【発動条件】 常駐。

回避クロックアップ



＜説明＞相手の攻撃が命中する直前、クロックアップによって高速回避を行なう。

＜効果＞あなたの【クロックアップ】か【ハイパークロックアップ】の【ガジェット】の使用回数を消費して使う。使用を宣言した自身の【回避判定《逃げ》】1回に+12個する。

【取得条件】 【クロックアップ】か【ハイパークロックアップ】の取得。【命運】 1点消費。

【発動条件】 【回避判定】前。

登場クロックアップ



＜説明＞登場していない戦闘シーンに登場できる。

＜効果＞あなたの【クロックアップ】か【ハイパークロックアップ】の【ガジェット】の使用回数を消費して使う。登場していない戦闘シーンの任意の場所に出現し直ちにクロックアップ中の行動として1手番を行える。以降その手番で行動可能。

【取得条件】 【クロックアップ】か【ハイパークロックアップ】の取得。【命運】 1点消費。

【発動条件】 上記参照。

超常能力のガジェット アンデッド用

不死性

＜説明＞攻撃を受け HP が 0 になっても死ぬことはない。HP が 0 になった時、肉体が欠損していた場合も復活時に修復される。蒸発して跡形も無い場合は、GM の指定する任意の場所に、まるでチリが集まるようにして肉体が再生する。アンデッドを倒した場合、ラウズシステムを持つ者がいないとアンデッドは必ず復活してしまう。GM は参加 PC にラウズシステムの使用者を推奨したり、アンデッドは深手を負ったので年単位で再生することは無いと宣言したり、NPC の BOARD 関係者に倒れているアンデッドを回収させる等の設定上のフォローをしなくてはならない。PC がラスボス役をかって出た場合も同様である。

＜効果＞HP が 0 になった時、「死亡した」が選択できないことを意味する。また、この「ガジェット」を持っていると「肉体 HP」が +15 点される（人間体時も同様）。

【取得条件】 種族「アンデッド」のみ。【命運】 必要なし。
【発動条件】 常駐。

発動要素

下記

＜説明＞アンデッドは HP が 0 になっている時にラウズシステムの使用者が持っている「ラウズカード」に封印される。封印された「ラウズカード」はラウズシステムの使用者が使うラウザーという装置によって特殊効果として使用される。その効果をあらかじめ選んでおくのがこのガジェット。あなた自身もその効果を身につけている。

＜効果＞「ラウズカード表」(62-63p) から任意 1 つの効果を選ぶ。【命運】 が書かれているが、それはラウズシステムの使用者が通常の方法で取得した場合に支払う数値なので無視してよい。ただし、その【命運】の数値によりあなたが能力を使用できる回数が変わる。

【命運】 0.1 点のものは使用回数「■■■■」の常駐として扱う。
【命運】 0.2 点のものは使用回数「□□□」の 3 回として扱う。
【命運】 0.3 点のものは使用回数「□□■」の 2 回として扱う。
【命運】 0.5 点以上のものは使用回数「□■■■」の 1 回として扱う。

ただし、備考に準じ「1 回」とあるものは 1 セッションに 1 回のみの使用となる。

【取得条件】 種族「アンデッド」のみ。【命運】 必要なし。
【発動条件】 上記。

アンデッドの眷属

＜説明＞自分の分身とも言える小型生物を無数に放ち、何かを探させたり誰かを監視したりさせることができる（トンボのアンデッドなら、トンボ型の生物を無数に放てる）。

＜効果＞この行動を行なった後、効果の詳細は GM 判断とするが、基本的には判定ロールによって成功したかどうかが決まるものとする。この眷属自体には特別な戦闘力はなく人間でも撃退可能。

【取得条件】 【上級アンデッド】取得。【命運】 1.5 点消費。
【発動条件】 行動回数 1 回。

上級アンデッド

＜説明＞アンデッドの一部には知性が高く、人間の姿を模してもその力を維持する上級アンデッドが存在する。

＜効果＞追加で能力値合計に +2 点。【擬似人間体】のガジェットを追加で得る。

【取得条件】 種族が「アンデッド」である。【命運】 1 点消費。
【発動条件】 常駐。

マインドコントロール

＜説明＞超能力によって相手の意識を操る力。任意の相手を見つめることで、相手の意識を操ってしまうことが可能。操ることができるのは GM が許可する重要度の低い NPC である。PC の場合はプレイヤーの許可が必要。

＜効果＞【意思】の対抗判定に失敗すると直ちに意識を乗っ取られ、意のままに操られる。操られている時、キャラクターの能力に変化はない。解除するには対象の「肉体 HP」を現在値の 1/2 以下にするまでダメージを与えるか、1 シーンに 1 回の説得（掛かった対象と説得者で【意思】対抗ロール）を試みること。自分で我にかえるためには、再び【意思】の対抗判定で勝利する必要がある。効果時間は最大 24 時間。

【取得条件】 種族「アンデッド」のみ。【命運】 1 点消費。
【発動条件】 なし。

アンデッド感染



＜説明＞あなたが噛み付いたり、爪をたてるとした人間は、あなたをモチーフにした怪人に変質可能。

＜効果＞素手や格闘術による【命中判定】に成功したなら、相手は【肉体】難易度3判定を行ない失敗すると感染する。例えば、あなたがウルフアンデッドならば、感染した相手はオオカミ人間といった姿の怪物となる。怪人化した人間はあなたの命令に従い戦闘する（それ以外はできない）。変質するのは外見だけで、戦闘能力などは元のまま。人間以外の者、PC、GMが指定したNPCに対しては効果が無い。GMが設定しない限り、一度変質したら元に戻ることはない。

【取得条件】 種族「アンデッド」のみ。【命運】1.5点消費。

【発動条件】 行動回数1回。

最後のジョーカー



＜説明＞「アンデッド」の中でも「ジョーカー」は特殊で希少な存在。「バトルファイト」において最後の1人が「ジョーカー」になった場合、【ローチ】と呼ばれる殺戮生物が世界中に発生しあらゆる動植物を滅ぼすと言われている。

＜効果＞「ジョーカー」は「ラウズカード」の【発動要素】「ジョーカー」を持つ「アンデッド」である。あなた以外の「アンデッド」が封印されたなら【簡易 NPC・エネミー】の「ローチ」が際限なく出現し世界を滅ぼす（GMによる演出）。

【取得条件】 「ラウズカード」の【発動要素】「ジョーカー」を持つ種族「アンデッド」のみ。【命運】消費なし。

【発動条件】 常駐。

ワイルド



＜説明＞「ジョーカー」の力を持った「アンデッド」の中でも、さらに希少な存在。

＜効果＞この【ガジェット】を持っている者は【フュージョン】(00p)、【アブゾープ】(00p)、【エボリューション】(00p)のカードを別途取得しラウズすることで、手持ちの全てのラウズカードが活性化し融合状態の【ワイルド】に【最強形態】の【強化変身】をする。ワイルドは現状の能力値に加えて+2点と【肉体HP】+10点を取得する。ラウズできる【発動要素】も同時に最大5枚まで可能となる。所持している武器（任意1つ）も強化され、武器としての威力が【武器命中】+1個、【武器DP】+1点される。

【取得条件】 【命運】1点。【最後のジョーカー】(00p)取得。

【発動条件】 【フュージョン】【アブゾープ】【エボリューション】の使用。行動回数1回。

ワイルドサイクロン



＜説明＞ラウズカード13枚を一斉に空中に放ち、融合させて1枚の「ワイルドカード」を作り出し、それをラウザーで発動する技。強大なエネルギーの帯を放つ。

＜効果＞効果は取得時に下記のどちらかを選ぶ。発動に使用したラウズカードは、その戦闘中使用不能となる。

射程	武器命中	武器DP	属性	備考
近接	+2	+8	光線	【決め技】最終DP×2倍
遠隔 10	+2	+7	光線	【決め技】最終DP×2倍

【取得条件】 【命運】3点。【ワイルド】(00p)取得。

【発動条件】 【フュージョン】【アブゾープ】【エボリューション】+任意10枚の「ラウズカード」の使用。行動回数1回。

フォーティーン



NPC用

HP

240
点

伝説の古代邪神。その正体は「バトルファイト」の勝者がジョーカーだった場合、ジョーカーが装備して世界を滅ぼすために「石盤」が用意した兵器。ジョーカーは胸部に融合。数十 m の巨体である。装備すると能力値、副能力値は全てフォーティーンの数値となり、[ガジェット] はあなたのものも使用可能（能力に影響するものは適用される）。

【取得条件】【命運】消費なし。【最後のジョーカー】(00p)の取得。

【発動条件】「バトルファイト」にジョーカーが勝利した。

【能力値】	【ガジェット】	【長距離化】 ■■■ (AC50p)
肉体08/運動10	【飛行・2】 ■■■ (MS44p)	【長身】 ■■■ (AC50p)
器用06/意思05	【巨体】 ■■■ (AC50p)	【対物攻撃】 ■■■ (AC51p)
機知06	【ラージサイズ】 ■■■ (AC50p)	【追加行動回数】 ■■■ (AC51p)
【副能力値】	【超巨体】 ■■■ (AC50p)	【ダブルバレット】 □□□ (MS41p)
移動力 13	【踏みつぶし】 □□□ (AC50p)	【受け開眼】 ■■■ (MS42p)
先制力 06	【暴れまわり】 □□■ (AC50p)	【避け開眼】 ■■■ (MS42p)
【行動回数】	【巨大攻撃】 □□■ (AC50p)	
3回		

回避名称	避 / 受	備考			
通常	16/21(7)	素早い動きが相手を翻弄する。			
ダイヤシールド□□□	16/30(10)	あらゆる攻撃を防ぐと言う伝説の盾。			
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
スベードソード	近接1	18(6)	25	斬撃	巨大な洋剣。
クローバークラブ	近接1	12(3)	17	衝撃	巨大な棍棒。[スタン判定 3]
ハートサンダー	遠隔20	10(3)	8	電撃	聖杯型電撃発生装置。自分以外全てに攻撃。[転倒判定 2]
滅びの劫火□□■	遠隔25	13(4)	30	火炎	胸部の口から吐き出される全てを焼き付く炎。[炎上判定 4] 対象までの射線上の全てが判定対象。
尻尾の打ち付け	近接1	5(1)	18	衝撃	尻尾による攻撃。[気絶判定 3]

超常能力のガジェット その他

ミラーワールド知覚



＜説明＞異世界である「ミラーワールド」を見られる。
 ＜効果＞「ミラーワールド」(103p) の存在を感知したり、鏡等の反射面を通してミラーワールドの光景を見ることができる。ただし、見るだけで、ミラーワールドへ行くことができるわけではない。

【取得条件】 【人間系】のみ。【命運】0.5点消費。

【発動条件】 常駐。

ミラーワールド適応者



＜説明＞異世界である「ミラーワールド」に侵入できる。
 ＜効果＞「ミラーワールド」(103p) を知覚し、かつ、任意に鏡を通して侵入することができる。ミラーワールドに居られる時間にも制限が無い。

【取得条件】 【人間系】のみ。【命運】2点消費。

【発動条件】 常駐。

ミラーモンスター感応能力



＜説明＞「ミラーワールド」(103p) に生息する「ミラーモンスター」(79p ～) と精神的なリンクを張り、緩やかな支配を行なうことができる。

＜効果＞「攻撃を止めろ」「あいつを攻撃しろ」「止まれ」など簡単な命令を行なうことが可能。対象となるモンスターは未契約の者でも、契約済の者でもかまわない。同一シーン内の任意全てのモンスターが対象。

各モンスターと【意思】の対抗ロールを行い、勝利すると1シーンだけあなたの指示に従う。

【取得条件】 DAのみ。【ミラーワールド適応者】【人間系】取得。
 【命運】4点消費。

【発動条件】 行動回数1回。

BOARDのガジェット

『人類基盤史研究所』通称「BOARD」（ボード）と呼ばれる謎の財団に関わっている者たちの「ガジェット」です。現在、「BOARD」に所属しているか、あるいは以前所属していたということです。

BOARD

＜説明＞一般には知られていない「人類基盤史研究所」と呼ばれる財団の通称（100p）。この「ガジェット」を持っていると言うことは、この財団に所属しているか、以前所属していたことを意味する。世界中から集められた才能がこの研究機関で活動している。
 ＜効果＞「BOARD」に関する知識の判定ロールが行え（通常は行えない）、判定には+3個。[BOARD 装備] が取得可能になる。

【取得条件】 種族が【人間】(MS00p)か【ワーム】(00p)である。

【命運】 1点消費。

【発動条件】 常駐。

アンデッドサーチャー

＜説明＞戦闘行動を活発に行なう活性化した「アンデッド」の発するオルタフォースを検知できる検知システム。[BOARD] 所有の人工衛星がサーチしたオルタフォースの情報を [BOARD] のコンピュータが解析、インターネットを介して職員のパソコンで確認することができる。パソコンには、職員の ID と専用ソフトのインストールが必要。インストールさえすれば、市販のノートパソコンなどでも機能する。

＜効果＞「アンデッド」「ラウズシステム」を識別検知可能。また、【オルタライフ】(51p) を取得している者や超人やグロンギなどオルタフォースを宿した者は感知することが可能（GM 判断）。ただし、その場合、種族を特定することはできない。

【取得条件】 【BOARD】 取得。【命運】 0.5 点消費。

【発動条件】 非戦闘中。

BOARD 装備

下記

＜説明＞「BOARD」と呼ばれる謎の財団が所持している特殊装備。「BOARD」は「石盤」から得たオーバーテクノロジーを使用し、現在の科学では説明のつかない数多くの装置を保持している。そしてこれらのテクノロジーを秘匿し、独占的に使用する。

＜効果＞[BOARD] の「ガジェット」を持っている場合に取得可能。主に BOARD の私兵の装備品である。特に記述の無いものは、[BOARD] の「ガジェット」さえ持っていれば使用は可能。ただし、そのようなテクノロジーをもったまま、「BOARD」を抜けた者を彼らは野放しにはおかず、刺客を差し向けている。

名称+使用回数	射 程	武器命中	武器DP	属性	命運	備考
セーブガン ■■■■	遠隔 8	命中+2	封印判定 1	特殊	1	BOARD はラウズシステムを使用しなくてもアンデッドを封印できる装置を開発している。その実用装備がこの銃である。弾丸の代わりに「ブランクカード」を打ち出して、アンデッドに強制封印を試みるもの。確率は低いが、複数人のチームで一斉に使用するなどの方法が行なわれている。「封印判定」は【意思】の判定ロールで行なう。難易度は 1。
スタングローブ □□□	近接	--	--	電撃	0.5	革手袋のような小型の護身用装置で、接触した相手に高圧電流を流すことができる。[格闘術] に対し【属性】に【電撃】を追加、使用回数を消費すれば、そのダメージに【気絶判定 2】の効果を追加する。

【取得条件】 【BOARD 装備】 上記表の通り【命運】消費、上記参照。

【発動条件】 行動回数 1 回。

BOARD 装備【車両】

下記

＜説明＞「BOARD」が開発した車両。

＜効果＞

名称	移動力	車両HP	乗員	命運	避/受	備考
モビルラウザー（大型）	+ 40	40	2	1	-3/-3	ラウザー機能を有した特殊バイク。ラウズカードをバイクのラウザーに使用することで、操縦者とバイクに対して使用したラウズカードの効果が発動する。詳細は GM 判断。
次世代モビルラウザー（大型）	+ 45	50	2	1.5	-2/-3	ラウザー機能を有した特殊バイク。基本的には「モビルラウザー」と同じ。性能面が向上している。

【取得条件】 【BOARD 装備】と【ラウズシステム】、【車両】か【車両操縦】の取得。上記表の通り【命運】消費。

【発動条件】 常駐。

トライアル

＜説明＞「アンデッド」研究によって得たテクノロジーで作られた疑似アンデッド。この[ガジェット]を持っているということは、あなたは「BOARD」によって作られた存在「トライアル」シリーズの改造実験体であることを意味する。「トライアル」は人造であるため、人間時の姿は架空のもの、あるいは実験体となった人間のものが使用されている。いずれの場合も、「BOARD」への忠誠をプログラムされている。

＜効果＞キャラクターメイキングは種族を「アンデッド」扱いで作成する。全ての[武器命中]+1個、[武器DP]+1点となる。「アンデッド」と異なり、HPを0にしても封印されることは無い。「トライアル」を完全に消滅できるのは「x2」「x3」といった威力が倍加される攻撃によってHPが0になった場合のみ（「戦闘不能」が選択できない）。それ以外の場合は、「アンデッド」同様に自然再生し、時間経過と共に完全に蘇る。詳細は【不死性】（29p）参照。この[ガジェット]を取得すると自動的に【非生物】の[ガジェット]も得られる。

【取得条件】 初期取得、種族「アンデッド」。【BOARD】取得。
【命運】 1点消費。
【発動条件】 常駐。

人造ラズカード

＜説明＞「blankカード」に「オルタフォース」を人工的に詰め込んで作られた「ラズカード」の模造品のセット。

＜効果＞【フュージョン】【アブソープ】【エボリューション】以外の全てのラズカードが1枚ずつ入っている。2枚同時発動まで可能。一度使ったカードは完全に失われ、シーンが変わっても回復しない。回復するのはセッション後である。実際に「アンデッド」が封印されている訳では無いので、「リモート」（62p）によって「アンデッド」を解放することはできない。

【取得条件】 【命運】 2点消費。【BOARD】の取得。
【発動条件】 【ラズシステム】で変身中。行動回数1点消費。

クローン体

＜説明＞あなたはクローン人間である。何らかの実験の為に「BOARD」の技術により作られた存在であり、寿命は数年。定期的に「BOARD」による延命処置を受けなくてはならないため、「BOARD」から離れることはできない。

＜効果＞種族による[能力値割り振り点]が+2点される。

【取得条件】 種族【人間】のみ。【BOARD】の取得。【命運】 1点消費。
【発動条件】 常駐。

メタボリズム治療

＜説明＞「BOARD」の施設にある特殊な治療装置の使用許可。「シュトルクスナー薬」と呼ばれる古代種の水性植物から抽出した成分を使用した水槽に身体を1時間以上浸すことで融合係数を高め戦闘能力を向上する。

＜効果＞戦闘能力が一時的に向上する。【ラズシステム】で変身して戦った場合に効果は発揮される。使用回数を1回消費して、治療を受けるシーンを挟む事で、次の戦闘シーンで【武器命中】に+2個の効果が得られる。ただしその次の戦闘シーンでは効果が切れ副作用から【武器命中】に-2個となる。「BOARD」に所属していなくては使用できない。

【取得条件】 【BOARD】の取得。【命運】 0.5点消費。
【発動条件】 上記参照。

ミラーワールド知識

＜説明＞【BOARD】の中でもミラーワールドを専門に研究していた者たちは、その特殊な世界についての知識を持っている。

＜効果＞ミラーワールド、ミラーモンスターなどの知識について判定ができ（通常は不可）、【判定ダイス】に+3個を追加できる。

【取得条件】 【BOARD】取得。【命運】 0.5点消費
【発動条件】 常駐。

T細胞活性弾

＜説明＞BOARDが開発した対アンデッド用特殊弾。

＜効果＞【オルタライフ】の[ガジェット]を持つものに対して【武器DP】+4点。
適用の対象となるのは属性が【実弾】の遠隔武器任意1つ。

【取得条件】 【BOARD】の取得。【命運】 1点消費。
【発動条件】 常駐。

カードリーダー移植



＜説明＞人間の体にカードリーダーシステムを移植する技術。このカードリーダーで「ラウズカード」を使用すると、封印された「アンデッド」の姿を手に入れることができる。この[ガジェット]を使用すると、「ラウズカード」に封じられていた「アンデッド」として扱われる。ただし、意識だけは本人のままとなる。

＜効果＞PCを「アンデッド」で作成するが、【命運】消費を5点ではなく3.5点で作成できる。ただし、HPOになると確実に[死亡]となる。何らかの事情で別のPCやデータの具体的にあるNPCの「アンデッド」が封印された「ラウズカード」を入手できれば、その「アンデッド」に変身できる。いずれの場合も変身回数はこの[ガジェット]で消費するものとする。もし、倒されると本人は死亡し「アンデッド」は「ラウズカード」へと戻る。任意に変身解除可能。[基本変身]として扱う。

【取得条件】【BOARD】取得。上記参照。【命運】3.5点消費。
【発動条件】行動回数1回。

人造アンデッド



＜説明＞BOARDの実験により複数のアンデッドデータと遺伝子から人工的に作り出されたカードを「謎の石盤」の力でアンデッド化したもの。通常のアンデッドよりも調整されたことで戦闘力が高い。

＜効果＞ゲーム的には、この[ガジェット]を取得している者は「人造アンデッド」として扱い、[武器命中]+1個、[武器DP]+2点の効果を得る。

【取得条件】「アンデッド」である。【命運】1点消費。
【発動条件】常駐。

新造アマダム



＜説明＞BOARDは「石盤」の研究により、遥か太古にグロンギ族が行なったのと同じように、石盤から「霊石（アマダム）」を生成することに成功している。この新造アマダムを外科手術により埋め込んだ人間は「グロンギ族」の特性を獲得する。「グロンギ族」の能力を獲得できるうえに、本物のグロンギ族と異なり、「ゲゲル」に縛られることはない。

＜効果＞ゲーム的には「種族」を「グロンギ族」として作成し運用する。ただし、種族によって取得する[ガジェット]から[グロンギ語]は除外される。

【取得条件】【命運】1点消費。上記参照。【BOARD】の取得。
【発動条件】常駐。

アンデッド合成



NPC用

＜説明＞「BOARD」はアンデッド2体を融合させ、強力なアンデッドをつくり出す実験をしている。もう1体のアンデッドを用意し、それを合成する。

＜効果＞[肉体HP]は2体の合計値を使用。能力値、移動力、先制力は、どちらか1体のものをまとめて使用する。GMは個別にキャラメイクされた「アンデッド」を2体利用して作成するか、アーキタイプや簡易NPCを活用してもよい。[ガジェット][アクトカード]は2体のもの全てが使用できる。また、行動回数が+1回される。

【取得条件】種族「アンデッド」。【BOARD】の取得。【命運】3点消費。
【発動条件】常駐。

ラウズシステムのガジェット

『人類基盤史研究所』通称「BOARD」（ボード）が開発した強化服で、カテゴリ A と分類される「アンデッド」を封印したカードをエネルギー源としています。強大な「オルタフォース」を持つアンデッドをエネルギー源にしているため極めて強力ですが、それゆえに副作用など危険な側面も持っていると言われています。

ラウズシステム

＜説明＞「ラウズシステム」の中核をになうベルト状の変身装置「ラウズバックル」を装着し「ターンアップ」あるいは「オープンアップ」という形式で変身を行う（ガジェット取得時にどちらかをプレイヤーが選択する）。

いずれの形式も装置から解放された一畳程度のカード状をしたエネルギー壁「ジョイント空間」を前方に展開、そこを通過することで、空間内に収納されていた強化服を身に付け変身することができる。変身後は、「ラウザー」が装備される。

＜効果＞この【ガジェット】を取得すると【ラウザー】(00p)、「カテゴリ A」のアンデッドが封印された「チェンジ」を【ラウズカード表】(00p) から 1 枚、自動取得する。

変身後の外見のモチーフとなるカテゴリ A のアンデッドを設定すること。（例・サソリをモチーフにしたライダーへ変身するので、カテゴリ A のアンデッドは「スコーピオンアンデッド」と設定した）能力に影響はないので任意に決めてよい。

変身すると能力値が上昇追加される。【種族】の【能力値割り振り点】を 18 点として再設定、【追加 HP】+ 20 点を取得。この装備による変身は【装着状態】の【基本変身】。として扱う。

■ターンアップタイプ

PC の正面の隣接マスに「ジョイント空間」が出現するのでそのマスへ移動することで変身。「ジョイント空間」の出現したマスに居たキャラクターは反発エネルギーにより後方へ吹き飛ばされ隣接マスへと強制的に移動させられる。「ターンアップ」は「ジョイント空間」を出現させる。「ジョイント空間」を出現させたマスへ移動（移動力に関わらず 1 マス）する必要がある（ここまで 1 行動）。

■オープンアップタイプ

「オープンアップ」は展開した「ジョイント空間」が正面から自動的に装着者の場所へ戻って来ることで変身が完了。「オープンアップ」の場合は装着者のマスが対象となるため、この時、縛られている等の物理的な拘束（拘束状態）を受けていれば、それは空間の出現により撃ち破られ、強制的に無力化する。「オープンアップ」は変身までを 1 行動で完了する。

※ 変身時に前方に展開する「ジョイント空間」は、前方に壁等がある場合も演出的には前方に出現する。壁を破壊したりはしない。ターンアップの場合、前方が壁なら移動できないが、変身時に必要な行動回数を消費することで変身できる（変身せず空間を出現させるだけでも使用回数を使う）。演出的には前方に出現した空間が壁ではじかれて戻ってきて変身するなどの解釈とする。

【取得条件】 【BOARD】の取得。【命運】2 点消費。

【発動条件】 行動回数1回。本文参照。

次世代型ラウズシステム

＜説明＞全てのアンデッドが封印されている環境を想定して「BOARD」が開発した新型「ラウズシステム」。アンデッドを使用しない人造ラウズカードをコアに作動するオープンアップタイプの変身装置。

＜効果＞通常のラウズカードではなく、人造ラウズカード「マイティ」(63p) が使用可能。もちろん通常のラウズカードも取得すれば使用可能。ゲーム的には、このガジェットを持っていれば、変身時に自動的にこの次世代の強化服に変身できるものとして扱う。現状の能力値に加えて+ 2 点を追加でき、【追加 HP】10 点を取得できる。ただし、【ラウズアブゾーパー】が使用できなくなる。

【取得条件】 【ラウズシステム】（オープンアップ式のみ）の取得。【命運】1点消費。

【発動条件】 常駐。

ラウザー

＜説明＞「ラウザー」(覚醒機)と呼ばれる装置で、変身すると強化服が装備される。

＜効果＞

■ラウザーの設定

「ラウザー」はそれ自体が武器としても機能する。[ガジェット]取得時に任意の[中世武器](MS66p-67p)か[小火器](MS66p)と同じ能力が設定可能。その場合、その武器を取得するのに必要な【命運】が必要。武器にしないなら【命運】は必要無い。その場合、外見は原典の「ブレイラウザー」のような装置風、あるいは装身具風となる。

■ラウザーで変身する

変身についての説明と変身の使用回数は【ラウズシステム】の[ガジェット]を参照(00p)。

■ラウズカードを取得する

「ラウズカード」を使うには別途【命運】を支払って取得しなくてはならない。【ラウズカード表】の[ガジェット]を参照(00p)。

■ラウザーを使用する

「ラウズカード」を「ラウザー」にセットすることで、その力を引出し、装着者に付与することができる。この行為を「ラウズする」と呼ぶ。引きだせる力は、使用した「ラウズカード」の【発動要素】に準じる。特に記述が無ければ1回のラウズで1度だけ効果を発揮する。ラウズに必要な行動回数は1回だが、攻撃に使用する場合、「ラウズする」+「1 攻撃」を1行動で行える。

■ラウズカードの使用制限

1ラウンドに2回ラウズする事はできない。

カードは1回で同時に3枚まで発動できる。

1度使用したカードは同一戦闘中は再度使用できない。

細かい使用条件は【ラウズカードのガジェット】(00p)を参照。

例・「スラッシュ」+「サンダー」+「ジェミニ」のカードを一度にラウズし、その効果を適用した攻撃を1回行なった。これで1行動が終了となる。このラウンドに別のカードであったとしてもラウズする事はできない。

■ラウズカードの【決め技】化

「ラウズカード」は同時に3枚以上発動した場合、【決め技】として扱う。

【取得条件】 【ラウズシステム】の取得。【命運】上記参照。

【発動条件】 行動回数1回(上記参照)。

ラウズアブゾーパー

＜説明＞左の腕手に装備する強化変身装置。

＜効果＞【ラウズシステム】(33p)で変身した者をさらに強化する。外見が変化し、基本能力として【飛行・1】(MS44p)の効果を得る。【強化変身】は2種類あり、条件を満たせばどちらの強化変身へも変身が可能。どちらのフォームも変身は1戦闘中継続する。

【ラウズアブゾーパー】は同時に複数使用することはできない。また、以下で説明する「ジャックフォーム」と「キングフォーム」を重ねて発動することもできない。

■ジャックフォーム

2つあるスロットにラウズカードの【フュージョン】(62p)と【アブゾープ】(62p)を使用すると外見の形状が変化し翼状の飛行機関が形成される(【飛行・1】扱い)。現状の能力値に加えて+3点を追加でき、【追加HP】10点を取得できる。所持している【ラウザー】も強化され、武器としての威力が【武器命中】+1個、【武器DP】+1点される。ラウズできるラウズカードの枚数も同時に4枚まで可能となる。

■キングフォーム

ラウズカードの【アブゾープ】と【エボリューション】(62p)を使用すると、所持している全てのラウズカードが覚醒し融合状態となって、金色に輝く西洋甲冑のような姿へと【強化変身】する。現状の能力値に加えて+6点を追加でき、【追加HP】20点を取得できる。ラウズできるラウズカードの上限も5枚までとなる。所持している【ラウザー】とは別に強力なラウザーが1つ追加される。追加のベースとなる武器は所持していたものと同じだが、武器としての威力が【武器命中】+2個、【武器DP】+4点されている。「キングフォーム」は【ラウズアブゾーパー】の設計外の変身であるため未知の要素が強く、一説には人体のアンデッド化を招くと言われているが、ゲーム上ではどちらのフォームでも、上記の特典が得られること以外は通常通りに運用して良い。【最強形態】。

【取得条件】 BAのみ。【ラウザー】の取得。【命運】1点消費。

【発動条件】 行動回数1回。

ジャックフォーム【フュージョン】【アブゾープ】の使用。

キングフォーム【アブゾープ】【エボリューション】の使用。

ラウズカードのガジェット

ラウズカード表

下記

<説明>

■ラウズカードの種類

「ジョウント空間」を半永久的に維持するカード型の封印器が「ラウズカード」。ラウズカードは状態により呼び名が異なる。下記の2種類がある。

●ブランクカード

「アンデッド」が封印されていないカード。このガジェットを取得すると自動的に得られる（演出上のもので枚数などに制限はない）。

●ベスタカード

アンデッドが封印された状態のカード。【ラウズカード表】から【命運】を支払って取得する。

<効果>

■「ラウズカード」の運用法

2種類のケースについて説明する。1つは「ラウズシステム」の使用者。もう1つは、「アンデッド」での運用法。

【ラウズカード表】の「発動要素 名称」が、それぞれ「ラウズカード」である。

●「ラウズシステム」の使用者の場合

この【ガジェット】を取得すると、変身用のカードとして「カテゴリ-A」のアンデッドが封印された「チェンジ」を1枚、自動的に得られる。それ以外のカードは別途【命運】を支払って【ラウズカード表】から取得すること。セッション中にアンデッドを封印すれば【命運】を支払わずに使用可能な「ラウズカード」を得られる。

●アンデッドを封印する

戦闘不能状態の「アンデッド」にブランクカードを投げ付けると「アンデッド」の体をカードが吸収し封印する。ゲーム的にはHPOになった「アンデッド」に隣接して1行動使ってブランクカードを使用

すると宣言する事で封印可能。以降、「ラウズカード」としてラウズすることができる。この方法で取得したカードの「発動要素」は【命運】を支払わなくても使用可能。

この封印機能は【オルタライフ】の【ガジェット】を持つものに対して使用可能であるため、「アンデッド」以外に「ミラーモンスター」「魔化魍」などにも封印が行える。「発動要素」を持っていないものは、封印時にどの「発動要素」を持っていることにするかGMが指定する。後での「発動要素」の変更は不可。

●「アンデッド」の場合

「アンデッド」はキャラクターメイキング時にこの【ラウズカード表】から「発動要素」を任意ひとつ取得しなくてはならない。ただし、下記の表に書かれた【命運】は支払う必要は無い。また、アンデッド自身がカードを持っているわけではない。他者の持つ「ラウズカード」に封印された場合、そのカードが下記の効果を持つ。「アンデッド」としての使用方法は【発動要素】(00p)を参照。

■下記の記述に付いて

【x 重】=複数のカードを同時発動する場合、効果が変更され+DP2の効果となる。

【1 回】=1セッションで1回のみ。

■ラウズカードの取特について

同じ「ラウズカード」は重複して取得できない。セッション中に封印した「アンデッド」が同一効果の【発動要素】を持っていた場合、どちらか一方は破棄される（GM判断）。

発動要素 名称	ラウズシステム		アンデッド		備考
	命運	使用回数	使用回数	使用回数	
フュージョン	1	□■■■	□■■■	□■■■	【x 重】「カテゴリ-J」と呼ばれるアンデッドであることを意味する。融合する力を高める働きがあり、ラウズすると自分の負傷した傷を癒す。[肉体 HP] か [追加 HP] を 20 点回復する。
アブゾープ	1	□■■■	□■■■	□■■■	【x 重】「カテゴリ-Q」と呼ばれるアンデッドであることを意味する。ラウズすると全身をエネルギーの膜が包み、1度だけ相手の攻撃によるダメージを吸収 1/2 に軽減する。使用は、自分の《受け》宣言時か、相手の【命中判定】成功後に行ってもよい。
エボリューション	2	□■■■	□■■■	□■■■	【x 重】「カテゴリ-K」と呼ばれるアンデッドであることを意味する。進化を促す力があり、ラウズすると1戦闘中、【武器命中】+2 個、【防具回避】+1 個する。
リモート	2	□■■■	□■■■	□■■■	【x 重】手持ちのラウズカードからアンデッドを一度に 3 枚まで解放できる。解放されたアンデッドの思考力は単純化され、使い手の指示で行動する。効果は 1 戦闘中。リモートで解放している間、そのアンデッドのカードは使用できない。解放されたアンデッドは出現した次の手番から行動可能。【先制力】はあなたと同じ数値で扱う。再封印する場合、1 体につき 1 行動使ってカードに戻るよう指示すること。その場合、通常の封印のように隣接しなくても良い。使用回数は 1 話に 1 回のみ。HP が 0 になると、通常のアンデッドと同じく封印可能状態になり、別の者が封印することも可能。解放されたアンデッドの行動は【行動共有ルール】(MS00p)で扱う。 解放するアンデッドが、具体的なデータのある NPC や PC だった場合はそのキャラクターデータを使用するが、キャラクターメイキング時に取得したラウズカードに封印されたアンデッドにはデータがない。そのため代用として、「簡易 NPC・エネミー」(00p)の「アンデッド」を使用する。
リターン	0.5	□■■■	□■■■	□■■■	【x 重】【コンファインメント】の効果は宣言された時に使用することで無効化を解除できる。【コンファインメント】は消費され無効化は起きない。この使用は通常の行動手番とは別に行える。そして本来あなたが行なおうとしていた行動は実行される。【リターン】に対して【コンファインメント】の効果を使うことはできない。
ジョーカー	0.5	□■■■	■■■■	■■■■	【x 重】【ラウズシステム】の様にアンデッドを封印する能力がある。封印したアンデッドをラウズして使用することができる（同時に 3 枚まで）。また、【ラウズシステム】変身している場合と同様に扱う。 【命運】を別途支払って「ラウズカード」が取得可能。

【取得条件】 【命運】消費、上記参照。

【発動条件】 【ラウザー】(34p)を参照。「アンデッド」としての使用方法は【発動要素】(00p)を参照。

ラウズカード表

下記

発動要素 名称	ラウズシステム		アンデッド		備考
	命運	使用回数	使用回数	使用回数	
チェンジ	-	-	-	-	「×重」[カテゴリー A]と呼ばれるアンデッドであることを意味する。この効果のアンデッドが入手できないと「ラウズシステム」は機能しない。通常は[ガジェット]の【ラウズシステム】を取得すると「チェンジ」のカードは自動取得（すでに入手しているという設定）。
スラッシュ	0.2	■■■	□□□	□□□	切れ味が増す。1 攻撃のみ「斬撃」属性の武器のダメージを+3 点する。
ビート	0.2	■■■	□□□	□□□	腕力が高まる。1 攻撃のみ「衝撃」属性の近接武器のダメージを+3 点する。
タックル	0.2	■■■	□□□	□□□	体当たりや突撃を行なう攻撃方法のダメージを1 攻撃のみ+3 点する。
キック	0.2	■■■	□□□	□□□	キックの威力をアップ。1 攻撃のみ「格闘術」のダメージを+4 点する。
サンダー	0.1	■■■	■■■	■■■	稲妻をまとう。[電撃]の属性が追加。1 攻撃のみダメージを+2 点する。
メタル	0.1	[1 回]	■■■	■■■	「×重」体が硬質化し、追加 HP が+20 される。何度発動しても、さらに追加されることは無い。
マグネット	0.1	■■■	□□□	□□□	磁力で相手を引き寄せ行動を困難にする。1 攻撃のみ攻撃に[拘束判定 2]を付与。
マッハ	1	[1 回]	■■■	■■■	2 ラウンド[超加速状態 2]となる。
タイム	1	[1 回]	■■■	■■■	1 手番[時間停止状態]にできる。
スピリット	0.1	■■■	■■■	■■■	「×重」外見を人間に偽装する。効果は解除するまで継続。レントゲン撮影や MRI 検査をすれば見破られるし、血液の色を変えたりもできない。
チョップ	0.1	■■■	■■■	■■■	手刀の威力をアップ。「格闘術」のダメージを1 攻撃のみ+3 点する。
フロート	0.1	■■■	■■■	■■■	1 戦闘中、使用者は[飛行・1]となる。もしくは1 攻撃だけ近接・遠隔問わずダメージを+2 点する。
ドリル	0.1	■■■	■■■	■■■	貫通力が高まる。「格闘術」か[刺突]属性の武器の1 攻撃のみ攻撃に[貫通判定 1]を付与。
トルネード	0.1	■■■	■■■	■■■	嵐をまとう。[旋風]の属性が追加。ダメージを1 攻撃のみ+2 点する。
ブラント	0.1	■■■	■■■	■■■	1 攻撃のみ、触手を伸ばして相手を捕まえる効果が攻撃に付与される。[拘束判定 2]を付与。
リフレクト	0.1	■■■	■■■	■■■	戦闘中の任意 1 回だけ、[光波]属性のダメージを1/2 点にする。[決め技][トドメ技]には無効。
リカバー	0.3	■■■	□□□	□□□	エネルギーを回復する。肉体 HP10 点回復。
シャッフル	1	■■■	■■■	■■■	「×重」手持ちの全ての[アクトカード]を全 PC が左隣と交換。活躍力を越える場合は活躍力の枚数までカードを破棄すること。
バレット	0.1	■■■	■■■	■■■	実体弾の弾丸を使用した遠隔武器のダメージを高める。ダメージに+3 点。
アッパー	0.1	■■■	■■■	■■■	アッパーカットの威力をアップ。「格闘術」のダメージを1 攻撃のみ+1 点、[気絶判定 2]を付与。
ラビット	0.1	■■■	■■■	■■■	遠隔武器の速射率を高め、威力を強化。ダメージに1 攻撃のみ+3 点。
ドロップ	0.1	■■■	■■■	■■■	回転蹴りの威力をアップ。「格闘術」のダメージを1 攻撃のみ+2 点、[転倒判定 2]を付与。
ファイア	0.1	■■■	■■■	■■■	炎をまとう。[火炎]の属性が追加。ダメージを1 攻撃のみ+2、[炎上判定 2]を付与。
ロック	0.1	[1 回]	■■■	■■■	「×重」身体を硬化させる。《受け》宣言時宣言時になると発動。1 回だけ《受け》+4 個。
ジェミニ	0.5	■■■	■■■	■■■	命中判定時に使用。分身が出現し、1 攻撃のみ攻撃の命中率を上げる。命中判定で失敗したダイスを振り直し、成功したら判定に足せる。
シーフ	0.3	■■■	□□□	□□□	「×重」1 シーンだけ、人間の外見に化けるか、姿を消す（隠れる判定に+4）。
スコープ	0.1	■■■	■■■	■■■	「×重」特殊感覚を獲得。暗闇が見える暗視効果 1 シーン。追跡の判定+4 の効果がある。
スタンプ	0.1	■■■	■■■	■■■	貫通力が高まる。[刺突]属性の近接武器のダメージを1 攻撃のみ+3 点する。
スクリュー	0.1	■■■	■■■	■■■	攻撃に回転力を加える。近接・遠隔どちらかのダメージに1 攻撃のみ+2 点する。
ラッシュ	0.3	■■■	□□□	□□□	刺突攻撃を高速化。1 回のみ[刺突]属性の近接武器の[命中判定]で失敗した個を再度振り直せる。
ブリザード	0.1	■■■	■■■	■■■	冷気をまとう。[冷氣]の属性が追加。ダメージを1 攻撃のみ+1 点、[拘束判定 2]を付与。
ジェル	0.1	■■■	■■■	■■■	物質を液化させる。1 攻撃のみ[溶解判定 2]を付与する。
ポイズン	0.1	■■■	■■■	■■■	攻撃に毒の効果を付与する。1 攻撃のみ[毒判定 2]を付与。
スモッグ	0.2	■■■	■■■	■■■	「×重」煙幕を出す。《避け》宣言時になると発動。1 回の[回避判定]のダイスに+3 個。
バイト	0.2	■■■	■■■	■■■	切断力が高まる。「格闘術」か[斬撃]属性の武器のダメージを1 攻撃のみ+3 点する。

【取得条件】 【命運】消費、上記参照。

【発動条件】 【ラウザー】(34p)を参照。「アンデッド」としての使用方法は【発動要素】(00p)を参照。

ラウズカード表

下記

発動要素 名称	命運	備考
マイティ	1	「×重」[1 回]次世代型ラウズシステムのみ使用できる人造のラウズカード。ラウズすることで[決め技]を発動可能。攻撃方法は[遠隔]か[近接]を取得時に決定し変更不可。[射程]近接/遠隔 8[属性]斬撃、衝撃、刺突の任意 1つ[武器命中]+3 個[武器 DP]+9 点。このカードは【人造ラウズカード】の[ガジェット]では取得できない。

【取得条件】 【次世代型ラウズシステム】(33p)の取得。【命運】消費、上記参照。

【発動条件】 【ラウザー】(34p)を参照。

カードデッキシステムのガジェット

『人類基盤史研究所』通称「BOARD (ボード)」(100p)が開発した強化服の1つ。「カードデッキシステム」は「ラウズシステム」開発の過程で生まれた言わば副産物です。「ラウズシステム」の様にアンデッドをエネルギー源として封印するのではなく、「ミラーワールド」(00p)のモンスターと契約して力を得るのがこのシステムの特徴です。

また、通常では知覚することもできない「ミラーワールド」へ、数分間ですが入ることを可能にしました。「カードデッキシステム」は「BOARD」の一部の研究者が外部に持ち出した過去の経緯があるため、少数個の「カードデッキ」が世間を渡り歩いています。そのためPCが「BOARD」に所属していなくても「カードデッキシステム」を持っている場合もあります。「アンデッド」を封印して使用する「ラウズシステム」と異なり、契約したモンスターは活動可能なため、PCが彼らの餌であるオルタフォースを与えなければならず、餌を与えなければ契約者であっても命を狙われることになります。この場合の「オルタフォース」とは人間や他の生命体を指します。

カードデッキシステム



<説明> このガジェットは変身装置である「カードデッキ」とベルト状の装置「Vバックル」を得られるが、単体では機能しない。
【モンスター契約】 **【アドベントカード】** **【ライドシューター】** **【バイザー】**を自動取得する。詳しいルールについては(04p)を参照。
 変身は変身装置「カードデッキ」を鏡にかざして自分を映すことで、その像に「ジョウント空間」を展開し、ベルト状の装置「Vバックル」を出現させる。それに「カードデッキ」をセットすることで変身が可能。

<効果> 変身すると【種族】の【能力値割り振り点】を17点として再計算する。【追加HP】+30点を得られる【装着状態】の【基本変身】。あなたが望むならば、変身時に行動回数を消費せず、【アドベントカード】を1つ使用する事ができる。また、「バイザー」も装備される。変身するとミラーワールドで数分間活動可能となる(詳細はGM判断)。「カードデッキ」を持つことで【ミラーワールド知覚】のガジェット(30p)と同じ効果が得られる。この【ガジェット】を取得すると専用車輛「ライドシューター」(57p)1台を自動取得する。

■ブランク体

【モンスター契約】を取得しなかった場合、【ブランク体】となる。「ブランク体」の場合外見は特徴のない黒い姿であり、能力値や追加HPの上昇は無い。こちらも【装着状態】の【基本変身】として扱う。

■カードデッキの破壊

PCのHPが0になると【意思】の難易度2で判定し、失敗するとカードデッキは壊れる。デッキが破壊されると変身は解除され、契約が破棄されてモンスターに襲われる。

【取得条件】 【人間】のみ。【命運】2点消費。

【発動条件】 行動回数1回。本文参照。

バイザー



<説明> 「バイザー」とは「カードデッキ」が生成するカード状の発動プログラム「アドベントカード」を発動させる装置。「アドベントカード」は「ラウズカード」と異なり、対象を封印したものではない。対象と契約を結ぶことで、対象である「ミラーモンスター」の身体能力を写し取ったカードから、その能力の一部を発動させる力を得る。このカードを専用の【バイザー】にセットすることで契約しているモンスターの能力を発動可能。【バイザー】にセットすることを「ベントイン」と呼ぶ。【ラウズシステム】の様に同時に複数のカードを発動することはできない。別の行動で発動し併用することは可能。

<効果> カードの使用回数は、「バイザー」ではなく、各カードに設定されている。使用する毎にそれらをカウントしていくこと。

「バイザー」はそれ自体が武器としても機能する設定も可能。任意の【中世武器】(MS66p-67p)か【小火器】(MS66p)と同じ能力を設定できる。その場合、その武器を取得するのに必要な【命運】が必要。武器にしないなら【命運】は必要無い。その場合、外見は原典の『龍騎』の「ドラグバイザー」のような装身具風となる。

【取得条件】 他の【ガジェット】で自動取得。

【発動条件】 カードデッキシステム使用時。

モンスター契約

＜説明＞契約するモンスターは基本的に1人1体である。キャラメイク時に「簡易NPC・エネミー」(79p～)のミラーモンスターから任意のものを選び、指定されている「必要命運」を支払って契約する。

＜効果＞契約可能な対象は基本的に「ミラーモンスター」だが、【オルタライフ】の【ガジェット】を持つものに対して使用可能であるため、「アンデッド」や「魔化魍」にも行える。GMが許可するならば、モンスターとの契約をせず「ブランク体」のままセッションを始め、途中で契約することにしても良い。

契約したモンスターは変身時の姿のデザインモチーフとなる。規則的には省略しているが、「カードデッキシステム」は始め「シール」という「アドベントカード」で封印されている。「シール」のカードはミラーモンスターを寄せつけない効果があるが、あなたが「カードデッキシステム」の使用を決意すると、その時点で「シール」は「コントラクト」というモンスターとの契約用カードに変化する。

【取得条件】他の【ガジェット】で自動取得。

【発動条件】上記参照。

フレーバー化

＜説明＞契約したモンスターをただの演動的なキャラクターとして扱う。

＜効果＞代わりに、モンスターとの契約時に必要な「必要命運」が-2点される(最低1点)。フレーバー化したモンスターは「アドベント」で呼び出してもコマとして戦闘に参加することはできない。ただし、「ストライクベント」や「ナスティベント」などカードの作用で効果を発動することは可能。

【取得条件】【カードデッキシステム】の取得。【命運】消費なし。

【発動条件】常駐。

アドベントカード

＜説明＞発動させることで力を発揮する特殊なカード。

＜効果＞【カードデッキシステム】を取得した時点では「アドベントカード表」の【命運】の欄が「-」になっているカードを自動的に取得している。さらに「アドベントカード表」(58p～)の中から【命運】を支払って追加のカードを取得可能。ただし、【アドベントカード】は同じカードを重複して取得できない。【アドベントカード】は個別に使用回数が設定されている。

【アドベントカード】には2種類のタイプがある。1つは契約していれば誰でも使用できる【共通カード】。もう1つはモンスターによって使用の可否がある【専用カード】。「アドベントカード表」と合わせて契約したモンスターの能力も確認すること。

【取得条件】他の【ガジェット】で自動取得。

【発動条件】表参照。

サバイブカード

＜説明＞変身状態をさらに強化する強力なカード。使用すると全身を「炎」「風」といった任意の属性をモチーフとしたエフェクトが包み、変身した外見やバイザーもより勇ましいものに姿を変える。

＜効果＞【カードデッキシステム】での変身状態から、能力値がさらに合計+4点上昇し、【追加HP】が+20点する。また、所持しているアドベントカードの使用回数は全て回復する。全ての攻撃に【武器命中】+2点、【武器DP】+2点が追加され、もとの属性に加えて大属性の中から任意1つが追加される(例：炎のサバイブカードなら「火炎」)。【ファイナルベント】使用時の【決め技】の【武器DP】+2点追加。

もし、契約モンスターに「進化体」が存在する場合は【命運】を消費せず契約モンスターがサバイブ中のみ進化体に変更される。契約モンスターが複数いる場合は、取得時に任意一体を対象として決定する。変更は不可。

契約者達の間では一般的にサバイブカードを使用している者を「○○サバイブ」と【装着状態】時の名前の後にサバイブをつけて呼称する。【最強形態】の【強化変身】として扱う。例・原典『龍騎』では龍騎は「龍騎サバイブ」と呼ばれる。

【取得条件】BAのみ。【カードデッキシステム】の取得。【命運】1.5消費。

【発動条件】【カードデッキシステム】で変身中。行動回数1回。

追加コントラクトカード

<説明>モンスターとの契約を追加できる。
<効果>このカード1枚で1体を追加契約可能。セッション中、契約者が死亡したモンスターと契約する場合、必要命運が-2点（最低1点）される。
例・主人を失った「必要命運」3点のモンスターと再契約する場合、「必要命運」3点から-2点した合計1点が必要となる。

【取得条件】【カードデッキシステム】の取得。【命運】上記参照。
【発動条件】非戦闘中。

独立行動化

<説明>契約したモンスターは独自に行動する。
<効果>契約したモンスターは通常、【行動共有ルール】で操作するが、この【ガジェット】を取得した場合、取得時に決定した任意のモンスター1体を、独立した行動回数（もともとの数値）を適用して運用できる。【先制判定】も契約者とは別で振る。

【取得条件】【カードデッキシステム】の取得。【命運】2点消費。
【発動条件】常駐。

ライドシューター

<説明>カードデッキシステム使用者は、変身中は任意の鏡に「ジョイント空間」を展開し、異世界である「ミラーワールド」へ移動できる。「現実世界」と「ミラーワールド」のあいだには「ジョイント空間」が広がっている。そこに「ミラーワールド」での移動手段として「ライドシューター」というバイクのような乗物が用意されている。
「ライドシューター」は「ミラーワールド」とを結ぶ「ジョイント空間」につねに置かれているため持ち運んだりする必要はない。
<効果>ゲームとしてはフレイバー的な乗り物。

名称	移動力	車両HP	乗員	命運	避/受
ライドシューター	30	40	1	-	-3/-2

【取得条件】【カードデッキシステム】の取得。【命運】消費なし。
【発動条件】上記参照。

アドベントカード

【ガジェット】の【カードデッキシステム】を使用する者は、「アドベントカード」を使用することができます。効果は、カードと契約したモンスターによって異なるため注意が必要です。以下は、全てのカードリストです。取特には【命運】の欄に書かれている数の【命運】の消費が必要です。「-」のものは自動的に取得しています。全てのカードは1枚ずつしか取得することはできません。

アドベントカード表

下記

装備 アドベントカード [共通カード]

契約したモンスターの能力に関わらず、使用可能なカード。「-」のものは、【カードデッキシステム】と【バイザー】を持っていれば、自動的に取得しているカード。

名称+使用回数	命運	備考
アドベント □□■	-	契約しているミラーモンスターを召喚できる(複数のモンスターを持っているなら、同時に3体まで)使用するとただちにモンスターは召喚され、召喚者の隣接するマス(の任意1箇所)に配置される(隣接マスが埋まっていれば召喚できない)。召喚されたモンスターは直ちに行動可能となる。[行動共有ルール]でPCと共有する。召喚したモンスターの負傷は[準備タイム]に[HPの回復]のルールどおり回復可能。召喚したモンスターを退去させる場合、1行動を必要とする。 【発動条件】 行動回数1回。
アクセラベント □■■	1	使用すると瞬間的に高速で行動できるようになる。[超加速状態 4] 2ラウンド継続する。 【発動条件】 行動回数1回。
コピーベント □■■	0.5	肉眼で視認した同一シーン内の任意1つの武器を複製し装備できる。同時に使用方法も理解できる。ただし、対象となるものは「物体であること」「戦闘シーンにある物」「手持ちの武器」の条件を満たしていなくてはならない。また、GMが指定する特殊な武器や武器ではないもの、武器以外の機能が付いているもの(ラウザーなど)、[身体武器化]などで身体と一体化している武器をコピーすることはできない。例・ピストル、ナイフ、ソードベントで出現させた武器などはコピー可能。 【発動条件】 行動回数1回。
コンファインベント □□■	2	任意の相手の使用したアドベントカード、ラウズカードを無効化する。相手が使用を宣言した時点での宣言が必要。相手はカードを使用したのと同じように使用回数を消費する。この効果を回避したい場合、【機知】の対抗ルールに勝つ必要がある。 【発動条件】 相手の宣言時。
ユナイトベント □■■	2	複数の契約中のモンスターを合体させることができる。合体すると、HPが合計され、[能力値][先制力][移動力]は合体したモンスターの任意1体のものを採用される。[ガジェット]は合体したモンスターの所持[ガジェット](すでに消費していた場合はその数)をそのまま合体後の所持[ガジェット]とする。攻撃方法は全て使用可能。合体後の攻撃は全て[命中判定]に合体したモンスターの数×1個、[武器DP]に合体したモンスターの数×1点が追加される。さらに、合体後に使用できる追加能力の[ガジェット]を追加【命運】2点分設定できる。【フリーバー化】の[ガジェット]を設定したモンスターは合体不可。原典『龍騎』では、メタルガラス、エビルダイバー、ペノスネーカーが合体したモンスターにジェノサイダーと名づけている。 【発動条件】 行動回数1回。
リターンベント □■■	0.5	【コンファインベント】の効果を実行された時に使用することで無効化を解除できる。【コンファインベント】は消費され無効化は起きない。この使用は通常の行動手番とは別に行える。そして本来あなたが行なおうとしていた行動は実行される。【リターンベント】に対して【コンファインベント】の効果を使うことはできない。 【発動条件】 相手のコンファインベント使用宣言時。
リバースベント □□■	0.5	【アドベント】の効果で召喚した契約モンスターを退去させる。戦闘シーン内の任意1体のモンスターに有効。この効果を回避したい場合、モンスターの契約者は【意思】の対抗ルールに勝つ必要がある。 【発動条件】 行動回数2回。

【発動条件】 個別に表記しているので上記参照。

アドベントカード表

下記

装備 アドベントカード [共通カード]

名称+使用回数	命運	備考																																																						
トリックベント □■■■	0.5	1d 数の分身を出現させられる。出現した分身は隣接マスの任意の場所に配置してよい（マスが無い場合は出現しない）。全ての分身は実体を持っており、戦闘行動が可能。全ての分身は、あなたの行動手番に行動が可能。ただし、あなたの行動手番に行動させられるのは通常通りの行動回数まで（通常は 2 回）。行動回数 2 回であれば、本体を含む分身の中から任意 2 体（あるいは 1 体を 2 回）行動させることしかできない。行動を 1 回も指定しなかった残りの分身は通常の行動回数とは別に「移動」を 1 行動とることができる。分身がダメージを受けた場合、あなたのダメージにはならないが、ダメージの数値に関わらず、必ず破壊されて消える。最後に残った 1 体が自動的に本体となる。1 行動使用して、【機知】の難易度 2 に成功すると次の攻撃は本体にダメージを与えられる。 【発動条件】 行動回数 1 回。																																																						
ストレンジベント □□■	0.3	ランダムに他のアドベントカードの効果を発動させられる。1d を振り、以下の中からランダムに 1 つを選ぶ。カードの効果は各カードのルールを参照）。 1【アドベント】(58p) 2【トリックベント】(59p) 3【スチールベント】(59p) 4【リバーベント】(58p) 5【アクセルベント】(58p) 6 振り直し 【発動条件】 行動回数 1 回。																																																						
フリーズベント □■■■	0.5	相手の攻撃が発動した時に宣言し使用可能。その攻撃を凍結させて発動を無効化する。飛んでくる弾丸を凍結させたり、斬撃の威力だけを凍らせたり、炎を凍らせたりできる。ただし、対象本体やその武器を直接凍らせることはできない。【ファイナルベント】【決め技】【トドメ技系】は無効化できない。 【発動条件】 相手の攻撃宣言時。																																																						
ファイナルベント □■■■	1	契約したミラーモンスターが出現し、モンスターと協力して強力な攻撃を放つ（召喚中でない場合は、発動後にミラーモンスターは退去する）。ビジュアル的な演出はプレイヤーが任意に設定する。攻撃方法は、契約しているモンスターごとに、下記から 1 つを選択。 <table><tr><th>名称</th><th>射程</th><th>命中修正</th><th>DP修正</th><th>属性</th><th>備考</th></tr><tr><td>遠隔決め技（基本）</td><td>遠隔8</td><td>+2</td><td>+13</td><td>基本+強化（1つずつ）</td><td>【決め技】使用回数□■■■</td></tr><tr><td>遠隔決め技（威力）</td><td>遠隔8</td><td>+0</td><td>+15</td><td>基本+強化（1つずつ）</td><td>【決め技】使用回数□■■■</td></tr><tr><td>遠隔決め技（迅速）</td><td>遠隔8</td><td>+5</td><td>+10</td><td>基本+強化（1つずつ）</td><td>【決め技】使用回数□■■■</td></tr><tr><td>近接決め技（基本）</td><td>近接1</td><td>+2</td><td>+15</td><td>基本+強化（1つずつ）</td><td>【決め技】使用回数□■■■</td></tr><tr><td>近接決め技（突撃）</td><td>突撃5</td><td>+3</td><td>+13</td><td>基本+強化（1つずつ）</td><td>【決め技】使用回数□■■■</td></tr><tr><td>近接決め技（威力）</td><td>近接1</td><td>+0</td><td>+17</td><td>基本+強化（1つずつ）</td><td>【決め技】使用回数□■■■</td></tr><tr><td>近接決め技（迅速）</td><td>近接1</td><td>+5</td><td>+12</td><td>基本+強化（1つずつ）</td><td>【決め技】使用回数□■■■</td></tr><tr><td>近接決め技（薙ぎ払い）</td><td>近接1</td><td>+3</td><td>+12</td><td>基本+強化（1つずつ）</td><td>【決め技】隣接マスすべてが対象。 使用回数□■■■</td></tr></table> 【発動条件】 行動回数 1 回。	名称	射程	命中修正	DP修正	属性	備考	遠隔決め技（基本）	遠隔8	+2	+13	基本+強化（1つずつ）	【決め技】使用回数□■■■	遠隔決め技（威力）	遠隔8	+0	+15	基本+強化（1つずつ）	【決め技】使用回数□■■■	遠隔決め技（迅速）	遠隔8	+5	+10	基本+強化（1つずつ）	【決め技】使用回数□■■■	近接決め技（基本）	近接1	+2	+15	基本+強化（1つずつ）	【決め技】使用回数□■■■	近接決め技（突撃）	突撃5	+3	+13	基本+強化（1つずつ）	【決め技】使用回数□■■■	近接決め技（威力）	近接1	+0	+17	基本+強化（1つずつ）	【決め技】使用回数□■■■	近接決め技（迅速）	近接1	+5	+12	基本+強化（1つずつ）	【決め技】使用回数□■■■	近接決め技（薙ぎ払い）	近接1	+3	+12	基本+強化（1つずつ）	【決め技】隣接マスすべてが対象。 使用回数□■■■
名称	射程	命中修正	DP修正	属性	備考																																																			
遠隔決め技（基本）	遠隔8	+2	+13	基本+強化（1つずつ）	【決め技】使用回数□■■■																																																			
遠隔決め技（威力）	遠隔8	+0	+15	基本+強化（1つずつ）	【決め技】使用回数□■■■																																																			
遠隔決め技（迅速）	遠隔8	+5	+10	基本+強化（1つずつ）	【決め技】使用回数□■■■																																																			
近接決め技（基本）	近接1	+2	+15	基本+強化（1つずつ）	【決め技】使用回数□■■■																																																			
近接決め技（突撃）	突撃5	+3	+13	基本+強化（1つずつ）	【決め技】使用回数□■■■																																																			
近接決め技（威力）	近接1	+0	+17	基本+強化（1つずつ）	【決め技】使用回数□■■■																																																			
近接決め技（迅速）	近接1	+5	+12	基本+強化（1つずつ）	【決め技】使用回数□■■■																																																			
近接決め技（薙ぎ払い）	近接1	+3	+12	基本+強化（1つずつ）	【決め技】隣接マスすべてが対象。 使用回数□■■■																																																			
スチールベント □■■■	0.3	発動すると戦闘シーン内にある任意のアイテムを 1 つ奪い取ることができる。奪い取ることのできるアイテムは、「独立した物体であること」「手持ちサイズ」「無生物」の条件を満たしていなくてはならない。手持ちの武器、ピストルのマガジン、ボルトなどを奪うことは可能。心臓やコップの取っ手などを取ることはできない。また、変身装置や変身に必要関連物と GM が判断したものを奪うこともできない。相手が拒む場合は【機知】の対抗ルールが必要。 【発動条件】 行動回数 1 回。																																																						
タイムベント【NPC 用】 □■■■	1	戦闘中なら、時間の流れを逆行させ、今自分の手番に行なった行動全てをやり直すことができる。非戦闘時の場合、5 分程度、行動を巻き戻せる。ただし、具体的な巻き戻し時間は GM の判断による。 【発動条件】 自分の手番の任意。行動回数を使用しない。																																																						

【発動条件】 個別に表記しているので上記参照。

アドベントカード表

下記

装備 アドベントカード [専用カード]

契約したモンスターの特性に応じて、体の一部を模した武器や防具を作り出すカード。契約したモンスターによって使用可能なカードとそうで無いカードがある。欲しいカードは【命運】を支払って取得できる。【命運】「アドベント」は自動取得。

名称+使用回数	命運	備考
ブラストベント ■■■	0.3	モンスターが出現し得意な攻撃を行なう。すでに出現している場合はその位置から、出現していない場合はPCの位置から使用したものとして扱う。演出としては一時的に召喚されたモンスターが能力を使用したこととする。使用回数はモンスターの該当能力の回数に準じる。 【発動条件】 行動回数1回。
クリアベント □■■	0.5	あなたは透明になる。【無視界状態】として扱う。ただし、あなたが攻撃行動を行なった場合、以降、他のキャラクターは気配をたどって【武器命中】-4個の条件で攻撃が可能。効果時間は3ラウンド。任意に解除可能。 【発動条件】 行動回数1回。
ガードベント □□■	0.3	契約モンスターの一部を模した盾やヨロイを召喚できる。既存のミラーモンスターのデータを使用する場合、その記述に従う。(05p)の【モンスターの装備化のルール】の【防具化系のアドベント】を参照。 【発動条件】 行動回数1回。
ホールドベント □□■	0.2	契約モンスターの一部を模した、相手を拘束できる武器を召喚する。ムチやネット、ヨーヨーといった形状の武器。武器の威力は、契約したモンスターの持っている「拘束判定」の効果を持っている攻撃方法をそのまま武器として扱う。(05p)の【モンスターの装備化のルール】の【武器化系のアドベント】を参照。 【発動条件】 行動回数1回。
ナスティベント ■■■	0.3	モンスターが出現し特殊状態をあたえる。すでに出現している場合はその位置から、出現していない場合はPCの位置から使用したものとして扱う。演出としては一時的に召喚されたモンスターが能力を使用したようにあらわされる。使用回数はモンスターの該当能力の回数に準じる。 特に記述がない限り、対象は射程内の任意1体。「範囲内自分以外全員」とあれば自分と契約者以外のこと。 【発動条件】 行動回数1回。

【発動条件】 個別に表記しているので上記参照。

アドベントカード表

下記

装備 アドベントカード 【専用カード】

名称+使用回数	命運	備考
シュートベント □□■	0.5	契約モンスターの一部を模した、射撃武器を召喚する。銃器や弓などの形状。武器の威力は、契約したモンスターの持っている「遠隔」の攻撃方法が対象。05p の [モンスターの装備化のルール] の [武器化系のアドベント] を参照。 【発動条件】 手番の最初に宣言
スピンベント □□■	0.2	契約モンスターの一部を模した、貫通力のある武器を召喚する。ドリルやランスなどの形状。武器の威力は、契約したモンスターの持っている属性「刺突」で [近接] の攻撃方法が対象。[モンスターの装備化のルール] (05p) の [武器化系のアドベント] を参照。 【発動条件】 手番の最初に宣言
ストライクベント □□■	0.2	契約モンスターの一部を模した、打撃武器を召喚する。ナックルやハンマーなどの形状。武器の威力は、契約したモンスターの持っている属性「衝撃」か「斬撃」で [近接] の攻撃方法が対象。[モンスターの装備化のルール] (05p) の [武器化系のアドベント] を参照。 【発動条件】 手番の最初に宣言
スイングベント □□■	0.3	契約モンスターの一部を模したムチ形状の武器。武器の威力は、契約したモンスターの持っている [転倒判定] か [スタン判定] の効果を持っている攻撃方法が対象。[モンスターの装備化のルール] (05p) の [武器化系のアドベント] を参照。 【発動条件】 手番の最初に宣言
ソードベント □□■	0.2	契約モンスターの一部を模した、斬撃武器を召喚する。日本刀や青龍刀などの形状。武器の威力は、契約したモンスターの持っている属性「斬撃」で [近接] の攻撃方法が対象。[モンスターの装備化のルール] (05p) の [武器化系のアドベント] を参照。 【発動条件】 手番の最初に宣言
ホイールベント □□□	0.2	使用するとモンスターは変型しバイクのような二輪車になる。PC が隣接していれば、行動回数を消費せず乗ったことにできる。変型すると車輜として扱われる。解除は任意。 大型バイクのデータになるが、HP はモンスターのものがそのまま [車輜 HP] になり、移動力は大型バイクの 30 点がモンスターの移動力に追加される。《避け》《受け》は大型バイクの修正《避け》-3 個、《受け》-3 個を適用する 【発動条件】 手番の最初に宣言

【発動条件】 個別に表記しているので上記参照。

スマートブレインのガジェット

オルタナティブシステム

＜説明＞流出した「BOARD」のテクノロジーを再現したスマートブレイン社製の「カードデッキシステム」。

＜効果＞ゲーム的には【カードデッキシステム】と同様に扱う。ただし、【ラウドシューター】は自動取得されない。【サバイブカード】は使用不可。パイザーを武器化できない。ライドシューターは付属しないのが相違点。

変身すると能力値が上昇され、【種族】の【能力値割り振り点】を18点として再設定する。【追加HP】20点を取得。

【取得条件】【SB社】【命運】2点消費。

【発動条件】行動回数1回。本文参照。

クロックダウンシステム

＜説明＞「クロックアップ」を妨害する調整された重加速粒子を放射するシステム。

＜効果＞【追加HP】10点の装甲として装備できる。重複装備はできない。【基本変身】をさまたげない。この装置を身につけている者のいる戦闘シーンでは【クロックアップ】【ハイパークロックアップ】【フリーズ】【登場クロックアップ】【回避クロックアップ】は使用できない。破壊されると効果を無くす。攻撃されると最初にダメージを受ける。

【取得条件】【SB社】の取得。【命運】2点消費。

【発動条件】常駐。

コアミラー

＜説明＞「BOARD」から得た「カードデッキシステム」の技術により「ミラーワールド」の存在を知ったスマートブレイン社は、「ミラーワールド」内で現実世界の分子が不安定になり数分間しか滞在できない現象を緩和するため、コアミラーと呼ばれる分子構造維持システムを開発した。サイズは高さ3mほど。この設備が設置されている地域数キロ内は、コアミラーにより、擬似的に現実世界の物理法則を再現している。したがって、範囲内での活動に時間制限がなくなる。ただし、そのなかでは「ミラーモンスター」にとって現実世界と同様の作用が発生するため、彼らは数分間しか肉体を維持できない。

＜効果＞ゲーム上では、範囲は数キロ程度とし詳細はGM判断。コアミラーが破壊されると効果はなくなる。コアミラーの強度はGMに一任される。コアミラーは動力を必要としないが設置型のため持ち歩けない。トレーラーなどで運搬、再設置は可能だが、移動中は機能を発動しない。

【取得条件】【SB社】の取得。【命運】2点消費。

【発動条件】設置後直ちに稼動。

グレイウォルグ

HP 35 4
点 必要命運

SB社製ロボット犬。人工衛星イグレスットにより瞬時に転送召喚（隣接マス）される。AIにより意思疎通が可能。ミラーモンスター（サブリメント01：アメイジングカード参照）の様に武装としても使用できる。カードは必要無く指定の装備を1行動で呼び出せる。パーツを使用している時はグレイウォルグ自体の召喚はできない。本体を召喚した場合、独立したキャラとして動く。管理は取得したPCに一任される。1行動で全装備をつけることも可能【装着状態】の【強化変身】扱い。HP0になると破壊され回復しない。装備中はダメージを受けない。

【能力値】	【副能力値】	【行動回数】	【行動回数】	【ガジェット】
肉体10/運動05 器用02/意思02 機知06	移動力08 先制力06	2回	武器命中（近）05/武器DP（近）10 武器命中（遠）02/武器DP（遠）02	【非生物】■■■（MS38p）

回避名称	避 / 受	備考			
フォトアーマー	8/12(4)	超軽量レアメタル「フォトニウム」製のプロテクター。[追加HP] +15点。変身中も装備可能。			
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
ダブルファンク	近接1	6(2)	12	斬撃	牙による噛み付き。武器として召喚したならクローに。(近接 / 命中 + 1/DP + 2)
スリーテイルスラッシュ	近接1	4(1)	15	斬撃	鋭い尾による斬撃。剣として召喚したなら(近接 / 命中 - 1/DP + 5)
デッド・アングル・ファイブ	近接1	+4	+8	衝撃+光波	使用回数■■■。単独では使用不可。ギアシステムを装備した者が、全装備をつけた時のみ使用可能。フォトンブラッドを全開にした牙と剣による隙のない同時攻撃。この攻撃は(受け)回避の相手にも命中判定の成功数をDPに足せる。

【取得条件】SAのみ。【SB社】か【SB幹部】の取得。【命運】4点消費。

【発動条件】行動回数1回で召喚。装備するには【ギア・システム】を装備中であること。



ZECTのガジェット

ZECT

＜説明＞「BOARD」の執行機関である秘密組織「ZECT(ゼクト)」の構成員であることを意味する。彼らは普段は表向きの仕事を行なっているが、連絡を受けると構成員としての活動を行なう。構成員達は組織の目的が「秘密裏に未確認生命体を退治している正義の組織」だと思っている。特に下級の構成員はそう信じている。

＜効果＞ZECTの計画、基地の位置、重要人物などについて知っているか判定可能。その判定には+3個を得る。【ZECT 装備】が使用可能となる。設定上のつじつまをプレイヤーが説明できGMが納得すれば人間やワーム以外の種族であっても取得可能。

【取得条件】 【命運】1点消費。

【発動条件】 常駐。

ゼクトルーパー

＜説明＞「ZECT」の開発した特殊装備。全身を包むスペクトラプレート製強化装甲の黒いスーツと指揮車との連絡や戦術データを参照できるハイテクヘルメット、手には「マシンガンブレード」を標準装備している。

＜効果＞この装備は[基本変身]として扱う。変身には3分必要で、特別な手段ではなく通常の着替えによって装着する。当然、装着前は装備を保管しておく必要がある(通常はZECT 指揮車にしまっている)。この装備は、使用方法等のレクチャーが必要のため誰でも扱える訳ではないが、特別な資格や条件は必要ない。装備すると[追加 HP] + 15点。【ゼクトルーパー装備】を取得可能。

【取得条件】 【ZECT】の取得。【命運】0.5点消費。

【発動条件】 上記参照。

チームリーダー

＜説明＞「ZECT」の攻撃部隊のチームリーダーとなる。ZECT 指揮車を得られる。ただし、チームメンバーは自動的に得られないので、他のPCとチームを組むか【トルーパーズ】を取得する必要がある。

＜効果＞【ZECT 装備】の「ZECT 指揮車」を得られる。

【取得条件】 【ZECT】の取得。【命運】1点消費。

【発動条件】 常駐。

トルーパーズ

＜説明＞「簡易 NPC」の「ゼクトルーパー」を3体構成員として得られる。

＜説明＞行動は基本的にはGMが管理。また、普段は一般の仕事に付いており、任務時間外の活動の協力は得られない。

「ゼクトルーパー」は戦闘などでHPが0になった場合、次のセッションまで参加できない。

【取得条件】 【命運】1点消費。【チームリーダー】の取得。

【発動条件】 常駐。

NEO ZECTのガジェット

NEO ZECT

＜説明＞「BOARD」の執行機関である秘密組織「ZECT(ゼクト)」の中には「BOARD」や「ZECT」の正体が、ワーム達が人類を利用しては過ぎないという真実を知った者もいる。

＜効果＞彼らは、密かに反乱組織を作り「BOARD」や「ZECT」の活動を妨害している。装備類は、全て「ZECT」の物を流用している。同様に扱う。

【取得条件】 【人間】である。【ZECT】取得。【命運】消費無し。

【発動条件】 常駐。

ゼクトルーパー装備

下記

【ゼクトルーパー】の【ガジェット】を取得している場合に取得が可能。使用するには【ゼクトルーパー】に変身している必要がある。

武器 【ゼクトルーパー用】

名称	射 程	武器命中	武器DP	属性	命運	備考
マシンガンブレード	遠隔 8	命中 ±0	DP + 4	実弾	-	ガンモード。毎分 600 発のホローポイント弾を発射。
	近接	命中 + 1	DP + 3	斬撃		ブレードモード。ウーツ鋼鉄製格闘戦用ブレード。
パワーアームユニット	近接	命中 - 1	DP + 4	衝撃	0.5	巨大なベンチ状アームユニット。
ガトリングユニット	遠隔 8	命中 - 2	DP + 6	実弾	1	マシンガンブレードのガンモードより大口径の機関銃。

装備 【ゼクトルーパー用】

名称	命運	備考
シールドユニット	0.5	追加 HP + 10 を得られる中型のシールド。サイドグリップもあり、両手持ちすれば完全防御体勢をとることも可能（両手使用）。その場合、回避判定《受け》に + 3 個の効果あり。
フライトユニット	0.5	6 枚の細いプレート状のウイングを持ったバックパックユニット。イオンクラフトにより飛行することが可能。【飛行・1】と同じ効果で飛行可能。連続飛行時間は 20 分程度。メンテナンスを受ける時間があれば飛行可能時間は回復する（GM 判断）。
アントロイド	-	「パワーアームユニット」「ガトリングユニット」「シールドユニット」「フライトユニット」を全て持っている場合、それらのパーツを合体させることで、全長 2m 程度の巨大なアリ型の人造ゼクターになる。戦闘時の支援メカとして機能する。詳細は「簡易 NPC・エネミー」（98p）の「アントロイド」を参照。一度破壊されると修復されない。

ZECT装備

下記

【ZECT】の【ガジェット】を取得している場合に取得が可能。

装備 【ZECT構成員用】

名称	命運	備考
アンチミックスコープ	0.5	双眼鏡型の装備。サーモグラフィーの様に物体を視認でき、ワームは青白く見えることで【簡易擬態】による人間への擬態を見破ることができる。
アンチミック弾 [NPC用] □■■	1	上空に打ち出して爆発させ、ワームの擬態能力を一時的に無力化する特殊成分を直径 800m 程度の地域に散布する。成分により咳き込んで 1 ラウンド行動不能になり 10 分ほど強制的に [怪人状態] になる。
対ワームスーツ	1	普通のつなぎ服のようだが、ゼクトルーパーにも使用されている強靱な繊維が使用されている。[追加 HP] 10 点を得る。他の防具や「変身」との重複着用は不可。
糰 (ほししい) □□□	0.5	干飯とも言う乾燥玄米の保存食。希望者に支給されているサバイバルアイテムの 1 つ。空腹を解消してくれる。非戦闘時に使用でき、1 回ごとに [肉体 HP] を 10 点回復する。

武器 【ZECT構成員用】

名称	射 程	武器命中	武器DP	属性	命運	備考
ゼクトガン	遠隔 8	命中 - 1	DP + 3	実弾	0	組み立て型の小型銃。
ワイヤーカッター	遠隔 3	命中 ±0	DP + 2	斬撃	1	極細のワイヤー。リングなどに仕込み、暗殺などに使用する。1 度命中すると首を締め付けたことになり、1 行動ごとに 4 点のダメージを自動的に与える。このワイヤーから逃れるには【運動】難易度 2 に成功すること。

車両 【ZECT構成員用】

名称	移動力	車両HP	乗員	命運	避/受	備考
大型 4WD 乗用車	+ 30	65	10	1	-3/-3	強化された装甲を持つゼクトルーパー搬送用
ZECT 指揮車	+ 30	55	4	1	-3/-3	現場指揮をとる移動指令部後部には、機材が搭載されている

マスクドライダーシステムのガジェット

マスクドライダーシステム

□□□

<説明>「BOARD」により「ワーム」の生体組織を組み込んで作られた意思を持つ変身装置が「ゼクター」。「ゼクター」と契約した者は「資格者」と呼ばれ、「BOARD」が開発した究極の強化装甲服【マスクドライダーシステム】を装備できる。

<効果>このガジェットを取得すると、「ゼクター」「ジェネレーター（ベルトやプレスレットの形をした増幅器）」を取得する。変身時にゼクターを呼び、あらかじめ所持していたジェネレーターにセットして変身する。この変身は【基本変身】として扱う。変身すると最初に「マスクドフォーム」となる。【マスクドライダーシステム装備】を取得可能（66p～）。

■ゼクター

「ゼクター」は基本的に昆虫（広義な意味での虫）をモチーフとしている。普段は何所か遠くにいるが、資格者の合図で「ジョウント空間」を通じて瞬時に出現する。

資格者が望むならば、資格者の隣接マスにいる全ての対象を弾き飛ばしてから資格者のもとへ降り立たせることも可能（変身時のみ）。弾き飛ばされたものは1マス後ろへ後退させられる。

「ゼクター」自体には人間に近い高度な知性が備わっているため、人間の言葉のある程度理解していると考えられる。ただし、会話することはできず、また、戦闘能力はもたない。「オルタフォース」を応用した力で空中を飛行することができる。

■マスクドフォーム

【マスクドライダーシステム】は「マスクドフォーム」と「ライダーフォーム」を持っており、変身時は「マスクドフォーム」の姿であられる。「マスクドフォーム」時は、【種族】の【能力値割り振り点】を19点として再設定する。【追加 HP】は+30点。【マスクドライダーシステム装備】（66p～）を装備することも可能。

■キャストオフ

「マスクドフォーム」状態からベルト部のスイッチ操作し「キャストオフ」（脱皮）することで「ライダーフォーム」となる。装甲を四方にはじき出して瞬時に装甲を除去するシステムで、弾き飛ばした装甲は《1行動消費【射程】半径4マス内全てに対して遠隔【武器命中】+5個、【武器DP】+10点、【属性】衝撃》の攻撃として扱う。この攻撃にPCの能力値による修正は付かない。また、1行動消費して、再度「マスクドフォーム」を生成する機能は「ボタン」と呼ばれる。再変身の使用回数を消費するが【追加 HP】が何点減っていても新しい30点と入れ代わる。

■ライダーフォーム

「マスクドフォーム」を外すことで姿を現す高機動形態。「ライダーフォーム」時も能力値の上昇は「マスクドフォーム」と同じだが【追加 HP】は「キャストオフ」により「マスクドフォーム」の【追加 HP】30点より-10点され、20点となる。ただし、ダメージを受けすでに下回っている場合は減らない（例・マスクドフォームの【追加 HP】の30点がダメージを受け28点になっていればそれから20点になる。またダメージを受けて【追加 HP】が15に減っていた場合15点のままとなる）。「マスクドライダーシステム装備」を装備することも可能。この形態になると【クロックアップ】の【ガジェット】が1つ自動取得され、使用可能となる。

【取得条件】 【命運】3点消費。

【発動条件】 行動回数1回でマスクドフォーム、もう1回でライダーフォームに変身。

赤い靴

＜説明＞「マスキッドライダーシステム」に搭載されている極秘プログラムでワーム（ネイティブ）の真の目的（世界征服）に気付いた人間の研究者が忍ばせたもの。装備者の意思を無視して人間以外を皆殺しにするシステム。

＜効果＞装着者のHPが1ケタになった場合に自動発動する。突然、暴走を開始し、戦闘シーンにいる種族【人間】以外のすべてを倒すまでとまらない。暴走を開始すると【武器命中】+3個と【武器DP】+3点、一時的な【追加HP】20点の効果が付き、行動の管理はGMが行うことになる。効果時間は戦闘が終了するまで。

【取得条件】「マスキッドライダーシステム」の取得。【命運】0.5点消費。

【発動条件】常駐。

ゼクター武器化

＜説明＞「マスキッドライダーシステム」は、「ゼクター」と「ジェネレーター」を合体させることで変身する。その時、2つを合体させることで銃や剣など武器として機能するようにする。

＜効果＞扱いは武器表の【中世武器】か【小火器】から任意のものを選ぶ。必要な【命運】はその武器と同じ。

【取得条件】【命運】上記。

【発動条件】常駐（変身中）。

ハイパーゼクター

＜説明＞「ハイパーゼクター」は「ゼクター」を「ZECT」が徹底改修して作り上げた最強の「ゼクター」である。

＜効果＞「ライダーフォーム」時に追加装備することで「ハイパーキャストオフ」して外見が変わり、「ハイパーフォーム」と呼ばれる【強化変身】をする。「ハイパーフォーム」時は能力値が合計+5点上昇し、【追加HP】+20点、【ハイパークロックアップ】を自動取得し使用可能となる。【最強形態】。

【取得条件】BAのみ。【命運】2点消費。

【発動条件】行動回数1点。

マスキッドライダーシステムライト

＜説明＞「NEO ZECT」が密かに開発した「マスキッドライダーシステム」。量産を想定した試験型システムである。「ゼクター」も量産型とあってバットモチーフの「ホッパーゼクター」のみ。

＜効果＞通常の【マスキッドライダーシステム】と違い「マスキッドフォーム」がオミットされており、変身すると「ライダーフォーム」となる。最大の特徴である変身装置「ホッパーゼクター」は左右で機能が異なり、装着方向により2タイプのフォームに変身を使い分けることができる。

ゲーム的には【マスキッドライダーシステム】と同じ仕様。【基本変身】として扱う。2種類の「基本変身」が可能のため、能力値設定を2つ行なうこと。この【ガジェット】では、「マスキッドライダーシステム装備」を取得できない（「チャージアップ」のみ取得可能）。

【取得条件】【NEO ZECT】の取得。【命運】2点消費。

【発動条件】行動回数1回。

後期型マスキッドライダーシステム

＜説明＞「マスキッドライダーシステム」の後期開発型。運用設計を見直して「マスキッドフォーム」がオミットされている。

＜効果＞通常の【マスキッドライダーシステム】と違い変身すると「ライダーフォーム」となる。ゲーム的には【マスキッドライダーシステム】と同じ仕様。【基本変身】として扱う。

【取得条件】【ZECT】の取得。【命運】2点消費。

【発動条件】行動回数1回。

マスクドライダーシステム装備 下記

「マスクドライダーシステム」の[ガジェット]を取得している場合に取得が可能。変身していないと使用できない。また、「マスクフォーム」と「ライダーフォーム」で装備は異なる。

武器 【マスクドライダーシステム用】

「マスクフォーム」または「ライダーフォーム」の時に装備される武器類を紹介する。【命運】を支払って、任意の武器を設定可能。もちろん設定しなくても構わない。これらの装備は「マスクフォーム」または「ライダーフォーム」のどちらかの時の装備となるためフォームが変わると使用できなくなる。取特には【マスクドライダーシステム】の[ガジェット]が必要。

名称	射 程	武器命中	武器DP	属性	命運	備考
イオンキャノン	遠隔 12	命中 ±0	DP + 5	光線	1	ジョイントにより無限装填されるイオン光弾
ライトバルカン	遠隔 8	命中 - 2	DP + 4	実弾	1	大口径の機関銃
ブラッドベゼル	遠隔 8	命中 + 1	特殊	特殊	0.5	触手状の器官で相手をからめとる。【拘束判定】難易度 2
ゼクトカリバー	近接 1	命中 + 3	DP + 4	斬撃	1	強力な二対のソード。合体させてハサミの様に使う。 【ツウエボン】を【命運】0.5点で取得し適用可能。
ゼクトアーム	---	---	---	---	---	任意の[中世武器]をベースに、[武器命中]と[武器DP]が+1に強化される。必要な【命運】はベースの武器。

武器 【決め技】

「ライダーフォーム」でのみ使用できる[決め技]。使用回数に制限があるので注意。攻撃には個別に名前がつけられ、ゼクターを操作することで、タキオン粒子を波動変換し決め技に使う。ゼクターは電子音で技名を発する。(例・ライダーキック、ライダーシューティング、ライダースラッシュなど)。これらの決め技は通常攻撃と同じように1行動を必要とする。

攻撃の[属性]は[大属性]の基本から任意1つ+光線。

名称	射 程	武器命中	武器DP	属性	命運	備考
チャージアップ(近接) □□■	近接 1	命中 + 4	DP + 9	選択+光線	1	波動化したタキオン粒子を纏った近接系の[決め技]。
チャージアップ(射撃) □□■	遠隔 12	命中 + 2	DP + 10	選択+光線	1	波動化したタキオン粒子を放つ射撃系の[決め技]。

武器 【共通】

「マスクフォーム」と「ライダーフォーム」共通で使用可能な装備。

取特には【マスクドライダーシステム】の[ガジェット]が必要。

名称	射 程	武器命中	武器DP	属性	命運	備考
ゼクトクナイガン	遠隔 6	命中 + 3	DP + 5	光線	1.5	ガンモード。イオン光弾を放つ銃形態
	近接 1	命中 + 3	DP + 4	光線		クナイモード。イオンビームの刀身を持つナイフ形態
	近接 1	命中 + 1	DP + 5	火炎		アックスモード。高熱の刀身を持つ手斧形態
ゼクトマイザー □■	遠隔 6	命中 + 5	DP + 2	爆発	1	マイザーボマーと呼ばれる自動追尾型マイクロミサイルを射程範囲内に無数に発射、任意対象全てにダメージを与える

【取得条件】 【マスクドライダーシステム】の取得。【命運】上記参照。

【発動条件】 行動回数1回。

パーフェクトゼクター



<説明>「ハイパーゼクター」を装備している時に召喚できる「未来のゼクター」.<効果>外見は取得時にプレイヤーの任意の中世武器の形状で設定可能。[武器表]の中世武器から選ぶ。威力には[武器命中]+2個、[武器DP]+2点が得られる。召喚には使用回数1回消費。「ソードモード」か「ガンモード」の[決め技]がそのつど選択して使用できる。この[決め技]は、周りにいる「ゼクター」を集めて合体することで、はさらに強大な威力を発揮する。もし、あなたに味方する「ゼクター」がいた場合（自分以外で、【マスクライダーシステム】の[ガジェット]を持った者が許可した「ゼクター」が対象）、その「ゼクター」たちが集い、パーフェクトゼクターと合体、「ソードモード」か「ガンモード」いずれかの攻撃に1回だけ使用することができる。1体の「ゼクター」を集めるたび[武器DP]+10点される（最大4体）。「ゼクター」を集めて攻撃をするまでで1行動として処理する。攻撃終了後は、すみやかに「ゼクター」たちは所有者のもとに戻る。

モード		射 程	武器命中	武器DP	属性
通常		武器による	武器による	武器による	武器による
ガンモード [決め技]	□■■■	遠隔 6	命中+4	DP+9	光線
ソードモード [決め技]		近接	命中+2	DP+10	光線

【取得条件】BAのみ。【命運】2点消費。
【発動条件】行動回数1回。

マスクライダーシステム装備 下記

車両 【マスクライダーシステム用】

ZECT がライダー用に支給するバイクです。

名称	移動力	車両HP	乗員	命運	避/受	備考	
マシンゼクトロン	+40	40	1	0.5	-2/-4	ZECT がライダー用に支給するバイク。クロックアップ後にも使用できるイオンエンジンを搭載している。また、ロケット弾も装備。	
名称	射 程	武器命中	武器DP		属性	命運	備考
ロケット弾 □■■■	遠隔 20	命中-3	DP+6		衝撃	-	マシンゼクトロン背部に搭載されている。対象を中心に直径 3 マスに有効。範囲内の全員は[回避判定]が可能。対象のいないマスや同一のマスに撃つことはできない。
名称	移動力	車両HP	乗員	命運	避/受	備考	
エクステンダー	+50	45	1	1.5	-2/-4	ZECT がライダー用に支給する可変バイク。変型して突撃武器エクスウエボンを装備した強襲モードとなる。クロックアップ時にも対応するイオンエンジン搭載。	
名称	射 程	武器命中	武器DP		属性	命運	備考
エクスウエボン □■■■	突撃 10	命中-4	DP+12		衝撃	-	変型することで出現するエクステンダーの突撃武器。[決め技]。

【取得条件】【マスクライダーシステム】の取得。【命運】上記参照。
【発動条件】行動回数1回。

猛士のガジェット

猛士

<説明>「猛士」は民間の魔化魍組織であり、表向きはオリエンテーリングNPO団体「TAKESHI」として活動している。あなたはその構成員である。構成員には役目に応じた役職が定められている。詳細は「ワールドガイド」の「猛士」の項目を参照。基本的には秘密の組織となっているが、極秘というよりは、「内密に」という程度。近年は魔化魍以外の怪人も相手にするようになった。

<説明>この「ガジェット」を取得するとフレーバーとして「TAKESHI」のオリエンテーリンググッズの支給を受けられるほか、「猛士」の一員として魔化魍などの情報を得られる。【猛士一般装備】(68p)が取得可能。

【取得条件】 【命運】0.5点消費。

【発動条件】 常駐。

猛士のアジト

<説明>「猛士」の各支部長や事務局の長である「王」は「猛士」の協力者や構成員の隠れ家、情報交換の場として、1つの施設を預かっている。表向きは飲食店だったり、コンビニだったり、旅館だったりする。

<効果>施設の種類の任意だが最終的な許可はGM判断。(原典『響鬼』では、関東支部は茶店、関西支部は旅館という設定)

【取得条件】 【猛士】の取得。【命運】0.5点消費。

【発動条件】 常駐。

予測システム

<説明>「猛士」の中でも、分析や情報収集を担当する「金」が扱う「魔化魍予測システム」。本来魔化魍は自然現象のようなもので、気温、湿度、季節、といった気象情報などで出現がある程度予測できる。それら「自然発生型」の魔化魍の出現を予測するために開発された予測ソフトである。普通のパソコンにインストールして使用する。

<効果>自然に出現する魔化魍の出現前(予報時間は様々)に【機知】難易度2判定を行ない成功すると出現位置が特定できる。人為的な魔化魍もその前兆現象から予測も不可能ではない(GM判断)。難易度は3となる。

【取得条件】 【命運】0.5点消費。【猛士】の取得。

【発動条件】 非戦闘中。

猛士データバンク

<説明>「猛士」の中でも、分析や情報収集を担当する「金」が扱う「猛士データバンク」と呼ばれる魔化魍のデータベース。古文書のデータから、最新の魔化魍情報まで網羅している。

<効果>【機知】難易度2判定を行ない成功すると魔化魍の名称や特徴などが判明する。GMは弱点(あれば)を伝えても良い。1体に1回しか判定できない。ただし、何者かに手を加えられた魔化魍や新しい種の魔化魍には対応していない。

【取得条件】 【猛士】の取得。【命運】0.5点消費。

【発動条件】 非戦闘中。

音撃研究

<説明>「猛士」の中でも「鬼」の支援を担当する「銀」は【音撃武器】の研究を日夜行っており、この【ガジェット】1つにつき任意1つの【音撃武器】を強化することができる。

<効果>【音撃武器】1つに「命中修正」+2個、「DP修正」+1点の強化が可能。ただし、強化には丸1話分の時間を要し、「新武器の開発」の様子を予め演技しておく必要がある。次の話数で上記のように強化された「新武器」を得ることができる(キャラメイク時に取得する場合2話目から)。以降のセッションでも効果は継続される。ただし、効果は重複しない。

【取得条件】 DAかSAである。【猛士】の取得。【命運】1点消費。

【発動条件】 常駐。

鬼医学

<説明>「猛士」の中でも、「鬼」の支援を担当する「銀」は、「鬼」の健康面に付いて深い知識を得ることができる。各支部ごとに数人の医師がおり、「鬼」の治療に詳しい。普段は町医者として生活している。通常の医療に加え、「鬼」独特の負傷や病気などに対応できる。

<効果>それらの知識に関する判定には+5個の修正を得る。「鬼」に治療を施した場合、【意思】+【機知】で判定ロールをして成功した数値の2倍だけ肉体HPを回復できる。

【取得条件】 DAかSAである。【猛士】の取得。【命運】1点消費。

【発動条件】 非戦闘時に10分以上の治療時間が必要。

猛士一般装備

下記

【猛士】の【ガジェット】を取得している場合に取得が可能。「猛士」の構成員は各支部の予算の範囲で猛士の表の顔であるオリエンテERING団体が使用している装備を使用することができる。それらは基本的に特殊なものでは無く一般的なアウトドアグッズ。

装備 【猛士用】

名称	命運	備考
登山冒険セット	0.5	簡単なトレッキングから本格登山まで、服、リュック、ツールやテントなど一式が揃っている。数は最大 6 人分まで。登山に関係する判定ロールに+ 2 ダイスの効果。
海洋冒険セット	0.5	ダイビングツール、ゴムボートなど、海での冒険に最適なグッズが一式揃っている。数は最大 6 人分まで。海洋調査に関係する判定ロールに+ 2 ダイスの効果。
雪山冒険セット	0.5	冬期の山、標高の高い山へのアタックに必要な専用のシューズ、リュック、酸素ボンベなど、装備が一式揃っている。数は最大 6 人分まで。冬山登山に関係する判定ロールに+ 2 ダイスの効果。

車両 【猛士用】

名称	移動力	車両HP	乗員	命運	避/受	備考
自転車	5	15	1	0	-2/-6	マウンテンバイク
バイク (中型)	20	25	2	0	-2/-3	中型バイク全般。
バイク (大型)	30	35	2	1	-3/-2	大型バイク全般。
4WD 乗用車	30	55	5	1	-5/-1	アウトドア向きの大型車。

【取得条件】 【猛士】の取得。【命運】上記参照。
【発動条件】 常駐。

音撃戦士のガジェット

あなたは「猛士」の中でも直接魔化魍たちと戦う「角」と区分される【音撃戦士】、古くから「鬼」と呼ばれている存在となります。肉体と精神を極限まで高める修験道的修行により心身を鍛え、「音撃」を身に付け、体内に霊石「アマダム」と似たような性質を体得することで特殊な「超人体」、「鬼」に変身することができます。音叉や笛などの変身アイテムを使用して変身し、肉体を変質させ、強靱で異質な体に作り変えます。性質的にはグロンギ族に似ているといえます。

鬼

＜説明＞この【ガジェット】を持っている者が【超人体】の【ガジェット】で【超人状態】に変身すると、下記の特性が追加された「鬼」と呼ばれる特殊な超人に変身する。この変身は意思よりに部分的に変身を解除することができる（頭部だけなど）。ただし、強制的に解除された場合や気絶、死亡した場合は全体的に変身がとれる。また、変身を解除すると裸となるため着替えの準備が必要。ちなみに「鬼」になった者は、「猛士」のメンバーから「〇〇鬼」というコードネームで呼ばれるようになる。例・響鬼（ヒビキ）斬鬼（ザンキ）威吹鬼（イブキ）など。師匠の「鬼」を持つ者は、名前を世襲する場合もある。

＜効果＞

＜得られる装備・能力＞

■「鬼能力」を取得可能

詳細は【ガジェット】の【鬼能力】（45p～）に記載。

■【音撃武器】を取得可能

詳細は【音撃武器】（74p～）に記載。

＜「音撃」属性について＞

厳しい修行によって獲得する浄化の波動「清めの音」、それが「音撃」である。大属性「神秘」に分類される「音撃」属性の攻撃は【魔化魍の皮膚】を無効化し、【負の組成】の【ガジェット】を持った相手にダメージをDP+2点追加する。「鬼」は【音撃武器】（74p～）を使うことでダメージが「音撃」となる。【音撃武器】以外での攻撃は、各武器の属性に準じる。

＜音撃戦士の資質を選ぶ＞

「鬼」には大きく分けて4つの資質がある。「鬼」が使う【音撃武器】はどれも異なる修行が必要なため、大抵の場合「鬼」ごとに得意な武器が決まっている。下記の中から1つ選ぶ。もし、複数種類選びたい場合は追加1つ毎に【命運】1点を消費する。

＜音撃戦士の属性を選ぶ＞

「鬼」には資質とともに4つの属性から1つが体得される。資質と異なり1つしか選べない。必ず1つ選ぶ。

また、ここで得られる属性は【鬼能力】などで属性が付くものに対してのものであり、通常の攻撃に属性がつくわけではない。

音撃戦士の資質

音撃打の戦士	「音撃打の戦士」が使うのは、最も伝統的な「鬼」の戦闘スタイル、【音撃武器】の系統の中でも打楽器型の武器。変身ツール「変身音叉」という小型の音叉型アイテムを使用し、弾いて音をならして額にかざすことで変身する。基本的なスタイルは、「音撃鼓（おんげきこ）」と呼ばれる円盤機具を対象に貼付け、巨大化して太鼓のようになったそれをバチ「音撃棒（おんげきぼう）」で打撃することで「清めの音」を増幅してトドメをさすというもの。モチーフとなる楽器は、例えば、和太鼓、バンドのドラムなど。この資質を取得すると【音撃武器・鼓】が使用可能になる。
音撃斬の戦士	「音撃斬の戦士」が使うのは、比較的古い「鬼」の戦闘スタイル、【音撃武器】の系統の中でも弦楽器型の武器。変身ツール「変身鬼弦」というリストランドを装備、そこに付いた小型の弦をつま弾いて音をならして額にかざすことで変身する。基本的なスタイルは、相手に弦楽器型の機具「音撃弦（おんげきげん）」を突き刺し、その後、増幅器である「音撃震」をセットして弦をつま弾くことで「清めの音」を相手に流し込み撃破するというもの。モチーフとなる楽器は、例えば、ギター、バイオリン、ハープ、琴など。この資質を取得すると【音撃武器・弦】が使用可能になる。
音撃射の戦士	「音撃射の戦士」が使うのは、かなり新しい「鬼」の戦闘スタイル、【音撃武器】の系統の中でも管楽器型の武器。変身ツール「変身鬼笛」というホイッスルのような笛型アイテムを使用し、笛をならして額にかざすことで変身する。基本的なスタイルは、「音撃管（おんげきかん）」と呼ばれる銃器のような機具で「鬼石」を相手に打ち込み、トランペットのアサガオのような「音撃鳴」を銃口に付け管楽器の様に吹き鳴らすことで、「清めの音」を相手の体内の「鬼石」に送り込み増幅し、相手を内部から破壊するというもの。モチーフとなる楽器は、例えば、尺八、トランペット、トロンボーンなど。この資質を取得すると【音撃武器・管】が使用可能になる。
音撃刺の戦士	「音撃刺の戦士」が使うのは、総本山で開発された最新の「鬼」の戦闘スタイル、【音撃武器】の系統の中でも鍵盤楽器型の武器。変身ツール「変身鍵盤」というベルト状アイテムのバックル部にある鍵盤を弾いて音をならすことで変身する。基本的なスタイルは、「音撃盤（おんげきばん）」と呼ばれる鍵盤楽器型の機具を演奏することで「鬼石」で作られたワイヤー付きの小型のヤリを相手に多数打ち込み、「音撃鍵（おんげきけん）」を「音撃盤」にセットして演奏することで、「清めの音」を増幅して相手に流し込み撃破するというもの。モチーフとなる楽器は、例えば、グランドピアノ、チェンバロ、パイプオルガンなど。この資質を取得すると【音撃武器・鍵】が使用可能になる。

音撃戦士の属性

雷の属性	瞬発力や激しい感情、あるいは知的な魂に宿る力。主に「鬼能力」において「電撃」属性の力を発揮する。
火の属性	情熱や強い意思に宿る力。主に「鬼能力」において「火炎」属性の力を発揮する。
風の属性	流されない心。優しさをもつ魂に宿る力。主に「鬼能力」において「旋風」属性の力を発揮する。
氷の属性	冷静さ厳格さ厳しさに宿る力。主に「鬼能力」において「冷氣」属性の力を発揮する。

【取得条件】 【超人体】の取得、【音撃の心得】の取得。【命運】消費なし。

【発動条件】 常駐。

音撃の心得

＜説明＞魔化魍と闘うために必要とされる「音撃」。
この「ガジェット」は「音撃」を学んでいる者、つまり「音撃戦士」やその弟子、もしくは元「音撃戦士」であることを表す。ただし、あくまで心得なので、この「ガジェット」を取得しても音撃攻撃ができるわけではない。
＜効果＞ゲーム的には、取得することで「音撃装備」が使用可能になる。詳細は 69p ～参照。

【取得条件】 人間系の取得。【命運】1 点消費。
【発動条件】 常駐。

携行術

＜説明＞「鬼」になるための修行の一環として学ぶ、特殊な呪術。
＜効果＞「中世武器」(MS66-67p) (56p) の全てと、「音撃武器」(74p ～) と「音撃装備」(69p ～) の一部は構造が簡単であるため、呪術的な手法「携行術」(けいこうじゅつ) により縮小して携帯することができる。この術が施されると、その装備は非常に小さくなり、見た目では所持しているのが全く分からなくなる(重さは変わらない)。「鬼」に変身するとそのエネルギーの影響を受けて実際のサイズに戻る。逆に変身を解除すると再び縮小される。この「ガジェット」は装備を縮小して所持できるという目的以外では使用できない。

【取得条件】 「鬼」の取得。【命運】0.5 点消費。
【発動条件】 常駐。

戦鬼

＜説明＞戦国時代、まだ、「猛士」の組織も存在しなかったころ、「鬼」たちは、それぞれが、単独で魔化魍と戦っていた。そのころの「鬼」は一人だけで戦い続けなければならない過酷な環境と厳しい修行により、現代の「鬼」よりも高い戦闘能力をもつ「戦鬼(せんき)」になっていた。現代でも、一部の鬼は「戦鬼」となる。
＜効果＞この「ガジェット」を取得していると、「鬼」に変身すると自動的に「戦鬼」となる(鬼の状態からさらに変身する必要は無い)。「鬼」の効果に加え、「肉体 HP」+ 10 点を取得、現状の能力値に加えて更に合計 + 4 点分の能力値が上昇する。彼らの扱う音撃武器は強力で【戦鬼の音撃】(00p) を使用できる。[基本変身]。

【取得条件】 「鬼」の取得。【命運】3 点消費。
【発動条件】 常駐。

気合い治癒

＜説明＞「鬼」は鍛え抜かれた肉体と精神により、少々の傷なら気合いによって治癒することができる。
＜効果＞この「ガジェット」を使用すると【肉体】+【意思】の数だけダイスをふり、【成功数】+ 8 点の自分の【肉体 HP】が回復する。

【取得条件】 「鬼」の取得。【命運】0.5 点消費。
【発動条件】 行動回数 1 回。

不老の術

＜説明＞「鬼」の間で伝えられる呪術の 1 つ。老化による死から肉体を切り離すことができる。奈良県吉野にある「猛士」の総本部にいる元鬼たちの中には、この術を使って百年以上も生きている者がいる。ただし、外的要因による死から逃れることはできない。
＜効果＞通常通りダメージを受ければ死ぬこともある。死ぬと本来の年齢の姿に戻る。

【取得条件】 「鬼」の取得。【命運】0.5 点消費。
【発動条件】 常駐。

反魂の術

＜説明＞「鬼」の間で伝えられる呪術の 1 つ。この 1 晩ほどかかる呪術を施した者は、死ぬことがなくなる。一時的に気を失う程度で、一晩も休めば復活し、腕には梵字が浮かび上がりその印を残す。
＜効果＞ゲーム的には HP が 0 になっても「死亡」を選択できず、一晩休むことで【肉体 HP】が全快する。不死身のようなが、1 日のはじめに 1d 点の【意思】が減って行き、それと共に本人の意識も朦朧となって行く。そして【意思】が 0 になると、その日の任意のタイミングで肉体ごと姿が消滅して消える(プレイヤーが望むならもっと早い日にちでも良い)。また、この術を使用した者は魂までもが消えてなくなってしまうと言われており、禁呪(禁じられた呪術)とされている。

【取得条件】 「鬼」の取得。【命運】0.5 点消費。
【発動条件】 最初に HPO になってから。常駐。

【鬼能力】

厳しい修行の末に「鬼」となった者たちが体得する特殊能力。特に記述が無い限り、発動には1 行動回数を消費し、1 回使用のみの効果、特に記述が無ければ効果は自分のみです。また、使用するには変身している必要があります。「鬼能力」の多くは「鬼」の属性に由来した力として発揮されます。そのため「鬼」たちは、それらの技に自分で名前をつけています。

鬼能力【共通】

下記

<効果>「鬼能力」の中でも全ての「鬼」が共通して使用できるもの。特に記述が無い限り、発動には1 行動回数を消費し、1 回の使用で1 回のみ効果を発揮する。また、使用するには「鬼」に変身している必要がある。

名称+使用回数	射程	命中	DP	属性	命運	備考
鬼法術・鬼吹 □□□	遠隔 6	2	4	特殊	1	「きぼうじゅつ・おにいぶき」。体内の「オルタフォース」を口から吹くことで「鬼」の属性を持った「気」の息を吐く技。遠隔攻撃。属性により火炎や吹雪きのように見える（任意の演出）。原典『響鬼』では、[火炎] 属性の鬼吹として紫色の炎を放った。これを「響鬼」は「鬼火」と名付けている。[属性] が[電撃] なら[気絶判定 2]、[火炎] なら[炎上判定 2]、[旋風] なら[転倒判定 2]、[冷氣] なら[拘束判定 2] が付与される。
名称+使用回数	命運	備考				
鬼闘術・鬼爪 □□□	0.5	「きとうじゅつ・おにづめ」。手の甲から爪をはやして攻撃する技。取得している「格闘術」に対して [武器命中] + 1 個 [武器 DP] + 2 点の効果を与える。また、属性を [刺突] にかえる。効果時間は 1 戦闘中。				
鬼翔術 ■■■	1	「きしょうじゅつ」。空を飛ぶ術。[ガジェット] の [飛行・1] の効果。				
鬼法術・鬼爆 □□■	0.5	「きぼうじゅつ・きばく」。「鬼」の属性に由来する力を解放し周囲にダメージを与える技。全身を属性に由来するエネルギーを纏い一気に爆発することで、あなたの隣接 8 マスに対して [音撃戦士の属性] つき DP10 (固定) のダメージを与える。相手は [回避判定《受け》] のみが可能。また、あなたが難易度 3 以下の [拘束状態] の場合、それは技の威力で打ち破られ解消される。				
鬼闘術・鬼刃拳 □□■	1	「きとうじゅつ・きじんけん」。手刀、蹴りなどに「鬼」に由来する属性の刃を纏わせる技。取得している [格闘術] に対して 1 回だけ [武器命中] + 2 個 [武器 DP] + 5 点の効果を与える。また、[属性] に [斬撃] を加える。原典『響鬼』では、威吹鬼が風を纏わせたこの技を「旋風刃」と名づけている。他の [格闘術] を強化する [ガジェット] のと併用不可。				
鬼闘術・鬼拳撃 □□■	1	「きとうじゅつ・きげきけん」。打撃に「鬼」に由来する属性の力を纏わせる技。取得している [格闘術] に対して 1 回だけ [武器命中] + 4 個 [武器 DP] + 3 点の効果を与える。原典『響鬼』では、轟鬼が電撃を纏わせたこの技を「電拳撃」と名づけている。他の [格闘術] を強化する [ガジェット] のと併用不可。				
鬼闘術・鬼陣布 □□□	1	「きとうじゅつ・きじんふ」。「鬼」に由来する属性の力を鎧として纏い、身を守る技。取得していると [回避判定《受け》] + 3 個。効果は 1 戦闘中。				

【取得条件】 【鬼】の取得。上記【命運】消費。

【発動条件】 「鬼」に変身中である。特に指示が無ければ行動回数 1 回。上記参照。

鬼能力【音撃打の戦士用】

下記

<効果>「鬼能力」の中でも全ての「音撃打の戦士」が使用できるもの。特に記述が無い限り、発動には1 行動回数を消費し、1 回の使用で 1 回のみ効果を発揮する。また、使用するには「鬼」に変身している必要がある。

名称+使用回数	射程	命中	DP	属性	命運	備考
鬼棒術・烈鬼剣 □□■	近接 1	1	5	特殊	1	「きぼうじゅつ・れっきけん」。「音撃棒」に付いた鬼石に、「鬼」の属性に由来する力を収束した剣を作る。「音撃棒」の効果は 1 戦闘中変更する。[属性] は斬撃 + [音撃戦士の属性]。原典『響鬼』では、響鬼が [火炎] 属性の烈鬼剣に「烈火剣」と名付けている。
鬼棒術・烈鬼陣 □□■	遠隔 5	2	2	特殊	1	「きぼうじゅつ・れっきじん」。「音撃棒」で地面を打ち付けて自身から半径 5 マス以内の任意対象すべてに属性エネルギーのダメージ（[属性] は音撃 + [音撃戦士の属性]）を与える攻撃。範囲内の対象は [回避判定] 可能。
鬼棒術・轟爆砕 □□□	近接 1	— 5	8	特殊	1	「きぼうじゅつ・ごうばくさい」。「音撃棒」を打ち付けることで、コンクリートの壁や巨大な岩等、通常では破壊できないような物体を打ち砕くこともできる。[属性] は音撃 + [音撃戦士の属性]。
名称+使用回数	命運	備考				
鬼棒術・烈鬼弾 □□□	0.5	「きぼうじゅつ・れっきだん」。「音撃棒」に付いている鬼石から「鬼」の属性に由来する力を纏わせた、エネルギー弾を放つ技。通常の「音撃打」の攻撃と同じ威力で、近接攻撃の命中判定を使用する。[射程] 8、[属性] は [音撃戦士の属性] に変わる。原典『響鬼』では、響鬼が [火炎] 属性の烈鬼弾に「火炎弾」と名付けている。				

【取得条件】 【鬼】の取得。上記【命運】消費。

【発動条件】 「鬼」に変身中である。特に指示が無ければ行動回数 1 回。上記参照。

鬼能力【音撃射の戦士用】

下記

<効果>「鬼能力」の中でも全ての「音撃射の戦士」が使用できるもの。特に記述が無い限り、発動には1行動回数を消費し、1回の使用で1回のみ効果を発揮する。また、使用するには「鬼」に変身している必要がある。

名称+使用回数	命運	備考
鬼管術・猛連射 □□□	1	「きかんじゅつ・もうれんしゃ」。「音撃管」を猛烈に連射する技。通常の命中判定後に宣言して、失敗ダイスを再度振り直せる。
鬼管術・烈鬼弾 □□□	1	「きかんじゅつ・れっきだん」。「音撃管」に[属性][音撃戦士の属性]に由来する力をためて一気に放つ技。1回だけ[武器命中]+1個、[武器DP]+5点追加。
鬼管術・曲射撃 □□■	1	「きかんじゅつ・きょくしゃげき」。「音撃管」の弾道をコントロールして、命中率を飛躍的にあげる。[武器命中]+3個。効果は1戦闘中。
鬼管術・長遠射 □■	0.5	「きかんじゅつ・ちょうえんしゃ」。1回だけ、「音撃管」の射程距離をはるかに越え、[射程]を5倍にする。

【取得条件】【鬼】の「音撃射の戦士」の取得。上記【命運】消費。

【発動条件】特に指示が無ければ1行動消費。各技の効果を参照。「鬼」に変身中であること。

鬼能力【音撃刺の戦士用】

下記

<効果>「鬼能力」の中でも全ての「音撃刺の戦士」が使用できるもの。特に記述が無い限り、発動には1行動回数を消費し、1回の使用で1回のみ効果を発揮する。また、使用するには「鬼」に変身している必要がある。

名称+使用回数	命運	備考
鬼鍵術・大連弾 □□□	1	「きけんじゅつ・だいいれんだん」。「音撃盤」に装備されている射出型のヤリを一齐に打ち出す技。攻撃に[武器DP]+5点追加される。
鬼鍵術・不動縛 □□□	1	「きけんじゅつ・ふどうばく」。ヤリについたワイヤーを利用して相手を地面に縫い付けてしまう。通常通りの攻撃が命中すると相手に[拘束判定3]の拘束を与える。
鬼鍵術・流星打 □□■	1	「きけんじゅつ・りゅうせいだ」。「音撃盤」から戦意を高揚させる音を奏で、自分以外の任意の1人に[武器DP]+4点を与える。効果は引き続ける限り続く。攻撃はできないが移動と回避は可能。
鬼鍵術・包囲陣 □□□	1	「きけんじゅつ・ほういじん」。「音撃盤」から音撃による音の防御壁をつくり出し、相手の攻撃に対して防御効果を発揮する。1行動使って準備すると、いつでも1回だけ[回避判定《受け》]+5個。対象は自分または戦闘シーン内の任意1人。

【取得条件】【鬼】の「音撃刺の戦士」の取得。上記【命運】消費。

【発動条件】特に指示が無ければ1行動消費。各技の効果を参照。「鬼」に変身中であること。

鬼能力【音撃斬の戦士用】

下記

<効果>「鬼能力」の中でも全ての「音撃斬の戦士」が使用できるもの。特に記述が無い限り、発動には1行動回数を消費し、1回の使用で1回のみ効果を発揮する。また、使用するには「鬼」に変身している必要がある。

名称+使用回数	命運	備考
鬼弦術・霊糸縛 □□□	1	「きげんじゅつ・れいしばく」。「音撃弦」弦の糸を放ち相手を捕まえる技。効果は1回。 [属性] 特殊、[射程] 遠隔8、[拘束判定3]（拘束中は行動不可）。
鬼弦術・轟烈波 □□■	1	「きげんじゅつ・こうれつは」。音撃を纏った演奏をかき鳴らすことで範囲内の全員にダメージを与える技。遠隔攻撃。 [属性] 音撃+鬼の属性、[射程] 半径4マス以内自分以外全員 [武器命中] 自動命中、[武器DP] 8点（固定）。効果は1回。
鬼弦術・斬裂閃 □□□	1	「きげんじゅつ・ざんれつせん」。「音撃弦」の切れ味を高める技。通常の攻撃に効果を追加する。[属性] 斬撃が追加、[武器命中]+2個、[武器DP]+4点。効果は1回。
鬼弦術・烈鬼斬 □□□	1	「きげんじゅつ・れっきざん」。効果は1回。「音撃弦」に「鬼」の属性に由来する力をためて一気に放ち遠隔攻撃をする技。通常の攻撃を[射程] 遠隔8に変更、[武器命中]+1個、[武器DP]+5点の修正。

【取得条件】【鬼】の「音撃斬の戦士」の取得。上記【命運】消費。

【発動条件】特に指示が無ければ1行動消費。各技の効果を参照。「鬼」に変身中であること。

属性昇華



＜説明＞魔化魍の中には特定の季節にしか現れない「風物体」と呼ばれる特殊な性質のものがいる。かれらには通常の「音撃」が有効では無い。「風物体」に通常通り攻撃できる[強化変身]が【属性昇華】である。

【属性昇華】はベテランの「鬼」が行う修行法の一つで、季節の変化を感じ、大自然と一体になることで、自らの「音撃」の特性を最大限まで高める技である。

＜効果＞GMは少なくとも1シーン以上、PCが修行しているシーンが演出されていない場合、発動を許可してはいけない。発動すると、PCの属性にあった色彩に全身が覆われる。その姿から、この[強化変身]を呼ぶ時に、「鬼」の名前の後に色名をつけて呼称するのが猛士では慣習となっている（原典では響鬼が真紅に染まる「響鬼・紅（くれない）」が登場）。

この変身は非常に体力を消耗するため1時間程度が限界で、再度変身するには最低半日の休憩が必要。そのため担当の季節になると、「鬼」は体調管理にかなり気を配るようになる。

【属性昇華】は4種類あり、あなたが最も共感する季節の力1つを身に付けることができる。以下の4つから1つを選ぶ。

■春驚囃（しゅんのうでん）/春の属性昇華

ウグイスのさえずる季節。草木が芽吹き動物達が冬眠から目覚め活動を開始するそんな季節と共感した者が体得する属性昇華。春の「風物体」に有効。

■夏神楽（なつかぐら）/夏の属性昇華

大自然が最も活発になる季節。草も木も動物達も活力に満ちあふれる。そんな季節と共感した者が体得する属性昇華。夏の「風物体」に有効。

■秋庭歌（しゅうていか）/秋の属性昇華

実りと収穫の季節。動物も植物も厳しい冬に備えて力を貯える。そんな季節と共感した者が体得する属性昇華。秋の「風物体」に有効。

■雪月花（せつげつか）/冬の属性昇華

しんしんと降り積もる雪の季節。動物も植物も暖かい春を待ち静かに眠りにつく。そんな季節と共感した者が体得する属性昇華。冬の「風物体」に有効。

＜属性昇華の効果＞

共通の効果として[武器命中]+2個、[武器DP]+3点される。追加[肉体HP]+20点。

属性昇華した者は該当する季節に出現した【風物体・〇】と表記のある[ガジェット]をもった魔化魍に対して、通常通りの攻撃ができる。

【取得条件】【鬼】の取得。【命運】1点消費。

【発動条件】行動回数1回。

覚声



＜説明＞「かくせい」。この変身は[強化変身]の[最強形態]。この[ガジェット]は、「猛士」の総本部で開発された最新の音撃武器「装甲音撃武器」を使用するための発声を主体とした特別な訓練をマスターしたことを意味する。

＜効果＞この過酷な修行を行えば[装甲音撃武器]（77p）を取得可能。その武器を使用することで「装甲鬼」に[強化変身]することが可能となる。使用しないと「装甲鬼」には変身できない。

【取得条件】BAのみ。【命運】3点消費。【鬼】の取得。

【発動条件】「鬼」状態で、「属性昇華」していない。行動回数1回。

音撃武器

「鬼」が修得している音撃は「清めの音」を奏でる技術です。その音撃を増幅する共振結晶体である「鬼石」を組み込んだ、楽器のような武器が「音撃武器」です。「音撃武器」の種類ごとに異なる修得技術が必要なため、大抵の場合「鬼」は何か1つの「音撃武器」を極めています。ペテランの「鬼」の中には複数の「音撃武器」を扱う者もいます。

特に記述が無い限り、発動には1行動回数を消費します。また、使用するには「鬼」に変身している必要があります。原典「響鬼」では、各音撃武器に名前がつけられていました。響鬼の使用する音撃棒は「烈火(れっか)」、音撃鼓は「火炎鼓(かえんつづみ)」です。

「音撃」と「清めの音」について

「鬼」が使う「音撃」とよばれる聖なる音は、その神聖さにより、[ガジェット]の【負の組成】を持っている相手に対してダメージが+2点の効果をもたらす。注意しなくてはならないのは、「鬼」の攻撃すべてが「音撃」では無いということです。[属性]をしっかりと確認してください。また、「清めの音」とは「音撃」のことです。どちらも同じ意味として使用されます。

それぞれの鬼は【決め技】に名前をつけています。原典『響鬼』では、響鬼は、「火炎連打の型」「爆裂真紅の型」、威吹鬼は「疾風一閃」、轟鬼は「雷電激震」等となっています。

音撃武器・鼓

下記

【音撃打の戦士(おんげきだのせんし)】が使う武器。「音撃鼓(おんげきこ)」と呼ばれる円盤機具を対象に貼付けるとそれが巨大化して太鼓の様になり、それをバチ「音撃棒(おんげきぼう)」で打撃することで「清めの音」を増幅してトドメをさすという攻撃スタイル。

名称	命運	射 程	属性	備考
音撃棒	—	近接	+音撃	バチ型の音撃武器。モチーフとなる楽器のイメージは、和太鼓、ドラム、木琴、木魚などの打楽器なら任意。威力は【武器表】の【中世武器】(MS66p)(56p)で【射程】が【近接】の武器のスペックをベースに1つを選び【属性】に【音撃】が追加【武器命中】+1個【武器DP】+1点の追加性能となる。
音撃鼓 による決め技 □□■	1	近接	+音撃	対象に音撃鼓を張りつけ、巨大化して打楽器のような形状になったそれを叩くことで「清めの音」を打ちこむ【決め技】。ゲーム的には、まず音撃鼓を投げつけ対象に貼り付ける。この行動で行動回数は消費されず、音撃鼓は自動命中する。以降、行動回数を使用して、音撃鼓を音撃棒で叩くことでダメージを対象に与える。音撃鼓が張り付いている限り、音撃棒のダメージは【武器命中】+2個、【武器DP】+5点【決め技】に変更される(元の「音撃棒」に【特殊状態】を与える効果があっても無視される)。「音撃鼓」は「音撃棒」でしか叩けない。相手は1行動を消費して【肉体】難易度3(【魔化魎の皮膚】を持つ者は5)の判定に成功すると「音撃鼓」を外すことができる。外された「音撃鼓」は使用者の手元に戻ってくる。

【取得条件】 【鬼】の取得。音撃棒を2本目以上取得の場合、【命運】1.5点消費。

【発動条件】 行動回数1回。

音撃武器・射

下記

【音撃射の戦士（おんげきしゃのせんし）】の【ガジェット】を持つ「音撃射の戦士」が使う武器。「音撃管（おんげきかん）」と呼ばれる銃器のような機具で「鬼石」を相手に打ち込み、トランペットのアサガオのような「音撃鳴」を銃口に付け管楽器の様に吹き鳴らすことで、「清めの音」を相手の体内の「鬼石」が増幅、相手を内部から破壊するという攻撃スタイル。

名称	命運	射 程	属性	備考
音撃管	－	遠隔	+音撃	管楽器型の音撃武器。音撃管は銃器のように弾頭状に加工された「鬼石」を相手に打ち込む音撃武器。モチーフとなる楽器は、例えば、尺八、トランペット、トロンボーンなどの管楽器なら任意。威力は【武器表】の【小火器】(MS66p)(56p)か【中世武器】(MS66p)(56p)で【射程】が【遠隔】の武器(MS67p)のスペックをベースに1つを選び【属性】に【音撃】が追加【武器命中】+2個の追加性能となる。銃器をベースにした場合、【散布射撃】の効果は使用できず、【実弾】では無く【衝撃】として扱う。
音撃鳴による決め技 □□■	1	遠隔 10	+音撃	「音撃管」に「音撃鳴」を付けて鳴らすことで、あらかじめ撃ちこんだ「鬼石」と共鳴させ、「清めの音」でダメージを与える【決め技】。ゲーム的には、まず通常の「音撃管」の攻撃を最低1回対象に命中させ「鬼石」を打ちこむ。その後【決め技】を使用すると、以降の攻撃は、対象に自動命中の【射程】遠隔 10、【武器 DP】+8点【決め技】のダメージを与えられる。このダメージは《避け》られず《受け》で軽減可能。効果は1戦闘中続き、途中で別の行動をしても戦闘が続いているならば、再度使用回数を減らす必要は無い。

【取得条件】 【鬼】の取得。音撃管を2つ目以上取得の場合、【命運】1.5点消費。

【発動条件】 行動回数1回。

音撃武器・刺

下記

【音撃刺の戦士（おんげきしのせんし）】の【ガジェット】を持つ「音撃刺の戦士」が使う武器。「音撃盤（おんげきばん）」と呼ばれる大型の鍵盤楽器型の機具を演奏することで「鬼石」で作られたワイヤー付きの小型のヤリを相手に打ち込み、「音撃鍵（おんげきけん）」を「音撃盤」にセットして演奏することで、「清めの音」を増幅して相手に流し込み撃破するという攻撃スタイル。

名称	命運	射 程	属性	備考
音撃盤	－	遠隔	+音撃	鍵盤楽器型の音撃武器。モチーフとなる楽器のイメージは、例えば、グランドピアノ、チェンバロ、パイプオルガンなどの鍵盤楽器なら任意。威力は【武器表】の【中世武器】で【属性】が【刺突】の【遠隔武器】(MS67p)のスペックをベースに1つを選び【属性】に【音撃】が追加【武器命中】+3個、【武器 DP】-2点の追加性能となる。
音撃鍵による決め技 □□□	1	遠隔 12	+音撃	相手にワイヤー付きのヤリを命中させ、「音撃鍵」で演奏を行うことで相手の防御と行動を阻害する「清めの音」を流しこむ決め技。 ゲーム的には【決め技】の使用を宣言してから「音撃盤」で【命中判定】を行う。命中すると以降、対象は移動不可になり【回避判定《受け》】しか行えなくなる。また、「音撃鍵」を打ちこまれた対象への攻撃には誰が攻撃しても「音撃」の属性が追加される。相手は1行動を消費して【肉体】難易度3(【魔化魎の皮膚】を持つ者は5)の判定に成功すると、「音撃鍵」を外すことができる。

【取得条件】 【鬼】の取得。音撃盤を2台目以上取得の場合、【命運】1.5点消費。

【発動条件】 行動回数1回。

音撃武器・斬

下記

【音撃斬の戦士（おんげきざんのせんし）】の【ガジェット】を持つ「音撃斬の戦士」が使う武器。相手に弦楽器型の機具「音撃弦（おんげきげん）」を突き刺し、その後、増幅器である「音撃震（おんげきしん）」をセットして弦をつま弾くことで「清めの音」を相手に流し込み撃破するという攻撃スタイル。

名称	命運	射 程	属性	備考
音撃弦	－	－	+音撃	弦楽器型の音撃武器。モチーフとなる楽器のイメージは、例えば、ギター、ハープ、琴などの弦楽器なら任意。威力は【武器表】の【中世武器】で【属性】が【斬撃】の武器のスペックをベースに1つを選び【属性】に【音撃】が追加【武器命中】+2個の追加性能となる。
音撃震 による決め技 □□■	1	近接	+音撃	相手に音撃武器を突き刺し「音撃震」をセットして演奏を行うことで、体内に直接「清めの音」を放つ【決め技】。ゲーム的には、まずは【決め技】の使用を宣言してから、1行動を使って「音撃弦」で【命中判定】を行い「音撃震」を対象に打ちこむ。命中するとお互い移動不可となり、以降、1行動を消費するたび、【武器命中】+4個、【武器DP】+2点【決め技】のダメージを与えられる。この攻撃に対しては【回避判定】を行うことができず、ダメージ軽減不可。1行動を消費して【肉体】難易度3（【魔化魎の皮膚】を持つ者は5）の判定に成功すると「音撃震」を外すことができる。

【取得条件】 【鬼】の取得。音撃弦を2つ目以上取得の場合、【命運】1.5点消費。

【発動条件】 行動回数1回。

戦鬼の音撃

下記

名称	命運	射 程	属性	備考
戦鬼の音撃 □□■	－	武器による	音撃	「戦鬼（せんき）」は、現代の「鬼」の様に増幅器をセットしなくても同様の効果を得られる。「戦鬼の音撃」を使用した場合は、1回の攻撃が【武器命中】+3個、【武器DP】+8点を得る【決め技】。この攻撃は相手の【魔化魎の皮膚】（52p）の効果を無視する。

【取得条件】 【戦鬼】の取得。【命運】消費なし。

【発動条件】 行動回数1回。

装甲音撃武器

下記

＜説明＞「鬼」が使用する音撃武器。「猛士」の総本部で開発された最新の音撃武器で、使い手の「オルタフォース」を強制的に吸収して威力を増幅するシステムを使っているため、使いこなせない者（【覚声】を取得していない者を指す）が使用すると弾き飛ばされ、1d日間「鬼」への変身能力を奪われてしまう。

＜効果＞この装備を使用すると、ディスクアニマルが集まり装甲として装着され（演出であるため実際にディスクアニマルを準備する必要はない）[追加 HP] + 30 点を取得。[強化変身] の [最強形態] である。【属性昇華】(47p) 同様に、【風物体・○】と表記のある [ガジェット] をもった魔化魍に対して、通常通りの攻撃ができるだけで無く【属性昇華】とことなり季節の制限を受けない。

■ベースとなる武器の設定

装甲音撃武器のベースとなる武器を設定する。[武器表] の [中世武器] (MS66-67p) (56p) から任意 1 つを武器のベースとして選び、その性能に [武器命中] + 3 個、[DP 修正] + 3 点を追加。[属性] に [音撃] 追加。装甲音撃武器の外見はベースとなった武器に似た形となる。装甲音撃武器は通常モード（武器として普通に使用する場合）とは別に下記の特種モード任意 2 つが設定でき、特殊形態へと変型して使用回数を消費する [決め技] が使用できる。2 つ設定できるが使用回数は共用。（原典『響鬼』では、剣撃と音撃モードを持つ「装甲声刃（アームセイバー）」と名づけられた装甲音撃武器が登場する）装甲音撃武器は 1 つしか取得できない。

名称	モード	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備考
装甲音撃武器 □ ■ ■	剣撃モード	近接	命中+2	DP+12	音撃	—	近接攻撃。巨大なエネルギーの刃での必殺の一撃。[決め技]。
	音撃モード	遠隔10	命中+3	DP+6	音撃	—	遠隔攻撃。音撃増幅機能を使用して声を音撃に変える。範囲内の任意の対象全てに効果がある。[決め技]。
	射撃モード	遠隔12	命中+3	DP+8	音撃	—	可視化された音撃の弾丸を対象に打ち出すガトリングガンのような攻撃。[決め技]。
	蹴撃モード	近接	命中±0	DP+15	音撃	—	空中に音撃の膜が出現し、それを通過するようにキックを浴びせる攻撃。音撃を帯びたキック攻撃。[決め技]。

【取得条件】 【覚声】の取得。【命運】消費なし。

【発動条件】 行動回数 1 回。

音撃装備【その他】

下記

音撃装備は「猛士」によって開発された呪術と科学が融合したアイテム。特に記述が無い限り、「音撃の心得」があれば使用可能。

【携帯】＝【携行術】で縮小して携帯できるかどうかを表す。「○」なら携帯可能。「×」なら携帯できない。

名称＋使用回数	携帯	命運	備考
音撃結界	○	1.5	主に「鬼」の弟子が使用する音撃による結界発生装置。形状は「音撃打」の戦士や弟子なら太鼓、「音撃射」なら笛といった具合に、修得技術によって異なる（GMと相談）。「猛士」では「ゾーン」と呼ぶ。「鬼」と「魔化魎」を結界内に封じ込め、外部から視覚的、音響的に遮断する。ゲーム上では、無関係の人は音撃によって心理的に結界付近に接近しなくなり、「魔化魎」は結界から外に出ることができない。ただし、元からその場にいた者やその場所に呼びつけられた者に結界の効果はなく、心理的な阻害以外の制約はない。結界を張るには最低3箇所に音叉の形をした増幅装置を配置しなくてはならず、音叉1つにつき10分の結界を維持する。また、使用中は演奏し続ける必要がある。結界の効果範囲は数百メートルで、具体的な数値はGM判断とする。
鳴刀・音叉剣	○	1	「めいとう・おんさげん」。「変身音叉」を変化させ、ひと振りの刀にする。 【属性】 斬撃＋音撃【射程】 近接【武器命中】＋2個【武器DP】＋4点。
鉤爪・風牙	○	0.5	「かぎづめ・ふうが」。手甲。伸縮する鋭いカギ爪を装備し、「鬼爪」同様【格闘術】を強化する。 【属性】 斬撃【射程】 近接、それぞれ【格闘術】の数値に【武器命中】＋2個【武器DP】＋1点。
ディスク手裏剣	○	0.5	ディスクアニマルと同じシステムの武器。追尾型手裏剣に変化する。使用回数に制限は無い。 【属性】 斬撃＋音撃【射程】 遠隔8【武器命中】＋3個【武器DP】＋1点。

【取得条件】 【猛士】、「音撃の心得」の取得。【命運】消費は上記。

【発動条件】 上記参照。

音撃装備【その他】

下記

音撃装備は「猛士」によって開発された呪術と科学が融合したアイテム。特に記述が無い限り、「音撃の心得」があれば使用可能。

【携帯】＝【携行術】で縮小して携帯できるかどうかを表す。「○」なら携帯可能。「×」なら携帯できない。

名称＋使用回数	携帯	命運	備考
陰陽環	○	1.5	陰陽的な技術で創られた古来よりの伝統的道具。「鬼石」を加工した勾玉で創られた腕輪。【音撃の心得】の無いものでも、意識を集中することで鳥のような形状のエネルギーを放射して攻撃することができる。遠隔武器。【射程】8【武器命中】－2【武器DP】＋4【属性】音撃＋火炎。
鬼の鎧 □□□	×	3	陰陽的な技術で創られた古来よりの伝統的道具。「鬼」が不足している時代に創られた特殊な鎧。これは呪術により擬似的な「音撃」効果を作り出すことができ、【音撃の心得】の無いものでも、使用可能。装着すると、【種族】の【能力値割振り点】を18点として再設定。[追加HP]＋15点。「日本刀」（性能はロングソード扱い）を自動取得し、属性に＋「音撃」が追加される。この装備は【基本変身】として扱う。装備するには20分ほどの時間が必要。
鬼傘	○	0.5	この武器を取得したなら「鬼傘術」の使い手である。相手の前で傘を開いて自分の動きを隠して近接攻撃を行なう技を使う。使用には片手が空いていなければならない。装備している間は近接武器の【武器命中】＋1個。
鬼鞭	○	0.5	この武器を取得したなら「鬼鞭術」の使い手である。強靱な捕縛紐として使用でき、射程[遠隔8]の任意1体に行動回数1回を使用して[拘束判定2]を与える。

【取得条件】 【猛士】取得。【命運】消費は上記。

【発動条件】 上記参照。

音撃装備【ディスクアニマル（DCA）】

各支部の研究室や総本山で開発されている動物の魂を封じて創られた「音式神（おんしきがみ）」です。「音撃」の力で起動し、術者の命令に従って魔化魍の捜索を行ないます。古くは紙を使用した折り紙のようなものでしたが、「猛士」の研究によって直径125mmの金属製ディスクの強靱なボディを獲得、起動時に変型して動物の姿になって活動することができます。原典「響鬼」では個別に細かい能力が設定されていましたが、「マスカレイド・スタイル」では機種別の性能差は省略しています。可動時間は100時間程度です。ディスクアニマルの機種名は「色名」+「動物名」で構成されています。例・「アカネタカ」「ルリオオカミ」など。戦闘等で破壊されたDCAはセッション中は回復しません。セッション終了後に回復します。

■ディスクアニマルのカスタマイズ

強化型DCAと戦闘用DCAは能力のカスタマイズが可能です。【命運】を支払うことで、【生物特性能力】（MS45p）の能力を追加することができます。ただし、最大3つのガジェットまでしか持てないので、上回った場合は任意のガジェットを破棄して下さい。

また、ディスクアニマルは、あくまで生物の魂を元にしていますので、モデルとなった生物のイメージに反する能力を設定してはいけません（GM判断）。モデルとなった生物を変更した場合は、攻撃方法の名称と属性は変更してかまいません（GM判断）。

ディスクアニマル

下記

【音撃の心得】（44p）を持つ者はDCAを操れる。ディスクアニマル10体セットを取得し、【DCA指示表】の内容を指示できる。

名称	命運	備考
ディスクアニマル 10体セット	1	任意10体のディスクアニマルセット。 【音撃の心得】の【ガジェット】を持っていれば、操ることができる。

★ディスクアニマル共通能力

【非生物】■■■■

生物で無いことを意味する【ガジェット】。
（MS38p）

【環境擬態】■■■■

周りの光景に自分を溶け込ませて透明になったように見せる。発見されるかどうかの判定に+4個のボーナスを得る。

【録音】■■■■

命令に従って山野を駆け巡り、魔化魍の「鳴声」や「映像」を記録して戻ってくる。「音撃の心得」がある者は、音を聞くことでどの場所で得られた音かを理解でき、また、音の特徴から魔化魍の種類を特定することも可能（GM判断による【機知】判定が必要）。

【DCA指示表】

【音撃の心得】のガジェットを取得していれば、DCAに下記の特異な行動を命令することができる。

命令	備考
広域探査	山や渓谷など、あなたが指示した範囲内の指示したもの（魔化魍や怪人、特定の人物、物など）を捜索する。発見にかかる時間はGM判断となるが、発見のための【判定ダイス】に対して5体使用する毎に+1個のボーナスを得る。発見した場合は、ディスクアニマルたちは戻ってその座標を伝える。その時、音声や画像情報も伝えることも可能。もしも、対象が敵対的な場合、1dのディスクアニマルが破壊される場合がある。
護衛	あなたの指示により任意の1体の対象を護衛させられる。対象は、1体につき【追加HP】4点（最大10体まで）として盾となってくれる。ダメージを受けた場合、ダメージ分のディスクアニマルは破壊される。また、攻撃以外の危険に対する【判定ダイス】に5体使用する毎に+1個のボーナスを得ることができる。詳細はGMの判断とする。
攻撃	あなたの指示で、対象に攻撃をする。【命中判定】は1体につき【武器命中】は+1個、【武器DP】+1点とする（共に20体まで）。この攻撃に使用者の能力は足されない。射程は10、属性は【斬撃】【衝撃】【刺突】から毎回選べる。1回攻撃するたびに、その成功失敗に関わらず、1dのディスクアニマルが破壊される。指示には1行動回数が必要。
戦闘支援	あなたの指示で、対象の行動を妨害し、戦闘の支援をおこなえる。使用した1体毎に【判定ダイス】1個とし、成功した数だけ、相手の【回避判定】を下げられる。一度に使用できるディスクアニマルの数は最大10体まで。ただし、1回攻撃するたびに、その成功失敗に関わらず、1dのディスクアニマルが破壊される。

【取得条件】 【猛士】、【音撃の心得】の取得。【命運】上記参照。

【発動条件】 上記参照、常駐。

強化型ディスクアニマル

下記

大量に作られているディスクアニマルと違い、より過酷な環境での使用を想定した強化タイプ。よく「鬼」が携帯している。
このタイプは個別の簡易エネミーとして扱われる。下記の中から選ぶ。取得できる数は最大1人に3体まで。

★ディスクアニマル共通能力

【非生物】■■■■(MS38p)

生物で無いことを意味する【ガジェット】。

【環境擬態】■■■■(MS45p)

周りの光景に自分を溶け込ませて透明になったように見える。発見されるかどうかの判定に+4個のボーナスを得る。

【録音・録画】■■■■

命令に従って山野を駆け巡り、魔化魍の「鳴声」や「映像」を記録して戻ってくる。「音撃の心得」がある者は、音を効くことでどの場所でも得られた音かを理解でき、また、音の特徴から魔化魍の種類を特定することも可能(GM判断による【機知】判定が必要)。

【取得条件】【猛士】、【音撃の心得】の取得。3体まで。【命運】消費は【必要命運】参照。

【発動条件】常駐。

【強化型ディスクアニマル(DCA)】リスト

飛翔型DCA

HP 12点 0.5必要命運

鳥やコウモリ、トンボなど空飛ぶ生物の魂を宿したディスクアニマル。ディスクが変型する。

【能力値】

肉体02/運動03

器用02/意思01

機知02

【副能力値】

移動力06

先制力05

【ガジェット】

【飛行・2】■■■■(MS44p)

【牽制攻撃】□□□(MS42p)

★共通能力

回避名称	避/受	備考			
通常	5/2(0)	小型で素早い動きが特徴			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
つつく	近接1	3(1)	2	刺突	くちばしで突く

四足型DCA

HP 14点 0.5必要命運

狼や豹、ネズミなどの魂を宿したディスクアニマル。ディスクが変型する。

【能力値】

肉体02/運動03

器用01/意思02

機知02

【副能力値】

移動力05

先制力04

【ガジェット】

【牽制攻撃】□□□(MS42p)

★共通能力

回避名称	避/受	備考			
通常	4/3(1)	小型で素早い動きが特徴			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
噛み付く	近接1	3(1)	2	斬撃	牙で突く

二足型DCA

HP 16点 0.5必要命運

猿やオランウータンなど類人猿など、二歩行生物の魂を宿したディスクアニマル。ディスクが変型する。

【能力値】

肉体04/運動02

器用03/意思01

機知01

【副能力値】

移動力04

先制力03

【ガジェット】

【耐える】□□□(MS41p)

★共通能力

回避名称	避/受		備考		
通常	3/3(1)		小型で素早い動きが特徴		
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
殴る	近接1	4(1)	3	衝撃	強力な打撃技

水性装甲型DCA

HP 18点 0.5必要命運

蟹やカメ、タガメなど強靱な皮膚の生物の魂を宿したディスクアニマル。ディスクが変型する。水中行動が可能。

【能力値】

肉体03/運動01

器用03/意思01

機知03

【副能力値】

移動力03

先制力04

【ガジェット】

【水中活動】■■■■(MS45p)

【耐える】□□□(MS41p)

★共通能力

回避名称	避/受		備考		
通常	2/5(1)		硬質で強固な装甲		
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
挟む	近接1	3(1)	4	斬撃	ハサミで切り裂く

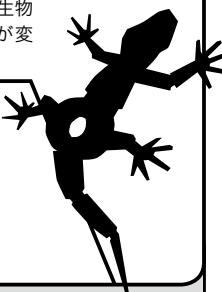
[強化型ディスクアニマル (DCA)] リスト

水陸型DCA **HP 10 0.5** 点 必要命運

蛙やイモリなど水陸両用の活動が可能な生物の魂を宿したディスクアニマル。ディスクが変型する。水中行動が可能。

【能力値】
 肉体01/運動03
 器用01/意思03
 機知01
【副能力値】
 移動力 03
 先制力 07

【ガジェット】
 【水中活動】■■■■ (MS45p)
 【吸着移動】■■■■ (MS45p)
 【跳躍】□□□ (MS45p)
 ★共通能力



回避名称	避/受	備考
通常	5/1(0)	小型で翻弄する跳躍

【行動回数】=2回

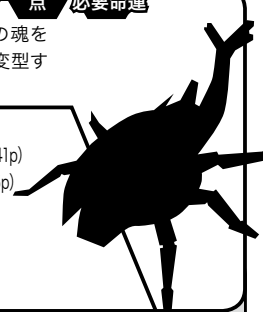
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
噛み付く	近接1	3(1)	4	衝撃	鋭い歯で噛み付く

装甲型DCA **HP 18 0.5** 点 必要命運

カブト虫など強靱な外骨格の甲虫の魂を宿したディスクアニマル。ディスクが変型する。

【能力値】
 肉体04/運動03
 器用01/意思02
 機知01
【副能力値】
 移動力 05
 先制力 02

【ガジェット】
 【耐える】□□□ (MS41p)
 【暗視】■■■■ (MS45p)
 ★共通能力



回避名称	避/受	備考
通常	2/5(1)	硬質で強固な装甲

【行動回数】=2回

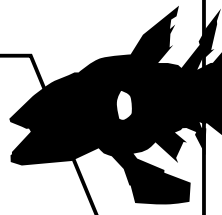
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
体当たり	近接1	3(1)	4	衝撃	全身でぶつかる

魚型DCA **HP 10 0.5** 点 必要命運

フナやウナギなど魚類の魂を宿したディスクアニマル。ディスクが変型する。水中専用。

【能力値】
 肉体02/運動03
 器用01/意思01
 機知01
【副能力値】
 移動力 05
 先制力 05

【ガジェット】
 【水中活動】■■■■ (MS45p)
 【全力回避】□□□ (MS42p)
 ★共通能力



回避名称	避/受	備考
通常	4/2(0)	硬質で強固な装甲

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
水鉄砲	遠隔4	2(0)	4	衝撃	水を打ち出す

蛇型DCA **HP 10 0.5** 点 必要命運

蛇やムカデ、ミズなど長い生物の魂を宿したディスクアニマル。ディスクが変型する。水中行動が可能。

【能力値】
 肉体03/運動01
 器用01/意思01
 機知04
【副能力値】
 移動力 03
 先制力 03

【ガジェット】
 【水中活動】■■■■ (MS45p)
 【部分再生】□□□ (MS45p)
 ★共通能力



回避名称	避/受	備考
通常	5/1(0)	小型で素早い動きが特徴

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
噛み付く	近接1	5(1)	2	衝撃	牙で突く

戦闘用ディスクアニマル

下記

<説明>通常のディスクアニマルと違い、直径 1250mm の巨大ディスクアニマル。戦闘用に開発された DCA で、【音撃の心得】を体得したものが一時間以上「音撃」のエネルギーを与える必要がある。エネルギーは 2 時間程度経過すると解放されてしまうため、現場へ移動する途中に車のキャリーに横んだ状態で「音撃」を与えつつ移動するケースが多い。

<効果>通常の DCA と異なり【環境擬態】や【録音・録画】能力は無く、自動的に動かないため、動かすためには【音撃の心得】を持った者が音によって操り続けなくてはならない。【行動共有ルール】で運用。通信範囲は 1 戦闘シーン。

【取得条件】【猛士】、【音撃の心得】の取得。【命運】消費は【必要命運】参照。

【発動条件】上記参照。

【戦闘用ディスクアニマル (BDCA)】リスト

飛翔型BDCA

HP 20 点 1 必要命運

鳥やコウモリ、トンボなど空飛ぶ生物の魂を宿したディスクアニマル。ディスクが変型する。翼を広げると 4m くらい。

【能力値】 肉体03/運動06
器用03/意思03
機知05

【ガジェット】
【飛行・1】■■■■ (MS44p)
【騎乗体・1】■■■■ (MS62p)
【非生物】■■■■ (MS38p)

【副能力値】

移動力 09
先制力 05

回避名称	避/受	備考
通常	7/3(1)	小型で素早い動きが特徴

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
つつく	近接1	6(2)	5	刺突	くちばしでつつく

二足型BDCA

HP 24 点 1 必要命運

猿やオランウータンなど類人猿など、二歩行生物の魂を宿したディスクアニマル。ディスクが変型する。身長 2m くらい。

【能力値】 肉体08/運動05
器用03/意思02
機知04

【ガジェット】
【耐える】□□□ (MS41p)
【拘束破り】■■■■ (MS42p)
【巨大武器】■■■■ (MS41p)
【非生物】■■■■ (MS38p)

【副能力値】

移動力 07
先制力 02

回避名称	避/受	備考
通常	2/8(2)	小型で素早い動きが特徴

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
殴る	近接1	3(1)	11	衝撃	強力な打撃技

四足型BDCA

HP 20 点 1 必要命運

狼や豹、ネズミなど魂を宿したディスクアニマル。ディスクが変型する。

【能力値】 肉体04/運動06
器用03/意思03
機知04

【ガジェット】
【牽制攻撃】□□□ (MS42p)
【騎乗体・1】■■■■ (MS38p)
【全力回避】□□□ (MS42p)

【副能力値】

移動力 09
先制力 04

回避名称	避/受	備考
通常	5/5(1)	小型で素早い動きが特徴

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
噛み付く	近接1	7(2)	7	斬撃	牙で噛み付く

装甲型BDCA

HP 22 点 1 必要命運

蟹やワニ、カメ、カブト虫など強靱な皮膚の生物の魂を宿したディスクアニマル。【水中行動】か【鋭敏感覚】選択取得。

【能力値】 肉体07/運動04
器用02/意思04
機知03

【ガジェット】
選択【水中活動】■■■■ (MS45p)
選択【鋭敏感覚】□□□ (MS39p)
【耐える】□□□ (MS41p)

【副能力値】

移動力 07
先制力 03

回避名称	避/受	備考
通常	6/6(2)	小型で素早い動きが特徴

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
切り裂き	近接1	4(1)	6	斬撃	ハサミや牙で切り裂く

ワームのガジェット

簡易擬態

＜説明＞対象の生体情報を完全解析し、姿形だけでなく記憶や性格、着用中の普通の衣服もコピーすることができる（【命運】を支払って取得した物は不可）。ワームが【人間体】になった場合、通常の【人間体】の様に外見だけの変装と違い、記憶や性格までコピーできるため、知人であっても区別がつかず、過去のエピソードなどを質問して真偽を確かめることもできない。また、レントゲン撮影や血液検査等でも正体を見破ることはできない。ただし【ZECT 装備】の「アンチミックスコープ」による視認は正体を見破れる。本来の人格を核としコピーした人格を周りに纏っているが、コピーした人間の意思が非常に強かった場合や、ワーム自身が非常に弱っている時など、様々な要因によってコピーした人格がワーム自身の人格を奪ってしまい、コピーした人格が肉体を支配してしまったり、自分がワームである記憶を失う者もある。詳細なルールは無いのでGMが許可する範囲でキャラクターメイキング時に設定を決定すること。

＜効果＞コピーできるのは「人間」のみであり、「人間」であっても【怪人状態】や【超人状態】を持っている者をコピーすることはできない。擬態できるのは任意1人のみで、変更は効かない。擬態中の能力は擬態した対象のものに完全に変更される。擬態の解除、再度の擬態化には1行動を消費する。

【人間体】の作成と同じだが、特定のPCやNPCに擬態化した場合、該当するプレイヤーやGMの許可が必要で、【簡易擬態】時の能力値は擬態したPCやNPCと同じものを使用する。この姿は【基本変身】ではない。重複取得不可。

【取得条件】 【ワーム】である。

【発動条件】 【怪人状態】時。

完全擬態

＜説明＞【簡易擬態】と効果は同じ。

＜効果＞【ZECT 装備】の「アンチミックスコープ」による視認をもってしても識別することはできない。

【取得条件】 【ワーム】である。【命運】1点を消費。

【発動条件】 常駐。

複数回擬態

NPC用

＜説明＞【簡易擬態】の【ガジェット】と同様の効果を持つが、【簡易擬態】と異なり、何度でも異なる他者に擬態することが可能。記憶もそのつど更新される。更新してしまうと、使用しなかった過去の人格の記憶を引き出すことはできず、以前引き出した記憶もあいまいになっていく。

＜効果＞【簡易擬態】(00p)の効果と同じ。さらに、1行動を使って別の対象に擬態し直すことができる。ただし、対象が視界内半径5mに実際に居なくてはならない。

【取得条件】 種族が「ワーム」である。【命運】0.5点消費。

【発動条件】 常駐。

サリス

＜説明＞「成虫体」になる前の「ワーム」は必ず「サリス」またはの名を「サナギ体」と呼ばれる緑色の共通の姿をしている。しかし、一定の期間が過ぎると体色が茶褐色になり「成虫体」へと脱皮しそれぞれの特性を持った姿に変わる。

＜効果＞ゲーム上は、この【ガジェット】を取得すると【怪人状態】の姿が「サリス」となる。「簡易 NPC」にある「ワーム(サリス)」のデータから、【ザコ】【ガジェット】を外して適用して使用する。戦闘中に相手の攻撃を《受け》で受けるたびに【意思】難易度2の判定ルールを行ない、1回でも成功すると、次のラウンドの最初に脱皮し、本来あなたが作成した「ワーム」のデータと外見になる。【先制判定】も振り直しそのラウンドから適応する。もし「サリス」状態でHPが0になってシーンから退場したなら、次に登場する時は、脱皮していることにしてかまわない。

この【ガジェット】を取得すると、キャラメイク時に【命運】1点が返却される（重複不可）。

【取得条件】 【ワーム】である。【命運】上記参照。

【発動条件】 上記参照。

上位個体



＜説明＞ワームの一部には知性が高く、戦闘力も遥かに優れた者がいる。

＜効果＞[怪人状態]に変身時、追加で能力値合計に+4点。追加で[肉体HP]+20点。

【取得条件】種族が「ワーム」(成虫体)である。【命運】2点消費。

【発動条件】[怪人状態]の時、常駐。

捕縛触手



＜説明＞体から触手や捕獲用の脚を伸ばし対象を捕まえる。細いが強靱で、振りほどくにはかなりの力が必要。

＜効果＞射程8マス以内の任意1体に対して[武器命中]+2個で命中判定を行ない、命中すると[拘束判定3]が適用される。相手が判定に失敗した場合、相手は[拘束状態]となる。

【取得条件】種族が「ワーム」である。【命運】0.5点消費。

【発動条件】行動回数1回。

波動変換



＜説明＞ワームの多くは、タキオン粒子を波動変換し打撃や斬撃に付与することができる。

＜効果＞命中判定前に使用を宣言。1回の使用で1攻撃のみ、[武器DP]+4点する。[怪人状態]に変身時のみ。

【取得条件】「ワーム」(成虫体)である。【命運】1点を消費。

【発動条件】[命中判定]前。

ワーム装甲



＜説明＞ワームの多くは、強靱な外骨格を有している。

＜説明＞[防具回避《受け》]に+5個。

【取得条件】「ワーム」(成虫体)である。【命運】1点を消費。

【発動条件】[怪人状態]時のみ常駐。

武器硬化



＜説明＞ワームの多くは、強固な身体を利用した攻撃を行う。

＜効果＞[超常能力のガジェット 怪人体(生物特性能力)]の[身体武器化](MS64p)を持つ場合、[武器DP]+2点する。

【取得条件】「ワーム」(成虫体)である。【命運】1点を消費。

【発動条件】常駐。

コピー吸収能力



NPC用

＜説明＞相手の必殺技をコピーした上に吸収し反射する脅威の能力。

＜効果＞あなたに対して[決め技]の攻撃を使用した場合、対象の命中判定前にこの[ガジェット]の使用を宣言する。攻撃が命中した時にその[決め技]がDP30点以下の場合は効果が無効となる。加えて、その攻撃方法をあなたが取得したものとして扱う。それと同時に、攻撃した対象に即座に取得した[決め技]を使用して攻撃が行える(手番とは別に)。DPが31点以上なら、この能力は効果が無い。

【取得条件】[上位個体]の取得。【命運】5点消費。

【発動条件】常駐。

クロックアップ制限解除

＜説明＞「怪人状態」時に使用できる【クロックアップ】の【ガジェット】を人間の姿のときにも使用可能となる。

＜効果＞この【ガジェット】を持つ者は【簡易擬態】などの【ガジェット】で人間の姿になっている場合であっても、【クロックアップ】【ハイパークロックアップ】【フリーズ】とその【ガジェット】を使用することで効果を得る別の【ガジェット】(例:【回避のクロックアップ】など)が使用可能となる。ただし、使用するにはそれらの【ガジェット】を別途取得する必要がある。

【取得条件】種族が「ワーム」である。【命運】1点消費。

【発動条件】常駐。

サリス吸収

＜説明＞一部のワームは仲間である「サリス」(サナギ体)のワームを栄養分として吸収することができる。相手に接触することで瞬時にエネルギーに変換し体内に取り込める。

＜効果＞隣接した「サリス」に対して「格闘術」による【命中判定】-4個での命中に成功したならば、直ちに対象の「サリス」は消滅し、【肉体 HP】+20点を取得することが可能。このHPはあなたの最大【肉体 HP】を超えてHPを回復することはない。対象となる「サリス」はGMが許可する重要度の低いNPCであれば「ネイティブ」「フォーリナー」の区別はない。

【取得条件】種族が「ワーム」である。【命運】0.5点消費。

【発動条件】【命中判定】前、行動回数1回。

高速移動脚

＜説明＞昆虫など多数の足を持つ生物がモチーフの怪人のみ取得可能。普段は胸部にたたまれている複数の脚部を伸ばし、それを使用して昆虫が這うように高速で移動が可能。

＜効果＞壁なども通常の移動力で移動可能。移動力+5点。重複取得不可。

【取得条件】種族が「ワーム」である。【命運】0.5点消費。

【発動条件】非戦闘中。

修復能力

＜説明＞一部のワームが持つ超能力。機械装置の特性と共感して故障箇所を修復する。修復方法は、通常の修理で直るものは工具などを使用して修理する。そうでないものは、超能力的な力により破損箇所を再構成する。修理にはGM判断で10分から1時間程度が設定される。この能力を持つ者は、まるで機械と話しているように見える奇妙な行動をとる場合がある。

＜効果＞修復はHPが0になった機械が対象で上限値を超えない範囲でHP25点まで回復する。対象は機械や【非生物】(MS38p)を持つ者。プレーヤー程度であれば、使用回数とは別に腕時計や自転車などを直すこともできる(GM判断)。

【取得条件】SAかDAである。種族が「ワーム」である。

【命運】1点消費。

【発動条件】非戦闘中。

ゼクター強制支配

＜説明＞「BOARD」によって生み出された「ゼクター」は、その製造段階で「ネイティブ」の命令に従うように密かにプログラムされている。ワームの中には、その隠されたプログラムを意のままに操る能力を持つ者もいる。シーン内に「マスキッドライダーシステム」を持つ者がいる場合、その者の持つ「ゼクター」を強制的に操り、あなた自身が「マスキッドライダーシステム」を装備することができる。

＜効果＞この【ガジェット】を取得するならば、通常通り【マスキッドライダーシステム】の【ガジェット】を取得した場合の変身後のデータを作成しておく必要がある(取得のための【命運】は不要)。条件は【マスキッドライダーシステム】(00p)に準じる。あなたは【マスキッドライダーシステム】を持っていないという扱いとなり、他者のゼクターを使用してでしか変身できない。変身する場合、どのキャラの物を使用するか宣言する必要があり、指定された対象は「ゼクター」を奪われるため変身できない。あなたはどの「ゼクター」で変身してもそれはフレイバーであり、変身後のデータは先に設定したものとなる。ただし、外見は奪ったゼクターによる変身に見える。効果は変身を解除するか1シーンが終了するまで。一度に奪えるゼクターは1つである。使用回数はあなたの【マスキッドライダーシステム】の使用回数に準じる。また、既に変身している者からゼクターを奪うことはできない。【マスキッドライダーシステムライト】【ハイパーゼクター】【パーフェクトゼクター】は対象外。

【取得条件】種族が【ワーム】のネイティブである。【命運】1点消費。

【発動条件】「マスキッドライダーシステム」にまだ変身していない【マスキッドライダーシステム】の【ガジェット】の取得者がシーン内にいる。変身は【マスキッドライダーシステム】に準じる。

ワーム能力



甲殻類、節足動物、昆虫などをモチーフとしているワームは、強靱な身体的特長を有していることが多い。その特性に相応しい追加能力が与えられる。

名称	射 程	命中修正	DP修正	属性	命運	備考
白熱球	遠隔 4	--	--	火炎	1	射程内の自分以外の全ての対象に[炎上判定] 難易度 3。発光器官を持つ生物をモチーフにしている場合のみ取得可能。
拘束糸□□□	遠隔 8	--	--	特殊	1	糸や粘液などを吐く生物がモチーフの場合のみ取得可能。器官から瞬間凝固する糸や粘液を吐き出して相手を拘束する。範囲内(射程 8 マス)の任意 1 体を[拘束判定] 難易度 3。
溶解液□□□	遠隔 8	命中+2	--	特殊	0.5	さまざまな成分の分解酵素を吐き出す器官を持つ。モチーフの生物が毒をもつ場合のみ取得可能。命中した場合[溶解判定] 難易度 3。
対人触手	遠隔 8	命中+2	DP+2	刺突	0.5	背中や頭部などから、触角のような細くて鋭い触手を伸ばし、人間を貫いて瞬時に殺害する。人間体でも使用可能。GM が許可する重要性の無い NPC なら自動的に命中し死亡させられる。

ワーム用の追加武器。身体の一部であるが、通常の武器のように扱う。

名称	回避修正		追加HP	命運	備考
	避け	受け			
シェルシールド	±0	+2	10	1	モチーフの生物が硬い甲羅や外骨格をもつ場合に取得可能。シールドを身体に作り出すことができる。
ニードルスキン	±0	+1	5	1	モチーフの生物が刺状の皮膚をもつ場合に取得可能。「変身」していない者が近接攻撃を行なうと刺で傷付く。あなたが《受け》で防御した場合、相手は一撃ごとに軽減不能の DP2 を受ける。
アンチダウンスキン	±0	±0	0	1	モチーフの生物が硬い甲羅や外骨格をもつ場合に取得可能。重厚で衝撃吸収に優れた装甲皮膚。[転倒判定] [拘束判定] [スタン判定] [気絶判定] に対して全て+3 個をえる。

ワーム用の追加装甲。通常の防具と異なり、[変身] 中のみ効果を発揮する。異なる[ガジェット] であれば、重ねて取得しても構わない。

- 【取得条件】 BA か SA のみ。種族が【ワーム】である。
【発動条件】 特に記述の無いものは[怪人状態] である。

魔化魍のガジェット

魔化魍の皮膚



NPC用

＜説明＞この「ガジェット」は、「魔化魍」なら必ず持っている。呪術的防御効果の有る彼らの皮膚は特殊なダメージ軽減効果がある。

＜効果＞[回避判定《受け》]に+5個の効果を得る。ただし、[音撃]属性の武器による攻撃はこの「ガジェット」の効果を見逃す。

【取得条件】魔化魍である。

【発動条件】常駐。

呪術装甲



NPC用

＜説明＞「管理者」たちが研究の末あみ出した呪術的な防御技術。

＜効果＞身体組成を強化する呪文を書き込むことで、[防具回避《受け》]+3個される効果がある。また、拘束判定、毒判定、気絶判定に+3個の効果も得る。

【取得条件】魔化魍である。【命運】1点消費。

【発動条件】常駐。

風物体



NPC用

＜説明＞「風物体」とは、春夏秋冬のどれかの季節にのみあらわれる特殊な体質の魔化魍のこと。「風物体」は、特定の音撃（【属性昇華】00p参照）でないと倒すことはできない。この「ガジェット」を取得した場合、季節を1つと、体質を1つ選ぶ必要がある。以下の中から決定すること。

＜効果＞

（季節を選ぶ）

春夏秋冬の任意1つを選ぶ。そして選んだ季節に出現することになる。同時に弱点となる【属性昇華】の種類も決定する。

春の魔化魍は【属性昇華】の「春驚嚇」、夏は「夏神楽」、秋は「秋庭歌」、冬は「雪月花」による攻撃によりこの「ガジェット」の効果が無効化する。

（体質を選ぶ）

●「風物体・芥」（あくた）

人間サイズの小型魔化魍。見た目は小柄だが、複数体で出現することが多い。攻撃を受けて[肉体HP]が0になった時点で突然変異が起き、肉体が分裂し2体の魔化魍となる。しかも、[肉体HP]は全快している。ただし、元となった1体を倒せば、全ての分身も消滅する。

●「風物体・包」（ほう）

巨大な魔化魍。通常の大きな魔化魍よりもさらに大きい。音撃以外の攻撃は無効。通常の「音撃」を受けるとダメージがそのままHPとなって増加して行く。

●「風物体・朧」（おぼろ）

実体の虚ろな、半透明の魔化魍。物理的な攻撃が全てとおりぬけてしまう。ダメージを与えることができるのは「音撃」や「光波」など、【負の組成】を持つものに有効な属性の攻撃のみ。ただし、その場合でも、HPを1以下にするには弱点となる季節の【属性昇華】の攻撃が必要。

【取得条件】魔化魍である。【命運】3点消費。

【発動条件】常駐。

魔化魍融合



NPC用

＜説明＞「管理者」の実験の1つ。特定の条件（プレーバーで、ゲーム的制限はない）で2体の魔化魍を相打ちにさせると、その身体が繭に包まれ、2体の魔化魍を融合することができる。融合までの時間はGMの任意。

＜効果＞[肉体HP]は合計値、能力値はどちらかのをベースに追加+5点。[ガジェット]は2体のもの全てが使用可能。誕生した魔化魍の外見は2体の合いの子といった姿となる。この効果は対象となる2体の魔化魍がこの「ガジェット」を持っていないといけない。

【取得条件】魔化魍である。【命運】消費なし。

【発動条件】上記。2体とも取得している必要がある。

対音撃器官



NPC用

＜説明＞「管理者」が音撃の分析からあみ出した対音撃用妨害音波発生器官。魔化魍の体に埋め込まれ、スピーカーのような形をしている。

＜効果＞この器官を取得している魔化魍に対しては「音撃」のダメージが1/2点となる。もし、意図的にこの器官を狙って破壊するのなら、狙うことを宣言してから命中判定ー5個のペナルティで命中させ、HPとは別に10点のダメージを与える必要がある。

【取得条件】魔化魍である。【命運】1.5点消費。

【発動条件】常駐。

傀儡のガジェット

定めの糧



NPC用

＜説明＞「傀儡」は「管理者」が作る「糧」という球状の生命活動源（電池のようなもの）を定期的に摂取する必要がある。その期間は具体的に決定しないが数十日後。

＜効果＞GMは、任意のタイミングで、「糧」のエネルギーが尽きたことにしてもかまわない。エネルギー切れの宣言がされたなら、3分、戦闘時なら1手番程度で行動できなくなり、土塊となって絶命する。

【取得条件】「傀儡」である。

【発動条件】常駐。

エサ与え



NPC用

＜説明＞おもに人間をエサとして捕まえてきては魔化魍に与えて育てる「童子と姫」。

＜効果＞彼らを与えたエサを食べた魔化魍は肉体HPが20点回復する。人間以外の動物の場合5点。

【取得条件】「童子と姫」を取得。

【発動条件】行動回数1回。

魔化魍の種



NPC用

＜説明＞「傀儡」は特殊な杖状の機械を使用して液体状に濃縮した「オルタフォース」を大地に注入して魔化魍を人工的に生成することができる。あなたが「童子と姫」として育てる魔化魍はこうして与えられる。生成したばかりの魔化魍は小さく、ぜい弱なため、自然の環境ではすぐに死んでしまうが、育成により魔化魍は1週間程度で巨大な姿に成長する。＜効果＞魔化魍が1体生成される。GMが特に指定しないならば「簡易エネミー」の魔化魍（00p）の中から任意1体が登場する。これらのキャラは倒された場合、次のセッションまで回復しない。

【取得条件】「童子と姫」か【スーパー傀儡】の取得。【命運】2点を消費。

【発動条件】常駐。

上位傀儡



NPC用

＜説明＞この「ガジェット」を持っているということは、魔化魍を育てる「童子と姫」ではなく、「管理者」によって創られた、単独で行動している上位存在の「傀儡」であることを意味する。

＜効果＞現状の能力値に加えて更に合計+5点分の能力値を追加できる。「傀儡」は人間と同じ顔と姿をしているが、常に「怪人状態」の状態と同じ能力であり、「怪人状態」時に使用する「ガジェット」を使用できる。怪人的な姿になることも無い。「童子と姫」を創りだせる。下記「傀儡能力」の能力を取得可能。取得するにはそれぞれ異なった【命運】をさらに支払う必要がある。

傀儡能力	命運	備考
念動力 □□□	0.5	念力で相手の動きを奪う。視界内の任意全ての対象に対して【拘束判定3】。
傀儡瞬間移動 □□□	0.5	自分の知っている場所なら、最大数10kmの距離まで瞬間的にテレポーテーションできる。自分と、自分の衣装や武器、所持品（手持ちのもの。車輛等は除く）までが転送対象。
魔化魍操り □□■	2	視界内の任意一体の魔化魍、ミラーモンスターなど、「オルタフォース」で作られた疑似生命体を自分の意のままにすることが可能（抵抗は【意思】難易度4）。効果時間は任意。ただしすでに別の傀儡に操られている場合や、PCが取得しているものは対象外。
「童子と姫」創造	2	非戦闘中であれば、【怪童子と妖姫】（00p）を1体創りだせる。ただし、山間部など自然の多い場所（GM判断）でのみ可能。作り出した怪童子か妖姫は倒されると次のセッションまで回復しない。

【取得条件】「傀儡」である。【命運】3点を消費。

【発動条件】上記参照。

童子と姫



NPC用

＜説明＞魔化魍を育てる役目を与えられた「傀儡」は、男女ペアでその育成に当たる。この「ガジェット」を持った「傀儡」は、育てる魔化魍の好む餌を熟知しており、魔化魍が自然に成長するスピードよりもずいぶん速く成体にて育てられる。

＜効果＞この「傀儡」は育てている魔化魍に似た特性を持っており、キャラメイク時に意識して作ることを推奨する。「童子と姫」はペアであるためもう一人は他のPCがあたるか「簡易NPC」より作成される。キャラは倒された場合も【死亡】か【戦闘不能】を選択できる。「童子と姫」は「怪人状態」に変身することで、「怪童子」「妖姫」と呼ばれる怪物的な姿に変わる。

【取得条件】「傀儡」である。【命運】2点を消費。

【発動条件】常駐。

鎧変化

■■■ NPC用

＜説明＞「童子と姫」には、ごく稀に強靱な鎧をまとった者があらわれる。これは、「傀儡」が「童子と姫」を生み出す際に、「管理者」によって特殊な要素を与えるように命じられている場合に生まれる個体である。童子は「武者童子」、姫は「鎧姫」と呼ばれる。彼等が育てた魔化魍も同様に硬質な皮膚を獲得している。

＜効果＞【回避判定《受け》】に+5個を得る。対象は「童子と姫」だけでなく、育てられた魔化魍も同様である。「童子と姫」は任意に1行動で中世武器を1つ作り出すことができる。「童子と姫」が鎧化していられるのは1回の変身につき4ラウンドだけ（魔化魍は制限無し）。さらに取得時に【命運】を1点消費すれば、時間制減はなくなる。

【取得条件】「童子と姫」を取得。【命運】1点を消費。

【発動条件】行動回数1回、上記参照。

乱れ変化

■■■ NPC用

＜説明＞猛士の古い資料にもでてくる変異種の「童子と姫」。「管理者」の実験の副作用で生まれる存在で、童子か姫のどちらかに発生し、童子なら「乱れ童子」、姫の場合は「迷い姫」と呼ばれる。また、性格は原始的で凶暴なものになり、ベアの童子か姫を喰い殺し、育てていた魔化魍も殺してしまう。

＜効果＞現状の能力値に+5点、【武器DP】+2点、【防具回避】+2個、【肉体HP】+20点の効果を得る。「乱れ童子と迷い姫」は取得時に決定した任意の中世武器を1行動でつくり出すことができる。最大同時に2本まで。

【取得条件】「鎧変化」を取得。【命運】2.5点を消費。

【発動条件】常駐。

管理者

■■■ NPC用

＜説明＞関東、関西といった規模のエリアを統括する「傀儡」。「魔化魍」や「童子と姫」を作りながら、「魔化魍」を使用した実験を繰り返す。身なりは明治、大正時代を彷彿させる時代がかった衣装。山中の古い館を改造して実験施設を作っている。「童子と姫」同様、男女2人で行動し、基本的には研究と実験以外は行なわない。知性は高く、自我を持っているが、目的を外れることは無い。また、寿命に制限が無いためか、性急に事を進めようとする傾向がある。彼らも「創始者」によって作られた「傀儡」同様の存在。「創始者」は世界中の「管理者」の元をまわっているため、極稀に姿を現し「管理者」に専用の「糧」を与えている。

＜効果＞彼らは【肉体HP】に+30点。現状の能力値に加えて更に合計+8点分の能力値の上昇。

【取得条件】【上位傀儡】の取得。【命運】3点を消費。

【発動条件】常駐。

スーパー傀儡

■■■ NPC用

＜説明＞「傀儡」にさらなる改良がなされた戦闘用傀儡。「管理者」によって直接創られている。彼らは【肉体HP】に+30点。現状の能力値に加えて更に合計+8点分の能力値の上昇。【怪人状態】になることなく、能力を発揮できる。ただし、知性の成長と共に自我が生まれ、場合によっては「管理者」の手を離れて行動する者もいる。

＜効果＞どんな魔化魍でも育てられる能力を持っており、彼らが育てた魔化魍は通常より強力である。魔化魍は【命中修正】+2個、【DP修正】+2点、【肉体HP】+20点の効果を得る。

【取得条件】【傀儡】を取得。【命運】4点を消費。

【発動条件】常駐。

連携攻撃

□□□ NPC用

＜説明＞「童子と姫」はあうんの呼吸で戦闘を行なう。

＜効果＞ベアの童子か姫のいずれかが攻撃を当てた場合、あなたは、この【ガジェット】を1回使用して攻撃手番とは別に追加攻撃をベアが攻撃した相手に行える。攻撃方法は任意。ただし、射程内にいなくてはならないし、攻撃を当てた相手以外を直接攻撃することはできない。

【取得条件】「童子と姫」を取得。【命運】2点を消費。

【発動条件】任意。

羽交い締め

□□□ NPC用

＜説明＞相手の動きを封じる。

＜効果＞「童子と姫」は相手に「格闘術」の攻撃が命中した場合、ダメージの代わりに直ちに相手と【肉体】の対抗ロールを行ない、相手が勝てば何も起きない（行動終了となる）が、自分が勝てば相手を「羽交い締め」にできる。この効果が発生するとあなたは相手を捕まえているため手番の行動はできなくなり、回避も《受け》のみとなるが、その間、相手も回避が《受け》のみとなり、手番の行動は、1行動1回を使って抜け出すための【肉体】の対抗ロールしかできなくなる。勝てば抜けだせる。この効果は1戦闘に1回、効果は3ラウンド有効。

【取得条件】種族「傀儡」である。【命運】1点を消費。

【発動条件】命中判定前。

種族リスト

【作成時の注意】

PCとして作成する際の注意事項や、決めておかなければならないこと、モチーフ、ネーミングの法則が説明されています。

【種族の特徴】

種族としての主な特徴や本来の姿、死亡した場合の描写などが説明されています。

【ガジェット】

その種族を選んだ場合に自動的に得られる【ガジェット】。無条件で取得する。

【取得条件】

ここに書かれた条件を満たした場合のみ、その種族を選んで、キャラクターを作成する。

【能力値割振り点】

【種族】の選択によって得られる【能力値割振り点】は【能力値】へ自由に割り振ることが可能です（後述「能力値を決める」参照）。

グロンギ族

能力値割振り点

15
点

太古の昔、 リントの狩猟部族グロンギ族が、宇宙から飛来した謎の石盤の一部を精製した物質「アマダム」を体内に埋め込み身体強化を行った結果、不完全な「体質覚醒」が起き、怪人となった者たち。殺戮の限りを尽くしていたが、古代のリント達により封印された。しかし、現代の世界各地で彼らは復活。殺人ゲーム「ゲゲル」を開始した。

【種族の特徴】

独自の言語「グロンギ語」を持つが、人間の言葉や文化も素早く吸収して人間社会で日常生活を送っている。ただ、企業など身元が明確でないとなれない職業には理由が無い限りつけない。

通常はアルバイト程度。

体に自らの生物特性を象徴する動植物のマークのタトゥーを付けている。彼らは体内に「アマダム」を持っている為、レントゲン検査を行えば人間の姿であっても見破ることはできる。彼らは攻撃で死ぬと爆発する。

【作成時の注意】

00pを参照に名前や所属集団を決める。基本となる姿は【怪人体】。ゲゲルが始まるまでは、人間のふりをしている場合もあり、記憶喪失や、人間社会への過度な順応から集団を抜ける場合もある。

【ガジェット】

【人間体】■■■■ (44p)
【グロンギ語】■■■■ (38p)
【怪人体】□□□ (44p)
【人間系】■■■ (38p)

【取得条件】

【命運】2点消費

彼らの設定についての詳細は00p

ワーム

能力値割振り点

15
点

外宇宙の彼方より、地球に飛来した「地球外生命体」。記憶をもコピーする擬態能力により、瞬く間に人類社会に溶け込み、財団「人類基盤史研究所」を設立、「謎の石盤」の研究をすると共に、人類と入れ代わり、この星を手に入れようとしている。しかし、近年になり、種族間抗争で敵対関係にあった同種族が地球に飛来。彼らにとって新たな戦いが始まった。

【種族の特徴】

本来の姿は怪人体。記憶もコピーする擬態能力。高速で移動するクロックアップを持つ。戦闘により死亡すると爆死する。

【作成時の注意】

数百年前に飛来した「ネイティブ」か、数年前に地球に来た「フォーリナー」のどちらの「ワーム」。擬態能力により大抵の職業の人間に成りすませる。「ネイティブ」なら「BOARD」か「ZECT」の関係者と設定できるが、「フォーリナー」は不可。「ネイティブ」と「フォーリナー」にはデータのな違いはない。擬態能力は強い意思を持った人間に擬態した場合、その強い人格に逆に支配されてしまい人間の人格に乗り取られてることもある。自分を「ワーム」だと気づかない者も存在。ワームのモチーフは昆虫と節足動物。

【ガジェット】

【怪人体】□□□ (MS61p)
【簡易擬態】■■■■ (00p)
【クロックアップ】□□■ (00p)

【取得条件】

【命運】3点消費

彼らの設定についての詳細は00p

アンデッド

能力値割り振り点

22
点

不死なる者。 彼等は1つの生物種の代表たる「王」である。遥か太古の昔から「謎の石盤」によってくり返し行われてきた「バトルファイト」に参加し、自らの種族をこの星の生態系の頂点へと導くべく戦う永遠の戦士、それが「アンデッド」。終わることのない戦いの中で、彼等は何を見、何を思うのだろう。

【種族の特徴】

本来の姿は怪人である。「ラウズカード」の封印が解かれた今回の「バトルファイト」の参加者。身体的特徴として、血液が鮮やかな緑色をしている。また、全ての「アンデッド」が人間の姿を持っているわけではなく、純粋に戦闘のみを求めている怪物的な者も。「アンデッド」は死なないので、戦闘でHPが0になった場合も戦闘不能状態となって、一時的に封印可能状態になるが、暫くするとHPが回復し復活する。

【作成時の注意】

突然出現した存在だが、人間としての姿や知識、言語を修得している。【発動要素】の決定をすること。

【ガジェット】

【人間体】■■■■ (MS44p)

【不死性】■■■■ (29p)

【オルタライフ】■■■■ (51p)

【発動要素】 (29p)

【怪人体】□□□ (MS44p)

【取得条件】

【命運】5点消費

彼らの設定についての詳細は00p

傀儡 (くぐつ)

NPC 用

能力値割り振り点

15
点

造られし者、 である彼らには、「魔化魍」を育てる「童子と姫」。「魔化魍」と「童子と姫」を生み出す「傀儡」。さらに「傀儡」を生み出す「管理者」がいる。彼らは「創始者」のために動いる。魔化魍を研究し「オルタフォース」の秘密、生命の謎に迫ることによって「創始者」は、自らを生命体にしようとしている。

【種族の特徴】

社会的には「妖怪」「化け物」と呼ばれ、「猛士」からは正式な呼び名で呼ばれる。自我が無い場合は、自らの目的に準じて動くのみである。特に「童子と姫」は思考が「妖怪的」で、人語を解すが、寓話の妖怪の様。童謡や遊び歌を歌ってあらわれ、人を捕まえては、育てている魔化魍の餌にする。男の傀儡は女性の声で、女の傀儡は男性の声で喋る。傷付くと白い体液を流し、死ぬと弾けて落ち葉や腐葉土になる。

【作成時の注意】

NPC用の種族。ただし、GMが許可した場合は例外的に使用可能。その場合は、なんらかの切っ掛けで自我を得たという設定が推奨される。「餌」を得なければいずれ滅びる命だと言うことに注意。取得した【ガジェット】によって「童子と姫」なのか「傀儡」なのかが決まる。名前は無い。

【ガジェット】

【定め の糧】■■■■ (52p)

【オルタライフ】■■■■ (51p)

【人間体】■■■■ (MS44p)

【怪人体】□□□ (MS44p)

【取得条件】

【命運】3点消費

彼らの設定についての詳細は00p

職業リスト

ここでは職業の紹介をします。キャラクターメイキング時には任意の職業を1つ選ぶことになります。

リストの見方

職業の名称

職業の説明

【取得条件】
その【職業】を選ぶ時に必要となる条件です。

【ガジェット】
その職業を選んだ場合に自動的に得られる【ガジェット】です。ただし、取得上の条件を満たしていないと取得できないので、各【ガジェット】の仕様をご確認下さい。MS〇〇pとあるものは「マスカレイド・スタイル基本ルール第二版」のページ数です。

弁護士
個人事務所、あるいは大手の弁護士事務所に所属する正式な弁護士。

【取得条件】なし
【ガジェット】
【説得】□□□ (MS39p)
【礼儀】■■■■ (MS38p)
【能力値割り振り点】
【肉】+1 【運】+2 【器】+1 【意】+3 【機】+3

【能力値割り振り点】
その【職業】を選ぶ時に自動的にもらえる【能力値】です。

BOARD 職員

『人類基盤史研究所』の職員。様々な研究施設からスカウトされた優秀な研究員達。

【取得条件】なし

【ガジェット】

【BOARD】■■■■ (31p)

【メタポリズム】□□□ (32p)

【能力値割り振り点】

【肉】+1 【運】+2 【器】+3 【意】+2 【機】+2

弁護士

個人事務所、あるいは大手の弁護士事務所に所属する正式な弁護士。

【取得条件】なし

【ガジェット】

【説得】□□□ (MS39p)

【礼儀】■■■■ (MS38p)

【能力値割り振り点】

【肉】+1 【運】+2 【器】+1 【意】+3 【機】+3

ラウズシステム適格者

あなたは「ラウズシステム」に対して遺伝学的な適合性を獲得している。

【取得条件】【命運】2点

【ガジェット】

【BOARD】■■■■ (31p)

【ラウズシステム】□□□ (33p)

【能力値割り振り点】

【肉】+2 【運】+1 【器】+3 【意】+3 【機】+1

犯罪者

刑務所から脱出したものや指名手配中の犯人など、法を破った者。

【取得条件】なし

【ガジェット】

【潜入】□□□ (MS39p)

【脱出】□□□ (MS39p)

【能力値割り振り点】

【肉】+2 【運】+2 【器】+4 【意】+1 【機】+1

ミラーワールド研究者

BOARDの中でも「ミラーワールド」に関する研究を専門に行なう研究者。

【取得条件】なし

【ガジェット】

【BOARD】■■■■ (31p)

【ミラーワールド知識】■■■■ (32p)

【能力値割り振り点】

【肉】+1 【運】+2 【器】+2 【意】+2 【機】+3

システムエンジニア

コンピュータプログラミングやネットワーク技術に精通したエキスパート。

【取得条件】なし

【ガジェット】

【パソコン】□□□ (MS39p)

【徹夜】□□□ (MS39p)

【能力値割り振り点】

【肉】+2 【運】+1 【器】+3 【意】+2 【機】+2

猛士「歩」

民間人だが「猛士」の活動に協力する支援者の1人。衣食住などの協力を惜しまない。

【取得条件】なし

【ガジェット】

【猛士】■■■■ (42p)

【癒し】□□□ (MS40p)

【能力値割り振り点】

【肉】+2 【運】+2 【器】+2 【意】+1 【機】+3

猛士「王」

「猛士」の支部長、事務局長クラスの有力者。各地域を指揮している。

【取得条件】なし

【ガジェット】

【猛士】■■■■ (42p)

【猛士のアジト】■■■■ (42p)

【能力値割り振り点】

【肉】+1 【運】+1 【器】+2 【意】+3 【機】+3

猛士「と」

「猛士」で「鬼」の弟子を意味する。サポーターから、就学中の少女少女まで多様。

【取得条件】【命運】1点

【ガジェット】

【良い耳】■■■■ (27p) 【音撃の心得】■■■■ (44p)

【猛士】■■■■ (42p)

【能力値割り振り点】

【肉】+2 【運】+2 【器】+2 【意】+2 【機】+2

猛士「銀」／鬼医師

「猛士」の専門職担当。鬼の治療を行える医師として、専門的な部分を担当している。

【取得条件】なし

【ガジェット】

【猛士】■■■■ (42p)

【鬼医学】□□□ (42p)

【能力値割り振り点】

【肉】+1 【運】+2 【器】+4 【意】+2 【機】+1

猛士「金」

「猛士」事務局でデスクワークを担当。鬼たちのシフト管理や魔化魍出現予測をしている。

【取得条件】なし

【ガジェット】

【猛士】■■■■ (42p)

【予測システム】□□□ (42p)

【能力値割り振り点】

【肉】+1 【運】+2 【器】+2 【意】+4 【機】+1

猛士「銀」／研究者

「猛士」の専門職担当。猛士の装備や鬼の武器を開発する専門的な部分を担当している。

【取得条件】なし

【ガジェット】

【猛士】■■■■ (42p)

【音撃研究】■■■■ (42p)

【能力値割り振り点】

【肉】+1 【運】+1 【器】+4 【意】+2 【機】+2

猛士「角」／鬼

「猛士」の実戦担当である「鬼」。単独、あるいは「飛車」や「と」と魔化魍退治を行なう。

【取得条件】人間のみの。【命運】2.5点

【ガジェット】

【猛士】■■■■ (42p)

【鬼】■■■■ (43p)

【音撃の心得】■■■■ (44p)

【超人体】□□□ (MS46p)

【能力値割り振り点】

【肉】+2 【運】+2 【器】+1 【意】+3 【機】+2

タクシー運転手

個人タクシーの運転手など、自動車運転を主体としたサービス業。

【取得条件】【命運】0.5点

【ガジェット】

【装備【一般車輛】】(MS69p) (乗用車1台取得)

【徹夜】□□□ (MS39p)

【能力値割り振り点】

【肉】+1 【運】+3 【器】+2 【意】+1 【機】+3

猛士「飛車」

「猛士」で「鬼」の移動や現地サポートを担当する。現場スタッフ。

【取得条件】【命運】0.5点

【ガジェット】

【猛士】■■■■ (42p)

【車両【猛士用】】(68p) (命運1点分までの車両取得可)

【能力値割り振り点】

【肉】+1 【運】+3 【器】+3 【意】+1 【機】+2

【詐欺師】

結婚詐欺や霊感商法など言葉巧みに人を騙して金品を奪い取る犯罪者。

【取得条件】【命運】0.5点

【ガジェット】

【超美形】■■■■ (MS40p)

【虚言術】□□□ (27p)

【能力値割り振り点】

【肉】+2 【運】+2 【器】+2 【意】+3 【機】+1

SB一般社員

スマートブレインに就職している一般的な社員。サラリーマンやOL。

【取得条件】 なし

【ガジェット】

【SB 社】 ■■■ (MS55p)

【パソコン】 □□□ (MS39p)

【能力値割り振り点】

【肉】 +2 【運】 +1 【器】 +3 【意】 +1 【機】 +3

ZECT 構成員

普段は一般的な仕事をしているが、指令を受けるとワームや未確認たちと密かに戦う。

【取得条件】 なし

【ガジェット】

【ZECT】 ■■■ (39p)

【ゼクトルーパー】 □□□ (39p)

【能力値割り振り点】

【肉】 +2 【運】 +2 【器】 +2 【意】 +1 【機】 +3

ボディガード

人を守る専門家。ある特定の人物の護衛、警護を勤めている。

【取得条件】 【命運】 1点消費

【ガジェット】

【対人戦闘】 ■■■ (MS41p)

【イニシアティブ強化】 ■■■ (MS42p)

【能力値割り振り点】

【肉】 +2 【運】 +1 【器】 +3 【意】 +3 【機】 +1

宗教家

新興宗教から伝統的なものまで、信者も含める。

【取得条件】 なし

【ガジェット】

【癒し】 □□□ (MS40p)

【説得】 □□□ (MS39p)

【能力値割り振り点】

【肉】 +1 【運】 +2 【器】 +3 【意】 +3 【機】 +1

ミラーワールド適応者

あなたはなぜかミラーワールドに適性があり、向こう側でも消滅することが無い。

【取得条件】 【命運】 1点消費

【ガジェット】

【ミラーワールド適応者】 ■■■ (30p)

【能力値割り振り点】

【肉】 +1 【運】 +1 【器】 +2 【意】 +4 【機】 +2

セレブ

親の遺産や仕事の関係で経済的に裕福で、社交界にも顔が効く。

【取得条件】 なし

【ガジェット】

【美声】 ■■■ (27p)

【噂話】 ■■■ (MS39p)

【能力値割り振り点】

【肉】 +1 【運】 +2 【器】 +3 【意】 +2 【機】 +2

料理の達人

厳しい修行の果てに辿り着く職業。料理に魂を込められる究極の料理人。

【取得条件】 なし

【ガジェット】

【料理の達人】 ■■■ (26p)

【説得】 □□□ (MS39p)

【能力値割り振り点】

【肉】 +2 【運】 +1 【器】 +3 【意】 +3 【機】 +1

カードデッキ契約者

BOARD 所属のカードデッキシステムの使用者。契約したモンスターも設定する。

【取得条件】 【命運】 1点消費
※パイザーを武器化する場合別途
※モンスターの取得命運は別途

【ガジェット】

【カードデッキシステム】 □□□ (36p) 【モンスター契約】 ■■■ (37p)

【パイザー】 ■■■ (36p)

【能力値割り振り点】

【肉】 +2 【運】 +3 【器】 +2 【意】 +1 【機】 +2

家事手伝い

特に仕事を持たないで自宅などの生活の手伝いをしている人。

【取得条件】 なし

【ガジェット】

【噂話】 ■■■ (MS39p)

【搜索】 □□□ (MS40p)

【能力値割り振り点】

【肉】 +2 【運】 +2 【器】 +3 【意】 +2 【機】 +1

ゼクター適格者

ゼクターに選ばれし者。中には ZECT に所属し実行部隊を指揮するものもいる。

【取得条件】 【命運】 2点

【ガジェット】

【マスクドライダースystem】 □□□ (40p)

【能力値割り振り点】

【肉】 +2 【運】 +3 【器】 +1 【意】 +3 【機】 +1

簡易NPC・エネミー

簡易NPC・エネミーの説明

■エネミーの紹介■

ここでは正式なキャラメイクの手続きの負担を軽減した簡易 NPC や簡易な敵のサンプルデータを紹介します。

【リストの見方】

リストの各記述について説明します。

●名称

簡易キャラの名称です。

●イラスト

簡易キャラのイメージイラストです。場合によっては【必要命運】が書かれています。

●HP

簡易キャラの HP です。簡易キャラは「追加 HP」「肉体 HP」の区別はありません。基本的に全て「肉体 HP」として扱います。

●説明

簡易キャラの簡単な説明です。外見や特徴、目的等が説明されています。

●能力値

PC キャラクターと同様に【能力値】を持っています。各、能力値の数値や上限下限の設定は PC とは異なり自由です。

●副能力値

PC キャラクターと同様に【副能力値】を持っています。【移動力】【イニシアティブ】があります。ただし、各、副能力値の数値や上限下限の設定は PC とは異なり自由です。

●ガジェット

簡易キャラによっては【ガジェット】を使う場合があります。その場合は記述されています。種族ごとに得られる【ガジェット】は省略してありますが使用可能です。

●アクトカード

簡易キャラは【アクトカード】を引けない代わりに、最初から持っている場合があります。その場合、使用回数は 1 シナリオに 1 つにつき 1 回です。PC の管理下に置かれた場合、破棄されます。

●回避方法

【回避名称】は PC の【回避状態】にあたります。【近 / 遠】は【防具回避】の近接の防具回避と遠隔の防具回避にあたります。

●攻撃方法

【攻撃名称】は攻撃方法の名前が書かれています。【射程】の「遠 8」などとあれば【遠隔】です。【命中】は【武器命中】、【DP】は【武器 DP】にあたります。

【行動回数】はその簡易キャラの手番に動ける回数です。PC は 2 回ですが、簡易キャラはその限りでは有りません。

召喚された時モンスターの行動手番として行った場合に使用するガジェット

名称

インシアティブと行動回数はモンスターが単独、もしくは PC がガジェット【独立行動化】取得状態で出現した時のみ有効。

能力値

副能力値

回避方法

攻撃方法

ドラグレッダー HP 53 4 必要命運

進化体→ドラグランザー

サバイブカードを使用した場合に進化するモンスターの名称。

アクトカードは敵として出現した場合に所持しているカード。PC の管理下に置かれた場合、破棄される。

説明

竜の姿をしたドラグレッダー。空を泳ぐように飛び、口から高熱の火炎を吐き出す。赤い姿のドラグレッダー、ドラグブレスも存在する。

イラスト

【能力値】	【副能力値】	【判定値】	【ガジェット】	【アクトカード】
肉体09/運動05	移動力08	武器命中 (近) 05	【飛行・2】■■■	なし
器用03/意思03	先制力06	武器DP (近) 09	【MS62p】	
機知06	【行動回数】2回	武器命中 (遠) 03	【トドメ技】□□□	
		武器DP (遠) 03	【MS41p】	

回避名称	避 / 受	備考
▼通常	5/12	硬質なヨロイのような皮膚に覆われている。
★ドラグシールド	-1/+3	高い強度を持ったシールド。【追加 HP】17。【ガードバント】用。
攻撃名称	射程	命中 DP 属性 備考
▼爪	近接	11 14 新撃 前足の鋭い爪を使った相手を引っ掻く。
ドラグブレス□□■	遠隔 10	8 8 火炎 口から吐く高熱火炎。【炎上判定】難易度 2。【プラストバント】用。
▼噛み付き	近接	7 11 新撃 鋭い牙での噛み付き。
★ドラグクロー	近接	+2 +4 新撃 竜の頭部を模したグローブ。【ストライクバント】用。
ドラグセイバー	近接	6 14 新撃 尾の先に付いた新撃器官。【ソードバント】尻尾を模した青龍刀 (命中 +1 / DP +5)

▼はモンスターのみ使用可能。★は PC のアドバントでのみ使用可能。特にマークが無ければ、モンスターも使用でき、PC もアドバントして使用できる。備考欄に対応するアドバントカードの種類が記述されている。

ミラーモンスター

「ミラーワールド」に生息する生態系の説明が付かない謎の生命群です。彼らは、オルタフォースというエネルギーによって生み出された疑似生命体です。下記のモンスターは全て【オルタライフ】の【ガジェット】を持っています。

ドラグレッダー

HP

53
点4
必要命運

進化体→ドラグランザー

竜の姿をしたドラグ種のモンスター。空を泳ぐように飛び、口から高熱の火炎を吐き出す。赤い姿のドラグレッダー、漆黒のドラグブラッカーも存在する。

【能力値】	【副能力値】	【判定値】	【ガジェット】	【アクトカード】
肉体 09/ 運動 05	移動力 08	武器命中 (近) 5	【飛行・1】■■■ (MS62p)	なし
器用 03/ 意思 03	先制力 06	武器 DP (近) 9	【フルパワー】□□■ (MS55p)	
機知 06	【行動回数】 2回	武器命中 (遠) 3		
		武器 DP (遠) 3		



回避名称	避 / 受	備考			
▼通常	5/12(4)	硬質なヨロイのような皮膚に覆われている。			
★ドラグシールド	-1/+3	高い強度を持ったシールド。【追加 HP】17。【ガードベント】用。			
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
▼爪	近接 1	8(2)	12	斬撃	前足の鋭い爪を使った相手を引っ掻く。
ドラグブレス□□■	遠隔 10	8(2)	8	火炎	口から吐く高熱火炎。【炎上判定】難易度 2。【プラストベント】用。
▼噛み付き	近接 1	7(2)	11	斬撃	鋭い牙での噛み付き。
★ドラグクロー	近接 1	+2	+4	斬撃	竜の頭部を模したグローブ。【ストライクベント】用。
ドラグセイバー	近接 1	6(2)	14	斬撃	尾の先に付いた斬撃器官。【ソードベント】尻尾を模した青龍刀 (命中+1/DP + 5)

ダークウイング

HP

41
点4
必要命運

進化体→ダークレイダー

人間大の大きさをした巨大コウモリ型モンスター、ウイング種。原典では漆黒の姿を持つダークウイングが登場。

【能力値】	【副能力値】	【判定値】	【ガジェット】	【アクトカード】
肉体 03/ 運動 10	移動力 13	武器命中 (近) 10	【飛行・2】■■■ (MS62p)	なし
器用 06/ 意思 03	先制力 04	武器 DP (近) 3	【全力回避】□□□ (MS56p)	
機知 04	【行動回数】 2回	武器命中 (遠) 6		
		武器 DP (遠) 3		



回避名称	避 / 受	備考			
▼通常	9/3(1)	素早い動きが相手を翻弄する。			
★ウイングウォール	+5/±0	翼がマント状の防壁となる。【追加 HP】13。【ガードベント】用。			
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
▼噛み付き	近接 1	10(3)	5	斬撃	鋭い牙での噛み付き。
ソニックブレイカー□□■	遠隔 5	—	—	精神	口から超音波をはなち敵をかく乱する。【スタン判定】難易度 2。【ナスティベント】。
▼翼で斬り付ける	近接 1	10(3)	6	斬撃	翼を刃物の様にして相手を切り裂く。
★ウイングランサー	近接 1	+3	+3	刺突	大型のランス。【ソードベント】用。

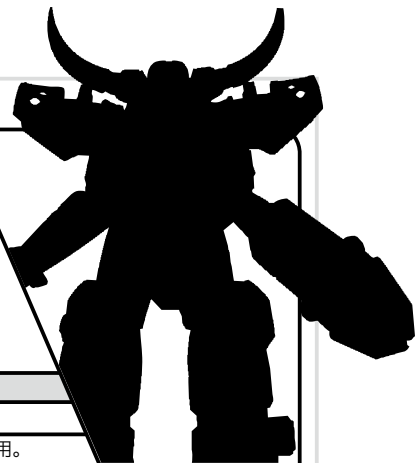
マグナギガ

HP 53 6 必要命運

雄牛怪人モンスター、ギカント種。角と強大な火力を秘めたボディをもつ。動きは鈍いが、近接戦の破壊力と遠距離武器の火力を合わせ持つ驚異の存在。原典には緑色の巨人マグナギガが登場。

【能力値】	【副能力値】	【判定値】	【ガジェット】	【アクトカード】
肉体 04/ 運動 08	移動力 11	武器命中 (近) 8	【耐える】 □□□ (MS55p) なし	
器用 10/ 意思 04	先制力 04	武器 DP (近) 4	【ダブルバレット】 □□□ (MS55p)	
機知 04	【行動回数】 2回	武器命中 (遠) 10		
		武器 DP (遠) 4		

回避名称	避 / 受	備考				
通常	4/10(3)	硬質なヨロイのような皮膚に覆われている。				
★ギガアーマー	±0/+6	高い強度を持ったシールド。[追加 HP] 17。【ガードバント】用。				
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考	
▼ギガハンド	近接 1	4(1)	15	衝撃	左の巨大なアーム。破壊力は抜群。	
ギガホーン	近接 1	7(2)	10	刺突	頭部の巨大な角で突き上げる。【ストライクバント】用(命中-1/DP+6)。	
▼多弾頭ミサイル□□■	遠隔 8	12(4)	12	爆発	胸部を展開して対象の多弾頭ミサイルを発射する。	
ギガラランチャー	遠隔 16	8(2)	11	爆発	右腕。射程の長いロングバレルの射撃。【シュートバント】用(命中-2/DP+7)。	
ギガキャノン	遠隔 6	12(4)	11	爆発	脚部を模したパーツが二門のショルダーキャノンになる。【シュートバント】用(命中-0/DP+6)。	



エビルダイバー

HP 24 1 必要命運

進化体→エグソダイバー

巨大なエイ、ダイバー種。空を泳ぐように飛行し、尻尾には毒を持っている。原典には紫色のエビルダイバーが登場する。

【能力値】	【副能力値】	【判定値】	【ガジェット】	【アクトカード】
肉体 02/ 運動 06	移動力 09	武器命中 (近) 6	【飛行・1】 ■■■ (MS62p) なし	
器用 06/ 意思 04	先制力 02	武器 DP (近) 2	【騎乗体】 ■■■ (MS90p)	
機知 02	【行動回数】 2回	武器命中 (遠) 6		
		武器 DP (遠) 4		

回避名称	避 / 受	備考			
▼通常	4/4(1)	素早い動きが相手を翻弄する。			
★エビルシールド	+2/+2	翼のようなヒレのシールド。〔追加 HP〕 8。【ガードバント】用。			
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
エビルウィップ	近接 3	7(2)	4	斬撃	尻尾による攻撃。ムチ状の装備に【スイングバント】用 (命中 +1/DP+2 [スタン判定 1]) 。
▼切り裂き	近接 1	9(3)	5	斬撃	翼のようなヒレで相手を切り裂く。



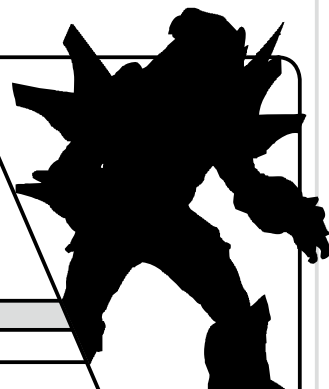
メタルガラス

HP 41 2 必要命運

サイをモチーフとしたサイ怪人モンスター、ガラス種。全身を強固な金属製のヨロイのような皮膚が覆い、いかなる攻撃も弾き返す。原典にはメタルガラスが登場。

【能力値】	【副能力値】	【判定値】	【ガジェット】	【アクトカード】
肉体 08/ 運動 08	移動力 11	武器命中 (近) 8	【力技】 □□□ (MS54p) なし	
器用 02/ 意思 01	先制力 03	武器 DP (近) 8	【耐える】 □□□ (MS55p)	
機知 03	【行動回数】 2回	武器命中 (遠) 2		
		武器 DP (遠) 1		

回避名称	避 / 受	備考			
通常	3/10(3)	硬質なヨロイのような皮膚に覆われている。			
★メタルシールド	±0/+2	胸部を模したシールド。[追加 HP] 10。【ガードバント】用。			
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
メタルホーン	近接 1	6(2)	12	刺突	角による突き攻撃。頭部を模した装備に【スピンバント】用(命中 -2/DP+4)。
メタルネイル	近接 1	11(3)	9	衝撃	強靱な腕による打撃。腕を模した装備に【ストライクバント】用(命中 +3/DP+1)。



ベノスネーカー

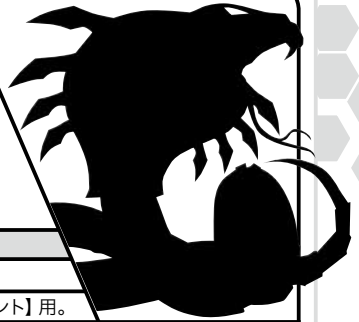
HP 47 4 必要命運

進化体→ベノヴァイパー

全長 6m の巨大なヘビ型のスネーカー種。狡猾で獷猛、獲物を長い体で巻き上げて噛み付くと毒を流し込む。体に生えた刃物で地中を掘り進むことも可能。原典にはコブラ型のベノスネーカーが登場。

【能力値】	【副能力値】	【判定値】	【ガジェット】	【アクトカード】
肉体 06/ 運動 10	移動力 13	武器命中 (近) 10	【切断】□□□ (MS64p) なし	
器用 02/ 意思 03	先制力 05	武器 DP (近) 06	【鋭敏感覚】□□□ (MS53p)	
機知 05	【行動回数】 2回	武器命中 (遠) 02		
		武器 DP (遠) 03		

回避名称	避 / 受	備考			
▼通常	7/7(2)	硬質なヨロイのような皮膚に覆われている。			
★ベノシールド	+2/+1	コブラ独特の広がった頭部を模した盾。[追加 HP] 15。【ガードバント】用。			
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
▼ベノハッシュ	近接 1	9(3)	13	斬撃	体のサイドに付いている鋭い刃。
▼ベノプレス□□■	遠隔 8	8(2)	9	毒素	口から吐く毒液。【毒判定】 難易度 3。
▼噛み付き	近接 1	10(3)	10	斬撃	鋭い牙での噛み付き。【毒判定】 難易度 1。
★ベノサーベル	近接 1	+3	+3	斬撃	ドリルの曲刀。【ソードバント】用。
ベノストラグル	近接 1	9(3)	10	特殊	相手に尻尾を巻き付け動きを封じる。【拘束判定】 難易度 2。【ホールドバント】用 (命中-1/DP+4)。



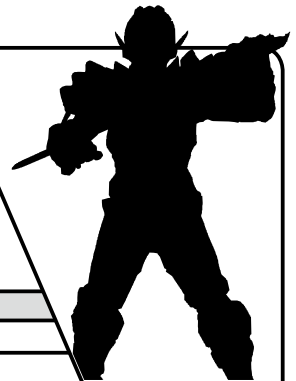
バズスティンガー

HP 38 3 必要命運

ハチ怪人型のモンスター。バズスティンガービー、ホーネット、ワスプなどの種が存在する。飛行能力は無いが巣を持ち集団で襲ってくる場合もある。【中世武器】になる身体の一部をもつ。

【能力値】	【副能力値】	【判定値】	【ガジェット】	【アクトカード】
肉体 04/ 運動 08	移動力 11	武器命中 (近) 08	【毒付与】□□□ (MS64p) なし	
器用 08/ 意思 02	先制力 02	武器 DP (近) 04	【切断】□□□ (MS64p)	
機知 02	【行動回数】 2回	武器命中 (遠) 08		
		武器 DP (遠) 02		

回避名称	避 / 受	備考			
▼通常	7/5(1)	硬質な皮膚と俊敏な動き。			
▼スピンバリア□□□	5/15(5)	高速回転することでバリアを貼り攻撃を弾く。			
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
▼テッドスティンガー□□■	遠隔 10	10(3)	8	刺突	肩から放つ毒針。命中したなら【毒判定】難易度 2。
★ニードルアーム	近接 1	+ 2	+ 3	刺突	針のある肩を模した【スピンバント】用。
中世武器	--	-	-	--	中世武器を任意 1 種使用。【ストライクバント】【ソードバント】【シュートバント】など妥当なもので使用可。
ビートジャミング□□■	遠隔 6	-	-	特殊	口から妨害音波を放つ。【スタン判定】難易度 2。【ナスティバント】用。



ガゼール

HP 28 1 必要命運

進化体→ガゼール (上位種)

レイヨウ怪人型のモンスター、ガゼール種。スピードに優れたモンスターで、ヒットアンドウェイ戦法が得意。メガゼール、ギガゼール、ネガゼールなどの総称。マガゼール、オメガゼールなど上位種もいる。

【能力値】	【副能力値】	【判定値】	【ガジェット】	【アクトカード】
肉体 04/ 運動 07	移動力 15	武器命中 (近) 07	【移動強化】■■■ (MS55p) なし	
器用 02/ 意思 02	先制力 05	武器 DP (近) 04		
機知 05	【行動回数】 2回	武器命中 (遠) 02		
		武器 DP (遠) 02		

回避名称	避 / 受	備考				
▼通常	7/4(1)	俊敏な動きで相手を翻弄する。				
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考	
▼ガゼールソード	近接 1	10(3)	6	斬撃	ハサミ状に開いたブレード、手持ち武器。スタッフタイプの物もある。	
▼キック技	近接 1	12(4)	4	衝撃	ガゼール種の得意とするキック主体の格闘術。	
★ガゼルスタッフ	近接 1	+ 1	+ 3	刺突	頭部を模したドリル状の武器。【スピンバント】用。	



ゼブラスカル

HP 44 3
点 必要命運

シマウマ怪人型のモンスター。跳躍力に優れ、両腕にはブレードが内蔵されている。ミラーワールドから飛び出して人間をスライスして捕食する。アイアン、ブロンズなどの種類がいる。

【能力値】	【副能力値】	【判定値】	【ガジェット】	【アクトカード】
肉体 07/ 運動 09	移動力 12	武器命中 (近) 09	【跳躍】 □□■ (MS64p)	なし
器用 02/ 意思 02	先制力 04	武器 DP (近) 07	【切断】 □□□ (MS64p)	
機知 04	【行動回数】 2回	武器命中 (遠) 02		
		武器 DP (遠) 02		

回避名称	避 / 受	備考			
▼通常	7/9(3)	身体をつなぐバネのような筋肉で驚異の跳躍力をみせる。			
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
ゼブラブレード	近接 1	13(4)	9	斬撃	両腕のブレード。【ソードベント】用 (命中+4/DP+2)。
ゼブラブレードウィップ	近接 8	12(4)	9	斬撃	ブレードを伸ばしてムチにする。【スイングベント】用 (命中+3/DP+2 [転倒判定 2])。
▼ゼブラキック	近接 1	8(2)	16	衝撃	バネのような身体構造を利用した強力キック。行動回数 2 消費。



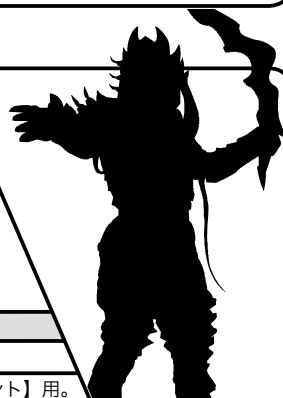
バイター

HP 34 3
点 必要命運

カミキリムシ怪人型モンスター。鋭いヨロイのような皮膚を持ち、長い触覚で空間を認識する。同種の共通武器としてブーメランを装備している。ゼノバイター、テラバイターなどがある。

【能力値】	【副能力値】	【判定値】	【ガジェット】	【アクトカード】
肉体 02/ 運動 02	移動力 05	武器命中 (近) 02	【暗視】 ■■■ (MS66p)	なし
器用 09/ 意思 08	先制力 03	武器 DP (近) 02	【耐える】 □□□ (MS55p)	
機知 03	【行動回数】 2回	武器命中 (遠) 09		
		武器 DP (遠) 08		

回避名称	避 / 受	備考			
▼通常	3/6(2)	鋭いヨロイのような皮膚に覆われている。			
★バイターメイル	±0/+4	ヨロイのような皮膚を模した装甲。【追加 HP】 11。【ガードベント】用。			
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
爪	近接 1	5(1)	4	斬撃	鋭い鎌のような爪。【ストライクベント】用 (命中+3/DP+2)。
バイターブーメラン	遠隔 8	13(4)	10	斬撃	背中に装備したブーメラン。【シュートベント】用 (命中+4/DP+2)。
★バイターウィップ	近接 3	+1	+2	斬撃	触覚を模したムチ。【転倒判定 2】。【スイングベント】用。
▼バイタースピ□□■	近接 1	4(1)	7	斬撃	全身の刺を突き立て高速回転する。



デッドリマー

HP 33 2
点 必要命運

サル怪人型モンスター。身軽な体でビルの中をジャングルの様に渡り歩く。尾に付いた銃を使って獲物を狙う。額にはレーザー発振器官があり、レーザーサイトとして機能する。

【能力値】	【副能力値】	【判定値】	【ガジェット】	【アクトカード】
肉体 04/ 運動 04	移動力 07	武器命中 (近) 04	【吸着移動】 ■■■ (MS64p)	なし
器用 02/ 意思 06	先制力 06	武器 DP (近) 04	【命中支援】 □□■ (MS60p)	
機知 06	【行動回数】 2回	武器命中 (遠) 02		
		武器 DP (遠) 06		

回避名称	避 / 受	備考			
▼通常	8/4(1)	柔軟で機敏な動きで相手を翻弄する。			
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
▼殴る	近接 1	4(1)	5	衝撃	機敏な動きを生かした近接戦術。
デッドウェイブ	遠隔 10	7(2)	7	衝撃	尻尾が高周波銃になる。【シュートベント】用 (命中+5/DP+1)。
デッドパルス□□■	遠隔 8	-	-	-	目から超音波をはなち敵をかく乱する。【スタン判定 2】。【ナスティベント】用。



クラーケン

HP 36 3
点 必要命運

イカ怪人型モンスター。水棲生物だが、陸上に上がってくる場合もある。鏡面の様になった水面をゲートにして現実世界へと補食に現れることもある。バクラーケン、ウィスクラーケンなどがある。

【能力値】	【副能力値】	【判定値】	【ガジェット】	【アクトカード】
肉体 03/ 運動 08	移動力 11	武器命中 (近) 08	【水中活動】■■■■ (MS64p) なし	
器用 08/ 意思 03	先制力 02	武器 DP (近) 03	【柔軟皮膚】■■■■ (MS66p)	
機知 02	【行動回数】 2回	武器命中 (遠) 08	【部分再生】□□□ (MS64p)	
		武器 DP (遠) 03		

回避名称	避 / 受	備考			
▼通常	3/8(2)	柔軟な皮膚で【衝撃】属性のダメージを-5点軽減する。			
★テンタクルズガード	+1/+5	触手が全身を巻き、衝撃吸収装甲となる。[追加 HP] 12。【ガードバント】用。			
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
クラーケンナックル	近接 1	11(3)	5	衝撃	吸盤付きグローブ。【ストライクバント】（命中+ 3/DP+ 2）。
ブラックミスト□□■	遠隔 4	—	—	特殊	頭部の口吻から漆黒の煙幕を吐き出す。範囲内自分以外全員【視認困難判定】。【ナスティバント】用。
▼クラーケンサッカー□□■	遠隔 5	—	—	圧力	吸盤の付いた触腕を伸ばし、相手をからめとる。【拘束判定 2】。
クラーケンロッド	近接 1	9(3)	7	斬撃	固体によっては刃の付いた長い杖を使う。【ソードバント】（命中+ 1/DP+4）。

ニュート

HP 45 4
点 必要命運

イモリ・ヤモリ怪人型モンスター。吸着性の高い手足で壁面を自在に歩き回り、気づかれないように人間を補食する。巨大な手裏剣を武器として使用する。ゲルニュートなどがある。

【能力値】	【副能力値】	【判定値】	【ガジェット】	【アクトカード】
肉体 05/ 運動 05	移動力 08	武器命中 (近) 5	【環境擬態】□□■ (MS64p) なし	
器用 10/ 意思 03	先制力 03	武器 DP (近) 5	【吸着移動】■■■■ (MS64p)	
機知 03	【行動回数】 2回	武器命中 (遠) 10		
		武器 DP (遠) 3		

回避名称	避 / 受	備考			
▼通常	3/5(1)	柔軟で俊敏な動き。			
ステルススキン	- / -	透明になり自分への攻撃は【無視界状態】扱い。【クリアバント】用。			
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
ホールドジェル□□■	遠隔 10	-	-	特殊	両手のひらから放つ粘着液。【拘束判定 3】。【ナスティバント】用。
▼格闘	近接 1	5(1)	5	衝撃	俊敏な体を利用した体術。
カッターブレード(剣)	近接 1	7(2)	9	斬撃	巨大な手裏剣を剣として使う。【ソードバント】用(命中 +2/DP+4)。
カッターブレード(投)	遠隔 8	12(4)	7	斬撃	巨大な手裏剣を投げる。【シュートバント】用(命中 +2/DP+4)。

ガルド

HP 54 5
点 必要命運

進化体→ゴルド

鳳凰怪人型モンスター。風のガルドストーム、雷のガルドサンダー、幻影のガルドミラージュなど、取得の際に任意の属性を1つ選択する。固体によって異なる小型武器を装備している。

【能力値】	【副能力値】	【判定値】	【ガジェット】	【アクトカード】
肉体 07/ 運動 07	移動力 10	武器命中 (近) 07	【飛行・1】■■■■ (MS62p) なし	
器用 09/ 意思 03	先制力 02	武器 DP (近) 07	【フルパワー】□□■ (MS55p)	
機知 02	【行動回数】 2回	武器命中 (遠) 07	【硬質皮膚】■■■■ (MS66p)	
		武器 DP (遠) 03		

回避名称	避 / 受	備考				
装甲	4/10(3)	硬質なヨロイのような皮膚に覆われている。【斬撃】ダメージは-5DP。				
★ガルドシールド	+1/+3	背中装甲を模した軽くて固いシールド。[追加 HP] 18。【ガードバント】用。				
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考	
ガルドスラッシャー	遠隔 10	12(4)	7	斬撃	飾り羽手裏剣。【シュートバント】用（命中 +3/DP+4）。	
ガルドアックス	近接 1	10(3)	10	斬撃	固体によって異なる手持ち武器。【ソードバント】用（命中 +3/DP+3）。	
ガルドブレス□□■	遠隔 8	7(2)	18	特殊	固体によって異なる属性の息を吐く。【ブラストバント】用。	
▼体術	近接 1	10(3)	8	斬撃	鋭い爪を使った肉弾戦。	

スパイダー（人型）

HP

37

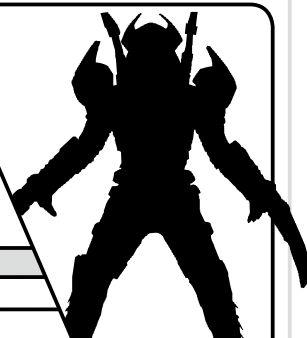
2

必要命運

進化体→スパイダー（クモ型）

クモ怪人型モンスター。ミラーワールドから糸を吐き出して現実世界の人間を巻き付けて引きずり込み捕食している。原典ではアシナガグモのソロスパイダー、ジョロウグモのレスパイダー、ジグモのミスパイダー等が登場した。

【能力値】	【副能力値】	【判定値】	【ガジェット】	【アクトカード】
肉体 05/ 運動 05	移動力 08	武器命中（近） 05	【全力回避】 □□□ (MS56p) なし	
器用 05/ 意思 04	先制力 02	武器 DP（近） 06	【バランス】 □□□ (MS53p)	
機知 02	【行動回数】 2回	武器命中（遠） 05		
		武器 DP（遠） 04		



回避名称	避 / 受	備考			
装甲	4/7(2)	硬質なヨロイのような皮膚に覆われている。			
★スパイダーウォール	+2/+1	糸でつくり出した防御膜。〔追加 HP〕12。【ガードバント】用。			
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
鉤爪	近接 1	7(2)	8	斬撃	鋭い爪攻撃。爪を模した手甲武器【ストライクバント】（命中+2/DP+2）になる。
スパイダーウェブ□□□	遠隔 8	－	－	特殊	粘着性の糸を吐き出して〔拘束判定〕難易度 2。【ナスティバント】用。

スパイダー（クモ型）

HP

42

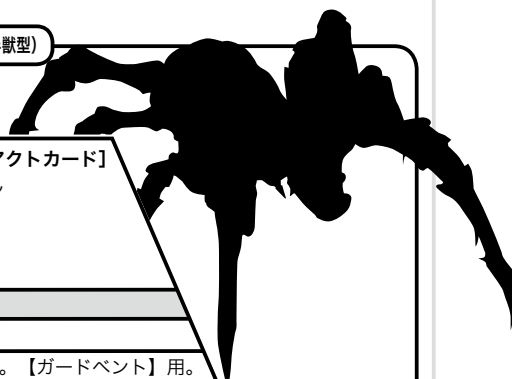
4

必要命運

進化体→スパイダー・リボーン（半人半獣型）

スパイダー（人型）の進化体。全長 5m 以上の巨大なクモ型モンスター。原典ではティスパイダーが登場した。

【能力値】	【副能力値】	【判定値】	【ガジェット】	【アクトカード】
肉体 06/ 運動 05	移動力 08	武器命中（近） 05	【全力回避】 □□□ (MS56p) なし	
器用 05/ 意思 04	先制力 06	武器 DP（近） 06	【バランス】 □□□ (MS53p)	
機知 06	【行動回数】 2回	武器命中（遠） 05	【吸着移動】 ■■■ (MS64p)	
		武器 DP（遠） 04		



回避名称	避 / 受	備考			
▼通常	8/8(1)	素早い動きと装甲で身を守る。			
★スパイダーガード	+2/+2	ヨロイのような皮膚を模した装甲。〔追加 HP〕 14。【ガードバント】用。			
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
▼噛み付き	近接 1	7(2)	7	斬撃	鋭い牙での噛み付き。
スパイダーウェブ□□□	遠隔 8	—	—	特殊	粘着性の糸を吐き出して〔拘束判定〕難易度 2。【ナスティバント】用。
スパイダーランス	近接 1	8(2)	9	刺突	鋭い足の先端での攻撃。【スピバント】（命中 +3/DP+3）両手持ちのランスになる。

スパイダー・リボーン（半人半獣型）

HP

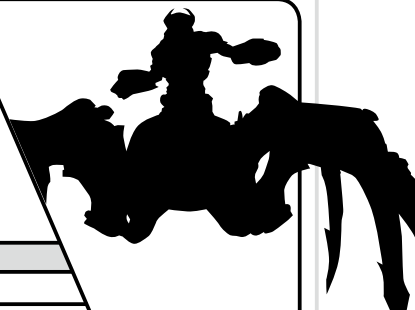
56

5

必要命運

一度死んだスパイダーが突然変異して蘇った姿と言われている。巨大なクモの頭部には人間型の上半身が付いている。原典ではティスパイダー・リボーンが登場。

【能力値】	【副能力値】	【判定値】	【ガジェット】	【アクトカード】
肉体 08/ 運動 07	移動力 10	武器命中（近） 07	【全力回避】 □□□ (MS56p) なし	
器用 05/ 意思 04	先制力 04	武器 DP（近） 08	【フルパワー】 □□■ (MS55p)	
機知 04	【行動回数】 2回	武器命中（遠） 05	【吸着移動】 ■■■ (MS64p)	
		武器 DP（遠） 04		



回避名称	避 / 受	備考			
▼通常	6/10(3)	素早い動きと装甲で身を守る。			
★スパイダーガード	+2/+2	ヨロイのような皮膚を模した装甲。〔追加 HP〕 18。【ガードバント】用。			
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
▼前足による刺突	近接 1	10(3)	10	刺突	鋭い前足での刺突攻撃。
リボーンナックル	近接 1	9(3)	11	衝撃	人型の腕による攻撃。【ストライクバント】用（命中 + 2/DP + 3）。
ポイズンニードル□□■	遠隔 5	6(2)	7	斬撃	人型の胸部から放つ毒針。〔毒判定 2〕【ブラストバント】用。
スパイダーウェブ□□□	遠隔 8	—	—	特殊	粘着性の糸を吐き出して〔拘束判定 2〕【ナスティバント】用。
スパイダーランス	近接 1	10(3)	11	刺突	鋭い足の先端での攻撃。【スピバント】（命中 + 3/DP + 3）両手持ちのランスになる。

ワイルドボーダー

HP 59 4
点 必要命運

イノシシ怪人型モンスター。特徴的な胸部の4本角のからオルタフォースをエネルギー弾にして打ち出す能力を持つ。突撃が得意で破壊力も抜群。【ホイールベント】でバイクに変型する。

【能力値】	【副能力値】	【判定値】	【ガジェット】	【アクトカード】
肉体 12/ 運動 08	移動力 11	武器命中 (近) 08	【フルパワー】 □□■ (MS55p) なし	
器用 01/ 意思 01	先制力 04	武器 DP (近) 12	【耐える】 □□□ (MS55p)	
機知 04	【行動回数】 2回	武器命中 (遠) 01	【怪力】 □□□ (MS64p)	
		武器 DP (遠) 01		

回避名称	避 / 受	備考			
▼通常	4/12(1)	弾丸をも弾く強靱な皮膚。			
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
▼突撃	近接 1	8(2)	16	衝撃	直進 5 マス以上を移動してからの攻撃を 1 行動で実行。
▼殴る	近接 1	9(3)	13	衝撃	強靱な腕による打撃。
★ワイルドガントレット	近接 1	+1	+5	衝撃	胸部の角が打撃武器に【ストライクベント】。2 つ武器が出現する。
ワイルドスパーク	遠隔 8	2(0)	5	光線	角から放つエネルギー弾。【シュートベント】ワイルドガントレット (命中+1/DP+4) からの発射。



ドラグランザー

HP 60 6
点 必要命運

身体が強靱で高まり、腕も巨大で強靱なものに変わったドラグ種の上位種。龍と言うよりドラゴンのような印象。赤いレッドドラグランザーや漆黒のブラックドラグランザーがいる。【ホイールベント】でバイクに変型する。

【能力値】	【副能力値】	【判定値】	【ガジェット】	【アクトカード】
肉体 10/ 運動 05	移動力 08	武器命中 (近) 05	【ダブルレット】 □□□ (MS55p) なし	
器用 06/ 意思 03	先制力 06	武器 DP (近) 10	【耐える】 □□□ (MS55p)	
機知 06	【行動回数】 2回	武器命中 (遠) 06	【フルパワー】 □□■ (MS55p)	
		武器 DP (遠) 03	【飛行・1】 ■■■ (MS62p)	

回避名称	避 / 受	備考			
▼通常	8/12(1)	ヨロイのような皮膚と炎を纏っている。			
★ファイアーウォール	+3/+3	守りの炎が身を包む。【追加 HP】 20。【ガードベント】用。			
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
▼爪	近接 1	11(3)	14	斬撃	鋭い爪による攻撃。
ドラグブレード	近接 1	7(2)	16	斬撃	尾による攻撃。尾を模した刀身の【ソードベント】 (命中+2/DP+6) になる。
★バーニングセイバー	---	-	-	+火炎	ドラグブレードを装備した状態でさらに【ソードベント】を使用することで、ドラグランザーが武器に炎を放ち炎を纏わせ、命中修正+1/DP修正+2を追加する。
★メテオバレット	遠隔 10	8(2)	8	火炎	銃に変型したパイザーからのレーザー攻撃とドラグランザーが口から強力な火球を連射。【シュートベント】 (命中+2/DP+5)。



ダークレイダー

HP 50 6
点 必要命運

ダークウイングの上位種。強靱な翼からは破壊力抜群の嵐を巻き起こす。【ホイールベント】でバイクに変型する。

【能力値】	【副能力値】	【判定値】	【ガジェット】	【アクトカード】
肉体 05/ 運動 10	移動力 13	武器命中 (近) 10	【飛行・2】 ■■■ (MS62p) なし	
器用 08/ 意思 03	先制力 04	武器 DP (近) 5	【全力回避】 □□□ (MS56p)	
機知 04	【行動回数】 2回	武器命中 (遠) 8	【牽制攻撃】 □□□ (MS57p)	
		武器 DP (遠) 3	【フルパワー】 □□■ (MS55p)	

回避名称	避 / 受	備考			
▼通常	9/5(1)	素早い動きと装甲で身を守る。			
★ダークアーマー	+5/+1	闇のオーラが身を包む。【追加 HP】 16。【ガードベント】用。			
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
▼ダークエッジ	近接 1	12(3)	8	斬撃	電磁メスのような爪での斬撃攻撃。
▼ダーククロウ□□□	近接 1	8(2)	4	衝撃	足の爪から衝撃波を放ち接触した相手を気絶させる。【気絶判定 2】。
★ダークブレード	近接 1	+4	+4	斬撃	ダークレイダーの身体を模したブレード。【ソードベント】。
ダークトルネード□□■	遠隔 10	8(2)	8	旋風	両翼のホイールプラスターから竜巻を放つ【転倒判定 3】。【プラストベント】。
★ダークアロー	遠隔 10	+4	+1	光線	パイザーを銃化してエネルギー弾を放つ【シュートベント】。



デストワイルダー

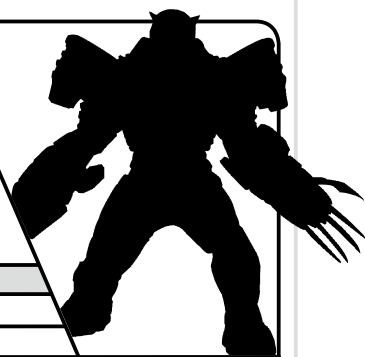
HP 54 3
点 必要命運

進化体→レジェンドワイルダー

白虎怪人型モンスター、ワイルダー種。あらゆるものを切り裂く巨大な前足の爪が特徴のモンスター。

【能力値】	【副能力値】	【判定値】	【ガジェット】	【アクトカード】
肉体 12/ 運動 04	移動力 07	武器命中 (近) 04	【耐える】□□□ (MS55p) なし	
器用 01/ 意思 01	先制力 06	武器 DP (近) 12	【フルパワー】□□■ (MS55p)	
機知 06	【行動回数】 2回	武器命中 (遠) 01		
		武器 DP (遠) 01		

回避名称	避 / 受	備考				
▼通常	7/12(4)	白い鎧のような強靱な皮膚。				
★ワイルドプロテクター	+1/±0	肩を模したシールド。[追加 HP] 18。【ガードバント】用。				
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考	
デストクロー	近接 1	6(2)	15	斬撃	両腕の鋭い鉤爪。それを模した【ストライクバント】(命中 +2/DP+3) 2つ装備される。	
デストハウリング□□□	遠隔 8	－	－	恐怖	聞くものを震え上がらせる雄叫び。[スタン判定 3]。【ナスティバント】。	
▼突撃	近接 1	4(1)	12	衝撃	5マス以上直進して攻撃することを 1 回の行動で行なう。	



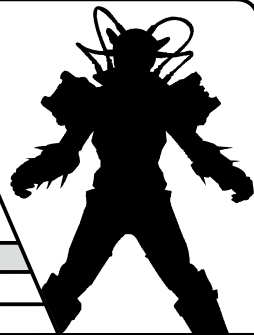
サイコローク

HP 37 3
点 必要命運

コオロギ怪人型モンスター。アイスホッケー選手を思わせるフェイスガードとメカニカルな上半身が特徴。【ホイールバント】でバイクに変型する。

【能力値】	【副能力値】	【判定値】	【ガジェット】	【アクトカード】
肉体 06/ 運動 08	移動力 11	武器命中 (近) 08	【鋭敏感覚】□□□ (MS53p) なし	
器用 01/ 意思 01	先制力 06	武器 DP (近) 06	【潜入】□□□ (MS54p)	
機知 06	【行動回数】 2回	武器命中 (遠) 01		
		武器 DP (遠) 01		

回避名称	避/受	備考				
▼通常	6/6(2)	鍛え上げられたかのような強靱な肉体。				
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考	
サイコバイブレーション	近接1	8(2)	10	衝撃	両腕を超振動させ対象を破壊。片パーツがナックルに【ストライクバント】(命中+0/DP+4) 2つ装備される。	
▼格闘	近接1	8(2)	6	衝撃	強靱な肉体による肉弾術。	
★スラッシュダガー	近接1	+1	+3	斬撃	サイコロークの腕を模した超振動剣。【ソードバント】。	
★スラッシュショット	遠隔10	+2	+5	衝撃	予め召喚したスラッシュダガーから破壊光線を放つ【シュートバント】。スラッシュダガーの数値は足されない。ただし使用回数は 1 回。	



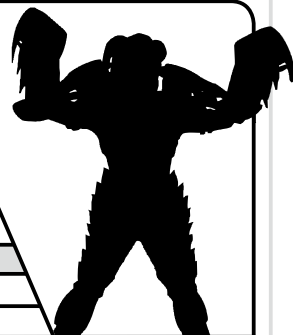
ソノラプーマ

HP 37 2
点 必要命運

セミ怪人型モンスター。音波を使って対象を眠らせ、管状の器官で生物を溶かして吸う恐るべきミラーモンスター。

【能力値】	【副能力値】	【判定値】	【ガジェット】	【アクトカード】
肉体 06/ 運動 01	移動力 06	武器命中 (近) 01	【対人戦闘】■■■ (MS55p) なし	
器用 05/ 意思 04	先制力 06	武器 DP (近) 06	【移動強化】■■■ (MS55p)	
機知 06	【行動回数】 2回	武器命中 (遠) 05		
		武器 DP (遠) 04		

回避名称	避/受	備考				
▼通常	6/6(2)	強靱な多重外骨格に覆われた皮膚。				
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考	
スリープサウンド□□■	遠隔3	－	－	音響	強制催眠音波を放って範囲内自分以外全員【気絶判定 1】。【ナスティバント】用。	
ハウリングノイズ□■	遠隔5	－	－	音響	精神攪乱音波を放って相手を混乱させる。範囲内自分以外全員【視認困難判定 1】。【ナスティバント】用。	
▼ディストーションノイズ	遠隔8	8(2)	6	衝撃	共振波を一点に送り込み相手を粉碎する。	
ソノラスラッシャー	近接1	4(1)	7	斬撃	スコップのような両腕。それを模した武器【ストライクバント】（命中+3/DP+1）。2つ装備される。	



アビスハンマー

HP 45 4
点 必要命運

シュモクザメ怪人型モンスター。水中や地中を移動し獲物を捕らえる。胸部先端からはオルタフォースエネルギーを速射砲のように打ち出す。【ホイールバント】で変型しバイクになる。



【能力値】	【副能力値】	【判定値】	【ガジェット】	【アクトカード】
肉体 05/ 運動 03	移動力 06	武器命中 (近) 3	【耐える】□□□ (MS55p) なし	
器用 03/ 意思 10	先制力 05	武器 DP (近) 5	【水中活動】■■■ (MS64p)	
機知 05	【行動回数】 2回	武器命中 (遠) 3	【移動強化】■■■ (MS55p)	
		武器 DP (遠) 10	【ダブルバレット】□□□ (MS55p)	

回避名称	避/受	備考				
▼通常	7/7(2)	硬質なヨロイのような皮膚に覆われている。				
★アビススキン	+2/+2	脚部を模したアーマー。[追加 HP] 15。【ガードバント】用。				
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考	
▼殴る	近接1	5(1)	7	衝撃	強靱な腕による打撃。	
アビスキャノン□□□	遠隔10	6(2)	13	光線	胸部の角の先端から放つ光弾。それを模した2丁のサブマシンガンが装備される【シュートバント】(命中+3/DP+3)。	
アビスバレット□■	遠隔10	6(2)	18	光線	アビスキャノンの高速連射モード。1回のみ。【ブラストバント】用。	

アビスラッシャー

HP 51 4
点 必要命運

サメ怪人型モンスター。水中を移動し獲物を狙う。サメの歯を模したようなソードブレイカーを2本操る。また体内に圧縮して貯えた水を一気に吐き出す能力もある。



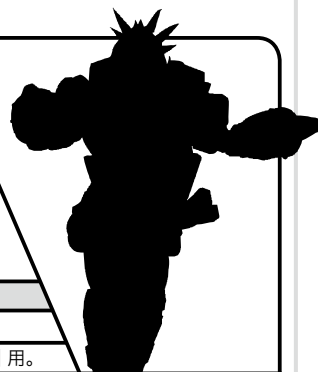
【能力値】	【副能力値】	【判定値】	【ガジェット】	【アクトカード】
肉体 08/ 運動 08	移動力 11	武器命中 (近) 8	【金力回避】□□□ (MS56p) なし	
器用 04/ 意思 01	先制力 05	武器 DP (近) 8	【近接強化】■■■ (MS55p)	
機知 05	【行動回数】 2回	武器命中 (遠) 4	【フルパワー】□□■ (MS55p)	
		武器 DP (遠) 1	【拘束破り】■■■ (MS56p)	

回避名称	避 / 受	備考			
通常	6/9(3)	硬質なヨロイのような皮膚に覆われている。			
★アビスガード	+1/+1	胸部を模したシールド。[追加 HP] 17。【ガードバント】用。			
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
▼殴る	近接 1	8(2)	12	衝撃	強靱な腕による打撃。
▼ハイドロプレッシャー	遠隔 8	－	－	水流	高水圧の放水を浴びせ相手を転倒させる。[転倒判定 2]。
アビスジョーズ	近接 1	9(3)	13	刺突	頭部を模した手甲【ストライクバント】用（命中 +1/DP+5）。
アビスソード	近接 1	12(4)	9	斬撃	ノコギリのようなソードブレイカー。【ソードバント】（命中 +2/DP+1）。2 つ装備される。

シールドボーダー

HP 47 4
点 必要命運

イノシシ怪人型モンスター。胸部にイノシシの顔をしたシールドを装備、必要に応じて取り外すことが可能。シールドの下胸部には強力なエネルギー砲を持っている。



【能力値】	【副能力値】	【判定値】	【ガジェット】	【アクトカード】
肉体 06/ 運動 07	移動力 07	武器命中 (近) 07	【受け開眼】■■■ (MS56p) なし	
器用 04/ 意思 04	先制力 05	武器 DP (近) 06	【耐える】□□□ (MS55p)	
機知 05	【行動回数】 2回	武器命中 (遠) 04		
		武器 DP (遠) 04		

回避名称	避 / 受	備考			
▼通常	5/12(4)	硬質なヨロイのような皮膚に覆われている。			
ボーダーシールド	± 0/+6	胸部を模したシールド。自分も使用可能。[追加 HP] 15。【ガードバント】用。			
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
ナックルギャロップ	近接	9(3)	10	衝撃	ひずめ状の腕による攻撃。それを模した【ストライクバント】用 (命中 ±0/DP+2)。
ブレイクチェーン	近接 5	7(2)	11	刺突	トゲ状の頭部を模したモーニングスター。【スイングバント】用 (命中 ±0/DP+5 [スタン判定 2])。
▼ホリゾンタルキャノン□□■	遠隔 10	4(1)	20	光線	胸部シールドをはずして放つ強力エネルギー砲。1 手番に 1 回のみ使用可能。

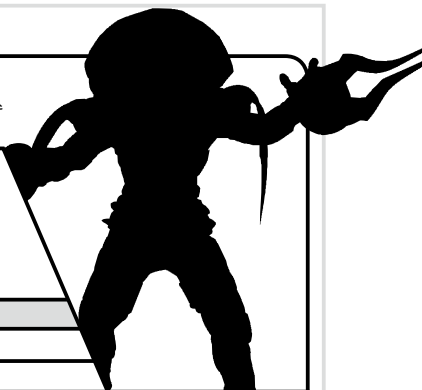
プロバジェル

HP 42 3
点 必要命運

クラゲ怪人型モンスター。全身の球状電極器官で発生させた電気を両腕の音叉爪から相手に流し込み、気絶させて補食する。

【能力値】	【副能力値】	【判定値】	【ガジェット】	【アクトカード】
肉体 06/ 運動 06	移動力 09	武器命中 (近) 06	【対人戦闘】 ■■■ (MS55p)	なし
器用 03/ 意思 03	先制力 06	武器 DP (近) 06	【トラップ】 □□□ (MS54p)	
機知 06	【行動回数】 2回	武器命中 (遠) 03		
		武器 DP (遠) 03		

回避名称	避/受	備考			
▼通常	8/7(1)	【衝撃】ダメージを 1/2 にする軟体装甲。			
★エレキシールド	+2/+1	頭部を模したシールド。〔追加 HP〕 13。【ガードペント】 用。			
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
▼放電格闘	近接1	8(2)	8	電撃	電撃を伴った格闘術。接触すると放電する。〔気絶判定 1〕。
★エレキクロー	近接1	+2	+3	斬撃	音叉状の爪を模した 2 つの大型ナイフ装備。【ソードペント】 用。
エレキボール□□□	遠隔5	5(1)	8	電撃	身体の球状電極を放ち相手を感じさせる。〔気絶判定 2〕。【ブラストペント】 用。



バイオグリーザ

HP 31 2
点 必要命運

カメレオン怪人型モンスター。本物のカメレオン同様に環境に擬態する能力を有し、長い舌を利用して対象を捕食している。

【能力値】	【副能力値】	【判定値】	【ガジェット】	【アクトカード】
肉体 03/ 運動 03	移動力 06	武器命中 (近) 03	【環境擬態】 □□■ (MS64p)	なし
器用 09/ 意思 03	先制力 04	武器 DP (近) 03	【吸着移動】 ■■■ (MS64p)	
機知 04	【行動回数】 2回	武器命中 (遠) 09		
		武器 DP (遠) 03		

回避名称	避/受	備考			
▼通常	4/3(1)	硬質なヨロイのような皮膚に覆われている。			
ステルススキン	-/-	透明になり自分への攻撃は【無視界状態】扱い。【クリアペント】用。			
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
▼爪攻撃	近接1	8(2)	12	斬撃	強靱な腕による打撃。
▼巻き付き攻撃	遠隔5	9(3)	3	刺突	長い舌の攻撃。攻撃が命中すると〔拘束判定 2〕の効果もある。
★バイオウィンダー	近接1	5(1)	5	刺突	目を模したヨーヨー型装備。【ホールドペント】（命中+ 2/DP + 2〔拘束判定 2〕）用。



ゴルトフェニックス

HP 58 6
点 必要命運

不死鳥のような姿をした黄金のミラーモンスター。ガルド種の上位種族であるゴルト種とよばれる存在。常に強力なエネルギーを放射している。

【能力値】	【副能力値】	【判定値】	【ガジェット】	【アクトカード】
肉体 09/ 運動 12	移動力 15	武器命中 (近) 12	【飛行・2】 ■■■ (MS62p)	なし
器用 02/ 意思 02	先制力 05	武器 DP (近) 9	【耐える】 □□□ (MS56p)	
機知 05	【行動回数】 2回	武器命中 (遠) 2	【避け開眼】 ■■■ (MS56p)	
		武器 DP (遠) 2		

回避名称	避/受	備考			
通常	9/12(4)	硬質なヨロイのような皮膚に覆われている。			
★ゴルトシールド	+4/+3	尾羽を模したシールド。〔追加 HP〕 19。【ガードペント】 用。			
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
ゴルトセイバー	近接	16(5)	13	刺突	角による突き攻撃。頭部を模した装備に【ソードペント】 用 (命中+ 4/DP + 4)。
▼爪	近接	10(3)	10	斬撃	鋭い爪による斬撃。
ゴルディックフェザー□□■	遠隔8	－	－	特殊	相手を攪乱する黄金の羽を捲く。〔スタン判定 3〕。【ナスティペント】
ゴルディックハリケーン□□□	遠隔8	－	－	旋風	羽ばたくことで突風を起こし。〔転倒判定 2〕。【ナスティペント】
ゴルディックフレイム□□■	遠隔8	－	－	火炎	燃える翼から火球を放つ。〔炎上判定 3〕。【ナスティペント】



シアゴースト

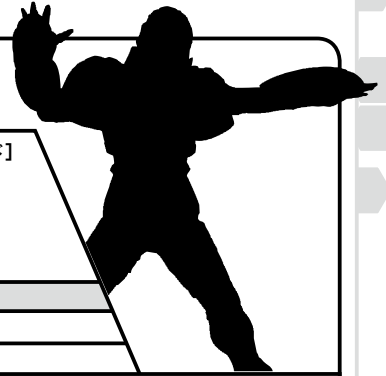
HP 30 1 必要命運

進化体→レイドラグーン

トンボの幼虫をヤゴをモチーフとしたヤゴ怪人モンスター。動きは緩慢だが突発的に大量発生し、場合によっては現実世界にも溢れ出す。

【能力値】	【副能力値】	【判定値】	【ガジェット】	【アクトカード】
肉体 05/ 運動 06	移動力 09	武器命中 (近) 06	【怪力】 □□□ (MS64p)	なし
器用 02/ 意思 02	先制力 05	武器 DP (近) 05	【対人戦闘】 ■■■ (MS55p)	
機知 05	【行動回数】	武器命中 (遠) 02		
	2回	武器 DP (遠) 02		

回避名称	避/受	備考			
通常	5/5(1)	硬質な皮膚に覆われている。			
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
▼殴る	近接1	7(2)	7	衝撃	強靱な腕による打撃。
粘着糸	遠隔5	-	-	圧力	口から粘着性の糸の固まりを吐く【拘束判定1】。【ナスティベント】用。
▼シードバレット□□■	遠隔6	3(1)	2	毒素	口から種子を吐き付着すると発芽はして絡まり毒素を与える。【毒判定2】。



レイドラグーン

HP 44 3 必要命運

進化体→ハイドラグーン

シアゴーストが脱皮して進化するトンボ怪人型モンスター。全身の鋭い爪が特徴。飛行能力を持っている。固有の特殊能力として、現実世界で脱皮した場合、肉体が順応しており時間がたっても消滅しない。

【能力値】	【副能力値】	【判定値】	【ガジェット】	【アクトカード】
肉体 07/ 運動 08	移動力 11	武器命中 (近) 08	【力技】 □□□ (MS54p)	なし
器用 02/ 意思 02	先制力 05	武器 DP (近) 07	【飛行・1】 ■■■ (MS62p)	
機知 05	【行動回数】	武器命中 (遠) 02	【対人戦闘】 ■■■ (MS55p)	
	2回	武器 DP (遠) 02		

回避名称	避/受	備考			
通常	6/11(3)	硬質なヨロイのような皮膚に覆われている。			
★レイドアーマー	+1/+3	頭部を模したシールド。【追加HP】15。【ガードベント】用。			
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
ソニックブレード	近接1	10(3)	10	斬撃	鋭い切断器官を持った腕による斬撃。【ソードベント】用（命中+2/DP+3）。
★ソニックシュート	遠隔6	+2	+1	特殊	予め装備したソニックブレードから斬撃を放つ【シュートベント】。ソニックブレードの数値は足されない。
▼ホバリングアタック	近接1	12(4)	5	斬撃	羽を使ったホバリングアクションの高機動性で相手を翻弄して攻撃する。



ハイドラグーン

HP 39 4 必要命運

レイドラグーンがさらに進化した姿。人型ですら無くなり、トンボ型の怪物となって常に飛行する最終形態。腕はミサイル状の武器となる。寿命は短く数日程度。

【能力値】	【副能力値】	【判定値】	【ガジェット】	【アクトカード】
肉体 02/ 運動 02	移動力 07	武器命中 (近) 2	【飛行・2】 ■■■ (MS62p)	なし
器用 08/ 意思 08	先制力 11	武器 DP (近) 2	【移動強化】 ■■■ (MS55p)	
機知 06	【行動回数】	武器命中 (遠) 8	【イニシアティブ強化】 ■■■ (MS56p)	
	2回	武器 DP (遠) 8	【全力回避】 □□□ (MS56p)	

回避名称	避/受	備考			
通常	6/2(0)	硬質なヨロイのような皮膚に覆われている。			
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
▼切り裂き	近接1	12(4)	10	斬撃	鋭い羽で斬り付ける。
ハイドランチャー□□■	遠隔12	8(2)	25	衝撃	腕部が変化した大型ミサイル。



ボルキャンサー

HP 39 2
点 必要命運

カニを彷彿させる巨大なハサミを両手に付けたカニ怪人型モンスター。実際のカニのような行動制限は無く、俊敏に動いて獲物を切り裂く。原典には黄金のカニ、ボルキャンサーが登場。

【能力値】	【副能力値】	【判定値】	【ガジェット】	【アクトカード】
肉体 07 / 運動 07	移動力 10	武器命中 (近) 7	【フルパワー】□□■ (MS55p)	なし
器用 02 / 意思 03	先制力 03	武器 DP (近) 7	【耐える】□□□ (MS55p)	
機知 03	【行動回数】 2回	武器命中 (遠) 2		
		武器 DP (遠) 3		

回避名称	避/受	備考			
▼通常	3/11(3)	硬質なヨロイのような皮膚に覆われている。			
★シェルディフェンス	±0/+4	甲羅を模したシールド。〔追加 HP〕13。【ガードバント】用。			
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
シザースピンチ	近接1	7(2)	11	斬撃	強力な切断力を持った、巨大なハサミ。【ストライクバント】用 (命中 0/DP+4)。
バブルブレス□□■	遠隔5	－	－	特殊	口から吐く泡状の液体。相手の視界を奪う。〔無視判定2〕。【ナスティバント】用。
▼ローリングシェル	近接1	5(1)	14	衝撃	身体を丸くして体当たりする技。1 行動使い、8 マス以上の直進ののち攻撃できる。

ガゼール (上位種)

HP 55 4
点 必要命運

レイヨウ怪人型のモンスター、ガゼールの上位種。マガゼール、オメガゼールなどがある。高い戦闘能力と、強力な武器を使いこなす。

【能力値】	【副能力値】	【判定値】	【ガジェット】	【アクトカード】
肉体 10 / 運動 07	移動力 15	武器命中 (近) 07	【移動強化】■■■■ (MS55p)	なし
器用 02 / 意思 02	先制力 05	武器 DP (近) 10	【フルパワー】□□■ (MS55p)	
機知 05	【行動回数】 2回	武器命中 (遠) 02		
		武器 DP (遠) 02		

回避名称	避/受	備考			
▼通常	7/12(4)	俊敏な動きで相手を翻弄する。			
★ガゼルシールド	+2/+2	胸部を模したシールド。〔追加 HP〕18。【ガードバント】用。			
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
ガゼールランサー	近接1	10(3)	13	刺突	両手持ちの巨大な鎗、手持ち武器。【スピンバント】（命中 +2/DP+2）
▼キック技	近接1	14(4)	10	衝撃	ガゼール種の得意とするキック主体の格闘術。
★ガゼルスタップ	近接1	+ 2	+ 4	刺突	頭部を模したドリル状の武器。【スピンバント】用。
ガゼルキック□□■	遠隔8	6(2)	12	刺突	相手めがけてのジャンピングキック。命中後はもとの位置に戻る。【ブラストバント】用。

ブランウイング

HP 41 4
点 必要命運

進化体→ブランレイダー※

巨大白鳥型モンスター。ダークウイングと同じウイング種。高い機動性が特徴。

【能力値】	【副能力値】	【判定値】	【ガジェット】	【アクトカード】
肉体 03 / 運動 10	移動力 13	武器命中 (近) 10	【飛行・2】■■■■ (MS62p)	なし
器用 06 / 意思 03	先制力 04	武器 DP (近) 3	【全力回避】□□□ (MS56p)	
機知 04	【行動回数】 2回	武器命中 (遠) 6		
		武器 DP (遠) 3		

回避名称	避 / 受	備考			
▼通常	9/3(1)	素早い動きが相手を翻弄する。			
★ウイングシールド	+5/±0	翼を模したシールド。[追加 HP] 13。【ガードバント】用。			
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
▼突つく	近接	12(4)	8	刺突	鋭いくちばしで突つく。
▼翼で斬り付ける	近接	10(3)	6	斬撃	翼を刃物の様にして相手を切り裂く。
★ウイングスラッシャー	近接	+ 3	+ 3	斬撃	翼を模した武器ツブレードソード。【ソードバント】用。
ブランドルネード□□■	遠隔 5	－	－	旋風	翼を羽ばたかせ突風を起こす。[転倒判定 1] 【ナスティバント】用。

ブランレイダーはダークレイダーと同じ仕様として扱います。

エグソダイバー

HP 52 5
点 必要命運

エビルダイバーの上位種。全長 10m はある巨大なマンタ (イトマキエイ) 型モンスター。巨体を揺らしながら空中を泳ぐ。地上での戦闘時は人型に変形 (演出) する。【ホイールベント】でバイクに変型する。

【能力値】	【副能力値】	【判定値】	【ガジェット】	【アクトカード】
肉体 06 / 運動 10	移動力 13	武器命中 (近) 10	【耐える】□□□ (MS55p)	なし
器用 07 / 意思 01	先制力 09	武器 DP (近) 6	【飛行・2】■■■■ (MS62p)	
機知 04	【行動回数】 2回	武器命中 (遠) 7	【全力回避】□□□ (MS56p)	
		武器 DP (遠) 1	【騎乗体】(2人) ■■■■ (MS62p)	

回避名称	避/受	備考			
▼通常	4/6(2)	強靱な皮膚。			
★エグソスケール	特殊	外骨格として装着される。【ガードベント】だが効果は【変形・防具化】MS89p 扱い。特例で【強化変身】中でも装備可。			
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
エグソブレード	近接1	12(4)	10	斬撃	翼の斬撃。【ソードベント】(命中+2/DP+4) が 2本の剣になる。2つ装備される。
▼エグソナックル	近接1	7(2)	14	衝撃	人型形態の豪腕から繰り出す破壊力抜群の鉄拳。
エグソウィップ	近接10	14(4)	9	斬撃	長い尾を振り回す。ムチ状の剣として装備【スイングベント】(命中+4/DP+3【転倒判定2】)。
▼ハイドロミサイル□□■	遠隔12	10(3)	23	爆発	大型ミサイルを発射。



ベノヴァイパー

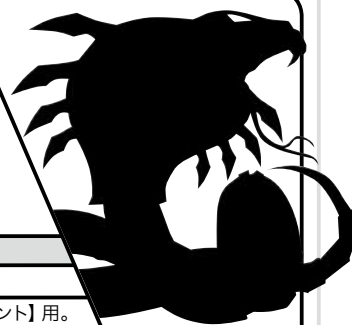
HP 63 6
点 必要命運

ベノスネーカーの上位種。同様に巨大で禍々しい大蛇の姿をしている。

【ホイールベント】でバイクに変型する。

【能力値】	【副能力値】	【判定値】	【ガジェット】	【アクトカード】
肉体 09 / 運動 10	移動力 13	武器命中 (近) 10	【切断】□□□ (MS64p)	なし
器用 02 / 意思 04	先制力 05	武器 DP (近) 09	【鋭敏感覚】□□□ (MS53p)	
機知 05	【行動回数】 2回	武器命中 (遠) 02		
		武器 DP (遠) 04		

回避名称	避 / 受	備考				
▼通常	7/11(3)	硬質なヨロイのような皮膚に覆われている。				
★ベノアーマー	+2/+2	コブラ独特の広がった頭部を模した盾。【追加 HP】 21。【ガードベント】用。				
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考	
▼噛み付き	近接1	10(1)	10	毒・毒	鋭い牙での噛み付き。【毒判定 1】。	
▼ヘルベノン□□■	遠隔8	8(2)	9	毒素	口から吐く毒液。【毒判定 3】。	
ベノスラッシュ	近接1	14(4)	13	斬撃	体のサイドに付いている鋭い刃。【ソードベント】用 (命中 +4/DP+4)。	
ベノランス	近接1	11(3)	15	刺突	ヤリのような尾の先。ランスとなる【スピンベント】用 (命中+ 2/DP+6)。	
ベノストラグル	近接1	10(3)	13	特殊	相手に尻尾を巻き付け動きを封じる。【拘束判定 2】。【ホールドベント】 (命中+ 0/DP+4) 用。	



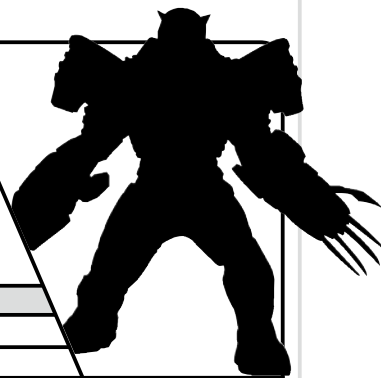
レジェンドワイルダー

HP 64 5
点 必要命運

デストワイルダーの上位種。黄金の身体を持つタイガー怪人型モンスター。古代種とも呼ばれる、伝説的なモンスターの一体。【ホイールベント】でバイクに変型する。

【能力値】	【副能力値】	【判定値】	【ガジェット】	【アクトカード】
肉体 12 / 運動 06	移動力 09	武器命中 (近) 06	【耐える】□□□ (MS55p)	なし
器用 01 / 意思 01	先制力 08	武器 DP (近) 12	【フルパワー】□□■ (MS55p)	
機知 08	【行動回数】 2回	武器命中 (遠) 01	【遠隔化】□□□ (MS65p)	
		武器 DP (遠) 01	【耐性 (火炎)】■■■■ (MS65p)	

回避名称	避/受	備考				
▼通常	10/14(4)	黄金鎧のような強靱な皮膚。				
★レジェンドアーマー	+2/+2	肩を模したシールド。[追加 HP] 21。【ガードベント】用。				
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考	
レジェンドクロー	近接1	10(3)	15	斬撃	両腕の鋭い鉤爪。それを模した【ストライクベント】(命中 +4/DP+3) 2 つ装備される。	
レジェンドヴォイス□□■	遠隔5	—	—	特殊	聞くものを震え上がらせる雄叫び。範囲内自分以外全員【スタン判定 3】。【ナスティベント】。	
突撃	近接1	4(1)	12	衝撃	5 マス以上直進して攻撃することを 1 回の行動で行なう。	
ゴールデンヘアー□□■	遠隔5	5(1)	8	火炎	金色のたてがみが輝き相手を焼き払う。範囲内自分以外全員、回避判定可能【プラストベント】。	



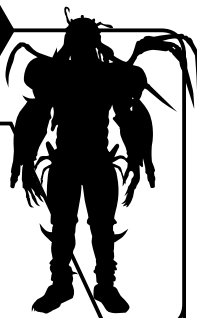


ワームのエネミーデータです。共通のガジェットとして、【怪人体】□□(MS61p)と【簡易擬態】■■■■(00p)を持っています。

アラクネワーム

HP 45点

クモに似た能力を持つワーム



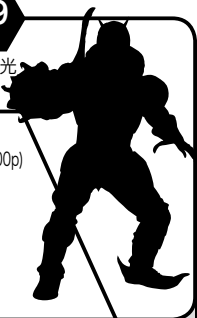
【能力値】	【ガジェット】
肉体05／運動05	【クロックアップ】□□■(00p)
器用05／意思05	【拘束糸】□□□(00p)
機知05	【吸着移動】■■■■(MS45p)
【副能力値】	【アクトカード】
移動力08	22【拘束】
先制力05	33【アクロバット】

回避名称	避 / 受	備 考			
通常	5/5(1)	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備 考
格闘術	近接1	5(1)	5	衝撃	独自の格闘術
クモの糸	遠隔8	8(2)	一	特殊	腕から飛ばすクモの糸【拘束糸】

ランピルスワーム

HP 49点

ホタルに似た能力を持つワーム。右手の発光体のプラズマで敵を焼きつくす。



【能力値】	【ガジェット】
肉体07／運動07	【クロックアップ】□□■(AC00p)
器用03／意思03	【白熱球】■■■■(AC00p)
機知05	【アクトカード】
【副能力値】	14【追跡】
移動力10	33【アクロバット】
先制力05	

回避名称	避 / 受	備考			
通常	5/7(2)	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
超人格闘	近接1	7(2)	7	衝撃	超人的な格闘術
白熱球	遠隔4	—	—	火炎	プラズマを発生させる発光体

エピラクナワーム

HP 47点

テントウムシに似た姿を持つワーム。触手で相手の体液を吸い取る。



【能力値】	【ガジェット】
肉体06／運動06	【クロックアップ】□□■(AC00p)
器用03／意思03	【ワーム装甲】■■■■(AC00p)
機知07	【対人触手】■■■■(AC00p)
【副能力値】	【アクトカード】
移動力09	22【拘束】
先制力07	31【打ち返し】

回避名称	避 / 受	備 考			
通常	7/9(3)	ワーム装甲			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備 考
格闘術	近接1	6(2)	6	衝撃	両手の鋭い爪
鉤爪	近接1	9(3)	9	斬撃	伸びる角による突き刺し
触手	近接3	8(2)	8	刺突	頭部から伸びる触手
手裏剣	遠隔5	6(2)	4	刺突	外骨格から生成される

ブレクスワーム

HP 54点

ノミに似た姿を持つワーム。跳躍能力に優れる。



【能力値】	【ガジェット】
肉体07／運動06	【クロックアップ】□□■(AC00p)
器用03／意思05	【ワーム装甲】■■■■(AC00p)
機知04	【跳躍】□□■(MS45p)
【副能力値】	【毒付与】□□□(MS45p)
移動力09	【アクトカード】
先制力04	16【連続攻撃】
	20【突撃】

回避名称	避 / 受	備 考			
ニードルスキン	4/11(3)	刺に覆われた身体【受け】で回避すると相手がDP2受ける			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備 考
格闘術	近接1	6(2)	7	衝撃	独自の格闘術
巨大針	近接1	7(2)	11	刺突	右手の巨大な針【毒付与】

コレオプテラワーム

HP 51点

コガネムシに似た姿を持つワーム。拘束で移動する。



【能力値】	【ガジェット】
肉体08／運動07	【クロックアップ】□□■(AC00p)
器用03／意思03	【高速移動脚】■■■■(AC00pp)
機知04	【アクトカード】
【副能力値】	14【追加移動】
移動力10	18【コンビネーション】
先制力04	

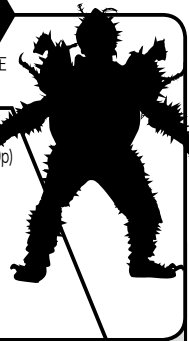
回避名称	避 / 受	備 考			
通常	4/8(2)	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備 考
格闘術	近接1	7(2)	8	衝撃	独自の格闘術
鉤爪	近接1	10(3)	11	斬撃	両手の鋭い爪

ミスカワーム

HP 54点

ハエに似た姿を持つワーム。羽を使って自在に飛び回る。

【能力値】	【ガジェット】
肉体07／運動08	【クロックアップ】 □□■ (AC00p)
器用03／意思03	【ワーム装甲】 ■■■ (AC00p)
機知04	【飛行・2】 ■■■ (MS45p)
【副能力値】	【溶解液】 □□□ (00p)
移動力11	【アクトカード】
先制力04	06 【ジャンプ】
	15 【捕まえて攻撃】



回避名称	避 / 受	備 考			
ニードルスキン	4/11(3)	刺に覆われた身体《受け》で回避すると相手がDP2受ける			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備 考
超人格闘	近接1	8(2)	7	衝撃	独自の格闘術
鉤爪	近接1	11(3)	10	斬撃	右手の鋭い爪
溶解液	遠隔8	5(1)	—	溶解	口から吐く溶解液

フォルミカワーム

HP 51点

シロアリに似た姿を持つワーム。蟻酸で相手を溶かす。

【能力値】	【ガジェット】
肉体08／運動05	【クロックアップ】 □□■ (AC00p)
器用04／意思04	【溶解液】 □□□ (AC00p)
機知04	【怪力】 □□□ (MS45p)
【副能力値】	【アクトカード】
移動力08	18 【コンビネーション】
先制力04	43 【ぶちこわし】



回避名称	避 / 受	備考			
通常	4/8(2)	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	5(1)	8	衝撃	超人的な格闘術
鉤爪	近接1	8(2)	11	斬撃	両手の鋭い爪
溶解液	遠隔8	6(2)	6	溶解	口から吐く蟻酸【溶解液】
牙	近接1	6(2)	13	刺突	牙による突き刺し

ビエラワーム

HP 55点

バイオリンシに似た姿を持つワーム。口から楽器に似た音を出す。

【能力値】	【ガジェット】
肉体10／運動06	【クロックアップ】 □□■ (AC00p)
器用05／意思05	【対人触手】 ■■■ (AC00p)
機知04	【特殊知覚】 ■■■ (MS45p)
【副能力値】	【アクトカード】
移動力09	15 【捕まえて攻撃】
先制力04	22 【拘束】



回避名称	避 / 受	備 考			
通常	4/10(3)	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備 考
格闘術	近接1	6(2)	10	衝撃	独自の格闘術
触手	近接3	8(2)	12	刺突	右手の触手

セクティオワーム

HP 51点

カマギリに似た姿を持つワーム。左手の鎌で敵を切り裂く。

【能力値】	【ガジェット】
肉体08／運動08	【クロックアップ】 □□■ (AC00p)
器用02／意思02	【切断】 □□□ (MS45p)
機知05	【毒付与】 □□□ (MS45p)
【副能力値】	【アクトカード】
移動力11	06 【ジャンプ】
先制力05	15 【捕まえて攻撃】



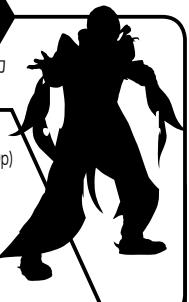
回避名称	避 / 受	備 考			
通常	5/8(2)	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備 考
格闘術	近接1	8(2)	8	衝撃	超人的な格闘術
鎌	近接1	9(3)	12	斬撃	両手の鋭い爪
毒液	遠隔8	5(1)	5	毒素	口から吐く毒液【毒付与】

ペルクリケタスワーム

HP 51点

スズムシに似た能力を持つワーム。飛行能力を持つ。

【能力値】	【ガジェット】
肉体08／運動05	【クロックアップ】 □□■ (AC00p)
器用05／意思03	【飛行・1】 ■■■ (MS44p)
機知04	【幻覚能力】 □□□ (MS45p)
【副能力値】	【アクトカード】
移動力08	05 【リロール】
先制力04	17 【目くらまし】



回避名称	避 / 受	備 考			
通常	4/8(2)	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備 考
格闘術	近接1	5(1)	8	衝撃	独自の格闘術
攪乱波催眠	遠隔8	—	—	精神	羽を擦り合わせて出す催眠音波

セパルチュラワーム

HP 65点

シテムシに似た姿を持つワーム。硬い外骨格に覆われている。

【能力値】	【ガジェット】
肉体10／運動05	【クロックアップ】 □□■ (AC00p)
器用02／意思05	【ワーム装甲】 ■■■ (AC00p)
機知03	【アクトカード】
【副能力値】	29 【全力防御】
移動力08	30 【弾き】
先制力03	



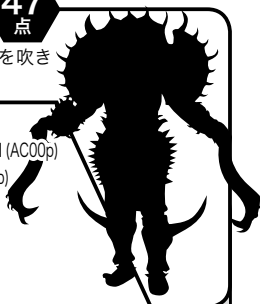
回避名称	避 / 受	備 考			
シェルシールド	3/13(4)	ワーム装甲+左手の盾			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備 考
格闘術	近接1	5(1)	10	衝撃	独自の格闘術
鉤爪	近接1	8(2)	13	斬撃	右手の鋭い爪

ベルパーワーム

HP 47点

ウデムシに似た姿を持つワーム。毒液を吹きかける。

【能力値】	【ガジェット】
肉体06／運動06	【クロックアップ】 □□■ (AC00p)
器用05／意思05	【毒付与】 □□□ (MS45p)
機知03	【切断】 □□□ (MS45p)
【副能力値】	【アクトカード】
移動力09	06 【ジャンプ】
先制力03	12 【足払い】



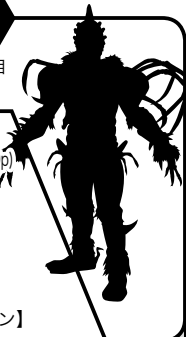
回避名称	避 / 受	備考			
通常	3/6(2)	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	6(2)	8	衝撃	超人的な格闘術
鉤爪	近接1	9(3)	12	斬撃	両手の鋭い爪
毒液	遠隔8	8(2)	5	毒素	口から吐く毒液【毒付与】

タランデスワーム

HP 47点

クモに似た姿を持つワーム。背中の触手を自在に操る。

【能力値】	【ガジェット】
肉体05／運動06	【クロックアップ】 □□■ (AC00p)
器用04／意思05	【拘束糸】 □□□ (AC00p)
機知05	【対人触手】 ■■■■ (AC00p)
【副能力値】	【吸着移動】 ■■■■ (MS45p)
移動力09	【アクトカード】
先制力05	06 【ジャンプ】
	26 【トリックアクション】



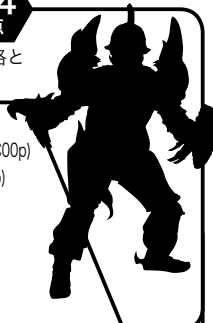
回避名称	避 / 受	備考			
通常	5/5(1)	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	6(2)	6	衝撃	独自の格闘術
鉤爪	近接1	9(3)	8	斬撃	両手の鋭い爪
触手	近接3	8(2)	7	刺突	背中から伸びる触手
消化粘液糸	遠隔8	6(2)	6	溶解	〔溶解判定〕 2

スコルピオワーム

HP 74点

サソリに似た姿を持つワーム。硬い外骨格と強力な毒を持つ。

【能力値】	【ガジェット】
肉体12／運動05	【クロックアップ】 □□■ (AC00p)
器用02／意思03	【ワーム装甲】 ■■■■ (AC00p)
機知03	【毒付与】 □□□ (MS45p)
【副能力値】	【切断】 □□□ (MS45p)
移動力08	【アクトカード】
先制力03	07 【螺旋の力】
	50 【鉄壁技】



回避名称	避 / 受		備考		
通常	3/18(6)		----		
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	5(1)	12	衝撃	超人的な格闘術
鉤爪	近接1	8(2)	15	斬撃	右手の鋭い爪
尻尾	近接3	6(2)	16	刺突+毒素	頭部から伸びる尻尾【毒付与】

ブラキペルマワーム

HP 47点

クモに似た姿を持つワーム。粘着性の糸を飛ばす。

【能力値】	【ガジェット】
肉体06／運動06	【クロックアップ】 □□■ (AC00p)
器用04／意思04	【拘束糸】 □□□ (AC00p)
機知05	【対人触手】 ■■■■ (AC00p)
【副能力値】	【吸着移動】 ■■■■ (MS45p)
移動力09	【アクトカード】
先制力05	06 【ジャンプ】
	26 【トリックアクション】



回避名称	避 / 受	備考			
通常	5/6(2)	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	6(2)	6	衝撃	独自の格闘術
鉤爪	近接1	9(3)	9	斬撃	両手の鋭い爪
触手	近接3	8(2)	8	刺突	背中から伸びる触手

キュレックスワーム

HP 47点

蚊に似た姿を持つワーム。ウィルスで敵を洗脳する。

【能力値】	【ガジェット】
肉体06／運動06	【クロックアップ】 □□■ (AC00p)
器用04／意思03	【飛行・1】 ■■■■ (MS44p)
機知06	【特殊知覚】 ■■■■ (MS45p)
【副能力値】	【アクトカード】
移動力09	07 【螺旋の力】
先制力06	15 【捕まえて攻撃】



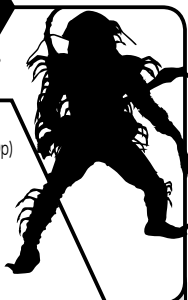
回避名称	避 / 受	備考			
通常	6/6(2)	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	6(2)	6	衝撃	独自の格闘術
巨大なトゲ	近接1	7(2)	10	刺突	ウィルス注入するトゲ【洗脳判定】2

ジオフィルドワーム

HP 43点

ムカデに似た姿を持つワーム。溶解液を吐く。
ワームには珍しく武器を使う。

【能力値】	【ガジェット】
肉体04／運動06	【クロックアップ】 □□■ (AC00p)
器用05／意思05	【溶解液】 □□□ (AC00p)
機知05	【特殊知覚】 ■■■■ (MS45p)
【副能力値】	【アクトカード】
移動力09	01 【追加攻撃】
先制力05	33 【アクロバット】



回避名称	避 / 受	備 考			
通常	5/4(1)	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備 考
格闘術	近接1	6(2)	4	衝撃	独自の格闘術
鉤爪	近接1	9(3)	7	斬撃	両手の鋭い爪
グラディウス	近接1	7(2)	8	斬撃	骨のような剣

アキャリナワーム

HP 50点

ダニに似た姿を持つワーム。全身からトゲを打ち出す。

【能力値】	【ガジェット】
肉体05／運動05	【クロックアップ】 □□■ (AC00p)
器用06／意思07	【ワーム装甲】 ■■■■ (AC00p)
機知02	【耐える】 □□□ (MS41p)
【副能力値】	【アクトカード】
移動力08	29 【全力防御】
先制力02	45 【根性】



回避名称	避 / 受	備 考			
通常	2/9(3)	ワーム装甲＋ニードルスキン			
【行動回数】＝2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備 考
格闘術	近接1	5(1)	5	衝撃	独自の格闘術
鉤爪	近接1	8(2)	8	斬撃	右手のカギ爪
トゲ	遠隔8	9(3)	10	刺突	全身から飛ばすトゲ

ジェノミアスワーム

HP 51点

アリジゴクに似た姿を持つワーム。地面にすり鉢状の穴を開け、獲物を引きずり込む。

【能力値】	【ガジェット】
肉体08／運動08	【クロックアップ】 □□■ (AC00p)
器用02／意思02	【地中移動】 ■■■■ (AC00p)
機知05	【ワーム装甲】 ■■■■ (AC00p)
【副能力値】	【アクトカード】
移動力11	14 【追加移動】
先制力05	15 【捕まえて攻撃】



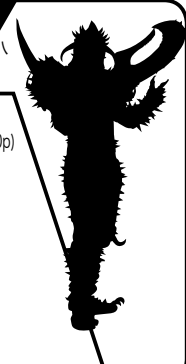
回避名称	避 / 受	備考			
通常	5/11(3)	ワーム装甲			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	8(2)	8	衝撃	独自の格闘術
鉤爪	近接1	11(3)	11	斬撃	両手の鋭い爪

ウカワーム

HP 88点

シオマネキに似た姿を持つワーム。巨大なハサミで敵を切り裂く。

【能力値】	【ガジェット】
肉体09／運動05	【クロックアップ】 □□■ (AC00p)
器用05／意思05	【ワーム装甲】 ■■■■ (AC00p)
機知05	【上位個体】 ■■■■ (AC00p)
【副能力値】	【アクトカード】
移動力08	16 【連続攻撃】
先制力05	50 【鉄壁技】



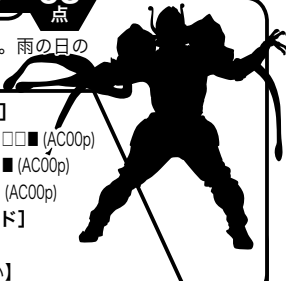
回避名称	避 / 受	備 考			
通常	2/15(5)	ワーム装甲+シェルシールド+ニードルスキン			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備 考
格闘術	近接1	5(1)	11	衝撃	独自の格闘術
ハサミ	近接1	6(2)	15	斬撃	右手のハサミ
エネルギー弾	遠隔8	8(2)	8	光線	腕から飛ばす光線

コキリアワーム

HP 53点

カタツムリに似た姿を持つワーム。雨の日の戦闘を得意とする。

【能力値】	【ガジェット】
肉体09／運動05	【クロックアップ】 □□■ (AC00p)
器用03／意思03	【ワーム装甲】 ■■■■ (AC00p)
機知05	【対人触手】 ■■■■ (AC00p)
【副能力値】	【アクトカード】
移動力08	03 【大命中】
先制力05	11 【薙ぎ払い】



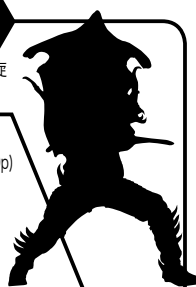
回避名称	避 / 受	備 考			
通常	5/9(3)	ワーム装甲			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備 考
格闘術	近接1	5(1)	9	衝撃	独自の格闘術
触手	近接3	7(2)	11	刺突	右手の触手

フォリアタスワーム

HP 43点

コノハムシに似た姿を持つワーム。激しい旋風を起こす。

【能力値】	【ガジェット】
肉体04／運動04	【クロックアップ】 □□■ (AC00p)
器用06／意思06	【飛行・1】 ■■■ (MS44p)
機知05	【つむじ風】 □□■ (AC00p)
【副能力値】	【石つぶて】 ■■■ (AC00p)
移動力07	【アクトカード】
先制力05	09 【幻惑攻撃】
	20 【突撃】



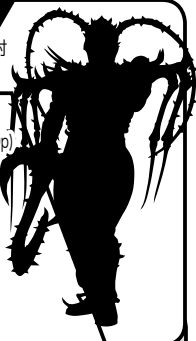
回避名称	避 / 受	備考			
通常	5/4(1)	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	4(1)	4	衝撃	独自の格闘術
鉤爪	近接1	7(2)	7	斬撃	両手の鋭い爪
石つぶて	遠隔8	6(2)	11	衝撃	突風で飛ばす石【石つぶて】

キヤラスワーム

HP 51点

エビに似た姿を持つワーム。深海の水圧に耐える強靱な肉体を持つ。

【能力値】	【ガジェット】
肉体08／運動05	【クロックアップ】 □□■ (AC00p)
器用03／意思04	【ワーム装甲】 ■■■■ (AC00p)
機知05	【水中活動】 ■■■■ (MS45p)
【副能力値】	【武器硬化】 ■■■■ (AC00p)
移動力08	【波動変換】 □□□ (AC00p)
先制力05	【アクトカード】
	01 【追加攻撃】
	49 【ヨロイ割り】



回避名称	避 / 受	備考			
通常	5/11(3)	ワーム装甲			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	5(1)	8	衝撃	独自の格闘術
噛みつき	近接1	6(2)	13	斬撃	鋭い歯による噛みつき
ハンマー	近接1	3(1)	16	衝撃	右手のカギ状のハンマー

シシーラワーム

HP 45点

カゲロウに似た姿を持つワーム。砂鉄砲を放つ。

【能力値】	【ガジェット】
肉体05／運動05	【クロックアップ】 □□■ (AC00p)
器用05／意思07	【飛行・2】 ■■■■ (MS44p)
機知03	【修復能力】 □□□ (AC00p)
【副能力値】	【テレパシー】 □□□ (MS46p)
移動力08	【アクトカード】
先制力03	08 【サブキャラー掃】
	24 【マルチショット】



回避名称	避 / 受	備考			
通常	3/5(1)	-----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	5(1)	5	衝撃	独自の格闘術
砂鉄砲	遠隔8	8(2)	10	衝撃	敵を転ばす砂【転倒判定】2

グリラスワーム

HP 161点

コオロギに似た能力を持つワーム。極めて高い戦闘力を持つ。

【能力値】	【ガジェット】
肉体13／運動07	【クロックアップ】 □□■ (AC00p)
器用02／意思03	【上位個体】 ■■■■ (AC00p)
機知04	【ワーム装甲】 ■■■■ (AC00p)
【副能力値】	【武器硬化】 ■■■■ (AC00p)
移動力10	【ボスHP】 ■■■■ (MS62p)
先制力04	【複数ヒット】 ■■■■ (MS62p)
	【ラスボス装甲】 ■■■■ (AC00p)
	【ラスボス抵抗】 ■■■■ (AC00p)
	【怪力】 □□□ (MS45p)
	【アクトカード】
	45 【変身解除】
	49 【ヨロイ割り】



回避名称	避 / 受	備考			
通常	9/21(7)	ワーム装甲			
超人格闘	11/23(7)	超人的な格闘センス			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
超人格闘	近接1	8(2)	15	衝撃	超人的な格闘センス
鉤爪	近接1	10(3)	18	斬撃	右手の鉤爪
触手	近接3	8(2)	17	刺突+電撃	肩から伸びる触手 [スタン判定] 2

カシスワーム第一形態

HP 79点

カプトガニに似た姿を持つワーム。時間を止める能力を持つ。

【能力値】	【ガジェット】
肉体12／運動07	【クロックアップ】 □□■ (AC00p)
器用02／意思03	【ワーム装甲】 ■■■■ (AC00p)
機知05	【上位個体】 ■■■■ (AC00p)
【副能力値】	【フリーズ】 □□■ (AC00p)
移動力10	【波動変換】 □□□ (AC00p)
先制力05	【武器硬化】 ■■■■ (AC00p)
	【強化再生】 □□■ (AC00p)
	【アクトカード】
	07 【螺旋の力】
	50 【必殺技】



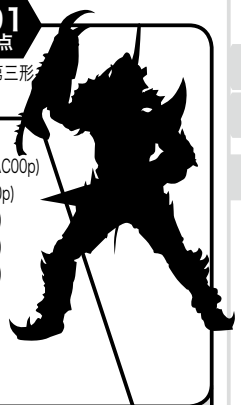
回避名称	避 / 受	備考			
通常	5/15(5)	ワーム装甲			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	7(2)	12	衝撃	独自の格闘術
右手の剣	近接1	8(2)	18	斬撃	右手の針状の剣

カシスワーム第三形態

HP 91点

カシスワームが【再生分身】によって蘇った第三形態。通常は2体出現する。

【能力値】	【ガジェット】
肉体13／運動06	【クロックアップ】 □□■ (AC00p)
器用05／意思05	【ワーム装甲】 ■■■■ (AC00p)
機知02	【上位個体】 ■■■■ (AC00p)
【副能力値】	【波動変換】 □□□ (AC00p)
移動力09	【武器硬化】 ■■■■ (AC00p)
先制力02	【怪力】 □□□ (MS45p)
	【アクトカード】
	07 【螺旋の力】
	50 【必殺技】



回避名称	避 / 受	備 考			
通常	2/18(5)	ワーム装甲+シェルシールド			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備 考
格闘術	近接1	5(1)	8	衝撃	独自の格闘術
光弾	近接1	6(2)	13	光線	口から吐く光弾
グラティウス	近接1	3(1)	16	斬撃	剣状の左腕

カシスワーム第二形態

HP 87点

カシスワームが【強化再生】によって蘇った第二形態。相手の決め技をコピーすることができる。

【能力値】	【ガジェット】
肉体16／運動07	【クロックアップ】 □□■ (AC00p)
器用02／意思03	【ワーム装甲】 ■■■■ (AC00p)
機知03	【上位個体】 ■■■■ (AC00p)
【副能力値】	【コピー吸収能力】 □□□ (AC00p)
移動力10	【波動変換】 □□□ (AC00p)
先制力03	【武器硬化】 ■■■■ (AC00p)
	【再生分身】 □□■ (AC00p)
	【サリス吸収】 □□□ (AC00p)
	【アクトカード】
	07 【螺旋の力】
	50 【必殺技】



回避名称	避 / 受	備 考			
通常	3/19(5)	ワーム装甲			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備 考
格闘術	近接1	5(1)	16	衝撃	独自の格闘術
鉤爪	近接1	6(2)	21	斬撃	右手の針状の剣
グラティウス	近接1	3(1)	22	斬撃	剣状の左腕

フィロキセラワーム

HP 51点

葡萄根アブラムシに似た姿を持つワーム。空中を高速移動する。

【能力値】	【ガジェット】
肉体08／運動08	【クロックアップ】 □□■ (AC00p)
器用03／意思03	【飛行・2】 ■■■■ (MS44p)
機知03	【特殊知覚】 (MS45p)
【副能力値】	【つむじ風】 □□■ (AC00p)
移動力11	【見かわし】 ■■■■ (AC00p)
先制力03	【捕縛触手】 ■■■■ (AC00p)
	【アクトカード】
	16 【連続攻撃】
	27 【超絶見切り】



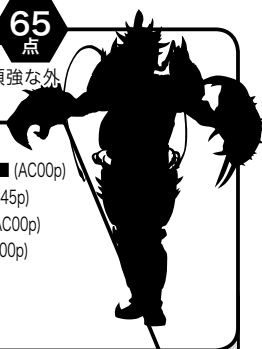
回避名称	避 / 受	備 考			
通常	2/18(5)	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備 考
格闘術	近接1	8(2)	8	衝撃	独自の格闘術
鉤爪	近接1	11(3)	11	斬撃	右手の鋭い爪
触手	近接3	10(3)	10	刺突	頭部から伸びる触手

サブストワーム

HP 65点

ザリガニに似た能力を持つワーム。頑強な外骨格に覆われている。

【能力値】	【ガジェット】
肉体10／運動06	【クロックアップ】 □□■ (AC00p)
器用02／意思03	【水中活動】 ■■■ (MS45p)
機知04	【ワーム装甲】 ■■■ (AC00p)
【副能力値】	【武器硬化】 ■■■ (AC00p)
移動力09	【アクトカード】
先制力04	29【全力防御】
	41【身構え】



回避名称	避 / 受	備考			
通常	4/15(5)	ワーム装甲			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	6(2)	10	衝撃	独自の格闘術
鉤爪	近接1	9(2)	15	斬撃	右手の鉤爪

フォーリナー サナギ体

HP 1点

成虫体になる前のワーム。クロックアップ能力を持たず、戦闘力も低い。

【能力値】	【ガジェット】
肉体06／運動06	【サリス】 ■■■ (AC00p)
器用03／意思03	【ザコ】 ■■■ (MS61p)
機知04	【対人戦闘】 (MS41p)
【副能力値】	【アクトカード】
移動力09	なし
先制力04	



回避名称	避 / 受	備 考			
通常	4/6(2)	ワーム装甲+シェルシールド			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備 考
格闘術	近接1	6(2)	6	衝撃	独自の格闘術
爪	近接1	9(3)	9	斬撃	右手の爪
針	近接1	7(2)	10	刺突	掌から伸びる針

レプトーフィスワーム

HP 45点

キリギリスに似た姿を持つワーム。殺人音波を発射する。

【能力値】	【ガジェット】
肉体05／運動05	【クロックアップ】 □□■ (AC00p)
器用04／意思06	【ワーム装甲】 ■■■ (AC00p)
機知05	【跳躍】 □□■ (MS45p)
【副能力値】	【アクトカード】
移動力08	13【超集中力】
先制力05	24【マルチショット】



回避名称	避 / 受	備考			
通常	5/8(2)	ワーム装甲			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	5(1)	5	衝撃	独自の格闘術
爪	遠隔8	6(2)	10	光線	右手から放射する殺人音波
針	近接1	8(2)	8	斬撃	両手の鋭い爪

ネイティブ サナギ体

HP 1点

ネイティブと呼ばれるワームのサナギ体。頭の角が特徴。

【能力値】	【ガジェット】
肉体05／運動05	【サリス】 ■■■ (AC00p)
器用04／意思04	【ザコ】 ■■■ (MS61p)
機知04	【対人戦闘】 (MS41p)
【副能力値】	【アクトカード】
移動力08	なし
先制力04	



回避名称	避 / 受	備考			
通常	4/5(1)	-----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	5(1)	5	衝撃	独自の格闘術
爪	近接1	8(2)	8	斬撃	右手の爪

魔化鰐

魔化鰐のエネミーデータです。共通のガジェットとして、【魔化鰐の皮膚】■■■■ (AC49p) と【巨体】■■■■ (AC50p) と【オルタライフ】■■■■ (AC51p) を持っています。

ツチグモ

HP 80 点

巨大な蜘蛛の姿をした魔化鰐。森の中に潜み、小屋などに隠れていることが多い。実際の蜘蛛の様に巣を作ったり糸を放って相手をからめ取る。虎のような鳴き声。亜種も多い。

【能力値】	【ガジェット】
肉体 10/ 運動 03	【フルパワー】 □□■ (MS41p)
器用 10/ 意思 03	【アクトカード】
機知 04	31 【弾き】
【副能力値】	42 【スキ有り】
移動力06	
先制力04	

カットは
ヨロイグモ

回避名称	避/受	備考			
通常	5/12(4)	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
噛み付き	近接1	4(1)	10	衝撃	[毒判定 2]
糸吐き	遠隔8	10(3)	3	衝撃	[拘束判定 2]
突き	近接1	5(1)	12	刺突	前足による突き攻撃

バケガニ

HP 90 点

海岸線や溪流に出現する巨大なカニの魔化鰐。人間の骨を好み、有機物を分解する溶解泡を背中から放ち、人を溶かして食べる。

【能力値】	【ガジェット】
肉体 15/ 運動 03	【切断】 □□□ (MS45p)
器用 06/ 意思 03	【脱皮】 □■■ (MS45p)
機知 03	【アクトカード】
【副能力値】	40 【変身解除】
移動力06	42 【スキ有り】
先制力03	

回避名称	避/受	備考			
通常	3/18(6)	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
ハサミ	近接1	5(1)	18	斬撃	手のハサミによる斬撃
溶解泡	遠隔5	-	-	溶解	〔溶解判定2〕□□□

オトロシ

HP 84 点

100年に一度あらわれるという伝説の魔化鰐。亀の体にサイの頭をもち、手足を縮めて空を飛ぶことができる。

【能力値】	【ガジェット】
肉体 12/ 運動 10	【飛行・1】 ■■■ (MS44p)
器用 02/ 意思 02	【踏みつぶし】 □□□ (AC50p)
機知 06	【暴れまわり】 □□■ (AC50p)
【副能力値】	【アクトカード】
移動力13	20 【突進】
先制力08	20 【突進】

回避名称	避/受	備考			
通常	7/15(5)	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
突き刺し	近接1	12(4)	14	刺突	角による攻撃
蹴り	近接1	14(4)	12	衝撃	蹴りつける攻撃

オオアリ

HP 76 点

地下の洞くつなどに住み、落とし穴を使って人を落とし、餌としている。

【能力値】	【ガジェット】
肉体 08/ 運動 10	【同時攻撃】 □□□ (MS45p)
器用 12/ 意思 02	【暴れまわり】 □□■ (AC50p)
機知 06	【暗視】 ■■■ (MS45p)
【副能力値】	【アクトカード】
移動力13	05 【気絶付与】
先制力06	10 【武器落とし】

回避名称	避/受	備考			
通常	7/8(2)	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
噛み付き	近接1	10(4)	10	衝撃	強力な顎による噛み付き
蟻酸	遠隔10	-	-	溶解	[溶解判定3] □□□

イッタンモメン

HP 76 点

空を飛ぶエイのような魔化鰐。人間の体液が餌で、人間を絞上げて食べる。成体になるまで、池や湖の近くでしか活動できない。

【能力値】	【ガジェット】
肉体 08/ 運動 10	【飛行・2】 ■■■ (MS44p)
器用 02/ 意思 02	【吹き飛ばし】 □□□ (AC51p)
機知 06	【アクトカード】
【副能力値】	【アクトカード】
移動力13	36 【見切った】
先制力06	46 【回避技】
	46 【回避技】

回避名称	避/受	備考			
通常	7/15(5)	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
突風	遠隔4	4(1)	10	衝撃	自分以外全員 [転倒判定 1] □□■
尻尾	近接1	10(3)	3	衝撃	鞭のように打ちつける
溶解液	遠隔8	5(1)	12	刺突	[溶解判定] 難易度 2 □□■

ヌリカベ

HP 88点

普段は木に擬態している魔化魍で、巨体を活かしてあらゆるものを粉砕して進む。催眠性の花粉で獲物を誘導して捕食する。

【能力値】	【ガジェット】
肉体 14/ 運動 08	【受け開眼】■■■ (MS42p)
器用 01/ 意思 01	【環境擬態】□□■ (MS45p)
機知 06	【催眠能力】□□■ (MS45p)
【副能力値】	【アクトカード】
移動力11	40 【変身解除】
先制力06	50 【鉄壁技】

回避名称	避/受	備考
通常	6/20(6)	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
触手	近接1	10(3)	14	斬撃	強靱で細い触手の攻撃
体当たり	近接1	8(2)	16	衝撃	巨体を活かした体当たり

ヤマビコ

HP 76点

7mにも達する巨人。山びこの声で獲物を特定し、人ののどを結晶化してクルミのようにもぎ取って食べる。毒気を持った叫び声を放つ。

【能力値】	【ガジェット】
肉体 08/ 運動 08	【巨大武器】■■■ (MS41p)
器用 03/ 意思 01	【雄叫び】□□□ (AC50p)
機知 05	【アクトカード】
【副能力値】	30 【弾き】
移動力11	31 【打ち返し】
先制力05	

回避名称	避/受	備考
通常	6/10(3)	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
殴る	近接1	10(3)	8	衝撃	カブクの打撃
毒叫び	遠隔10	6(2)	5	毒性	範囲全員【毒判定1】□□■

ウブメ

HP 70点

沼地で育つ魔化魍。「クワー」と鳥のようになき空から体液をたらしてそれに触れた人間の子どものみを餌とする。

【能力値】	【ガジェット】
肉体 05/ 運動 13	【切断】□□□ (MS45p)
器用 01/ 意思 01	【飛行・1】■■■ (MS44p)
機知 05	【アクトカード】
【副能力値】	11 【目くらまし】
移動力16	20 【隠れる】
先制力05	14 【追加移動】

回避名称	避/受	備考
通常	8/5(1)	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
体液	遠隔8	-	-	圧力	【拘束判定3】□□■
牙	近接1	15(5)	7	斬撃	鋭い牙による斬撃

ヤマアラシ

HP 74点

全身を覆う針で獲物を刺して食べる。前足は退化しているが尻尾を使って器用に物を掴むことができる。性格はどう猛。

【能力値】	【ガジェット】
肉体 07/ 運動 02	【硬質皮膚】■■■ (MS45p)
器用 10/ 意思 08	【ダブルバレット】□□□ (MS41p)
機知 03	【アクトカード】
【副能力値】	47 【跳弾撃ち】
移動力05	48 【貫通射撃】
先制力03	

回避名称	避/受	備考
通常	5/9(3)	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
巻き付き	遠隔5	-	-	圧力	尻尾で巻き付ける【拘束判定3】□□■
トゲ	遠隔10	12(4)	10	刺突	刺を打ち出す

アミキリ

HP 84点

バケガニが多く発生した後に出現するバケガニの変異体。ヒビンギリ、ビビンギリと鳴き声をあげる。

【能力値】	【ガジェット】
肉体 12/ 運動 10	【切断】□□□ (MS45p)
器用 02/ 意思 01	【飛行・1】■■■ (MS44p)
機知 10	【避け開眼】■■■ (MS42p)
【副能力値】	【アクトカード】
移動力13	11 【雑ぎ払い】
先制力10	05 【気絶付与】

回避名称	避/受	備考
通常	16/14(4)	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
ハサミ	近接1	10(3)	18	斬撃	手のハサミによる斬撃
ハサミ打撃	近接1	8(2)	20	衝撃	閉じたハサミでの殴打

カマイタチ

HP 80点

「管理者」により生み出された新たな魔化魍。1行動使って分離できHP20、20、40の3体に分身する。性能は同じで行動回数は個別にある。

【能力値】	【ガジェット】
肉体 10/ 運動 11	【切断】□□□ (MS45p)
器用 02/ 意思 04	【呪術装甲】■■■ (AC49p)
機知 08	【部分再生】□□□ (MS45p)
【副能力値】	【アクトカード】
移動力14	46 【回避技】
先制力08	49 【ヨロイ割り】

回避名称	避/受	備考
通常	8/13(4)	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
カマ	近接1	10(3)	18	斬撃	くわえたカマで切る
引っ掻き	近接1	8(2)	20	衝撃+毒	【毒判定2】

ロクロクビ

HP 76点

「管理者」が研究施設の警護用につくり出した魔化魍。オオムカデの能力も与えられている。合成魔化魍。

【能力値】	【ガジェット】
肉体 08/ 運動 11	【踏みつぶし】 □□□ (AC50p)
器用 02/ 意思 02	【暴れまわり】 □□■ (AC50p)
機知 12	【アクトカード】
【副能力値】	40【変身解除】
移動力14	42【スキ有り】
先制力12	



回避名称	避/受	備考
通常	12/10(3)	----

【行動回数】=2回

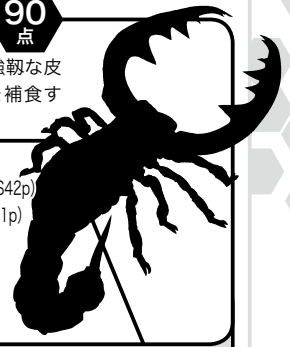
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
噛み付き	近接1	13(3)	9	斬撃	鋭い口による噛み付き
切り裂き	近接1	10(3)	13	斬撃	鋭い爪の連続攻撃
締め付け	近接1	-	-	毒性	【拘束判定 3】

ノツゴ

HP 90点

10年に1度程度出現する魔化魍。強靱な皮膚を持つ。口から糸を吐いて獲物を捕食する。

【能力値】	【ガジェット】
肉体 15/ 運動 09	【受け開眼】 ■■■ (MS42p)
器用 02/ 意思 02	【耐える】 □□□ (MS41p)
機知 04	【アクトカード】
【副能力値】	29【全力防御】
移動力12	29【全力防御】
先制力04	34【挑発】



回避名称	避/受	備考
通常	4/21(7)	----

【行動回数】=2回

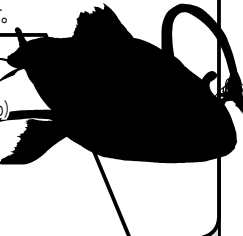
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
ハサミ	近接1	10(3)	18	斬撃	ハサミによる斬撃
毒バリ	遠隔10	-	-	斬撃	尻尾の毒バリを発射【毒判定 1】 □□■
糸吐き	遠隔5	-	-	毒性	口から糸吐く【拘束判定 1】 □□■

オオナマズ

HP 78点

地下湖などにあらわれる魔化魍。大食漢。「オオナマズの胃」を放って地上の獲物を捕食する。生体になると振動波を放ち局地地震を起こす。

【能力値】	【ガジェット】
肉体 09/ 運動 05	【雄叫び】 □□□ (AC50p)
器用 10/ 意思 02	【巨大攻撃】 □□■ (AC50p)
機知 04	【アクトカード】
【副能力値】	17【目くらまし】
移動力08	33【アクロバット】
先制力04	



回避名称	避/受	備考
通常	6/11(3)	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
ヒレ打撃	近接1	8(2)	12	衝撃	カブクの打撃
触覚攻撃	遠隔8	13(4)	5	毒性	範囲全員【毒判定 1】 □□■

オロチ

HP 126点

戦国時代に現れた巨大魔化魍。陸海空を自在に舞い暴れた。このオロチには当時「管理者」が実験した知性の高い「童子と姫」が付いており戦略的活動を行なった。

小型の魔化魍を兵士として集め、島に城を築いて、人間にお供えや生け贄を要求した。オロチの名は、古来より伝わる災いの名にちなんでいる。



【能力値】	【ガジェット】	【水中活動】 ■■■ (MS45p)
肉体 08/ 運動 08	【ラーサイズ】 ■■■ (AC50p)	【飛行・2】 ■■■ (MS44p)
器用 07/ 意思 08	【追加行動回数】 ■■■ (AC51p)	【アクトカード】
機知 04	【受け開眼】 ■■■ (MS42p)	11【薙ぎ払い】
【副能力値】	【雄叫び】 □□□ (AC50p)	20【突進】
移動力11	【巨大攻撃】 □□■ (AC50p)	40【変身解除】
先制力04	【暴れまわり】 □□■ (AC50p)	40【変身解除】

回避名称	避/受	備考
通常	4/14(4)	----

【行動回数】=3回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
噛み付き	近接1	9(3)	12	斬撃	巨大な口で噛み付く
打ち付け	近接1	10(3)	10	衝撃	巨体での打撃
尻尾	遠隔8	11(3)	13	斬撃	鋭い尻尾攻撃
火球	遠隔10	12(4)	20	火炎	火を吐く【炎上判定 1】 □□■

等身大魔化魍・傀儡

人間サイズの魔化魍のエネミーデータです。共通のガジェットとして、【魔化魍の皮膚】■■■■(AC49p)と【オルタライフ】■■■■(AC51p)を持っています。小型の魔化魍の中には夏の【風物体】■■■■(AC49p)が多いですが、データ的にははずしています。必要に応じて設定してください。

★以下で紹介の『怪童子と妖姫』『武者童子と鎧姫』『乱れ童子と迷い姫』『傀儡』『スーパー傀儡』には【魔化魍の皮膚】が付きません。

武者童子と鎧姫

HP 47点

「管理者」の実験で作られた特殊な餌を食べた童子と姫が変化する鎧変化。初期の実験では、変化に制限時間があった。

【能力値】	【ガジェット】
肉体 06/ 運動 06	【鎧変化】■■■■ (AC53p)
器用 04/ 意思 04	【連携攻撃】□□□ (AC53p)
機知 05	【羽交い締め】□□□ (AC53p)
【副能力値】	【アクトカード】
移動力09	【フルパワー】□□■ (MS41p)
先制力05	10【武器落とし】

回避名称	避/受	備考			
通常	5/11(3)	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
剣	近接1	8(2)	9	斬撃	身体からつくり出す無骨な剣
体術	近接1	7(2)	8	衝撃	独自の体術

傀儡

HP 51点

「管理者」によって創られた、単独で行動している上位存在の「傀儡」。各地域に赴き、魔化魍や傀儡を作り出す。

【能力値】	【ガジェット】
肉体 08/ 運動 08	【念動力】□□□ (AC52p)
器用 04/ 意思 04	【魔化魍操り】□□■ (AC52p)
機知 06	【催眠能力】□□■ (MS45p)
【副能力値】	【アクトカード】
移動力11	28【残像】
先制力06	40【変身解除】

回避名称	避/受	備考			
通常	7/9(3)	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
杖	近接1	9(3)	10	衝撃	魔化魍達を生み出す杖
体術	近接1	10(3)	9	衝撃	独自の体術

怪童子と妖姫

HP 47点

「上位傀儡」によって作られる魔化魍育成用の傀儡「童子と姫」怪人体。ともにデータは同一として扱う。データはバケガニの童子と姫。

【能力値】	【ガジェット】
肉体 06/ 運動 06	【切断】□□□ (MS45p)
器用 04/ 意思 04	【全力回避】□□□ (MS42p)
機知 05	【連携攻撃】□□□ (AC53p)
【副能力値】	【アクトカード】
移動力09	10【武器落とし】
先制力05	12【足払い】

回避名称	避/受	備考			
通常	5/6(2)	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
手のハサミ	近接1	8(2)	8	斬撃	ハサミと化した手による斬撃
体術	近接1	7(2)	8	衝撃	独自の体術

乱れ童子と迷い姫

HP 67点

「管理者」の実験の副作用で発生する突然変異。大抵の場合、ペアの童子か姫と魔化魍を殺して暴走し暴れまわっている。

【能力値】	【ガジェット】
肉体 11/ 運動 06	【乱れ変化】■■■■ (AC53p)
器用 04/ 意思 04	【フルパワー】□□■ (MS41p)
機知 05	【拘束破り】■■■■ (MS42p)
【副能力値】	【アクトカード】
移動力09	11【薙ぎ払い】
先制力05	15【捕まえて攻撃】

回避名称	避/受		備考		
通常	7/13(4)		----		
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
剣	近接1	8(2)	16	斬撃	枝の束のような短剣
体術	近接1	7(2)	12	衝撃	独自の体術

スーパー傀儡

HP 67点

「管理者」によって直接作り出される強力な傀儡。あらゆる魔化魍を育てられ、戦闘力も上乗の傀儡を上回る。男女ペアで活動する。

【能力値】	【ガジェット】
肉体 06/ 運動 12	【スーパー傀儡】■■■■ (AC53p)
器用 04/ 意思 04	【連携攻撃】□□□ (AC53p)
機知 07	【逃げ開眼】■■■■ (MS42p)
【副能力値】	【アクトカード】
移動力15	【イニシアティブ強化】■■■■ (AC42p)
先制力07	10【武器落とし】

回避名称	避/受	備考			
通常	14/8(2)	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
扇子	近接1	14(4)	10	斬撃	金属製の扇子
体術	近接1	14(4)	8	衝撃	独自の体術

ウワン

HP 38点

「管理者」によって生み出された魔化魍。
胸部の共鳴器から超音波を放つ。鋭いくち
ばしで人間の体液を吸う。成虫は空も飛ぶ。

【能力値】	【ガジェット】
肉体 04/ 運動 04	【飛行・1】■■■■ (MS44p)
器用 01/ 意思 01	【呪術装甲】■■■■ (AC49p)
機知 15	【避け開眼】■■■■ (MS42p)
【副能力値】	【アクトカード】
移動力07	06 【ジャンプ】
先制力15	06 【ジャンプ】

回避名称	避/受	備考			
通常	21/7(2)	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
共振波	遠隔6	-	-	音響	[スタン判定3] □□□
爪攻撃	近接1	7(2)	8	斬撃	鋭い爪の攻撃

コダマ

HP 44点

「オロチ」と呼ばれるカストロフの前兆現象とし
て蜃気楼のように神出鬼没にあらわれる「コダマの
森」に住む魔化魍。森そのものが人間をおそう。

【能力値】	【ガジェット】
肉体 07/ 運動 07	【ツウエボン】■■■■
器用 03/ 意思 03	(MS41p)
機知 05	【フルパワー】□□■ (MS41p)
【副能力値】	【アクトカード】
移動力10	17 【目くらまし】
先制力05	23 【遠距離化】

回避名称	避/受	備考			
通常	5/7(2)	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
樹葉剣×2	近接1	10(3)	9	斬撃	手に持った鋭い樹液と葉の剣
格闘術	近接1	7(2)	8	衝撃	独自の体術

ヨブコ

HP 50点

「管理者」が自然発生のヨブコを改造した
姿。対音撃戦士用装備を付けている。獲
物を洞くつに吊るして体液をすする。

【能力値】	【ガジェット】
肉体 10/ 運動 07	【呪術装甲】■■■■ (AC49p)
器用 02/ 意思 02	【対音撃器官】■■■■ (AC49p)
機知 07	【アクトカード】
【副能力値】	35 【トリック防御】
移動力10	37 【白羽取り】
先制力07	

回避名称	避/受	備考			
通常	7/10(2)	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
爪攻撃	近接1	10(3)	18	斬撃	手のハサミによる斬撃
溶解泡	遠隔10	6(2)	5	溶解	[溶解判定 2]

オオナマズの胃

HP 35点

人間大の大きさ。動き回り穴を掘って獲物を落
として飲み込み消化する。直接襲い掛かる場合
もある。消化管で本体と繋がっている。

【能力値】	【ガジェット】
肉体 05/ 運動 08	【切断】□□□ (MS45p)
器用 02/ 意思 02	【脱皮】□■■ (MS45p)
機知 08	【アクトカード】
【副能力値】	40 【変身解除】
移動力11	42 【スキ有り】
先制力08	

回避名称	避/受	備考			
通常	8/5(1)	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
触手	近接4	10(3)	8	斬撃	鞭のようにしなる
胃酸	遠隔10	-	-	衝撃	口から吐く胃液〔溶解判定1〕□□□

ヒトツミ

HP 52点

人間に化けて人里にまぎれ、夜な夜な人を
食べる魔化魍。知性も高い。

【能力値】	【ガジェット】
肉体 06/ 運動 07	【巨大武器】■■■■ (MS41p)
器用 03/ 意思 03	【毒ガス】□□□ (MS45p)
機知 06	【幻覚能力】□□□ (MS45p)
【副能力値】	【隠術】■■■■ (MS44p)
移動力10	【アクトカード】
先制力06	46 【回避技】
	50 【必殺技】

回避名称	避/受	備考			
通常	6/10(3)	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
鎗攻撃	近接1	4(1)	10	斬撃	ハサミと化した手による斬撃
格闘術	近接1	9(2)	8	衝撃	独自の体術

サトリ

HP 50点

人の考えが読み取れる魔化魍。「管理者」
によって造られた。高い知能を持ち護衛な
どに使われる。

【能力値】	【ガジェット】
肉体 05/ 運動 08	【避け開眼】■■■■ (MS42p)
器用 02/ 意思 02	【心理分析】■■■■ (MS39p)
機知 11	【全力回避】□□□ (MS40p)
【副能力値】	【アクトカード】
移動力11	36 【見切った】
先制力11	36 【見切った】

回避名称	避/受	備考			
通常	17/5(1)	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
刀	近接1	10(3)	8	斬撃	刀による斬撃
投げナイフ	遠隔10	4(1)	3	刺突	投射用ナイフ【毒判定1】□□□

火焰大将

HP 50点

ヨロイ武者のような姿をした魔化魍。炎を操り自らも火炎となって瞬間移動する。ずる賢く人を騙したり脅して焼いて食べる。

【能力値】 肉体 10/ 運動 09 【耐性・火炎】 ■■■ (MS45p)
 器用 06/ 意思 02 【火炎放射】 □□□ (MS45p)
 機知 05 【瞬間移動】 □□□ (MS45p)
 【副能力値】 【フルパワー】 □□■ (MS41p)
 移動力 12 【アクトカード】
 先制力 05 17 【目くらまし】

回避名称	避/受	備考			
通常	6/12(4)	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
豪炎魔剣	近接1	10(3)	15	斬撃	ソードブレイカー風の両刃刀
腕斧	近接1	8(2)	12	斬撃	腕に装備した斧の刃

バケネコ

HP 40点

家屋の軒下などで成長する。人間の血液と油が好物。日光を嫌い活動は主に夜間。

【能力値】 肉体 05/ 運動 10 【暗視】 ■■■ (MS45p)
 器用 01/ 意思 02 【跳躍】 □□■ (MS45p)
 機知 07 【アクトカード】
 【副能力値】 02 【追加体術】
 移動力 13 06 【ジャンプ】
 先制力 07

回避名称	避/受	備考			
通常	10/6(2)	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
引っ掻き	近接1	12(4)	7	斬撃	鋭い爪攻撃
体術	近接1	14(4)	5	衝撃	バケネコ格闘術

テング

HP 42点

猿や人間が魔化魍化したもので、人工的に造るのが困難とされている。知性が高く人語を話す場合もある。

【能力値】 肉体 06/ 運動 06 【飛行・1】 ■■■ (MS44p)
 器用 01/ 意思 04 【幻覚能力】 □□□ (MS45p)
 機知 08 【アクトカード】
 【副能力値】 10 【武器落とし】
 移動力 09 15 【捕まえて攻撃】
 先制力 08

回避名称	避/受	備考			
通常	10/6(2)	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	9(3)	7	衝撃	テング独自の格闘術
羽ばたき	遠隔10	-	-	旋風	範囲全員【スタン判定 1】□□□

ドロタボウ

HP 50点

田んぼで成長する魔化魍。人間を溶かして泥とともに吸収する。以前は北国に生息していた。

【能力値】 肉体 10/ 運動 08 【怪力】 □□□ (MS45p)
 器用 01/ 意思 01 【耐性・火炎】 ■■■ (MS45p)
 機知 05 【アクトカード】
 【副能力値】 40 【変身解除】
 移動力 11 42 【スキ有り】
 先制力 05

回避名称	避/受	備考			
通常	5/10(2)	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
泥パンチ	近接1	10(3)	14	衝撃	[スタン判定 1]
溶解泥	遠隔8	-	-	溶解	[溶解判定2] □□□

カシャ

HP 44点

「管理者」が造った魔化魍。鬼火となって出現し人里でも単独で成長できる。フニウドウの力も合成され火炎車となって突撃する。

【能力値】 肉体 07/ 運動 06 【呪術装甲】 ■■■ (AC49p)
 器用 08/ 意思 04 【避け開眼】 ■■■ (MS42p)
 機知 03 【イニシアティブ強化】 ■■■ (MS42p)
 【副能力値】 【アクトカード】
 移動力 09 01 【追加攻撃】
 先制力 08 07 【螺旋の力】

回避名称	避/受		備考		
通常	9/10(3)		----		
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
鬼火	遠隔8	10(3)	6	火炎	[炎上判定 2]
格闘術	近接1	8(2)	9	衝撃	独自の体術
火炎突撃	突撃5	8(2)	13	衝撃+火炎	5マス以上進んで攻撃 [炎上判定 1] □□■

カッパ

HP 54点

池や沼で育つ魔化魍。主に夏に現れ人を溺れさせ肛門から内臓を吸い取って食べる。亜種が多いのも特徴。

【能力値】 肉体 12/ 運動 05 【怪力】 □□□ (MS45p)
 器用 03/ 意思 03 【フルパワー】 □□■ (MS41p)
 機知 02 【アクトカード】
 【副能力値】 02 【追加体術】
 移動力 08 03 【大命中】
 先制力 02

回避名称	避/受	備考			
通常	4/14(4)	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
カッパ相撲	近接1	6(2)	18	衝撃	独自の格闘術
凝固液	遠隔8	5(1)	6	圧力	凝固時にヘリウムを放つ【拘束判定1】

アンデッド

アンデッドのエネミーデータです。共通のガジェットとして、【人間体】■■■■(MS44p)、【オルタライフ】■■■■(51p)、【怪人体】□□□□(MS44p)、【不死性】■■■■(29p)、【発動要素】(29p)を持っています。

ビートルアンデッド

HP 95点

カテゴリー A のヘラクレスオオカブトムシのアンデッド。強力な力と硬い装甲を持つ。

【能力値】	【ガジェット】
肉体15/運動05	【発動要素(チェンジ)】■■■■(AC00p)
器用04/意思04	【フルパワー】□□■(MS00p)
機知04	【受け開眼】■■■■(MS00p)
【副能力値】	【怪力】□□□(MS00p)
移動力08	【アクトカード】
先制力04	29【全力防御】
	50【鉄壁技】

回避名称	避/受	備考			
通常	4/15(5)	----			
ソリッドシールド	4/19(6)	追加HP+15			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	5(1)	15	衝撃	独自の格闘術
破壊剣オールオーバー	近接1	7(2)	20	斬撃	大振りの剣

リザードアンデッド

HP 70点

カテゴリー 2 のトカゲのアンデッド。鋭利な刃物を身に纏う。

【能力値】	【ガジェット】
肉体10/運動09	【発動要素(スラッシュ)】■■■■(AC29p)
器用05/意思05	【牽制攻撃】□□□(MS42p)
機知03	【切断】□□□(MS45p)
【副能力値】	【アクトカード】
移動力12	03【大命中】
先制力03	32【カウンター】

回避名称	避/受	備考			
通常	3/10(3)	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	9(3)	10	衝撃	独自の格闘術
右腕の剣	近接1	10(3)	14	斬撃	右腕の剣
左腕の斧	近接1	11(3)	13	斬撃	左腕の斧

ライオンアンデッド

HP 74点

カテゴリー 3 のライオンのアンデッド。特定の時間に行動する習性がある。

【能力値】	【ガジェット】
肉体12/運動12	【発動要素(ビート)】■■■■(AC00p)
器用03/意思03	【雄叫び】□□□(AC00p)
機知02	【跳躍】□□■(MS00p)
【副能力値】	【怪力】□□□(MS00p)
移動力15	【アクトカード】
先制力02	07【螺旋の力】
	41【身構え】

回避名称	避/受	備考			
通常	2/12(4)	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	10(3)	12	衝撃	独自の格闘術
クロー	近接1	4(1)	15	衝撃	相手を打ち砕く爪

ボアアンデッド

HP 82点

カテゴリー 4 のイノシシのアンデッド。凄まじい突進力で敵を駆逐する。

【能力値】	【ガジェット】
肉体16/運動10	【発動要素(タックル)】■■■■(AC29p)
器用02/意思02	【フルパワー】□■■(MS41p)
機知02	【怪力】□□□(MS45p)
【副能力値】	【特殊知覚】■■■■(MS45p)
移動力13	【アクトカード】
先制力02	20【突撃】
	20【突撃】

回避名称	避/受	備考			
通常	2/16(5)	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	10(3)	16	衝撃	独自の格闘術
フーフハンド	近接1	13(4)	19	斬撃	斬撃力のある蹄
フレッシャーホーン	突撃5	10(3)	21	刺突	突撃。5マス以上移動して攻撃

ローカストアンデッド

HP 72点

カテゴリー 5 のイナゴのアンデッド。驚異的な脚力を持つ。

【能力値】	【ガジェット】
肉体11/運動11	【発動要素(キック)】■■■■(AC29p)
器用03/意思03	【飛行・1】■■■■(MS44p)
機知04	【跳躍】□□■(MS45p)
【副能力値】	【アンデッドの眷属】□□■(AC29p)
移動力14	【アクトカード】
先制力04	06【ジャンプ】
	26【トリックアクション】

回避名称	避/受	備考			
通常	4/11(3)	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	11(3)	11	衝撃	独自の格闘術
キック	近接1	13(4)	19	衝撃	跳躍してのキック【決め技】□■■

ディアーアンデッド

HP 68点

カテゴリー 6 のヘラジカのアンデッド。
電撃を操る能力を持つ。

【能力値】	【ガジェット】
肉体09／運動09	【発動要素(サンダー)】■■■■(AC29p)
器用06／意思06	【跳躍】□□■(MS45p)
機知02	【放電】□□□(00p)
【副能力値】	【ツウエボン】■■■■(MS41p)
移動力12	【アクトカード】
先制力02	06【ジャンプ】
	33【アクロバット】

回避名称	避/受	備考			
通常	2/9(2)	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	9(3)	9	衝撃	独自の格闘術
七支刀	近接1	13(4)	13	斬撃	一対の七支刀【ツウエボン】
雷撃	遠隔5	9(3)	9	電撃	角から放射される電撃

トリロバイトアンデッド

HP 79点

カテゴリー 7 の三葉虫のアンデッド。
極めて硬い外皮を持つ。

【能力値】	【ガジェット】
肉体12／運動06	【発動要素(メタル)】■■■■(AC29p)
器用06／意思06	【水中活動】■■■■(MS45p)
機知02	【硬質皮膚】■■■■(MS45p)
【副能力値】	【暗視】■■■■(MS45p)
移動力12	【アクトカード】
先制力02	29【全力防御】
	50【鉄壁技】

回避名称	避/受	備考			
通常	2/12(3)	----			
トリロバイトガード	2/14(4)	追加HP+5			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	6(2)	12	衝撃	独自の格闘術
シールスパイン	近接1	9(3)	16	斬撃	左腕の二本の爪
角	遠隔8	9(3)	9	刺突	左肩から発射する角

バッファローアンデッド

HP 70点

カテゴリー 8 の角牛のアンデッド。左右の角
には磁力があり、相手を引き寄せる。

【能力値】	【ガジェット】
肉体10／運動10	【発動要素(マグネット)】■■■■(AC29p)
器用04／意思05	【フルパワー】□□■(MS41p)
機知03	【怪力】□□□(MS45p)
【副能力値】	【アクトカード】
移動力13	20【突撃】
先制力03	20【突撃】

回避名称	避/受	備考			
通常	3/10(3)	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	10(3)	10	衝撃	独自の格闘術
角	突撃5	10(3)	15	刺突	5マス以上移動しての突き刺し
槍	遠隔5	5(1)	9	刺突	背中の槍の投擲

ジャガーアンデッド

HP 70点

カテゴリー 9 のジャガーのアンデッド。
高速で移動する。

【能力値】	【ガジェット】
肉体10／運動13	【発動要素(マッハ)】■■■■(AC29pp)
器用03／意思03	【跳躍】□□■(MS45p)
機知03	【イニシアティブ強化】■■■■(MS42p)
【副能力値】	【アクトカード】
移動力16	03【大命中】
先制力08	16【連続攻撃】

回避名称	避/受	備 考			
通常	3/10(3)	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備 考
格闘術	近接1	13(4)	10	衝撃	独自の格闘術
スラッシュクロー	近接1	16(5)	13	斬撃	左手の鋭利な鉤爪
ジャガーナイフ	近接1	13(4)	16	斬撃	右腕の折り畳みナイフ

スカラベアンデッド

HP 72点

カテゴリー 10 のコガネムシのアンデッド。
時間停止能力を持つ。

【能力値】	【ガジェット】
肉体11／運動07	【発動要素(タイム)】□■■(AC29p)
器用05／意思05	【フリーズ】□■■(AC28p)
機知04	【瞬間移動】□□□(MS45p)
【副能力値】	【耐える】□□□(MS41p)
移動力10	【アクトカード】
先制力04	09【幻惑攻撃】
	11【薙ぎ払い】

回避名称	避/受	備考			
通常	4/11(3)	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	7(2)	11	衝撃	独自の格闘術
スローイングカッター	遠隔8	8(2)	8	斬撃	リング状の飛び道具

イーグルアンデッド

HP 72点

カテゴリーJのワシの上級アンデッド。
高速で飛行する能力を持つ。

【能力値】	【ガジェット】
肉体11／運動09	【発動要素(フュージョン)】 ■■■■ (AC29p)
器用05／意思05	【上級アンデッド】 ■■■■ (AC00p)
機知04	【飛行・2】 ■■■■ (MS44p)
【副能力値】	【耐える】 ■■■■ (MS41p)
移動力12	【全力回避】 ■■■■ (MS42p)
先制力04	【つむじ風】 □□■ (00p)
	【アクトカード】
	13 【超集中力】
	24 【マルチショット】

回避名称	避/受	備 考			
通常	4/12(4)	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備 考
格闘術	近接1	9(3)	11	衝撃	独自の格闘術
鉤爪	近接1	12(4)	14	斬撃	両手の鋭い鉤爪
羽手裏剣	遠隔8	8(2)	8	爆発	羽状の手裏剣型爆弾

コーカサスビートルアンデッド

HP 95点

カテゴリーKのコーカサスカブトムシの上級アンデッド。硬い外皮と怪力を持つ。

【能力値】	【ガジェット】
肉体15／運動06	【発動要素(レボリューション)】 ■■■■ (AC29p)
器用03／意思05	【上級アンデッド】 ■■■■ (AC00p)
機知05	【マインドコントロール】 □□■ (AC29p)
【副能力値】	【硬質皮膚】 ■■■■ (MS45p)
移動力09	【怪力】 □□□ (MS45p)
先制力05	【アクトカード】
	29 【全力防御】
	50 【鉄壁技】

回避名称	避/受	備 考			
通常	5/15(5)	----			
ソリッドシールド	5/19(6)	追加HP+15			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備 考
格闘術	近接1	6(2)	15	衝撃	独自の格闘術
破壊剣オールオーバー	近接1	9(3)	20	斬撃	切れ味鋭い剣
衝撃波	遠隔5	6(2)	8	衝撃	手から放つ衝撃波

カブリコンアンデッド

HP 66点

カテゴリーQのヤギの上級アンデッド。
跳躍力に優れる。

【能力値】	【ガジェット】
肉体08／運動08	【発動要素(アブソープ)】 ■■■■ (AC29p)
器用06／意思08	【上級アンデッド】 ■■■■ (AC00p)
機知04	【跳躍】 □□■ (MS45p)
【副能力値】	【ダブルバレット】 □□□ (MS41p)
移動力11	【牽制攻撃】 □□□ (MS42p)
先制力04	【アクトカード】
	09 【幻惑攻撃】
	26 【トリックアクション】

回避名称	避/受	備考			
通常	4/8(2)	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	8(2)	8	衝撃	独自の格闘術
クレセントホーン	遠隔8	8(2)	11	斬撃	三日月型のブーメラン
衝撃波	遠隔8	9(3)	11	衝撃	口から放つ衝撃波【散布射撃】
カブリコンホーン	遠隔8	9(3)	11	刺突	左右の角から放つ光弾

マンティスアンデッド

HP 79点

カテゴリーAのヒョウモンカマキリのアンデッド。高い戦闘能力を誇る。

【能力値】	【ガジェット】
肉体12／運動08	【発動要素(チェンジ)】 ■■■■ (AC29p)
器用03／意思04	【イニシアティブ強化】 ■■■■ (MS42p)
機知05	【耐える】 □□□ (MS41p)
【副能力値】	【全力回避】 □□□ (MS42p)
移動力11	【装甲】 ■■■■ (MS45p)
先制力10	【アクトカード】
	01 【追加攻撃】
	16 【連続攻撃】

回避名称	避/受	備考			
通常	5/12(4)	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	9(3)	14	斬撃	手刀を使った超人的な格闘術

ヒューマンアンデッド

HP 64点

カテゴリー2のヒトのアンデッド。超能力を扱う。

【能力値】	【ガジェット】
肉体07／運動07	【発動要素(スピリット)】 ■■■■ (AC29p)
器用05／意思08	【テレパシー】 □□□ (MS46p)
機知05	【サイコキネシス】 □□□ (MS46p)
【副能力値】	【テレポーテーション】 □□■ (MS46p)
移動力10	【耐える】 □□□ (MS41p)
先制力05	【アクトカード】
	05 【リロール】
	17 【目くらまし】

回避名称	避/受	備 考			
通常	5/12(4)	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備 考
格闘術	近接1	7(2)	7	衝撃	独自の格闘術

ハンマーヘッドアンデッド

HP

76
点

カテゴリー 3 のシュモクザメのアンデッド。
巨大な斧状の頭をハンマーの様に使う。

【能力値】

肉体13／運動08
器用03／意思04
機知04

【ガジェット】

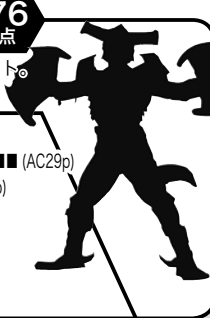
【発動要素(チョップ)】■■■(AC29p)
【水中活動】■■■(MS45p)
【切断】□□□(MS45p)

【副能力値】

移動力11
先制力04

【アクトカード】

03【大命中】
14【追加移動】



回避名称	避/受	備考
通常	4/13(4)	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	8(2)	13	衝撃	独自の格闘術
ハンマーアックス	近接1	7(2)	18	斬撃	斧状の頭【転倒判定2】
突撃	近接1	9(3)	18	衝撃	5マス直進しての攻撃

ドラゴンフライアンデッド

HP

66
点

カテゴリー 4 のトンボのアンデッド。
飛行能力で相手を翻弄する。

【能力値】

肉体08／運動08
器用05／意思05
機知06

【ガジェット】

【発動要素(フロート)】■■■(AC29p)
【飛行・2】■■■(MS44p)
【アンデッドの眷属】□□■(AC29p)

【副能力値】

移動力11
先制力06

【アクトカード】

13【超集中力】
20【突撃】



回避名称	避/受	備考
通常	6/8(2)	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	8(2)	8	衝撃	独自の格闘術
ダガー	近接1	10(3)	11	斬撃	両刃のダガー
ダガー	遠隔5	7(2)	8	斬撃	ダガー投げ

ホークアンデッド

HP

66
点

カテゴリー 6 のタカのアンデッド。
飛行して嵐を呼ぶ能力を有する。

【能力値】

肉体08／運動08
器用07／意思07
機知02

【ガジェット】

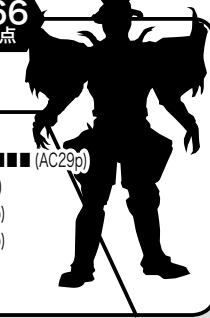
【発動要素(トルネード)】■■■(AC29p)
【飛行・2】■■■(MS44p)
【つむじ風】□□□(AC00p)

【副能力値】

移動力11
先制力02

【アクトカード】

31【打ち返し】



回避名称	避/受	備考
通常	2/8(2)	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	8(2)	8	衝撃	独自の格闘術
デスボルテックス	遠隔8	9(3)	11	斬撃	翼でカマイタチを伴った竜巻を作り出す
クロー	近接1	11(3)	11	斬撃	両足の鋭い爪

シェルアンデッド

HP

76
点

カテゴリー 5 の巻き貝のアンデッド。海岸の
砂に潜み、獲物を狙う。

【能力値】

肉体13／運動06
器用05／意思05
機知03

【ガジェット】

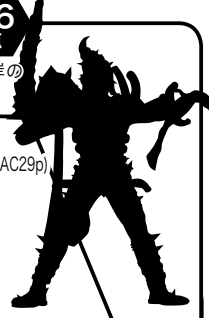
【発動要素(ドリル)】■■■(AC29p)
【水中活動】■■■(MS45p)
【硬質皮膚】■■■(MS45p)

【副能力値】

移動力09
先制力03

【アクトカード】

30【弾き】
50【鉄壁技】



回避名称	避/受	備考
通常	3/13(4)	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	6(2)	13	衝撃	独自の格闘術
S字手裏剣	遠隔5	7(2)	8	斬撃	S字状の小型の手裏剣【拘束判定1】
槍	近接1	7(2)	17	刺突	ドリルの様な槍状の殻

プラントアンデッド

HP

70
点

カテゴリー 7 の毒蔓植物のアンデッド。
地中に張り巡らした根で獲物を感知する。

【能力値】

肉体10／運動07
器用05／意思05
機知05

【ガジェット】

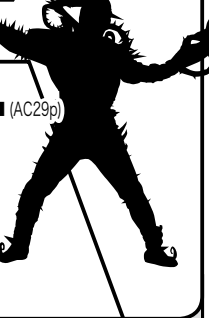
【発動要素(プラント)】■■■(AC29p)
【毒付与】□□□(MS45p)
【同時攻撃】□□□(MS45p)

【副能力値】

移動力10
先制力05

【アクトカード】

【部分再生】□□□(MS45p)
【特殊知覚】■■■(MS45p)
11【薙ぎ払い】
15【捕まえて攻撃】



回避名称	避/受	備考
通常	5/10(3)	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	7(2)	10	衝撃	独自の格闘術
蔓	遠隔5	6(2)	14	圧力	硬質化した蔓【拘束判定2】
毒液	近接1	5(1)	5	毒素	吐き出す毒液【毒付与2】

モスアンデッド

HP 66点

カテゴリー 8 のガのアンデッド。触覚による広い索敵範囲を持つ。

【能力値】	【ガジェット】
肉体08／運動07	【発動要素(リフレクト)】■■■■(AC29p)
器用06／意思06	【飛行・2】■■■■(MS44p)
機知05	【特殊知覚】■■■■(MS45p)
【副能力値】	【毒ガス】□□□(MS45p)
移動力10	【アクトカード】
先制力05	32【カウンター】
	32【カウンター】

回避名称	避/受	備考
通常	5/8(2)	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	7(2)	8	衝撃	独自の格闘術
毒炎ボイズブロー	遠隔8	6(2)	12	炎・毒	口吻から放つ毒矢【溶解判定2】
毒鱗粉	遠隔8	-	-	斬撃	羽から散布する毒鱗粉【毒ガス】

キャメルアンデッド

HP 76点

カテゴリー 9 のラクダのアンデッド。恐るべき再生能力を持つ。

【能力値】	【ガジェット】
肉体13／運動06	【発動要素(リカバリー)】■■■■(AC29p)
器用04／意思06	【エネルギー大爆発】■■■■(MS00p)
機知03	【耐える】□□□(MS41p)
【副能力値】	【アクトカード】
移動力09	48【気力回復】
先制力03	48【気力回復】

回避名称	避/受	備考
通常	3/13(4)	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	8(2)	10	衝撃	独自の格闘術

オーキッドアンデッド

HP 66点

カテゴリー Q の蘭の上級アンデッド。その香りに催眠能力がある。

【能力値】	【ガジェット】
肉体08／運動06	【発動要素(アブゾーブ)】■■■■(AC29p)
器用06／意思06	【上級アンデッド】■■■■(00p)
機知08	【幻覚能力】□□□(MS45p)
【副能力値】	【催眠能力】□□■(MS45p)
移動力09	【同時攻撃】□□□(MS41p)
先制力08	【アクトカード】
	09【幻惑攻撃】
	22【拘束】

回避名称	避/受	備考
通常	8/8(2)	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	6(2)	8	衝撃	独自の格闘術
アブゾーブアイビー	近接3	7(2)	12	斬撃	右腕の薙
ショルダーナイフ	近接1	8(2)	11	斬撃	肩に装備されているナイフ

センチピードアンデッド

HP 74点

カテゴリー 10 のムカデのアンデッド。強力な毒を持っている。

【能力値】	【ガジェット】
肉体12／運動08	【発動要素(シャッフル)】■■■■(AC29p)
器用03／意思04	【毒付与】□□□(MS45p)
機知05	【アンデッドの眷属】□□■(AC29p)
【副能力値】	【同時攻撃】□□□(MS45p)
移動力11	【監視】■■■■(MS45p)
先制力05	【アクトカード】
	01【追加攻撃】
	11【薙ぎ払い】

回避名称	避/受	備考
通常	5/12(4)	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	8(2)	12	衝撃	独自の格闘術
ビードチェーン	近接3	7(2)	16	斬撃	小型ムカデの集合体【拘束判定2】
毒液ビードジョウ	近接1	5(1)	7	毒素	強力な毒液【毒付与3】

ウルフアンデッド

HP 70点

カテゴリー J の狼の上級アンデッド。人間を狼人間に変える能力を持っている。

【能力値】	【ガジェット】
肉体10／運動08	【発動要素(フュージョン)】■■■■(AC29p)
器用05／意思06	【上級アンデッド】■■■■(AC00p)
機知05	【アンデッド感染】□□□(AC29p)
【副能力値】	【切断】□□□(MS45p)
移動力11	【アクトカード】
先制力05	16【連続攻撃】
	18【コンビネーション】

回避名称	避/受	備考
通常	5/10(2)	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	8(2)	10	衝撃	独自の格闘術
ナイフアロー	近接1	11(3)	13	斬撃	鋭利な爪

パレードキサンデッド

HP 72点

カテゴリーKのパレードキサンデッドのアンデッド。両手の鎌から真空波を放つ。

【能力値】

肉体11/運動08
器用05/意思07
機知03

【副能力値】

移動力11
先制力03

【ガジェット】

【発動要素(レボリューション)】■■■(AC29p)

【上級アンデッド】■■■(AC00p)

【マインドコントロール】□□■(AC29p)

【ツウエボン】■■■(MS41p)

【切断】□□□(MS45p)

【遠隔化】■■■(MS45p)

【アクトカード】

16【連続攻撃】

24【マルチショット】

回避名称	避/受	備考			
通常	3/11(3)	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	8(2)	11	衝撃	独自の格闘術
両手の鎌	近接1	11(3)	15	斬撃	両手の鎌【ツウエボン】
真空波	遠隔5	7(2)	11	斬撃	空気を切り裂く真空波

スタックビートルアンデッド

HP 74点

カテゴリーAのクワガタのアンデッド。強固な装甲と強靱な顎を持つ。

【能力値】

肉体12/運動06
器用05/意思05
機知04

【副能力値】

移動力09
先制力04

【ガジェット】

【発動要素(チェンジ)】■■■(AC29p)

【フルパワー】□□■(MS41p)

【切断】□□□(MS45p)

【硬質皮膚】■■■(MS45p)

【アクトカード】

16【連続攻撃】

30【弾き】

回避名称	避/受	備考			
通常	4/12(3)	----			
バリア	4/16(5)	遠隔攻撃を防ぐバリア (対遠隔用)			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	6(2)	12	衝撃	独自の格闘術
スカルチョッパー	近接1	7(2)	16	斬撃	大きな片刃刀を重ねてハサミの様に使う
手裏剣	遠隔5	7(2)	8	斬撃	返しの付いた十字手裏剣

アルマジロアンデッド

HP 70点

カテゴリー2のアルマジロのアンデッド。タイヤの様に丸まって体当たりをする。

【能力値】

肉体10/運動06
器用07/意思07
機知02

【副能力値】

移動力09
先制力02

【ガジェット】

【発動要素(バレット)】■■■(AC29p)

【射撃強化】■■■(MS41p)

【硬質皮膚】■■■(MS45p)

【アクトカード】

13【超集中力】

20【突撃】

回避名称	避/受	備考			
通常	2/10(3)	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	6(2)	10	衝撃	独自の格闘術
バレットダンス	近接1	9(3)	11	斬撃	回転しながら弾丸乱射【散布射撃】【射撃強化】
回転突撃	近接1	6(2)	15	斬撃	5マス直進しての攻撃【スタン判定2】

フロッグアンデッド

HP 82点

カテゴリー3のカエルのアンデッド。ボクサースタイルの格闘術を使う。

【能力値】

肉体16/運動07
器用03/意思03
機知03

【副能力値】

移動力10
先制力03

【ガジェット】

【発動要素(アッパー)】■■■(AC29p)

【フルパワー】□□■(MS41p)

【跳躍】□□■(MS45p)

【アクトカード】

07【螺旋の力】

50【必殺技】

回避名称	避/受	備考			
通常	3/16(5)	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	7(2)	16	衝撃	独自の格闘術【気絶判定2】
マグナムパンチ	近接1	9(3)	24	斬撃	強烈な右パンチ【決め技】□■■
アッパー頭突き	近接1	9(3)	31	衝撃	跳躍力を生かした頭突き【決め技】□■■

バットアンデッド

HP 66点

カテゴリー8のコウモリのアンデッド。特殊な知覚で夜の空を飛行する。

【能力値】

肉体10/運動09
器用03/意思03
機知07

【副能力値】

移動力12
先制力07

【ガジェット】

【発動要素(スコープ)】■■■(AC29p)

【飛行・2】■■■(MS44p)

【特殊知覚】■■■(MS45p)

【暗視】■■■(MS45p)

【アクトカード】

17【目くらまし】

20【隠れる】

回避名称	避/受	備考			
通常	7/10(3)	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	9(3)	10	衝撃	独自の格闘術

ペッカーアンデッド

HP 70点

カテゴリー 4 のキツツキのアンデッド。
木をつつく音で獲物を誘い出す。



【能力値】

肉体10／運動08
器用04／意思04
機知06

【副能力値】

移動力11
先制力06

【ガジェット】

【発動要素(ラビット)】 ■■■ (AC29p)

【飛行・2】 ■■■ (MS44p)

【羽隠れ】 ■■■ (00p)

【切断】 □□□ (MS45p)

【アクトカード】

10 【逃げ足】

31 【打ち返し】

回避名称	避/受	備考
通常	6/10	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	8	10	衝撃	独自の格闘術
刀	近接	8	15	斬撃	右腕の刀
巨大ナイフ	近接	10	13	斬撃	左腕のナイフ

ホエールアンデッド

HP 72点

カテゴリー 5 のクジラのアンデッド。
巨体を有しメイスを振るう。



【能力値】

肉体11／運動08
器用04／意思05
機知04

【副能力値】

移動力11
先制力04

【ガジェット】

【発動要素(ドロップ)】 ■■■ (AC29p)

【巨大武器】 ■■■ (MS41p)

【水中活動】 ■■■ (MS45p)

【アクトカード】

06 【ジャンプ】

07 【螺旋の力】

回避名称	避/受	備考
通常	4/11	----

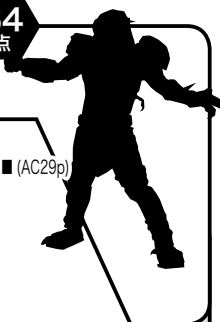
【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	8	11	衝撃	独自の格闘術
スタンビード	近接	4	19	衝撃	無骨で巨大なメイス【気絶判定】2
ハイドロプレス	遠隔8	6	9	冷気	口からの極低温水流攻撃

ファイアフライアンデッド

HP 64点

カテゴリー 6 の蛍のアンデッド。
炎を操って攻撃する。



【能力値】

肉体07／運動07
器用06／意思07
機知05

【副能力値】

移動力10
先制力05

【ガジェット】

【発動要素(ファイア)】 ■■■ (AC29p)

【飛行・1】 ■■■ (MS44p)

【白熱球】 ■■■ (AC00p)

【アクトカード】

17 【目くらまし】

46 【回避技】

回避名称	避/受	備考
通常	5/7	----

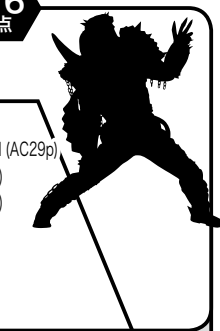
【行動回数】=2回

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
火炎弾	遠隔10	8	11	火炎	火球【炎上判定】2
白熱球	遠隔4	-	-	火炎	射程内の自分以外のすべての対象に【炎上判定】3

トータスアンデッド

HP 76点

カテゴリー 7 のカメのアンデッド。
頑丈な甲羅で高い防御力を誇る。



【能力値】

肉体13／運動05
器用04／意思04
機知06

【副能力値】

移動力08
先制力06

【ガジェット】

【発動要素(ロック)】 ■■■ (AC29p)

【受け開眼】 ■■■ (MS42p)

【水中活動】 ■■■ (MS45p)

【怪力】 □□□ (MS45p)

【アクトカード】

29 【全力防御】

50 【鉄壁技】

回避名称	避/受	備考
通常	6/19	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	5	13	衝撃	独自の格闘術
噛みつき	近接	6	18	斬撃	鋭い歯による噛みつき
鉄球	近接2	3	19	衝撃	巨大な鉄球

ゼブラアンデッド

HP 68点

カテゴリー 9 のシマウマのアンデッド。
分身する能力を持つ。

【能力値】	【ガジェット】
肉体09／運動09	【発動要素（ジェミニ）】■■■■（AC29p）
器用05／意思06	【跳躍】□□■（MS45p）
機知03	【移動強化】■■■■（MS41p）
【副能力値】	【特殊知覚】■■■■（MS45p）
移動力17	【アクトカード】
先制力03	28【残像】
	28【残像】

回避名称	避/受	備考			
通常	3/16(5)	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	9(3)	9	衝撃	独自の格闘術
ブーメラン	遠隔8	7(2)	9	斬撃	馬蹄型のブーメラン

カメレオンアンデッド

HP 70点

カテゴリー 10 のカメレオンのアンデッド。
姿を消したり、舌をムチの様に使って戦う。

【能力値】	【ガジェット】
肉体10／運動08	【発動要素（シーフ）】■■■■（AC29p）
器用03／意思04	【環境擬態】■■■■（MS45p）
機知07	【簡易擬態】■■■■（AC48p）
【副能力値】	【アクトカード】
移動力11	26【トリックアクション】
先制力07	39【瞬間変身】

回避名称	避/受	備考			
通常	7/10(3)	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	8(4)	10	衝撃	独自の格闘術
舌	近接3	7(2)	14	斬撃	鋭くしなる舌攻撃【転倒判定】2
尻尾巻き付け	近接3	-	-	圧力	【拘束判定3】

ギラファアンデッド

HP 76点

カテゴリー K のギラファノコギリクワガタのアンデッド。攻防一体の戦闘スタイルを持つ。

【能力値】	【ガジェット】
肉体13／運動06	【発動要素（レボリューション）】■■■■（AC29p）
器用03／意思06	【上級アンデッド】■■■■（AC00p）
機知06	【フルパワー】□□■（MS41p）
【副能力値】	【ツウエボン】■■■■（MS41p）
移動力09	【切断】□□□（MS45p）
先制力06	【硬質皮膚】■■■■（MS45p）
	【アクトカード】
	16【連続攻撃】
	23【遠距離化】

回避名称	避/受	備考			
通常	6/13(4)	----			
バリア	6/17(5)	遠隔攻撃を防ぐバリア（対遠隔用）			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	6(2)	12	衝撃	独自の格闘術
ヘルター&スケルター	近接1	7(2)	16	斬撃	一対の双剣
爆弾	遠隔5	7(2)	8	斬撃	ハサミ型の手榴弾

スパイダーアンデッド

HP 66点

カテゴリー A のクモのアンデッド。
木の上に巣を張り、獲物を狙う。

【能力値】	【ガジェット】
肉体08／運動08	【発動要素（チェンジ）】■■■■（AC29p）
器用05／意思06	【吸着移動】■■■■（MS45p）
機知05	【粘着成分】□□□（MS45p）
【副能力値】	【毒付与】□□□（MS45p）
移動力11	【マインドコントロール】□□■（AC29p）
先制力05	【アンデッドの眷属】□□■（AC29p）
	【アクトカード】
	14【追跡】
	33【アクロバット】

回避名称	避/受	備考			
通常	5/8(2)	----			
超人格闘	7/10(3)	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	9(3)	10	衝撃	超人的な格闘術
毒針	遠隔5	8(2)	9	刺突	口から吐く毒針【毒付与】
スパイダーファング	近接1	9(3)	7	刺突	噛みつき□□□【毒判定3】
クモの糸	遠隔8	—	—	斬撃	手から出るクモの糸【粘着成分】

ピーコックアンデッド

HP 68点

カテゴリー J の孔雀の上級アンデッド。
催眠能力で人を操る。

【能力値】	【ガジェット】
肉体09／運動07	【発動要素（フュージョン）】 ■■■ (AC29p)
器用06／意思06	【上級アンデッド】 ■■■ (AC00p)
機知06	【飛行・2】 ■■■ (MS44p)
【副能力値】	【マインドコントロール】 □□■ (AC29p)
移動力10	【催眠能力】 □□■ (MS45p)
先制力06	【アクトカード】
	09 【幻惑攻撃】
	24 【マルチショット】

回避名称	避/受	備考
通常	6/9(3)	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	7(2)	9	衝撃	独自の格闘術
ピーコッククロ	近接1	10(3)	12	斬撃	両手の鋭い鉤爪
アイダート	遠隔8	9(3)	9	刺突	虹色の羽状手裏剣
スウォーザー	近接1	8(2)	13	斬撃	地中より出現する剣
火炎弾	遠隔5	8(2)	10	火炎	火炎弾。人間体時でも使用可能

サーペントアンデッド

HP 70点

カテゴリー Q のウミヘビの上級アンデッド。
装備した鎌で敵を切り裂く。

【能力値】	【ガジェット】
肉体10／運動10	【発動要素（アブソーブ）】 ■■■ (AC29p)
器用03／意思05	【上級アンデッド】 ■■■ (AC00p)
機知06	【水中活動】 ■■■ (MS45p)
【副能力値】	【切断】 □□□ (MS45p)
移動力13	【同時攻撃】 □□□ (MS45p)
先制力06	【マインドコントロール】 □□■ (AC29p)
	【アクトカード】
	01 【追加攻撃】
	46 【回避技】

回避名称	避/受	備考
通常	6/10(3)	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	10(3)	10	衝撃	独自の格闘術
無数の鎌	近接1	12(4)	13	斬撃	蛇状の触手の先に付いた鎌
衝撃波	遠隔8	6(2)	8	衝撃	口から放つ衝撃波

ジェリーフィッシュアンデッド

HP 64点

カテゴリー 7 のクラゲのアンデッド。電撃能力と柔軟な身体を持つ。

【能力値】	【ガジェット】
肉体07／運動08	【発動要素（ジェル）】 ■■■ (AC29p)
器用07／意思07	【放電】 □□□ (00p)
機知03	【水中活動】 ■■■ (MS45p)
【副能力値】	【部分再生】 □□□ (MS45p)
移動力11	【柔軟皮膚】 ■■■ (MS45p)
先制力03	【アクトカード】
	15 【捕まえて攻撃】
	22 【拘束】

回避名称	避/受	備考
通常	3/7(2)	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	8(4)	7	衝撃	独自の格闘術
触手	近接1	7(2)	11	衝撃	左腕の触手【転倒判定2】
電撃	遠隔5	10(3)	10	電撃	触手から放つ電撃

スコーピオンアンデッド

HP 74点

カテゴリー 8 のサソリのアンデッド。
装甲と毒針と巨大なハサミを武器とする。

【能力値】	【ガジェット】
肉体12／運動05	【発動要素（ポイズン）】 ■■■ (AC29p)
器用04／意思08	【毒付与】 □□□ (MS45p)
機知03	【硬質皮膚】 ■■■ (MS45p)
【副能力値】	【アクトカード】
移動力08	01 【追加攻撃】
先制力03	24 【マルチショット】

回避名称	避/受	備考
通常	3/12(4)	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
シザースピンチ	近接1	8(4)	15	衝撃	ハサミ攻撃
ポイズンテイル	近接1	6(2)	16	刺突	尾からの毒針【毒付与】
針手裏剣	遠隔5	6(2)	12	刺突	尾先から発射する針

ビーアンデッド

HP 68点

カテゴリー 2 のハチのアンデッド。
俊敏な動きと一撃必殺の突きを持つ。

【能力値】	【ガジェット】
肉体09／運動07	【発動要素（スタッフ）】 ■■■ (AC29p)
器用06／意思07	【飛行・2】 ■■■ (MS44p)
機知03	【毒付与】 □□□ (MS45p)
【副能力値】	【アクトカード】
移動力10	24 【マルチショット】
先制力03	48 【貫通射撃】

回避名称	避/受	備考			
通常	3/9(3)	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	7(2)	9	衝撃	独自の格闘術
ホーネットスピア	近接1	8(2)	13	刺突	巨大な針のような槍【毒付与】
スティンガーバレット	遠隔5	8(2)	10	刺突	大量の針を放つ【散布射撃】

ライノスアンデッド

HP 82点

カテゴリー 4 のサイのアンデッド。
強固な鎧と猛烈な突撃を武器とする。

【能力値】	【ガジェット】
肉体16／運動08	【発動要素（ラッシュ）】 ■■■ (AC29p)
器用03／意思03	【フルパワー】 □□■ (MS41p)
機知03	【硬質皮膚】 ■■■ (MS45p)
【副能力値】	【アクトカード】
移動力11	20 【突撃】
先制力03	20 【突撃】

回避名称	避/受	備考			
通常	3/16(5)	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	8(4)	16	衝撃	独自の格闘術
デビルダブ	突撃5	10(3)	24	刺突	フェイント走法による猛突撃。5マス進んで【決め技】□□■
砂煙	遠隔5	-	-	特殊	射程内全て【視認困難判定2】

モールアンデッド

HP 76点

カテゴリー 3 のモグラのアンデッド。地中を
高速で移動する。

【能力値】	【ガジェット】
肉体08／運動08	【発動要素（モール）】 ■■■ (AC29p)
器用07／意思07	【地中移動】 ■■■ (00p)
機知02	【特殊知覚】 ■■■ (MS45p)
【副能力値】	【アクトカード】
移動力11	20 【突撃】
先制力02	40 【変身解除】

回避名称	避/受	備考			
通常	2/8(2)	----			
モールシールド	2/10(3)	追加HP+10			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	9(3)	10	衝撃	超人的な格闘術
ドリル	遠隔5	8(2)	11	刺突	高速回転するドリル
ドリルミサイル	近接1	9(3)	15	爆発	顔面から発射する3基のミサイル□□■

コブラアンデッド

HP 66点

カテゴリー 5 のコブラのアンデッド。
ワイヤー付きトラバサミを武器にする。

【能力値】	【ガジェット】
肉体08／運動06	【発動要素（バイト）】 ■■■ (AC29p)
器用06／意思08	【毒付与】 □□□ (MS45p)
機知04	【幻覚能力】 □□□ (MS45p)
【副能力値】	【アクトカード】
移動力09	22 【拘束】
先制力04	42 【スキ有り】

回避名称	避/受	備考			
通常	4/8(2)	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
噛みつき	近接1	7(2)	13	斬撃	噛みつき攻撃
ワイドバイト	遠隔5	8(2)	11	刺突+毒素	先端が噛み付く仕組みになったワイヤー【毒付与】
バイトトラップ	遠隔8	6(2)	11	刺突	射程内全て【視認困難判定2】

ポーラーベアアンデッド

HP 80点

カテゴリー 6 のシロクマのアンデッド。
冷気と豪快な爪攻撃を行う。

【能力値】	【ガジェット】
肉体15／運動08	【発動要素（ブリザード）】 ■■■ (AC29p)
器用02／意思02	【堅力】 □□□ (MS45p)
機知05	【凍結】 □□□ (MS45p)
【副能力値】	【アクトカード】
移動力11	15 【捕まえて攻撃】
先制力05	19 【浮かせる】

回避名称	避/受	備考			
通常	5/15(5)	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
爪攻撃	近接1	11(3)	18	斬撃	爪による攻撃
ベアハッグ	近接1	8(2)	20	衝撃	相手を捕まえて締め付ける【凍結】
コールドゾーン	遠隔8	-	-	冷気	冷気放射。射程内全て【拘束判定2】

スキッドアンデッド

HP 70点

カテゴリー 9 のイカのアンデッド。全身の触手で擬似的に飛行することができる。

【能力値】	【ガジェット】
肉体10／運動10	【発動要素（スモッグ）】 ■■■ (AC29p)
器用03／意思03	【飛行・1】 ■■■ (MS44p)
機知06	【水中活動】 ■■■ (MS45p)
【副能力値】	【同時攻撃】 □□□ (MS45p)
移動力13	【吸着移動】 ■■■ (MS45p)
先制力06	【アクトカード】
	22 【拘束】
	37 【白羽取り】

回避名称	避/受	備考			
通常	6/10(3)	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	10(3)	10	衝撃	独自の格闘術
触手	近接8	10(3)	14	斬撃	無数の触手〔転倒判定2〕

ティピアアンデッド

HP 70点

カテゴリー 10 の狼のアンデッド。
悪夢を見せて洗脳する。

【能力値】	【ガジェット】
肉体10／運動06	【発動要素（リモート）】 ■■■ (AC29p)
器用04／意思04	【マインドコントロール】 □□■ (AC29p)
機知08	【催眠能力】 □□■ (MS45p)
【副能力値】	【アクトカード】
移動力09	06 【もう一回】
先制力08	17 【目くらまし】

回避名称	避/受	備考			
通常	8/10(3)	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	6(2)	10	衝撃	独自の格闘術
幻惑波	遠隔10	—	—	精神	幻覚を見せる [スタン判定2]

エレファントアンデッド

HP 82点

カテゴリー J のゾウの上級アンデッド。
凄まじい怪力を誇る。

【能力値】	【ガジェット】
肉体16／運動06	【発動要素（フュージョン）】 ■■■ (AC29p)
器用03／意思05	【上級アンデッド】 ■■■ (AC00p)
機知04	【怪力】 □□□ (MS45p)
【副能力値】	【近接強化】 ■■■ (MS41p)
移動力09	【耐える】 □□□ (MS41p)
先制力04	【アクトカード】
	22 【拘束】
	49 【ヨロイ割り】

回避名称	避/受	備 考			
通常	4/16(5)	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備 考
格闘術	近接1	6(2)	16	衝撃	独自の格闘術
アースクエーク	近接1	6(2)	22	衝撃	巨大なハンマー【近接強化】【気絶判定2】
ノーストライカー	遠隔8	—	—	旋風	強力な突風、【転倒判定2】
プレスタイ	近接1	—	—	光線	バリアで相手を拘束【拘束判定2】
アイアンボム	遠隔8	9(3)	10	爆発	鉄球状の手榴弾

タイガーアンデッド

HP 74点

カテゴリー Q のトラの上級アンデッド。
肉弾戦が得意。

【能力値】	【ガジェット】
肉体12／運動10	【発動要素（アブソープ）】 ■■■ (AC29p)
器用02／意思05	【上級アンデッド】 ■■■ (AC00p)
機知05	【跳躍】 □□■ (MS45p)
【副能力値】	【フルパワー】 □□■ (MS41p)
移動力13	【耐える】 □□□ (MS41p)
先制力05	【暗視】 ■■■ (MS45p)
	【アクトカード】
	07 【螺旋の力】
	29 【全力防御】

回避名称	避/受	備考			
通常	5/12(3)	----			
超人格闘	7/14(4)	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	11(3)	13	衝撃	超人的な格闘術
アイアン・クロー	近接1	13(4)	15	斬撃	右手の爪
尻尾	近接1	9(3)	12	斬撃	尻尾による攻撃【転倒判定2】

タランチュラアンデッド

HP 74点

カテゴリーKのタランチュラの上级アンデッド。猛毒を持つ。

【能力値】

肉体12／運動10
器用04／意思07
機知05

【副能力値】

移動力13
先制力05

【ガジェット】

【発動要素(レボリューション)】■■■(AC29p)
【上級アンデッド】■■■(AC00p)
【アンデッドの眷属】□□■(AC29p)
【毒付与】□□□(MS45p)
【吸着移動】■■■(MS45p)
【粘着成分】□□□(MS45p)
【特殊知覚】■■■(MS45p)

【アクトカード】

09【幻惑攻撃】
26【トリックアクション】

回避名称	避/受	備考
通常	5/12(3)	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	10(3)	12	斬撃	独自の格闘術
鉤爪	近接1	13(4)	15	衝撃	鋭い鉤爪【毒付与】
クモの糸	遠隔8	—	—	冷気	手から出るクモの糸【粘着成分】
衝撃波	遠隔8	7(2)	10	冷気	手から放つ衝撃波

ジョーカー

HP 80点

どんな生物の祖でもない例外的なアンデッド。倒したアンデッドを封印することができる。

【能力値】

肉体15／運動08
器用02／意思02
機知05

【副能力値】

移動力11
先制力05

【ガジェット】

【ジョーカー】■■■(AC30p)
【フルパワー】□□■(MS41p)
【耐える】□□□(MS41p)
【全力回避】□□□(MS42p)
【切断】□□□(MS45p)
【特殊知覚】■■■(MS45p)

【アクトカード】

16【連続攻撃】
20【突撃】

回避名称	避/受	備考
通常	5/15(5)	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
爪攻撃	近接1	8(2)	15	衝撃	爪を使った攻撃
マンティス	近接1	9(3)	19	斬撃	腕に装着された鎌
エネルギー波	遠隔5	4(1)	6	光線	刃状のエネルギー波

ダークローチ

HP 1点

ジョーカーがバトルファイトで勝ち残った際に出現する存在。常に集団で行動し、無尽蔵に出現する。

【能力値】

肉体05／運動05
器用04／意思05
機知03

【副能力値】

移動力08
先制力03

【ガジェット】

【対人戦闘】■■■(MS41p)
【飛行・2】■■■(MS44p)
【毒付与】□□□(MS45p)
【ザコ】■■■(MS61p)
【特殊知覚】■■■(MS45p)

【アクトカード】

なし

回避名称	避/受	備考
通常	3/5(1)	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	5(1)	5	衝撃	独自の格闘術
デッドリィネイル	近接1	8(2)	8	斬撃	鋭い鉤爪【毒付与2】

ティターン

HP 140点

二体のアンデッドを合成した存在。これはスコビーオンとカメレオンを合成したもの。

【能力値】

肉体10／運動08
器用04／意思04
機知06

【副能力値】

移動力11
先制力06

【ガジェット】

【アンデッド合成】■■■(AC32p)
【発動要素(ボイズン)】■■■(AC29p)
【発動要素(シーフ)】■■■(AC29p)
【毒付与】□□□(MS45p)

【アクトカード】

01【追加攻撃】
07【螺旋の力】

回避名称	避/受	備考
通常	6/10(3)	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	8(2)	10	衝撃	独自の格闘術
毒針	近接1	10(3)	11	刺突+毒素	左腕の触手に仕込んだ毒針【毒付与2】
戦斧	近接1	7(2)	15	光線	右手の斧

トライアル

HP 74点

アンデッドと人間の細胞を掛けあわせた擬似アンデッド。これは平均的なトライアルの能力。

【能力値】	【ガジェット】
肉体12/運動08	【トライアル】■■■■(AC31p)
器用04/意思05	【フルパワー】□□■(MS41p)
機知03	【耐える】□□□(MS41p)
【副能力値】	【アクトカード】
移動力11	01【追加攻撃】
先制力03	07【螺旋の力】

回避名称	避/受	備考			
通常	3/12(3)	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	9(3)	13	衝撃	独自の格闘術
鉤爪	近接1	8(2)	9	衝撃	手から放つ衝撃波

ケルベロス

HP 68点

BOARDがモノリスの力を利用して創りだした人造アンデッド。

【能力値】	【ガジェット】
肉体09/運動08	【人造アンデッド】■■■■(AC32p)
器用06/意思06	【発動要素(チェンジ)】■■■■(AC29p)
機知03	【切断】□□□(MS45p)
【副能力値】	【アクトカード】
移動力11	【ダブルバレット】□□□(MS41p)
先制力03	【フルパワー】□□■(MS41p)
	11【薙ぎ払い】
	24【マルチショット】

回避名称	避/受	備考			
通常	3/9(3)	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接1	9(3)	12	斬撃	独自の格闘術
鉤爪	近接1	12(4)	15	衝撃	鋭い爪状の武器
火炎弾	遠隔8	10(3)	—	冷気	掌から放つ火炎弾
光弾	遠隔8	9(3)	10	冷気	掌から放つ光弾

ゼクト

ゼクトルーバー

HP 33点

「ZECT」の対未確認生命体実動部隊。民間人が所属し武装した姿。

【能力値】	【ガジェット】
肉体04/運動05	【牽制攻撃】□□□(MS42p)
器用05/意思01	【全力回避】□□□(MS42p)
機知05	【耐久ザコ】■■■■(EP25p)
【副能力値】	【アクトカード】
移動力08	18【コンビネーション】
先制力05	20【突撃】

回避名称	避/受	備考			
通常	5/4(1)	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
ブレード	近接1	6(2)	7	斬撃	マシンガンブレードのブレード
マシンガン	遠隔8	5(1)	5	実弾	マシンガンブレードのマシンガン

アントロイド

HP 43点

「ZECT」が保有する鎮圧メカ。分解してゼクトルーバーの装備にもなる。

【能力値】	【ガジェット】
肉体04/運動08	【HP強化】■■■■(AC28p)
器用05/意思03	【飛行・1】■■■■(MS44p)
機知05	【耐える】□□□(MS41p)
【副能力値】	【アクトカード】
移動力11	29【全力防御】
先制力05	36【見切った】

回避名称	避/受	備考			
通常	3/5(1)	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
パワーアーム	近接1	7(2)	8	衝撃	強靱な顎の噛み付き
ガトリング	遠隔8	3(1)	9	実弾	機関銃の射撃